

# Game Turn

## 1 Puja Orden de Turno

Basado en el Orden de Apuesta, puja por el Orden de Turno e inmediatamente paga el coste en Monedas de Oro (MO). Si apuestas 0, no pagas nada y desplazas cualquier otro 0 que ya se encuentre "en el pasillo".

## 2 Acciones del Jugador

Cada jugador lleva a cabo las siguientes acciones, antes de que el siguiente comience según orden de las Fichas de Turno:

### 2.1 Mueve tu ficha de Turno

Devuélvela a la primera casilla vacía del tablero de Orden de Apuesta

### 2.2 Mueve Peones

Asegúrate de dejar tu último peón sobre una Loseta que ya tenga algún peón(es) del mismo color.

### 2.3 Verifica Control de Loseta

Quita todos los peones del mismo color como el último que dejaste desde la Loseta que moviste. Si dejas vacía la última Loseta (porque todos los peones sobre ella son del mismo color como el último que dejaste), coloca uno de tus Camellos sobre esta Loseta.



### 2.4 Haz las Acciones de Tribus



#### VISIRES – Peones Amarillos

Coloca tus Visires frente a ti, para obtener 1 PV / Visir + 10 PV / por mayoría al final del juego.



#### ANCIANOS – Peones Blancos

Coloca tus Ancianos frente a ti, para obtener/usar Genios o conseguir 2 PV / Anciano al final del juego.



#### MERCANTES – Peones Verdes

Devuelve tus Mercantes a la bolsa y coge el mismo número de cartas de Recurso, comenzando por el inicio de la fila.



#### CONSTRUCTORES – Peones Azules

Devuelve tus Constructores a la bolsa y obtén (número de Constructores + cartas de Esclavo, si las usas) x número de Losetas circundantes con valor Azul a tu Loseta final, incluyendo esta si tiene valor Azul.



#### ASESINOS – Peones Rojos

Devuelve tus Asesinos a la bolsa y mata a 1 Peón que se encuentre a (número de Asesinos + cartas de Esclavo, si las usa) de distancia (si esto vacía la Loseta, coloca uno de tus Camellos) o mata 1 Visir Amarillo o Anciano Blanco que se encuentre frente a alguno de tus oponentes.

## 2.5 Haz las Acciones de Losetas

Si la Loseta en la finalizas el movimiento contiene un símbolo con una flecha ROJA, debes hacer esta Acción:



#### OASIS

Coloca una Palmera sobre la Loseta.



#### PUEBLO

Coloca un Palacio sobre la Loseta.



#### MERCADO PEQUEÑO

Paga 3 de Oro y coge 1 de entre las 3 primeras cartas de Recurso del inicio de la fila.



#### MERCADO GRANDE

Paga 6 de Oro y coge 2 de entre las 6 primeras cartas de Recurso del inicio de la fila.



#### LUGARES SAGRADOS

Paga bien 2 Ancianos o bien 1 Anciano y descarta 1 Esclavo para obtener 1 de los Genios; puedes invocar el poder del Genio de inmediato, si puedes pagar su coste.

## 2.6 Venta de Mercancías (Opcional)

Si necesitas Oro, puedes vender series **TODAS DIFERENTES** de Mercancías (pero no Esclavos).

Descártalas y toma del banco el número correspondiente de Monedas de Oro, dependiendo en *cuantas diferentes cartas de Mercancías* hay en tu serie.

1 <sup>#</sup>	2 <sup>#</sup>	3 <sup>#</sup>	4 <sup>#</sup>	5 <sup>#</sup>	6 <sup>#</sup>	7 <sup>#</sup>	8 <sup>#</sup>	9 <sup>#</sup>
1	3	7	13	21	30	40	50	60

## 3 Limpieza

Reponer los Recursos y Genios visibles, si fuera necesario

## Fin de Juego

Sigue jugando hasta el final del Turno en el que un jugador coloque su último Camello sobre una Loseta 0 no existan más movimientos posibles de peones sobre las Losetas. Haz recuento de puntos usando las hojas de puntuación para determinar el ganador.

# The Djinnns of Nagala



## AL-AMIN

Al final del juego, cada par de Esclavos que tengas actúan como comodín para 1 Mercancía de tu elección.



## ANUN-NAK

**Coste: 1 Anciano o 1 Esclavo**  
Elige una Loseta vacía (sin Camello, Peón, Palmera o Palacio). Coloca 3 Peones sobre esa Loseta (cogidos al aza de la bolsa).



## BA'AL

Cada vez que alguien coja un Genio, ganas 1 MO si eres tú, 2 MO si es un oponente.



## BOAZ

Tus Ancianos y Visires están protegidos de los Asesinos.



## BOURAQ

**Coste: 1 Anciano o 1 Esclavo**

Coloca 1 Palacio en cualquier Pueblo



## ECHIDNA

**Coste: 1 Anciano + (1 Anciano o 1 Esclavo)**

Dobla la cantidad de MO que tus Constructores obtienen en este turno.



## ENKI

**Coste: 1 Anciano o 1 Esclavo**

Coloca 1 Palmera en cualquier Oasis.



## HAGIS

**Coste: 1 Anciano o 1 Esclavo**

Al colocar un Palacio, puedes ponerlo en cualquier Loseta colindante.



## HAURVATAT

Al final del juego cada una de tus Palmeras otorgan 3 PV en lugar de 3.



## IBUS

**Coste: 1 Anciano o 1 Esclavo**

Tus Asesinos matan 2 peones de cualquier color en la misma Loseta o mata a 2 Ancianos y/o Visires del mismo oponente.



## JAFAR

Al final del juego, cada Visir que poseas otorga 3 PV en lugar de 1.



## KANDICHA

Cada vez que tu Asesino mate un Mercader, coge 1 carta de Recurso de encima del mazo; un Constructor, coge las MO que ese constructor hubiera ganado; un Visir o Anciano, colócalo frente a ti en lugar de matarlo.



## KUMARBI

**Coste: 1 o más Esclavo(s)**

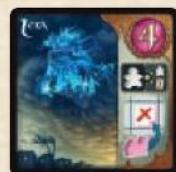
Al pujar por el Orden de Turno, por cada Esclavo que descartes, los costes de puja se reducen en 1 casilla.



## LAMIA

**Coste: 1 Anciano o 1 Esclavo**

Al construir una Palmera, puedes colocarla en una Loseta colindante.



## LETA

**Coste: 1 Anciano + (1 Anciano o 1 Esclavo)**

Coge el control de cualquier Loseta Vacía (sin Camello, Peón, Palmera o Palacio); Coloca 1 de tus Camellos sobre ella.



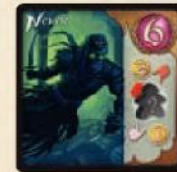
## MARID

Cada vez que se deje un Peón en una de tus Losetas durante el Movimiento, ganas 1 MO si tú hiciste el movimiento; 2 MO si es uno de tus oponentes.



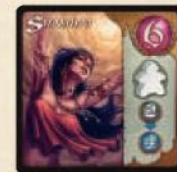
## MONKIR

Cada vez que se coloque un Palacio, ganas 1 MO si lo pones tú; 2 MO si es un oponente.



## NEKIR

Cada vez que los Asesinos maten Peón(es), gana 1 MO si eres el autor del asesinato; 2 MO si es un oponente.



## SHAMHAT

Al final del juego, cada uno de tus Ancianos te otorgan 4 PV en lugar de 2.



## SIBITTIS

**Coste: 1 Anciano + (1 Anciano o 1 Esclavo)**

Coge los 3 primeros Genios del mazo de Genios; elige 1, descarta los otros 2.



## SUVAR

**Coste: 1 Esclavo**

Coge la primera carta del mazo de Recursos.



## UTUG

**Coste: 1 Anciano + (1 Anciano o 1 Esclavo)**

Coge el control de 1 Loseta que solo tenga Peones (sin Camello, Palmera o Palacio); coloca 1 de tus Camellos sobre ella.



1 Esclavo



1 o más Esclavo(s)



Visires



Ancianos



Constructores



Mercaderes



Asesinos



1 Anciano o 1 Esclavo



1 Anciano + (1 Anciano o 1 Esclavo)