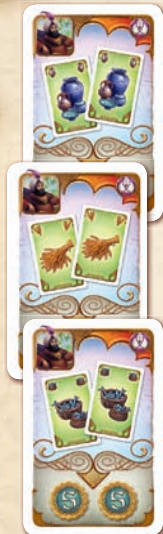


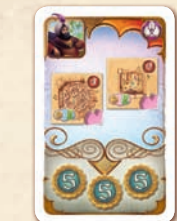


LES CAPRICES DU SULTAN

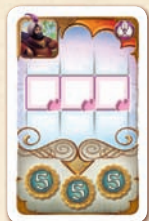
Extension



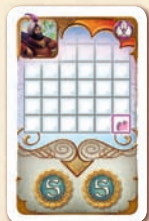
Recevez 10 PO si vous possédez les 2 cartes Ressource indiquées sur la carte. Montrez-les, mais ne les défaussez pas.



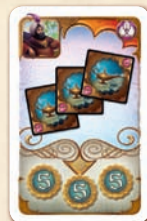
Recevez 15 PO si vous contrôlez au moins une tuile grand marché et une tuile petit marché.



Recevez 15 PO si vous contrôlez un groupe de 3 tuiles alignées (verticalement ou horizontalement).



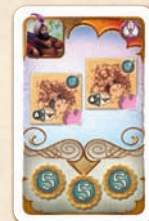
Recevez 10 PO si vous contrôlez n'importe laquelle des 4 tuiles de coin du plateau.



Recevez 15 PO si vous possédez au moins 3 Djins.



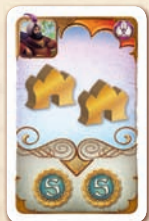
Recevez 10 PO si vous possédez les meeples indiqués sur la carte.



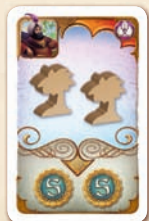
Recevez 15 PO si vous contrôlez au moins 2 tuiles lieu sacré.



Révélez cette carte au moment où vous assassinez un meeples de la tribu indiquée. Recevez alors la somme indiquée.



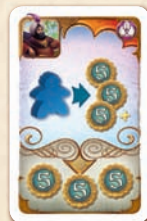
Recevez 10 PO s'il y a au moins 2 palais sur des tuiles que vous contrôlez.



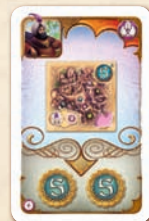
Recevez 10 PO s'il y a au moins 2 palmiers sur des tuiles que vous contrôlez.



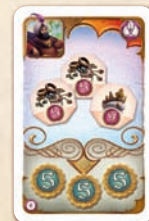
Recevez 10 PO si vous avez validé au moins deux cartes Caprice du Sultan sans compter celle-ci.



Révélez cette carte au moment où vous effectuez une Action de la tribu des Bâtisseurs qui rapporte au moins 15 PO. Recevez 15 PO.



Recevez 10 PO si vous contrôlez une tuile Atelier.



Recevez 15 PO si vous possédez au moins 3 objets précieux, peu importe qu'ils soient ou non identiques. Montrez-les, mais ne les défaussez pas.

Note : Si vous jouez sans l'extension Les Artisans de Naqala, retirez les 3 cartes qui présentent le symbole



LES CAPRICES DU SULTAN

Extension



Djinns

Kali

À chaque fois que vous poussez le pion d'enchère d'un adversaire sur la piste d'ordre de jeu, gagnez 1 PO. À chaque fois que votre pion d'enchère est poussé par un adversaire, gagnez 2 PO.

Note : Même si l'iconographie montre la piste pour 5 joueurs, le pouvoir de Kali s'applique dans toutes les parties.



Ganapati

À chaque fois qu'un joueur s'empare d'une carte Caprice du Sultan, gagnez 1 PO s'il s'agit de vous, 2 PO s'il s'agit d'un adversaire.



Tuiles



Cités Fabuleuses

Lorsque vous terminez votre déplacement sur une cité fabuleuse, ajoutez à votre main la carte Caprice qui y est présente, si il y en a une. S'il n'y en a pas, terminer sur une cité fabuleuse ne confère aucun avantage.

En fin de partie, **chaque** tuile Cité Fabuleuse vous rapporte 5x le nombre de Cités Fabuleuses que vous contrôlez. Reportez-vous aux règles pour plus de détails.



Grand Lac

Le grand lac est une tuile interdite et infranchissable. Aucun meeples ne peut y être placé, ni pendant la mise en place, ni en cours de jeu.

En fin de partie, **chaque** palais ou palmier situé sur une des tuiles autour du grand lac (par un côté ou par un angle) rapporte le double de points (10 pour un palais, 6 pour un palmier).