



#### ● Déplacer l'intendant

- Le joueur doit déplacer l'intendant d'autant de cases que la valeur du groupe de dés.
- Le joueur peut augmenter ou diminuer le nombre de cases au prix d'une pièce d'or par case.
- Le joueur ne peut pas déplacer l'intendant plusieurs fois sur une même case au cours du déplacement.
- Si le joueur termine le déplacement de l'intendant devant une ou deux boutiques contenant des marchandises, qui lui appartiennent ou pas, il les envoie dans l'ordre de son choix dans la caravane.
- Le propriétaire d'une marchandise envoyée dans la caravane peut payer un chameau pour laisser la marchandise sur la boutique et envoyer une marchandise de sa réserve à la place.
- La caravane doit être remplie en séquence, en suivant le chemin de bas en haut. Chaque chameau de la caravane peut transporter une seule marchandise. A 3 joueurs: ignorer les chameaux clairs.
- Le placement d'une marchandise sur un chameau de la caravane rapporte immédiatement des points de victoire, indiqués sur le chameau, au propriétaire de la marchandise.
- Si la caravane est pleine, on effectue immédiatement un décompte de la caravane (identique au décompte de fin de semaine), puis on la vide (les marchandises retournent dans la réserve des joueurs).

#### ● Piocher une carte

- Le joueur tire la première carte de la pioche et l'ajoute à sa main sans la montrer aux autres joueurs.

#### **Le joueur peut construire un et un seul bâtiment spécial.**

- Le joueur doit payer le prix en chameaux et en pièces d'or.
- Le joueur place un cube marchandise sur le bâtiment pour indiquer qu'il l'a construit.
- Le joueur marque éventuellement des points de victoire (5 points pour le 3ème, 4ème et 5ème bâtiment construit, 10 points pour le 6ème).

**Les cartes.** Au cours de son tour de jeu, le joueur peut jouer autant de cartes en sa possession qu'il le souhaite. Les cartes ont une double fonction:

- Au moment de la sélection d'un groupe de dés, le joueur peut défausser une carte, sans appliquer l'action correspondante, pour augmenter d'une unité la taille du groupe de dés choisi.
- A tout moment, le joueur peut défausser une carte et appliquer l'action correspondante.

#### **Fin de la journée**

- Vider la tour de dés.
- Si la semaine est terminée, procéder au décompte de fin de semaine.
- Avancer le marqueur de journée.
- Passer le pion de premier joueur au joueur suivant.

#### **Fin de la semaine**

##### **Décompte des quartiers:**

- Chaque souk complet rapporte autant de points à son occupant que la valeur du souk indiquée sur le plateau.
- Les souks incomplets ne rapportent rien.
- Vider les quartiers. Les marchandises retournent dans la réserve des joueurs.

##### **Décompte de la caravane:**

- Chaque joueur marque autant de points que le nombre de ses marchandises dans la caravane, multiplié par la valeur de la plus haute ligne où il possède une marchandise.
- Ne pas vider la caravane.

##### **L'intendant retourne sur la case centrale de la ville.**

#### **Fin de la partie**

En fin de troisième semaine, le joueur qui a le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

#### **Inventaire des bâtiments**

1. **Enclos:** Le joueur prend un chameau supplémentaire chaque fois qu'il choisit l'action "Prendre des chameaux" dans la tour.
2. **Echoppe:** Le joueur prend deux pièces d'or supplémentaires chaque fois qu'il choisit l'action "Prendre des pièces d'or" dans la tour.
3. **Hammam:** Le joueur peut ajuster gratuitement le déplacement de l'intendant de 1 à 3 cases chaque fois qu'il choisit l'action "Déplacer l'intendant" dans la tour.
4. **Caravanserail:** Le joueur pioche une carte chaque fois qu'une de ses marchandises est envoyée dans la caravane.
5. **Bazar:** Le joueur gagne 2 points de victoires supplémentaires pour chacun de ses souks complétés lors du décompte des quartiers en fin de semaine.
6. **Palan:** Le joueur place une marchandise supplémentaire chaque fois qu'il choisit l'action "Placer des marchandises dans un quartier" dans la tour.