

Nagála dzsinnjei



ALAMIN

A játék végén minden 2 rabszolgát beszámíthatod 1 általad választott áruként.



ANUN-NAK

Ár: 1 vén vagy 1 rabszolga
Válassz egy üres lapkát (nem lehet rajta teve, sátor, figura, pálmafa vagy palota), és tegyél rá 3 figurát (véletlenszerűen húzd a zsákból).



BA'AL

Ha szerzel egy dzsinnt, akkor kapsz 1 aranyat, ha egy ellenfeled szerez dzsinnt, akkor 2-t.



BOAZ

Véneid, vezíreid és kézműveseid védettek az orgyilkosokkal szemben.



BOURAQ

Ár: 1 vén vagy 1 rabszolga

Tegyél 1 palotát bármelyik falura.



ECHIDNA

Ár: 1 vén + (1 vén vagy 1 rabszolga)
Duplázd meg az ebben a körben az építéssel szerzett aranyérmék számát.



ENKI

Ár: 1 vén vagy 1 rabszolga
Tegyél 1 pálmát bármelyik oázisra.



HAGIS

Ár: 1 vén vagy 1 rabszolga
Amikor le kell tenned egy palotát, bármelyik szomszédos lapkára leteheted.



HAURVATAT

A játék végén minden pálmafát 3 helyett 5 GYP-t ér.



IBUS

Ár: 1 vén vagy 1 rabszolga
Orgyilkosaid 2 bármilyen figurát ölnek meg ugyanazon a lapkán vagy 2 bármilyen figurát ugyanattól a játéktól.



JAFAR

A játék végén minden vezíred 1 helyett 3 GYP-t ér.



KANDICHA

Amikor az orgyilkosaid ölnek: ha kereskedőt, húzz 1 erőforráslapkát a pakli tetejéről; ha építézt, akkor annyi aranyat kapsz, amennyit az építész kapna; ha vént, vezírt vagy kézművest* akkor a megölésük helyett tedd magad elé őket.



KUMARBI

Ár: 1 vagy több rabszolga
A körsorrendre licitáláskor minden eldobott rabszolgáért 1 hellyel csökken a licit költsége.



LAMIA

Ár: 1 vén vagy 1 rabszolga
Amikor le kell tenned egy pálmát, bármelyik szomszédos lapkára leteheted.



LETA

Ár: 1 vén + (1 vén vagy 1 rabszolga)
Üres lapkát (nem lehet rajta teve, sátor, figura, pálmafa vagy palota) vegyél a tulajdonodba, tedd rá egy tevédet/sátradat.



MARID

Mindig, amikor egy figurákkal történő lépés során egy figura kerül az egyik lapkára, aranyat kapsz: 1-et, ha te tetted oda, 2-t, ha valamelyik ellenfeled.



MONKIR

Amikor valaki egy palotát tesz le, aranyat kapsz: 1-et ha te tetted le; 2-t, ha valamelyik ellenfeled.



NEKIR

Amikor orgyilkosok figurákat ölnek, aranyat kapsz: 1-et, ha te gyilkoltál; 2-t, ha valamelyik ellenfeled.



SHAMHAT

A játék végén minden véned 2 helyett 4 GYP-t ér.



SIBITTIS

Ár: 1 vén + (1 vén vagy 1 rabszolga)
Húzz 3 dzsinnt a dzsinnpakli tetejéről. 1-et tarts meg, a másik 2-t dobd el.



SIDAR

Ár: 1 rabszolga
Vedd el a legfelső lapot az erőforráslapról.



UTUG

Ár: 1 vén + (1 vén vagy 1 rabszolga)
Vegyél a tulajdonodba 1 olyan lapkát, amin csak figurák vannak; tedd rá 1 tevédet/sátradat.



1 rabszolga



1 vagy több rabszolga

Vezír



Vén



Építész



Kereskedő



Orgyilkos



Kézműves



1 vén vagy 1 rabszolga



1 vén + (1 vén vagy 1 rabszolga)

Dzsinnek, akciók, és varázstárgyak



GE

A játék végén minden Értéktárgyad 3-3 plusz GYP-t ad.



DHENIM

Ha szerzel egy vagy több vezírt, akkor kapsz 1 aranyat, ha egy ellenfeled szerezt, akkor 2-t. Promókkártya



PTAH

A játék végén minden kézművesed 2-2 plusz GYP-t ér.



WILWIT

A játék végén minden dzsinnedért plusz 5 pontot kapsz, Wilwitért is jár a plusz pont. Promókkártya



Ha a Five Tribes későbbi kiadását vetted meg, akkor neked a rabszolgakártyák helyett fakírkártyáid vannak. Ha bármikor a szabályban vagy segédletben rabszolgával találkozol, akkor a rabszolga helyett fakírt használj.



1 fakír



1 vagy több fakír



OÁZIS

Tegyél egy pálmát erre a lapkára.

Kötelező akció



FALU

Tegyél egy palotát erre a lapkára.

Kötelező akció



KIS PIAC

Fizess 3 aranyat, és vegyél el a sor elejéről számított 3 erőforráslapból 1-et.



NAGY PIAC

Fizess 6 aranyat, és vegyél el a sor elejéről számított 6 erőforráslapból 2-t.



SPECIALIZÁLT PIAC

Fizess 4 aranyat, és vegyél el 1 tetszőleges erőforráslapját az erőforrássorból.



SZENT HELYEK

Fizess 2 vént VAGY 1 vént és dobj 1 rabszolgát (fakírt), hogy megszerezzen 1 dzsinnt. Megidézheted a dzsinn erejét, ha ki tudod fizetni a költségét.

Vezír



Vén



Építész



Kereskedő



Orgyilkos



Kézműves



MŰHELY

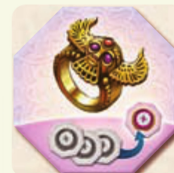
Fizess vagy 1 kézművest VAGY 2 rabszolgát (fakírt) hogy a tárgypakliról elvehesd a legfelső tárgyat.



SZAKADÉK

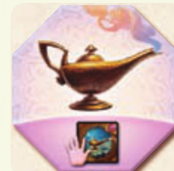
Ez egy tiltott, járhatatlan lapka. Soha nem kerülhet rá figura, sem az előkészületek, sem a játékok során.

Varázstárgyak



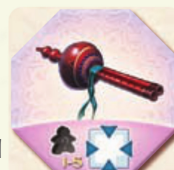
Az Újjászületés Gyűrűje

Válassz egy tárgyat a dobópakliból (érték vagy varázs) és tartsd meg.



A Mesés Lámpa

Vegyél el 1 dzsinnt az elérhetőek közül, vagy fedd fel és vedd el a dzsinnpakli legfelső lapját.



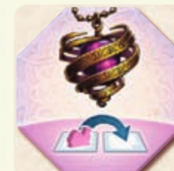
A Varázsfuvola

Válassz 1 lapkát. Legfeljebb 5 figurát áttehetsz a szomszédos lapkák(ról) erre a lapkára. Nem kapod meg az ellenőrzést.



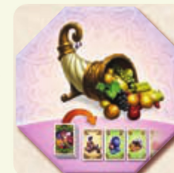
A Repülő Szőnyeg

Amikor lépsz a figurákkal, akkor az utolsó figurádat a tábla bármelyik lapkájára teheted (kivéve ahova az utolsó előtti figurát tetted). A hegyeket ne vedd figyelembe.



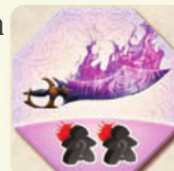
A Vihartalizmán

Tedd át az egyik tevédet egy tetszőleges másik tevé nélküli lapkára.



A Bőségszaru

Töltsd újra az erőforrássort 9 lapra, majd rendezd olyan sorrendbe a lapokat, ahogy neked tetszik.



Az Égő Handzsár

Vegyél le 2 bármilyen figurát egy tetszőleges lapkáról. Ha ezzel megszerzed a felügyeletét, tegyél rá egy tevé/sátrat.

Árueladás (különböző áruk, rabszolga nem)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	7	13	21	30	40	50	60



1 vén vagy 1 fakír



1 vén + (1 vén vagy 1 fakír)