

AMUJ[®]

LA CITÉ MARCHANDE

10+

3
8

45 min



INTRODUCTION

Dans *Amul*, vous incarnez des marchands en quête de richesse et de prestige. À chaque tour, vous choisissez une carte de votre main pour la mettre sur le marché. Puis chacun peut récupérer une carte du marché avant de jouer une carte dans sa zone de jeu. Certaines cartes permettent de marquer des points dès qu'elles sont posées, d'autres sont bien plus rentables à la fin du jeu. À vous de faire les bons choix !

MATÉRIEL

183 Cartes (63x88mm):

- > 147 cartes **Marché***
- > 16 cartes **Palais**
- > 9 cartes **Bazar***
- > 1 carte **Premier joueur**
- > 1 carte **Premier choix** (verso : Mise en place)
- > 1 carte **Compte-tours** (verso : Décompte des points)
- > 8 cartes **Tour de jeu** (verso : Décompte des majorités)

Dos des cartes :



Carte Marché



Carte Palais



Carte Bazar



Plateau de jeu

1 plateau de jeu

1 bloc de score

1 livret de règles

1 index des cartes



Carte premier joueur



Carte Compte-tours



Carte Premier choix



Carte Tour de jeu



Bloc de score

* Pour une partie normale, retirez du jeu les cartes **Marché Thé** (8 en tout) et la carte **Bazar Négociant de thé** (1 carte). Ces cartes ne servent que pour la variante expliquée à la fin de ce livret.



Carte **Marché**



Carte **Palais**
(Arche de pierre)



Carte **Bazar**
(parchemin beige)

- ① Style de carte (couleur & drapeau)
- ② Symboles spéciaux
- ③ Icônes de placement
- ④ Numéro de carte
- ⑤ Nom de carte
- ⑥ Icône de série
- ⑦ Icône de contrôle
- ⑧ Effet de carte
- ⑨ Nombre de joueurs
- ⑩ Dos de carte

MISE EN PLACE

① **Préparez les cartes** en fonction du nombre de joueurs : le rond bleu en bas à droite de chaque carte **Palais**, **Bazar** et **Marché** indique le nombre de joueurs minimum requis pour ces cartes. Remettez les cartes non utilisées dans la boîte.

Exemple : à 5 joueurs, n'utilisez que les cartes marquées ③, ④, et ⑤.



② **Préparez le palais** : placez toutes les cartes **Palais** face visible du côté **Palais** du plateau.

③ **Préparez le bazar** : placez toutes les cartes **Bazar** face visible du côté **Bazar** du plateau.



⑤ Chaque joueur reçoit 5 cartes **Marché** qui forment sa main de départ.

Note: vous pouvez regarder vos propres cartes à tout moment, mais veillez à les cacher aux autres joueurs.

⑥ Chaque joueur reçoit une carte **Tour de jeu**.

⑦ Déterminez un premier joueur au hasard. Ce joueur reçoit la carte **Premier joueur**, la carte **Premier choix** et la carte **Compte-tours**. Placez la carte **Premier joueur** sur la carte **Compte-tours** de manière à laisser dépasser le chiffre 1.

⑧ Veillez à laisser un espace libre devant vous : ce sera votre **zone de jeu** et c'est là que vous allez jouer une carte à chaque tour. Toute carte posée dans la zone de jeu doit être visible de tous.

⑨ Vous êtes prêts à débiter.

COMMENT JOUER

La partie se joue en 9 tours. Après le 9^e tour, on passe au décompte final. Le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie.

Chaque tour de jeu se décompose en trois phases : **Réassort**, **Planification** et **Entretien**.

Phase de réassort

Distribuer des cartes

Au début de chaque tour, y compris le premier, le premier joueur distribue une carte Marché de la pioche à chaque joueur.

Rappel : les joueurs doivent avoir 6 cartes en main après cette étape.

Compléter le marché

Piochez autant de cartes Marché qu'indiqué ci-dessous et placez-les face visible sur la table, du côté Marché du plateau :

3 joueurs

1 carte

4 joueurs

2 cartes

5 à 8 joueurs

3 cartes



1 La zone ainsi créée est appelée le **marché**.

Exemple : partie à 4 joueurs

Note : le palais et le bazar ne sont jamais complétés.

Après avoir complété le marché, passez à la phase de planification.

Phase de planification

Proposer une carte

Chaque joueur choisit une carte Marché de sa main et la place **face cachée** sur le marché. Lorsque **tous** les joueurs ont placé leur carte, elles sont retournées.

Choisir une carte

En commençant par le joueur qui dispose de la carte **Premier choix** et dans le sens horaire, chaque joueur prend une des cartes du marché et l'ajoute à sa main.

Important : lorsque vous aurez joué autant de tours qu'il y a de joueurs, ce sont les joueurs avec la plus haute **valeur militaire** qui se serviront les premiers (voir p.6).



Note : vous ne pouvez pas choisir une carte du palais ou du bazar.


Rappel : à la fin de cette étape, les joueurs ont normalement 6 cartes Marché en main.

Révéler une carte

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la place face cachée dans sa zone de jeu.

Note : il est conseillé de choisir une carte marquée du symbole  dans l'encart situé en bas à gauche de la carte.

Une fois que tous les joueurs ont choisi une carte, elles sont toutes révélées face visible. Toute carte marquée du symbole zone de jeu  reste dans la zone de jeu du joueur qui l'a posée. Si la carte n'a qu'un symbole main , elle est retirée du jeu. Certaines cartes disposent des deux symboles et peuvent donc rester dans la zone de jeu.

Note : le reste de vos cartes reste en main. Vous pourrez les proposer ou les révéler lors d'une prochaine **phase de planification**. Les cartes marquées d'une icône de main  peuvent aussi être conservées pour le **décompte** de fin de partie.

Astuce : surveillez les cartes que les autres joueurs proposent, choisissent et révèlent. Certaines cartes permettent de marquer des points en fonction de ce qui vous reste en main, ce qui signifie que vous ne pouvez pas connaître le score final avant que toutes les cartes ne soient révélées en fin de partie.

Rappel : à la fin de cette étape, les joueurs n'ont plus que 5 cartes Marché en main, et autant de cartes dans leur zone de jeu que de tours déjà joués (sauf exception).

Une fois que tous les joueurs ont révélé une carte, passez à la **phase d'entretien**.

Phase d'entretien

Résoudre les effets immédiats

Si des cartes avec effet immédiat ont été jouées à ce tour, résolvez-les dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui a la carte Premier choix.

Important : lorsque vous aurez joué autant de tours qu'il y a de joueurs, ce sont les joueurs avec la plus haute **valeur militaire** qui appliqueront leur carte en premier (voir p.6).

Certains effets de cartes vous permettent de prendre une carte depuis le palais, le bazar ou le marché (voir l'index des cartes) et de la placer dans votre zone de jeu. Il n'existe pas d'autre moyen de prendre des cartes Palais ou Bazar.

Note : les cartes avec effet immédiat sont les suivantes : **Contrat**, **Marchand arabe**, **Marchand mongol**, **Seigneur moghol**, et **Vagabond**.

Vider le marché

Défaussez toutes les cartes du marché.

Passer la carte Premier choix


Le joueur qui a la carte Premier choix la passe à son voisin de gauche.

Note : la carte Premier joueur n'est jamais déplacée.

Tour suivant

Le premier joueur déplace la carte Compte-tours d'un cran pour afficher le tour suivant. Le nouveau tour commence : passez à la **phase de réassort**.

Valeur militaire

La valeur militaire d'un joueur est égale au nombre de symboles  de sa zone de jeu.



Exemple : Linda a joué ces cartes dans sa zone de jeu. Sa valeur militaire est de 3.

Lorsque la carte Premier choix **revient** au possesseur de la carte Premier joueur (donc quand vous avez joué autant de tours qu'il y a de joueurs), la **valeur militaire** entre en jeu pour le choix et l'ordre de résolution des cartes. L'ordre de jeu est donc modifié selon les règles suivantes :

- Lors de la phase de planification, le joueur ayant la plus haute valeur militaire se sert en premier au marché. Puis vient le joueur avec la seconde valeur militaire la plus élevée, et ainsi de suite.
- Lors de la phase d'entretien, le joueur ayant la plus haute valeur militaire résout l'effet de sa carte en premier. Puis vient le joueur avec la seconde valeur militaire la plus élevée, et ainsi de suite.


S'il y a égalité de valeur militaire entre deux joueurs, ce sont les lettres présentes sur les cartes posées dans leur zone de jeu qui déterminent l'ordre de résolution (ordre alphabétique).



La carte Premier choix vous rappelle l'ordre de priorité. Attention : le symbole militaire qui s'y trouve ne compte pas dans votre total.

Exemple : Lukas dispose des cartes ci-contre dans sa zone de jeu. Sa valeur militaire est de 3. Comme il dispose d'une carte marquée , il joue avant Linda qui ne disposait que d'un .

Dans tous les cas, les joueurs qui n'ont pas de valeur militaire jouent en dernier, en respectant l'ordre normal du tour (sens horaire à partir de la carte Premier choix, qui continue de passer de joueur en joueur à chaque tour).

FIN DU JEU

La partie s'arrête au bout de 9 tours. À l'issue du 9^e tour, défaussez de votre main toutes les cartes non marquées du symbole main  et placez le reste de vos cartes dans votre zone de jeu.

Rappel : en général, les joueurs disposent alors de 9 cartes  et 5 cartes  dans leur zone de jeu après cette étape, plus les cartes éventuellement gagnées par des effets de carte.

Décompte

Note : certaines cartes ont des décomptes variables. Consultez l'index des cartes pour plus d'informations.


Désignez un joueur pour qu'il remplisse le bloc de score rangée par rangée.





Cartes Marché et Palais

Pour chaque couleur, marquez le nombre de points associés aux cartes de cette couleur dans votre zone de jeu.

Cartes Bazar

Appliquez le décompte correspondant à chaque carte Bazar  de votre zone de jeu.

Majorités

Il y a deux décomptes de majorité. L'une concerne les symboles arabes  et l'autre les symboles mongols .

Comptez (séparément) le nombre de symboles arabes et mongols de votre zone de jeu et comparez-les aux autres joueurs. Dans chaque majorité, les points sont marqués comme suit :

1^{re} place

8 points

2^e place

4 points

3^e place

2 points

Si plusieurs joueurs sont ex-aequo pour une majorité, ils marquent les points de la place la plus basse de cette égalité.

Exemple : Linda, Simon et Thibaut ont tous la majorité de symboles mongols, avec exactement le même nombre. Ils occupent donc les 3 premières places et doivent marquer les points de la 3^e place, soit 2 points.

Vainqueur

Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité, le joueur ayant la plus haute valeur militaire l'emporte.

VARIANTE : LE THÉ

Note : à la fin d'une partie normale d'Amul, toutes les cartes auront été distribuées, soit aux joueurs, soit au marché. Puisque toutes les cartes finiront par sortir, les joueurs les plus observateurs peuvent utiliser cette information pour construire des stratégies spécifiques, en attendant telle ou telle carte pour réaliser de puissantes combinaisons.

Si vous souhaitez ajouter un peu d'incertitude au déroulement du jeu, vous pouvez jouer avec les cartes **Thé**. La mise en place est la même que pour une partie normale, mais vous ajoutez aussi les cartes **Thé** au marché et la carte **Négociant de thé** au bazar. Nous recommandons d'ajouter autant de cartes **Thé** que le nombre de joueurs, mais vous restez libre d'en ajouter autant que vous le voulez.

Rappel : à la fin du 9^e tour, il devrait rester autant de cartes **Marché** que le nombre de cartes **Thé** que vous aviez ajoutées au début.

RÉPARTITION DES CARTES

Ce tableau liste le nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs. Les cartes Palais sont désignées par un P. Le Négociant de thé est désigné par un T.

	3	4	5	6	7	8
Argent	4, P	1	1	1	1	1, P
Caravane arabe	1					
Caravane mongole	1					
Caravansérail	1					
Chameau	6					
Chameliers			1			
Colporteur				1		
Contrat	3	1	1	1	1	1
Contrebandier	1					
Courtisane						1
Danseuse						1
Derviche	P					
Diplomate		1				
Ébène						3
Émissaire		1				
Épices	4, P	3	2, P	1	2	2, P
Espion arabe					1	
Espion mongol					1	
Fournisseur d'épices	1					
Fugitif				1		
Garde arabe	2	1				
Garde mongol	2		1			
Gemmes		6	1	P	1	1
Général arabe		1				
Général mongol		1				
Huile	2, P	P		1		
Ivoire				3		
Jade			3			
Joaillier		1				
Lampe	2	P			1	
Marchand arabe	2	1	1		1	1
Marchand mongol	2	1	1		1	1
Médaille				P	1	
Mercenaires					1	
Milice d'Amul				1		
Négociant	3, T	1	1	1	1	1
Nomade					1	
Opium	1		1		P	
Or	4		1, P	1	1	1
Orfèvre		1				
Percepteur		1				
Porcelaine	3					
Prince arabe				1		
Prince mongol				1		
Relique arabe	1					
Relique mongole	1					
Sabre arabe	1					
Sabre mongol	1					
Seigneur moghol	6			1		
Sheikh					1	
Soie			7		P	1
Tapis	3					
Tente	P					
Thé	3	1	1	1	1	1
Vagabond	1	1		1		
Vendeur d'épices		1				
Voleur	1					
Vourte	P					
Marchand	3, T	1	1	1	1	1

Auteurs : Remo Conzadori, Stefano Negro

Développement : Markus Bremer

Direction artistique et Conception graphique : Jere Kasanen

Illustrations : Eilene Cherie

Règle : Oskari Westerholm, Markus Bremer, Jere Kasanen, Van Willis

Traduction : Antoine Prono



© 2019 Lautapelit.fi Oy
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi - www.lautapelit.fi
Tous droits réservés.



Données et adresses à conserver - 03-2019

Adaptation & distribution
françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com



Index des cartes

INTRODUCTION

Les règles d'Amul sont simples et le jeu rapide, mais sur les premières parties, la profusion de symboles sur les cartes peut être source de confusion. Cet index est là pour vous aider à comprendre les symboles et leur fonctionnement, et donne une description détaillée de chaque carte pour lever toute ambiguïté.

SYMBOLES

Nombre de joueurs

Le chiffre inscrit dans le rond bleu indique le nombre minimum de joueurs. Par exemple, une carte marquée "8" ne sera utilisée qu'à 8 joueurs.



Bâtiment

Lorsqu'une carte vous demande de déplacer une carte depuis un certain bâtiment, l'icône de ce bâtiment apparaît dans le texte.

Palais, Bazar, Marché

Vous retrouvez ces icônes sur le plateau et au dos des cartes.

Placement

Ces icônes différencient les cartes qui peuvent être placées dans votre zone de jeu de celles que vous devriez garder en main pour marquer des points au décompte final.

Main, Zone de jeu

Voir *Phase de planification* et *Fin de partie* dans le livret de règles pour plus d'informations.

Certaines cartes permettent de marquer des points en fonction de votre main. Seul le décompte final permet de connaître le score des autres joueurs.

Contrôle

Chaque joueur marque les points de ses cartes, mais certaines cartes dépendent d'autres cartes ou symboles. Les icônes de contrôle vous indiquent chez qui chercher les cartes concernées.

- vous
- vos voisins (gauche et droite)
- vous et vos voisins
- tous les joueurs
- un de vos voisins

Le terme "voisin" définit le joueur qui se trouve directement à côté de vous. Une carte qui n'a pas d'icône de contrôle marque des points indépendamment des autres.

Spécial

Certaines cartes sont marquées de symboles spéciaux (à gauche).

Ces symboles servent principalement à marquer des points. Par exemple, une carte vous accordera des points en fonction du nombre de symboles X ou Y que vous avez. De plus, les symboles arabes et mongols permettent de marquer des points de majorité.

Arabe, Mongol, Objet, Commerce

La valeur militaire est un symbole spécial qui est systématiquement accompagné d'une lettre. La valeur militaire supplante l'ordre de choix et de résolution des cartes par défaut.

Valeur militaire **A B C**... Lettre (ordre de priorité si égalité)

Voir p.6 du livret pour plus d'informations.

Points

Ces symboles rapportent directement des points (ou en font perdre !) à la fin de la partie. Voir les explications données sur chacune de ces cartes.

1 2 3 Point(s)

-1 -2 -3 Point(s)

Série

Une icône de série indique que vous allez gagner plus de points en collectant plusieurs cartes identiques. Le chiffre dans l'icône indique combien de cartes vous pouvez collecter.

Si l'icône représente une carte seule , elle rapportera un nombre de points défini par le nombre d'exemplaires de cette carte en jeu à la fin de la partie.

Les **Négociants** sont des cartes Bazar uniques. Elles sont calculées en dernier, après les cartes Marché et Palais. Chacune demande une série de cartes spécifiques . Une même série ne peut être utilisée qu'une fois, mais un négociant peut accueillir plusieurs séries identiques.

DÉTAIL DES CARTES

Standard

Vous marquez les points de la carte.



Exemple : cette carte rapporte 4 points.

× Multiplication

Vous marquez les points pour **chaque** carte ou symbole indiqué(e).



Exemple : 1 point pour chacun de vos symboles Commerce.



Exemple : 2 points pour chacune de vos paires de symboles arabe et mongol (un de chaque).



Exemple : 1 point pour chaque carte Gemmes chez vous et vos voisins.

Dynamique

Séries

Vous marquez des points en fonction du nombre de cartes que vous avez dans une série. Si vous n'avez qu'une carte, marquez les points indiqués au-dessus du chiffre 1. Plus vous avez de cartes, plus vous marquez de points. Si vous dépassez la valeur maximale, vous recommencez une nouvelle série.



Exemple : vous marquez 3 points si vous n'avez qu'une carte de cette série, 7 points si vous en avez deux, et 13 points si vous en avez trois.



Exemple : vous marquez 6 points si vous avez deux cartes de cette série. Si vous en avez une troisième, vous marquez 6+2 = 8 points.

Conditions

Vous marquez par défaut les points de la partie gauche, mais si vous remplissez les conditions indiquées, vous marquez les points de la partie droite **à la place**.



Exemple : si vous avez au moins une **Lampe**, vous marquez 5 points au lieu de 3.



Exemple : si vous avez au moins un symbole de valeur militaire, cette carte vaut 0 point au lieu de 6.



Exemple : si vous avez des **Épices**, des **Gemmes** et de la **un Chameau**, cette carte vaut 6 points au lieu de 0.

Partie gauche + Partie droite

Points

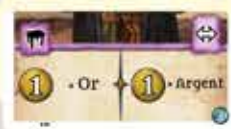
Vous marquez les points des parties gauche et droite de la carte.



Exemple : vous marquez 8 points, mais perdez 2 points pour chaque Or chez vos voisins.



Exemple : vous marquez 9 points, mais perdez 3 points pour chaque symbole de valeur militaire chez vos voisins.



Exemple : vous marquez 1 point par Or et par Argent chez vos voisins.

Effets immédiats

Vous marquez les points de la partie gauche de la carte. Lors de la phase d'entretien qui suit la phase où vous avez posé cette carte dans votre zone de jeu, vous en résolvez les effets.



Exemple : prenez une carte au marché / palais / bazar et posez-la dans votre zone de jeu.



Exemple : prenez jusqu'à 2 cartes du palais et placez-les dans votre zone de jeu.

Effets de fin de partie

Vous marquez les points de la partie gauche de la carte. Lors du décompte final, vous en résolvez les effets.



Exemple : à la fin de la partie, prenez jusqu'à 2 cartes du palais et placez-les dans votre zone de jeu.

Toutes les cartes comptent

Les cartes rapportent un nombre de points défini par le nombre d'exemplaires de cette carte en jeu à la fin de la partie.



Exemple : il y a 4 exemplaires de cette carte dans les zones de jeu des joueurs. Vous en avez deux. Vous marquez donc $4+4 = 8$ points.



Exemple : il y a 2 exemplaires de cette carte dans les zones de jeu des joueurs. Elles sont toutes les deux dans votre zone de jeu. Vous marquez donc $4+4 = 8$ points.

Cartes Marché

Argent (A-1-4, 52, 83, 98, 112, 126, 140, 154)



Vous marquez 3 points si vous avez une carte **Argent**, 7 points si vous en avez deux, ou 13 points si vous avez une série complète de trois **Argent**. Si vous avez quatre **Argent** ou plus, recommencez une nouvelle série.

Exemple : 6 **Argent** vous rapportent 26 points (deux séries complètes de 13 points).

Caravane arabe (A-36)



Vous marquez 1 point pour chacun de vos symboles arabes.

Caravane mongole (A-35)



Vous marquez 1 point pour chacun de vos symboles mongols.

Caravansérail (A-33)



Vous marquez 1 point pour chacun de vos symboles Commerce (y compris ceux de cette carte).

Chameau (A-46-51)



Comptez le nombre de cartes Chameau en jeu. Chacune de vos cartes Chameau vous rapporte le nombre de points indiqué.

Exemple : s'il y a quatre cartes Chameau en jeu et que vous en avez deux, chacune d'entre elles vous rapporte 8 points.

Chameliers (A-95)



Vous marquez 2 points pour chaque carte Chameau chez vous et vos voisins.

Exemple : vous avez deux cartes Chameau, votre voisin de gauche en a une, et votre voisin de droite n'en a pas. Vous marquez 6 points ($4+2+0$).

Colporteur (A-108)



Vous marquez 1 point pour chaque symbole Objet chez vous et vos voisins.

Exemple : vous avez un symbole Objet, votre voisin de gauche en a deux, et votre voisin de droite en a un. Vous marquez 4 points ($1+2+1$).

Contrat (A-43-45, 65, 94, 111, 125)



Vous marquez 2 points. Lors de la phase d'entretien qui suit la phase où vous avez posé cette carte dans votre zone de jeu, vous pouvez prendre une carte du **bazar** et la poser dans votre zone de jeu.

Contrebandier (A-38)



Vous marquez 8 points, mais perdez 2 points pour chaque carte **Or** chez vos voisins. Cela signifie que le Contrebandier vous infligera des points négatifs si vos voisins ont au moins 5 Or (conjointement).

Courtisane (A-135)



Vous marquez 1 point pour chacune de vos cartes **Or** et **Soie**.

Danseuse (A-136)



Vous marquez 1 point pour chacune de vos cartes **Gemmes** et **Argent**.

Diplomate (A-66)



Vous marquez 0 point mais gagnez deux symboles arabes et deux symboles mongols, ce qui en fait une carte utile en combinaison avec d'autres, et pour les majorités.



Ébène (A-132-134)

Vous marquez 2 points. Si vous avez au moins une carte **Ivoire**, chacune de vos cartes **Ébène** vous rapporte 6 points au lieu de 2.

Émissaire (A-73)



Vous marquez 2 points pour chacune de vos **paires** de symboles arabe et mongol (un de chaque).

Épices (A-17-20, 53-55, 86-87, 100, 114-115, 130-131, 142, 149, 155)



Vous marquez 2 points si vous avez une carte **Épices**, ou 6 points si vous avez une série complète de deux **Épices**. Si vous avez trois **Épices** ou plus, recommencez une nouvelle série.

Exemple : 5 **Épices** vous rapportent 14 points (deux séries complètes + 2 points).

Éspion arabe (A-122)



Vous marquez 1 point pour chaque symbole mongol de votre voisin de gauche ou de droite. Faites ce choix à la fin de la partie, une fois que toutes les cartes sont révélées.

Éspion mongol (A-121)



Vous marquez 1 point pour chaque symbole arabe de votre voisin de gauche ou de droite. Faites ce choix à la fin de la partie, une fois que toutes les cartes sont révélées.

Fournisseur d'épices (A-37)



Vous marquez 0 point. Si vous avez au moins trois **Épices**, vous marquez 6 points.

Note : ces **Épices** ne sont pas consommées et peuvent servir pour un **Négociant**.

Fugitif (A-110)



Vous marquez 9 points, mais perdez 3 points pour chaque symbole de valeur militaire chez vos voisins. Cela signifie que le Fugitif vous infligera des points négatifs si vos voisins ont au moins 4 symboles de valeur militaire (conjointement).

Exemple : votre voisin de gauche a trois symboles de valeur militaire et votre voisin de droite en a un. Vous marquez donc $9 - 12 = -3$ points.

Garde arabe (A-27-28, 64)



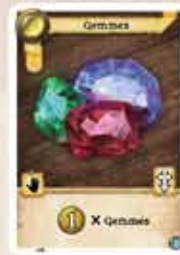
Vous marquez 1 à 2 points et gagnez un symbole de valeur militaire. En cas d'égalité de valeur militaire, c'est l'ordre alphabétique des lettres indiquées sur les cartes qui fait foi (A > B > C, etc.).

Garde mongol (A-25-26, 91)



Vous marquez 0 à 3 points et gagnez un symbole de valeur militaire. En cas d'égalité de valeur militaire, c'est l'ordre alphabétique des lettres indiquées sur les cartes qui fait foi (A > B > C, etc.).

Gemmes (A-56-61, 82, 116, 129, 150)



Chacune de vos cartes **Gemmes** vous rapporte 1 point pour chaque carte **Gemmes** chez vous et vos voisins.

Exemple : vous avez trois **Gemmes**, votre voisin de gauche en a une, et votre voisin de droite en a deux. Chacune de vos **Gemmes** vaut donc 6 points, pour un total de 18.

Note : vos cartes **Gemmes** n'auront probablement pas la même valeur que celles de vos adversaires, puisque la valeur des cartes **Gemmes** d'un joueur dépend directement du nombre de cartes **Gemmes** possédé par lui et ses voisins.

Général arabe (A-68)



Vous marquez 2 points pour chacun de vos symboles de valeur militaire.

Général mongol (A-69)



Vous marquez 2 points pour chacun de vos symboles de valeur militaire.

Huile (A-15-16, 101, 141, 147)



Vous marquez 3 points. Si vous avez au moins une carte **Lampe**, chacune de vos cartes **Huile** vous rapporte 5 points au lieu de 3.

Ivoire (A-103-105)



Comptez le nombre de cartes **Ivoire** en jeu. Chacune de vos cartes **Ivoire** vous rapporte le nombre de points indiqué.

Exemple : s'il y a deux cartes **Ivoire** en jeu et que vous en avez une, vous marquez 3 points.

Jade (A-88-90)



Comptez le nombre de cartes **Jade** en jeu. Chacune de vos cartes **Jade** vous rapporte le nombre de points indiqué.

Exemple : s'il y a trois cartes **Jade** en jeu et que vous en avez une, vous marquez 2 points.

Joillier (A-72)



Vous marquez 1 point pour chaque **Or** et **Argent** chez vos voisins.

Exemple : votre voisin de gauche a 2 **Argent** et 1 **Or**. Votre voisin de droite a 3 **Argent** et 0 **Or**. Vous marquez $(2+1)+(3+0) = 6$ points.

Lampe (A-29-30, 102, 146)



Vous marquez 3 points.

Marchand arabe (A-39-40, 62, 92, 123)



Vous marquez 0 point. Lors de la **phase d'entretien** qui suit la phase où vous avez posé cette carte dans votre zone de jeu, vous pouvez prendre une carte du **palais** et la poser dans votre zone de jeu.

Marchand mongol (A-41-42, 63, 93, 124, 138)



Vous marquez 0 point. Lors de la **phase d'entretien** qui suit la phase où vous avez posé cette carte dans votre zone de jeu, vous pouvez prendre une carte du **palais** et la poser dans votre zone de jeu.

Médaille (A-117-151)



Vous marquez 4 points.

Mercenaires (A-118)



Vous marquez 0 point mais gagnez deux symboles de valeur militaire. En cas d'égalité de valeur militaire, c'est l'ordre alphabétique des lettres indiquées sur les cartes qui fait foi (A > B > C, etc.).

Milice d'Amul (A-108)



Vous gagnez un symbole de valeur militaire. Vous marquez 1 point pour chaque symbole de valeur militaire chez vous (dont celui-ci) et vos voisins. En cas d'égalité de valeur militaire, c'est l'ordre alphabétique des lettres indiquées sur les cartes qui fait foi (A > B > C, etc.).

Nomade (A-119)



Vous marquez 2 points pour chacun de vos symboles **Objet**.

Opium (A-21, 84, 152)



Vous marquez 6 points. Si vous avez **au moins un** symbole de valeur militaire, chacune de vos cartes **Opium** vous rapporte 0 point au lieu de 6.

OR (A-5-8, 85, 99, 113, 127, 148)



Vous marquez 4 points.

Orfèvre (A-70)



Vous marquez 1 point pour chaque carte **Gemmes** chez vous et vos voisins.

Exemple : vous avez deux **Gemmes**. Votre voisin de gauche a une **Gemme** et votre voisin de droite en a deux. Vous marquez $2+1+2 = 5$ points.

Note : l'**Orfèvre** n'augmente pas la valeur de vos **Gemmes**.

Percepteur (A-74)



Vous marquez 1 point pour chaque symbole **Commerce** chez vos voisins.

Exemple : votre voisin de gauche a trois symboles **Commerce** et votre voisin de droite en a deux. Vous marquez $3+2 = 5$ points.

Porcelaine (A-12-14)



Vous marquez 2 points si vous avez une carte **Porcelaine**, ou 9 points si vous avez une série complète de deux **Porcelaine**. Si vous avez trois **Porcelaine** ou plus, recommencez une nouvelle série.

Prince arabe (A-96)



Vous marquez 0 point mais gagnez 3 symboles arabes, ce qui en fait une carte utile en combinaison avec d'autres, et pour les majorités.

Prince mongol (A-97)



Vous marquez 0 point mais gagnez 3 symboles mongols, ce qui en fait une carte utile en combinaison avec d'autres, et pour les majorités.

Relique arabe (A-32)



Vous marquez 7 points. Si vous avez **au moins un** symbole mongol, cette carte vous rapporte 0 point au lieu de 7.

Relique mongole (A-31)



Vous marquez 7 points. Si vous avez **au moins un** symbole arabe, cette carte vous rapporte 0 point au lieu de 7.

Sabre arabe (A-23)



Vous marquez 0 point. Si vous avez **au moins un** symbole de valeur militaire, cette carte vous rapporte 4 points.

Sabre mongol (A-22)



Vous marquez 0 point. Si vous avez **au moins un** symbole de valeur militaire, cette carte vous rapporte 4 points.

Seigneur moghol (A-109)



Vous **perdez** 3 points. Lors de la **phase d'entretien** qui suit la phase où vous avez posé cette carte dans votre zone de jeu, vous pouvez prendre jusqu'à deux cartes du **palais** et les poser dans votre zone de jeu.

Sheikh (A-120)



Vous marquez 2 points pour chacune de vos cartes **Huile**.

Soie (A-75-81, 128, 153)



Chacune de vos cartes Soie vous rapporte 1 point pour chaque carte Soie chez vous et vos voisins.

Exemple : vous avez trois Soie, votre voisin de gauche en a une, et votre voisin de droite en a deux.

Chacune de vos Soie vaut donc 6 points, pour un total de 18.

Note : vos cartes Soie n'auront probablement pas la même valeur que celles de vos adversaires, puisque la valeur des cartes Soie d'un joueur dépend directement du nombre de cartes Soie possédé par lui et ses voisins.

Tapis (A-9-11)



Vous marquez 2 points si vous avez une carte **Tapis**, ou 9 points si vous avez une série complète de deux **Tapis**. Si vous avez trois **Tapis** ou plus, recommencez une nouvelle série.

Thé (A-164-171)



Vous marquez 4 points.

Note : ne sert que pour la variante "Thé".

Vagabond (A-24, 67, 107)



Vous marquez 1 point. Lors de la phase d'entretien qui suit la phase où vous avez posé cette carte dans votre zone de jeu, vous pouvez prendre une carte du **marché** et la poser dans

votre zone de jeu. Selon le nombre de joueurs, vous pourrez choisir parmi une carte (3 joueurs), 2 cartes (4 joueurs), ou 3 cartes (5+ joueurs).

Important : la carte doit directement être placée dans votre zone de jeu 🏠 même si elle est marquée d'une main 🖐. Elle comptera dans le décompte final.

Vendeur d'épices (A-71)



Vous marquez 1 point pour chaque carte **Épices** chez vous et vos voisins.

Exemple : vous avez deux **Épices**. Votre voisin de gauche a une **Épice** et votre voisin de droite en a deux. Vous marquez $2+1+2 = 5$ points.

Voleur (A-34)



Vous **perdez** 1 point. À la fin de la partie, au moment où vous révèlez le **Voleur**, vous pouvez prendre jusqu'à deux cartes du **palais** et les poser dans votre zone de jeu.

🏠 Cartes Palais

Il est possible de récupérer des cartes Palais avec le Marchand arabe, le Marchand mongol, le Seigneur moghol ou le Voleur. Lorsque vous récupérez une carte Palais, placez-la directement dans votre zone de jeu 🏠.

Certaines cartes Palais sont exactement les mêmes que les cartes Marché, à la seule différence qu'elles ne peuvent pas être placées dans votre main 🖐.

Il existe également trois cartes Palais uniques :

Derviche (A-145)



Vous marquez 2 points et gagnez 1 symbole de valeur militaire. En cas d'égalité de valeur militaire, c'est l'ordre alphabétique des lettres indiquées sur les cartes qui fait foi (A > B > C, etc.).

Yourte (A-143)



Vous marquez 2 points.

Tente (A-144)



Vous marquez 2 points.

🏠 Cartes Bazar

Il est possible de récupérer des cartes Bazar en jouant des cartes **Contrat**. Lorsque vous récupérez une carte Bazar, placez-la directement dans votre zone de jeu. 🏠

Négociant (A-143)



Vous marquez 0 point. Si vous avez la série unique requise, vous marquez 6 points.

Exemple : si vous avez les cartes **Épices**, **Chameau** et **Or**, le Négociant babylonien vous rapporte 6 points.

! 🏠 : Vous ne pouvez pas utiliser une même carte pour deux Négociants différents. Toutefois, toute carte utilisée pour un Négociant reste utilisable pour d'autres types de décompte.

