

РЕМЕСЛЕННИКИ НАКАЛЫ

Новое племя



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.

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 мешочек 2 любых жителей с 1 любого жетона региона. Если это были 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 джиннов.



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 пустеют, 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.

РЕМЕСЛЕННИКИ НАКАЛЫ

Нۆببە رەقۇنۇبى

**МАСТЕРСКАЯ**

Потратьте 1 ремесленника или 2 факиров, 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**

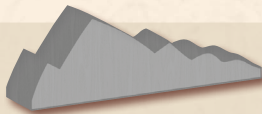
Бездна – недоступный, непроходимый регион. В бездне никогда не бывает жителей (ни при подготовке к игре, ни во время неё).

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 (как обычно), а также ещё 1 ПО за каждый окружающий регион с красным символом ПО, включая сам этот жетон региона (если у него тоже 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 (для строителей) или красным (для шатров) символом ПО.

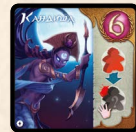
Нۆببە گۇچۇنۇبى

**Бооз (новая версия)**

Ассасины не могут убить ваших старейшин, визирей и ремесленников.

**Герб**

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

**Кандимла (новая версия)**

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

**Плах**

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