Yspahan : les souks

Préparation

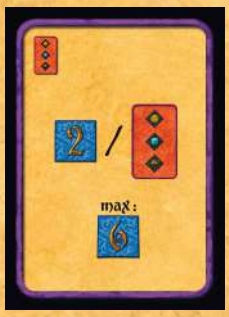
● Mélanger les 18 cartes de l'extension Yspahan (cadre violet). Ces cartes remplaceront les cartes du jeu de base. *Note : Certaines cartes sont identiques à celle du jeu de base, d'autres ont été légèrement modifiées. Se référer à la règle de base pour leur fonctionnement.*

Règles spéciales

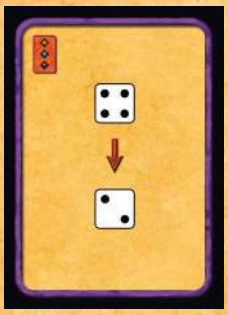
Le jeu est identique au jeu de base avec les modifications suivantes :
● Quand un joueur choisit de déplacer l'intendant, il est impossible de le laisser sur place, que ce soit en utilisant de l'or ou avec le Hammam.
● Quand un joueur choisit l'action «Piocher une carte» dans la tour, il pioche **les 2 premières cartes**, en choisit une et défausse l'autre, face visible.
● Quand un joueur qui possède le Caravansérail expédie une ou plusieurs marchandises à la Caravane, il pioche **une seule carte**.

Nouvelles Cartes

Le joueur marque 3/5/8 points s'il possède au moins une marchandise dans 2/3/4 quartiers différents.



Marquer 2 points par carte dans la main du joueur (sans compter celle-ci).
Note : il est impossible de marquer plus de 6 points avec cette carte.



Échanger la valeur d'un des dés présent sur la Tour, pour une autre valeur **déjà présente**.

Marquer 1 point par bâtiment construit par le joueur.

Marquer 2 points par souk totalement rempli par le joueur.
Note : il est impossible de marquer plus de 6 points avec cette carte.

Récupérer la carte que vient de défausser ou de jouer **un autre joueur.**
Note : cette carte est obligatoirement jouée en dehors du tour du joueur qui la possède.

Défausser jusqu'à 4 de ses marchandises placées sur des boutiques pour marquer 2 points par marchandise.
Note : il est impossible de marquer plus de 8 points avec cette carte.

Défausser jusqu'à 4 de ses marchandises placées sur des bâtiments pour récupérer soit 1 chameau, soit 2 pièces d'or par marchandise.
Note : si l'on défausse plusieurs marchandises, il est possible de prendre de l'or pour certaines et des chameaux pour d'autres

Après que tous les joueurs ont choisi un groupe de dés, effectuer une nouvelle action avec un des groupes de dés restants sur la Tour. S'il ne reste plus de dés, l'action sera obligatoirement "Piocher une carte"
Note : à la suite de cette nouvelle action, le joueur ne pourra pas construire de bâtiment.