



Un gioco creato da Sébastien Pauchon
Illustrazioni di Arnaud Demaegd – Impaginazione di Cyril Demaegd

Yspahan FAQ & forum : <http://www.ystari.com>

L'autore desidera ringraziare Malcolm Braff, Stéphane Rochat, Thierry Thonney e Oliver Vulliamy, un ringraziamento anche a tutti i giocatori che hanno testato il gioco. Un ringraziamento speciale a Bruno Cathala e David Pernot per avermi invitato alla 11° 'Rencontres Ludopatiques' e per avermi raccomandato alla Ystari Games.

Questo gioco è dedicato a Serge Krieger, che ha speso così tante notti di capodanno giocando a Monopoly con un bambino, ed a mio padre, i cui trucchi degli scacchi sono addirittura meravigliosi.

L'editore desidera ringraziare il suo team (specialmente William, Thomas, Dom & Slim), che hanno fatto tutto il possibile!

Contenuto

- 1 Mappa della Città
- 1 Tabellone Torre ed 1 tabellone Carovana
- 4 Plance di gioco individuali
- Circa 100 cubi ('merci') - circa 25 in ogni colore: blue, rosso, verde, giallo
- 2 Cubi bianchi (indicatori di giorno e settimana)
- 1 Pedone bianco 'Supervisore', ed 1 pedone nero del 'Primo giocatore'
- Circa 25 Cammelli e 25 dischi in legno gialli (monete d'Oro)
- 9 Dadi bianchi e 3 dadi gialli
- 18 Carte
- 1 Foglio aiuto di gioco
- Questo regolamento

C'era una volta...

1598. Yspahan la bella diventa la capitale dell'impero Persiano. Così, data la sua posizione al centro del mondo, la città vive un periodo fiorente di cultura ed economia. Le città ed i villaggi della regione intendono avvantaggiarsi di questa espansione. Caravane cariche di merci e gioielli viaggiano per il deserto, portando le promesse di un radiosio futuro.

Obiettivo del gioco

I giocatori impersonano dei mercanti che commerciano con Yspahan. E questo vuol dire approfittare dell'arrivo del Supervisore dello Scià, i giocatori ottengono punti mettendo le loro merci nei negozi giusti, spendendoli alla Carovana e costruendo edifici. Alla fine del gioco, il giocatore col punteggio più alto sarà il vincitore.

Preparazione

NB: In funzione del Numero di giocatori (3 o 4), avrete bisogno di riferirvi al capitolo appropriato alla fine di questo regolamento, per fare i necessari aggiustamenti per la preparazione.

- Le mappe vanno piazzate come mostrato nella prossima pagina. Il Supervisore (pedone bianco) va piazzato sulla casella centrale della strada sulla mappa della città. I dadi vanno piazzati vicino al tabellone Torre. Piazzate l'indicatore della settimana sullo spazio 1 del conta-settimane (il tracciato che arriva fino a 3 sulla mappa della città) e l'indicatore del giorno sullo spazio 1 del conta-giorni (il tracciato che arriva fino a 7 sulla mappa della città).
- Le monete d'Oro ed i Cammelli vanno divisi e messi in un posto facilmente accessibile a tutti; questa sarà la **riserva generale**. Le carte vanno mescolate e piazzate coperte in un posto accessibile a tutti.
- Ogni giocatori sceglie un colore e prende i cubi e la plancia individuale di competenza. Poi ogni giocatore piazza un cubo del proprio colore sulla casella 0 del tracciato del punteggio. Inoltre, ogni giocatore riceve 2 monete d'Oro.
- Inizia il giocatore più vecchio, che prende il pedone nero del "primo giocatore".



A – Mappa della Città

La città è divisa in 4 quartieri: il Sacco, il Barile, la Cassa ed il Vaso (1). I quartieri sono divisi dalla strada nella quale cammina il Supervisore (2). In ogni quartiere, ci sono i **souks** (gruppi di negozi) che sono distinguibili dal loro colore (nel quartiere della Cassa c'è un souk giallo, uno blu ed uno rosa).

Su questa mappa ci sono inoltre, un tracciato per il punteggio (3), il conta-settimane (4) ed il conta-giorni (5).

Al termine di ogni settimana, tutti i souks completamente riempiti da un giocatore gli faranno guadagnare dei punti (6).

B – Tabellone della Torre

All'inizio di ogni giorno, il primo giocatore lancia i dadi e li divide nei vari livelli del tabellone della Torre in funzione del loro valore.

Poi, seguendo l'ordine del turno, ogni giocatore sceglie un gruppo di dadi e prende una delle azioni corrispondenti al gruppo scelto (7).

Queste azioni consentono ai giocatori di piazzare cubi nei negozi della Città, di muovere il Supervisore, di pescare carte, e di ottenere Cammelli e Oro.

C – Plance di gioco Individuali

Al termine del loro turno, ogni giocatore ha l'opportunità di spendere Oro e Cammelli per poter costruire un edificio (8).

Questi edifici danno punti e consentono ai giocatori di usare i poteri speciali per il resto del gioco (9).

D – Tabellone Carovana

Ogni volta che il Supervisore si muove, il suo movimento termina davanti ad un negozio (10) oppure qualche volta davanti a due negozi (11). Se il negozio contiene una merce appartenente ad un giocatore, il cubo viene spedito alla carovana (12) e da punti al suo proprietario (13).

Al termine di ogni settimana, la Carovana viene conteggiata e si danno punti ai giocatori secondo il numero di merci che loro hanno piazzato la, e secondo la loro altezza (14).

Svolgimento del gioco

Il gioco è diviso in **tre settimane**; ogni settimana è divisa in **sette giorni** (ossia, **sette turni**).

Turno di gioco

Un turno corrisponde ad un giorno. Ed ogni giorno è diviso in due fasi:

- I) Rifornimento
- II) Azioni dei giocatori

I – Rifornimento

• Il **primo giocatore** prende i nove dadi bianchi, inoltre può pagare **1 moneta d'Oro per ogni dado Giallo** che vuole aggiungere agli altri.

• Il primo giocatore lancia i dadi (i 9 bianchi, più eventuali altri gialli pagati), li divide secondo il loro valore ottenuto (senza contare il colore dei dadi). Così, tutti i dadi "1" vanno insieme, tutti i "2" insieme etc...

• Poi, il primo giocatore mette i gruppi di dadi ottenuti sul tabellone della Torre **iniziando con il gruppo di dadi con il valore più basso e terminando con il gruppo di dadi con il valore più alto**. La Torre viene riempita casella per casella, **dal basso verso l'alto**. Così, il gruppo di dadi con il valore più basso è **sempre** piazzato sulla casella più in basso (la casella del Cammello). Il gruppo di dadi con il secondo valore più basso si piazza sulla casella Sacco e così via...

Regola speciale: il gruppo di dadi con il valore più alto, va sempre piazzato sulla casella dell'Oro (in cima al tabellone). Così facendo, alcune caselle possono rimanere vuote.

NB: Grazie a questo metodo di ripartizione, i quartieri più in alto (specialmente il quartiere del Vaso) sono quelli meno riforniti. Vice versa, la casella del Cammello e quella dell'Oro saranno quasi sempre piene (per esempio, supponiamo che tutti i dadi tirati sono "2" e "5", in questo caso tutti i dadi "2" andranno nella casella Cammello, ed i "5" nella casella Oro). Infine, se eccezionalmente tutti i dadi sono dello stesso valore, tutti i dadi vanno piazzati nella casella del Cammello.

• **Dadi gialli:** dopo l'azione del primo giocatore (vedere la fase 2 qua sotto), i **dadi gialli saranno rimossi** dalla Torre, con la possibile conseguenza di caselle vuote. Inoltre come conseguenza, i dadi gialli daranno benefici solo al primo giocatore.

II – Azioni del giocatore

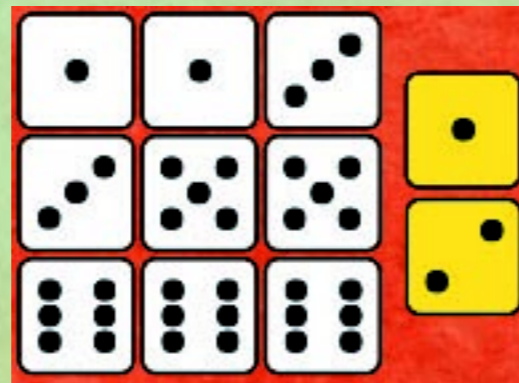
Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, **ogni giocatore** può fare fino a due azioni:

- A) Selezionare un gruppo di dadi (obbligatoria)
- B) Costruire un edificio speciale (facoltativa)

A – Selezionare un gruppo di dadi

Il giocatore rimuove un gruppo di dadi dalla Torre. Il gruppo scelto non sarà più disponibile al prossimo giocatore. A seconda della casella scelta, il giocatore può **fare una delle tre azioni disponibili per il gruppo di dadi scelto.**

NB: Soltanto la prima azione dipende dalla casella scelta. Le altre due azioni (muovere il Supervisore e prendere una carta) sono disponibili su ogni casella.



Esempio: Il Blue è il primo giocatore. Prima di lanciare i dadi, il Blue decide di pagare due monete d'Oro alla banca, che permette al Blue di aggiungere due dadi gialli ai nove dadi bianchi. Il Blue lancia i dadi ed ottiene il risultato seguente...



Esempio (continua): Il Blue divide i dadi secondo il loro valore e li piazza nella Torre. I tre "1" sono piazzati nella casella Cammello. Poi il Blue mette il "2" nella casella del Sacco, i due "3" sulla casella del Barile ed i due "5" sulla casella della Cassa. Infine, I tre "6" sono piazzati sulla casella Oro (si salta la casella del Vaso). Una volta che il Blue ha effettuato l'azione, i dadi gialli saranno rimossi. Non saranno più disponibili agli altri giocatori.

Azioni

Casella Cammello:

- Prendere Cammelli
- Muovere il Supervisore
- Prendere una carta

Casella Oro:

- Prendere Oro
- Muovere il Supervisore
- Prendere una carta

Caselle Quartiere (Sacco, Barile, Cassa, Vaso):

- Rifornire alcuni negozi nel quartiere corrispondente
- Muovere il Supervisore
- Prendere una carta

• Prendere Cammelli

Il giocatore prende **tanti Cammelli dalla riserva generale, quanti sono i dadi nel gruppo sulla casella del Cammello**. Il giocatore piazza i Cammelli vicino alla propria plancia di gioco individuale.

• Prendere Oro

Il giocatore prende **tante monete d'Oro dalla riserva generale, quanti sono i dadi nel gruppo sulla casella Oro**. Il giocatore piazza l'Oro vicino alla propria plancia di gioco individuale.

• Rifornire alcuni negozi nel quartiere corrispondente

Il giocatore prende **tanti cubi dalla riserva personale, quanti sono i dadi nel gruppo della casella che ha scelto**, e li piazza **in alcuni negozi del quartiere corrispondente** (ossia, il quartiere corrispondente alla casella dove sono stati presi i dadi).

NB: Un giocatore non può scegliere questa azione se tutti i negozi nel quartiere sono stati riempiti oppure sono occupati da un altro giocatore (inoltre vedere sotto: azioni impossibili).

Regole di piazzamento dei cubi nei negozi:

In ogni quartiere, I negozi sono raggruppati in **souks**. All'interno di un quartiere, tutti i negozi con lo stesso colore sono parte dello stesso souk.

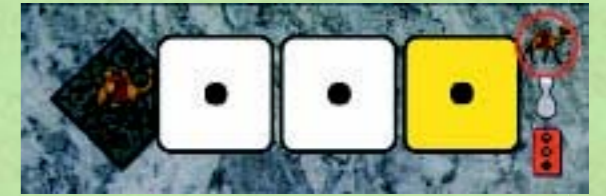
• Potete piazzare soltanto un cubo per negozio.

• Non potete **piazzare cubi in un souk il quale ha già negozi occupati da un altro giocatore.**

• Non potete piazzare cubi in un souk se avete già un souk non completo nello stesso quartiere.

• Non siete tenuti a completare un souk in un turno. Invece, potete finire un souk e iniziarne un altro nel corso dello stesso turno.

• Se il gruppo di dadi scelto consente ad un giocatore di piazzare più cubi dei negozi rimasti nel quartiere, i cubi in eccesso sono persi (ossia, tornano nella riserva personale del giocatore).



Esempio (continua): Il Blue sceglie di prendere Cammelli; prende 3 Cammelli dalla riserva (dato che ci sono tre dadi sulla casella Cammello) e li piazza davanti a se. Poi, l'ultimo dado giallo (sulla casella Sacco) viene rimosso dalla Torre.



Esempio (continua): Una volta che il Blue ha terminato con le sue azioni, è il turno del Verde. Il Verde sceglie di prendere l'Oro. Il giocatore prende tre monete d'Oro dalla banca (dato che ci sono tre dadi nella casella Oro). Le monete sono piazzate davanti al giocatore Verde.



Esempio (continua): Una volta che il Verde ha terminato, è il turno del Rosso. Il Rosso sceglie di riempire negozi nel quartiere della Cassa. Il giocatore prende due cubi dalla riserva personale (dato che ci sono due dadi con un valore di "5") ed è pronto a piazzarli nel quartiere appropriato ...



Esempio (continua): ..Nel quartiere della Cassa, ci sono rimasti sei negozi (dei cubi sono già presenti negli altri negozi perché piazzati nei turni precedenti): c'è un negozio libero nel souk giallo (A), uno nel souk blue (B) e quattro nel souk rosa (C).

Il Rosso deve piazzare due cubi. Il giocatore ha già iniziato il souk blue in un turno precedente, così deve finirlo. Il Rosso piazza un cubo in B, che termina il souk blue.

Il Rosso non può piazzare il suo secondo cubo in A (negozio del souk giallo), dal momento che il Blue ha già cubi nel souk giallo. Il Rosso può piazzare il suo secondo cubo soltanto su un negozio del souk rosa, e sceglie quello in alto a sinistra (C rossa).

Da questo momento gli altri giocatori non possono piazzare cubi sui negozi del souk rosa.

● **Muovere il Supervisore:**

Il giocatore muove il Supervisore lungo la strada di un **Numero di caselle** corrispondenti al **valore dei dadi del gruppo scelto**. Il numero di caselle può essere **incrementato o ridotto** pagando dell'Oro. Può essere incrementato o ridotto di **una casella per moneta d'Oro spesa**. Come conseguenza, è anche possibile non muovere affatto il Supervisore (riducendo il suo movimento fino a "0"). Infine, il Supervisore non può essere mosso avanti ed indietro sulla stessa casella nello stesso spostamento.

Se il **movimento del Supervisore** termina tra uno o più negozi che contengono cubi, i cubi in questi negozi (non importa di chi siano i cubi) sono spediti automaticamente alla carovana, seguendo l'ordine scelto dal giocatore che ha mosso il Supervisore (vedere La Carovana).

NB: Tutte le caselle sulla strada sono collegate ad un singolo negozio, eccetto la casella centrale (nessun collegamento) e due caselle (indicate dalla lettera A nell'esempio a destra) che sono collegate a due negozi.

Comunque, ogni giocatore il cui cubo deve essere spedito da un negozio verso la Carovana può, **scartando un Cammello dalla sua riserva**, lasciare il suo cubo sul negozio e spedire alla Carovana un altro cubo preso dalla sua riserva. In questo caso, **il cubo è spedito dalla riserva personale del giocatore**, invece di essere preso dal negozio.

La Carovana:

La Carovana che porta a Yspahan è composta da 12 cammelli, divisi in 3 gruppi da 4 cammelli lungo la strada. I cubi spediti alla carovana devono essere piazzati seguendo l'ordine dei cammelli lungo la strada iniziando dal basso a sinistra del tabellone della Carovana. **Ogni cammello può portare un cubo**. Quando un cubo viene piazzato su un cammello, il proprietario del cubo ottiene immediatamente i punti per quel cammello (2 punti per la linea in basso, 1 punto per la linea intermedia e niente per la linea in alto). **Non appena la Carovana è piena, i cubi che vi sono stati piazzati sono conteggiati** (come indicato nel capitolo "Fine della settimana"), e la **Carovana svuotata** (i giocatori recuperano i loro rispettivi cubi). Dopo ciò, è possibile iniziare a riempire ancora la Carovana nello stesso modo.

● **Prendere una carta:**

Il giocatore prende **una carta** dal mazzo e la aggiunge alla propria mano (vedere Carte di seguito). Viene presa solo una carta, il numero ed il valore del gruppo di dadi scelto non ha importanza.

● **Azioni impossibili:**

Se non c'è un gruppo di dadi disponibile, il giocatore **pesca la carta dalla cima del mazzo** senza rimuovere nessun dado.

B – Costruire un edificio

Costruire per i giocatori significa ottenere poteri speciali per il resto della partita. Dopo aver scelto un gruppo di dadi ed aver effettuato l'azione scelta (che è obbligatoria) il giocatore può scegliere di costruire un edificio. Per poterlo fare, il giocatore deve pagare il prezzo dell'edificio con monete d'Oro e Cammelli presi dalla riserva personale. Poi, piazza un cubo sull'edificio speciale che ha appena costruito (sulla sua plancia di gioco individuale), ed eventualmente ottiene anche dei punti vittoria (vedere sotto).

NB: Non è obbligatorio costruire seguendo l'ordine mostrato sulla propria plancia di gioco individuale. Un giocatore può costruire ogni tipo di edificio solo una volta.



Esempio (continua): Ora che il Rosso ha terminato, è il turno del Giallo. Il giocatore sceglie di muovere il Supervisore con il gruppo di dadi con un valore di '3'. Così, il Giallo può muovere il Supervisore di esattamente 3 caselle (il numero di caselle uguali al valore dei dadi).



Esempio (continua): ... Il Giallo muove il Supervisore. Muovere di 3 caselle vorrebbe dire far raggiungere al Supervisore le caselle A. Tuttavia, queste caselle permetterebbero l'invio del cubo Blue alla carovana (in uno dei casi, sia i cubi blue che quello Giallo andrebbero alla Carovana, seguendo l'ordine scelto dal Giallo). Il Giallo sceglie di pagare 1 moneta d'Oro per far spostare il Supervisore di 4 caselle. Così, il Supervisore raggiunge la casella B e soltanto il Giallo spedisce il cubo alla Carovana. Inoltre, se il Giallo scartasse un Cammello, il cubo rimarrebbe nel negozio, ed un altro cubo, preso dalla riserva personale del Giallo, verrebbe messo nella carovana...



Esempio (continua): ...Il Giallo piazza il cubo sul primo cammello disponibile nella fila, ed ottiene immediatamente 2 punti.



Esempio (continua): Il Giallo al suo turno, avrebbe potuto anche prendere una carta dopo aver selezionato lo stesso gruppo di dadi (naturalmente, aveva anche la possibilità di mettere 2 cubi nel quartiere del Barile)...



Esempio (continua): Per finire il turno, il Giallo sceglie di costruire il Caravanserraglio. Il giocatore paga il prezzo (mettendo 3 Cammelli e 3 monete d'Oro nella riserva) e piazza un cubo sulla casella corrispondente sulla sua plancia individuale di gioco...

● **Punti Vittoria:**

Costruendo edifici, i giocatori ottengono anche punti vittoria. I primi due edifici costruiti da un giocatore (non importa quali siano gli edifici) non fanno ottenere punti. Il terzo, quarto e quinto edificio valgono 5 punti ognuno. Infine, l'ultimo edificio costruito vale 10 punti. Il giocatore che ottiene punti costruendo un edificio, avanza immediatamente il proprio cubetto dell'appropriato numero di caselle sulla pista del punteggio.

● **Edifici in dettaglio:**

Il Recinto:

(costo: 2 Cammelli)
Un giocatore che possiede il Recinto, beneficia di un vantaggio ogni volta che prende dei Cammelli dal tabellone della Torre. Il giocatore prende il numero di Cammelli corrispondente al numero di dadi sulla casella del Cammello nella Torre, ed in più prende gratis un altro Cammello. Questo potere non funziona se la casella del Cammello della Torre è vuota.

Il Negozio:

(costo: 2 Cammelli e 2 monete d'Oro)
Un giocatore che possiede il Negozio beneficia di un vantaggio ogni volta che prende dei pezzi d'Oro dalla Torre. Il giocatore prende il Numero di monete d'Oro corrispondenti al Numero di dadi sulla casella dell'Oro della Torre, ed in più prende due monete d'Oro gratis. Questo potere non funziona se la casella dell'Oro nella Torre è vuota.

L'Hammam:

(costo 2 Cammelli e 2 monete d'Oro)
Un giocatore che possiede l'Hammam può modificare il movimento del Supervisore fino a tre caselle senza pagare niente quando sceglie l'azione "Muovere il Supervisore". Il giocatore può comunque aggiungere monete d'Oro per modificare il movimento del Supervisore di più di tre caselle.

Il Caravanserraglio:

(costo 3 Cammelli e 3 monete d'Oro)
Un giocatore che possiede il Caravanserraglio pesca una carta ogni volta che un suo bene (cubo) è spedito alla Carovana.

Il Bazar:

(costo 4 Cammelli e 4 monete d'Oro)
Un giocatore che possiede il Bazar, ha un bonus di 2 punti per ogni souk finito al termine della settimana (vedere sotto).

Il Paranco:

(costo 4 Cammelli e 4 monete d'Oro)
Un giocatore che possiede il Paranco ottiene un bonus quando piazza beni nei quartieri. Il giocatore piazza il numero di cubi corrispondente al numero di dadi nel gruppo scelto, e piazza gratis un cubo in più. Tuttavia, questo potere non funziona per le caselle dei quartieri vuoti della Torre.

Fine del giorno

Il tabellone della Torre viene svuotato. Se è finito il settimo giorno, la settimana è terminata (vedere 'Fine della settimana').

In ogni altro caso, il marker del giorno viene mosso in avanti, ed il giocatore che siede alla sinistra del primo giocatore diventa il nuovo primo giocatore.



Esempio (continua): ... Il Giallo ottiene punti per la costruzione del Caravanserraglio. Il Giallo ha già costruito il Recinto ed il Bazar, così questo è il terzo edificio costruito. La scala sulla destra della plancia individuale del giocatore mostra che per la costruzione del terzo edificio, il giocatore ottiene 5 punti. Il marker del Giallo avanza di 5 punti sulla scala del punteggio del tabellone della Città.



Il Recinto Il Negozio L'Hammam



Il Caravanserraglio Il Bazar Il Paranco

Fine della settimana

Al termine della settimana, i giocatori contano i loro punti nei quartieri e nella Carovana, e muovono il loro marker dei punti appropriati sulla pista del punteggio, seguendo l'ordine del turno.

- **Quartieri:** In ogni quartiere per ogni souk **completato**, il giocatore ottiene punti in funzione del valore del souk (indicato su caselle colorate, accanto al souk). Inoltre, i giocatori che possiedono il Bazar ottengono 2 punti in più per ogni loro souk completato. **I giocatori non prendono punti per i loro souk incompleti.** Quando tutti i giocatori hanno conteggiato i loro punti, **i quartieri si svuotano** (i cubi tornano nelle riserve personali dei giocatori) e vengono conteggiati i punti nella Carovana.

- **Carovana:** Il giocatore segna un Numero di punti uguale al Numero di suoi cubi nella Carovana, moltiplicato per il valore della linea più alta dove si trova uno dei suoi cubi. **La Carovana non viene svuotata.**

Poi, il cubo della settimana viene avanzato di una casella verso destra, ed il cubo del giorno torna indietro al giorno uno. **Il Supervisore viene piazzato nella casella centrale della strada.** Il giocatore che siede alla sinistra del primo giocatore diventa il nuovo primo giocatore.

Fine del gioco

Il gioco termina quando finisce la terza settimana. Il giocatore con il più alto punteggio vince. In caso di pareggio, i giocatori si dividono la vittoria.

Partite con 3 giocatori

Il solo cambiamento delle regole concerne la Carovana: il primo Cammello di ogni linea non viene utilizzato (quello di colore più chiaro). Come conseguenza, considerate di avere solo tre cammelli per linea.

Partite con 4 giocatori

Il solo cambiamento delle regole colpisce il settimo giorno della terza settimana: per questo ultimo giorno, i giocatori non seguono l'ordine del turno. Seguono l'ordine inverso in base al loro punteggio **all'inizio del turno**. In questo modo, il giocatore con il punteggio più basso diventa il primo giocatore, lancia i dadi e fa le azioni. Poi è il turno del giocatore con il secondo punteggio più basso e così via. Il giocatore con il punteggio più alto diventa l'ultimo. Se più giocatori hanno lo stesso punteggio, colui che era il più lontano, in senso orario dal primo giocatore durante il giorno 6, gioca prima.



Esempio: I quartieri vengono conteggiati. Nel quartiere della Cassa, il Blue, che ha completato il suo souk ottiene 6 punti. Il Rosso solo 4 punti (il souk blu è completo, ma non quello rosa). Poi, il quartiere viene svuotato e si passa a conteggiare il prossimo quartiere.

NB: Se I giocatori fossero stati in possesso del Bazar, il Blue avrebbe ottenuto 8 punti (invece di 6), ed il Rosso avrebbe ottenuto 6 punti (invece di 4)...



Esempio (continua): ...I cubi nella Carovana vengono conteggiati. Il Verde ottiene 4 punti (2 cubi x 2, dal momento che il cubo più alto del Verde è nella seconda linea). Il Giallo ottiene 12 punti (4 x 3). Il Blue ottiene 4 punti (2 x 2) ed il Rosso ottiene 2 punti (1 cubo sulla linea 2). La Carovana NON viene svuotata...



Esempio: In una partita a 3 giocatori, il primo Cammello di ogni linea non viene usato.

Carte

Le carte possono essere usate due volte nel turno del giocatore:

- **Durante la selezione di un gruppo di dadi:** Quando si deve scegliere un gruppo di dadi, il giocatore può scartare una ed una carta soltanto (senza utilizzarne il potere), per ottenere un dado ulteriore oltre quelli contenuti nella casella. Così, il giocatore può ottenere un Cammello o moneta d'Oro in più, oppure piazzare un cubo in più in un quartiere. Questo potere può essere usato in combinazione con i poteri degli edifici (il Recinto, il Negozio, il Paranco). Comunque, non è possibile utilizzarlo con caselle vuote della Torre.

- **Azione libera:** In qualsiasi momento durante il suo turno di gioco, un giocatore può giocare una carta per provocare gli effetti descritti sopra di essa (questi effetti sono descritti sul foglio d'aiuto incluso nella scatola). Il numero di carte che un giocatore può usare durante il suo turno è illimitato (anche se il giocatore ha già scartato una carta durante la selezione del gruppo di dadi).

Se il mazzo è esaurito, mescolare gli scarti per formarne uno nuovo.

Carte



Durante la selezione di un gruppo di dadi, scarta una carta (ed una soltanto), per ottenere un dado aggiuntivo oltre il numero di dadi contenuti nella casella. Puoi inoltre ottenere un Cammello o moneta d'Oro aggiuntiva, oppure piazzare un cubo aggiuntivo nei negozi.

Attenzione: questo potere non funziona con le caselle vuote.



Prendi 3 Cammelli dalla riserva generale.



Piazza un cubo dalla tua riserva personale su un qualsiasi negozio nella Città.

Attenzione: non puoi piazzare un cubo su un negozio appartenente ad un souk che è stato iniziato da un altro giocatore. Inoltre, non puoi piazzare un cubo in un souk se tu hai già un souk non terminato nello stesso quartiere.



Scarta Cammelli alla riserva generale ed ottieni 2 punti per cammello scartato.

Attenzione: non puoi scartare più di 4 Cammelli (puoi ottenere max 8 PV).



Costruisci uno (e solo uno per turno) edificio speciale senza pagare il costo in Cammelli (paghi eventualmente solo le monete d'Oro richieste). Ottieni punti in funzione dell'edificio scelto con questa azione.

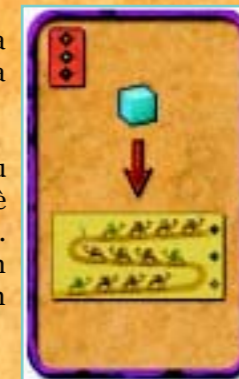
Per esempio: puoi costruire il Paranco pagando solo 4 monete d'Oro.



Scambia dei Cammelli o dell'Oro con la riserva generale. Per ogni moneta d'Oro data alla riserva, prendi un Cammello. Per ogni Cammello, prendi una moneta d'Oro.



Prendi 3 monete d'Oro dalla riserva generale.



Piazza un cubo dalla tua riserva sulla prima casella vuota della Carovana ed ottieni i punti relativi.

Attenzione: anche se possiedi il Caravanserraglio, questa azione non ti consente di prendere una nuova carta.



Scarta monete d'Oro ed ottieni 1 punto per moneta d'Oro scartata.

Attenzione: non puoi scartare più di 10 monete d'Oro (puoi fare al max 10 PV).



Costruisci uno (e solo uno per turno) edificio speciale senza pagare il costo in monete d'Oro (paghi eventualmente solo i Cammelli richiesti). Ottieni punti in funzione dell'edificio scelto con questa azione.

Per esempio: puoi costruire il Paranco pagando solo 4 Cammelli.



YS

Un gioco di Cyril Demaegd

In un tempo lontano, Re Gradlon fece erigere per sua figlia, Dahut, la magnifica città di Ys. Grandi dighe proteggevano la città dalla violenza del mare. Dahut decise di fare di Ys il luogo più potente della Bretagna; così mandò dei dragoni per prendere navi mercantili cariche di gioielli, che navigavano in mare aperto...



CAYLUS

un gioco di William Attia

1289. Per rinforzare i confini del Regno di Francia, Re Filippo il Bello ha deciso di far costruire un nuovo castello. Al momento, Caylus non è altro che un modesto villaggio, ma presto, lavoratori e artigiani accorreranno in massa, attratti da grandi prospettive. Intorno al cantiere, sta sorgendo lentamente una città...



MYKERINOS

Un gioco di Nicolas Oury

1899. Per più di un secolo, gli Europei sono rimasti affascinati dall'Egittologia, e dalle scoperte di Denon, Champollion, Petrie ed altri. In cerca di avventura e gloria, squadre di archeologi setacciano le sabbie dell'Egitto sperando di trovare tesori nascosti.

