

14 Palais

Le joueur bleu a mis dans cette salle ses pions de valeurs 7 et 1, tandis que le joueur vert n'y a mis que son 2. Bleu est le plus fort, et a donc le premier la possibilité d'acheter l'objet magique se trouvant dans cette pièce. Pour acheter l'objet magique, le joueur doit payer autant de trésors que la valeur totale de ses pions dans la pièce. La valeur des pions bleus étant de 8, bleu doit ici payer 8 trésors. Il ne peut cependant pas payer à l'aide de trésors quelconques, mais doit faire coïncider le type de trésors utilisés avec les valeurs de ses pions. Dans cet exemple, bleu ayant des pions de valeurs 7 et 1 doit payer 7 trésors d'un type et 1 trésor d'un autre type, par exemple 7 couronnes et une gemme, pour acheter l'objet magique.

$$7 = \text{c} + \text{c} + \text{c} + \text{c} + \text{c} + \text{c} + \text{c} \quad 1 = \text{g}$$

Si le joueur le plus fort ne peut pas ou ne souhaite pas acheter l'objet magique, le joueur qui vient en second peut le faire. Dans l'exemple, si Bleu n'a pas acheté l'objet magique, Vert peut l'avoir pour deux trésors identiques quelconques. Si le second ne veut ou ne peut pas non plus acheter l'objet magique, le troisième a la même possibilité, et ainsi de suite. Si personne n'achète l'objet magique, il reste sur place, invendu.

13 La garde du palais.

Voir les règles concernant cette case dans le livret.

Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer jusqu'à ce que un ou plusieurs joueurs aient trois objets magiques. Vous pourrez ensuite entamer une partie complète. Si tous les joueurs sont déjà familiers du jeu de base, vous pouvez passer aux règles avancées, faisant appel à la magie.

17**15 Palais**

Rouge est le plus fort et doit payer 8 trésors identiques pour avoir l'objet magique, par exemple:

$$8 = \text{c} + \text{c} + \text{c} + \text{c} + \text{c} + \text{c} + \text{c} + \text{c}$$

Si Rouge n'achète pas l'objet magique, jaune peut l'avoir pour, par exemple:

$$4 = \text{c} + \text{c}$$

$$2 = \text{c} + \text{c}$$

$$1 = \text{g}$$

16 Fin du tour

Les joueurs quittent le palais du sultan. Les joueurs récupèrent tous leurs pions et les remettent derrière leur cache. Le tour suivant peut alors commencer (voir le livret de règles pour les détails sur le rôle du grand vizir).

12 Les joueurs quittent la cité et entrent dans le palais du calife. Avant de pénétrer à l'intérieur du palais, ils doivent passer la garde du palais. Dans chacune des grandes salles du palais, celui des joueurs ayant passé la garde dont les pions ont la plus forte valeur peut acheter un objet magique.

Caravanseraïl

11 Le joueur le plus fort choisit le premier joueur du prochain tour. Dans l'exemple, le joueur jaune choisit d'être lui même premier joueur et prend le chameau.

10 Marché

Le joueur le plus fort peut échanger un petit trésor contre trois petits trésors de son choix. Dans l'exemple, le joueur échange une gemme de sa bourse contre 2 perles et une coupe.

9 Maison du Djinn. Case non utilisée dans le jeu de base.

8 Tente d'Aladin. Case non utilisée dans le jeu de base.

Après que les joueurs ont pris les trésors dans les grottes des dragons, ils entrent dans la ville. Dans le jeu de base, on saute les cases de la tente d'Aladin et de la maison du djinn. Au Marché et au Caravanseraïl, seul le joueur dont les pions ont la plus forte valeur totale peut agir.

7

5 Lorsque le grand vizir retourne les pions de la grotte du dragon rouge, il apparaît que le joueur rouge a joué un 9, le joueur jaune un 8 et le joueur bleu un 2.

Dans les niches se trouvent les trésors à prendre dans cette grotte. Dans la niche du haut se trouvent 4 couronnes (un pion valant trois couronnes et un pion en valant une), dans la niche suivante se trouvent 3 couronnes, et les deux suivantes sont vides. Le joueur dont les pions ont la valeur totale la plus élevée (rouge) prend les 4 couronnes, le second (jaune) prend les 3 couronnes, et le joueur bleu ne prend rien puisque la troisième niche est vide.

Les pions restent provisoirement, faces visibles, sur la case.

6

Lorsque le grand vizir retourne les pions de la grotte du dragon d'or, il apparaît que les joueurs jaune et vert ont joués des pions pour une valeur totale de 14 points, le bleu pour une valeur de 4 points, et le rouge pour une valeur de 1 point. Jaune et vert sont donc à égalité pour la première place. Les égalités sont tranchées en faveur du premier joueur dans l'ordre du tour. Dans l'exemple, si rouge était le premier joueur suivi, en sens horaire, par bleu, vert et jaune, c'est vert qui est considéré comme le plus fort et prend les 5 lingots d'or de la niche du haut. Jaune prend ensuite les 3 lingots de la niche suivante, et bleu prend 2 lingots. Rouge ne reçoit rien.