

# Turnò di Giòcò

## 1. Offertè per l'Ordinè di Turnò

In base all'Ordine di Offerta effettua la tua Offerta per l'Ordine di Turnò e paga immediatamente il relativo costo in MO. Se offri zero MO non paghi niente e spingi in alto i segnalini già presenti sugli spazi zero.

## 2. Azioni dei Giocatori

Ogni giocatore effettua tutte le seguenti azioni, prima di passare il turno al giocatore successivo:

### 2.1 Sposta il segnalino Turnò

Rimetti il tuo segnalino turno sul primo spazio disponibile del tracciato dell'Ordine di Offerta.

### 2.2 Muovi i Meeple

Assicurati di lasciare il tuo ultimo Meeple su una Tessera che contenga già almeno 1 Meeple dello stesso colore.

### 2.3 Controllo della Tessera

Riprendi in mano l'ultimo Meeple lasciato sulla Tessera finale, assieme a tutti gli altri Meeple dello stesso colore che erano già presenti sulla Tessera. Se la tessera resta vuota ottieni il controllo della Tessera e piazzaci sopra un Cammello del tuo colore.



### 2.4 Azione della Tribù

#### CONSIGLIERI

Piazza i Meeple gialli raccolti di fronte a te. Fine gioco: 1PV ognuno + 10PV per maggioranza

#### SAGGI

Piazza i Meeple bianchi raccolti di fronte a te. Puoi usarli per attivare 1 poteri dei Geni oppure valgono a fine gioco 2PV ognuno



#### MERCANTI

Rimetti i Meeple verdi raccolti nel sacchetto e prendi lo stesso numero di carte Risorsa a partire dall'inizio della fila di quelle disponibili



#### COSTRUTTORI

Rimetti i Meeple blu raccolti nel sacchetto e ricevi un numero di MO così calcolato: (i Meeple raccolti + le eventuali carte Schiavo scartate) moltiplicato il numero di Tessere circostanti aventi il valore su sfondo blu.



#### ASSASSINI

Rimetti i Meeple rossi raccolti nel sacchetto e uccidi 1 Meeple su una Tessera oppure 1 Saggio o Consigliere posseduto da un avversario: 1 Meeple raccolti + le eventuali carte Schiavo scartate rappresentano il numero di Tessere di range dell'Assassino. Se la tessera resta vuota ne ottieni il controllo.

## 2.5 Azione della Tessera

Se sulla Tessera sulla quale termini il Movimento è raffigurata una freccia rossa, l'azione è obbligatoria.



#### OASI

Piazza 1 Palma sulla Tessera

8



#### VILLAGGIO

Piazza 1 Palazzo sulla Tessera

5

Su tutte le altre Tessere l'Azione è facoltativa:



#### MERCATO PICCOLO

Paga 3 MO e prendi 1 delle prime 3 carte Risorsa disponibili della fila

6



#### MERCATO GRANDE

Paga 6 MO e prendi 2 delle prime 6 carte Risorsa disponibili della fila

4



#### LUOGO SACRO

Paga 1 Saggio o 1 Saggio e 1 carta Schiavo per prendere 1 Genio fra quelli disponibili; puoi usare subito il suo potere speciale se hai le risorse per pagarne il costo.

6 10

12 13

## 2.6 Vendere le carte Merce (facoltativo)

Se hai bisogno di Monete d'Oro puoi vendere dei Set di carte Merce tutte differenti tra loro (ma non carte Schiavo). Scarta le carte Merce e prendi dalla riserva comune il numero di MO indicato in base a quante carte Merce di tipo differente compongono il Set venduto:

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

## 3. Ripristinò

Rifornisci la fila di carte Risorsa e Genio se necessario.

## Fine del Gioco

Il gioco termina quando un giocatore piazza il suo ultimo Cammello oppure non ci sono più mosse legali con i Meeple.

Termina il Round normalmente e poi effettua il conteggio finale aiutandoti con il blocco segna punti fornito.

# Geni di Naqalà



## AL-AMIN

Alla fine del gioco, ogni coppia di Schiavi posseduti conta come 1 Merce qualsiasi di tua scelta



## ANUN-NAX

**Costo: 1 Saggio o 1 Schiavo**

Pesca 3 Meeple a caso dal sacchetto e piazzali su una Tessera vuota (senza Cammelli, Meeple, Palme o Palazzi)



## BAAI

Ogni volta che qualcuno prende un Genio, ricevi 1 MO se lo hai preso tu, altrimenti 2 MO se lo ha preso un avversario



## BOAZ

I tuoi Saggi e Consiglieri (cioè quelli posti di fronte a te) non possono essere Assasinati



## BOURAQ

**Costo: 1 Saggio o 1 Schiavo**

Piazza 1 Palazzo su un Villaggio qualsiasi



## ECHIDNA

**Costo: 1 Saggio + (1 Saggio / 1 Schiavo)**

Raddoppi il numero di MO che ti hanno fatto guadagnare i tuoi Costruttori in questo round



## ENKI

**Costo: 1 Saggio o 1 Schiavo**

Piazza 1 Palma su un Oasi qualsiasi



## HABIS

**Costo: 1 Saggio o 1 Schiavo**

Quando devi piazzare un Palazzo, puoi piazzarlo su una Tessera adiacente qualsiasi



## HAURVAIR

Alla fine del gioco, ogni tua Palma sulle Tessere da te controllate vale 3PV anziché 2PV



## IBUS

**Costo: 1 Saggio o 1 Schiavo**

I tuoi Assassini uccidono 2 Meeple di qualsiasi colore presenti sulla stessa Tessera oppure 2 Saggi e/o Consiglieri appartenenti allo stesso avversario



## JAFAR

Alla fine del gioco, ogni Consigliere vale 3 PV anziché 1 PV



## KANDICHA

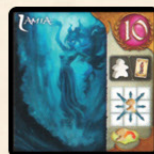
Ogni volta che un tuo Assassino uccide: un Mercante, pesca 1 carta Risorsa dal mazzo; un Costruttore prendi le MO che avrebbe raccolto; un Consigliere o Saggio piazzalo di fronte a te anziché eliminarlo



## KUMARBI

**Costo: 1 o più Schiavi**

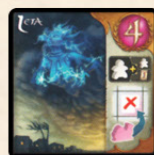
Quando fai l'offerta per l'Ordine di Turno, per ogni Schiavo scartato il costo dello spazio è ridotto di 1



## LAMIA

**Costo: 1 Saggio o 1 Schiavo**

Quando devi piazzare una Palma, puoi piazzarla su una Tessera adiacente qualsiasi



## LETA

**Costo: 1 Saggio + (1 Saggio / 1 Schiavo)**

Prendi il controllo di 1 Tessera vuota (nessun Cammello, Meeple, Palma o Palazzo) piazzandoci 1 tuo Cammello



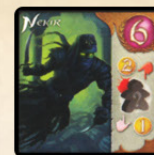
## MARID

Ogni volta che un Meeple è lasciato su una delle tue Tessere durante il movimento, ricevi 1 MO se lo hai mosso tu altrimenti 2MO



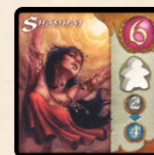
## MONKIR

Ogni volta che un Palazzo viene piazzato, ricevi 1 MO se lo hai piazzato tu, altrimenti 2MO se lo ha piazzato un avversario



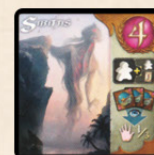
## MEKIR

Ogni volta che un Palazzo viene piazzato, ricevi 1 MO se lo hai piazzato tu, altrimenti 2MO se lo ha piazzato un avversario



## SHAMHA

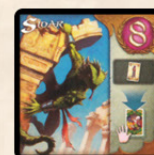
Alla fine del gioco, ognuno dei tuoi Saggi vale 4PV anziché 2PV



## SIBITTIS

**Costo: 1 Saggio + (1 Saggio / 1 Schiavo)**

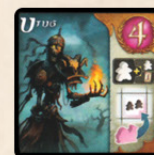
Pesca le prime 3 carte Genio dal mazzo, tieni 1 di esse e scarta le altre 2



## SIOAR

**Costo: 1 Schiavo**

Prendi la prima carta dal mazzo delle carte Risorsa



## UTUG

**Costo: 1 Saggio + (1 Saggio / 1 Schiavo)**

Prendi il controllo di 1 Tessera che ha solo dei Meeple su di essa (nessun Cammello, Palma o Palazzo) piazzandoci 1 tuo Cammello



1 Schiavo



1 o più Schiavi



Consigliere



Saggio



Costruttore



Mercante



Assassino



1 Saggio o 1 Schiavo



1 Saggio + (1 Saggio o 1 Schiavo)