

Autor: Sébastien Pauchon

Illustrationen: Arnaud Demaegd – Layout: Cyril Demaegd

Yspahan FAQ & Forum: <http://www.ystari.com>

Překlad: CAULY
přeloženo pro
www.svet-deskovych-her.cz

Hra pro 3 – 4 hráče od 8 let , hrací doba: 45 -60 min.

OBSAH

- 1 plán města
- 1 věž a karavana
- 4 tabulky hráčů
- cca 100 kostiček (zboží) ve 4 barvách (modré, červené, zelené, žluté)
- 2 bílé kostičky (ukazatel dnů a týdnů)
- 1 bílá figurka dozorce a 1 černá figurka začínajícího hráče
- cca 25 velbloudů a 25 žutých dřevěných kotoučů (zlaté mince)
- 9 bílých kostek a 3 žluté kostky
- 18 karet
- 1 přehled hry
- tato pravidla

KDYSI DÁVNO...

1598. Yspahan se stává hlavním městem perské říše. Město v centru dění nyní zažívá kulturní a hospodářský rozkvět. Také okolní vesnice a města chtějí mít z tohoto vývoje prospěch. Zbožím a drahokamy naložené karavany se vydávají na cestu do pouště - plny naděje v zázračnou budoucnost.

CÍL HRY

Hráči vklouznou do rolí kupců, kteří obchodují s Yspahanem. Do této oblasti přichází sám dozorce perského Šacha a této příležitosti chcete využít. Hráči sbírají body tím, že přinesou své zboží do různých obchodů, že vyšlou obchodní karavanu a že vybudují různé stavby. Na konci hry vyhrává hráč s největším počtem bodů.

PŘÍPRAVA HRY

Poznámka: Podívejte se na příslušnou kapitulu na konci těchto pravidel, kvůli přizpůsobení přípravy hry podle počtu hráčů.

- Hrací deska, věž, karavana a tabulky hráčů jsou položeny na stůl podle zobrazení na následující straně. Dozorce (bílá figurka) stojí na průsečiku ulic na plánu města. Kostky jsou položeny vedle věže. Ukazatele dnů a týdnů jsou položeny na příslušná pole městského plánu.
- Zlaté mince a velbloudi jsou roztríděni a položeni vedle hracího plánu a vytvářejí společnou zásobu. Ze zamíchaných karet se vytvoří hrací balíček, který je položen na stůl lícem dolů nadosah všem hráčům.
- Každý hráč si vybere barvu a vezme si příslušné kostičky a rovněž i patřičnou hrací tabulku. Každý položí jednu kostičku své barvy jako ukazatel bodů na pole 0 na počítadle bodů na plánu města. Kromě toho dostane každý hráč dvě zlaté mince.
- Nejstarší hráč začíná a dostane černou figurku začínajícího hráče.

A – PLÁN MĚSTA

Město je rozděleno na čtyři městské čtvrti, kterým jsou přiděleny značky Pytel, Sud, Truhla a Amfora (1). Čtvrti jsou od sebe odděleny ulicemi po níž se pohybuje dozorce (2). V každé čtvrti mají **bazary** (seskupení obchodů) v různých barvách (v městské čtvrti Truhla je například bazar žluté, modré a fialové barvy).



Mimoto je na hracím plánu počítadlo bodů (3), počítadlo týdnů (4) a počítadlo dnů (5).

Na konci každého týdne přináší každý bazar, který byl hráčem zkompletován, body (6).

B - VĚŽ

Na začátku každého dne hází začínající hráč kostkami a rozdělí je podle stejné hodnoty do věže.

Každý hráč si pak v herním pořadí zvolí skupinu kostek a provede jednu akci, která je této zvolené skupině přidělena (7).

Tyto akce umožňují hráči umístit zboží do obchodů do prodejen ve městě, pohnout dozorcem, táhnout kartu, vzít si velbloudy či zlato.

C – TABULKY HRÁČŮ

Na konci svého tahu má každý hráč možnost použít zlato a velbloudy ke stavbě budovy (8).

Tato budova přináší body a umožňuje hráči používat po zbytek hry její speciální schopnosti (9).

D - KARAVANA

Vždy, když se dozorce pohybuje, dokončí svůj pohyb před obchodem (10), někdy také před dvěma obchody (11). Jestliže se v tomto obchodě nachází zboží nějakého hráče, tak je naloženo na karavanu (12) a přináší svému majiteli body (13).

Na konci každého týdne je karavana vyhodnocena a přináší hráčům body. Rozhodující je počet zboží, které zde hráč má, jakož i pozice zboží v karavaně (14).

PRŮBĚH HRY

Hra je rozdělena na **tři týdny**. Každý týden se skládá přesně ze **sedmi dní** (tudíž sedmi kol). V každém dni je každý hráč **přesně jednou** na řadě.

Kolo hry

Kolo hry odpovídá jednomu dni. Je rozděleno na dvě fáze:

- I) Hod kostkama
- II) Hráčovy akce

I - Hod kostkama

- **Začínající hráč** vezme devět bílých kostek. Může si vzít jednu, dvě nebo tři žluté kostky, jestliže **za každou žlutou kostku zaplatí jednu zlatou minci**.
- Začínající hráč hází kostkama (devíti bílými a žlutými kostkami, za které zaplatil) a rozřídí je podle hozených čísel - barva při tom nehraje žádnou roli. Vytvoří tak ze všech jedniček jednu skupinu, ze všech dvojek druhou skupinu, atd.
- Potom hráč položí skupiny kostek do věže. Přitom **začíná se skupinou kostek s nejnižším číslem** a jako poslední vezme skupinu kostek s nejvyšším číslem. Věž se doplňuje patro po patře, **zdola nahoru**. Kostky s nejnižším číslem jsou tudíž vždy položeny na nejspodnější patro (patro s velbloudem). Kostky s druhým nejnižším číslem umístí hráč do patra s pytlek, atd.

Výjimka: Skupina kostek s nejvyšším číslem je vždy položena do zlatého patra (zcela nahoře). Tak se může stát, že některá patra věže budou volná.

Poznámka: na základě této obsazovací metody je městská čtvrt', která je nejvíce nahoře (čtvrt' Amfora) nejméně často zásobována. Naproti tomu patra s velbloudy a se zlatem jsou obsazeny skoro vždy. (Když je například hozeno jen několik dvojek a několik pětěk, přijdou dvojky do patra s velbloudem a pětky do patra se zlatem.) Avšak existuje velice malá šance, že všech devět kostek ukáže stejné číslo! V tom případě budou všechny kostky položeny do patra s velbloudem.

- **Žlutá kostka:** po akci začínajícího hráče (viz fáze 2 níže), bude žlutá kostka odstraněna z věže. Tímto se může stát, že se patro vyprázdní. Ze žlutých kostek má tedy užitek pouze začínající hráč.

II - Hráčovy akce

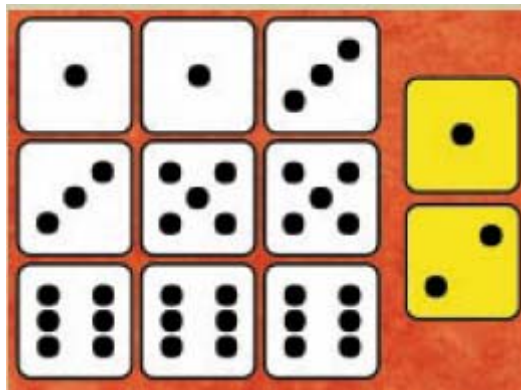
Počínaje začínajícím hráčem a pak postupně po směru hodinových ručiček, může každý hráč provést až dvě akce:

- A) Výběr jedné skupiny kostek (povinná akce)
- B) Stavba jedné budovy (volitelná akce)

A - Výběr jedné skupiny kostek

Hráč odebere jednu skupinu kostek z věže. Tato skupina již není pro další hráče k dispozici. Podle tohoto zvoleného patra pak může hráč vykonat jednu ze tří akcí, které jsou pro tuto skupinu kostek na výběr.

Poznámka: Pouze první akce záleží na zvoleném patře. Ostatní dvě akce (pohyb dozorce či tažení karty) jsou k dispozici na každém patře.



Příklad: Modrý je začínající hráč.

Rozhodne se, dříve než hodí kostkama, zaplatit do banky 2 zlaté mince, a k devíti bílým kostkám si přibere ještě dvě žluté kostky. Modrý hází kostkama a padne mu výše zobrazený výsledek...



Příklad (pokračování): Modrý rozřídí kostky podle jejich hodnoty a umístí je do pater věže. Tři jedničky jdou do patra s velbloudem. Potom modrý položí dvojku do patra s pytlek, obě trojky do patra se sudem a obě pětky do patra s truhlou. Tři šestky budou umístěny do patra se zlatem. (Do patra s amforou se nepoloží nic.)

Poté, co modrý provede svou akci, budou žluté kostky odstraněny. Ostatní hráči je už nemají k dispozici.

Akce

Velbloudí patro:

- Braní velblouda
- Pohyb dozorce
- Braní karty

Zlaté patro:

- Braní zlata
- Pohyb dozorce
- Braní karty

Patra městských čtvrtí (Pytel, Sud, Truhla, Amfora):

- Zásobování prodejen v městské čtvrti
- Pohyb dozorce
- Braní karty

• Braní velblouda

Hráč si vezme **tolik velbloudů ze společné zásoby, kolik kostek se nachází na velbloudím patře**. Velbloudy položí vedle své hrací tabulky.

• Braní zlata

Hráč si vezme **tolik zlatých mincí ze společné zásoby, kolik kostek se nachází na zlatém patře**. Zlaté mince položí vedle své hrací tabulky.

• Zásobování obchodů v městské čtvrti

Hráč si vezme **ze své osobní zásoby tolik zboží, kolik kostek se nachází ve zvoleném patře**. Potom pokládá toto zboží do obchodů **příslušné městské čtvrti** (tedy čtvrti, která má stejnou značku jako patro, ze kterého si vzal kostky).

Poznámka: Hráč si nemůže vybrat tuto akci, jestliže jsou již všechny obchody dané čtvrti naplněné nebo jiným hráčem obsazené (viz také další níže: „Není možná akce“).

Umístění zboží do obchodu:

V každé městské čtvrti jsou obchody seskupeny do tzv. **bazarů**. Uvnitř jedné čtvrti patří všechny obchody stejné barvy ke stejnému bazaru.

- Do každého obchodu může být položeno pouze jedno zboží.
- Jsou-li již v nějakém bazaru některé obchody obsazené **jiným hráčem**, nemůže být do zbývajících obchodů tohoto bazaru umístěno **žádné vlastní zboží**.
- Když už hráč má v nějaké městské čtvrti nekompletovaný bazar, nesmí pokládat zboží do jiného bazaru v téže čtvrti.
- Bazar nemusí být dokončen najednou. Je možné během stejného kola jeden bazar dokončit a nový začít.
- Když by hráč podle počtu zvolených kostek mohl umístit více zboží než je k dispozici obchodů v dané čtvrti, tak nevyužitě zboží položí zpět do své zásoby.



Příklad (pokračování): Modrý se rozhodne vzít si velbloudy. Dostane tři velbloudy ze společné zásoby (protože se v patře velbloudů nachází tři kostky) a položí si je před sebe na stůl. Potom je poslední žlutá kostka (v patře s pytlíkem) odstraněna z věže.



Příklad (pokračování): Když dokončí modrý svůj tah, je na řadě zelený. Zelený se rozhodne vzít si zlato. Dostane tři zlaté mince ze společné zásoby (protože se ve zlatém patře nacházejí tři kostky) a nloží si je před sebe.



Příklad (pokračování): Po zeleném je na tahu červený. Červený by chtěl doplnit obchody ve čtvrti s truhlou. Bere si dvě zboží ze své zásoby (protože v tomto patře leží dvě kostky s hodnotou pět) a umístí je do příslušné čtvrti...



Příklad (pokračování): Ve čtvrti s truhlou zbývá ještě šest obchodů. (Do ostatních obchodů bylo již zboží umístěno v předcházejících kolech.) Zbývá ještě jeden obchod ve žlutém bazaru (A), jeden obchod v modrém bazaru (B) a čtyři obchody ve fialovém bazaru (C).

Červený může umístit dvě zboží. On již v dřívějším kole otevřel modrý bazar a musí jej tedy doplnit. Červený umístí jedno zboží do B a tím doplní modrý bazar.

Své druhé zboží nemůže červený umístit do A (obchod žlutého bazaru), protože ve žlutém bazaru již má zboží modrý. Tak může červený své druhé zboží položit pouze do jednoho obchodu fialového bazaru a vybere si obchod vlevo nahoře.

Nyní již ostatní hráči nemohou položit žádné své zboží do obchodů tohoto fialového bazaru.

• Pohyb dozorce:

Hráč posune dozorce po cestě **přesně o tolik polí, jaké je číslo na kostkách zvolené skupiny**. Počet polí se může snížit nebo zvýšit použitím zlata. **Za každou zlatou minci, kterou hráč zaplatí, se může délka pohybu prodloužit nebo zkrátit o jedno pole.** Takto je také možné, aby se dozorce vůbec nepohnul, jestliže hráč zmenší jeho vzdálenost pohybu na 0. Ovšem dozorce se nesmí pohybovat tam a zpět, takže během tahu hráče nesmí dvakrát vstoupit na stejné pole.

Když je **pohyb dozorce** ukončen u jednoho nebo několika obchodů, ve kterých se nachází zboží, tak je toto zboží automaticky naloženo na karavanu - nezávisle na tom, kterému hráči zboží patří. Jedná-li se o více kusů zboží, tak hráč, který dozorcem posouvá, se rozhodne, v jakém pořadí bude na karavanu nakládáno (viz „Karavana“).

Poznámka: Všechna pole ulice jsou spojena s jedním obchodem; výjimkou je pole na průsečíku, které nesousedí s žádným obchodem, a dvě pole (v příkladu vpravo s označením A), které sousedí právě se dvěma obchody.

Pokud hráč, jehož zboží má být naloženo na karavanu, má alespoň jednoho velblouda ve své zásobě, **může se rozhodnout odevzdat velblouda, aby tomu zabránil.** Potom bude na karavanu naloženo **jedno zboží z jeho zásoby**, namísto zboží z obchodu.

• Karavana:

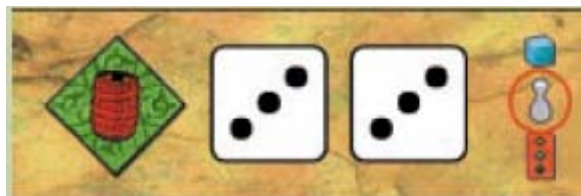
Karavana do Yspahanu se skládá celkem z 12 velbloudů a dále je rozdělena podle cesty na tři skupiny, každá čítající čtyři velbloudy. Zboží, které je nakládáno na karavanu, musí být pokládáno na velbloudy v daném pořadí podél cesty; začátek je v levém dolním rohu tabulky karavany. **Každý velbloud může nést přesně jedno zboží.** Když je zboží položeno na velblouda, dostane vlastník zboží ihned za tohoto velblouda body: 2 body ve spodní řadě, 1 bod v prostření řadě a žádný bod v horní řadě. Jakmile jsou všichni velbloudi v karavaně naloženi zbožím, tak bude zboží oceněno mimo pořadí (viz „Konec týdne“) a bude odstraněno z tabulky karavany. Poté může být karavana zase stejným způsobem nakládána novým zbožím.

• Braní karty

Hráč si vezme **vrchní kartu** z hracího balíčku a dá si ji do ruky (viz „Karty“ níže).

• Není možná akce

Pokud není k dispozici žádná skupina kostek, **vezme si hráč vrchní kartu z hracího balíčku**, bez odstranění kostek z věže.



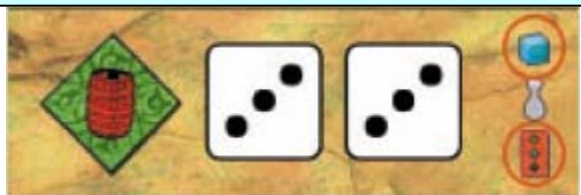
Příklad (pokračování): Poté, co červený ukončil svůj tah, je na řadě žlutý. Rozhodne se pro pohyb dozorce s trojčlennou skupinou kostek. Proto se může dozorce posunout přesně o tři pole daleko - počet polí odpovídá hodnotě zvolených kostek.



Příklad (pokračování): ... žlutý táhne figurkou dozorce. Při svém pohybu o tři pole by dozorce dosáhl pole s označením A. V obou případech by bylo na karavanu naloženo modré zboží. (V jednom případě by bylo na karavanu naloženo jedno žluté, jakožto i jedno modré zboží, v pořadí jaké zvolí žlutý hráč.) Žlutý se ale rozhodne zaplatit jednu zlatou minci a posunout dozorce o čtyři pole daleko. Tím dosáhne pole s označením B, čímž bude na karavanu naloženo pouze žluté zboží. Kdyby žlutý odevzdal jednoho velblouda, zboží zůstane ležet v obchodě a místo něj naloží na karavanu jedno zboží ze své zásoby.



Příklad (pokračování): ... žlutý položí zboží na prvního volného velblouda a ihned za to získá dva body.



Příklad (pokračování): žlutý by volbou této skupiny kostek mohl táhnout jednu kartu nebo umístit dvě zboží do čtvrti se sudem

B - Stavba jedné budovy

Když hráč postaví budovu, může až do konce hry využívat její zvláštní schopnosti. Šest různých budov, jejich funkce a cena, je zobrazeno na hráčově tabulce.

Poté, co si hráč vybral skupinu kostek a vykonal akci A (povinná akce), může postavit jednu budovu. Musí zaplatit cenu za požadovanou budovu ve zlatých mincích a velbloudech ze své zásoby. Nakonec hráč umístí jedno své zboží (kostičku) na příslušnou budovu na své tabulce. Případně za to také dostane vítězné body (viz níže).

Poznámka: Při stavbě se nemusí dodržovat pořadí budov na tabulce hráče. Každý hráč může postavit každou budovu během hry pouze jednou.

• Vítězné body

Za postavení budovy hráči dostanou také vítězné body. První dvě budovy, které hráč postavil, nepřinášejí žádné body - nezáleží na tom, o jaké budovy se jedná. Za třetí, čtvrtou a pátou budovu získá hráč vždy pět bodů. Za postavení šesté budovy dostane hráč deset bodů. Kdo dostane body za své budovy, ten ihned posune svůj ukazatel bodů na počítadle dopředu.

• Přehled budov:

Pastvina: (cena 2 velbloudi)

Hráč, který má postavenou pastvinu, z ní má zisk pokaždé, když si jako akci ve věži vybere braní velbloudů. Za příslušný počet kostek ve velbloudím patře si vezme velbloudy a "zadarmo" dostane dalšího velblouda navíc. Pokud je velbloudí patro prázdné, tak nemůže tuto zvláštní schopnost použít.

Obchod: (cena 2 velbloudi a 2 zlaté mince)

Hráč, který má postaven obchod, z něj má zisk pokaždé, když si jako akci ve věži vybere braní zlatých mincí. Za příslušný počet kostek ve zlatém patře si vezme mince a "zadarmo" dostane dvě další mince navíc. Pokud je zlaté patro prázdné, tak nemůže tuto zvláštní schopnost použít.

Lázně: (cena 2 velbloudi a 2 zlaté mince)

Když má hráč postaveny lázně, může změnit délku pohybu dozorce, pokud si vybere akci "Pohyb dozorce", až o tři pole, aniž by za to musel zaplatit. Mimoto smí hráč ještě zaplatit zlaté mince, aby změnil délku pohybu o více než tři pole.

Stanice karavany: (cena 3 velbloudi a 3 zlaté mince)

Kdo má postavenou stanici karavany, táhne si kartu pokaždé, když je na karavanu naloženo jedno jeho zboží.

Trh: (cena 4 velbloudi a 4 zlaté mince)

Hráč, který má postaven trh, dostane na konci týdne (viz níže) jeden bonus za každý svůj bazar, který dokončil.

Nákladní výtah: (cena 4 velbloudi a 4 zlaté mince)

Když má hráč postaven nákladní výtah, dostane jeden bonus vždy, když položí zboží do městské čtvrti. Hráč umístí příslušný počet zboží podle zvolené skupiny kostek do příslušné městské čtvrti a může sem umístit "zdarma" jedno další zboží navíc. Pokud je věž dané městské čtvrti prázdná, tak zde nemůže tuto zvláštní schopnost použít.



Příklad (pokračování): Na konci svého tahu se žlutý rozhodl, že postaví budovu Stanice karavany. Zaplatí cenu, tudíž odloží tři velbloudy a tři zlaté mince ze své zásoby do zásoby společné, a umístí jedno své zboží (kostičku) na příslušné pole na své hrací tabulce.



Příklad (pokračování): ...žlutý dostane body za postavení Stanice karavany. Má již postavenou Pastvinu a Trh, takže toto je jeho třetí budova. Lišta na pravém kraji hráčovy tabulky ukazuje, že postavení třetí budovy přináší 5 bodů.



Pastvina

Obchod

Lázně



Stanice karavany

Trh

Nákladní výtah

Konec jednoho dne

Jeden den končí, když byl každý hráč jednou na řadě. Pokud poté ještě na nějakém patře věže leží kostka, tak je odtud odstraněna.

Když skončí sedmý den, je dokončen týden (viz "Konec týdne").

Po ukončení každého jiného dne bude posunut ukazatel dní o jedno pole dopředu. Levý soused předchozího začínajícího hráče poté začíná nové kolo.

Konec týdne

Na konci týdne hráči postupně spočítají své body za městské čtvrtě a karavanu a posunou svůj ukazatel bodů na počítadle o odpovídající počet dopředu.

- **Městská čtvrť:** Za každý dokončený bazar v každé městské čtvrti se získávají body. Počet bodů je zobrazen v černém poli hned vedle bazaru. Hráč, který má postavenu budovu trh, získá navíc za každý dokončený bazar dva body navíc. **Za nedokončené bazary nedostanou hráči žádné body.** Jakmile všichni hráči spočítali své body, **odstraní se zboží z městských čtvrtí** a vrátí se svým majitelům. Nakonec budou spočítány body za karavanu.
- **Karavana:** Každý hráč zjistí své body za karavanu takto: Počet vlastních kamenů v karavaně je vynásoben body za nejvyšší řadu, v níž má naloženo alespoň jedno zboží. **Zboží z karavany se na konci týdne neodstraňuje.**

Poté je posunut ukazatel týdne o jedno pole doprava a ukazatel dní se položí zpět na první den. **Dozorci se opět postaví na průsečík ulic.** Levý soused předchozího začínajícího hráče začíná nové kolo.

Konec hry

Hra končí po uplynutí třetího týdne. Vyhrává ten, kdo má nejvíce bodů. V případě shody je vítězů více.

HRA VE TŘECH

Jediná změna pravidel se týká karavany: První velbloud v každé řadě (o něco světleji zobrazen) nebude nakládán. Tímto budou pouze tři velbloudi v každé řadě.

HRA VE ČTYŘECH

Jediná změna pravidel se týká sedmého dne třetího týdne. V tomto posledním dni se nebude hrát postupně ve směru hodinových ručiček. V tomto kole budou hráči hrát podle opačného pořadí bodů **na začátku kola**. To znamená: hráč s nejnižším počtem bodů je začínající hráč, hází kostkami a provede své akce. Potom je na řadě hráč s druhým nejnižším počtem bodů, atd. Hráč s největším počtem bodů provede svůj tah jako poslední.

Pokud má několik hráčů stejný počet bodů, tak je mezi těmito hráči na řadě nejdříve ten, kdo v šestém dni seděl po směru hodinových ručiček dále od začínajícího hráče.



Příklad: Je vyhodnocena městská čtvrť. Modrý dokončil ve čtvrti s truhlou žlutý bazar a dostane za to šest bodů. Červený dostane pouze čtyři body (dokončený modrý bazar, ale fialový ne). Poté je zboží této městské čtvrti odstraněno z hracího plánu, body se započítají na počítadle a je obodována další čtvrť.

Poznámka: Pokud by oba hráči měli postaven Trh, tak by modrý získal osm bodů (místo šesti) a červený šest bodů (místo čtyř).



Příklad (pokračování): Nyní je vyhodnoceno zboží na karavaně. Zelený dostane čtyři body (2 zboží x 2, protože nejvýše ležící zelené zboží se nachází ve druhé řadě), právě tak jako modrý. Žlutý dostane dvanáct bodů (4 x 3) a červený body dva (1 zboží ve druhé řadě). Zboží se z karavany neodstraňuje.



Příklad: Při hře ve třech nebude použit první velbloud každé řady.

KARTY

Během hráčova tahu jsou dvě možnosti, jak použít své karty.

- **Při výběru jedné skupiny kostek:** Když si hráč vybere skupinu kostek, může odhodit právě jednu kartu (bez využití jejího účinku) a zvýšit si tak počet zvolených kostek o jednu. Tímto způsobem může hráč například dostat o jednoho velblouda nebo zlatou minci více, případně umístit o jedno zboží do městské čtvrti více. K této možnosti může být navíc použita i zvláštní schopnost staveb (Pastvina, Obchod, Nákladní výtah). Avšak využít tuto možnost a použít kartu u prázdného patra věže, není možné.



- **Během akce:** Kdykoli během svého tahu může hráč zahrát kartu, čímž se přihodí na ní znázorněný účinek. (Jednotlivé karty jsou vysvětleny na přiloženém přehledu). Počet karet, jaký může hráč zahrát během svého tahu, není omezen - i kdyby hráč už jednu kartu odhodil při výběru kostek.

Když je spotřebován herní balíček, zamíchají se odložené karty a vytvoří se nový hrací balíček.



Vezmi si tři velbloudy ze společné zásoby.

Vezmi si jedno zboží z vlastní zásoby a umísti jej do libovolného obchodu ve městě.

Pozor: Není možné umístit zboží v bazaru, ve kterém má již zboží jiný hráč. Navíc se nesmí žádné zboží umístit do nového bazaru, jestliže ve stejné městské čtvrti již hráč má nedokončený bazar.

Odlož velbloudy a ihned získáš za každého odloženého velblouda 2 body.

Pozor: Můžeš odložit maximálně čtyři velbloudy.



Můžeš vyměnit své velbloudy nebo zlaté mince se společnou zásobou. Za každou minci, kterou odevzdáš do společné zásoby, získáš jednoho velblouda. Za každého velblouda, kterého odevzdáš, získáš jednu minci.

Vezmi si tři zlaté mince ze společné zásoby.



Polož jedno zboží ze své zásoby na první volné místo v karavaně a získáš za to příslušné body.

Pozor: i když má hráč postavenou Stanici karavany, nesmí si vzít za tuto akci žádnou kartu.



Odlož vlastní zlaté mince a ihned dostaneš jeden bod za každou odloženou minci.

Pozor: můžeš odevzdat maximálně deset zlatých mincí.



Právě stavěnou budovu můžeš postavit bez zaplacení zlata. Pouze uvedení velbloudů musí být zaplacení. Za budovu jsou body jako obvykle.

Příklad: Hráč staví Nákladní výtah a za něj zaplatí jen čtyři velbloudy.



Právě stavěnou budovu můžeš postavit bez zaplacení velbloudů. Pouze uvedené zlato musí být zaplacení. Za budovu jsou body jako obvykle.

Příklad: Hráč staví Nákladní výtah a za něj zaplatí jen čtyři zlaté mince.