

Visão geral e objetivo

A expansão do Targi continua com novas tribos e novas fronteiras. Agora as decisões são ainda mais complicadas. A Targia, uma mulher tuaregue, viaja em frente ao Ladrão, trazendo consigo presentes para as fronteiras não apreciadas. Se um Targi for colocado em uma duna de areia móvel, pode dar grandes vantagens, mas você perderá uma ação valiosa na área central. Finalmente, com a água como um novo elemento, oferece flexibilidade e uma nova jogabilidade. No final do jogo, o jogador com mais pontos de vitória será o vencedor.

Componentes

80 cartas, incluindo:

- 45 cartas de tribo
- 5 cartas de bens
- 10 cartas de fronteira
- 20 cartas de Dunas de areia
- 1 marcador de Targia
- 15 peças de Água
- 1 moeda de Ouro
- 6 marcadores de Bens
- (2 Tâmaras, 2 Sal e 2 Pimentas)
- 8 Peças de Pontos de Vitória
- (4 x 3 pontos, 4 x 5 pontos)
- 6 Peças de Ação



Preparação do jogo

- Antes do primeiro jogo, retire todas as fichas.
- Os jogadores devem sentar-se de forma que ambos possam ler o texto das cartas sem problemas. É melhor sentar lado a lado.
- **Do jogo base**, você precisará de:
 - Todas as 6 figuras de Targi
 - Todos os 4 marcadores de tribo
 - O ladrão
 - Todas as mercadorias, moedas de ouro, fichas de VP e a ficha de jogador inicial
 - Todas as 6 cartas de fronteira que mostram uma boa
 - Todas as cartas de mercadorias

Importante: Nas primeiras partidas, não use as cartas da tribo do jogo base. As 6 cartas de borda que mostram um bem junto com as 10 novas cartas de borda formam a borda de 16 cartas. As 16 cartas de Borda cercam a área de jogo e são colocadas conforme ilustrado abaixo. As cartas são colocadas em ordem, de 1 a 16, e posicionadas de forma que os números pequenos fiquem no canto superior esquerdo.



Nota: Cada carta de Borda tem dois lados. De um lado está uma explicação textual do efeito de uma determinada carta. Do outro, uma representação icônica do mesmo efeito. Recomendamos que, nas primeiras partidas, você use o lado com o texto.

- Embaralhe as 5 novas **cartas de água** na pilha de mercadorias.
- As **cartas de Bens e Tribo** são embaralhadas separadamente. A **área central** é preenchida aleatoriamente com 9 cartas viradas para cima, conforme ilustrado abaixo. Alterne entre as cartas de Tribo e Mercadorias. Assim que as 9 cartas estiverem no lugar, você deve ter um total de **4 cartas de Mercadorias e 5 cartas de Tribo na área central**.
- As cartas restantes da Tribo são colocadas ao lado da carta nº 14 da Fronteira (Expansão Tribal), a carta do topo é revelada. Coloque as cartas de Mercadorias restantes ao lado da carta nº 13 de Fronteira (Buraco de Água).
- As **20 cartas de duna** de areia são embaralhadas e **3 são colocadas viradas para cima** ao lado da área de jogo. As cartas de dunas de areia restantes são colocadas viradas para baixo ao lado delas.
- As **Mercadorias, fichas de água, ouro, fichas de VP e marcadores de ação** são colocados em um suprimento compartilhado próximo à área de jogo.
- O **Ladrão** (figura cinza) é colocado acima da carta nº 1 da Fronteira (Nobre).
- A **Targia** (figura roxa) é colocada ao lado da carta nº 15 da Borda (Sal).
- Cada jogador pega **3 marcadores Targis** e **2 marcadores de tribo** de uma cor. Cada jogador também recebe **1 Tâmara, 1 Sal, 1 Pimenta, 1 Ouro, 2 Águas, 1 Ficha de 1 PV** e **1 Ficha de 3 PV** (para um total de 4 PVs).

Dica: Se você quiser ter uma experiência de primeiro jogo mais fácil, dê a cada jogador mais um de cada bem (ou seja, 2 tâmaras, 2 sal e 2 pimentas).

- O jogador que mais recentemente temperou com pimenta recebe o marcador de jogador inicial e inicia o jogo. Caso contrário, o branco vai primeiro.



Jogando o Jogo

As regras são as mesmas do jogo base, com os seguintes acréscimos:

Símbolos das Cartas da Tribo



Ative imediatamente a habilidade da carta **uma vez** quando jogada na tela do jogador. Durante o restante do jogo, o texto da carta não é mais levado em consideração.



Depois que um jogador colocou esta carta em sua exibição, o efeito desta carta é **permanente** até o final do jogo.



Imediatamente quando um jogador joga esta carta em sua exibição, ele coloca **1 ficha de ação** na carta. O jogador pode tirar proveito da habilidade da carta uma vez, **imediatamente** ou a **qualquer momento** durante um turno futuro.



Uma vez usado, ele coloca o marcador de ação de volta no estoque. A vantagem desta carta só será utilizada no final do jogo.

Cartas especiais de tribo



Se uma carta de tribo mostrar um "/" no custo, o jogador pode escolher qual das duas alternativas de custo deseja pagar.



Se a carta de uma tribo apresentar "(...)" no custo, o jogador tem a **opção** de pagar as mercadorias entre parênteses. Se o fizer, receberá **imediatamente** as fichas de pontos de vitória mostradas entre parênteses. Durante a pontuação final do jogo, apenas os pontos de vitória fora dos colchetes são contados ao calcular a pontuação final.

A Targia

- No início de um turno, depois que o Ladrão se moveu, a Targia é movida no **sentido anti-horário** para a **próxima carta**. No primeiro turno do jogo, o Targia é colocado na carta nº 15 (Sal).

- Ao contrário do Ladrão, o Targia não bloqueia um espaço.

- Se um jogador colocar seu Targi na carta de borda com o Targia sobre ele, ele pode, além da habilidade do cartão, usar uma **função do Targia**:

- **Pegue 1 Mercadoria de sua escolha do estoque**

ou

- **Pague 1 mercadoria de sua escolha, devolvendo-a ao estoque.** Em seguida, revele a carta do topo das cartas de Mercadorias e obtenha o benefício mostrado na carta.

Nota: Se os Bens estiverem separados por "/", o jogador escolhe apenas um.

Se o jogador não gostar da carta, ele pode descartá-la e pagar novamente 1 mercadoria de sua escolha para revelar outra carta de Mercadoria. Ele escolhe se pega o que está na carta ou paga um bem adicional para revelar uma nova carta. Ele pode fazer esta ação quantas vezes quiser, até que opte por tirar o benefício da carta.

Fichas de Água



A água, assim como o ouro, não é um bem. Os jogadores estão limitados a carregar **no máximo 10 Águas** no final de um turno. Quaisquer fichas em excesso são devolvidas ao estoque. A água permite que os jogadores sejam mais flexíveis durante o jogo. A água tem alguns usos possíveis:

- Você pode trocar a qualquer momento:

- **3 Águas por 1 Ouro** ou **2 Águas por 1 Mercadoria**

- **Ao final do jogo**, para cada **2 Águas**, você recebe **1 PV**.

- Algumas **cartas de tribo** mostram "/", água é um **custo** alternativo e há ações concedidas por cartas de fronteira e dunas de areia que requerem água.

Cartas de Duna de Areia



- Quando um jogador coloca sua figura de Targi, ele tem a opção de colocar em uma **carta de duna desocupada**. Cada carta de duna de areia só pode conter 1 Targi. Um jogador pode colocar em uma duna de areia desocupada diferente durante um de seus próximos movimentos.

- A ordem em que um jogador realiza sua ação não importa. No entanto, uma ação deve ser totalmente concluída antes de iniciar outra.

- O jogador pode usar as habilidades únicas das cartas de duna de areia que ele reivindicou **apenas uma vez**. Em seguida, ele descarta a **carta de duna de areia usada** na pilha de **descarte**. O jogador pode optar por passar adiante a ação da carta duna de areia, mas ainda precisa descartá-la.

Importante: Se um jogador colocou um Targi em uma carta de duna de areia, ele tem uma interseção a menos disponível (ou seja, ele tem um marcador de tribo a menos para usar naquela rodada). Se ele colocou dois ou mesmo todos os três Targis em cartas de dunas de areia, ele não tem nenhum marcador de tribo. No entanto, a perda de ações de marcadores de tribo é negada pelas habilidades bastante fortes das cartas de dunas de areia.

- Novas cartas de dunas de areia são reveladas de duas maneiras:

- * Se no **início de uma rodada**, **nenhuma carta de duna de areia** estiver em jogo, **1 carta de duna de areia** é virada para cima do baralho de compras.

- * **Após uma invasão**, **todas as cartas de dunas de areia restantes viradas para cima** são descartadas na **pilha de descarte** e **3 novas cartas de dunas de areia** são reveladas.

Nota: Se não houver cartas de dunas de areia em jogo antes de uma invasão, não há necessidade de colocar uma única, porque 3 novas cartas serão colocadas de qualquer maneira.

Fim do jogo e pontuação final

- O jogo termina no **final de um turno** em que pelo menos um jogador preencheu seu display com **12 cartas de tribo**. Se isso ocorrer durante a vez do primeiro jogador, ele termina a sua vez, e então seu oponente também termina a sua.
- O jogo termina o mais tardar quando o Ladrão atingir a 4ª e última carta de Reide. Neste caso, os jogadores ainda devem pagar 1 ouro ou remover 1 carta tribal do lado direito de uma linha de sua escolha de sua exibição, e o jogo termina imediatamente em seguida.
- Os jogadores então procedem com a pontuação final durante a qual os jogadores contam seus VPs (fichas VP e pontos de vitória de suas cartas de Tribo, excluindo aqueles entre parênteses).
- Algumas cartas da Tribo valem pontos de vitória bônus (veja o texto nas cartas da Tribo).
- Finalmente, os jogadores verificam se marcam os pontos de bônus para as linhas com o mesmo símbolo ou para quatro símbolos diferentes:
 - * **4 pontos** para uma linha com 4 cartas com o **mesmo símbolo**.
 - * **2 pontos** para uma linha com 4 cartas mostrando **4 símbolos diferentes**.
- 1 ponto para cada 2 fichas de água.
- O jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, o vencedor é o jogador com mais ouro. Se os jogadores ainda estiverem empatados, aquele com mais Bens ganha o jogo. Se o empate ainda não for resolvido, os jogadores dividem a vitória.

Situações Especiais



Esta carta de tribo permite que um jogador coloque seu Targi em uma carta de uma de areia que já esteja ocupada pelo outro jogador. A regra especial a seguir se aplica: Após o primeiro jogador usar a ação da carta de duna de areia, não a descarte. Somente quando o segundo jogador terminar sua ação é que a carta da duna de areia é colocada na pilha de descarte.



Se um jogador usar a habilidade da carta da tribo para colocar um segundo Targi nesta carta de duna de areia, o jogador inicial recebe a carta de duna de areia, porque ele realiza suas ações primeiro. O segundo jogador não recebe nada. Se o primeiro jogador desistir da ação, o segundo jogador pode jogar a duna de areia em sua exibição. A mesma regra se aplica, se por uma combinação extremamente rara, os marcadores tribais de ambos os jogadores terminarem na mesma carta na área central. Da mesma forma, se o jogador inicial usar a carta, o segundo jogador não recebe nada.

Usando cartas da expansão e do jogo base juntos

- As novas **cartas da tribo** são equilibradas para funcionarem bem umas com as outras. Portanto, deve-se jogar apenas com as cartas da expansão nas primeiras partidas.
 - Se os jogadores quiserem combinar as cartas, recomendamos o seguinte:
 - * Todas as 90 cartas de tribo (jogo base e expansão) são classificadas pelos 5 símbolos de tribo diferentes (acampamento, oásis, poço, etc.) e cada pilha é embaralhada separadamente. Com cada pilha, 9 cartas são contadas viradas para baixo e depois embaralhadas juntas. Esses 45 cartões tribais agora estão prontos para uso. No próximo jogo, você pode simplesmente usar as 45 cartas tribais restantes.
 - * Claro, os jogadores podem construir um baralho da maneira que quiserem, mas no final ele deve conter 9 cartas de cada símbolo da tribo.
 - Os jogadores que desejam ter uma variação ainda maior na jogabilidade também podem experimentar diferentes combinações de cartas de borda do jogo base e da expansão.
 - Para identificar as cartas da expansão, há um símbolo Targia nas cartas.
- O símbolo está localizado na frente para cartas de tribo e no verso (lado com texto) para cartas de borda.



Cartas de fronteira

- **(1) Nobre:** Você pode jogar a carta de sua mão por seu custo ou pode descartá-la. se descartá-la, você recebe 1 água e 1 mercadoria de sua escolha.
- **(4) Ataque:** Ambos os jogadores devem devolver 1 pimenta ou 1 cruz de prata ao estoque. mova o saqueador e o Targia 1 espaço para frente e atualize as cartas de duna com 3 novas.
- **(5) Comerciante:** Você pode trocar quantas vezes quiser: 3 das mesmas mercadorias por 1 moeda 2 das mesmas mercadorias por 1 mercadoria 2 águas por 1 moeda 1 água por 1 mercadoria
- **(8) Ataque:** Ambos os jogadores devem devolver 1 tâmara e 1 sal ou 1 cruz de prata ao estoque. mova o saqueador e o Targia 1 espaço para frente e atualize as cartas de duna com 3 novas.
- **(9) Fata Morgana:** Você pode mover um de seus marcadores de tribo para uma carta gratuita adjacente na área central e executar a ação desta última.
- **(10) Ourives:** Você pode trocar (máximo 2 vezes): 2 mercadorias por 1 cruz de prata ou 1 moeda por 2 cruzes de prata
- **(12) Ataque:** Ambos os jogadores devem devolver 1 tâmara, 1 pimenta e 1 sal ou 2 cruzes de prata ao estoque. mova o saqueador e o Targia 1 espaço para frente e atualize as cartas de duna com 3 novas.
- **(13) Poça de água:** Você ganha 1 água
- **(14) Expansão tribal:** Revele a carta do topo do baralho de cartas da tribo. você pode colocá-lo em jogo pagando seu custo, pode mantê-lo em sua mão (se ainda não tiver um card em sua mão) ou pode descartá-lo. se descartar pode pagar 1 água para revelar outra carta e decidir novamente o que fazer. você pode fazer isso quantas vezes quiser.
- **(16) Ataque:** Ambos os jogadores devem devolver 1 moeda ao estoque ou descartar uma carta já colocada no lado direito de uma linha de sua escolha. Apenas o invasor pode ficar neste cartão. Imediatamente depois, o jogo termina.