

**N**aqala è ora un luogo prosperoso. Ottenere il favore delle varie Tribù non è stato facile... ma i vostri rivali non si sono lasciati scoraggiare tanto facilmente. Alcune Tribù hanno abbandonato la vostra causa e si sono radunati sotto i loro vessilli... e avete scoperto che sono influenzati da alcuni capi che sono stati ingaggiati contro di voi. Tuttavia ogni uomo ha un prezzo, e potreste restituire il favore ai vostri rivali... basterà avere ciò che serve per reclutare **I Ladri di Naqala**.

## Contenuto

- ◆ 6 carte Ladro
- ◆ 1 carta Genio

## Preparazione del Gioco

Svolgete la normale preparazione, con i cambiamenti seguenti.

- ◆ Aggiungete il Genio *Morgiane* al mazzo di pesca dei Geni, poi mescolate il mazzo e collocatelo accanto al tabellone.
- ◆ Mescolate le carte Ladro e collocatele a faccia in giù in un mazzo di pesca accanto alle carte Genio, poi pescate la prima carta dal mazzo dei Ladri e collocatela a faccia in su accanto a quel mazzo (se giocate senza *Gli Artigiani di Naqala*, rimuovete il Ladro *Madjaar* (quello viola) dal gioco).

## Acquistare una carta Ladro

Nel corso della partita, ogni volta che desiderate acquistare una carta Genio, potete prendere la carta Ladro a faccia in su **al posto** di una qualsiasi Carta Genio, allo stesso costo. Tenete la carta Ladro davanti a voi finché non la utilizzate.

## Utilizzare una carta Ladro

Nel corso della partita, se effettuate l'azione della Tribù corrispondente al colore del vostro Ladro, potete usare il vostro Ladro immediatamente dopo la vostra azione della Tribù. Il vostro Ladro viene scartato (va rimesso nella scatola). Un Ladro non può essere usato nello stesso turno in cui è stato acquistato.

## Ripristino

Aggiungete una terza azione alla fase di Ripristino alla fine di ogni round:

- ◆ Rifornire la fila di carte Ladro:

Se non c'è nessun Ladro visibile, pescate la prima carta del mazzo dei Ladri e collocatela a faccia in su accanto a quel mazzo.

## Fine della Partita

Se avete ancora una o più carte Ladro davanti a voi alla fine della partita, aggiungete il loro valore ai Punti Vittoria dei vostri Geni.

## I Ladri di Naqala

Quando giocate un Ladro, applicate sempre il suo effetto in senso orario, a cominciare dal giocatore seduto alla vostra sinistra.

## HOUSSAIN (verde)

Ogni altro giocatore scarta 2 carte Risorsa a sua scelta, a faccia in su. Prendete 2 carte a vostra scelta tra queste e aggiungetele alla vostra mano.



5



## ZIAD (giallo)

Ogni altro giocatore scarta 1 Visir. Prendete 1 Visir tra questi e collocatelo davanti a voi.



## OUAFAT (bianco)

Ogni altro giocatore scarta 1 Genio a sua scelta. Prendete 1 Genio a vostra scelta tra questi e collocatelo davanti a voi.



## KOHDIAH (rosso)

Ogni altro giocatore sceglie 1 tessera che controlla e riprende il Cammello che aveva

messo su di essa. Dopodiché potete scegliere 1 di quelle tessere e collocare su di essa uno dei vostri Cammelli. *Suggerimento: per tenere il conto di quali tessere sono state liberate, vi consigliamo di posizionare di lato i Cammelli anziché riprenderli immediatamente. I giocatori li riprenderanno dopo che avrete scelto la vostra tessera.*

## SHAUM (blu)

Ogni altro giocatore scarta 1 Palma o 1 Palazzo da una tessera che controlla. Prendete 1 Palma o 1 Palazzo tra questi e collocatelo su una tessera che controllate (anche su una tessera che non sia un'Oasi o un Villaggio).



6



## MADJAAR (viola)

Ogni altro giocatore scarta 1 oggetto magico o prezioso, a faccia in su. Prendete 1 oggetto a vostra scelta tra questi e collocatelo a faccia in giù davanti a voi.

## Nuòvò Genjò



## MORGIANE

I Ladri giocati dagli altri giocatori non hanno effetto su di voi.

### Importante

- ◆ Se non siete in grado di scartare elementi quando un Ladro entra in gioco, vi limiterete a scartare ciò che potete.
- ◆ I Ladri non sono Geni. Tutti gli effetti che si applicano ai Geni non si applicano ai Ladri.

### Riconoscimenti

Autore: Bruno Cathala

Illustrazioni: Clément Masson

Grafica: Cyrille Daujean

7

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2016 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

