

Nowy klan



Rzemieślnicy - fioletowe figurki

Umieść wszystkie zebrane fioletowe figurki przed sobą i weź taką samą liczbę żetonów przedmiotów ze stosu przedmiotów. Wybierz jeden z nich i połóż zakryty przed sobą. Niewybrane przedmioty umieść odkryte w stosie odrzuconych przedmiotów. Każdy przedmiot będzie wart pewną liczbę PZ na koniec gry. Wyjątek stanowią magiczne przedmioty, które zamiast tego posiadają jakąś zdolność specjalną.

Jeśli na koniec gry żaden z przeciwników nie będzie miał większej liczby rzemieślników od Ciebie, każdy posiadany przez Ciebie rzemieślnik będzie wart 3 PZ (w przeciwnym wypadku będzie wart 2 PZ).

W trakcie rozgrywki rzemieślników można również wydawać w warsztatach w celu pozyskania większej liczby przedmiotów.

Przedmioty Droгоценne przedmioty

Te przedmioty nie mają żadnego konkretnego efektu. Każdy z nich jest wart pewną liczbę PZ, które otrzymasz po odkryciu go na koniec gry.



Magiczne przedmioty

Magiczne przedmioty są unikatowe. Możesz zagrać magiczny przedmiot w dowolnym momencie swojej tury (nawet od razu po wzięciu go). Zagrany magiczny przedmiot musisz następnie odrzucić. Nie możesz zagrać więcej niż jednego magicznego przedmiotu w turze.



Płonący sejmitar

Usuń dwie figurki dowolnego koloru/ kolorów z wybranej przez siebie płytki. Jeśli całkowicie opróżnisz w ten sposób płytkę ze WSZYSTKICH figurek (i nie jest ona pod kontrolą przeciwnika), natychmiast obejmujesz kontrolę nad tą płytką: aby to zaznaczyć, umieść na niej swojego wielbłąda.



Wspaniała lampa

Weź jednego z dostępnych dżinów albo odkryj i weź wierzchniego dżina z talii dżinów.



Zaczarowany flet

Wybierz płytkę. Możesz przesunąć do 5 figurek dowolnego koloru/kolorów z dowolnej liczby sąsiednich płytek na tę płytkę. Nie możesz w ten sposób objąć kontroli nad tymi płytkami.



Latający dywan

Podczas kroku przesuwania członków klanów możesz umieścić ostatnią figurkę na dowolnej płytce na planszy (z wyjątkiem tej, na której umieściłeś przedostatnią figurkę). Wciąż musisz przestrzegać zasady ostatniej figurki danego koloru. Latający dywan pozwala także ignorować góry.



Pierścień odrodzenia

Wybierz i weź przedmiot (drogocenny lub magiczny) ze stosu odrzuconych przedmiotów.



Talizman burzy

Przesuń jednego ze swoich wielbłądów na dowolną płytkę, na której nie znajduje się żaden wielbłąd.



Róg obfitości

Uzupełnij rząd kart zasobów do 9 kart, a następnie dowolnie zmień ich kolejność.

Nowe akcje płytek



WARSZTAT

Zapłać 1 rzemieślnika ALBO 2 fakirów, aby wziąć wierzchni przedmiot ze stosu przedmiotów.



WYSPECJALIZOWANE TARGOWISKO

Zapłać 4 złote monety i weź 1 dowolną kartę zasobów z rzędu kart zasobów. Uzupełnij miejsce po zabranej karcie dopiero na koniec rundy!



PRZEPAŚĆ

Przepaść jest zakazana, nieprzekraczalną płytką. Nigdy nie można położyć na niej żadnej figurki - ani podczas przygotowania rozgrywki, ani w jej toku.

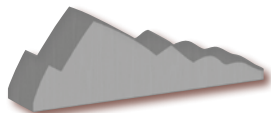
Obejmowanie kontroli nad płytkami przy pomocy namiotu



Kiedy obejmujesz kontrolę nad płytką, możesz umieścić na niej wielbłąda (jak zwykle) lub też zamiast tego zdecydować się umieścić na niej swój namiot.

Na koniec gry twój namiot wart jest liczbę PZ z tej płytki + 1PZ za każdą sąsiadującą z nią czerwoną płytkę, włączając w to nią samą, jeśli również jest czerwona.

Góry



Góry są nieprzekraczalne: zawsze, kiedy figurki są poruszane na planszy nie mogą one przejść z jednej płytki na drugą, jeśli pomiędzy tymi płytkami leży góra.

Uwaga: Góry wpływają jedynie na ruch figurek. Należy je zignorować podczas mierzenia zasięgu akcji asasynów lub zliczania sąsiadujących niebieskich płytek (w przypadku budowniczych) albo czerwonych płytek (w przypadku namiotów).

Nowe dziny



BOAZ *(nowa wersja)*

Twoi mędrcy, wezyrowie i rzemieślnicy są odporni na działanie asasynów.



GEB

Na koniec gry każdy z Twoich drogocennych przedmiotów jest wart dodatkowe 3 PZ.



KANDICHA *(nowa wersja)*

Za każdym razem, gdy Twoi asasyni zabijają: **kupca** – dobierz 1 kartę z wierzchu talii zasobów; **budowniczego** – weź tyle złotych monet, ile w tym momencie zarobiłby ten budowniczy; **rzemieślnika** - umieść go przed sobą i weź 1 przedmiot z wierzchu stosu przedmiotów; **wezyra** albo **médrcza** – zamiast zabijając, umieść go przed sobą.



PTAH

Na koniec gry każdy z Twoich rzemieślników jest wart dodatkowe 2 PZ.