

## Cartes



Pour toutes les cartes :

Lors de la sélection d'un groupe de dés de la tour, défausser une (et une seule) carte pour obtenir un dé de plus que ce que contient l'étage. Il est ainsi possible d'obtenir un Chameau ou une pièce d'Or de plus, ou encore de poser un cube de plus dans les boutiques.

Attention : ce pouvoir ne fonctionne pas sur les étages vides.



Echanger des Chameaux ou des pièces d'Or avec le stock. Pour chaque pièce d'Or donnée au stock, prendre un Chameau. Pour chaque Chameau, prendre une pièce d'Or.



Prendre 3 Chameaux dans le stock.



Prendre 3 pièces d'Or dans le stock.



Placer un cube de sa réserve sur n'importe quelle boutique de la ville.

Attention : il est impossible de poser le cube sur une boutique appartenant à un souk déjà commencé par un adversaire. Il est également impossible de commencer un souk dans un quartier où l'on a déjà un souk non terminé.



Placer un cube de sa réserve sur le premier emplacement libre de la Caravane et marquer les points éventuels pour cette pose.

Attention : même si le joueur possède le Caravansérail, cette action ne lui permet pas de tirer une nouvelle carte.



Replacer des Chameaux au stock et marquer 2 points par Chameau défaussé.

Attention : il est impossible de se défausser de plus de quatre Chameaux (ce qui rapporte 8 PV).



Replacer des pièces d'Or au stock et marquer 1 point par pièce défaussée.

Attention : il est impossible de se défausser de plus de dix pièces (ce qui rapporte 10 PV).



Construire un (et un seul) bâtiment sans payer le coût en Chameaux (uniquement les pièces d'Or). Marquer les points éventuels pour cette construction.

Attention : il est impossible de construire plus d'un bâtiment par tour.



Construire un (et un seul) bâtiment sans payer le coût en pièces d'Or (uniquement les Chameaux). Marquer les points éventuels pour cette construction.

Attention : il est impossible de construire plus d'un bâtiment par tour.