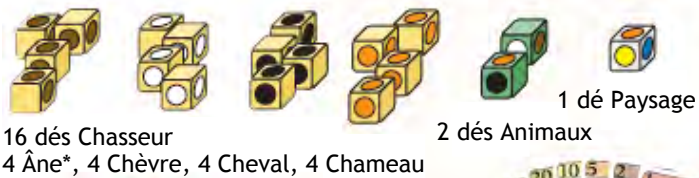


NOMADS OF ARABIA

Faites une randonnée à travers les déserts d'Arabie!

Voyagez de villes en villes, capturez des animaux sauvages pour les vendre au marché. Mais ne vous perdez pas dans le désert quand les dunes se déplacent. Faites les meilleurs profits que vous pouvez, en prévision de l'arrivée du Pèlerin à La Mecque, le nomade qui fera la plus grande offre trouvera le bonheur et le respect en Arabie.

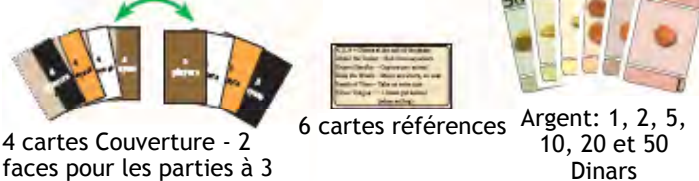
Contenu



16 dés Chasseur

4 Âne*, 4 Chèvre, 4 Cheval, 4 Chameau

2 dés Animaux
1 dé Paysage



4 cartes Couverture - 2
faces pour les parties à 3
ou 4 joueurs

6 cartes références

Argent: 1, 2, 5,
10, 20 et 50
Dinars

8 bandeaux Cités (dos bleu)
Chacun a une case cité



80 animaux

20 ânes
(brun*)

20 chevaux
(noir)

20 chameaux
(orange)

20 chèvres
(blanc)

6 Nomades



8 Disques Cité Spéciale
(dos jaune)

8 Disques Cité Finale
(dos bleu)

8 bandeaux Désert (dos jaune) Sans case cité.... demi-
montagne sur les bords

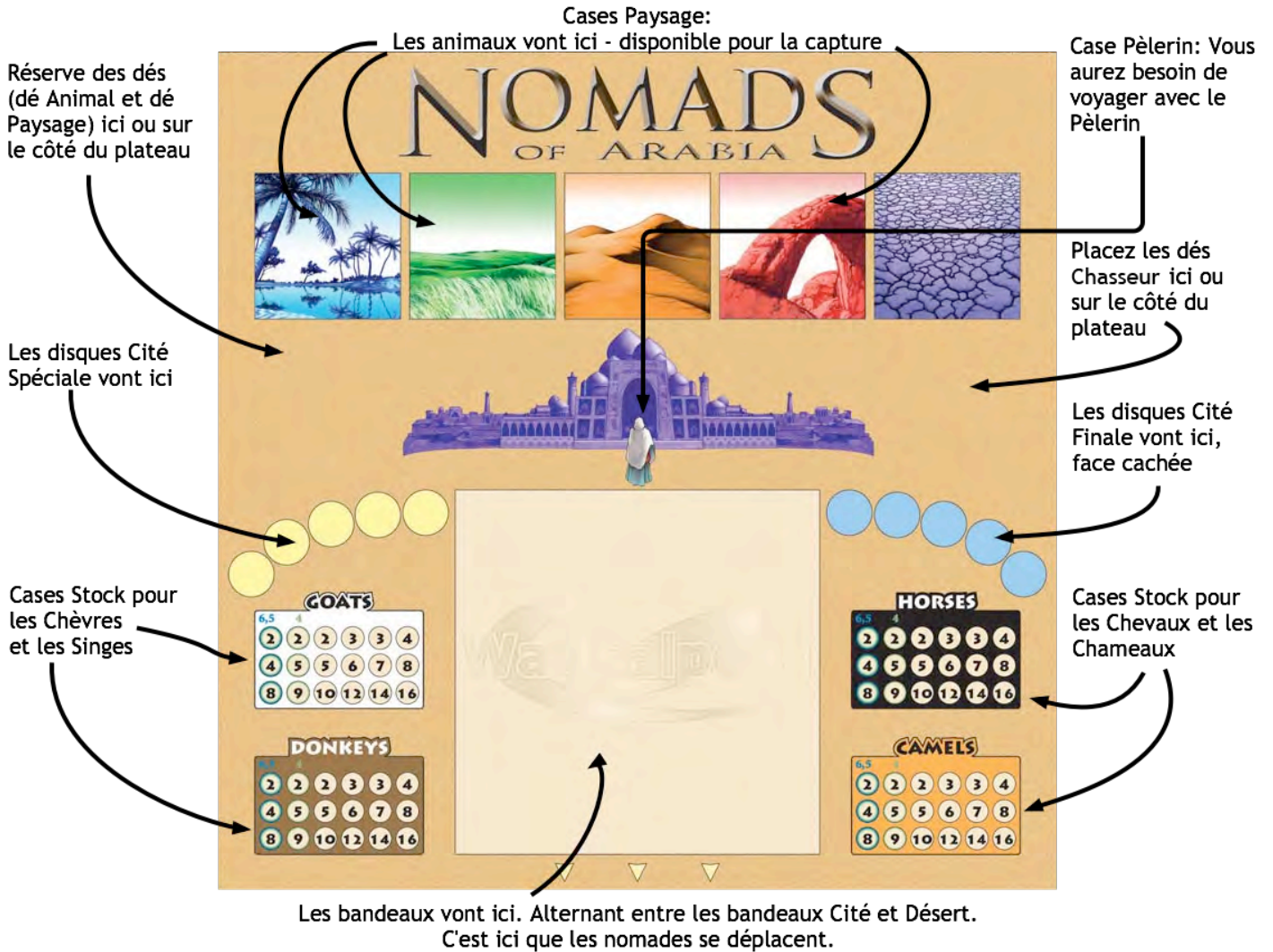


1 règle du jeu (vous la lisez)

* Notez que la couleur du point pour les Ânes sur le dé Chasseur Âne et de dé Animal est doré, même si les pièces sont brunes. Cela a été choisi pour mieux distinguer les ânes des chevaux quand les dés sont lancés.

Note de traduction: Le terme anglais "Handler", littéralement "Maître-Chien", a été remplacé par Chasseur pour une meilleur lisibilité de la règle.

Le Plateau de jeu



Avant la première partie: Dépunchez les plateaux et les disques Cité.

Mise en place

Placez le plateau de jeu au centre de la table. L'aire de jeu va être réalisée avec 5 bandeaux placés horizontalement (du haut vers le bas) sur l'espace prévu du plateau de jeu. Pour le faire, séparez les bandeaux en deux piles : bandeaux Cités (dos jaune) et bandeaux Désert (dos bleu). Mélangez chaque pile face cachée. Tirez les bandeaux comme suit : placez un bandeau Désert face visible, suivi d'un bandeau Cité, un bandeau Désert, un bandeau Cité, et un bandeau Désert [Voir EXEMPLE 1]. Placez les bandeaux Cité et Désert restants en deux piles face cachée près du plateau.

Séparez les disques Cités jaunes et bleus. Mélangez les disques Cité jaunes face cachée. Placez 4 disques Cité jaunes face cachée sur les cases prévues du plateau et un face cachée sur la case Cité la plus proche du Pèlerin. Placez le restant dans la boîte, hors de la partie, sans les regarder. Mélangez les 5 disques Cité bleus face cachée. Placez les disques bleus (toujours face cachée) sur les 5 cases prévues à cet effet du plateau. Notez qu'aucun disque cité ne sera au début du jeu sur la cité la plus éloignée du Pèlerin.

Pour une partie plus courte, vous pouvez utiliser moins de cinq disques Cité jaunes. Autrement, vous pouvez mettre de côté le disque Cité bleu "La Mecque (Mecca)" et mélanger les quatre disques restants. Placez-en deux dans la boîte, hors de la partie. Ensuite, mélangez "La Mecque"



Exemple 1: Le plateau est construit avec 5 bandeaux, successivement une Cité puis un Désert

face cachée avec les deux disques bleus restants et placez ces trois disques face cachée sur trois des emplacements bleus du plateau.

Lancez le dé blanc Paysage. Placez un animal de chaque type (Chameau, Chèvre, Âne, Cheval) sur la case Paysage correspondant à la couleur sortie. Relancez si jaune est sorti [Voir EXEMPLE 2]

Placez le nombre spécifié de dés Chasseur (dés jaunes avec les couleurs des animaux) sur l'emplacement Pile Chasseur disponibles près du Pèlerin sur le plateau de jeu, le nombre de dés dépendant du nombre de joueurs :

3 joueurs: 2 de chaque animal

4 joueurs: 3 de chaque animal

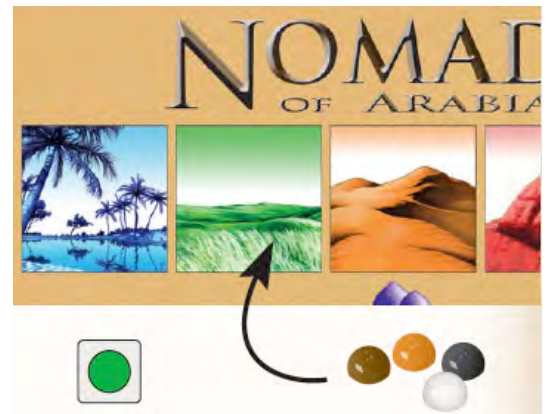
5-6 joueurs: 4 de chaque animal

Placez les dés Chasseur non utilisés dans la boîte. Ils ne sont pas disponibles pour cette partie.

Mettez en place les cases Stock comme suit: remplissez les cases Stock en plaçant un animal du type correct sur chaque case. La colonne la plus à gauche n'est pas utilisée dans une partie à quatre joueurs, et les deux colonnes les plus à gauche ne sont pas utilisées dans une partie à trois joueurs. Placez les cartes Couverture sur ces cases afin de vous en rappeler [Voir EXEMPLE 3].

Placez les animaux restants dans la boîte: ils ne seront pas utilisés dans cette partie. Ensuite, remplissez les quatre cases Paysage vides depuis la réserve en faisant quatre Réapprovisionnement de Paysage, suivit par deux Réapprovisionnement Aléatoire. (Voir "Réapprovisionnement" ci-dessous).

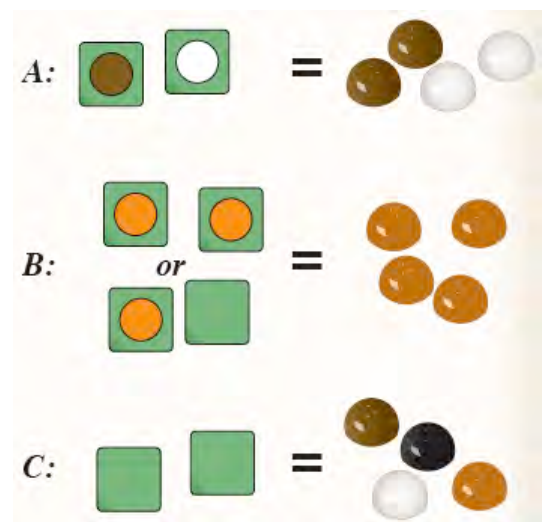
Chaque joueur prend un Nomade et le place dans la cité la plus éloignée du Pèlerin, et prend la carte de référence de la même couleur et dix Dinars de la banque. Choisissez un premier joueur.



Exemple 2: Le dé Paysage donne Vert, donc vous placez un chameau, un âne, un cheval et une chèvre sur la case Paysage verte (prairies).

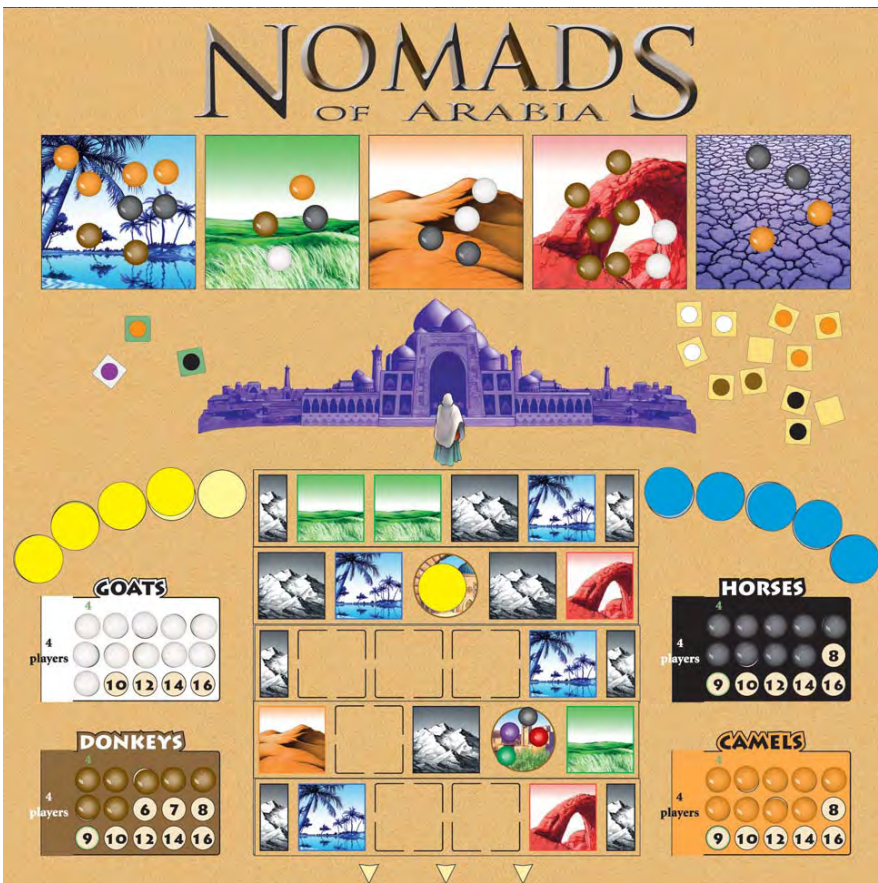


Exemple 3: Utilisation des cartes Couverture dans une partie à 4 joueurs.



Exemple 4: Sélection des animaux pour un réapprovisionnement de Paysage

Exemple 5: Le plateau de jeu mis en place et prêt pour une partie à 4 joueurs.



Réapprovisionnement

Résultant d'une capture ou d'une vente d'animaux, vous pouvez avoir besoin de réapprovisionner les paysages avant le début du tour du joueur suivant. Si vous faites un Réapprovisionnement de Paysage ou un Réapprovisionnement d'Animaux, alors vous devez également faire un Réapprovisionnement Aléatoire et modifier le désert. Durant la mise en place du jeu, vous allez faire quatre Réapprovisionnement de Paysage et deux Réapprovisionnement aléatoires, mais vous n'allez pas déplacer les dunes.

Réapprovisionnement des Paysages

Si une case Paysage n'a pas d'animaux, alors vous devez faire un Réapprovisionnement de Paysage. Lancez deux dés Animaux. Si deux animaux différents sortent, placez deux animaux de chaque type sortis depuis les cases Stock sur les cases Paysage vides [EXEMPLE 4A]. Si un animal sort ou un dé blanc, ou deux animaux identiques, prenez quatre animaux de ce type dans le stock et placez-les sur les cases Paysage [EXEMPLE 4B]. Si deux dés blancs sortent, placez un animal de chaque type d'animaux sur les cases Paysage [EXEMPLE 4C]. Quand vous prenez un animal du stock, prenez toujours d'abord celui de la case avec **le plus grand** numéro. Toujours placer les animaux sur les cases Paysage. Les animaux ne vont jamais sur les bandeaux de jeu.

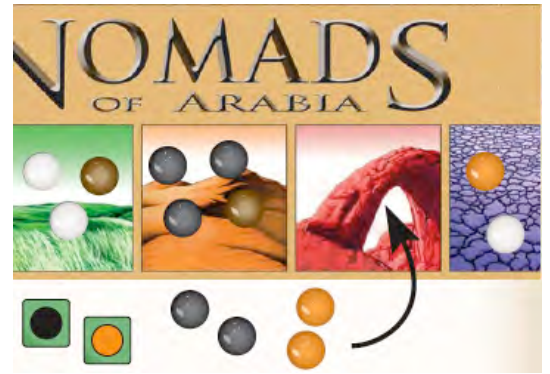
Si un animal devient manquant, placez-en autant que vous pouvez. Si les cases Paysage sont toujours vides (dû au manque de un ou plusieurs animaux), continuez le réapprovisionnement jusqu'à ce que les cases Paysage ne soient plus vides [Voir EXEMPLE 6].

Réapprovisionnement d'Animaux

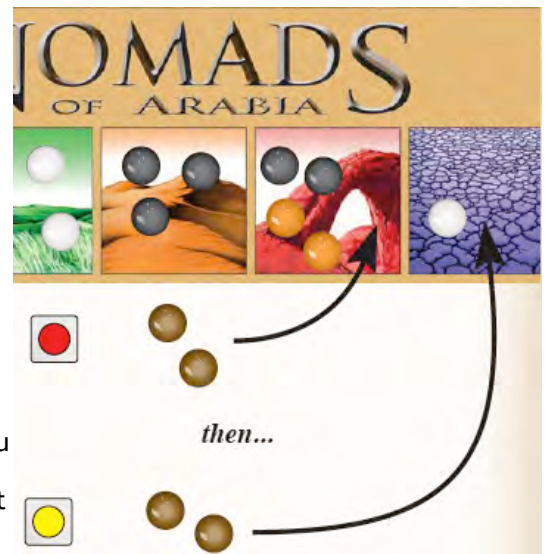
Si l'un des types d'animaux n'est pas disponible sur les cases Paysage vous devez faire un Réapprovisionnement d'Animaux. Cependant, si il n'y a aucun animal de ce type en stock vous devez attendre que quelqu'un vende un ou plusieurs de ces animaux qui retournent dans le stock. Pour faire un Réapprovisionnement d'Animaux, prenez quatre de ces animaux (ou autant qu'il y en a si il y en a moins de quatre) du stock. Prenez toujours d'abord ceux des cases avec **le plus grand** numéro. Lancez le dé blanc Paysage et placez deux des animaux pris du stock sur la case Paysage correspondant à la couleur du dé. Si vous obtenez un point jaune, placez-les sur la case Paysage où il y a le moins d'animaux. Si il y a une égalité, choisissez. Ensuite, lancez à nouveau le dé pour la seconde paire d'animaux [Voir EXEMPLE 7].

Réapprovisionnement Aléatoire

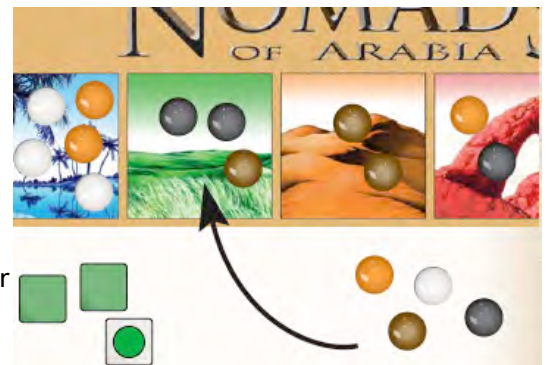
Si vous avez fait n'importe quel Réapprovisionnement à la fin de votre tour, alors vous devez faire **un** Réapprovisionnement Aléatoire, et déplacez **une** dune. Peu importe le nombre de réapprovisionnements effectués, vous faites un seul Réapprovisionnement Aléatoire et déplacez une dune. (Notez que durant la mise en place du jeu, vous allez faire quatre Réapprovisionnement de Paysage et deux Réapprovisionnement Aléatoires, et ne pas déplacer de dune). Pour faire un réapprovisionnement aléatoire, lancez le dé Animaux et le dé Paysage. Prenez quatre animaux du stock (comme décrit ci-dessus "Réapprovisionnement de Paysage") et placez-les sur le paysage obtenu par le dé. Si vous obtenez un point jaune sur le dé Paysage, placez-les sur la case Paysage qui a le moins d'animaux. Si il y a une égalité, vous choisissez [Voir EXEMPLE 8]. (Durant la mise en place du jeu en début de partie, si jaune sort sur le dé Paysage, relancez le dé Paysage).



Exemple 6 : Un réapprovisionnement de Paysage. Noire et orange sont sortis, ainsi la case vide Paysage (rouge) reçoit deux chevaux (noir) et deux chameaux (orange).



Exemple 7 : Un réapprovisionnement d'Animaux. Il n'y a pas d'âne (brun) sur aucune des cinq cases Paysage, donc le dé Paysage est lancé deux fois. Rouge sort en premier, donc les deux ânes vont sur la case Paysage rouge. Ensuite jaune sort. La case Paysage violette a le moins d'animaux, donc les deux autres ânes sont placés sur la case Paysage violette.



Exemple 8 : Un réapprovisionnement Aléatoire. Deux blancs sont sortis, sur le dé Animaux donc un animal de chaque type est pris du stock. Sur le dé Paysage, vert est sorti. Donc ces quatre animaux vont sur la case Paysage verte.

Cases Stock

Quand vous prenez des animaux du stock, vous devez toujours d'abord prendre les animaux des cases avec le plus grand numéro. Quand vous remettez des animaux en stock, vous devez les placer de manière à couvrir les plus petits numéros d'abord. Cela vous garantit que les plus grands numéros sont visibles et les plus petits sont couverts. La valeur des animaux, quand ils sont vendus, en dépend.

Déroulement du jeu

Choisissez un premier joueur. Le jeu se déroule en sens horaire. Durant le tour, vous allez déplacer votre Nomade (ou pas), utiliser des Chasseurs pour capturer ou attirer des animaux sauvages, déplacer les dunes, ou vendre des animaux dans les cités. Les Nomades se déplacent afin d'éviter de se perdre dans les dunes, et le Pèlerin voyage constamment vers la Mecque. Quand les joueurs atteignent la Mecque, le Nomade qui fait l'offre la plus généreuse (le plus riche) remporte la partie.

Tour de jeu du joueur

A votre tour, vous pouvez-vous déplacer d'une ou deux cases. Ensuite, si vous êtes sur une case Paysage, vous pouvez utiliser vos Chasseurs pour essayer de capturer ou d'attirer des animaux sauvages. Si vous êtes sur une case Dune, vous pouvez déplacer la dune. Si vous êtes sur une case Cité, vous pouvez vendre des animaux au marché. Vous recevez de nouveaux chasseurs parmi ceux disponibles quand vous quittez la cité.

Déplacer son Nomade

Au début de votre tour, vous pouvez déplacer votre Nomade d'une ou deux cases. Vous n'êtes pas obligé. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur les cases Montagne (noir) ou hors du plateau. Quand vous vous déplacez de deux cases en un tour, vous utilisez plus de ressources, qui coûtent de l'argent. Vous ne payez rien si vous n'avez pas d'animaux et seulement deux Chasseurs. Si vous transportez des animaux, vous devez payer 1 Dinar pour chaque animal que vous avez avec vous. De plus, vous devez payer 3 Dinars si vous avez trois Chasseurs. Notez que le coût ne s'applique **que si** vous vous déplacez de deux cases. Se déplacer d'une case est toujours gratuit, peu importe le nombre d'animaux et Chasseurs que vous avez. Si vous n'avez pas assez pour payer, vous ne pouvez pas vous déplacer de deux cases. Vous ne pouvez pas abandonner des animaux ou des Chasseurs en dehors d'une cité [Voir EXEMPLE 9]. Après votre déplacement, vous devez faire **une** action: sur une case Paysage vous pouvez capturer ou attirer des animaux, sur une case Dune vous pouvez déplacer la dune, ou sur une case Cité vous pouvez vendre des animaux.

Recevoir de nouveaux Chasseurs

Quand vous vous déplacez sur une case Cité, vous devez immédiatement placer tout vos chasseurs dans la réserve des Chasseurs disponibles. Quand vous quitter une case Cité, vous devez prendre 2 ou 3 Chasseurs de la réserve des Chasseurs disponibles. Si vous prenez deux chasseurs, vous ne payez rien. Si vous prenez trois chasseurs, vous devez payer 3 dinars à la banque.

Voyager avec le Pèlerin

Il peut arriver que vous soyez bloqué derrière des montagnes ou dans une mauvaise position. Vous pouvez choisir de voyager avec le Pèlerin au lieu de réaliser votre tour normal. Pour voyager avec le Pèlerin, vous devez vous défaire de tous vos chasseurs dans la réserve des Chasseurs disponibles et aussi vous défaire de tous vos animaux, sauf deux, dans le stock. Déplacez votre Nomade sur la case du Pèlerin (en face du premier bandeau). Vous ne faites rien d'autre ce tour-ci: vous voyagez maintenant avec le Pèlerin. Lors de votre tour suivant, vous



Purple has:



Exemple 9: Déplacement. Le nomade Violet peut se déplacer d'une case et finir sur l'une des cases marquées par un "1". S'il se déplace de deux cases, il peut finir sur l'une des cases marquées par un "2". Il ne peut pas se déplacer vers une case marquée d'un "X". S'il se déplace de deux cases, alors il doit payer 5 dinars: 2 pour les deux animaux et 3 pour 3 chasseurs. Se déplacer d'une case est toujours gratuit, peu importe ce qu'il transporte.



Exemple 10: Vert est en mauvaise posture, donc il décide de voyager avec le Pèlerin. Ce tour (1), il défausse tous ses Chasseurs et tous ses animaux sauf deux, et se déplace sur la case Pèlerin. Lors de son tour suivant (2), il va déplacer son nomade sur la case de son choix. Il choisit une case Cité.

pourrez placer votre Nomade sur n'importe quelle case de votre choix. Il est recommandé de placer votre Nomade dans une cité car vous n'avez pas de chasseurs et une cité est la seule case qui permet d'en avoir. Vous ne pouvez pas effectuer d'autre déplacement et ne pouvez pas prendre de disque Cité Spécial si il y en a un sur la cité. Cependant, vous pouvez vendre tout animal que vous aviez gardé. Lors de votre tour suivant, vous pouvez vous déplacer et jouer normalement [Voir EXEMPLE 10].

Capter des Animaux

Si votre Nomade finit son déplacement sur une case Paysage (une case qui correspond à l'une des 5 cases Paysage), vous pouvez capturer l'un des animaux de la case Paysage correspondant à la case où vous êtes. Les cases Dunes n'ont pas d'animaux. Lancez **tous** vos dés Chasseur. Pour chaque dé qui montre un animal, prenez un animal de ce type de la case Paysage (si il y en a). Les dés blancs ne rapportent pas d'animaux. Exception: Si **tous** les dés sont blancs, vous pouvez prendre un animal de n'importe quel type (votre choix) de la case Paysage correspondant à la case où vous êtes [Voir EXEMPLE 11].

Remarque: Capturer des animaux peut causer un Réapprovisionnement. Si, après la capture, il y a une case Paysage vide sur le plateau de jeu, vous devez faire un Réapprovisionnement d'Animaux. Avant le tour du joueur suivant, vous devez effectuer tous les Réapprovisionnements nécessaires (Voir "Réapprovisionnement"). Le réapprovisionnement va provoquer un déplacement de dune. (Voir "Les dunes se déplacent").

Attirer les Animaux

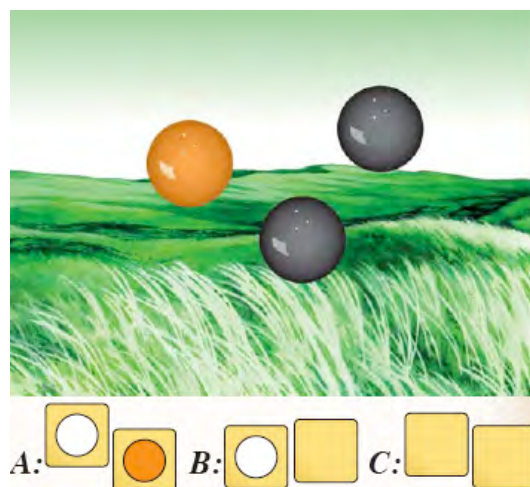
Au lieu de lancer les dés pour capturer des animaux, vous pouvez décider d'attirer des animaux sur votre case. Avant d'attirer des animaux, vous devez **préciser clairement** que vous attirez des animaux lors de ce tour, au lieu d'essayer d'en capturer. Lancez tous vos dés Chasseur. Pour chaque dé montrant un animal, placez deux de ces types d'animaux du stock sur la case Paysage correspondant à la case où vous êtes. Si tous les dés sont blancs, placez **un animal de chaque type** sur la case Paysage [Voir EXEMPLE 11]. Notez que s'est un réapprovisionnement **au lieu** de capturer des animaux, et cela ne provoque pas un déplacement de dune, ni un Réapprovisionnement Aléatoire après. Vous devez attendre votre prochain tour pour essayer de capturer les animaux attirés. Si vous avez le "Sables du temps (Sands of Time)", vous pouvez l'utiliser pour réaliser votre prochain tour tout de suite, et si vous avez "Le Chasseur Expert", vous pouvez capturer immédiatement l'un des animaux que vous avez attiré (Voir "Disques Cités Spéciaux").

Déplacement de dunes par Choix

Si vous terminez votre déplacement sur une case Dune (pas une Cité ou une case Paysage), alors vous pouvez choisir de déplacer la dune (Voir "Les dunes se déplacent" ci-dessous). Vous ne pouvez **pas** décider de déplacer la dune si il y a un Nomade sur le bandeau que vous voulez retirer. Déplacer la dune de cette manière ne provoque pas de réapprovisionnement.

Vendre des animaux

Si votre Nomade termine son mouvement sur une case Cité, vous pouvez vendre un ou plusieurs animaux. Le montant que vous recevez pour chaque animal est égal au nombre de **la plus petite** case stock de cet animal non couverte. Vous pouvez vendre différents types d'animaux lors du même tour. Après avoir reçu votre argent, placez tous les animaux que vous avez vendus dans les stocks, un animal sur chaque case du stock, en recouvrant d'abord les plus petits numéros. Notez que vous retournez vos animaux au stock **après** avoir fini votre vente, ainsi vous ne recevez **pas** de prix différents pour la vente de plusieurs animaux du même type [Voir EXEMPLE 13]. Assurez-vous d'ignorer la colonne la plus à gauche du stock dans une partie à 4 joueurs, et les deux colonnes les plus à gauche dans une partie à 3 joueurs.



Exemple 11: Vous avez un Chasseur de chameaux et un Chasseur de chèvres et vous êtes sur une case Prairie (verte). Si vous obtenez un chameau et une chèvre (A), vous prenez le chameau (il n'y a pas de chèvre). Si vous obtenez une chèvre et un blanc (B), vous ne prenez rien. Si vous obtenez deux blancs (C), vous pouvez choisir un animal de votre choix de cette case Paysage. Vous pouvez prendre un cheval, même si vous n'avez pas de Chasseur de chevaux.



Exemple 12: Vert est sur une case Terre (rouge). Il attire plus d'animaux et lance ses trois dés Chasseur. Il obtient deux chèvres et un chameau, ainsi quatre chèvres et deux chameaux sont placés sur la case Paysage rouge à partir du stock.

Remarque stratégique: Si vous avez beaucoup d'animaux d'un certain type, vous pouvez choisir de vendre un certain nombre de ceux-ci à ce tour pour augmenter leur prix, et rester dans la cité et vendre le reste lors du tour suivant. Cela comporte des risques, car un Réapprovisionnement entre les tours peut conduire à nouveau les prix vers le bas.

Si toutes les cases du stock pour un animal sont toutes vides après votre vente, alors elle va causer un Réapprovisionnement d'Animaux après. Vérification: Si aucun animal de ce type n'est sur une case Paysage, vous devez faire un Réapprovisionnement d'Animaux.

Les dunes se déplacent

Quand vous devez faire un Réapprovisionnement, les dunes se déplacent. Cela peut provoquer qu'un Nomade soit perdu dans le Désert. Les dunes peuvent également se déplacer si un joueur choisit de les déplacer (Voir "Déplacement de dunes par choix" ci-dessus).

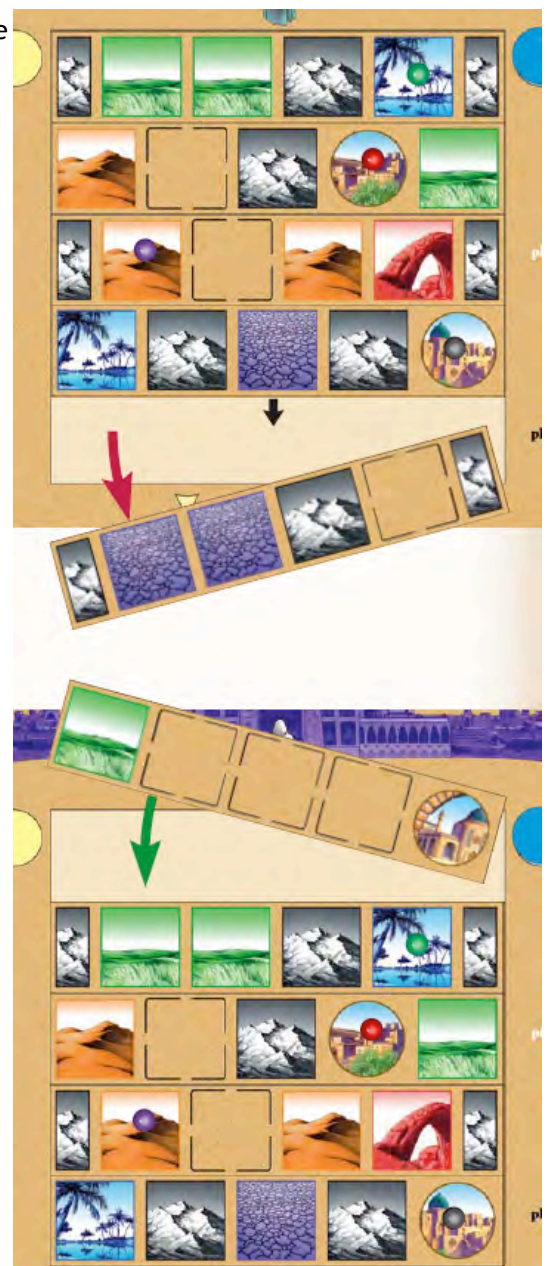
Retirez du plateau de jeu le bandeau le plus éloigné de la case Pèlerin, et placez-le face cachée sous la pile de bandeaux de son type (bandeaux Désert ou bandeaux Cité). Tous les Nomades sur le bandeau retiré sont immédiatement perdus dans le Désert (Voir "Perdu dans le désert" ci-dessous). Eloignez les bandeaux restants du Pèlerin afin de faire une place pour un nouveau bandeau, ensuite tirez le bandeau du dessus de la pile du type que vous **ne venez pas de retirer** et placez-le face visible sur l'aire de jeu. Il doit y avoir cinq bandeaux, et ils doivent alterner entre bandeaux Cité et bandeaux Désert [Voir Exemple 14].

Nouveau bandeau: Placement des Disques Cité

Quand le nouveau bandeau contient une cité, placez un disque Cité Spéciale (jaune) face cachée sur cette cité. Le premier joueur à atteindre cette cité (via un mouvement normal, pas en voyageant avec le Pèlerin) prend le Disque et le garde secret jusqu'à ce qu'il décide de l'utiliser. Quand tous les disques Cité Spéciale sont partis, alors chaque nouvelle cité reçoit un disque Cité Finale (bleu). Ces disques sont retournés face visible sur la cité, et y reste. Les joueurs ne prennent pas les disques Cité Finale. L'un des disques Cité Finale désigne La Mecque (Mecca). Les quatre autres donnent des bonus à tous les joueurs pour la vente d'un des quatre animaux dans cette cité. (Par exemple, "Horses +1" signifie que chaque cheval vendu dans cette cité rapporte 1 Dinar de plus). Aussitôt que le disque La Mecque (Mecca) est placé sur une cité, la partie se termine immédiatement.



Exemple 13: Vous vendez 3 chameaux et 2 chevaux. Vous recevez 3 Dinars pour chaque chameau et 10 Dinars par cheval. Votre total est 9 (3 chameaux) plus 20 (2 chevaux), ce qui fait 29 Dinars.



Exemple 14: Déplacement de dunes

Disques Cité Spéciale

Il y a 8 disques Cité Spéciale (jaune) différents, chacun avec sa capacité spéciale. Après avoir utilisé un Disque, vous devez le retirer du jeu.

4, 5, ou 6 Dinars

Ne les utilisez pas avant la fin de la partie et échangez-les contre le nombre de Dinars imprimés sur le Disque.



Abdul le Commerçant [Abdul the Trader]

A jouer durant votre tour. En plus de votre action normale, vous pouvez vendre un ou plusieurs animaux comme si vous étiez sur une cité. Vous ne pouvez pas utiliser Abdul dans une cité pour vendre deux fois durant le même tour.



Le Chasseur expert [Expert Handler]

A jouer durant votre tour. En plus de votre action normale, vous pouvez capturer grâce au Chasseur expert un animal de votre choix de n'importe laquelle des cinq cases Paysage. Vous pouvez utiliser ce Disque partout, même dans une cité. Si la capture d'un animal provoque un Réapprovisionnement, vous devez réapprovisionner immédiatement, au lieu d'attendre la fin de votre tour.



Suivre les vents [Ride the Winds]

Au lieu de votre déplacement normal, vous pouvez utiliser le Disque pour vous déplacer vers n'importe quelle case du plateau de jeu. Tous les animaux et chasseurs voyagent avec vous et vous ne payez rien. Si vous voyagez vers une ville qui a un Disque Cité Spéciale, vous pouvez le prendre.



Les sables du temps [Sands of Time]

Utilisez ce disque à la fin de votre tour ou entre le tour de deux joueurs, pour faire un tour supplémentaire.



Langue d'argent [Silver Tongue]

Utilisez ce Disque dans une cité (ou quand vous vendez avec Abdul le Commerçant) pour recevoir un Dinar de plus pour chaque animal vendu lors de ce tour.



Disques Cité Finales

Il y a 5 disques Cité Finale (bleu) différents. Ces disques sont placés face visible et restent sur le plateau de jeu pour que tous les joueurs puissent l'utiliser dans ces cités.

Animal +1

Chaque animal de ce type vendu dans cette cité rapporte un Dinar de plus que le prix actuel.



La Mecque [Mecca]

Quand le Disque La Mecque est placé sur une cité, la partie se termine immédiatement.



Perdu dans le Désert

Quand le Nomade d'un joueur est sur bandeau qui est retiré du plateau pendant un déplacement de dunes (voir "Les Dunes se déplacent"), le Nomade est immédiatement perdu dans le Désert. Défaussez immédiatement tous vos chasseurs et tous vos animaux sauf deux. Les chasseurs vont dans la réserve des Chasseurs disponibles, et les animaux retournent au stock. Retirez votre Nomade du plateau de jeu (Placez le devant vous sur la table). Lors de votre prochain tour, vous devez voyager avec le Pèlerin (Voir "Voyager avec le Pèlerin").

Fin de la partie

Dès que le Disque La Mecque (Mecca) est placé sur une cité, la partie se termine immédiatement. Les joueurs n'ont pas la chance de vendre leurs animaux restants. Le joueur avec le plus de Dinars les donne au Pèlerin et remporte la partie. Si un ou plusieurs joueurs ont le même nombre de Dinars, le joueur à égalité avec le plus d'animaux gagne.

Crédits

Auteur: Kris Gould
Illustrateur: Mike Raabe
Edition: Kristina Raabe
Web Design: Keith van Kirk
Money Design: Doug Decker
Production: LudoFact GmbH

Testeurs:
Dan Roberts
Paula Shoudy-Roberts
Steven Roberts
T. Brian Wagner
Mik Svellov
Martin Leathwood
Don Dodge
Greg Schlosser
Doug Walker
Mimi Walker
Dale Romney
Adam Romney
Nikki Schultz
Melody Schultz
Elsa Schultz
Jonathan Franklin
Camilla Franklin
Noah Franklin

Nomads of Arabia est produit par :



Wattsalpoag Games
4957 Lakemont Blvd.
Suite C-4 #185
Bellevue, WA 98006
www.wattsalpoag.com
Wattsalpoag
© 2007 Wattsalpoag Games

Traduction française



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>