

**N**aqala est maintenant un endroit prospère. Gagner les faveurs des tribus locales n'a pas été facile... mais vos rivaux ne vous laisseront pas tranquille pour autant. Certaines tribus abandonnent votre cause pour se rallier à vos ennemis ; vous découvrirez bientôt qu'elles suivent des chefs de bande influents que l'on a montés contre vous. Mais tout homme a son prix, et vous entendez bien rendre la pareille à vos rivaux... en faisant appel aux services des Voleurs de Naqala.

## Contenu

- ◆ 6 cartes Voleur
- ◆ 1 nouveau Djinn

1

## Mise en place du jeu

Respectez la mise en place habituelle, mais appliquez les changements suivants :

- ◆ Ajoutez le Djinn Morgiane au paquet des Djinns avant de le mélanger et de le placer à proximité du plateau de jeu.
- ◆ Mélangez les cartes Voleur et faites-en une pile face cachée, que vous placerez à côté de celle des Djinns. Révélez la première carte du paquet et placez-la face visible sur la table. Si vous jouez sans l'extension Les Artisans de Naqala, retirez le Voleur Madjaar (violet) du jeu.

## Acheter une carte Voleur

À votre tour, lorsque vous souhaitez acheter un Djinn, vous pouvez acheter le Voleur visible à la place,

2

pour le même prix. Conservez le Voleur jusqu'à ce que vous l'utilisiez.

## Utiliser une carte Voleur

À votre tour, si vous effectuez l'action de tribu qui correspond à la couleur de l'un de vos Voleurs, vous pouvez l'utiliser immédiatement après votre action de tribu. Le Voleur est ensuite remis dans la boîte. Un Voleur ne peut pas être utilisé lors du tour où vous l'avez acheté.

## Nettoyage

Une troisième action a lieu pendant la phase de Nettoyage à la fin de chaque tour.

- ◆ Piocher un nouveau Voleur

S'il n'y a pas de Voleur face visible, piochez la première carte de la pile et placez-la face visible près du plateau.

3

## Fin de la partie

Si vous avez toujours une ou plusieurs cartes Voleur devant vous à la fin de la partie, ajoutez leur valeur aux points marqués par vos Djinns.

## Les Voleurs de Naqala

Lorsque vous jouez un Voleur, appliquez toujours son effet dans le sens horaire, en partant du joueur situé à votre gauche.

### **HOUSSAIN** (vert)

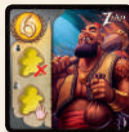


Les autres joueurs défaussent tous deux cartes Ressource de leur choix, face visible. Choisissez-en deux parmi les cartes défaussées et ajoutez-les à votre main.

4

## ZIAD (jaune)

Les autres joueurs défaussent tous un Vizir. Vous en récupérez un que vous placez devant vous.



## OUAFAI (blanc)

Les autres joueurs défaussent tous un Djinn de leur choix. Choisissez-en un parmi les cartes défaussées et placez-le devant vous.



## KOHDIAN (rouge)

Les autres joueurs choisissent tous une tuile qu'ils contrôlent et reprennent le chameau qui s'y trouve. Choisissez une tuile parmi celles qui viennent d'être libérées et placez-y un de vos chameaux.



5

Note : pour mieux voir les tuiles libérées, nous vous recommandons de coucher les chameaux plutôt que de les retirer. Ce n'est que lorsque vous avez choisi la tuile où vous placez votre chameau que vous pouvez retirer les autres.

## SHAUM (bleu)

Les autres joueurs choisissent tous un palmier ou un palais qui se trouve sur une tuile qu'ils contrôlent et le retirent. Choisissez un palmier ou un palais parmi les éléments défaussés et placez-le sur une tuile que vous contrôlez (même si ce n'est pas un oasis ou un village).



## MADJAAAR (violet)

Les autres joueurs défaussent tous un objet précieux ou magique de leur choix, face visible. Choisissez-en un parmi les objets défaussés et placez-le devant vous face cachée.

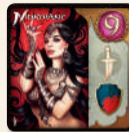


6

## Nouveau Djinn

### MORGIANE

Vous n'êtes pas affecté par les Voleurs joués par les autres joueurs.



### Notes

- ◆ Si vous ne pouvez pas défausser l'ensemble des éléments demandés par l'arrivée d'un Voleur, vous ne défaussez que ce que vous pouvez.
- ◆ Les Voleurs ne sont pas des Djins : quand un effet de jeu concerne un Djinn, il ne s'applique pas à un Voleur.

### Crédits

Auteur : Bruno Cathala

Illustrations : Clément Masson

Création Graphique : Cyrille Daujean

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.

7

