

WELL CARDS



EINMAL IM SPIEL DARFST DU 1 DEINER TARGI-FIGUREN AUF EINE VON DEINEM MITSPIELER BESETZTE WANDERDÜNE DAZUSETZEN.

ONCE PER GAME YOU ARE ALLOWED TO PLACE A TARGI FIGURE ON A SAND DUNE CARD OCCUPIED BY YOUR OPPONENT.

LEGE AUS DEM VORRAT 2x WASSER AUF DIESE KARTE. DU DARFST DIESES WASSER JEDERZEIT NUTZEN. LIEGEN AM SPIELENDEN BEIDE WASSER NOCH HIER, ZÄHLEN SIE ALS 2 SIEGPUNKTE.

PLACE TWO WATER TOKENS FROM THE SUPPLY ON THIS CARD. YOU CAN USE THEM WHEN EVER YOU LIKE. IF THEY ARE BOTH STILL HERE AT THE END OF THE GAME, SCORE 2 VICTORY POINTS AND DISCARD THEM.

WENN DU ÜBER EIN RANDFELD DATTELN ERHALTEN WÜRDDEST, DARFST DU STATTDESSEN SALZ ODER PFEFFER NEHMEN.

EVERY TIME YOU WOULD GAIN A DATE THROUGH A BORDER CARD YOU CAN TAKE A SALT OR PEPPER INSTEAD.

HAST DU AM SPIELENDEN VON JEDEM STAMMESYMBOL MINDESTENS 1 KARTE IN DEINER AUSLAGE, ERHÄLTST DU 2 ZUSÄTZLICHE SIEGPUNKTE.

AT THE END OF THE GAME IF YOU HAVE AT LEAST ONE CARD OF EVERY TRIBE SYMBOL IN YOUR DISPLAY, YOU RECEIVE TWO VICTORY POINTS.

EINMAL IM SPIEL DARFST DU BELIEBIG VIELE WAREN 1 ZU 1 GEGEN WAREN ANDERER SORTEN TAUSCHEN.

ONCE PER GAME YOU CAN EXCHANGE AS MANY GOODS AS YOU LIKE INTO GOODS OF ANOTHER TYPE.

AM SPIELENDEN ERHÄLTST DU FÜR JEDE SENKRECHTE REIHE IN DEINER AUSLAGE MIT 3 VERSCHIEDENEN SYMBOLEN 1 SIEGPUNKT.

AT THE END OF THE GAME YOU RECEIVE A VICTORY POINT FOR EVERY COLUMN WITH 3 DIFFERENT TRIBE SYMBOLS.

CAMELRIDER CARDS



DU DARFST 2 STAMMESKARTEN AUF DER HAND BEHALTEN.

YOU ARE ALLOWED TO HOLD 2 CARDS IN YOUR HAND.

AM SPIELENDEN DARFST DU JE 3 WAREN IN 1 SIEGPUNKT TAUSCHEN.

AT THE END OF THE GAME YOU CAN TRADE 3 GOODS INTO 1 VICTORY POINT. (MULTIPLE TIMES)

AM SPIELENDEN ZÄHLEN DIE AUFGEDRUCKTEN SIEGPUNKTE DER RECHTS ANLIEGENDEN KARTE DOPPELT. (KEINE SIEGPUNKTE IN KLAMMERN)

AT THE END OF THE GAME THE VICTORY POINTS OF THE TRIBE CARD PLACED TO THE RIGHT SIDE OF THIS ONE ARE DOUBLED. (NO POINTS IN BRACKETS)

EINMAL IM SPIEL DARFST DU, WENN DU DIE AKTION „STAMMESERWEITERUNG“ NUTZT, DARAUF VERZICHTEN. STATTDENN NIMMST DU DIE OBERSTE KARTE DES ABLAGESTAPELS DER STAMMESKARTEN. LEGE SIE ZU DEN ABGERILDETEN KOSTEN AUS. ODER DU KANNST SIE AUF DIE HAND NEHMEN (WENN DU NOCH KEINE HANDKARTE HAST).

ONCE PER GAME WHEN USING THE TRIBAL EXPANSION YOU CAN FORFEIT THIS ACTION AND TAKE THE TOPMOST CARD OF THE DISCARD PILE INSTEAD.

WENN DU ÜBER EIN RANDFELD SALZ ERHALTEN WÜRDST, DARFST DU STATTDENN DATTELN ODER PFEFFER NEHMEN.

EVERY TIME YOU WOULD GAIN A SALT THROUGH A BORDER CARD YOU CAN TAKE A DATE OR PEPPER INSTEAD.

FÜR JEDEN ÜBERFALL, DER BEREITS STATTGEFUNDEN HAT, ERHÄLST DU JETZT 1X WASSER ODER 1 SIEGPUNKT.

FOR EVERY RAID THAT HAS ALREADY HAPPENED YOU IMMEDIATELY RECEIVE ONE WATER OR ONE VICTORY POINT.

OASIS CARDS



DU DARFST DIE FUNKTION DER TARGIA AUCH DANN NUTZEN, WENN 1 DEINER TARGI AUF DEM IHR GEGENÜBERLIEGENDEN RANDFELD STEHT.

YOU CAN ACTIVATE THE ABILITY OF THE TARGIA IF ONE OF YOUR TARGI FIGURES IS STANDING ON A BORDER CARD ACROSS FROM HER.

AM SPIELLENDE ERHÄLST DU FÜR 1 DEINER VOLLSTÄNDIGEN REIHEN, FÜR DIE DU KEINE SIEGPUNKTE ERHALTEN WÜRDST, 2 SIEGPUNKTE.

RECEIVE 2 VICTORY POINTS FOR ONE COMPLETE ROW, THAT NORMALLY WOULD NOT GIVE YOU BONUS POINTS AT THE END OF THE GAME.

NUTZT DU DIE FUNKTION DER TARGIA, DARFST DU STATT 1 WARE 1X WASSER NEHMEN.

WHEN YOU ARE USING THE ABILITY OF THE TARGIA YOU CAN TAKE A WATER INSTEAD OF A GOOD.

AM SPIELLENDE ZÄHLEN DIE AUFGEDRUCKTEN SIEGPUNKTE DER LINKS ANLIEGENDEN KARTE DOBELT. (KEINE SIEGPUNKTE IN KLAMMERN)

AT THE END OF THE GAME THE VICTORY POINTS OF THE TRIBE CARD PLACED TO THE LEFT SIDE OF THIS ONE ARE DOUBLED. (NO POINTS IN BRACKETS)

WENN DU ÜBER EIN RANDFELD PFEFFER ERHALTEN WÜRDST, DARFST DU STATTDENN DATTELN ODER SALZ NEHMEN.

EVERY TIME YOU WOULD GAIN PEPPER THROUGH A BORDER CARD YOU CAN TAKE A DATE OR SALT INSTEAD.

EINMAL IM SPIEL DARFST DU, WENN DU DIE AKTION „FATA MORGANA“ NUTZT, DEINE BEIDEN STAMMESMARKER AUF ANGREZENDE KARTEN VERSETZEN.

ONCE PER GAME YOU ARE ALLOWED TO MOVE BOTH TRIBE MARKERS WHEN USING THE FATA MORGANA.

TARGIA CARDS

EINMAL IM SPIEL DARFST DU 1 DEINER TARGI-FIGUREN AUF EIN RANDFELD SETZEN, DAS VOM TARGI DEINES MITSPIELERS BESETZT IST ODER AUF DAS IHM GEGENÜBERLIEGENDE RANDFELD.



ONCE PER GAME YOU ARE ALLOWED TO PLACE A TARGI FIGURE ON A BORDER CARD OCCUPIED BY YOUR OPPONENT OR ACROSS FROM HIM.

NIMM 1 UNBESETZTE, OFFEN AUSLIEGENDE WANDERDÜNE ODER DIE OBERSTE KARTE DES VERDECKTEN NACHZIEHSTAPELS DER WANDERDÜNEN UND LEGE SIE OFFEN NEBEN DEINE AUSLAGE. DU DARFST SIE IN EINER BELIEBIGEN RUNDE EINSETZEN, OHNE 1 DEINER TARGI-FIGUREN DARAUFGESETZEN ZU MÜSSEN.

TAKE AN UNOCCUPIED SAND DUNE CARD OR ONE FROM THE DRAW PILE, AND PLACE IT BESIDE YOU. DURING A FUTURE TURN YOU CAN USE THIS CARD ONCE WITHOUT PLACING A TARGI FIGURE ON IT.

AM SPIELLENDE ERHÄLTST DU FÜR JE 2 STAMMESKARTEN IN DEINER AUSLAGE, DIE KEINEN VORTEIL HABEN, 1 SIEGPUNKT ZUSÄTZLICH.

AT THE END OF THE GAME YOU RECEIVE ONE VICTORY POINT FOR EVERY TWO CARDS IN YOUR DISPLAY WITHOUT TEXT.

ZU BEGINN JEDES ÜBERFALLS ERHÄLTST DU 1X WASSER.

AT THE BEGINNING OF EACH RAID YOU RECEIVE ONE WATER.

AM SPIELLENDE ZÄHLEN DIE AUFGEDRUCKTEN SIEGPUNKTE DER OBERHALB ODER UNTERHALB ANLIEGENDEN KARTE DOPELT. (KEINE SIEGPUNKTE IN KLAMMERN)

AT THE END OF THE GAME THE VICTORY POINTS OF A TRIBE CARD PLACED ABOVE OR BELOW THIS ONE ARE DOUBLED. (NO POINTS IN BRACKETS)

NUTZT DU DIE AKTION DER „FATA MORGANA“, ERHÄLTST DU 1 WARE DEINER WAHL.

WHEN YOU USE THE FATA MORGANA ACTION YOU RECEIVE A GOOD OF YOUR CHOICE.

TENT CARDS

NUTZT DU DIE AKTION „ADELIGER“, UM EINE HANDKARTE AUSZULEGEN, FÜR DIE DU GOLD BEZAHLEN MÜSSTEST, DARFST DU STATT DES GOLDES 1X WASSER UND 1 BELIEBIGE WARE BEZAHLEN.



WHEN YOU USE THE „NOBLE“ ACTION TO BUILD A HAND CARD THAT COSTS GOLD, YOU MAY PAY A WATER AND A GOOD OF YOUR CHOICE INSTEAD.

DU ERHÄLTST 1X DATTELN, 1X SALZ, 1X PFEFFER UND 1X WASSER.

YOU RECEIVE ONE DATE ONE SALT ONE PEPPER AND ONE WATER.

JEDES MAL, WENN DER RÄUBER AUF EIN RANDFELD GESETZT WIRD, AUF DEM ALS AKTION EINE WARE ABGEBILDET IST, ERHÄLTST DU 1X DIESE WARE.

EVERY TIME THE ROBBER MOVES TO A BORDER CARD SHOWING A GOOD, YOU RECEIVE THAT GOOD.

BESITZT DU ZU BEGINN
EINER RUNDE WENIGER
ALS 4 WAREN,
ERHÄLST DU
1 WARE DEINER WAHL.

GAIN ONE GOOD OF
YOUR CHOICE IF YOU
POSSESS FEWER THAN
FOUR GOODS AT THE
BEGINNING OF A ROUND.

AM SPIELENDE ERHÄLST DU
FÜR JE 3 STAMMESKARTEN
IN DEINER AUSLAGE,
DIE 1 SIEGPUNKT ZEIGEN,
1 SIEGPUNKT ZUSÄTZLICH.

AT THE END OF THE
GAME YOU RECEIVE
ONE VICTORY POINT
FOR EVERY THREE
TRIBE CARDS THAT
ARE WORTH
ONE VICTORY POINT.

EINMAL IM SPIEL DARFST
DU DEINE HANDKARTE
GEGEN EINE UNBESETZTE
STAMMESKARTE
AUS DEM MITTELFELD
TAUSCHEN.

ONCE PER GAME
YOU ARE ALLOWED
TO SWITCH YOUR
HAND CARD WITH
AN UNOCCUPIED CARD
IN THE CENTRAL AREA.

SAND DUNE CARDS



SUCHE AUS DEM ABLAGESTAPEL DER STAMMESKARTEN
1 KARTE HERAUS UND LEGE SIE IN DEINE AUSLAGE,
WENN DU DIE KOSTEN BEZAHLST.
ODER DU KANNST SIE AUF DIE HAND NEHMEN
(WENN DU NOCH KEINE HANDKARTE HAST).

TAKE A CARD FROM THE DISCARD PILE
AND PLACE IT IN YOUR DISPLAY,
PAYING THE COST.
OR TAKE IT INTO YOUR HAND
IF YOU DON'T HAVE A HAND CARD.

NUTZE DIE AKTION EINES BELIEBIGEN RANDFELDES
UND ERHALTE 1 WARE DEINER WAHL. ES IST EGAL,
OB DIE KARTE VON EINER FIGUR BESETZT IST.

USE THE ACTION OF A BORDER CARD
OF YOUR CHOICE (IT DOES NOT MATTER
IF THE BORDER CARD IS OCCUPIED)
AND RECEIVE A GOOD OF YOUR CHOICE.

LEGE AUS DEM VORRAT EINEN AKTIONSMARKER
AUF EINE BEREITS GENUTZTE EINMAL-VORTEILSKARTE.
DU DARFST DIESE KARTE ZU EINEM BELIEBIGEN
ZEITPUNKT NOCH EINMAL NUTZEN.

TAKE AN ACTION TOKEN FROM THE SUPPLY
AND PLACE IT ON AN ALREADY
USED TRIBE CARD. YOU CAN USE
THIS CARD AGAIN ON A FUTURE TURN.

LEGE 2 WASSER IN DEN VORRAT.
DANACH LEGE DIESE WANDERDÜNE WIE EINE
STAMMESKARTE IN DEINE AUSLAGE. AM SPIELENDE
BESTIMMST DU, WELCHES SYMBOL SIE HAT.

DISCARD TWO WATER. THEN PLACE THIS
SAND DUNE CARD IN YOUR DISPLAY LIKE
A TRIBE CARD. AT THE END OF THE GAME
YOU CAN CHOOSE WHICH SYMBOL IT SHOWS.

DECKE DIE 2 OBERSTEN WARENKARTEN
VOM NACHZIEHSTAPEL AUF UND NIMM,
WAS DARAUF ABGEBILDET IST.

FLIP UP TWO GOODS CARDS
FROM THE DRAW PILE AND TAKE
WHAT IS DEPICTED ON THEM.

NUTZE DIE AKTION DES RANDFELDES,
AUF DEM DER RÄUBER STEHT, UND DIE AKTION
DES RANDFELDES, DAS IHM GEGENÜBER LIEGT.

USE THE ACTION OF THE BORDER CARD
WHERE THE ROBBER IS STANDING AND
THE BORDER CARD ACROSS FROM HIM.

NIMM AUS DEM MITTELFELD 1
STAMMESKARTE OHNE STAMMESMARKER
LEGE SIE IN DEINE AUSLAGE, WENN DU DIE
KOSTEN BEZAHLST, ODER NIMM SIE AUF DIE HAND
(WENN DU NOCH KEINE HANDKARTE HAST).

ERHALTE FÜR JEDER STAMMESKARTE IN DEINER
AUSLAGE, DIE KEINEN VORTEIL HAT,
1 WARE

TAUSCHE DIE PLATZE ZWEIER STAMMESKARTEN IN
DEINER AUSLAGE ODER
TAUSCHE DEINE HANDKARTE GEGEN EINE KARTE
DEINER AUSLAGE. FÜHRE DIE KARTENFUNKTION
DER HANDKARTE NORMAL AUS.

TAKE A TRIBE CARD THAT DOESN'T HAVE
A TRIBE MARKER ON IT. YOU CAN BUILD
IT IN YOUR DISPLAY IF YOU PAY THE COST.
OR YOU CAN TAKE IT INTO YOUR HAND
IF YOU DON'T HAVE A HAND CARD ALREADY.

RECEIVE ONE GOOD OF YOUR CHOICE
FOR EVERY TRIBE CARD IN YOUR DISPLAY
WITHOUT ANY TEXT.

SWITCH THE PLACES OF TWO OF YOUR
TRIBE CARDS IN YOUR DISPLAY OR
SWAP YOUR HAND CARD WITH A CARD
IN YOUR DISPLAY. ACTIVATE THE
ABILITY OF THAT CARD AS NORMAL.

DECKE DIE OBERSTE STAMMESKARTE VOM
NACHZIEHSTAPEL AUF. DU ERHÄLTST DIE ABGEBILDETEN
KOSTEN. (KEINE WAREN IN KLAMMERN.
BEI // MUSST DU DICH FÜR EINE DER BEIDEN
ALTERNATIVEN ENTSCHEIDEN.) DANACH KOMMT DIE
KARTE AUF DEN ABLAGESTAPEL.

NUTZE DIE FUNKTION DER TARGIA
UND ERHALTE ZUSÄTZLICH 1 SIEGPUNKT.

LEGE 1 MIT DEINEM STAMMESMARKER MARKIERTE
STAMMESKARTE AUS DEM MITTELFELD IN DEINE
AUSLAGE. STATT DER ABGEBILDETEN KOSTEN
ZÄHLEST DU NUR 1X WASSER.

FLIP THE TOP TRIBE CARD FROM
THE DRAW DECK. TAKE THE COST OF THAT
CARD AS RESOURCES. (NO GOODS IN BRACKETS.
IF THERE IS A / YOU HAVE TO CHOOSE ONE SIDE).
THEN DISCARD THAT CARD.

USE THE ABILITY OF THE TARGIA
AND RECEIVE ONE VICTORY POINT.

BUILD A TRIBE CARD THAT HAS YOUR
TRIBE MARKER ON IT INTO YOUR DISPLAY.
IGNORE THE COSTS, YOU JUST
HAVE TO PAY ONE WATER INSTEAD.

1

NOBLE

YOU CAN PAY THE COST FOR THE CARD
IN YOUR HAND AND PLACE IT IN YOUR
DISPLAY, OR YOU MAY DISCARD IT.
IF YOU DISCARD IT, YOU RECEIVE ONE
WATER AND ONE GOOD OF YOUR CHOICE.

4

RAID

BOTH PLAYERS RETURN
1 PEPPER OR 1 VICTORY POINT.
MOVE THE ROBBER AND THE
TARGIA ONE SPACE AHEAD
AND REFRESH THE SAND DUNE
CARDS WITH 3 NEW ONES.

5

TRADER

YOU CAN TRADE MULTIPLE TIMES

3 OF THE SAME GOODS FOR 1 GOLD
2 OF THE SAME GOODS FOR 1 GOOD
2 WATER FOR 1 GOLD
1 WATER FOR 1 GOOD

8

RAID

BOTH PLAYERS RETURN
1 DATE AND 1 SALT OR
1 VICTORY POINT.

MOVE THE ROBBER AND THE
TARGIA ONE SPACE AHEAD
AND REFRESH THE SAND DUNE
CARDS WITH 3 NEW ONES.



9

FATA MORGANA

YOU MAY MOVE ONE OF YOUR
TRIBE MARKERS TO AN ADJACENT
UNOCCUPIED CARD IN
THE CENTRAL AREA.



10

SILVERSMITH (2x)

YOU CAN TRADE
(MAXIMUM 2 TIMES)

2 GOODS FOR 1 VICTORY POINT
OR
1 GOLD FOR 2 VICTORY POINTS.



12

RAID

BOTH PLAYERS RETURN
1 DATE, 1 PEPPER, AND 1 SALT
OR 2 VICTORY POINTS.

MOVE THE ROBBER AND THE
TARGIA ONE SPACE AHEAD
AND REFRESH THE SAND DUNE
CARDS WITH 3 NEW ONES.



13

WATER HOLE

YOU RECEIVE ONE WATER.



14

TRIBAL EXPANSION

REVEAL THE TOP CARD OF THE
TRIBE DECK. PAY THE COST TO
PLAY IT, TAKE IT INTO YOUR
HAND (IF YOU DON'T HAVE
A HAND CARD), OR DISCARD IT.
IF YOU DISCARD, YOU CAN PAY A
WATER TO REVEAL ANOTHER CARD
AND DECIDE WHAT TO DO AGAIN.
YOU CAN DO THIS MULTIPLE TIMES.



16

RAID

BOTH PLAYERS RETURN ONE
GOLD OR THEY HAVE TO DISCARD
AN ALREADY BUILD TRIBE CARD
ON THE RIGHT SIDE
OF A ROW OF THEIR CHOICE.

