

Die Karten und ihre Bedeutung



Bei der Auswahl einer Würfelgruppe kann man eine einzige seiner Karten ablegen, um die Anzahl der Würfel der gewählten Gruppe um eins zu erhöhen. So kann der Spieler ein Kamel oder eine Goldmünze mehr bekommen beziehungsweise einen zusätzlichen Stein in einem Stadtviertel platzieren.

Achtung: Bei leeren Feldern ist es nicht möglich, eine Karte auf diese Weise einzusetzen!



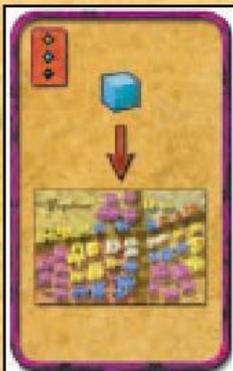
Kamele oder Goldmünzen mit dem allgemeinen Vorrat tauschen. Für jede Goldmünze, die man in den Vorrat legt, erhält man ein Kamel – für jedes Kamel, das man abgibt, bekommt man eine Goldmünze.



Drei Kamele aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



Drei Goldmünzen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



Einen Stein aus dem eigenen Vorrat nehmen und in einen beliebigen Laden der Stadt legen.

Achtung: Es ist nicht möglich, den Stein in einem Laden innerhalb eines Basars zu platzieren, in dem ein anderer Spieler bereits Steine besitzt. Außerdem darf man keinen Stein in einen neuen Basar platzieren, wenn man in demselben Stadtviertel bereits einen unvollendeten Basar besitzt.



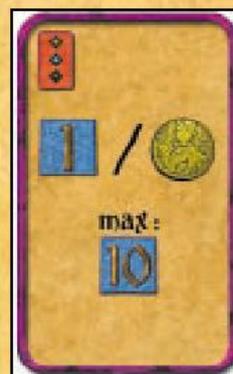
Einen Stein vom eigenen Vorrat auf das erste freie Feld der Karawane legen und die entsprechenden Punkte dafür erhalten.

Achtung: Auch wenn der Spieler die Karawanserei besitzt, darf er für diese Aktion keine neue Karte ziehen.



Eigene Kamele abgeben und jeweils zwei Punkte pro abgelegtem Kamel bekommen.

Achtung: Es dürfen maximal vier Kamele abgegeben werden.



Eigene Goldmünzen abgeben und jeweils einen Punkt pro abgelegter Münze bekommen.

Achtung: Es dürfen maximal zehn Goldmünzen abgegeben werden.



Genau ein Gebäude errichten, ohne die Kamel-Kosten zahlen zu müssen. Nur die angegebenen Goldmünzen müssen gezahlt werden. Für das Gebäude gibt es die üblichen Punkte.

Beispiel: Der Spieler baut einen Lastenaufzug und zahlt dafür nur die vier Goldmünzen.



Genau ein Gebäude errichten, ohne die Gold-Kosten zahlen zu müssen. Nur die angegebenen Kamele müssen gezahlt werden. Für das Gebäude gibt es die üblichen Punkte.

Beispiel: Der Spieler baut einen Lastenaufzug und zahlt dafür nur die vier Kamele.