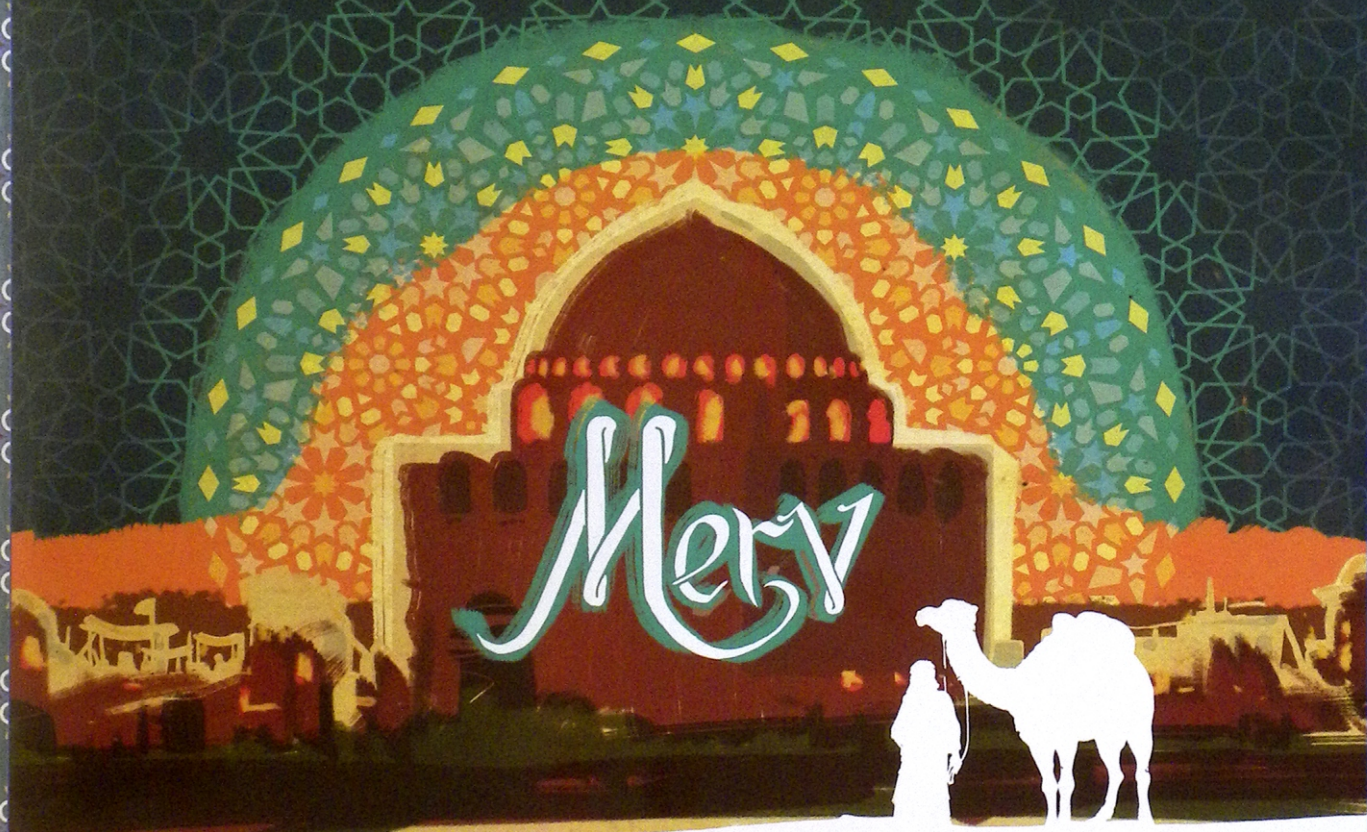


LE CŒUR DE LA
ROUTE DE LA SOIE



RÈGLES DU JEU

⚙️ FABIO LOPIANO



IAN O'TOOLE ✍️

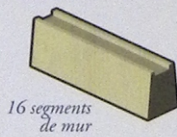
CONTENU

Nul besoin de lire cette section en premier !
 Passez directement à la page 4 pour apprendre à jouer et revenez à cette section en cas de besoin.



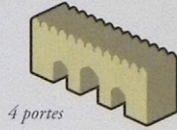
Marqueur Année

Cette pièce suit le déroulement du jeu qui est divisé en trois « années ».



20× remparts

Formant les remparts de Merv, les segments de mur et les portes que vous placez protègent les bâtiments de la ville et vous rapportent de l'influence. Les portes forment le centre de chaque côté de la ville.

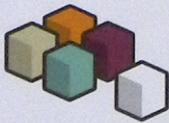


4 portes



12× chameaux

Atouts précieux que vous utilisez pour influencer l'ordre du tour, accéder aux épices rares dans le caravansérail, échanger contre des marchandises rares sur les routes commerciales et vendre au marché aux chameaux pour obtenir divers avantages. Vous pouvez acquérir des chameaux au caravansérail, sur les routes commerciales à la mosquée, au marché aux chameaux et lorsqu'un joueur vous dépasse dans l'ordre du tour.



60× cubes Ressource

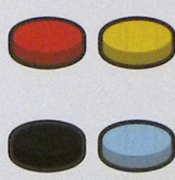
(12 de chaque couleur)
 Les cubes Ressource sont la monnaie de base de Merv. Vous les produisez dans vos bâtiments.

Les ressources blanches sont génériques et peuvent remplacer n'importe quelle couleur.



36× bâtiments

(9 de chaque couleur)
 Vous les placez dans la ville pour indiquer les bâtiments que vous avez construits. Les bâtiments vous donnent accès à des actions, produisent des ressources et font marquer des PV en fin d'année s'ils n'ont pas été détruits par les Mongols.



40× disques

(10 de chaque couleur)
 Vous les placez sur les pistes d'influence, des faveurs, de la mosquée et de PV pour marquer vos progrès sur chacune d'elles. Vous les placez également sur les routes commerciales pour indiquer les comptoirs commerciaux que vous établissez.



4× maîtres d'œuvre

(1 de chaque couleur)
 Vous les utilisez pour construire les bâtiments et entreprendre des actions.



32× serviteurs

(8 de chaque couleur)
 Vous les placez dans la ville comme soldats et au palais comme courtisans. Les soldats vous font gagner de l'influence et protègent les bâtiments des Mongols. Les courtisans utilisent vos faveurs pour vous faire gagner des PV à la fin de chaque manche.



8 Cannelle 6 Gingembre 6 Genévrier 4 Poivre

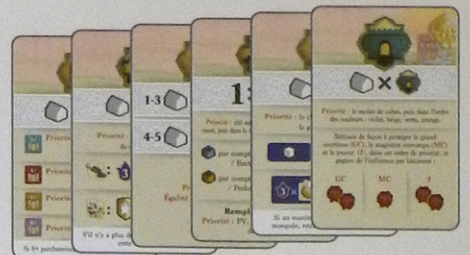
24× cartes Caravane

- 1 Type d'épice : Cannelle, Genévrier, Gingembre ou Poivre.
- 2 Bonus de paire : l'avantage immédiat reçu pour la collecte de deux épices identiques.
- 3 Valeur de points de victoire (PV) : les PV obtenus en fin de partie en fonction de la taille du lot collecté.



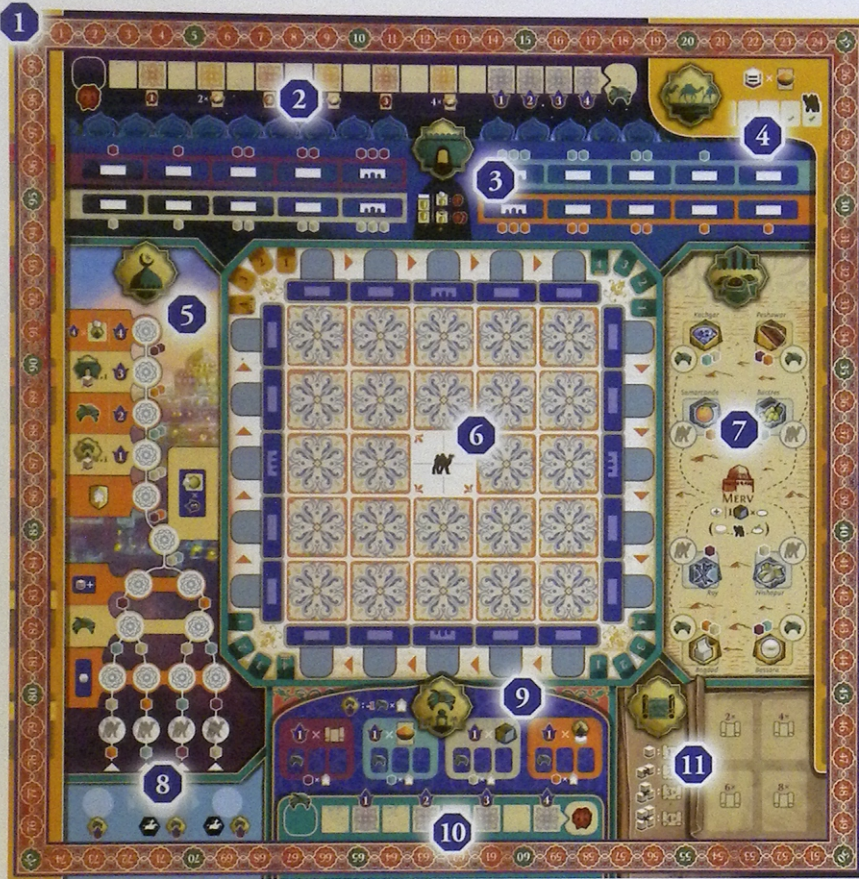
18× cartes Contrat

- 1 Valeur de points de victoire (PV) : les PV obtenus lorsque le contrat est rempli.
- 2 Objets requis : combinaison de ressources, parchemins, marchandises communes et marchandises rares que vous devez fournir pour remplir le contrat. *Note : parchemins et marchandises ne sont pas défaussés.*
- 3 Bonus de réalisation : le soldat ou les faveurs gagné(s) en remplissant le contrat.
- 4 Niveau d'influence : la case sur la piste d'influence que vous devez atteindre ou dépasser pour remplir le contrat.



6× cartes solo

Cartes utilisées uniquement dans le mode solo. Elles décident des actions du magistrat corrompu à chaque tour.



Plateau de Jeu

- 1 Piste points de victoire (PV).
- 2 Piste d'influence.
- 3 Remparts : réserve depuis laquelle vous construisez les remparts autour de la ville et gagnez de l'influence.
- 4 Caravansérail : zone où vous achetez des épices.
- 5 Mosquée : piste où vous faites des dons à la grande mosquée pour obtenir des avantages variés.
- 6 Ville : zone centrale où vous construisez des bâtiments, gagnez des ressources et placez les remparts.
- 7 Routes commerciales : zone où vous établissez des comptoirs commerciaux et achetez des marchandises pour remplir des contrats.
- 8 Piste d'années.
- 9 Palais : zone où vous utilisez vos faveurs pour gagner des PV.
- 10 Piste des faveurs.
- 11 Bibliothèque : zone où vous collectez des parchemins et des découvertes.



24x quartiers

- 1 Zone de construction : emplacement de votre bâtiment pour revendiquer le quartier.
- 2 Action : action que vous entreprenez lorsque vous choisissez ce bâtiment comme bâtiment actif.
- 3 Zone Bonus : emplacement des améliorations de bâtiments ou des soldats.
- 4 Ressource : type de cube Ressource généré par ce quartier.

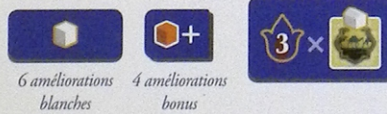
1x marché aux chameaux

Le marché aux chameaux se trouve au milieu de la ville et est le lieu où vous achetez ou vendez des chameaux pour obtenir divers avantages.



16x découvertes

- 1 Parchemins requis : le nombre de parchemins requis pour obtenir la découverte. *Note : les parchemins ne sont pas défaussés.*
- 2 Type de pouvoir : la découverte procure soit un pouvoir immédiat, à usage unique (☒) soit un avantage permanent (∞).
- 3 Effet du pouvoir : l'avantage que procure la découverte.



10x améliorations 4x tuiles PV bonus

Les améliorations sont des modifications de bâtiments existants qui améliorent le type de ressources que ceux-ci génèrent ou qui augmentent le nombre de ressources produites.

Une amélioration blanche remplace la production normale de ressource de la tuile bâtiment par un cube blanc.

Une amélioration bonus augmente la production normale d'un cube de la couleur indiquée.

En récompense au soutien apporté à la grande mosquée, ces tuiles vous font gagner des PV pour les bâtiments que vous avez construits.

32x parchemins

Les parchemins sont des textes universitaires et culturels du monde entier qui ont été rassemblés à la bibliothèque. Vous pouvez utiliser les parchemins pour remplir des contrats, marquer des PV au palais et faire des découvertes dans le but d'obtenir des avantages immédiats ou permanents.

Les parchemins peuvent avoir des textes différents, mais ils ont tous un usage identique.

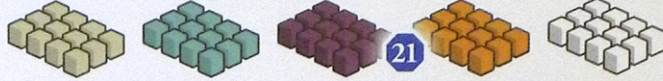


48x marchandises

Les marchandises sont des biens de valeur obtenus grâce aux échanges sur les routes commerciales. Vous pouvez utiliser les marchandises pour remplir des contrats et marquer des PV au palais.

Les marchandises peuvent avoir des illustrations différentes, mais seul leur type a une importance pour le jeu.

MISE EN PLACE



The main board is a large, colorful map with a grid of numbered regions (1-21) and various game components. The board is surrounded by a decorative border with numbers 1-80. The components include:

- 1:** Blue dice
- 2:** Green dice
- 3:** Teal dice
- 4:** Purple dice
- 5:** Orange dice
- 6:** White dice
- 7:** Black dice
- 8:** Yellow dice
- 9:** Red dice
- 10:** Blue dice
- 11:** Purple dice
- 12:** Orange dice
- 13:** Yellow dice
- 14:** Red dice
- 15:** Blue dice
- 16:** Purple dice
- 17:** Orange dice
- 18:** Yellow dice
- 19:** Red dice
- 20:** Blue dice
- 21:** Purple dice

The board also features various cards, tokens, and dice. The cards are numbered 1-18 and are arranged in a vertical column on the right side. The tokens are numbered 1-10 and are arranged in a vertical column on the right side. The dice are numbered 1-8 and are arranged in a vertical column on the right side. The board is surrounded by a decorative border with numbers 1-80.

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les meeples, bâtiments et disques de cette couleur **1**. S'il y a moins de 4 joueurs, remettez les éléments non utilisés dans la boîte.

Chaque joueur place son maître d'œuvre dans l'angle supérieur gauche de la ville **2**.

Chaque joueur place un disque dans la première case des pistes des faveurs **3**, d'influence **4** et de points de victoire (PV) **5**.

À deux joueurs

Dans une partie à deux joueurs, conservez le maître d'œuvre ainsi que tous les bâtiments de l'une des couleurs non utilisées afin de représenter le grand courtisan. Le maître d'œuvre du grand courtisan commence sur la dernière case de la file d'ordre du tour.

Vous trouverez les règles spéciales pour une partie à deux joueurs en page 14.

En solo

Dans une partie solo, conservez le maître d'œuvre ainsi que tous les bâtiments de l'une des couleurs non utilisées afin de représenter le grand courtisan. Le maître d'œuvre du grand courtisan commence sur la troisième case de la file d'ordre du tour.

Conservez tous les éléments d'une autre couleur non utilisée afin de représenter le magistrat corrompu. Placez un disque de sa couleur sur les pistes des faveurs, d'influence et de PV.

Le magistrat corrompu commence sur la première case de la file d'ordre du tour. Le joueur commence sur la seconde case de cette file.

Mélangez les cartes solo sans la carte Palais. Puis, prenez la carte Palais et deux autres cartes solo au hasard, mélangez-les et formez une pile. Enfin, prenez l'une des cartes solo restantes, placez-la au sommet de la pile et les deux dernières sous la pile. De cette façon, la carte Palais est la seconde, la troisième ou la quatrième carte du paquet.

Vous trouvez les règles spéciales pour une partie solo en page 15.

La ville

Placez le marché aux chameaux au centre de la ville en choisissant sa face au hasard **6**.

Mélangez toutes les tuiles Quartier et placez-les aléatoirement sur les cases restantes de la ville **7**.

La bibliothèque

Placez tous les parchemins près de la bibliothèque **8**.

Triez les découvertes selon le nombre de parchemins requis et placez-les à la bibliothèque de la façon indiquée **9**.

Les routes commerciales

Séparez les marchandises communes des marchandises rares et placez chaque pile près des routes commerciales **10**.

Placez un chameau sur les quatre villes du centre (Ray, Samarcande, Nishapur et Bactres) **11**.

Cartes Contrat

Triez les cartes Contrat selon leur verso afin de former six piles.

Dans chaque pile, classez les cartes face visible dans l'ordre décroissant de leur valeur en PV, la carte de plus forte valeur sur le dessus.

Placez les piles près des cases situées à côté de la mosquée **12**.

La mosquée

Triez les améliorations par type et placez-les sur la mosquée aux emplacements indiqués **13**.

Placez les tuiles PV bonus sur la mosquée à l'emplacement indiqué **14**.

Placez un chameau sur les quatre cases situées au bas de la piste de la mosquée **15**.

Le caravansérail

Mélangez les cartes Caravane de façon à former une pile face cachée que vous placez près du plateau **16**.

Piochez huit cartes et placez-les face visible sur les emplacements indiqués **17**.

Placez un chameau sur les deux, trois ou quatre cartes les plus éloignées de la pioche, selon que vous jouez respectivement à deux, trois ou quatre joueurs **18**.

Dans une partie solo, placez deux chameaux.

Remettez les chameaux restants dans la boîte.

Les remparts

Placez tous les segments de mur et les portes sur les emplacements indiqués **19**.

Pièces restantes

Placez le marqueur Année sur le premier espace de la piste d'années **20**.

Triez les cubes Ressource par couleur et placez-les près du plateau **21**.

INTRODUCTION

Au 12^e siècle, la ville de Merv est un centre de commerce situé sur la route de la soie et une porte entre l'est et l'ouest. Dotée de bibliothèques, de mosquées et de palais, c'est un centre culturel et religieux. Il s'agit de la plus grande ville du monde.

Vous bâtirez, commercerez et manœuvrerez politiquement en vue d'acquiescence et pouvoir. À mesure que la ville se développera sous votre direction, vous collectionnerez des parchemins d'une grande rareté, rendrez hommage à la majesté de la grande mosquée et superviserez la construction des remparts de la ville.

Derrière l'horizon, une menace approche : les Mongols. Ces conquérants impitoyables cherchent à piller Merv de toutes ses richesses. Alliez vos forces pour protéger la ville ou collaborez avec ces envahisseurs, de peur qu'ils ne brûlent tout ce que vous avez construit...

NOTE HISTORIQUE

La ville de Merv fut fondée au 6^e siècle av. J.-C. par Cyrus le Grand, bien que la région soit alors déjà peuplée. Au cours de son existence, elle changea de mains à plusieurs reprises, alternativement sous le règne des Perses, des Grecs, des Arabes, des Turcs, des Mongols et des Ouzbeks. C'était un centre commercial et culturel sur la route de la soie, avec des milliers de caravanes qui y passaient chaque semaine et de célèbres érudits qui étudiaient dans ses bibliothèques. Merv prospéra entre le 6^e et le 13^e siècle ap. J.-C., approchant le million d'habitants ce qui en faisait la plus grande ville du monde à cette époque. Autour de 1221, les Mongols l'attaquent, entraînant la mort de 700 000 habitants et la destruction du barrage qui alimentait la ville en eau douce. Merv ne s'est jamais vraiment rétablie et finit par être totalement abandonnée au 19^e siècle. Le jeu se situe à la fin du 12^e siècle ap. J.-C., alors que la ville prospère sous la domination turque.

COMMENT JOUER ?

Merv se joue sur trois années. Chaque année comporte une phase d'action divisée en quatre tours de jeu. Donc, au cours de la partie, chaque joueur jouera douze tours.

Chaque année comporte aussi une phase de décompte au cours de laquelle les joueurs gagnent des points de victoire (PV) en fonction de leurs courtisans placés au palais, de leurs bâtiments dans la ville et de leur niveau sur la piste de la mosquée.

Lors des 2^e et 3^e années a aussi lieu une phase d'invasion au cours de laquelle les Mongols attaquent la ville.

Phase d'action

La ville est entourée par un chemin composé de zones d'action, avec une file d'attente à chaque coin.

Au 1^{er} tour de la phase d'action, les maîtres d'œuvre de chacun des joueurs commencent dans l'angle nord-ouest (supérieur gauche) de la ville, se déplacent vers l'une des zones d'action situées le long de la bordure nord et terminent dans l'angle nord-est. Au 2^e tour, les maîtres d'œuvre répètent ces étapes, se déplaçant cette fois à partir de l'angle nord-est, le long de la bordure est, et terminant dans l'angle sud-est. À la fin du 4^e tour, tous les joueurs seront retournés dans l'angle nord-ouest.

À chaque tour, les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par celui dont le maître d'œuvre est le plus en avant dans la file :

Tours

Quand c'est à vous de jouer, suivez toujours les étapes suivantes dans l'ordre :

1) Choisissez une zone d'action

Choisissez l'une des cinq zones d'action situées sur la bordure de la ville où vous vous trouvez et déplacez votre maître d'œuvre dessus. Vous ne pouvez pas choisir une zone déjà occupée.

2) Choisissez un quartier à activer

Choisissez d'activer l'un des quartiers situés dans la même rangée ou colonne que votre maître d'œuvre. Vous pouvez choisir n'importe quel quartier, qu'il y ait ou non un bâtiment. Le marché aux chameaux n'est pas un quartier.

Au 1^{er} et au 3^e tour de chaque phase d'action, vous devez choisir un quartier de la même colonne que votre maître d'œuvre. Au 2^e et 4^e tour, il doit être dans la même rangée.

Le terme « **ligne active** » se réfère à la rangée ou colonne où se trouve votre maître d'œuvre.

Si vous choisissez un quartier sans bâtiment, vous devez placer l'un de vos bâtiments dessus.

Gardez en mémoire que le terme « quartier » se réfère aux tuiles dans la ville et que « bâtiment » désigne un pion en bois en forme de maison.

3) Générez des ressources

Le quartier que vous activez, de même que tous les quartiers de la ligne active ayant des bâtiments de la même couleur, génère des ressources.

Chaque quartier génère une ressource de la couleur représentée. Si le quartier dispose d'une amélioration blanche, il génère à la place un cube blanc. Si le quartier dispose d'une amélioration bonus, il génère un cube de la couleur indiquée sur l'amélioration, en plus du cube normalement produit.

Si le quartier activé comporte le bâtiment d'un autre joueur, celui-ci reçoit également des ressources :

- il reçoit toutes les ressources que le quartier activé produit normalement.
- il reçoit une ressource pour chaque amélioration placée sur ses quartiers de la ligne active. Cette ressource est de la couleur indiquée par l'amélioration. Il ne reçoit pas les ressources indiquées par le quartier lui-même.

4) Réalisez une action

Après avoir généré des ressources, choisissez **une** des actions suivantes :

- Réalisez l'action illustrée sur le quartier activé
- Gagnez des faveurs
- Déployez un soldat








Les actions sont décrites plus loin dans ce livret de règles, en page 9.

Commercez au marché aux chameaux

Si le marché aux chameaux se trouve dans la ligne active, vous pouvez y commercer. Vous pouvez le faire **avant** ou **après** avoir réalisé une action.

Lorsque vous commerciez au marché aux chameaux, vous pouvez soit (a) collecter tous les chameaux qui s'y trouvent en les plaçant devant vous ou (b) placer un chameau sur le marché aux chameaux et gagner la récompense indiquée.

Lorsque vous placez un chameau sur le marché aux chameaux, vous devez le placer sur un emplacement libre. Lorsque vous le faites, vous gagnez immédiatement l'avantage illustré :

	Gagnez un cube Ressource blanc.
	Gagnez un parchemin (cela peut vous valoir une découverte).
	Prenez n'importe quelle carte du caravanier et recomplétez-le. Si un chameau est présent sur la carte, gagnez-le.
	Gagnez des faveurs.
	Gagnez une marchandise rare.
	Avancez d'une case le long de la piste de la mosquée et gagnez les avantages associés. Ne payez pas le coût en ressources.
	Déployez un soldat.

Certains avantages se réfèrent à des actions décrites plus loin dans ce livret de règles.

Remplissez des contrats

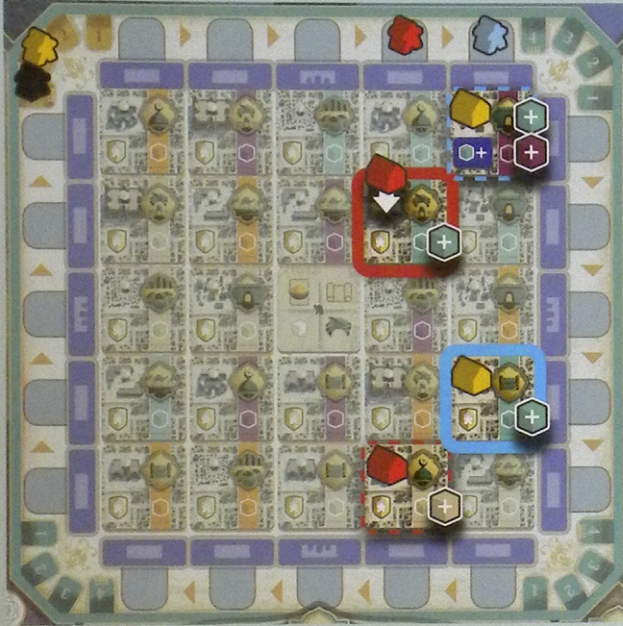
À tout moment pendant votre tour, vous pouvez remplir un ou plusieurs contrats disponibles dans l'une des piles. Avant de pouvoir remplir un contrat, vous devez atteindre ou dépasser le niveau d'influence requis sur la piste d'influence. Si vous n'avez pas atteint le niveau d'influence requis, vous ne pouvez pas remplir ce contrat.

Chaque contrat indique une combinaison de ressources, parchemins, marchandises communes et rares requis pour être rempli. Pour remplir un contrat, dépensez un cube Ressource comme indiqué, placez la carte contrat devant vous et placez-y les marchandises et parchemins requis. Ces marchandises et parchemins sont maintenant bloqués et ne peuvent plus être utilisés pour remplir d'autres contrats. Les parchemins bloqués servent toujours pour l'obtention d'une découverte et les parchemins et marchandises bloqués vous rapportent toujours des points de victoire (PV) au palais.

Une fois les parchemins et marchandises bloqués, marquez immédiatement les PV associés. De plus, gagnez des faveurs ou déployez un soldat selon les indications de la carte.

Il n'y a pas de limite au nombre de contrats que vous pouvez remplir durant votre tour.

EXEMPLE : UN TOUR



Rouge place son maître d'œuvre sur la 4^e zone d'action du chemin. Il choisit le 2^e quartier vers le bas et y place un bâtiment. Il possède un 2^e bâtiment dans la même colonne : ensemble, ses bâtiments génèrent deux ressources : un cube vert et un cube beige. Plutôt que de réaliser l'action du quartier activé, Rouge décide de gagner des faveurs.

Bleu place son maître d'œuvre sur la 5^e zone d'action du chemin. Il choisit le 4^e quartier vers le bas, où Jaune a déjà un bâtiment. Cela génère des ressources pour tous les bâtiments jaunes de la colonne, Bleu gagne donc deux cubes verts et un cube violet. Jaune gagne un cube vert pour l'activation de son quartier et un cube vert pour son amélioration bonus dans cette colonne. Bleu décide de réaliser l'action indiquée sur la tuile pour acheter des parchemins à la bibliothèque.

Fin de tour

Une fois que chaque joueur a joué son tour, déplacez tous les maîtres d'œuvre vers l'angle suivant. En commençant par le joueur dont le maître d'œuvre est le plus en arrière sur le chemin (c'est-à-dire le plus proche de l'angle précédent) et en remontant ainsi dans le sens horaire, chacun place son maître d'œuvre sur l'emplacement le plus en arrière possible de la file suivante. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les maîtres d'œuvre soient placés dans la file de l'angle suivant.

Le quatrième emplacement de chaque file est utilisé uniquement dans une partie à quatre joueurs et ne doit pas être utilisé si l'on joue à moins de quatre joueurs.

Modification de l'ordre du tour

Lorsque c'est votre tour de placer votre maître d'œuvre dans la file, vous pouvez utiliser des chameaux pour avancer dans l'ordre du tour. Avant de placer votre maître d'œuvre, posez un de vos chameaux sur chaque emplacement de la file que vous souhaitez éviter. Placez ensuite votre maître d'œuvre sur l'emplacement disponible suivant. Vous ne pouvez pas choisir un emplacement déjà occupé par un maître d'œuvre.

Vous pouvez poser des chameaux pour éviter les emplacements sur lesquels se trouvent déjà des chameaux – dans ce cas, il y aura plus d'un chameau sur ces emplacements. Si vous placez votre maître d'œuvre sur un emplacement occupé par des chameaux, vous gagnez ceux-ci. Vous ne pouvez pas choisir un emplacement déjà occupé par un maître d'œuvre.

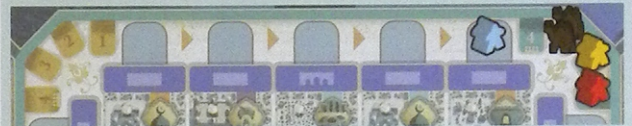
EXEMPLE : FIN DE TOUR (3 JOUEURS)



Jaune est le premier à déplacer son maître d'œuvre dans la prochaine file. Il ne souhaite pas être dernier. Il pose donc un chameau sur le dernier emplacement et sera par conséquent second au prochain tour. Il pourrait poser un autre chameau pour être premier joueur, mais décide de ne pas le faire.



Ensuite, Rouge déplace son maître d'œuvre. Normalement, il devrait occuper la position la plus basse à l'arrière de la file, ce qui signifie qu'il serait dernier (mais recevrait un chameau). À la place, il décide de poser un chameau sur cet emplacement et d'occuper ainsi celui situé à l'avant. Au prochain tour, ce sera donc Rouge qui commencera.



Enfin, il ne reste qu'un emplacement disponible pour Bleu qui place donc son maître d'œuvre sur la position la plus en arrière. Bleu sera dernier au prochain tour, mais il obtient deux chameaux en compensation.



Phase d'invasion

Lors des 2^e et 3^e années, la phase d'action est suivie par une phase d'invasion. La 1^{re} année, passez directement à la phase de décompte des points. Pendant l'invasion, les Mongols attaquent la ville depuis toutes les directions et détruisent autant de bâtiments qu'ils peuvent.

Les Mongols attaquent les deux premiers quartiers à l'extrémité de chaque rangée ou colonne, sauf s'ils sont protégés par un segment de mur ou une porte. La plupart des quartiers peuvent être attaqués depuis deux directions, il vous faut donc deux segments de mur pour les protéger. Les quartiers de la colonne et de la rangée du milieu ne nécessitent qu'un seul rempart (une porte) pour être protégés. Les quartiers ne peuvent être attaqués qu'une seule fois, même s'il n'y a aucun segment de mur autour.

Si un bâtiment porte un soldat de n'importe quelle couleur, le bâtiment est protégé.

Si votre quartier est attaqué, remettez le bâtiment dans votre réserve, à moins que vous puissiez payer la rançon. La rançon pour un bâtiment est d'une ressource de la couleur produite par ce bâtiment. Si le bâtiment bénéficie d'une amélioration bonus, vous pouvez payer la rançon avec une ressource de la couleur indiquée par l'amélioration, au lieu de la couleur produite par le bâtiment. Si le bâtiment bénéficie d'une amélioration blanche, vous pouvez payer la rançon avec une ressource de n'importe quelle couleur. Placez sur le quartier toute rançon payée pour rappeler qu'elle a été payée.

Si un bâtiment est retiré du plateau, toutes les tuiles Amélioration présentes restent sur la tuile du quartier.

Une fois toutes les attaques résolues, soit en retirant les bâtiments, soit en payant une rançon, retirez tous les cubes Ressource et les soldats de la ville (même les soldats n'ayant pas été nécessaires à la protection du bâtiment sur lequel ils étaient positionnés).



Phase de décompte des points

Après les phases d'action et d'invasion, vous dépensez des faveurs pour marquer des points de victoire (PV) pour vos courtisans présents au palais, votre présence dans la ville et votre niveau sur la piste de la mosquée.

Le palais

Pour chaque courtisan que vous avez au palais, qu'importe la salle dans laquelle ils se trouvent, vous devez dépenser un point de faveurs en reculant votre disque sur la piste des faveurs. Puis vous marquez des PV pour chaque courtisan en fonction de la salle dans laquelle il se trouve :



Salle du savoir

Marquez des PV pour les parchemins que vous possédez

Salle des épices

Marquez des PV pour les cartes Caravane que vous possédez

Salle du commerce

Marquez des PV pour les marchandises que vous possédez

Salle de la foi

Marquez des PV selon votre position sur la piste de la mosquée (1 PV par case parcourue)

Si vous avez plusieurs courtisans dans la même salle, vous marquez les PV de cette salle plusieurs fois.

Si vous avez plus de courtisans que de faveurs, vous devez dépenser toutes vos faveurs, mais vous ne marquez les PV que du nombre de courtisans correspondant aux faveurs dépensées. Dans ce cas, vous choisissez quels courtisans vous font gagner des PV.

Chaque courtisan peut rapporter des PV seulement une fois par année. Vous devez dépenser vos faveurs pour un courtisan même s'il ne vous fait gagner aucun PV.

Points bonus

Après avoir marqué les PV de vos courtisans, vous gagnez des PV bonus pour votre présence dans la ville et pour votre position sur la piste de la mosquée :

- **Bâtiments**
Pour chacun de vos bâtiments dans la ville, marquez un PV.
- **Tuiles PV bonus**
Si vous possédez une tuile PV bonus, marquez trois PV supplémentaires pour chacun de vos bâtiments des quartiers portant le symbole d'action correspondant.
- **Piste de la mosquée**
Si vous avez atteint la dernière case de la piste de la mosquée, marquez quatre PV supplémentaires pour chacun de vos bâtiments portant le symbole d'action de la mosquée.

EXEMPLE : PHASE DE DÉCOMPTÉ DES POINTS



Rouge a posé un courtisan au palais, il dépense donc un point de faveurs durant la phase de décompte des points. Malheureusement il ne possède pas de parchemin et ne marque donc pas de PV pour le courtisan présent dans la salle du savoir. Toutefois, il doit quand même dépenser un point de faveurs.

Bleu n'a pas assez de points de faveurs à dépenser pour ses deux courtisans, il dépense donc seulement un point de faveurs. De ce fait, seul l'un de ses courtisans peut lui octroyer des PV. Il choisit celui présent dans la salle du commerce et marque un PV pour chaque marchandise commune et rare qu'il possède.

Jaune dépense deux points de faveurs pour ses deux courtisans. Comme ceux-ci se trouvent dans la salle des épices, Jaune marque deux PV par carte Caravane en sa possession.

Aucun joueur n'ayant suffisamment avancé sur la piste de la mosquée, personne ne gagne de PV bonus pour cette piste, ni pour les tuiles PV bonus. Rouge et Bleu possèdent chacun quatre bâtiments et marquent quatre PV chacun. Jaune détient trois bâtiments et marque trois PV.

Fin d'année

À la fin des 1^{re} et 2^e années, déplacez le marqueur Année vers la case suivante de la piste d'années. Puis commencez la phase d'action de l'année suivante.



À la fin de la 3^e année, le jeu prend fin. Calculez les PV de fin d'année pour les cartes Caravane (voir explications p.14). Le joueur avec le plus de PV gagne !

ACTIONS



Gagner des faveurs

Lorsque c'est à vous de jouer, votre action peut consister à gagner des faveurs. Vous pouvez aussi en gagner en avançant sur la piste de la mosquée, en plaçant un courtisan au palais, en avançant sur la piste d'influence, en collectant des paires de genièvre au caravansérail, en établissant des comptoirs sur les routes commerciales, en faisant des découvertes à la bibliothèque, en utilisant le marché aux chameaux et en remplissant des contrats.

Chaque fois que vous gagnez des faveurs, avancez d'une case sur la piste des faveurs.

PISTE DES FAVEURS

Les faveurs constituent la monnaie politique à Merv. Vos courtisans l'utiliseront pour vous faire gagner des PV au palais.

Chaque fois que vous avancez sur une case de la piste des faveurs affichant un nombre de PV, vous marquez ces PV immédiatement. Ne marquez pas ces PV lorsque vous reculez sur la piste des faveurs.

Si vous gagnez des faveurs mais que vous vous trouvez déjà sur la dernière case de la piste des faveurs, vous gagnez de l'influence à la place. Si vous êtes aussi sur la dernière case de la piste d'influence, gagner des faveurs est sans effet.



Déployer un soldat

Lorsque c'est à vous de jouer, votre action peut consister à déployer un soldat. Vous pouvez aussi le faire en avançant sur la piste de la mosquée en collectant des paires de gingembre au caravansérail, en faisant des découvertes à la bibliothèque, en utilisant le marché aux chameaux et en remplissant des contrats.

Chaque fois que vous déployez un soldat, placez un serviteur sur un quartier comportant un bâtiment. Vous ne pouvez pas placer de soldat sur un quartier qui possède déjà un soldat ou une amélioration, ou un quartier déjà protégé de l'invasion par des remparts. Vous pouvez toujours décider de ne pas placer de soldat quand vous réalisez cette action.

Lorsque vous déployez un soldat, vous gagnez un point d'influence. Si vous avez placé votre soldat sur le bâtiment d'un autre joueur, vous gagnez un point d'influence supplémentaire (pour un total de deux).

PISTE D'INFLUENCE

Votre influence symbolise votre réputation dans la ville. Elle vous permet de remplir des contrats de plus grande valeur et de collecter plus de types d'épices.

Chaque fois que vous gagnez de l'influence, avancez sur la piste d'influence. Quand vous avancez sur une case avec un nombre de PV imprimés en dessous, marquez ces PV immédiatement.

Si vous devez gagner de l'influence, mais que vous vous trouvez déjà sur la dernière case de la piste d'influence, vous gagnez des faveurs à la place. Si vous êtes aussi sur la dernière case de la piste des faveurs, gagner de l'influence est sans effet.



Caravansérail

Si vous activez un quartier portant le symbole du caravansérail, vous pouvez réaliser cette action.

Le caravansérail est une rivière de 8 cartes Caravane face visible (il peut y en avoir moins si la pioche est vide). La carte la plus éloignée de la pioche est le début de file. Chaque carte représente une épice parmi quatre.

Lorsque vous effectuez l'action Caravansérail, vous pouvez dépenser un nombre illimité de cubes Ressource. Tous les cubes Ressource doivent être de couleur identique ou blancs. Pour chaque ressource dépensée, prenez une carte Caravane, une à la fois.

Chaque carte acquise doit soit comporter un chameau, soit être la carte suivant une carte comportant un chameau. Vous pouvez toujours prendre une carte en tête de file, même si elle ne comporte pas de chameau. Chaque fois que vous prenez une carte comportant un chameau, vous gagnez celui-ci aussi. Pour accéder à un plus large choix de cartes Caravane, vous pouvez placer un chameau sur la carte qui n'en comporte pas encore la plus proche du début de la file. Vous pouvez le faire un nombre illimité de fois pendant l'action Caravansérail.

Vous ne pouvez prendre, ou garder devant vous, que le nombre d'épices différentes autorisé par votre niveau d'influence.

En début de partie, vous ne pouvez collecter qu'un seul type d'épices. En avançant sur la piste d'influence, vous serez autorisé à en collecter davantage :

Quand vous atteignez ou dépassez 2x vous pouvez en collecter de deux types.

Quand vous atteignez ou dépassez 3x vous pouvez en collecter de trois types.

Quand vous atteignez ou dépassez 4x vous pouvez en collecter de quatre types.

Vous ne pouvez pas vous défausser de cartes Caravane, donc une fois que vous possédez une carte d'un certain type d'épices, elle devient l'une de vos épices autorisées pour le reste de la partie.

Une fois que vous avez fini de choisir des cartes Caravane, réapprovisionnez la rivière en faisant glisser les cartes restantes vers le début de la file, puis en piochant de nouvelles cartes Caravane pour remplir les espaces vides jusqu'à avoir huit cartes au total.

Une fois la rivière réapprovisionnée, placez toutes vos cartes Caravane face visible devant vous. Pour chaque nouvelle paire de la même épice, vous gagnez immédiatement l'avantage associé. Vous gagnez cet avantage pour la 2^e, 4^e, 6^e et 8^e carte de la même épice.

N'oubliez pas : les cartes Caravane vous rapporteront des PV en fin de partie pour chaque lot d'épices différentes (voir p. 14). Elles vous rapportent aussi des PV à chaque décompte si vous avez placé des courtisans dans la salle des épices du palais.

Avantages des épices

	Quand vous complétez une paire de cartes Gingembre, déployez un soldat.
	Quand vous complétez une paire de cartes Genièvre, gagnez des faveurs.
	Quand vous complétez une paire de cartes Cannelle, gagnez un cube blanc.
	Quand vous complétez une paire de cartes Poivre, placez immédiatement une amélioration blanche sur un quartier. Si ce quartier comporte un soldat, retirez-le. Vous ne pouvez pas placer une amélioration sur un quartier qui en possède déjà une.

EXEMPLE : CARAVANSÉRAIL

Jaune réalise l'action Caravansérail. Il dépense deux cubes violets et un cube blanc, ce qui signifie qu'il peut prendre trois cartes Caravane.

Il commence par prendre la carte Gingembre la plus en avant, gagnant ainsi le chameau posé sur la carte :



Il désire prendre la carte Genièvre, mais comme il n'a pas atteint 2x sur la piste d'influence, il ne peut pas collecter un second type d'épice.

Il prend ensuite la carte Gingembre suivante. C'est la première carte de la file sans chameau, donc il peut la prendre sans coût supplémentaire :



Enfin, il prend la dernière carte Gingembre. Ce n'est pas la première carte de la file sans chameau, donc Jaune place le chameau qu'il a gagné plus tôt sur la carte Poivre intermédiaire, puis il prend la carte Gingembre :



Après avoir pris trois cartes, Jaune fait glisser toutes les cartes Caravane restantes vers le début de la file et en pioche trois autres du paquet.

Enfin, ayant complété une paire de cartes Gingembre, Jaune déploie un soldat dans la ville.



Palais

Si vous activez un quartier avec le symbole du palais, vous pouvez effectuer l'action Palais.

Le palais se compose de quatre salles qui peuvent chacune accueillir jusqu'à trois courtisans. Chaque salle vous rapportera des PV pour chaque courtisan qui s'y trouve. Chaque salle a un coût différent.

Lorsque vous réalisez l'action Palais, placez autant de serveurs que vous voulez comme courtisans dans des salles pouvant les accueillir, un à la fois. Vous devez alors payer le coût en ressources associé. Le premier courtisan que vous placez dans la partie coûte un cube Ressource. Le second en coûte deux, le troisième en coûte trois, etc.



Salle du savoir

Marquez des PV pour les parchemins que vous possédez

Salle des épices

Marquez des PV pour les cartes Caravane que vous possédez

Salle du commerce

Marquez des PV pour les marchandises que vous possédez

Salle de la foi

Marquez des PV selon votre position sur la piste de la mosquée (1 PV par case parcourue)

Vous pouvez toujours utiliser des cubes Ressource blancs au lieu de la couleur requise.

Si vous placez un courtisan dans une salle vide, placez-le sur la case avec le symbole et gagnez immédiatement un point de faveurs.

N'oubliez pas : les courtisans dépenseront vos faveurs et vous feront marquer des PV à chaque phase de décompte.

PISTE DES FAVEURS

Chaque fois que vous avancez sur une case de la piste des faveurs affichant un certain nombre de PV, vous marquez immédiatement ces PV. Ne les marquez pas lorsque vous reculez sur la piste des faveurs.

Si vous devez gagner des faveurs mais que vous vous trouvez déjà sur la dernière case de la piste des faveurs, vous gagnez de l'influence à la place. Si vous êtes aussi sur la dernière case de la piste d'influence, gagner des faveurs est sans effet.

EXEMPLE : ACTION PALAIS



Rouge réalise l'action Palais. Il place un courtisan dans la salle de la foi et doit donc payer le coût en cubes orange. Comme il s'agit de son second courtisan au palais, il doit payer deux cubes Ressource orange.

Le courtisan de Rouge est le premier dans la salle de la foi, le joueur gagne un point de faveurs pour l'y avoir placé.

Rouge veut aussi placer un courtisan dans la salle du commerce, mais cela coûterait trois ressources beiges ! Il décide plutôt de ne plus placer de courtisans.



Bibliothèque

Si vous activez un quartier avec le symbole de la bibliothèque, vous pouvez effectuer l'action Bibliothèque.

Lorsque vous effectuez l'action Bibliothèque, vous pouvez dépenser jusqu'à quatre cubes Ressource. Chaque cube doit être d'une couleur différente, mais vous pouvez dépenser plusieurs cubes blancs. Pour chaque ressource dépensée, prenez un parchemin et placez-le devant vous.

Lorsque vous gagnez votre 2^e, 4^e, 6^e et 8^e parchemin, vous faites une découverte (pour un maximum de quatre découvertes dans la partie). N'oubliez pas de compter tous les parchemins qui se trouvent devant vous, y compris ceux qui sont bloqués sur des contrats remplis.

Chaque découverte vous donne le choix entre quatre avantages uniques. Une fois que vous avez choisi un avantage, les autres joueurs ne peuvent plus en bénéficier. Prenez la découverte et placez-la devant vous face visible.

Il n'y a pas de limite au nombre de parchemins que vous pouvez collecter au cours du jeu, mais une fois que vous en avez collecté huit, vous ne pouvez plus faire de découvertes.

N'oubliez pas : les parchemins vous aident à remplir les contrats. Ils vous permettent également de gagner des PV à chaque phase de décompte si vous avez des courtisans dans la salle du savoir.

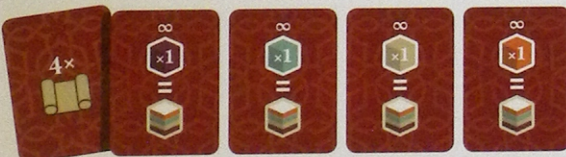
Première découverte (deux parchemins)



La première découverte vous permet de bénéficier d'une réduction lorsque vous réalisez une action Caravansérail, Palais, Routes commerciales ou Mosquée. Chaque fois que vous effectuez l'action indiquée, vous devez dépenser un cube Ressource de moins que ce que vous auriez dû dépenser normalement. Vous pouvez utiliser la réduction pour prendre plus de cartes, placer plus de courtisans, acheter plus de marchandises ou avancer plus loin que vous ne pourriez le faire normalement. La réduction s'applique pour le reste de la partie.

La réduction ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour, et non par carte, courtisan, marchandise ou avancée de disque.

Seconde découverte (quatre parchemins)



La deuxième découverte vous permet d'utiliser une couleur de ressource comme s'il s'agissait de n'importe quelle couleur. Cette capacité s'applique pour le reste de la partie.

Vous ne pouvez utiliser cette capacité que pour un cube Ressource par tour.

Troisième découverte (six parchemins)



La troisième découverte vous rapporte un avantage ponctuel. Elle n'a ensuite plus d'effet.

- 1 Prenez une des cartes du caravansérail sans payer son coût normal en ressources et réapprovisionnez la rivière. Si la carte comporte un chameau, vous gagnez celui-ci. Si cela vous donne un avantage, gagnez-le immédiatement.
Vous pouvez prendre n'importe quelle carte du caravansérail, sans dépenser de chameau pour le faire. Cependant, vous devez avoir atteint le niveau d'influence suffisant pour collecter ces différentes épices.
- 2 Établissez un comptoir commercial (comme si vous aviez réalisé l'action Routes commerciales). Obtenez une marchandise commune si votre comptoir se trouve dans une ville centrale, ou une marchandise rare s'il se trouve dans une ville extérieure, sans en payer le coût normal en ressources. Gagnez également le chameau ou le point de faveurs (comme indiqué) si vous êtes le premier à établir un comptoir commercial à cet endroit.
- 3 Avancez d'une case sur la piste de la mosquée et gagnez les avantages associés. Ne payez pas le coût en ressources.
- 4 Choisissez et posez n'importe quel segment de mur ou de porte et gagnez l'influence normalement. Ne payez pas le coût en ressources qui lui est associé.

Quatrième découverte (huit parchemins)

La quatrième découverte vous rapporte un avantage ponctuel. Elle n'a ensuite plus d'effet.



EXEMPLE : ACTION BIBLIOTHÈQUE



Bleu réalise l'action Bibliothèque. Il dépense un cube violet, un cube beige et un cube blanc, prend trois parchemins et les place devant lui.

Bleu possède déjà cinq parchemins, il peut donc maintenant faire ses 3^e et 4^e découvertes. Tout d'abord, il choisit la découverte lui permettant de placer un rempart. Il choisit une porte et la place dans la ville, gagnant ainsi de l'influence. Ensuite, il choisit la découverte lui permettant de marquer immédiatement huit PV.

Ces découvertes n'ont plus d'effet, mais Bleu les conserve toutes les deux de manière à se rappeler qu'il ne lui est plus possible de faire de nouvelles découvertes.



Routes commerciales

Si vous activez un quartier portant le symbole des routes commerciales, vous pouvez effectuer l'action Routes commerciales.

La zone des routes commerciales montre une carte de huit villes liées au réseau commercial de Merv. Les quatre villes centrales (Ray, Samarcande, Nishapur et Bactres) sont toutes directement reliées à Merv et produisent des marchandises communes. Les quatre villes extérieures (Bagdad, Kachgar, Bassora et Peshawar) sont reliées à Merv par l'une des villes voisines et produisent des marchandises rares.

Lorsque vous effectuez l'action Routes commerciales, installez un comptoir commercial en plaçant un disque dans l'une des villes. Votre premier comptoir doit se trouver dans l'une des villes centrales. Vous pourrez établir de futurs comptoirs soit dans une autre ville centrale, soit dans une ville extérieure reliée à Merv par une ville centrale dans laquelle vous possédez déjà un comptoir.

Vous pouvez installer un comptoir commercial dans la même ville que ceux d'autres joueurs.

Le premier joueur à installer un comptoir dans une ville centrale gagne le chameau qui s'y trouve. Le premier joueur à installer un comptoir dans une ville extérieure gagne des faveurs.

Acheter des marchandises

Après avoir installé un comptoir, vous pouvez acheter des marchandises dans les villes du réseau commercial.

Vous pouvez acheter jusqu'à une marchandise commune dans chaque ville centrale et jusqu'à une marchandise rare dans chaque ville extérieure, à la condition d'y avoir un comptoir de sa couleur et de payer le coût en ressources indiqué. Vous devez dépenser les couleurs exactes des ressources indiquées, mais vous pouvez utiliser des cubes Ressource blancs à la place de n'importe quelle couleur. Les marchandises communes coûtent une ressource, les marchandises rares en coûtent deux.

Pour acheter des marchandises dans une ville où vous n'avez pas établi de comptoir, vous devez également dépenser des chameaux. Pour acheter une marchandise dans une ville centrale, placez un chameau sur la route entre Merv et la ville. Pour acheter une marchandise dans une ville extérieure, placez un chameau sur la route entre la ville extérieure et la ville centrale. Vous devez soit disposer d'un comptoir dans cette ville centrale, soit avoir placé un chameau pour la relier à Merv.

Une fois que vous avez terminé l'action Routes commerciales, déplacez tous les chameaux situés sur les routes vers les caravansérails et placez-les sur les cartes Caravane, en commençant par la carte la plus éloignée de la pioche. Si une carte comporte déjà un chameau, ignorez cette carte. Dans le rare cas où chaque carte du caravansérail comporterait déjà un chameau, placez les chameaux restants sur le marché aux chameaux, en commençant par l'espace en haut à gauche, puis en les disposant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans le cas extrêmement rare où le marché aux chameaux serait également plein, retirez les chameaux excédentaires du jeu.

N'oubliez pas : les marchandises vous aident à remplir les contrats. Elles vous permettent également de gagner des PV à chaque phase de décompte si vous avez des courtisans dans la salle de commerce.

EXEMPLE : ACTION ROUTES COMMERCIALES

Jaune réalise l'action Routes commerciales.

Il installe d'abord un comptoir commercial à Samarcande et y gagne le chameau.

Ensuite, il achète des marchandises :

- Il dépense une ressource orange pour acheter une marchandise commune à Samarcande.
- Il dépense une ressource violette pour acheter une marchandise commune à Ray. Pour ce faire, il place un chameau sur la route entre Merv et Ray.
- Il dépense une ressource verte et une beige pour acheter une marchandise rare à Kachgar. Pour ce faire, il place un chameau sur la route entre Samarcande et Kachgar.

Jaune a terminé d'acheter des marchandises et déplace donc sur le caravansérail les deux chameaux qu'il a posés.



Mosquée

Si vous activez un quartier portant le symbole de la mosquée, vous pouvez effectuer l'action Mosquée.

La piste de la mosquée commence avec quatre chemins qui se rejoignent en deux chemins puis en un seul. Chaque segment de chemin indique le coût en ressources nécessaire pour progresser sur celui-ci. Chaque case indique l'avantage obtenu lorsque vous l'atteignez.

Lorsque vous réalisez l'action Mosquée, vous pouvez avancer votre disque autant de fois que vous le souhaitez sur la piste de la mosquée. Pour chaque déplacement, vous devez payer le coût en ressources indiqué sur le segment de chemin que vous suivez. Vous devez dépenser les couleurs exactes des ressources indiquées, mais vous pouvez utiliser des cubes Ressource blancs à la place de n'importe quelle couleur. **Vous pouvez vous placer sur le même emplacement qu'un autre joueur.**

Pour votre premier déplacement, choisissez l'une des quatre chemins à suivre, en payant le coût normal. Vous pouvez choisir un chemin qu'un autre joueur a emprunté, mais seul le premier joueur de chaque chemin gagne le chameau placé à cet endroit lors de la mise en place.

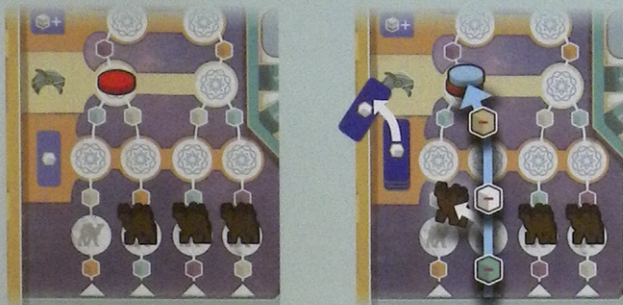
Lorsque vous vous déplacez sur un emplacement, vous gagnez immédiatement l'avantage associé, ainsi que les PV indiqués.

N'oubliez pas : votre progression sur la piste de la mosquée peut vous rapporter des PV à chaque phase de décompte en fonction de votre niveau sur la piste ou si vous avez des courtisans dans la salle de la foi.

Avantages de la mosquée

	Gagnez le chameau, s'il est toujours présent.
	Placez une amélioration blanche sur l'un de vos quartiers. Si ce quartier comporte un soldat, retirez ce dernier. Vous ne pouvez pas placer une amélioration sur un quartier qui en possède déjà une.
	Gagnez des faveurs.
	Placez une amélioration bonus sur l'un de vos quartiers. Si ce quartier comporte un soldat, retirez ce soldat. Vous ne pouvez pas placer une amélioration sur un quartier qui en possède déjà une.
	Choisissez l'une des tuiles PV bonus disponibles. Au cours de chaque phase de décompte, vous marquez trois PV pour chacun de vos bâtiments des quartiers portant le symbole d'action correspondant.
	Déployez un soldat.
	Gagnez des faveurs.
	Placez un courtisan au palais. Ne payez pas le coût en ressources associé.
	Choisissez et placez n'importe quel segment de mur ou de porte et gagnez de l'influence normalement. Ne payez pas le coût en ressources associé.
	Lors de chacune des phases de décompte, marquez quatre PV pour chacun de vos bâtiments des quartiers portant le symbole d'action Mosquée.

EXEMPLE : ACTION MOSQUÉE



Bleu réalise l'action Mosquée. Il souhaite dépenser un cube vert, un orange et un beige pour avancer le long de la piste de mosquée. Le chameau du premier segment a déjà été pris et il ne peut se déplacer qu'une seule fois le long du quatrième segment (et pas du tout le long du troisième) car il n'a pas de cube violet. Il décide de commencer sur le second segment.

D'abord, il dépense une ressource verte pour se déplacer sur le premier emplacement du deuxième segment, gagnant ainsi le chameau qui s'y trouve.

Ensuite, il dépense une ressource orange pour se rendre au deuxième emplacement et place immédiatement une amélioration blanche sur l'un de ses quartiers en ville.

Enfin, il dépense une ressource beige pour passer au troisième emplacement et gagner des faveurs. Bleu et Rouge peuvent avoir leur disque sur le même emplacement de la piste de la mosquée sans pénalité.



Remparts

Si vous activez une tuile Quartier portant le symbole Remparts, vous pouvez réaliser l'action Remparts.

Les remparts sont constitués d'une réserve de segments de mur et de portes. Chacun possède un coût individuel en ressources affiché à proximité.

Lorsque vous réalisez l'action Remparts, construisez autant de segments de mur et de portes que vous le souhaitez pour le coût affiché. Vous devez dépenser les couleurs exactes des ressources indiquées, mais vous pouvez utiliser des cubes Ressource blancs à la place de toute autre couleur. Les segments de mur coûtent une ou deux ressources et les portes trois ressources.

Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de segments de mur et de portes.

Tous les remparts construits doivent être placés autour de la ville sur des emplacements disponibles.

Les portes doivent être placées sur l'un des emplacements situés au milieu de chaque côté ; les segments de mur doivent être placés sur n'importe quel autre emplacement. Vous ne pouvez pas placer un segment de mur ou de porte sur un emplacement déjà occupé.

Chaque rempart construit vous rapporte de l'influence. Vous gagnez **un** point d'influence pour chacun de vos bâtiments situés sur les deux quartiers les plus proches de ce rempart dans la rangée ou la colonne où vous l'avez placé. Vous gagnez **deux** points d'influence, au lieu d'un, pour chaque bâtiment appartenant à un autre joueur. Les quartiers vides ne vous donnent aucune influence. Vous pouvez gagner jusqu'à quatre points d'influence à partir d'un seul rempart. Vous gagnez de l'influence même si les bâtiments sont déjà protégés par des soldats.

N'oubliez pas : les remparts protègent vos bâtiments contre les Mongols pendant la phase d'invasion.

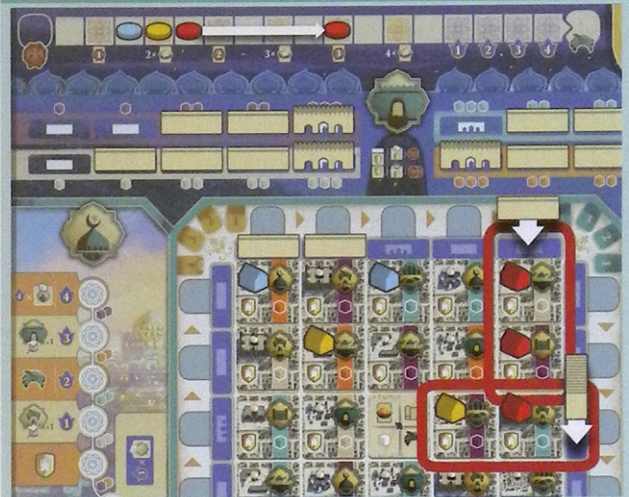
PISTE D'INFLUENCE

Chaque fois que vous gagnez de l'influence, avancez sur la piste d'influence. Lorsque vous atteignez une case sur laquelle est imprimé un nombre de PV, vous marquez immédiatement ceux-ci.

Si vous gagnez de l'influence mais que vous vous trouvez déjà sur la dernière case de la piste d'influence, vous gagnez des faveurs à la place. Si vous êtes aussi sur la dernière case de la piste des faveurs, gagner de l'influence est sans effet.



EXEMPLE : ACTION REMPARTS



Rouge réalise l'action Remparts. D'abord, il construit un segment de mur en dépensant un cube Ressource beige. Il place le segment de mur sur le côté nord de la cinquième colonne afin de protéger deux de ses propres bâtiments. Ce faisant, il gagne deux points d'influence.

Ensuite, il construit une porte en dépensant trois cubes verts, porte qu'il place au milieu de la bordure est de la ville. Ainsi, il protège un de ses bâtiments ainsi que l'un de ceux de Jaune, ce qui lui permet de gagner trois points d'influence supplémentaires.

Il aimerait acheter un autre segment de mur, mais il ne lui reste qu'une seule ressource violette. Tous les segments de mur ayant un coût en ressources violettes nécessitent au moins deux cubes.

En avançant de cinq cases sur la piste d'influence, Rouge peut maintenant remplir n'importe quel type de contrat et collecter jusqu'à trois types d'épices différents.

FIN DU JEU

Le jeu se termine après la phase de décompte des points de la troisième année. Additionnez tous les PV de fin de partie de vos cartes Caravane comme suit :

Répartissez vos cartes Caravane en lots. Chaque lot peut contenir au maximum une carte Caravane de chaque type. Ensuite, marquez les PV de chaque lot en fonction du nombre de cartes qu'il contient.

Chaque lot composé d'une carte rapporte un PV.

Chaque lot composé de deux cartes rapporte trois PV.

Chaque lot composé de trois cartes rapporte six PV.

Chaque lot composé de quatre cartes rapporte dix PV.

Par exemple, si vous avez cinq cartes Gingembre, deux cartes Poivre et une carte Genièvre en fin de partie, vous marquerez 6 PV pour un lot de trois, 3 PV pour un lot de deux et 3 PV pour trois lots d'un.

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie.

Égalités

Si deux joueurs ou plus sont à égalité en termes de PV, le joueur ayant le plus de faveurs gagne.

S'il y a toujours égalité, le joueur ayant le plus d'influence gagne.

S'il y a toujours égalité, le joueur qui occupe la première position dans l'ordre du tour gagne.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS : LE GRAND COURTISAN

Le grand courtisan n'est pas une menace pour votre réputation dans la ville, mais il a une étrange capacité à se mettre en travers de votre chemin...

Lorsque vous jouez à Merv à deux joueurs, vous utilisez une troisième couleur pour représenter le grand courtisan. Le grand courtisan ne marque pas de PV, mais construit des bâtiments et occupe des zones d'action.

Le contrôle du grand courtisan est partagé entre les deux joueurs.

Le tour du grand courtisan

Lorsque c'est le tour du grand courtisan, suivez les étapes suivantes :

1) Choisissez une zone d'action

Le premier joueur de ce tour choisit une zone d'action disponible pour le grand courtisan.

2) Choisissez un quartier à activer

Le second joueur de ce tour choisit un quartier pour le grand courtisan. Il doit, si possible, choisir un quartier sans bâtiment. Placez l'un des bâtiments du grand courtisan sur ce quartier. Si tous les quartiers de la ligne active sont déjà occupés, le grand courtisan n'active pas de quartier.

Le grand courtisan n'effectue jamais d'action ni ne génère de ressources.

Fin de tour et ordre du tour

Pendant la phase d'action, la fin du tour est résolue normalement. Le grand courtisan reçoit les chameaux issus des modifications faites par les joueurs dans l'ordre du tour, tout comme le ferait un autre joueur.

Si, à la fin du tour, le grand courtisan possède un ou plusieurs chameaux, il en utilisera autant que possible pour modifier l'ordre du tour.

Les bâtiments du grand courtisan

Vous pouvez activer les quartiers du grand courtisan comme s'ils appartenaient à un autre joueur. Le grand courtisan ne génère aucune ressource.

Si vous protégez les quartiers du grand courtisan avec un soldat ou un rempart, vous gagnez deux points d'influence, comme si le quartier appartenait à un autre joueur.

Si les bâtiments du grand courtisan sont attaqués pendant la phase d'invasion, retirez-les du plateau de jeu. Le grand courtisan ne paie jamais de rançon.

MODE SOLO : LE MAGISTRAT CORROMPU

Le magistrat corrompu est un homme de pouvoir rusé. Il n'est peut-être pas aussi avisé que vous, mais il exploitera tous les avantages de sa position contre vous...

Lorsque vous jouez à Merv en mode solo, vous utilisez une autre couleur pour désigner le magistrat corrompu. Le magistrat corrompu joue de la même façon qu'un joueur normal, en essayant de gagner des faveurs, de construire des bâtiments et de marquer des PV, mais ses actions sont déterminées par un paquet de six cartes solo.

Lorsque vous jouez en solo, vous utilisez également le grand courtisan – voir la page précédente.

Lorsque le magistrat corrompu choisit une zone d'action pour le grand courtisan, il choisit la ligne active où vous possédez le plus de bâtiments. En cas d'égalité, le magistrat choisit parmi les lignes à égalité celle où il possède le moins de bâtiments. S'il y a toujours égalité, il choisit la ligne la plus proche de l'angle de départ du tour.

Lorsque le magistrat corrompu choisit un quartier à activer pour le grand courtisan, il choisit le quartier situé dans la ligne perpendiculaire où vous possédez le plus de bâtiments. En cas d'égalité, le magistrat choisit le quartier dans la ligne perpendiculaire où il possède le moins de bâtiments. S'il y a toujours égalité, il choisit le quartier le plus proche de la zone d'action.

Tour du magistrat corrompu

Lors du tour du magistrat corrompu, suivez les étapes suivantes :

1) Piochez une carte solo

Piochez une carte solo du paquet et placez-la face visible devant le magistrat corrompu.

Cette carte détermine le type de quartier qu'il activera ce tour-ci : c'est son type de quartier désigné.

S'il n'y a pas de zone d'action disponible qui permettrait au magistrat corrompu d'activer le type de quartier désigné, défaussez la carte solo et tirez-en une nouvelle.

2) Choisissez une zone d'action

Le magistrat corrompu choisit une zone d'action en utilisant la méthode A s'il en a la possibilité :

Méthode A

Sélectionnez une ligne active avec un quartier disponible du type désigné.

S'il y a plusieurs lignes possibles, sélectionnez la ligne active disponible avec le plus de bâtiments appartenant au magistrat corrompu.

En cas d'égalité, sélectionnez la ligne à égalité comportant le plus de bâtiments du grand courtisan.

En cas d'égalité, sélectionnez la ligne à égalité contenant le plus de vos bâtiments.

En cas d'égalité, sélectionnez la ligne la plus éloignée de l'angle de départ du tour.

S'il n'y a pas de ligne active disponible avec des quartiers vides du type désigné, alors le magistrat corrompu utilise la méthode B :

Méthode B

Sélectionnez une ligne active contenant un bâtiment du magistrat corrompu ou du grand courtisan du type désigné.

Si plusieurs lignes répondent à ces critères, sélectionnez la ligne ayant le plus grand total de bâtiments du magistrat corrompu et du grand courtisan.

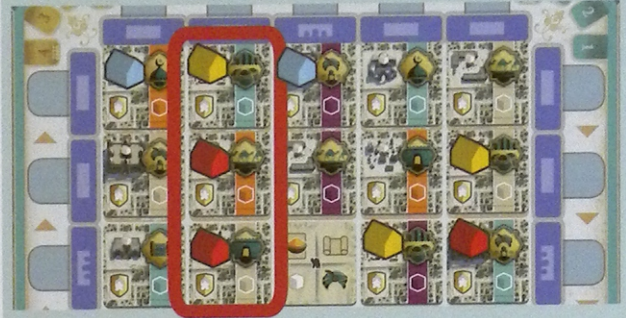
En cas d'égalité, sélectionnez la ligne ayant le plus de bâtiments du magistrat corrompu.

En cas d'égalité, sélectionnez la ligne ayant le plus de vos bâtiments.

En cas d'égalité, sélectionnez la ligne la plus éloignée de l'angle de départ du tour.

Si le magistrat corrompu n'a plus de bâtiment à sa disposition, utilisez la méthode B.

EXEMPLE : LE MAGISTRAT CORROMPU



Le magistrat corrompu (Rouge) a le type Routes commerciales pour quartier désigné. Comme il n'y a pas de colonne disponible comportant des quartiers Routes commerciales vides, le magistrat choisit une colonne disponible comportant un quartier Routes commerciales appartenant soit au grand courtisan (Jaune), soit à lui-même. Les lignes 2, 4 et 5 répondent à ces critères. Parmi elles, c'est dans la ligne 2 que le magistrat corrompu et le grand courtisan ont le plus de bâtiments. Le magistrat corrompu sélectionne donc la deuxième ligne et y place son maître d'œuvre.

3) Construisez un bâtiment

Si la zone d'action a été choisie selon la méthode A, le magistrat corrompu construit alors un bâtiment sur un quartier vide du type désigné.

S'il y a plus d'un quartier vide dans la ligne active, le magistrat choisit le quartier de la ligne perpendiculaire qui contient le plus grand nombre de ses propres bâtiments. En cas d'égalité, le magistrat choisit le quartier situé dans la ligne perpendiculaire qui contient le plus grand nombre de vos bâtiments. S'il y a toujours égalité, il choisit le quartier le plus éloigné de la zone d'action.

Si la zone d'action a été choisie selon la méthode B, le magistrat corrompu ne construit pas de bâtiment.

4) Réalisez une action

Le magistrat corrompu réalise toujours l'action du type désigné sur la carte solo.

Il réalise l'action désignée autant de fois que le total de ses bâtiments et de ceux du grand courtisan présents dans la ligne active.

La manière dont le magistrat corrompu réalise ses actions est décrite plus loin dans cette section.

5) Marché aux chameaux

Si le marché aux chameaux se trouve dans la ligne active, le magistrat corrompu commerce au marché aux chameaux :

S'il y a deux chameaux ou plus sur le marché aux chameaux, le magistrat corrompu prend tous les chameaux qui s'y trouvent.

S'il y a moins de deux chameaux sur le marché aux chameaux, le magistrat corrompu y place un chameau s'il le peut et obtient l'avantage indiqué sur l'emplacement correspondant. Le magistrat essaie de placer le chameau sur l'emplacement supérieur gauche s'il est disponible. Sinon, il le place sur l'emplacement supérieur droit.



Le magistrat réalise l'action Bibliothèque une fois.



Le magistrat réalise l'action Caravansérai une fois.



Le magistrat gagne une marchandise rare.



Le magistrat réalise l'action Mosquée une fois.

Fin du tour et ordre du tour

Pendant la phase d'action, la fin du tour est résolue normalement. Le grand courtisan et le magistrat corrompu reçoivent les chameaux issus des modifications d'ordre du tour, tout comme le ferait un joueur normal.

Si, à la fin du tour, le grand courtisan ou le magistrat corrompu possède un ou plusieurs chameaux, il en utilisera le plus possible pour modifier l'ordre du tour.

À la fin de chaque tour, défaussez la carte solo en cours.

Phase d'invasion

Les bâtiments du magistrat corrompu ne sont jamais détruits par les attaques des Mongols.

Les bâtiments du grand courtisan sont détruits s'ils ne sont pas protégés par des remparts ou des soldats.

Phase de décompte des points

Le magistrat corrompu ne dépense jamais de faveurs durant la phase de décompte, mais il marque des PV grâce à ses courtisans, comme habituellement, ainsi que les PV bonus éventuels.

Une fois la phase de décompte terminée, mélangez toutes les cartes solo de la pile de défausse et placez-les sur le dessus du paquet.

Fin de partie

Le magistrat corrompu marque des PV en fin de partie grâce à ses cartes Caravane, tout comme le ferait un joueur normal. Si votre score est supérieur à celui du magistrat, vous gagnez!

Actions du magistrat corrompu

Vous ne devez jamais activer les bâtiments du magistrat corrompu.

Le magistrat corrompu n'activera jamais vos bâtiments.



Gagner des faveurs

Le magistrat corrompu ne gagne jamais de faveurs par cette action, mais peut en gagner par le biais d'autres actions.

Le magistrat marque des PV, comme habituellement, en avançant sur la piste des faveurs. S'il se trouve déjà sur la dernière case de la piste des faveurs, il gagne de l'influence à la place. S'il se trouve sur la dernière case des deux pistes, il gagne deux PV à la place.

Note : le magistrat ne dépense jamais de faveurs !



Déployer un soldat

Le magistrat corrompu ne déploie jamais de soldat par cette action, mais peut en déployer par le biais d'autres actions.

Le magistrat déploie toujours un soldat sur le bâtiment non protégé du grand courtisan le plus au nord. S'il y a plusieurs bâtiments sur la même ligne, il déploie le soldat dans le bâtiment le plus à l'ouest. Le magistrat gagne ainsi deux points d'influence.

Le magistrat ne placera pas de soldats sur des bâtiments protégés de l'invasion par des remparts.

S'il n'y a pas de bâtiment non protégé appartenant au grand courtisan, le magistrat placera le soldat sur l'un de ses bâtiments en utilisant les mêmes critères et gagnera un point d'influence pour cela.

Le magistrat marque des PV, comme habituellement, en avançant sur la piste d'influence. Si le magistrat se trouve déjà sur la dernière case de la piste d'influence, il gagne des faveurs à la place. S'il se trouve sur la dernière case des deux pistes, alors il gagne deux PV à la place.

Note : le magistrat n'a jamais besoin d'influence ni pour les contrats ni pour les cartes Caravane !











Caravansérail

Pour chaque action Caravansérail réalisée, le magistrat corrompu prend la carte Caravane qui lui rapportera le plus de PV à la fin de la partie. En cas d'égalité, il choisit parmi les cartes à égalité celle la plus proche du début de la file. Il gagne tous les chameaux sur les cartes acquises.

Le magistrat corrompu peut choisir n'importe laquelle des cartes visibles dans le caravansérail en ignorant les restrictions habituelles. Il peut collecter les quatre épices quel que soit son niveau d'influence.

Une fois que le magistrat a terminé de prendre des cartes, réapprovisionnez la rivière.

 : 	Pour chaque paire de cartes Gingembre que le magistrat complète, il déploie un soldat.
 : 	Pour chaque paire de cartes Genièvre que le magistrat complète, il gagne un point de faveurs.
 : 	Pour chaque paire de cartes Cannelle que le magistrat complète, il marque trois PV.
 : 	Pour chaque paire de cartes Poivre que le magistrat complète, il marque trois PV.

Si, après avoir réalisé l'action Caravansérail, il n'y a plus de cartes Caravane disponibles, retirez la carte solo Caravansérail du jeu.



Palais

Si le magistrat effectue une à trois actions Palais, il place un courtisan dans la salle disponible qui lui rapporterait le plus de PV.

Si le magistrat effectue quatre ou cinq actions Palais, il place deux courtisans dans la ou les salles disponibles qui lui rapporteraient le plus de PV. En cas d'égalité, il choisit parmi les salles à égalité celle qui vous rapporterait le plus de PV. S'il y a toujours égalité, il choisit la salle à égalité la plus à gauche.



Bibliothèque

Pour chaque action Bibliothèque réalisée, le magistrat corrompu prend un parchemin.

Si, après avoir effectué l'action Bibliothèque, le magistrat dispose de huit parchemins ou plus, retirez la carte solo Bibliothèque du jeu.

Pour deux parchemins, le magistrat fait une découverte comme le ferait un joueur normal. Toutefois, avec les différences suivantes :

Première découverte

Comptez de combien de cases le magistrat a avancé sur la piste de la mosquée et combien de cartes Caravane il possède.



Si son niveau sur la piste de la mosquée est plus élevé que son nombre de cartes Caravane, il prend la tuile représentant l'action Mosquée.



Sinon, il prend la tuile représentant l'action Caravansérail.

Si une seule des deux découvertes est disponible, il choisit celle-ci.

Pour le reste de la partie, lorsque le magistrat corrompu réalise une ou plusieurs actions de la découverte sélectionnée, il en réalise une supplémentaire. Note : cela ne s'applique que si l'action est du type désigné.

Seconde découverte

Le magistrat prend au hasard une des découvertes disponibles. Elle n'a aucun effet. Le magistrat marque alors trois PV.

Troisième découverte



Le magistrat prend la tuile indiquant l'action Routes commerciales si elle est disponible. Si c'est le cas, il établit un comptoir commercial dans une ville extérieure si cela est possible et obtient une marchandise rare ; sinon, il l'établit dans une ville centrale et obtient une marchandise commune. Le magistrat choisit si possible une ville sans comptoir commercial, gagnant ainsi le chameau ou des faveurs.

Si le magistrat a plusieurs options, il choisit une ville dans l'ordre de préférence suivant : nord-ouest (Bagdad/Ray), nord-est (Kachgar/Samarcande), sud-ouest (Bassora/Nishapur), sud-est (Peshawar/Bactres). S'il peut remplir un contrat avec la marchandise ainsi acquise, il le fera (voir l'action Routes commerciales).



Sinon, le magistrat choisit la tuile représentant l'action Mosquée et la réalise une fois.

Quatrième découverte



Le magistrat prend la tuile affichant huit PV si elle est disponible et marque immédiatement ces PV.



Sinon, il choisit la tuile affichant des faveurs, gagnant ainsi deux points de faveurs.



Routes commerciales

Quel que soit le nombre d'actions entreprises sur les routes commerciales, le magistrat corrompu établit un comptoir commercial – si possible dans une ville extérieure, sinon dans une ville centrale. Le magistrat choisira une ville sans comptoir commercial si cela est possible, gagnant ainsi le chameau ou les faveurs.

Si le magistrat a plusieurs options, il choisit une ville dans l'ordre de préférence suivant : nord-ouest (Bagdad/Ray), nord-est (Kachgar/Samarcande), sud-ouest (Bassora/Nishapur), sud-est (Peshawar/Bactres).

Le magistrat obtient alors une marchandise commune pour chacun de ses comptoirs situés dans les villes centrales et une marchandise rare pour chacun de ses comptoirs situés dans les villes extérieures.

Enfin, le magistrat remplira le contrat disponible le plus lucratif pour lequel il dispose des marchandises et des parchemins nécessaires, sans tenir compte du coût en ressources. En cas d'égalité, le magistrat choisira le contrat ayant la condition d'influence la plus élevée lui permettant de déployer un soldat. Le magistrat ignore les conditions d'influence, mais il utilise normalement les marchandises et parchemins requis par le contrat. Si un contrat prévoit des marchandises communes ou rares comme condition, le magistrat utilisera si possible des marchandises communes.

Le magistrat continuera à remplir les contrats jusqu'à ce qu'il ne puisse plus remplir aucun contrat disponible.



Mosquée

Pour chaque action Mosquée effectuée, le magistrat corrompu avance d'un segment sur la piste de la Mosquée. La première fois que le magistrat fait cette action, il place son disque sur la piste, sur le chemin le plus à gauche ayant un chameau disponible.

Pour chaque déplacement, il gagne comme suit :

	Le magistrat gagne le chameau.
	Le magistrat marque 3 PV.
	Le magistrat marque 3 PV.
	Choisissez la tuile PV bonus disponible qui rapporterait le plus de PV au magistrat et placez-la face visible dans la zone de jeu du magistrat. Si plusieurs tuiles rapportent le même nombre de PV, choisissez l'une d'elles au hasard.
	Le magistrat déploie un soldat.
	Le magistrat gagne des faveurs.
	Le magistrat réalise l'action Palais.
	Le magistrat réalise l'action Remparts.
	À chaque phase de décompte, le magistrat marque quatre PV pour chacun de ses bâtiments portant le symbole de l'action Mosquée.

Le magistrat marque également tous les PV indiqués sur la case.

Si, après avoir réalisé l'action Mosquée, le magistrat a avancé jusqu'au bout de la piste de la mosquée, retirez la carte solo Mosquée du jeu.



Remparts

Pour chaque action Remparts réalisée, le magistrat corrompu construit un rempart. Le magistrat choisira toujours les remparts les moins chers. S'il y a plusieurs options, il choisira selon la couleur de la ressource nécessaire : d'abord violet, puis beige, puis vert, enfin orange. Cela signifie que le magistrat ne construira une porte que si tous les segments de mur ont déjà été construits.

Le magistrat choisit l'emplacement du rempart dans l'ordre de priorité suivant, gagnant ainsi l'influence indiquée.

Le magistrat corrompu place le rempart pour protéger :

- A) deux bâtiments du grand courtisan (4 points d'influence)**
- B) un bâtiment du grand courtisan et un bâtiment du magistrat corrompu (3 points d'influence)**
- C) deux bâtiments du magistrat corrompu (2 points d'influence)**
- D) un bâtiment du grand courtisan (2 points d'influence)**
- E) un bâtiment du magistrat corrompu (1 point d'influence)**
- F) un bâtiment du grand courtisan et un de vos bâtiments (4 points d'influence)**
- G) un bâtiment du magistrat corrompu et un de vos bâtiments (3 points d'influence)**
- H) un de vos bâtiments (2 points d'influence)**
- I) aucun bâtiment (aucune influence)**

S'il existe plusieurs options de même niveau de priorité, le magistrat corrompu choisira l'emplacement, dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir de celui le plus à l'ouest sur le côté nord. Le magistrat corrompu ne place jamais de segment de mur dans l'emplacement central d'un rempart de la ville (uniquement des portes).

Le magistrat marque des PV, comme habituellement, en avançant sur la piste d'influence. Si le magistrat gagne de l'influence, mais qu'il se trouve déjà sur la dernière case de la piste d'influence, il gagne des faveurs à la place.

S'il se trouve déjà sur la dernière case des deux pistes, il gagne deux PV.

CRÉDITS

Auteur : Fabio Lopiano

Illustration et conception graphique : Ian O'Toole

Développement : Filip Falk Hartelius & Anthony Howgego

Consultant en ergonomie : Calvin Wong Tze Loon

Traduction française : Joëlle Fargeaud

Relectures : ATALIA

Remerciements particuliers à David Digby pour son aide sur le mode solo.

Publié pour la première fois en Grande-Bretagne en 2020 par OSPREY GAMES Bloomsbury Publishing Plc.

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES est une marque déposée de Osprey Publishing Ltd.

© Fabio Lopiano, 2020. Cette édition © 2020 Osprey Publishing Ltd Tous droits réservés.

www.ospreygames.co.uk

Localisation et distribution par Atalia Jeux,

40 avenue Charles de Gaulle, 92350 Le Plessis-Robinson FRANCE

www.atalia-jeux.com



Aperçu d'une année

Phase d'action

Chaque année se déroule en quatre tours.

À chaque tour, dans l'ordre du tour :

1) Choisissez une zone d'action

2) Choisissez un quartier sur cette ligne

Placez un bâtiment si le quartier est vide.

3) Générez des ressources

Votre bâtiment : gagnez les ressources de vos bâtiments.

Bâtiments adverses : gagnez les ressources de leurs bâtiments.

(Le propriétaire gagne les ressources de ce bâtiment et les ressources des améliorations de ses autres bâtiments)

4) Réalisez une action

Gagnez des faveurs / déployez un soldat / réalisez l'action du quartier.

Marché aux chameaux

Prenez tous les chameaux / placez un chameau pour gagner un avantage.

Remplissez des contrats

Dépensez des ressources, des parchemins et des marchandises pour remplir le contrat (vous devez posséder suffisamment d'influence)
Gagnez des PV et des faveurs / un soldat

Fin de tour

Remplissez la file d'ordre du tour suivante en commençant par le joueur dont le maître d'œuvre est le plus en arrière.
Placez des chameaux sur les emplacements de la file pour passer devant.

Phase d'invasion

Non applicable la première année.

Les Mongols attaquent chaque côté sur une profondeur de 2 quartiers.

Remparts et soldats protègent les bâtiments.

Bâtiments non protégés : payez la rançon ou supprimez-les (la rançon correspond à une ressource de la couleur produite par le quartier ou par son amélioration ou une ressource blanche).

Retirez tous les soldats de la ville.

Phase de décompte

Points du palais

Chaque courtisan : dépensez un point de faveurs, puis gagnez :

Salle du savoir : 1 PV par parchemin (y compris ceux des contrats).

Salle des épices : 1 PV par carte Caravane.

Salle du commerce : 1 PV par marchandise (y compris celles des contrats).

Salle de la foi : 1 PV par case parcourue sur la piste de la mosquée.

Points bonus

Tuile PV bonus : 3 PV par bâtiment du type indiqué.

Piste de la Mosquée : 4 PV par bâtiment situé sur les quartiers Mosquée (si vous avez atteint la dernière case de la mosquée).

Bâtiments : 1 PV par bâtiment.

Guide des icônes

	Ressources		Marquez X PV
	Ressource blanche (générique)		Placez une amélioration bonus
	N'importe quelle ressource		Placez une amélioration blanche
	Marchandise commune		Prenez une tuile PV bonus
	Marchandise rare		Ignorez le coût
	N'importe quelle marchandise		Quartiers du type illustré comprenant vos bâtiments
	Parchemin		Phase de décompte
	Carte Caravane		Phase d'invasion
	Carte Contrat		Votre position sur la piste de la mosquée
	Gagnez des faveurs		Vos bâtiments protégés par un segment de mur, une porte ou un soldat
	Déployez un soldat		Les bâtiments adverses protégés par un segment de mur, une porte ou un soldat
	Gagnez de l'influence		

Actions

	Caravansérail Dépensez X ressources de couleur identique pour choisir X cartes Caravane. Placez un chameau pour choisir des cartes hors d'attente. Le niveau d'influence détermine combien de types d'épices différents vous pouvez collecter.		Routes commerciales Installez des comptoirs commerciaux. Achetez des marchandises dans les villes avec l'un de vos comptoirs. Placez des chameaux pour choisir des villes hors d'attente.
	Palais Dépensez X ressources pour placer votre X ^e courtisan (couleur selon la salle).		Mosquée Dépensez les ressources indiquées pour avancer. Gagnez les avantages indiqués sur les cases traversées et sur la case atteinte.
	Bibliothèque Dépensez X ressources de couleurs différentes pour prendre X parchemins. 2 ^e / 4 ^e / 6 ^e / 8 ^e parchemin : choisissez une découverte.		Remparts Dépensez les ressources indiquées pour poser un rempart. Chacun de vos bâtiments protégés : 1 influence. Chaque bâtiment adverse protégé : 2 influences.