



КОМПОНЕНТЫ

- 5 листов-подсказок по структуре хода и способностям Джинов;
- 1 блокнот для подсчета очков;
- 2 набора (черный и оранжевый) по 8 фигурок верблюдов и 1 маркеру очередности хода в каждом наборе;
- 2 набора (синий и розовый) по 11 верблюдов и 2 маркера очередности хода в каждом наборе;
- 1 трек очередности ставок и 1 трек очередности хода;
- 90 деревянных человечков (16 желтых Визирей, 20 белых Мудрецов, 18 синих Строителей, 18 зеленых Торговцев, 18 красных Ассасинов);
- 1 мешочек для человечков;
- 12 фигурок пальм и 10 дворцов;
- 30 тайлов (12 тайлов с числовым значением в синем круге и 18 тайлов с значением в красном круге);
- 22 карты Джинов;
- 96 жетонов золотых монет (48 жетонов ценой "5" и 48 жетонов ценой "1");
- 54 карты ресурсов: 36 карт товаров и 18 карт Рабов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если вы играете первый раз, отделите все компоненты игры от их рамок. Не стоит выбрасывать пустые рамки, лучше поместите их под низ органайзера. Таким образом органайзер будет плотно прилегать к крышке коробки, что предотвратит перемешивание компонентов игры во время хранения и транспортировки.

Если играют 3 или 4 игрока, каждый игрок берет по 8 верблюдов и одному маркеру очередности хода (1). Оставшиеся розовые и синие верблюды и маркеры очередности хода не используются. При игре вдвоем один игрок берет всех 11 розовых верблюдов и 2 розовых маркера очередности хода, а второй игрок забирает себе 11 синих верблюдов и 2 синих маркера очередности хода.

Каждый игрок также получает 50 золотых монет (9 монет номиналом "5" и 5 монет номиналом "1") (2). Игрокам следует положить монеты перед собой номиналом вниз (так, чтобы другие игроки не могли видеть точную сумму имеющейся у каждого наличности до самого конца игры).

Перемешайте 30 тайлов и расположите их случайным образом, формируя прямоугольник 5 на 6 тайлов. Это ваш Султанат (3).

Сложите все 90 человечков в мешок, затем случайным образом вытащите и положите на каждый тайл по 3 человечка (4).

Расположите трек очередности ставок и трек очередности хода рядом с Султанатом. Соберите маркеры очередности хода у всех игроков и расположите их на треке очередности ставок случайным образом (5). Расположение маркеров определит, в каком порядке игроки будут осуществлять ставки на очередность хода в первом раунде (6).

Перемешайте карты ресурсов и положите колоду на столе лицом вниз. Затем возьмите 9 верхних карт и выложите их в ряд в открытую рядом с колодой (7).

Перемешайте карты Джиннов и положите колоду на столе лицом вниз. Возьмите 3 верхние карты и выложите их в ряд в открытую рядом с колодой (8).

Положите пальмы, дворцы и все оставшиеся монеты так, чтобы игроки могли легко до них дотянуться (9).

Теперь можно начинать игру!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре **Five Tribes** каждый игрок является путником, отправившимся в легендарный город-государство Нагала. Игроки будут плести интриги среди местных племен, вызывать древних Джиннов и поборются за влияние в султанате. В конце игры игрок с наибольшим количеством победных очков победит и будет провозглашен Великим Султаном.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

В конце игры победные очки (ПО) начисляются следующим образом:

- 1 ПО за каждую имеющуюся у вас золотую монету;
- 1 ПО за каждого имеющегося у вас Визиря (желтый человечек) + 10 ПО за каждого оппонента, у которого Визирей строго меньше, чем у вас;
- 2 ПО за каждого имеющегося у вас Мудреца (белый человечек);
- сумма победных очков ваших Джиннов;

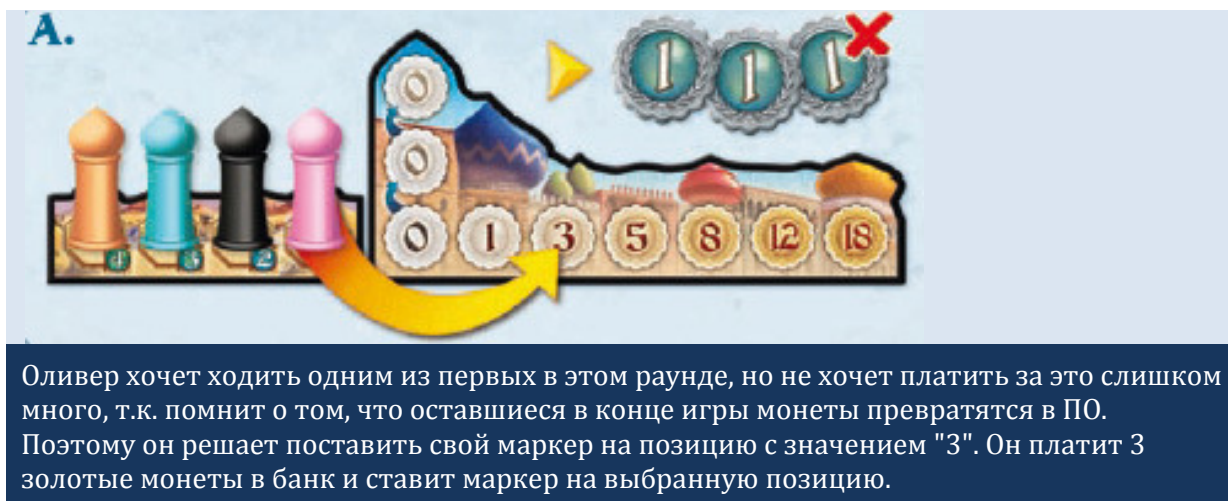
- сумма победных очков , указанных на ваших тайлах (тех тайлах, на которых стоят ваши верблюды);
- 3 ПО за каждую пальму на любом вашем тайле;
- 5 ПО за каждый дворец на любом вашем тайле;
- сумма победных очков за каждый имеющийся у вас набор карт товаров (но не Рабов), в котором все товары различны (это значение считается, как если бы вы решили продать все имеющиеся у вас в конце игры товары - см. раздел 2.6 **Продать товары** с. 14).

ХОД ИГРЫ

В начале игры и в начале каждого нового раунда все игроки должны сделать ставки на порядок хода, чтобы определить в какой очередности они будут совершать действия в этом раунде.

1. АУКЦИОН ЗА ПОРЯДОК ХОДА.

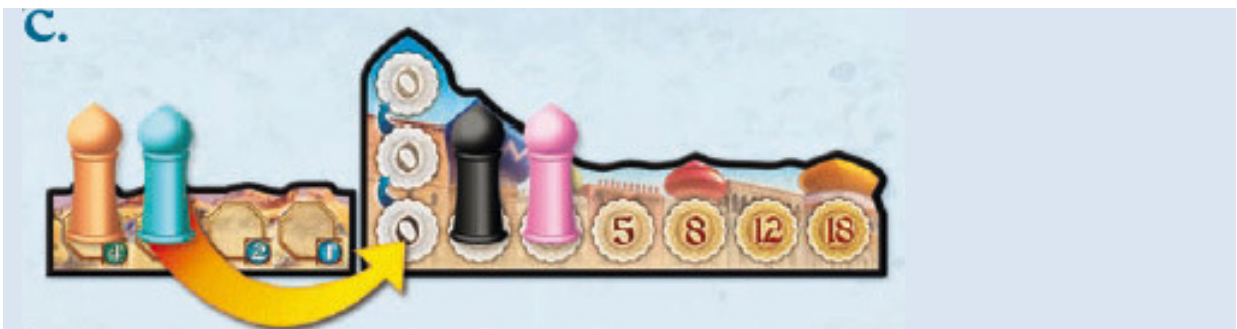
Игрок, чей маркер находится на первой позиции трека очередности ставок, начинает первым и объявляет, на какое место трека очередности хода он хочет поставить свой маркер. Он немедленно платит в банк сумму, указанную на выбранном им месте, и помещает туда свой маркер очередности хода.



После этого игрок, чей маркер очередности хода стоит следующим на треке очередности ставок, тоже выбирает место на треке очередности хода, ставит туда свой маркер и платит соответствующую цену. Процесс идет до тех, пока на трек очередности хода не будут выставлены маркеры всех игроков.



Сэм ходит следующей. Она теперь не может занять позицию "3", т.к. там уже стоит маркер Оливера, а "5" кажется слишком высокой ценой за привилегию ходить раньше Оливера. Поэтому Сэм решает заплатить 1 золотой в банк и ставит свой маркер на "1" на треке очередности хода.



Следующей ходит Анна. Она хочет сохранить свое золото на будущее и решает сделать нулевую ставку. Она ничего не платит и ставит свой маркер очередности хода на нулевую позицию, ближайшую к ненулевым значениям на треке очередности хода.

Если игрок решает поставить свой маркер на нулевую позицию, а на треке очередности хода уже есть маркеры на нулях, то все уже стоящие на нулевых позициях маркеры смещаются вверх, освобождая место для нового маркера. Таким образом, тот игрок, который последним делал нулевую ставку, будет ходить раньше других игроков, сделавших нулевые ставки до него. А игрок, который первым поставил свой маркер на "0", будет ходить в раунде последним.



Питер последним делает ставку и видит, что если он поставит свой маркер на "0", то ему ничего не придется платить, и он все равно будет ходить перед Анной. Именно так он и решает поступить.

Так как на треке очередности хода всего три нулевые позиции, то если все "0" заняты, последний игрок должен поставить свой маркер на платную позицию (например, "1") - при этом он будет ходить первым в этом раунде!

Игроки осуществляют свои ходы в порядке, задаваемом их маркерами на треке очередности хода, при этом игроки, маркеры которых стоят на более старших позициях, ходят первыми.



2. ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

В свой ход игрок выполняет последовательно все нижеперечисленные действия, прежде чем передает ход следующему игроку.

2.1 ПЕРЕМЕСТИТЬ МАРКЕР ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

Возьмите ваш маркер очередности хода и поставьте на первую свободную позицию на треке очередности ставок.

Примечание: Если вы ходите первым, то вы будете первым делать ставку на порядок хода в следующем раунде. Теоретически это означает, что если вы будете делать достаточно высокие ставки, то таким образом сможете всю игру ходить первым, но потратив деньги на ставки, вы лишите себя тех ПО, которые вы бы могли получить в конце игры за израсходованное на ставках золото - подумайте, возможно, это не выигрышная стратегия!

2.2 ПЕРЕМЕСТИТЬ ЧЕЛОВЕЧКОВ

Выберите тайл, на котором есть хотя бы 1 человечек (или более). Заберите всех человечков с этого тайла в руку и выставляйте человечков на тайлы по одному человечку за раз, начав движение с соседнего тайла и дальше двигаясь по смежным тайлам.

Есть 3 правила, которые вы должны соблюдать, расставляя человечков:

- правило Последний человечек того же цвета;
- правило Нет диагоналям;

- правило Нет обратному движению.

Правило Последний человек того же цвета: вы сами выбираете порядок, в котором вы будете двигаться по тайлам, расставляя человечков, но вы должны убедиться, что последний человек с руки будет выставлен на тайл, на котором уже есть хотя бы 1 человек такого же цвета.



Увидев возможность интересного хода, игрок берет 2 человечков в руку с левого тайла.



Затем он ставит желтого человечка на тайл, смежный с начальным, и белого - на следующий тайл. Такой ход является допустимым, т.к. на последнем тайле был 1 человек белого цвета.

Примечание: Во время движения по тайлам вы можете проходить по пустым тайлам (оставляя на них тоже по одному человечку), но ваше движение НИКОГДА не может заканчиваться на пустом тайле, т.к. на конечном тайле всегда обязан быть хотя бы 1 человек, причем такого же цвета, как и последний оставшийся у вас в руке.

Правило Нет диагоналям: Все перемещения человечков должны осуществляться с тайла на следующий смежный с ним по одной стороне тайл. Перемещения по диагонали недопустимы.



Этот зеленый человечек не сможет достичь Оазиса.

Правило Нет обратному движению: нельзя вернуться на тайл, который вы только что покинули. Вместе с тем вы можете вернуться на тайл, который вы уже посещали во время текущей последовательности перемещений, если у вас достаточно человечков, чтобы совершить циклическое движение.



Второй красный человечек не может быть помещен на тайл Малого рынка, т.к. это было бы обратное движение.

A. - How to do a loop -

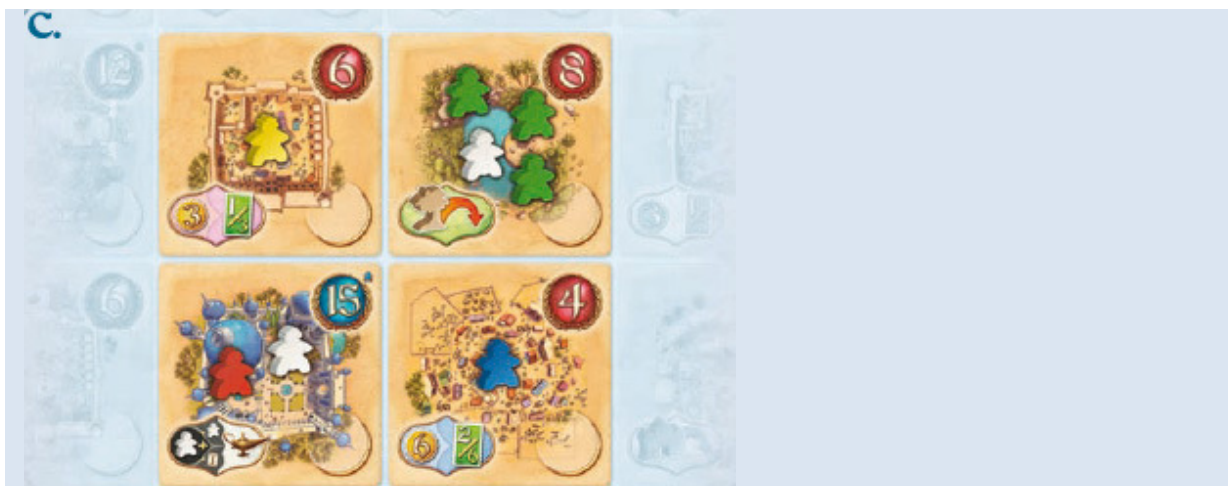


Для завершения петли нужно минимум 5 человечков.

B.



Взяв всех человечков с тайла Малого рынка, игрок затем оставляет зеленого человечка в Оазисе (1), синего человечка - на тайле Большого рынка (2), красного человечка - в Священном месте (3), желтого - на тайле Малого рынка (4), и последнего зеленого человечка игрок кладет на тайл Оазиса (5), который он уже посещал ранее в этот ход.



Такое перемещение позволяет игроку сгруппировать 3 зеленых человечков в Оазисе: теперь игрок может использовать этих Торговцев. Другие человечки были оставлены на других тайлах во время движения.

Пока вы только открываете для себя эту игру, мы вам рекомендуем класть человечков плашмя во время планирования вашего движения по тайлам. Это позволит вам, если необходимо, забрать человечков обратно в руку, не перепутав их с теми, что уже стояли на тайлах. Только не забудьте поставить лежащих человечков в вертикальное положение, когда ваше движение будет завершено.

2.3 ПРОВЕРИТЬ, КОНТРОЛИРУЕТЕ ЛИ ВЫ ТАЙЛ

Когда вы закончили перемещать человечков, возьмите обратно в руку человечка, которого вы последним поставили на финальный тайл, вместе со всеми другими человечками **такого же цвета**, которые уже были на этом тайле ранее.

У вас в руке должно быть минимум два человечка одинакового цвета: один - тот, которого вы поставили последним, и хотя бы еще один человек того же цвета обязан был уже быть на тайле. В обратном случае, вы не выполнили правило **Последний человек того же цвета** и обязаны забрать разложенных вами во время движения человечков и походить заново.

Если, забрав всех человечков такого же цвета, вы оставили тайл пустым, вы немедленно получаете контроль над этим тайлом: положите на тайл одного из своих верблюдов, чтобы отметить ваше владение тайлом. В конце игры вы получите все ПО, указанные в красных и синих кругах на тех тайлах, на которых стоят ваши верблюды.



Игрок перемещает одного белого человечка на тайл, где стоят 2 белых человечка и нет человечков других цветов. Таким образом, он заканчивает фазу передвижения с тремя белыми человечками в руке, а на тайле не остается ни одного человечка - игрок получает контроль над этим тайлом. Если бы игрок решил переместить белого человечка на тайл с тремя белыми человечками и одним синим, он бы взял в руку 4 белых человечков, но не получил бы контроль над тайлом.

Примечание: Во время вашего движения вы можете проходить через тайлы, контролируемые другими игроками или вами, оставляя по 1 человечку на этих тайлах, как обычно. Если вы заканчиваете ваше движение на тайле, принадлежащем другому игроку, и забрав всех человечков того же цвета, что и ваш последний человек, вы опустошаете тайл, то вы НЕ получаете контроль над этим тайлом: тайл остается во владении прежнего игрока. После того, как игрок первым поставил своего верблюда на тайл, этот тайл принадлежит игроку до конца игры.

2.4 ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ КАСТЫ

Теперь выполните действие касты, к которой принадлежат человечки в вашей руке. Вы выполняете это действие независимо от того, получили вы контроль над финальным тайлом или нет.



Желтая каста Визирей

Поставьте всех Визирей, которых вы собрали в руке, перед собой. В конце игры они принесут вам ПО.



Белая каста Мудрецов

Поставьте всех Мудрецов, которых вы собрали в руке, перед собой. Если у вас останутся Мудрецы в конце игры, то вы получите за них ПО. Вы также можете "потратить" некоторых своих Мудрецов во время игры, чтобы получить Джиннов и/или воспользоваться их силой.



Зеленая каста Торговцев

Сразу же верните этих зеленых человечков в мешок и возьмите такое же количество карт ресурсов из тех, что выложены на столе в ряд лицом вверх, начиная с начала ряда. НЕ замещайте взятые карты новыми картами из колоды! (См. фазу **Очистка** с. 15).



Синяя каста Строителей

Сразу же верните этих синих человечков в мешок и получите за них следующее количество золотых монет:

- Посчитайте количество тайлов с синими значениями, окружающих финальный тайл (тайлы по диагонали от финального тоже учитываются). Прибавьте 1, если значение финального тайла тоже указано в синем круге.
- Умножьте это число на количество синих человечков, которых вы только что вернули в мешок. **БОНУС:** при умножении вы можете к числу человечков добавить любое число имеющихся у вас карт Рабов (и сбросить эти карты).



Вокруг финального тайла с красным значением расположены 4 тайла с синими значениями. Последний человечек игрока был синего цвета, также на финальном тайле было еще 2 человечка синего цвета - поэтому игрок положил в мешок 3 синих человечка. Игрок также решил сбросить 2 карты Рабов.

Он сразу же получает $4 * (3 + 2) = 20$ золотых монет. Если бы тайл, на котором игрок закончил свое движение, был бы с синим значением, игрок бы получил $5 * (3 + 2) = 25$ золотых монет.



Красная каста Ассасинов

Сразу же верните красных человечков с руки в мешок.

Убейте одного другого человечка - просто уберите человечка в мешок.

Человечком-жертвой может быть:

- Либо 1 человек любого цвета на ваш выбор, находящийся на расстоянии от финального тайла не больше, чем количество красных человечков, которых вы вернули в мешок (расстояние считается как количество переходов с тайла на тайл через сторону, при подсчете расстояния нельзя перемещаться по диагонали). В частности, Ассасины могут убить человечка на финальном тайле (так как в этом случае фактическое расстояние равно 0).

- Либо 1 желтый либо 1 белый человек, стоящий перед другим игроком.

БОНУС: Вы можете сбросить сколько угодно имеющихся у вас карт Рабов, чтобы увеличить дистанцию, на которой "сработают" ваши Ассасины.

Дистанция поражения увеличивается на 1 тайл за каждую сброшенную карту Раба.

ВАЖНО: если в результате действия ваших Ассасинов на тайле не осталось больше человечков (Ассасины убили последнего/последних), вы получаете контроль над этим тайлом. Сразу же поставьте на тайл своего верблюда.

Таким образом, с помощью Ассасинов за один ход игрок может получить контроль сразу над двумя тайлами. Контроль над первым тайлом игрок получает обычным образом: если в конце перемещения человечков все человечки на финальном тайле окажутся одного цвета (в нашем случае красного). И если на соответствующем расстоянии от финального тайла есть тайл с одним единственным человечком, то игрок может "убить" этого человечка и получить контроль над вторым тайлом.



За один ход эти Ассасины принесли своему хозяину контроль не над одним, а сразу над двумя тайлами.

Если так случилось, что благодаря Ассасинам вы получили контроль сразу над двумя тайлами, и в этот момент у вас оставался только 1 верблюд, то вы должны поставить верблюда на тот тайл, на котором закончили движение ваши человечки. В этом случае нельзя решить поставить верблюда на тайл, последний человечек на котором был убит вашими Ассасинами. Вы не можете выбирать, на какой из тайлов поставить своего последнего верблюда в такой ситуации.

2.5 ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ ТАЙЛА

Полностью завершив действие касты, выполните действие финального тайла, на котором закончили движение ваши человечки, независимо от того, получили вы контроль над тайлом или нет.

Если в этот ход вы получили контроль над вторым тайлом с помощью Ассасинов, вы не можете выполнить действие этого тайла. Вы всегда выполняете действие только того тайла, на котором закончили фазу движения 2.2.

На каждом тайле есть небольшой символ, подсказывающий, какое действие у этого тайла.

Если символ отмечен **красной стрелкой**, то действие тайла является **обязательным**.



ОАЗИС

Поставьте одну фигурку пальмы на этот тайл. На тайле может быть сколько угодно пальм, но вы ограничены числом компонентов. Если все пальмы в резерве закончились, просто игнорируйте это действие.



ПОСЕЛЕНИЕ

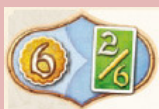
Поставьте одну фигурку дворца на этот тайл. На тайле может быть сколько угодно дворцов, но вы ограничены числом компонентов. Если все дворцы в резерве закончились, просто игнорируйте это действие.

Все другие действия тайлов в игре не являются обязательными. Игрок сам решает, хочет ли он выполнить действие, и имеет ли он желание и возможность заплатить за это действие соответствующую цену.



МАЛЫЙ РЫНОК

Заплатите 3 золотые монеты и возьмите 1 карту ресурсов на свой выбор из первых 3 карт с начала ряда. Как всегда, НЕ замещайте взятые вами карты новыми из колоды!



БОЛЬШОЙ РЫНОК

Заплатите 6 золотых монет и возьмите 2 карты ресурсов на свой выбор из первых 6 карт ресурсов с начала ряда. В том маловероятном случае, если в ряду осталась всего лишь 1 карта, вы все равно должны заплатить 6 монет, если вы хотите ее забрать по свойству Большого рынка. Как всегда, НЕ замещайте взятые вами карты новыми из колоды!



СВЯЩЕННОЕ МЕСТО

Заплатите либо 2 Мудрецов, либо 1 Мудреца + 1 Раба, чтобы взять любого из открытых в данный момент Джиннов на ваш выбор. Мудрецов отправьте в мешок, а карту Раба сбросьте. НЕ замещайте взятого вами Джинна новой картой из колоды!

Джинны не только принесут своему хозяину ПО в конце игры, но и обладают могущественными способностями:

- За использование некоторых способностей Джиннов необходимо заплатить (на карте Джинна указана цена): в этом случае такая способность может быть использована только в ход игрока, которому принадлежит Джинн, и только 1 раз за ход.

- Вы можете воспользоваться способностью Джинна сразу же, как только вы взяли его карту, но, конечно, если у способности указана цена, вы должны иметь возможность ее оплатить.

Подробное описание всех способностей Джиннов смотрите на соответствующей стороне листа-подсказки и в конце этих правил.

2.6 ПРОДАТЬ ТОВАРЫ (ОПЦИОНАЛЬНО)

После того, как вы выполнили действия касты и финального тайла, и до того, как передать ход следующему игроку, вы можете, ЕСЛИ ХОТИТЕ, продать некоторые ваши товары (но не Рабов).

Чтобы сделать это, сбросьте один или более наборов карт товаров. Все карты в каждом наборе должны быть разными. Сразу же получите из банка соответствующее количество золотых монет за каждый набор: 1 - 3 - 7 - 13 - 21 - 30 - 40 - 50 - 60 - в зависимости от того, сколько различных карт товаров в наборе.

# карт в наборе								
1 [#]	2 [#]	3 [#]	4 [#]	5 [#]	6 [#]	7 [#]	8 [#]	9 [#]
1	3	7	13	21	30	40	50	60
заработанные монеты								



Желая сделать высокую ставку, чтобы ходить первым в следующем раунде, игрок решает продать все свои товары. Он получает 30 золотых монет за первый набор карт + еще 7 монет за три карты ресурсов, которые дублировали карты из первого набора, и потому были выделены в отдельный набор.

Рабы не могут быть проданы.

Примечание: Продавайте свои товары только в том случае, когда вам отчаянно нужны деньги, чтобы сделать ставку на очередность хода в следующем раунде. Иначе вам всегда лучше придержать свои товары, собрать и продать больший сет позже. Даже если у вас

не получится добавить новые виды товаров в ваш набор, вы всегда сможете продать свои товары по той же цене в свой последний ход!

3. ОЧИСТКА

После того, как все игроки походили в этом раунде, и до того, как начать делать ставки на порядок хода в следующем раунде, игрок, который сидит рядом с колодами Джиннов и карт ресурсов, должен выполнить следующие действия:

- Пополнить ряд карт ресурсов:

Сдвиньте все оставшиеся открытые карты ресурсов в начало ряда. Вытащите из колоды и добавьте в ряд карты, чтобы опять получилось 9 открытых карт в ряду. В том маловероятном случае, если закончились карты в колоде ресурсов, перетасуйте сброшенные карты (если есть) и сформируйте новую колоду. Если по-прежнему не хватает карт для того, чтобы дополнить ряд до 9 карт, то выложите столько карт, сколько есть.

- Пополните ряд Джиннов:

Сдвиньте оставшиеся открытые карты Джиннов (если есть) в начало ряда. Вытащите из колоды и добавьте в ряд карты, чтобы получилось 3 открытые карты в ряду. В том маловероятном случае, если закончились карты в колоде Джиннов, перетасуйте сброшенные карты (если есть) и сформируйте новую колоду.

Теперь вы готовы перейти к следующему раунду и начать делать ставки на порядок хода (фаза 1).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра останавливается в конце того раунда, в котором произошло одно из следующих двух событий:

- Игрок поставил на тайл своего последнего верблюда:

Игрок получает контроль над тайлом, затем совершает последующие действия хода, как обычно. Игра завершается после хода последнего игрока в этом раунде, и происходит подсчет очков.

- У игрока нет возможности переместить человечков:

Этот игрок (и все следующие за ним игроки) не имеет возможности переместить человечков в рамках правил. В то же время игроки, если хотят, могут совершить другие действия, например, воспользоваться силой своих Джиннов. Игроки ходят, пропуская фазу движения 2.2 (или пасуют), как обычно, в порядке, определенном треком очередности хода. После хода последнего игрока раунд завершается, игра заканчивается, и происходит подсчет очков.

Примечание: После того, как на поле не осталось вариантов, как переместить человечков, один из игроков может воспользоваться силой Джинна *Anin-Nak*, добавить на один из тайлов 3 новых человечков, и в игре опять появится возможность совершать

перемещения. Тем не менее игра все равно завершается, когда заканчивается текущий раунд.

Примечание: Правильная ставка в последнем раунде может иметь решающее значение. Опрометчивый игрок может потратить несколько золотых монет, но при этом оказаться неспособным переместить человечков, когда придет его очередь ходить. В этом случае он зря потеряет несколько ПО, которых ему может не хватить для победы.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Воспользуйтесь специальным блокнотом, вложенным в коробку с игрой, для подсчета очков каждого игрока (смотрите также правила подсчета в разделе **Победные очки** на с. 3).

Игрок, получивший за игру наибольшее количество ПО, выигрывает и становится Великим Султаном Нагалы! В том маловероятном случае, если два или более игроков заработали одинаковое количество очков, им придется поделиться властью и управлять Нагалой совместно - или сыграть еще раз!

Автор игры: Бруно Катала. Иллюстратор: Клемент Массон.

Перевод правил: TiKoshka.

СВОЙСТВА ДЖИННОВ

AL-AMIN	В конце игры вы засчитываете каждую пару имеющихся у вас Рабов за одну карты любого товара на ваш выбор.
ANUN-NAK	Цена: 1 Мудрец или 1 Раб. Вытащите из мешочка 3 случайных человечка и поставьте на пустой тайл (тайл без верблюдов, человечков, пальм или дворцов).
BAÁL	Каждый раз, когда кто-то берет себе карту Джинна, получите 1 золотую монету, если это вы, и 2 золотые монеты, если это оппонент.
BOAZ	Ваши Мудрецы и Визири имеют защиту от Ассасинов.
BOURAQ	Цена: 1 Мудрец или 1 Раб. Поставьте 1 дворец на любое Поселение.
ECHIDNA	Цена: 1 Мудрец + (1 Мудрец или 1 Раб). Удвойте то количество золотых монет, которое принесли вам в этот ход Строители.
ENKI	Цена: 1 Мудрец или 1 Раб. Поставьте 1 пальму на любой Оазис.
HAGIS	Цена: 1 Мудрец или 1 Раб. Когда вы добавляете на тайл дворец, вы можете вместо текущего тайла Поселения поставить дворец на один из соседних тайлов.
HAURVAIAI	В конце игры каждая ваша пальма приносит вам 5 ПО вместо 3.
IBLIS	Цена: 1 Мудрец или 1 Раб. Ваши Ассасины убивают 2 человечка любого цвета на одном тайле или 2 Мудреца и/или Визиря у одного оппонента.
JAFAR	В конце игры каждый ваш Визирь приносит вам 3 ПО вместо 1.
KANDICHA	Каждый раз, когда ваши Ассасины убивают: Торговца - возьмите себе верхнюю карту из колоды карт ресурсов; Строителя - получите столько золотых монет, сколько мог заработать этот Строитель (фактически это число равно количеству тайлов с синим значением в квадрате 3 на 3 тайла с центром в текущем тайле); Визиря или Мудреца - вы забираете человечка себе вместо того, чтобы отправить его в мешок.
KUMARBI	Цена: 1 Раб или более. Во время торгов за очередность хода каждая сброшенная вами карта Раба уменьшает цену на 1 позицию на треке.
LAMIA	Цена: 1 Мудрец или 1 Раб. Когда вы добавляете пальму, вы можете вместо текущего тайла Оазиса поставить пальму на один из соседних тайлов.
LETA	Цена: 1 Мудрец + (1 Мудрец или 1 Раб). Получите контроль над одним пустым тайлом (тайлом без верблюдов, человечков, пальм и дворцов). Поставьте на него одного из ваших верблюдов.
MARID	Каждый раз, когда кто-нибудь ставит человечка на ВАШ тайл во время фазы передвижения, получите 1 золотую монету, если это вы, или 2 золотые монеты, если человечка поставил оппонент.
MONKIR	Каждый раз, когда кто-то ставит на поле дворец, получите 1

	золотую монету, если это вы, или 2 золотые монеты, если дворец ставит другой игрок.
NEKIR	Каждый раз, когда Ассасины убивают человека (человечков), получите 1 золотую монету, если человека убили ваши Ассасины, или 2 золотые монеты, если убийство совершил другой игрок.
SHAMNAT	В конце игры каждый ваш Мудрец приносит вам 4 ПО вместо 2.
SIBITTIS	Цена: 1 Мудрец + (1 Мудрец или 1 Раб). Возьмите 3 верхние карты колоды Джиннов. Оставьте себе одну, две остальные сбросьте.
SLOAR	Цена: 1 Раб. Возьмите верхнюю карту из колоды ресурсов.
UTUG	Цена: 1 Мудрец + (1 Мудрец или 1 Раб). Получите контроль на тайлом, на котором стоят только человечки (нет верблюдов, пальм или дворцов, но есть хотя бы 1 человек). Поставьте на тайл одного из ваших верблюдов.