



## Аль-Амиг

В конце игры каждая ваша пара факиров считается 1 товаром по вашему выбору.

## Анунак

**Цена: 1 старейшина или 1 факир.**

Поместите 3 случайных жителей из мешочка в любой пустой регион (без верблюда, пальм, дворцови жителей).

## Аурват

В конце игры каждая ваша пальма приносит 5 ПО вместо 3.

## Баал

Всякий раз, когда кто-либо берёт карту джинна, получаете 1 монету, если это вы, или 2 монеты, если это соперник.

## Бурак

**Цена: 1 старейшина или 1 факир.**

Поместите 1 дворец на любой жетон поселения.

## Вооз

Ассасины не могут убить ваших старейшин и визирей.

## Джафар

В конце игры каждый ваш визирь приносит 3 ПО вместо 1.

## Ехидна

**Цена: 1 старейшина + (1 старейшина или 1 факир).**

В ваш ход строители приносят в 2 раза больше монет.



## Иблис

**Цена: 1 старейшина или 1 факир.**

В ваш ход ассасины убивают 2 любых жителей в 1 регионе или у 1 соперника.

## Кандиша

Всякий раз, когда в ваш ход ассасины убивают:

**купца** – берите верхнюю карту из колоды ресурсов; **строителя** – получаете число монет, которое он принёс бы;

**визиря** или **старейшину** – кладите его перед собой.

## Кумарби

**Цена: 1 факир и более.**

Выбирая ячейку шкалы очередности хода, вместо обычной стоимости можете выплатить стоимость, указанную на столько ячеек левее, сколько факиров вы сбрасываете.

## Ламия

**Цена: 1 старейшина или 1 факир.**

Помещая пальму в регион, можете выбрать любой из 8 окружающих его регионов.

## Лета

**Цена: 1 старейшина + (1 старейшина или 1 факир).**

Поместите своего верблюда в любой пустой регион (без верблюда, пальм, дворцов и жителей).

Теперь это ваш регион.

## Марид

Всякий раз, когда при перемещении кто-либо добавляет жителя в ваш регион, получаете 1 монету, если это вы, или 2 монеты, если это соперник.



## Мушкар

Всякий раз, когда кто-либо помещает дворец в регион, получаете 1 монету, если это вы, или 2 монеты, если это соперник.

## Накир

Всякий раз, когда ассасины убивают хотя бы 1 жителя, получаете 1 монету, если сейчас ваш ход, или 2 монеты, если соперника.

## Себитти

**Цена: 1 старейшина + (1 старейшина или 1 факир).**

Возьмите 3 верхние карты джинов из колоды, оставьте себе 1 и сбросьте остальные.

## Слор

**Цена: 1 факир.**

Возьмите верхнюю карту из колоды ресурсов.

## Угур

**Цена: 1 старейшина + (1 старейшина или 1 факир)**

Поместите своего верблюда в любой регион с жителями, но без верблюда, пальм и дворцов.

Теперь это ваш регион.

## Хегис

**Цена: 1 старейшина или 1 факир.**

Помещая дворец в регион, можете выбрать любой из 8 окружающих его регионов.

## Шамхат

В конце игры каждый ваш старейшина приносит 4 ПО вместо 2.

## Эа

**Цена: 1 старейшина или 1 факир.**

Поместите 1 пальму на любой жетон оазиса.

## Нобвге джунги



## Кам

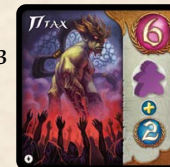
Всякий раз, сдвигая маркер соперника на шкале очередности хода, получаете 1 монету.

Всякий раз, когда соперник сдвигает ваш маркер на шкале очередности хода, получаете 2 монеты.



## Сатеша

Всякий раз, когда кто-либо берёт карту прихоти султана, получаете 1 монету, если это вы, или 2 монеты, если это соперник.



## Герб

В конце игры каждый ваш драгоценный предмет приносит на 3 ПО больше.



## Птах

В конце игры каждый ваш ремесленник приносит на 2 ПО больше.

## Вооз (новая версия)

Ассасины не могут убить ваших старейшин, визирей и ремесленников.

## Кандиша (новая версия)

Всякий раз, когда в ваш ход ассасины убивают: **купца** – берите верхнюю карту из колоды ресурсов; **строителя** – получаете число монет, которое он принёс бы; **ремесленника** – кладите его перед собой и берите верхний предмет из стопки; **визиря** или **старейшину** – кладите его перед собой.

## 1. Очередность ходов

В порядке, в котором стоят маркеры на шкале подготовки к раунду, займите ячейки на шкале очередности хода, оплатив указанную стоимость. Ячейку «0» можно занять бесплатно (сдвиньте маркеры других игроков вверх, если необходимо).

## 2. Действия игроков

В свой ход каждый игрок выполняет следующие действия:

### 2.1. Перемещение маркера игрока

Переместите свой маркер в первую свободную ячейку шкалы подготовки к раунду.

### 2.2. Перемещение жителей

Не забудьте поместить последнюю фишку жителя на жетон региона, где есть хотя бы 1 фишка того же цвета.

### 2.3. Захват власти в регионе

Поместите туда своего верблюда. Теперь это ваш регион.

### Шатры

Когда вы захватываете власть в регионе, вы можете поместить в него верблюда (как обычно) или шатёр. В конце партии шатёр приносит столько ПО, сколько указано на его жетоне региона, а также 1 ПО за каждый окружающий регион с красным символом ПО, включая сам этот жетон региона (если у него красный символ ПО).

### Горы

Горы непроходимы. Перемещая жителей по султанату, вы не можете переносить их между жетонами регионов, разделённых горами. Примечание: горы ограничивают лишь перемещение жителей. Не учитывайте горы, подсчитывая расстояние для ассасинов или определяя, сколько вокруг регионов с синим (строителей) или красным (шатров) символом ПО.

## 2.4. Применение свойства племени



### ВИЗИРИ (жёлтые)

Положите их перед собой. В конце игры получите 1 ПО за каждого визира + 10 ПО за каждого соперника с меньшим числом визирей, чем у вас.



### СТАРЕЙШИНЫ (белые)

Положите их перед собой. В конце игры получите 2 ПО за каждого старейшину.



### КУПЦЫ (зелёные)

Возьмите 1 карту ресурса из начала открытого ряда за каждого купца. Уберите купцов в мешочек.



### СТРОИТЕЛИ (синие)

Получите монеты: (строители + сброшенные фаиры) × число жетонов с синим символом ПО вокруг региона, где вы закончили перемещение, включая сам этот регион. Уберите строителей в мешочек.



### АССАСИНЫ (красные)

Убейте 1 жителя в султанате (макс. расстояние = ассасины + сброш. фаиры). Поместите верблюда на жетон, где вы убили последнего жителя. Теперь это ваш регион. Или убейте 1 жителя, находящегося перед соперником. Уберите ассасинов в мешочек.



### РЕМЕСЛЕННИКИ (фиолетовые)

Положите их перед собой.

Возьмите 1 случайный жетон предмета за каждую фишку, выберите себе 1 из них и сбросьте остальные.

Драгоценные предметы приносят ПО в конце партии, а волшебные обладают особыми свойствами. Если в конце игры у вас больше всего ремесленников, то каждый из них приносит 3 ПО.

В противном случае каждый ремесленник приносит 2 ПО. Во время игры вы можете тратить фишки ремесленников в мастерских, чтобы получать жетоны предметов.

## 3. Обновление рядов

Дополните картами из соответствующих колод ряд джиннов и ряд ресурсов (если необходимо)

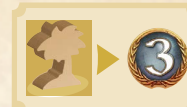
## 2.5. Применение свойства региона

Если на жетоне региона есть красная стрелка, вы обязаны применить его свойство.



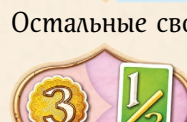
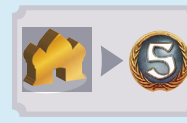
### ОАЗИС

Поместите 1 пальму на этот жетон.



### ПОСЕЛЕНИЕ

Поместите 1 дворец на этот жетон.



### МАЛЫЙ РЫНОК

Заплатите 3 монеты, чтобы взять 1 из первых 3 карт ресурсов из ряда.

### БОЛЬШОЙ РЫНОК

Заплатите 6 монет, чтобы взять 2 из первых 6 карт ресурсов из ряда.

### СВЯТИЛИЩЕ

Потратьте 2 старейшин или 1 старейшину и 1 фаиру, чтобы взять 1 любого джинна из ряда. Вы можете сразу использовать способность джинна, оплатив её стоимость.

### МАСТЕРСКАЯ

Потратьте 1 ремесленника или 2 фаиры, чтобы взять 1 верхний жетон из стопки предметов.

### ОСОБЫЙ РЫНОК

Потратьте 4 золотые монеты, чтобы взять любую карту ресурса из открытого ряда. Как обычно, не выкладываете новую карту на замену до конца раунда.



### БЕЗДНА

недоступный, непроходимый регион. В бездне никогда не бывает жителей (ни при подготовке к игре, ни во время неё).



### Великие города

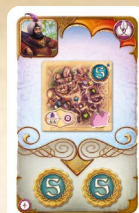
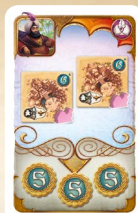
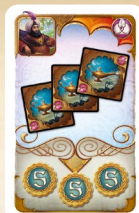
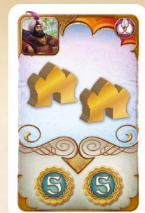
Закончив перемещение на жетоне великого города, заберите с него карту прихоти султана, если она есть. Если её нет, ничего не происходит. В конце партии получите ПО в зависимости от числа городов, которыми вы владеете: 5 ПО за 1 город, 20 ПО за 2, 45 ПО за 3, 80 ПО за 4 и 125 ПО за 5.



### Большое озеро

недоступный регион. В нём не бывает жителей. В конце игры все дворцы и пальмы на ваших жетонах регионов, окружающих большое озеро (по горизонтали, вертикали, диагонали), приносят в 2 раза больше ПО (10 ПО дворцы, 6 ПО пальмы).

# ПРИХОТИ СУЛТАНА



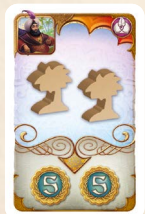
Получите 10 монет, если в ваших регионах есть хотя бы 2 дворца.

Получите 15 монет, если у вас есть хотя бы 3 джинна.

Получите 15 монет, если владеете хотя бы 2 святилищами.

Получите 10 монет, если владеете хотя бы 1 мастерской.

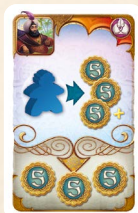
Получите 10 монет, если у вас есть хотя бы 2 изображённые карты ресурсов. Покажите их соперникам, но не сбрасывайте.



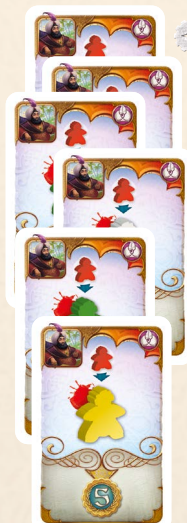
Получите 10 монет, если в ваших регионах есть хотя бы 2 пальмы.



Получите 15 монет, если владеете хотя бы 1 малым рынком и 1 большим рынком.



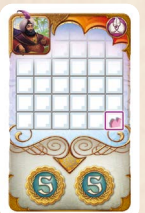
Получите 15 монет, если применяете свойство строителей и оно приносит вам хотя бы 15 монет.



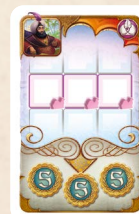
Получите указанное количество монет, убивая изображённого жителя племени.



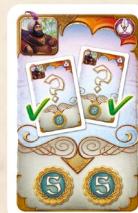
Получите 10 монет, если у вас есть указанное количество изображённых жителей.



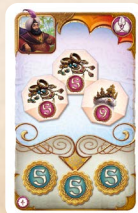
Получите 10 монет, если владеете хотя бы 1 регионом в углу султаната.



Получите 15 монет, если владеете хотя бы 3 продолжающимися друг друга регионами (по вертикали или горизонтали).



Получите 10 монет, если выполнили условия хотя бы 2 карт прихотей (не считая эту).



Получите 15 монет, если у вас есть хотя бы 3 драгоценных предмета (одинаковых или разных). Покажите их соперникам, но не сбрасывайте.

# Предметы

## Драгоценные предметы

В конце игры переверните свои драгоценные предметы и получите указанные на них ПО.



## Волшебные предметы

Раз в свой ход вы можете применить свойство любого своего волшебного предмета (даже только что взятого), сбросив его. В ход можно использовать только 1 такой предмет.



### Пылающая сабля

Уберите в мешок 2 любых жителей с 1 любого жетона региона. Если это последние жители в регионе и он никому не принадлежит, поместите на него своего верблюда. Теперь это ваш регион.



### Волшебная лампа

Возьмите 1 любого джинна из открытого ряда или с верха колоды джинов.



### Ковёр-самолёт

Выполняя действие перемещения жителей, вы можете добавить последнюю фишку на любой жетон региона (за исключением того, куда поместили предпоследнюю фишку). Последнее перемещение не учитывает горы, но вы должны соблюдать правило цвета последней фишки.



### Чарующая флейта

Выберите жетон региона и переместите на него до 5 любых жителей с 1 или нескольких соседних жетонов регионов. Если какие-либо регионы пусты, вы не захватываете в них власть.



### Кольцо возрождения

Выберите и оставьте себе 1 любой предмет из сброса.



### Талисман бури

Переместите любого своего верблюда с одного жетона региона на любой другой без верблюда.



### Рог изобилия

Пополните открытый ряд ресурсов до 9 карт. Разложите карты в ряду в любом порядке.

## Обновление рядов

В конце раунда, когда все игроки сделали ходы, выполните следующие действия, прежде чем перейти к новой фазе очередности хода:

### ♦ Обновите ряд ресурсов

Сдвиньте все оставшиеся карты ресурсов (если есть) в начало ряда. Дополните ряд до 9 карт ресурсами из колоды (кладите их лицевой стороной вверх).

Если колода закончилась, перемешайте стопку сброса — она станет новой колодой. Если карт не осталось ни в колоде ресурсов, ни в сбросе, оставьте ряд неполным.

### ♦ Обновите ряд джиннов

Сдвиньте все оставшиеся карты джиннов (если есть) в начало ряда. Дополните ряд до 3 карт джиннами из колоды (кладите их лицевой стороной вверх). Если колода закончилась, перемешайте стопку сброса — она станет новой колодой.

Начните новый раунд с фазы очередности хода.



## Победные очки

В конце игры вы получите победные очки (ПО) за следующее:

- ♦ 1 ПО за каждую вашу золотую монету.
- ♦ 1 ПО за каждого вашего визира (жёлтая фишка) + 10 ПО за каждого соперника, у которого меньше визирей, чем у вас.
- ♦ 2 ПО за каждого вашего старейшину (белая фишка).
- ♦ Столько ПО, сколько приносят все ваши джинны.
- ♦ 3 ПО за каждую пальму в ваших регионах (тех, где есть ваши верблюды).
- ♦ 5 ПО за каждый дворец в ваших регионах.
- ♦ Столько ПО, сколько приносят все ваши жетоны регионов.
- ♦ Столько ПО, сколько приносит продажа всех ваших наборов разных товаров. Факиры не являются товарами.

## Конец игры

Игра завершается в конце раунда, в котором складывается одна из следующих ситуаций:

- ♦ **Один из игроков поместил своего последнего верблюда на жетон региона.** Игрок, как обычно, захватывает этот регион и выполняет остальные действия. Когда в текущем раунде все оставшиеся игроки сделают ходы, партия закончится и начнётся подсчёт очков.
- ♦ **Невозможно переместить жителей.** Текущий и все следующие игроки больше не могут перемещать жителей, однако могут выполнять другие действия (например, использовать способности джиннов). Когда в текущем раунде все оставшиеся игроки сделают ходы (или спасуют), партия закончится и начнётся подсчёт очков.

***Примечание:** правильный выбор ячейки на шкале очередности хода в последнем раунде может сильно повлиять на ваш итоговый результат.*

*Может оказаться, что вы потратите монеты, но не сможете переместить жителей, когда до вас дойдёт ход. Получится, что вы зря потеряли ПО.*