

Aladdin's dragon

Pag 2

Contenuto (contents):

- 1 tavoliere
- 1 cammello
- 5 schermi
- 30 artefatti
- 45 carte tesoro
- 1 borsa dei tesori (corone, perle, pietre preziose, coppe e lingotti d'oro):
 - 5 grandi di ciascun tipo con valore 3.
 - 14 piccoli di ciascun tipo con valore 1.
- 21 carte incantesimo
- 40 gettoni divisi in 5 colori
- 10 guardie del palazzo
- 1 regolamento
- 1 sunto del regolamento

Pag. 3

Prima del regolamento vero e proprio prendete confidenza con gli elementi del gioco:

Il tavoliere (board)

Il tavoliere è diviso in 3 zone: l'inferiore con le 5 caverne dei draghi in cui i giocatori possono trovare tesori; la centrale con la città in cui è possibile incrementare i propri poteri visitando i vari luoghi; la superiore con il palazzo del Califfo composto dal corpo di guardia e da 5 stanze in cui comperare gli artefatti.

Le caverne dei draghi (dragon caves)

Nella parte inferiore del tavoliere ci sono 5 caverne, una per ognuno dei 5 tipi (colori) di draghi e di tesori. I giocatori pongono qui i loro gettoni per aggiudicarsi i tesori dei draghi.

Tesori (treasure)

Ci sono 5 diversi tipi di tesori: corone rosse, perle bianche, pietre preziose blu, coppe nere e lingotti d'oro. I tesori grandi valgono 3 volte quelli piccoli. I giocatori utilizzano i tesori per comprare gli artefatti nel palazzo del Califfo.

Tesoreria – banca (treasury – bank)

I tesori vengono utilizzati come denaro e vanno tenuti in una zona vicino al bordo del tavoliere detta tesoreria. Le caverne dei draghi sono alimentate dalla tesoreria ed è qui che finiscono i tesori scambiati con gli artefatti. In qualsiasi momento i giocatori possono suddividere i tesori più grandi, in tre più piccoli o viceversa, ma non possono cambiare tipo di tesoro.

La città (city)

La città è suddivisa in 4 luoghi: la tenda di Aladino, la casa del Genio, il mercato e il caravanserraglio. Nella versione base del gioco non si utilizzano i primi due, che servono soltanto se si gioca la versione magica.

- **Tenda di Aladino (Aladdin's tent):** si gioca nella tenda di Aladino con lo scopo di procurarsi le potenti carte incantesimo.
- **Casa del Genio (The Djinn house):** si gioca nella casa del Genio per poter utilizzare maggiormente i poteri degli artefatti.
- **Mercato (The market):** si gioca nel mercato per ottenere ulteriori tesori.
- **Caravanserraglio (The caravanserai):** si gioca nel caravanserraglio per determinare l'ordine di gioco.

Il palazzo del Califfo (Caliph's palace)

Il palazzo del Califfo, nella parte alta del tavoliere, è suddiviso in 6 luoghi: il corpo di guardia e 5 sale del palazzo. Si gioca nella casa del Califfo per avere l'opportunità di acquistare gli artefatti.

Il corpo di guardia (Palace guard)

Il corpo di guardia protegge l'ingresso del palazzo. Ogni turno viene estratta a sorte una sentinella la cui forza varia da 1 a 10. La sua forza varia ogni turno di gioco e può andare da un minimo di 1 ad un massimo di 10. Per poter entrare nelle sale palazzo, e cercare di acquistare gli artefatti, i giocatori devono riuscire a superarla con la forza o con la corruzione.

Le sale del palazzo (Palace rooms)

Le sale del palazzo contengono gli artefatti da comprare. Quando si gioca in 3 si utilizzano solo le prime 3 stanze, in 4 le prime 4 ed in 5 le si utilizza tutte. Per ogni sala, in ogni round di gioco, è disponibile un artefatto che i giocatori potranno disputarsi giocando i loro gettoni.

Gli artefatti (artifacts)

Lo scopo dei giocatori è raccogliere gli artefatti, preziosi oggetti dotati di magici poteri. Ce ne sono 5 per ognuno dei 6 diversi tipi: la lampada di Aladino, il controincantesimo, il raddoppio, il tappeto volante, la chiave e la pergamena. Vince chi alla fine della partita ne ha collezionato il maggior numero. Nella versione magica gli artefatti, oltre a costituire l'obbiettivo del gioco, possono anche essere utilizzati sfruttandone i magici poteri.

Preparazione del gioco (preparation)

Prima della prima partita vanno rimossi i pezzi dalle fustelle ed inserito il cammello nel supporto di plastica.

- **Tavoliere.** Posizionarlo al centro del tavolo.
- **Schermi e gettoni.** Ogni giocatore prende lo schermo e gli 8 gettoni del colore prescelto, poi posiziona i gettoni dietro lo schermo con il numero visibile rivolto verso l'alto. Ogni serie di gettoni ha i numeri dall'1 al 9, con l'esclusione del 3. Il numero indica la forza del gettone.
- **Gettoni del Corpo di guardia.** Mischiare coperti i 10 gettoni grigi (leggermente più piccoli degli altri) che rappresentano il corpo di guardia e posizzionarli vicino all'angolo in alto a sinistra del tavoliere.
- **Tesori.** Mettere i tesori vicino all'angolo in basso a sinistra del tavoliere in modo da creare la tesoreria. Ogni giocatore prende 3 tesori piccoli a suo piacere e li mette dietro il suo schermo. **NOTA:** il colore del giocatore non è correlato a quello dei tesori.
- **Il cammello.** Il giocatore più giovane prende il cammello e lo posiziona davanti al suo schermo in modo che tutti lo possano vedere. Ciò significa che sarà il primo di mano finché un altro giocatore, giocando nel caravanserraglio, non si impadronirà del cammello.
- **Artefatti.** A seconda di quanti si gioca si deve utilizzare un artefatto di ogni tipo per ogni giocatore (p.es. in 3 giocatori si utilizzano 18 artefatti, tre per tipo). Gli artefatti vanno mescolati e suddivisi in mazzetti di 6. Ogni mazzetto va posto in corrispondenza della casella quadrata di una delle stanze del palazzo.

- **Le carte del tesoro.** Il gioco comprende 3 diversi mazzi di carte tesoro da usarsi a seconda che si giochi in 3, 4 o 5. Ogni mazzo è composto da 15 carte. Le carte per il gioco a 3 hanno sul dorso il disegno di 3 persone, quelle per 4 ne hanno disegnate 4 e quelle per 5 ne hanno 5. Le carte non utilizzate vanno riposte nella scatola, le altre vanno mescolate e poste coperte accanto al tavoliere. Le carte tesoro indicano quanti tesori vanno posti nelle caverne dei draghi in ogni round.
- **Carte incantesimo.** Se si sta gioca la versione base del gioco bisogna riporle nella scatola, altrimenti vedere il paragrafo sulla sezione magica.

Il Visir (Vizier)

Il proprietario del gioco è il Visir e come tale ha il compito di sovrintendere ai preparativi di inizio turno:

- girare una carta tesoro, prendere dalla tesoreria i pezzi indicati e metterli nelle caverne dei draghi;
- mescolare coperti i gettoni del corpo di guardia e posizzionarne uno, senza guardarlo, nell'apposita stanza.

Svolgimento del gioco (Playing the game)

Il gioco si svolge in più round ognuno dei quali è composto da 2 parti: il posizionamento dei gettoni e la valutazione della loro forza.

Posizionamento dei gettoni (Placing tokens)

I giocatori, partendo da quello che ha il cammello e procedendo in senso orario, posiziona sul tavoliere un gettone coperto per volta. Ogni giocatore può mettere in un singolo luogo quanti gettoni vuole, ma non può comunque metterne più di 5 per ogni sala del palazzo. Non si può giocare nelle caverne che non contengono tesori e, nella versione base,

nemmeno nella tenda di Aladino e nella casa del Genio. In qualunque momento un giocatore può guardare il valore dei gettoni che ha posizionato.

Valutazione della forza dei gettoni (Tallying token strength)

Iniziando dall'angolo in basso a sinistra del tavoliere e prendendo in considerazione un luogo per volta, il Visir scopre i gettoni che vi si trovano e provvede alla loro valutazione. Ogni giocatore somma i valori dei propri gettoni determinando così il proprio punteggio di forza nel luogo stesso. Gli eventuali pareggi vengono risolti considerando l'ordine di gioco; quindi in caso di parità prevale il giocatore con il cammello e via via in senso orario.

Valutata la forza dei giocatori in un luogo, il giocatore più forte (e in certi luoghi anche il secondo il terzo o addirittura il quarto) ottiene i benefici previsti dal luogo stesso.

Infine si passa alla valutazione del luogo successivo; i gettoni che si trovano nei luoghi non ancora valutati devono rimanere coperti.

Ogni luogo va valutato diversamente come dettagliato qui di seguito.

Le caverne dei draghi (Dragon caves)

In ogni caverna ci sono 4 anfratti in cui, in base alle indicazioni della carta tesoro, possono essere stati posti dei tesori. In ognuna delle grotte il giocatore più forte (quello cioè i cui gettoni totalizzano il punteggio maggiore) si impadronisce dei tesori contenuti nell'anfratto più alto, il secondo del successivo e così via. Il numero di anfratti in cui si possono trovare tesori è sempre inferiore al numero dei giocatori.

La città (City)

Nella versione base del gioco la città si compone di due sole caselle, il Mercato ed il Caravanserraglio (per la tenda di Aladino e la casa del Genio vedi regole sulla versione magica), nelle quali solo il giocatore più forte ottiene un vantaggio:

Mercato: il giocatore più forte può cambiare 1 tesoro piccolo con altri 3 piccoli del tipo che preferisce.

Caravanserraglio: il giocatore più forte prende il cammello e diventa quindi il primo di mano.

Il corpo di guardia (Palace guard)

È il primo luogo da valutare quando si arriva al palazzo. Il visir gira il gettone della sentinella per mostrare la sua forza; poi gira i gettoni dei giocatori. Perché un giocatore possa entrare nel palazzo la forza dei suoi gettoni deve essere almeno pari a quella della sentinella.

Se la forza di un giocatore è inferiore a quella della sentinella, questi può ugualmente accedere al palazzo corrompendola con un ammontare di tesori di qualsiasi tipo pari alla differenza dei due valori (ma soltanto se il giocatore ha giocato almeno un gettone).

Per accedere al palazzo i giocatori, devono confrontare il valore dei propri gettoni soltanto con quello della sentinella, e non, come avviene negli altri luoghi, con quelli degli avversari.

Nell'esempio raffigurato nel sunto del regolamento, la sentinella ha forza 8. Sia il verde che il blu possono entrare, dal momento che entrambi hanno giocato il gettone 9. Il giallo che ha un 6 potrà entrare versando 2 tesori e il rosso che ha giocato il 7 dovrà versarne 1.

Se un giocatore non ha gettoni nel corpo di guardia oppure non ha forza sufficiente o tesori sufficienti per corrompere la sentinella, non può entrare al palazzo. Questo significa che deve immediatamente rimuovere tutti i suoi gettoni eventualmente giocati nelle stanze del palazzo e rimetterli dietro il suo schermo. Per quel round non potrà acquistare artefatti.

Le sale del palazzo (Palace rooms)

Le sale del palazzo vanno valutate una alla volta da sinistra a destra. Per ogni stanza è disponibile un solo artefatto ed il giocatore più forte ha per primo la possibilità di comperarlo. Per acquistare un artefatto un giocatore deve pagare tanti tesori quanti sono i punti sui suoi gettoni. Ogni singolo gettone va "pagato" separatamente utilizzando tutti tesori di uno stesso tipo. Se sono stati utilizzati più gettoni, ogni gettone va "pagato" con un diverso tipo di tesori.

Esempio: un giocatore ha giocato due gettoni, il 7 e l'1. Per acquistare l'artefatto deve utilizzare in tutto 8 tesori, ma 7 devono essere tutti di un tipo ed uno di un tipo diverso.

Se il giocatore più forte non può o non vuole pagare la somma necessaria, la possibilità di comprare l'artefatto passa al secondo giocatore più forte che può a sua volta decidere se comperarlo o no e così via. Se nessuno lo acquista, l'artefatto rimane nella sala, disponibile per il prossimo giro.

Fine del gioco e vittoria (Game end and winning)

Il gioco finisce quando viene acquistato l'ultimo artefatto. I giocatori contano i loro artefatti e chi ne ha di più è il vincitore.

Versione magica (Magic version)

La versione magica introduce i poteri magici degli artefatti, le carte incantesimo e due nuovi luoghi del tavoliere. Si usa il regolamento base con le seguenti modifiche:

Preparazione. Dividere gli artefatti per tipo, prenderne da ciascun mazzetto tanti quanti sono i giocatori e riporre i rimanenti nella scatola. Ogni giocatore prende fin dall'inizio una **Lampada di Aladino**. Gli altri artefatti vanno mischiati e divisi in mazzetti da 5, posti a faccia in giù negli appositi spazi nelle sale del palazzo. Come nella versione base si utilizzano tante sale quante sono i giocatori. Mescolare le carte incantesimo e porle coperte vicino alla tenda di Aladino.

Visir. All'inizio di ogni round il Visir gira la prima carta artefatto in ogni sala (a meno che non ve ne sia già una scoperta).

Artefatti. Ogni giocatore può invocare il potere di un solo suo artefatto per round.

La città. È possibile visitare anche la tenda di Aladino e la casa del Genio.

- **Tenda di Aladino.** Il giocatore più forte pesca le prime 2 carte del mazzo degli incantesimi, ne sceglie una e dà l'altra al secondo giocatore più forte. Entrambi ripongono le carte dietro i loro schermi. Se non c'è un secondo giocatore in ordine di forza, la seconda carta va scartata.
- **La casa del Genio.** In questo round il giocatore più forte può usare il potere di 2 artefatti.

Fine del gioco e vittoria. Nel caso in cui due o più giocatori finiscano la partita con un ugual numero di artefatti, vince chi possiede il maggior numero di artefatti "pergamena".

Artefatti (Artifacts)

Un giocatore invoca il potere di un artefatto posizionandolo davanti al suo schermo oppure, quando indicato, sul tavoliere. Di norma ogni giocatore può invocare il potere di un artefatto a turno, quando lo desidera. I poteri che utilizzano sono descritti sulla parte interna degli schermi e sono:

- **Lampada di Aladino (Aladdin's lamp).** Il giocatore, in questo round, può giocare quante sue carte incantesimo vuole.
- **Controincantesimo (Counterspell).** Si usa per annullare un incantesimo appena lanciato che così non ha più effetto e va scartato.
- **Raddoppio (Double).** Il giocatore pone l'artefatto accanto ad un suo gettone scoperto in un qualsiasi luogo del tavoliere. L'artefatto diventa a tutti gli effetti un secondo gettone con lo stesso valore.
- **Tappeto volante (Flying carpet).** Il tappeto volante corrisponde ad un gettone di valore 3 che può essere giocato liberamente in qualsiasi luogo del tavoliere, anche in luoghi vuoti o dove sia in corso la valutazione.
- **Chiave (Key).** Consente di entrare nel palazzo senza utilizzare gettoni o tesori nel Corpo di guardia.
- **Pergamena (Scroll).** Si usa al termine del gioco per risolvere eventuali situazioni di parità, cioè se più giocatori hanno lo stesso numero di artefatti, vince chi ha più pergamene.

Alla fine del round i giocatori si riprendono gli artefatti utilizzati che tornano quindi ad essere disponibili nei turni successivi.

Le carte incantesimo

Invocando il potere della lampada di Aladino il giocatore, in quel round, può giocare quante carte incantesimo vuole. Per tutte le carte incantesimo valgono le seguenti regole generali:

- ogni carta può essere giocata in qualunque momento;
- le illustrazioni sono solo degli esempi; gli effetti determinati da una carta sono quelli previsti dal testo italiano (vedi tabella delle carte incantesimo);
- una carta non può essere usata per spostare un gettone in un luogo già valutato (a meno che non sia specificatamente previsto);
- se un giocatore non può soddisfare completamente quanto indicato dalla carta, deve comunque realizzare quanto è nelle sue possibilità;
- le carte possono essere utilizzate e agire in qualunque punto del tavoliere fatta eccezione per il corpo di guardia;
- se 2 o più giocatori vogliono giocare contemporaneamente una carta, si utilizza il normale ordine di gioco per decidere la sequenza degli effetti delle carte.

Esempio : Il visir sta valutando la Casa del Genio ed ha appena scoperto i gettoni. Anna gioca "Eclissi di luna". La carta stabilisce che tutti i gettoni presenti in quel luogo con valore dispari vanno rimossi. Per salvare il proprio gettone Sam gioca l'incantesimo "Seconda chance" che consente di spostare un proprio gettone da un luogo all'altro. Tuttavia la sua giocata è efficace solamente se l'ordine di gioco (quello a partire dal giocatore con il cammello) prevede che

Sam venga prima di Anna. In tal caso la carta di Sam ha effetto prima di quella di Anna e quindi il gettone può essere spostato prima di essere rimosso. Nel caso contrario il gettone di Sam verrebbe invece rimosso perché l' "Eclissi di luna" di Anna avrebbe effetto prima della "Seconda chance" di Sam che si rivelerebbe quindi inutile. Da notare che, disponendo di entrambe le carte, Anna avrebbe potuto giocare "Seconda chance" prima di "Eclissi di Luna", riuscendo quindi a rimuovere i gettoni avversari ma a salvare il proprio.

Le carte incantesimo sono descritte in una tabella a parte che suggeriamo di fotocopiare ai giocatori che non abbiano familiarità con la lingua inglese.

Pag. 11

Suggerimenti

- All'inizio del gioco, i giocatori possono scegliere di utilizzare più gettoni nelle caverne del drago che altrove per guadagnare i tesori di cui hanno bisogno per comprare gli artefatti. Non devono comunque dimenticare gli importanti vantaggi offerti dalla città e nemmeno le sale del palazzo dove gli artefatti possono essere acquistati a costi molto limitati.
- Nel primo round è raro che sia di una qualche utilità posizionare gettoni nella casa del Genio dal momento che non si avranno 2 artefatti da giocare almeno fino alla fine del round. Nei round successivi la possibilità di usare due artefatti verrà al contrario disputata con molto più accanimento.
- Quando se ne ha la possibilità conviene sempre acquistare gli artefatti, anche se di un tipo che si possiede già: vince infatti chi alla fine ha il maggior numero di artefatti.
- I vantaggi di essere il giocatore iniziale sono spesso sottovalutati. Ricorda infatti che i pareggi vengono risolti in base all'ordine di gioco e tieni conto inoltre che essi diventano sempre più frequenti man mano che il gioco procede. Questo vale in particolar modo nelle sale del palazzo dove è importante prevalere sfruttando possibilmente i gettoni più piccoli in modo da comprare gli artefatti ad un basso costo.
- Giocare i gettoni di valore più basso come l'1 e il 2 in una sala del palazzo può, qualche volta, dare l'opportunità di acquistare a buon mercato un artefatto nel caso in cui il giocatore più forte non dovesse avere tesori a sufficienza.
- Le carte incantesimo sono spesso molto importanti in un round. L'utilizzo di un incantesimo al momento adatto può cambiare significativamente le posizioni dei giocatori in diversi luoghi con grande vantaggio di chi lo gioca.

Pag.12

- Occupare molte zone con un singolo gettone può essere meno remunerativo che occupare poche zone con molti gettoni. I giocatori devono ridefinire i loro obiettivi ogni round per determinare su che cosa puntare. Alcuni round, spesso i primi, sono i migliori per accaparrarsi i tesori, altri per gli artefatti ed altri ancora sono combinazioni delle due situazioni. È improbabile che un'unica strategia per tutta la partita porti il giocatore al successo e alla vittoria.
- Bluffare può essere molto utile. Posizionare diversi gettoni di piccolo valore in una caverna può scoraggiare gli avversari dal giocare in quella zona, dando la possibilità di conquistare un considerevole numero di tesori a basso costo.
- Anche se si dispone dell'artefatto "chiave", può comunque essere una buona idea quella di mettere un gettone piccolo nel corpo di guardia. In questo modo se la sentinella dovesse essere debole, si potrebbe passare spendendo solo una piccola mancia e conservare così la possibilità di usare un artefatto nelle sale del palazzo. Se, invece, la sentinella dovesse essere molto forte, si potrebbe comunque ricorrere alla chiave.
- È importante ricordare che tutte le fasi seguono l'ordine di gioco. Dal momento che non c'è un momento specifico del turno di gioco in cui si usano gli incantesimi e gli artefatti, ogni giocatore ha sempre la possibilità di giocarli e, di conseguenza, ogni avversario può rispondere. In questo modo solo quando tutti hanno giocato le loro carte si procede alla determinazione degli effetti seguendo l'ordine di gioco.

Esempio: Anna, la prima a giocare, e David hanno giocato entrambi il gettone 7 nel mercato. Dal momento che sono pari, Anna ha la priorità per cui sarebbe lei ad ottenere la possibilità di scambiare subito un proprio tesoro con 3 tesori a sua scelta. Essendo quindi in vantaggio, Anna non ha nessun interesse a sprecare incantesimi o artefatti per incrementare il proprio punteggio. David al contrario ha interesse a ribaltare la situazione e decide di usare il suo tappeto volante aggiungendo, così, 3 punti al suo gettone. Ma a questo punto anche Anna gioca un tappeto volante riportando la situazione in parità e tornando quindi a prevalere. David, a questo punto, non può più fare nulla ed Anna può effettuare lo scambio.

- Quando un giocatore utilizza il "tappeto volante" o il "raddoppio" in una delle sale del palazzo, essi contano come veri e propri gettoni. Per acquistare l'artefatto il giocatore dovrà quindi utilizzare diversi tipi di tesori per il gettone normale e per gli eventuali artefatti.

<p>2nd chance (Seconda chance)</p>  <p>Puoi spostare un tuo gettone da un luogo ad un altro. Il gettone può essere ancora coperto o anche già valutato. Nel nuovo luogo va piazzato coperto o scoperto così com'era in precedenza.</p>	<p>Dragon's return (Il ritorno del drago)</p>  <p>Questa carta va giocata durante la valutazione in corrispondenza di una delle caverne dei draghi. Tutti i tesori in tale caverna vanno scartati e riposti nella tesoreria.</p>	<p>Smuggler (Contrabbandiere)</p>  <p>Giocando questa carta è come se avessi un gettone di valore 3 in tutti i luoghi in cui non c'è nemmeno un gettone. La carta va giocata dopo la valutazione dell'ultima caverna. Se il caravanserraglio è vuoto si può decidere se prendere o meno il cammello.</p>
<p>Abacadabra</p>  <p>Quando compri un artefatto puoi scegliere quello che preferisci tra tutti quelli che compongono il mazzo, incluso quello scoperto.</p>	<p>Eye for an eye (Occhio per occhio)</p>  <p>Rimuovi un qualsiasi gettone avversario; poi però l'avversario rimuoverà uno dei tuoi, anche da un luogo diverso. I gettoni possono essere rimossi anche se sono già stati scoperti. Non è consentito rimuovere gettoni dal corpo di guardia.</p>	<p>Solar eclipse (Eclissi di sole)</p>  <p>Tutti i gettoni di valore pari vanno rimossi da un luogo con gettoni scoperti scelto da chi ha giocato la carta.</p>
<p>And the last will be the first (E gli ultimi saranno i primi)</p>  <p>L'1 diventa 9 ed il 9 diventa 1. La carta ha effetto sul luogo che si sta valutando e su quelli successivi ma soltanto nel round in cui si è giocato. Non ha effetto sul corpo di guardia.</p>	<p>Lunar eclipse (Eclissi di luna)</p>  <p>Tutti i gettoni di valore dispari (compreso il tappeto volante) vanno rimossi da un luogo con gettoni scoperti scelto da chi ha giocato la carta.</p>	<p>Spy (Spia)</p>  <p>Per questo round tutti gli avversari devono posizionare i loro gettoni scoperti anziché coperti. E' quindi preferibile giocare questa carta all'inizio del round.</p>
<p>Charity (Carità)</p>  <p>Prendi 3 tesori piccoli o 1 grande dalla tesoreria e mettili dietro il tuo schermo.</p>	<p>Mage's apprentice (Apprendista mago)</p>  <p>Prendi l'artefatto scoperto da una qualunque sala del palazzo e sostituisilo con un qualunque tuo artefatto che non stai usando in questo round.</p>	<p>Sultan's tax (Tassa del sultano)</p>  <p>Tutti gli avversari, secondo l'ordine di gioco, devono pagare 1 tesoro per ogni gettone che hanno nelle sale del palazzo (il corpo di guardia non conta). Se un giocatore non può pagare per <u>tutti</u> i gettoni, deve immediatamente rimuoverli <u>tutti</u> dalle sale.</p>
<p>City tax (Tassa cittadina)</p>  <p>Tutti gli avversari, secondo l'ordine di gioco, devono pagare 2 tesori per ogni gettone che hanno nella città. I gettoni vanno considerati uno per volta e quelli per cui non si può o non si vuole pagare vanno rimossi dal tavoliere.</p>	<p>Mirage (Miraggio)</p>  <p>Cerca tra tutti gli artefatti coperti delle sale del palazzo quello che preferisci e posizionalo scoperto sul mazzo dal quale proviene e nel quale va inserito l'artefatto sostituito.</p>	<p>Taboo! (Tabù!)</p>  <p>Metti questa carta in un luogo. Per questo round non sarà più possibile mettervi gettoni o tappeti volanti.</p>
<p>Donation (Donazione)</p>  <p>Tutti i giocatori, compreso chi gioca la carta, devono restituire alla tesoreria 5 tesori. Ognuno decide, secondo l'ordine di gioco, quali tesori restituire. Se un giocatore non ha 5 tesori deve dimostrarlo (spostando il suo schermo) e pagare comunque quelli di cui dispone.</p>	<p>Parasite (Parassita)</p>  <p>Puoi utilizzare il potere di un artefatto già utilizzato da un avversario nel corso di questo round. Questo incantesimo non conta come utilizzo di un artefatto. Non può essere utilizzato per copiare le prerogative della pergamena.</p>	<p>Teleport (Teletrasporto)</p>  <p>Pagando 3 tesori a tuo piacere ad un avversario puoi spostare un suo gettone. Il gettone va però spostato in una zona non ancora valutata.</p>
<p>Dragon leaves (Il drago se ne va)</p>  <p>Puoi mettere tesori in una caverna che ne è priva (4 tesori nell'anfratto superiore e 2 nel secondo) prelevandoli dalla tesoreria. I giocatori quindi possono giocare anche in questa caverna i loro gettoni o gli eventuali tappeti volanti.</p>	<p>Sacrifice (Sacrificio)</p>  <p>Tutti i giocatori, compreso chi gioca la carta, devono restituire alla tesoreria 7 tesori. Ognuno decide, secondo l'ordine di gioco, quali tesori restituire. Se un giocatore non ha 7 tesori deve dimostrarlo (spostando il suo schermo) e pagare comunque quelli di cui dispone.</p>	<p>Trade (Commercio)</p>  <p>Puoi cambiare uno o più dei tuoi tesori con tesori di pari valore presi dalla tesoreria.</p>