

# Emira

## 1. Bevezető

Az Emirában te és férfi játszótársaid gazdag keleti sejkeket alakítanak a régi időkben. Abban bízol, hogy sikerül meggyőzni számos hercegnőt, vagy magát Emirát, hogy csatlakozzon a háremedhez. Hogy megnyerd a kegyeket, a lehető legvonzóbbá kell tenned magad, a sivatagi otthonodban a nők döntenek arról, ki a vonzó számukra. Csak egy szerencsés és leleményes sejk reménykedhet abban, hogy Emirát köszöntheti palotájában.

Ahhoz, hogy elérd a célot, valószínűleg fejlesztened kell vonzerődet, státuszodat, vagy növelned kell palotádat. Természetesen egy sejknek arany kell ehhez! A gyümölcsöző fűszerkereskedelemben kell befektetned, hogy minél több aranyat keress!

Mindegyik hercegnőnek nem csak elvárásai vannak, hanem képességeik is, amiket magukkal hoznak a palotádba. A négy értékes képesség: intelligencia, háztartásvezetés, főzés és szerelem. Minden sejknek megvan a maga titkos kívánsága, hogy melyik előbbi tulajdonságra van szüksége palotájában.

Az a sejk lesz a nyertes, aki a megfelelő számú hercegnőt vonzza a palotájába (a titkos szükségletétől és a sejk számától függően.)

Megjegyzés: Az Emira egy szatirikus történelmi játék, ami nem élteti vagy ajánlja egy hárem tartását! A játékban a hercegnők magabiztosak és emancipáltak: jövőjükön szabadon dönthetnek.

## 2. Tartozékok

Minden Emira tartalmaz:

- 1 játéktábla
- 5 játékos tábla
- 15 fakorong 5 színben (3-3 zöld, fehér, piros, kék és fekete)
- 1 első játékos jelző
- 16 célkártya (4 három játékos esetében, 5 négy játékosra, és 7 öt játékosra)
- 54 eseménykártya
- 28 hercegnőkártya
- 20 státuszkártya
- 23 tevé
- 20 palotaelem
- 2 „+1” státuszkártya
- 39 vonzerőjelölő ( 9 szépség, 9 modor, 9 küllem, 12 „+1”)
- 90 aranyérem (20x10, 15x50, 30x100, 15x500, 10x1000)
- 12 sárga jelölő „kis fűszer szállítmány”
- 12 sárga jelölő „nagy fűszer szállítmány”
- 2 speciális Xenia jelölő
- 1 zsák
- 5 szabálygyűjtemény (benne a haladóknak verzió palota útvonalával)
- 1 szabálykönyv

### 2.1 A játéktábla

Helyezd a játéktáblát az asztal közepére. Ezen következő elemek találhatóak:

- Hercegnőkártyák helye: Helyezd ide a hercegnőkártyákat!
- Az „aktív hercegnő” helye: Helyezd a játékkörben aktív hercegnőkártyát ide!
- A „tétovázó hercegnő” helye: Helyezz minden eldöntetlen hercegnőkártyát ide!
- A státusz kártyák helye: helyezd a státuszkártyákat ide!
- Az aktív státuszkártya helye: Helyezd a játékkörben aktív státuszkártyát ide!
- A vonzerőt mutató hely: Helyezd az éppen elérhető vonzerő jelölőt ide!
- A palotaelem helye: Helyezd az éppen elérhető palotaelemet ide!
- A tevék helye: Helyezd az éppen elérhető tevéket ide!
- A kis fűszerkaraván helye: Helyezd az éppen elérhető szállítmányt ide!
- A nagy fűszerkaraván helye: Helyezd az éppen elérhető szállítmányt ide!

### 2.2 A játékosok táblája

Minden játékos maga elé helyezi a saját játékos tábláját, ami a következő elemeket tartalmazza:

- A jelenlegi fűszerszállítmány: Minden körben egy fix bevétel van a saját fűszerszállítmányodból. (játékos tábla bal felső sarkában lévő szám)
- Fűszerkereskedelemben: 4 sorban helyezheted el itt a megszerzett fűszerkaraván jelölőket.

- A vonzerőt jelölők helye: A négy különböző vonzerő jelölőt (szépség, modor, vonzerő, „+1”) helyezheted ide.
- Oázis: A megszerzett tevéket helyezheted ide, alján található a tevék sora.
- Palota: A megszerzett palotaelemekkel bővítheted itt palotádat.

## 2.3 A játékkártyák

Az Emira 120 db kártyát tartalmaz: esemény, hercegnő, cél és státuszkártyák.

### 2.3.1 Az eseménykártyák

54 db eseménykártya található az Emirában, amiket a játék folyamán szerezhetsz meg. Amikor kijátszol egy eseménykártyát, a rajta található eseményt meg kell valósítani. A 7.2 pontban az eseménykártyák leírása található.

### 2.3.2 Az hercegnőkártyák

28 db hercegnőkártya található a játékban. Mindegyik kártyán megtalálható a hercegnő neve, hogy mit keres egy sejkben, a képességek és esetleg speciális tudása. A 7.3 pontban az hercegnőkártyák leírása található.

### 2.3.3 A célkártyák

3 csomag célkártya található, összesen 16 db. 4 három játékos esetében, 5 négy játékosra, és 7 öt játékosra. Mindegyik célkártya megmutatja a győzelmi feltételeket.

### 2.3.4 A státuszkártyák

Mind a húsz státuszkártyának beszerzési költsége van, és egy adott státusznövekedést jelent a birtokosa számára. A két speciális „+1” státuszkártya: Singing és Acting egyes hercegnők megszerzésével érhető el. A 7.4 pontban a státuszkártyák leírása található.

## 2.4 Bábúk jelölők

Az Emira számos bábút, jelölőt tartalmaz:

### 2.4.1 Első játékos jelölő

A fehér fabábú megmutatja az adott körben a kezdő játékost.

### 2.4.2 Palotaelem:

A játékos táblára kell helyezni a palota bővítése érdekében.

### 2.4.3 Teve

A megszerzett tevéket az oázisba helyezd. A tevék kedvezményt adnak az ajánlatokból.

### 2.4.4 Vonzerő jelölő

Különbözős vonzerő jelölő érhető el: szépség (arc), modor(kézfogás), küllem (ruha)), „+1”. Ezeket megszerzheted, és a játékos táblád megfelelő helyére rakhatod.

### 2.4.5 Fűszerkereskedelem jelölő

Ha veszel egy fűszerkaravánt, egy sárga fa jelölőt helyezel a játékos táblán a fűszerkereskedelem egyik sorába. A fűszerkereskedelem növeli a bevételeidet.

### 2.4.6 Fakorongok

A játék elején a játékosok színének eldöntésére szolgál (minden színnek eltérő kezdési bonusza van), később a játékos táblán használjuk.

### 2.4.7 A speciális Xenia jelölő

2 Speciális Xenia jelölő akkor használható, ha a Xenia hercegnőkártya aktív.

### 2.4.8 Aranypénzek

90db aranypénz (20x10, 15x50, 30x100, 15x500, 10x1000)

## 2.5 Szabálygyűjtemény

A szabálygyűjteményt minden játékos az egy körben lehetséges cselekvések sorrendben való végrehajtásához használhatja. Továbbá tartalmazza a hercegnők elvárásait és képességeit, illetve a haladó verzióhoz szükséges palota utat.

## 3. A játék elkezdése

Helyezd a játékos táblát az asztal közepére

Rendezd az összes tevéket, palotaelemet, „+1” vonzerőjelölőt, fűszerkaravánokat és helyezd a játékos tábla mellé, a 2 db „+1” státuszkártyával (Éneklés, Színészet), a egy 350 értékű státuszkártyával és a 3 fajta vonzerő jelölő egy-egy elemével együtt. Helyezz minden színű fakorongból egyet a zsákba, és keverd össze. Minden játékos

húz egy korongot, és elveszi az azonos játékos táblát és a második fakorongot (a harmadik fakorong csak a haladó verzióban használandó)

Minden sejknek (szín) van egy egyedüli előnye:

- zöld: induláskor egy tevét feltehet az oázisába
- fehér: induláskor egy palotaelemet feltehet
- piros: felveheti a 350 arany értékű státuskártyát a tábla mellől (ha nincs piros sejk a 3 vagy 4 fős játékban, úgy ezt a státuskártyát is keverjük össze a többivel)
- kék: felteheti a vonzerő jelölőt a táblájára a játéktábla mellől (ha nincs kék sejk a 3 vagy 4 fős játékban, úgy ezt a jelölőt is tegyük a többi mellé a zsákba)
- fekete: van egy állandó nagyobb fűszerszállítmánya, ami 50 extra arany bevételt jelent, ez már fel van tüntetve eleve a játékos tábláján

Véletlenszerűen határozzuk meg a kezdő játékost, és jelöljük meg a bábúval.

A státuskártyák előkészítése:

- Távolítsuk el a 4 db „3 pont” kártyát és keverjük meg a paklit!
- Vegyük ki a felső 6 lapot, és a maradék paklival keverjük el a 4 db „3 pont” kártyát!
- Helyezzük a paklit a lefelé fordítva a játéktáblára, és tegyük a tetejére e maradék 6 kártyát!

Helyezzünk 1-et a két fakorongunkból az „50 arany” mezőre a tevéknél a játékoslapon! A másik korongot az ajánlati körben fogjuk használni.

Keverjük meg a célkártyákat a játékosok számnak megfelelően, és mindenki húzzon egyet! A célt titokban kell tartani!

Keverjük meg az eseménykártyákat, és fejjel lefelé minden játékosnak osszunk ki 3 db-ot. Mindenki megnézheti a saját eseménykártyáit, és azok közül egyet kell válasszon, a másik kettőt belekeverjük a többi eseménykártya közé, és azokat lefordítva a játéktáblára helyezzük!

Megjegyzés: normál játék esetén távolítsuk el a 3 Restoration eseménykártyát, mert azok csak a haladó játékban használhatóak!

Keverjük meg az hercegnőkártyákat és lefordítva helyezzük a játéklapra!

Megjegyzés: Az Albina és Firyal hercegnők speciális képességei csak a haladó játékban használhatóak.

Helyezzük a megmaradt vonzerő jelölőket a zsákba (8 db van mindegyikből, plusz 1 extra vonzerő jelölő, ha nem játszik a kék sejk) Ne rakjuk a „+1” jelölőket a zsákba!

Végül minden játékos kap 750 aranyat.

## 4. A játék általános menete

A következő szabályok 4 és 5 játékosra vonatkoznak, ha csak 3 játékos van, a 6. pontban leírt változások szerint kell játszani.

Az Emirat körök szerint kell játszani. 8 lépés van minden körben:

- Esemény kártyák kijátszása
- Bevételek fűszerkereskedelemből és szállítmányból
- Műveletek a játéktáblán
- Licitek és akciók
- Eseménykártyák megszerzése
- A hercegnő kiválasztja a sejket
- Háztartás
- Első játékos változtatása

### 4.1 Esemény kártyák kijátszása

Az első játékosal kezdve, és az óramutató járásának megfelelően mindegyik játékos kijátszhat 1 eseménykártyát (nem kötelező). Egy körben nem lehet két azonos jelű eseménykártyát kijátszani, hogy megelőzzük a halmozódó vagy ellentmondásos események bekövetkezését. A kijátszott kártyát a játékból eltávolítjuk, ha csak azon ezzel ellentétes rendelkezés van. Az aktuálisan kijátszott eseménykártyákat magunk előtt tartjuk felfelé fordítva. Többet az eseménykártyákról a 7.2 fejezetben.

Megjegyzés: a játék első körében nem játszunk ki eseménykártyát.

## 4.2 Bevételek a fűszerkereskedelemből és szállítmányból.

Bevételt kapsz minden körben a saját fűszerszállítmányodból (ahogy az a játékosablád jelöli) Kiegészítő bevételre tehetsz szert, ha beruházol a fűszerkereskedelembé. Ha megveszel egy fűszerkaravánt, helyezd az a táblád megfelelő fűszerkereskedelem sorába (4.4.1)! A jelzett aranyat kapod minden egyes fűszerkaravánodért. Miután a bevételt megkaptad egy karavánért, helyezd a karavánjelölőt egyel balra a karaván sorában! Ha a karavánjelölő már baloldalt van, akkor a bevételt utoljára kapod, ezt követően le kell venni a játékosabláról.

Megjegyzés: Az első körben is kapsz bevételt!

## 4.3 Műveletek a játéktáblán

Húzd fel a legfelső hercegnőkártyát, és felfelé fordítva helyezd az aktív (is play) helyre a táblán!

Húzz véletlenszerűen egy vonzerő jelölőt a zsákból és tedd a játéktáblára. Helyezz 1 tevét, 1 palotaelemet 1 kis és 1 nagy fűszerkaravánt a játéktábla megfelelő helyeire!

## 4.4 Licitek és akciók

Ebben a fázisban **1 akciót** hajthatsz végre. Minden típusú akciót csak 1 játékos hajthat végre körönként! Aranyban kell licitáljatok, hogy meghatározzátok, ki választhat először az akciók közül. A legmagasabbat ajánló választ, fizet, és végrehajthatja az akciót. Ezután a maradék játékosok licitálnak a megmaradt lehetséges akciókra, és így tovább.

Megjegyzés: A licitkor nem kell előre kijelenteni, hogy melyik típusú akciót szeretné a játékos!

Az első játékos licitál először, majd tovább óramutató járása szerint. A játékosoknak vagy licitálniuk (10 arany minimum), vagy passzolniuk kell, ha passzolnak, akkor az az ajánlati körben később már nem licitálhat. A licitálás addig folytatódik, amíg valaki emel. Ha egy kivételével mindenki passzol, akkor az megnyerte a kört, kifizeti az ajánlatát a banknak, és választ akciót, amit szintén kifizet. Aki már végrehajtott akciót, felhelyezi a fakorongját a játéklapra, hogy lássák ki van még ajánlati versenyben. A következő licitet az előző licit győztese bal oldalán ülő játékos kezdi.

Az ajánlati körben nem licitálhat az, aki már az adott körben nyert licitet és akciót indított. Az ajánlati körök addig folytatódnak, amíg minden játékos kap egy cselekvési lehetőséget.

### 4.4.1. A különböző cselekvési lehetőségek

6 akciótípus közül lehet választani minden körben

- Nagy fűszerkaraván vétele
- Kis fűszerkaraván vétele
- Vonzerő fejlesztése
- Státusz fejlesztése
- Palotaelem vásárlása
- Teve vásárlása

Fűszerkaraván vásárlása

Ha fűszerkaravánt vásárolsz, helyezd a játéktábláról a jelölőt a saját játékosabládra, a fűszerkereskedelmi sor jobb végére! Minden körben, amikor bevételt könyvelsz el, a jelző a fűszerkereskedelmi soron egyel balra lép. Ebből meghatározható, hány körig van bevétel egy fűszerkaravánból, mielőtt az kimerülne.

Kis és nagy fűszerkaraván vásárolható. A vásárláskor eldöntheted, hogy gyors vagy lassú karavánna teszed. Minden körben egy kis és egy nagy fűszerkaraván vásárolható. Ha ledöntötted, hogy milyen karavánt (kis/nagy/gyors/lassú) veszel, tedd a megfelelő helyre és fizessd ki a banknak. A karavánok ára a játékosablán látható a karaván sorok mellett. Ugyanazon karavántípusból lehet több is egy játékosnál, csak egy körben nem lehet többet venni.

Kis fűszerkaraván:

Lassú: ára: 450 arany, bevétel: 8 körön át 150 arany/kör

Gyors: ára: 550 arany, bevétel: 4 körön át 300 arany/kör

Nagy fűszerkaraván:

Lassú: ára: 750 arany, bevétel: 8 körön át 250 arany/kör

Gyors: ára: 900 arany, bevétel: 4 körön át 500 arany/kör

Megjegyzés: a gyors karaván profitja kicsit kevesebb, azonban a pénz hamarabb jön!

Vonzerő fejlesztése

Három típusú vonzerőt lehet fejleszteni a játékban (szépség, modor, küllem). Minden körben 1 jelölőt véletlenszerűen kihúzzunk a zsákból, és a játéktáblára helyezünk. Minden vonzerő jelölő 350 aranyba kerül. A megvásárolt jelölőt a játékosablán megfelelő helyére kell elhelyezni. Egy típusú jelölőből lehet több is egy játékosnak. Minden jelölő egy vonzerő pontot jelent birtokosának. Ha egy játékosnak mind a három jelölőből van egy, akkor kap egy „+1” vonzerő jelölőt. Minden hármas szettért jár egy „+1” jelölő. Ha senki sem veszi meg a körben a vonzerő jelölőt, úgy az visszakerül a zsákba.

### Státusz fejlesztése

Minden körben 1 státuszkártyát fedünk fel és rakjuk a játéktábla aktív státuszkártya mezőjébe. Ha valaki megveszi a kártyát, annak státuszértéke a kártyán lévő státuszponttal növekszik. A státuszkártya ára szintén a kártyán van jelölve (300-1500 arany) és a banknak kell kifizetni. Ha a körben a státuszkártyát nem veszi meg senki, úgy az lefordítva a tábla mellé kerül, később még beléphet a játékba.

### Palotaelem vásárlása

Minden új palotaelem 500 aranyba kerül. A Palota bővítése 2 szempontból fontos: Egyrésztől egyes hercegnők a palota mérete alapján választanak, másrésztől a hercegnők elhelyezéséhez elégséges palotakapacitással kell rendelkezni.

Megjegyzés: Bármennyi palotaelemet lehet vásárolni (a kártyák számáig), akár többet, mint ahány palotaelem hely van a játékos tábláján.

### Teve vásárlása

A teve 150 aranyba kerül. A teve előnyt jelent a licitálásnál. A játék indulásánál minden egyes teve 50 aranyat ér a licit során, az esetlegesen kifizetendő licitdíjat a tevék számának megfelelő összeggel lehet csökkenteni. Visszatérítés nincs, ha több a tevékedvezmény, mint a licit. A tevék értéke változhat a megfelelő eseménykártya alapján.

### 4.4.2 Általános szabályok a licitre és az akciók végrehajtására

1. Ha mindenki passzolt a licit során, a licitet kezdő játékos választhat az akciók közül. Ez esetben nincs licitdíj, csak az akció ára. A minimum licit 10 arany.

2. Licit nyerése esetén sem kötelező akciót végezni (ilyen eset pl. ha elszámoltad a pénzt, és kell a hercegnők tartására)

Példa: A kék sejk a licit megnyerése után észrevette, hogy nem tudja megvenni a palotaelemet, mivel nem maradna 250 aranya a palotájában lévő 5 hercegnő tartásához.

3. Két speciális eset van, amikor a játékos nem végez akciót, hanem helyette kap 150 aranyat a banktól: Az egyik, amikor 500 aranyál kevesebb pénze van, a másik, amikor 4 vagy több hercegnője van, és nincs fűszerkaravánja a táblán. Több játékos is választhatja ezt a lépést.

4. Akkor is licitálhatsz, ha 500 aranynál kevesebb van nálad, és a licit után is dönthetsz úgy, hogy inkább a 150 aranyat kéred az akció helyett.

5. Ha senki sem vesz meg egy adott akciót, jelölőt, kártyát, akkor azt fenn kell hagyni a következő körre.

### 4.5 Eseménykártyák vétele

Az első játékkal kezdve, az óramutató járásának megfelelően minden játékos vehet 1 eseménykártyát.

Két lehetőség van:

150 aranyért 2 eseménykártyát felhúzol, és az egyiket kiválasztod, a másikat a pakli aljára teszed lefordítva.

250 aranyért 3 eseménykártyát felhúzol, és az egyiket kiválasztod, a másik kettőt a pakli aljára teszed lefordítva.

Megjegyzés: A kijátszott eseménykártyák nem szerepelnek tovább a játékban.

### 4.6 A hercegnő kiválasztja a sejket

Az aktív, felfordított hercegnő választ, hogy melyik palota udvarához csatlakozzon. Csak akkor csatlakozik egy sejkhez, ha elég hely van a palotájában!

Megjegyzés: Csak 2 hercegnő fér el az alappalotában, és minden egyes új palotaelem 1 hercegnő elhelyezésére alkalmas.

Miután a hercegnő megnézte, van-e elég hely a sejkeknél, azok közül az elsődleges preferenciája alapján választ (kártya bal felső sarkában a nagyobb ikon). Ha több sejkeknek azonos az adott preferenciájában az értéke, úgy a hercegnő másodlagos preferenciája dönt (kártya jobb felső sarka kisebb ikon). Ha itt is holtverseny van a sejkek között, úgy a hercegnő még tétovázik, és a játéktábla „tétovázó” helyére kerül.

Megjegyzés: Ahogy a döntetlenben szereplő sejkek esetében megváltozik a szükséges tulajdonság értéke, a hercegnő csatlakozik a győztese sejkhez. Ez normál esetben a következő akciókörben keletkezik be, amikor a sejkek próbálják fejleszteni az adottságot, kivéve a pénzt, aminek változása korábban is bekövetkezhet. Az összes hercegnő, azok preferenciái és adottságai a 7.3 fejezetben találhatóak.

Ha megszerezted a megfelelő számú hercegnőt a megfelelő képességekkel, és még rendelkezel a egyszeri el-tartási költségükkel, megnyerted a játékot, de csak a kör végén.

### Általános szabályok:

- Soha nem utasíthatsz vissza egy hercegnőt, aki téged választana.
- A hercegnők speciális képességeit azonnal kell alkalmazni!
- Albina és Firyal hercegnők speciális képességei csak a haladó verzióban használhatóak.
- Az aranyaidat tarthatod rejtve a játékosársak elől, de ha a hercegnő az aranyak alapján választ, úgy köteles vagy azt megmutatni.

#### 4.7 Háztartási költségek

Minden körben fizetned kell a palotád és udvarod fenntartásáért. Ez hercegnőnként 50 arany. Ha nincs elég pénzed, akkor egy hercegnő elhagy téged. Befizeted az összes (de nem elég) pénzed, majd az hercegnőkártyáidat összekevered, és egy játékosársad választ közülük egyet, amit arccal lefelé a hercegnőkártyák csomag aljára helyez. A távozó hercegnő képességeiből fakadó minden előnyt és hátrányt elvesztesz azonnal. Kivétel: Xenia hercegő, 7.3 fejezet.

Megjegyzés: Néhány hercegnő tartása extra költséget jelent számodra!

### 5.0 A játék megnyerése

A célkártyád megmutatja a nyerési feltételeidet. Az első játékos, aki teljesíti a kártyáján lévő feltételeket, az adott kör végén nyer.

A célod teljesítéséhez felhasználhatod a megszerzett hercegnők képességeit. A négy képesség: Intelligencia (könyv), Házvezetés (zsámoly?), Főzés (csirke) és Szerelem (arc). Ha megszerzett hercegnők képességei megfelelnek a célkártyádon lévőeknek, úgy nem kell a maximum létszámú hercegnőt összegyűjteni. Egyes hercegnőknek több képességük is van, de csak az egyiket használhatod)

A győzelemhez a táblázatban (illetve a célkártyán) feltüntetett számú hercegnőt kell összegyűjteni. Két lehetőség van a győzelemre: vagy a célkártyán feltüntetett, kisebb számú hercegnő kártyát gyűjtjük össze úgy, hogy azok teljesítik a célkártyán lévő képességeket, vagy a képességektől függetlenül, a célkártyán lévő nagyobb számnak megfelelő hercegnőket gyűjtjük.

Megjegyzés: Ha egy tétovázó hercegnő, vagy egy Double Trouble eseménykártya van kijátszva, előfordulhat, hogy két játékos teljesíti a céljait, ez esetben döntetlen van.

### 6.0 Szabályok 3 játékosra

A felkészüléskor az alábbi elemeket rakjuk vissza a dobozba: 4 nagy és 4 kis fűszerkaravánt, 2 vonzerő jelölőt minden típusból és 7 tevét. Továbbá ne használjuk a következő státuszkártyákat: 1x300, 1x350, 1x400, 2x800 és 1x1400 arany. Amikor előkészítjük a státuszkártyákat a játékra, a 6 helyet csak 3-at különítünk el.

A szabályok hasonlóak a többi játékhoz, az alábbi kivételekkel:

- a felkészülés fázisában (4.3) két hercegnőkártyát fordítsunk fel.
- az eseménykártyák beszerzése (4.5) fázis csak minden második körben szerepel.

#### 6.1 páratlan körök menete

- 1, Eseménykártyák kijátszása
- 2, Bevételek beszedése a fűszerkereskedelemből és a fix ellátásból
- 3, A játéktábla előkészítése: Húzz 2 hercegnőkártyát, a sorrend fontos! Az első az aktív hercegnő a körben, a második nem az. Az előkészítés más részről megegyezik a sima szabállyal.
- 4, Licit és akció
- 5, NINCS eseménykártya beszerzése
- 6, Az első hercegnő sejtet választ
- 7, Háztartási költsége fizetése
- 8, Első játékos változik

#### 6.2 Páros körök menete

- 1, Eseménykártyák kijátszása
- 2, Bevételek beszedése a fűszerkereskedelemből és a fix ellátásból
- 3, A játéktábla előkészítése: Nem kell húzni hercegnőkártyát, az előző körben másodiknak húzott hercegnő lesz aktív. Semmilyen más elemet nem kell hozzáadni a táblához, kivéve palotaelemet, ha ez elfogyott az előző körben.
- 4, Licit és akció
- 5, Eseménykártya beszerzése
- 6, A második hercegnő sejtet választ
- 7, Háztartási költsége fizetése
- 8, Első játékos változik

Megjegyzés: A páratlan körök végén vegyük le a jelölőket és a státuszkártyákat, hogy a következő körben újakat helyezhessünk fel.

#### 6.3 Eseménykártyák 3 fős játékban

Az alábbi kártyák másként játszanak 3 játékos esetében:

Double Trouble: 3 hercegnő lép játékba. A kártyák megnézése előtt választani kell: a páros vagy a páratlan körbe legyen 2 aktív hercegnő, illetve 1 aktív a másik körben.

Quiet Days: Csak 1 hercegnő lép játékba, és a kártya megnézése előtt választani kell, melyik körben (páros, páratlan) legyen aktív. A páros körben kell húzni a hercegnőt.

Changing her mind: A hercegnő preferenciájának felcserélése (az elsődlegest a másodlagossal) a kártyák megnézése előtt választani kell, a páratlan vagy a páros körben játsszuk ki. Ha a Double Trouble is ki van játszva, akkor el kell dönteni a kártyák megnézése előtt, a 2 aktív közül melyik hercegnőnek változtatjuk meg a preferenciáját.

## 7.0. Kártya Listák

### 7.1 Cél kártyák (Goal Cards): a kártyáknak megfelelően

Ha két szimbólum felett pl.: 2+1 van közösen azt jelenti, hogy két szimbólum bármelyikéből lehet 2-t gyűjteni, a másiktól meg egyet.

### 7.2 Eseménykártyák

54 kártya, minden típusból 3 darab

Bazaar: A vonzerő jelölőt szabadon választhatja a játékos.

Better Breed: A tevesoron lévő jelölőkorongot 1-el jobbra mozgatja, így nő ez egy teve értéke a licit során.

Camel Breeding: Minden játékos kap 1 tevét minden két meglévő tevéje után. (ha nincs elég teve, nincs hatása)

Camel Epidemic: Minden játékos minden 3 tevéje után meghal egy tevéje.

Changing her mind: Megnézhető a legfelső hercegnőkártya, ezt követően az visszatehető a pakli aljára, vagy annak megcserélhető az elsődleges és a másodlagos preferenciája.

Court Influence: Húzd fel a 3 legfelső hercegnőkártyát, és szabadon választott sorrendbe rakd vissza a pakli tetejére.

Double Trouble: Húzz 2 hercegnőkártyát a felkészülés fázisában, a felhúzásnak megfelelő sorrendben választanak majd sejket.

Golden Times: Minden játékos 20%-al több jövedelmet kap a körben, az állandó és a karaván jövedelmekre egyaránt.

Good Looking: Válassz 1 vonzerő jelölőt, ha ebből összegyűlik 3, akkor kapsz egy +1 jelölőt, amit tegyél a kártyára.

Guest House: +1 palotahelyet jelent számodra.

Interrupt spice trade: A körben csak az állandó jövedelmüket kapják a játékosok, a karavánjelölők nem mozognak.

New Orders: Nézd meg a legfelső 3 státuszkártyát, és tedd vissza a pakli tetejére bármilyen sorrendben.

Új Fűszerkaraván: Mozgasd az egyik karaván jelölődet 1-el jobbra.

Noble Merchandise: A felkészülési fázisban választhatsz a státuszkártyák közül 1-et és azt teheted fel. A maradékot keverd össze és tedd vissza.

Quiet Days: A körben nem húztok új hercegnőt.

Restoration: Mozgasd a jelölőkorongot 1-el jobbra a palotasoron. A palota összértéke 0,5 ponttal növekszik.

Sick Camels: A licitálásnál a tevék nem jelentenek kedvezményt ebben a körben.

Vermin: Válassz egy karavántípust, ezek jelölői minden játékosnál 1-el balra mennek. Ha valakinek több ilyen karavánja van, max. 2 megy balra 1-el.

### 7.3. Hercegnőkártyák és speciális képességeik

Általános szabály: A hercegnők speciális képességeit kötelező használni amint bekerülnek a palotába, illetve megszűnnek azok hatásai, amint elhagyják a palotát. Visszamenőlegesen nincs elszámolás sem a negatív, sem a pozitív hatások esetében. Albina és Firyal képességei csak a haladó verzióban használhatóak.

Négy hercegnőnek dupla képessége van (Noor, Hind, Janan és Xenia). Választani kell, csak az egyiket lehet használni, de ezt elég csak akkor eldönteni, amikor elég hercegnőd van a győzelemhez.

Albina: Amikor csatlakozik a palotádhoz, mozgasd a jelölőkorongot a palotasoron balra, így 0,5 ponttal csökken a palota összértéke.

Halimah: Amíg a palotádban tartózkodik, megkapod a Singing +1 státuszkártyát.

Noor: Amíg a palotádban lakik, meg kell mutasd az aranyaidat a többi játékosnak.

Rasha: Amíg a palotádban tartózkodik, megkapod az Acting +1 státuszkártyát.

Zainab: Amíg a palotádban tartózkodik, az eseménykártyák beszerzésekor 50 arany kedvezményt kapsz (100 150 helyett, 200 250 helyett).

Samira: Amikor csatlakozik a palotádhoz, 1 vonzerő jelölőt vissza kell adnod, illetve egy +1 jelölőt is (kivéve a Layla és Nadia miatt kapott jelölőket, mert azok a hercegnőkhöz tartoznak).

Zahrah: Amikor csatlakozik a palotádhoz, elvesztesz 1 státuszkártyát (kivéve a Singing és Acting kártyákat).

Layla: Amíg a palotádban tartózkodik, a játéktábla mellől megkapod a félretett modor jelölőt.

Nadia: Amíg a palotádban tartózkodik, a játéktábla mellől megkapod a félretett szépség jelölőt.

Firyal: Amikor csatlakozik a palotádhoz, mozgasd a jelölőkorongot a palotasoron balra, így 0,5 ponttal csökken a palota összértéke.

Hind: Miután csatlakozott a palotádhoz, nem tudsz aktívan cselekedni, csak passzívan:

1, Nem tudsz eseménykártyát kijátszani.

2, Bevételek beszédése a fűszerkereskedelemből és a fix ellátásból.

3, A játéktábla előkészítése a szokásos módon.

4, Mindig passzolsz a liciten, és nem hajtasz végre semmilyen akciót, még a 150 aranyat sem kapod meg.

5, Nem tudsz eseménykártyát beszerezni.

6, A hercegnő választhat.

7, Háztartási költsége fizetése.

8, Első játékos változik.

Farah: Csak 50 aranyat fizetsz a tevéért, 150 helyett.

Adara: Az új fűszerkaravánok 50 arannyal kevesebbe kerülnek

Suleika: Minden esetben, amikor új hercegnő csatlakozik a palotához, a szokásos háztartási díjon felül egyszeri 100 aranyat kell fizessél.

Janan: 100 aranyba kerül a fenntartása 50 helyett.

Zafirah: Nem kell háztartási díjat fizetni esetében.

Xenia: Amikor megjelenik, csatlakozik a leggazdagabb sejkhez, aki 250 aranyat kel fizessen. A játékos megkapja a Xenian szereplő 2 speciális jelölőt. A következő két körben a jelölőket egyesével elveszíti a játékos, viszont ezt követően, a 3. körben ismét 250 aranyért megint megkaphatja azokat. A második 250-es fizetéskor az aktuális játékos elutasíthatja Xeniat, aki ekkor a többi játékos közül a leggazdagabbhoz csatlakozik. Ezt követően a gyakorlat ugyanaz. Ha az első megjelenésekor a leggazdagabb sejk nem tudja kifizetni a házvezetés költségét, úgy csak Xenia távozik (más hercegnő nem), és így kikerül a játékból.

Badra: Csak 400 aranyba kerül egy palotaelem az 500 helyett.

Sidi Suleiman: Oda csatlakozik, ahol a legtöbb hercegnő lakik, és lelép az egyik hercegnővel (te választod), a játékban tovább nem szerepelnek.

Sidi Suleiman esetében nem kell szabad palotaelem, mert egyből lelép.

#### **7.4 Státuszkártyák (20 db+ 2 db +1 kártya)**

1 státuszpont: 3x300, 4x350, 3x400 arany költségűek

2 státuszpont: 1x700, 1x750, 2x800, 1x850, 1x900 arany költségűek

3 státuszpont: 1x1200, 1x1300, 1x1400, 1x1500 arany költségűek

1db Singing és 1 db Acting „+1+ kártyák

## **8.0 Játék haladóknak**

Haladó játékosoknak ajánlott, akik bonyolultabb játékot szeretnének.

### **8.1 A játék kezdése**

Mindegyik játékos megkapja a 3 fakorongját és a szabálygyűjteményt. Fordítsuk a szabálygyűjteményt arra az oldalára, aminek az alján a „Palace track”, palota sor található! Rakjuk a fakorongot a sor 0 értékű helyére!

A korong pozíciója hatással van a palota értékére amikor a hercegnők kegyeiért versengsz. Ez az érték növelhető a Restoration eseménykártyával, és csökkenthető Albina és Firyal hercegnők megszerzésével.

Példa: egy sejk rendelkezik 3 palotaelemmel. Kijátssza a Restoration kártyát, a palota soron a jelölő korong jobbra megy.

### **8.2 Általános játékmenet**

Az általános kör lépései megfelelnek, különbség csak az, hogy az első körben is ki lehet játszani eseménykártyát.

A Háztartás fázisa is változik. Ha nem tudod kifizetni a tartásdíjat, nagy tumultus lesz a palotádban. Itt lehetséges, hogy egynél több hercegnő hagyja el a palotádat. Megkevered a hercegnőkártyáidat, és az egyik játékos addig vesz le belőlük, amíg ki nem tudod fizetni a tartásdíjat a megmaradt hercegnőkre. A távozó hercegnőket a pakli aljára kell tenni.

### **8.3 A játék vége**

A célkártyákon megjelölt célokat először teljesítő játékos nyer (a kör végén)

A döntetlen elkerülése érdekében pontszámokat határozhatunk meg, és a játék végén összeadhatjuk a meglévő elemeket.

Minden hercegnő 2 pontot ér, ha teljesítetted a célkártyán meghatározott kívánságokat, de nincs elég hercegnőd, úgy 3 pont jár.

Egy pontot ér minden vonzerőjelölő, státuszpont, palotaelem, teve és add hozzá palota soron lévő értékedet.

Ha még mindig döntetlen van, akkor a pénz dönt.