Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Emira

Quel Cheik Va Attirer La Princesse ?

Un extraordinaire jeu de plateau de LIESBETH VANZEIR et PAUL VAN HOVE

Pour 3 à 5 joueurs

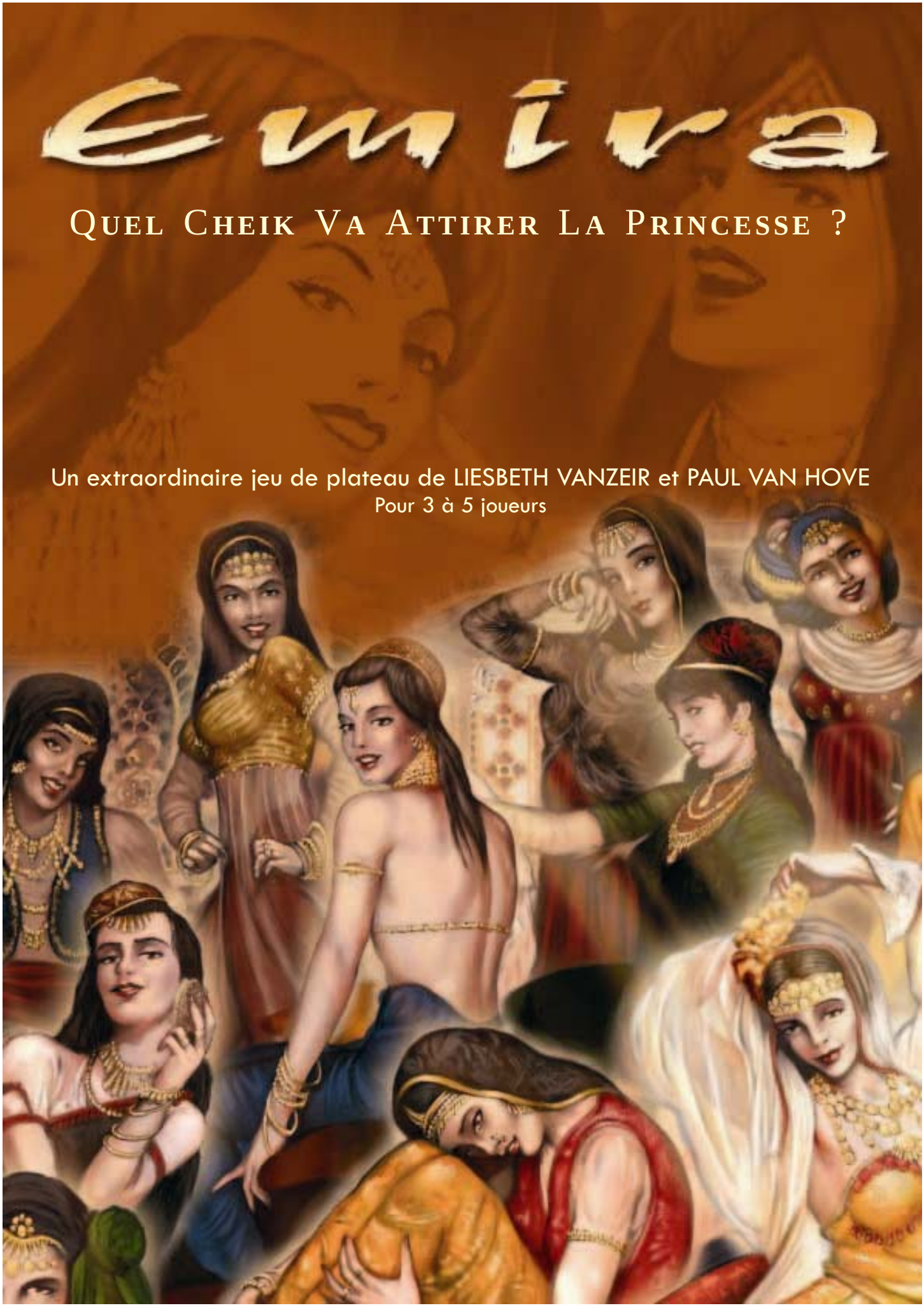


Table des Matières

1.0 Introduction
2.0 Contenu
3.0 Mise en place
4.0 Déroulement de la partie
5.0 Gagner
6.0 Règles pour 3 joueurs
7.0 Liste des cartes
8.0 Version avancées

1.0 INTRODUCTION

Dans ***Emira***, vous et vos compagnons de jeu êtes de riches cheiks orientaux d'un temps passé. Vous espérez convaincre un nombre de princesses, ou « Emira », de rejoindre votre palace. Pour gagner leurs faveurs, vous devez vous rendre le plus séduisant possible - dans votre désert, les femmes décident qui est séduisant! Seul un chanceux ou ingénieux cheik peut espérer accueillir une Emira dans son palace.

Pour atteindre votre but, vous devez améliorer votre apparence, améliorer votre statut, voir même agrandir votre palace. Bien sur, un cheik doit avoir de l'or pour pouvoir faire tout cela! Donc, vous devez investir dans le marché très lucratif des épices pour gagner plus d'or.

Chaque princesse n'a pas seulement ses préférences: elle peut également apporter ses talents dans votre palace. Les quatre talents sont : Intelligence, Ménage, Cuisine, et la Romance. Chaque cheik a ses propres préférences secrètes en talents qu'il veut et dont il a besoin dans son palace.

Le premier cheik qui attire le nombre requis d'Emira appropriées (dépendant de ses préférences secrètes et du nombre de joueurs) est le gagnant!

Note: *Emira est une jeu historique et satirique qui ne glorifie, ni recommande la constitution d'un harem, d'aucune façon! Dans notre version, la princesse est autonome et émancipée: la femme choisit son futur dans ce jeu!*

2.0 CONTENU

Chaque boîte d'***Emira*** contient:

- 1 plateau de jeu
- 5 plateau de jeu individuel
- 15 disques en bois dans 5 couleurs (3 verts, blancs, rouges, bleus, et noirs)
- 1 marqueur premier joueur
- 16 cartes Objectifs (4 pour 3 joueurs, 5 pour 4 joueurs, 7 pour 5 joueurs)
- 54 carte Evénements
- 28 cartes Emira
- 20 cartes Statuts
- 23 chameaux
- 20 tuiles Palace
- 2 cartes Statuts « +1 »
- 39 compteurs d'Apparence (9x Beauté, 9x Manière, 9x Tenue, 12x « +1 »)
- 90 pièces d'Or (20x 10, 15x 50, 30x 100, 15x 500, 10x 1.000)
- 12 pions jaunes « petite caravane d'épices »
- 12 pions jaunes « grande caravane d'épices »
- 2 marqueurs spéciaux « Xenia »
- 1 sac
- 5 résumés des règles (inclus une piste Palace pour la version avancée)
- 1 règle du jeu

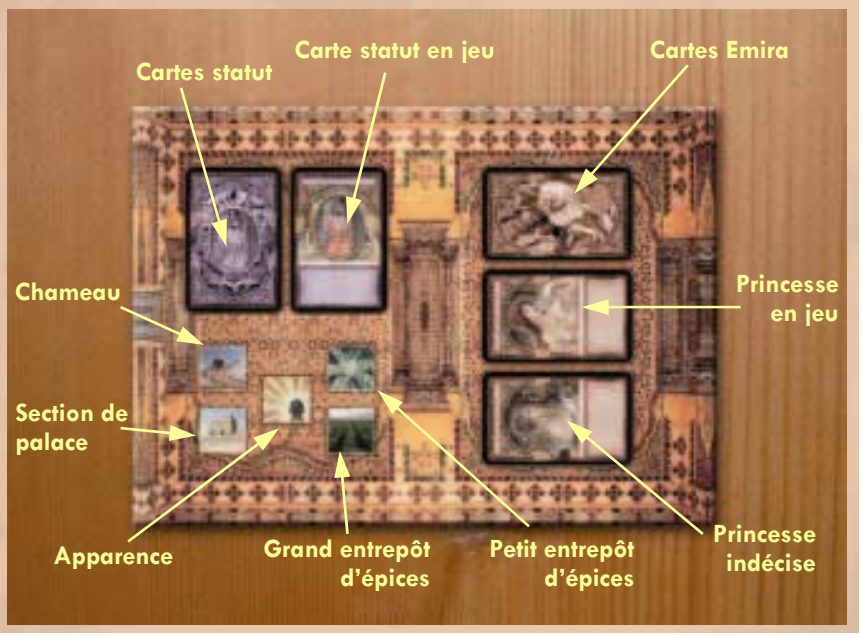
Si l'un de ces éléments est manquant ou endommagé, nous nous excusons pour l'inconvénient. Contactez-nous si vous avez besoin de pièces de remplacement. Envoyez nous une demande à :

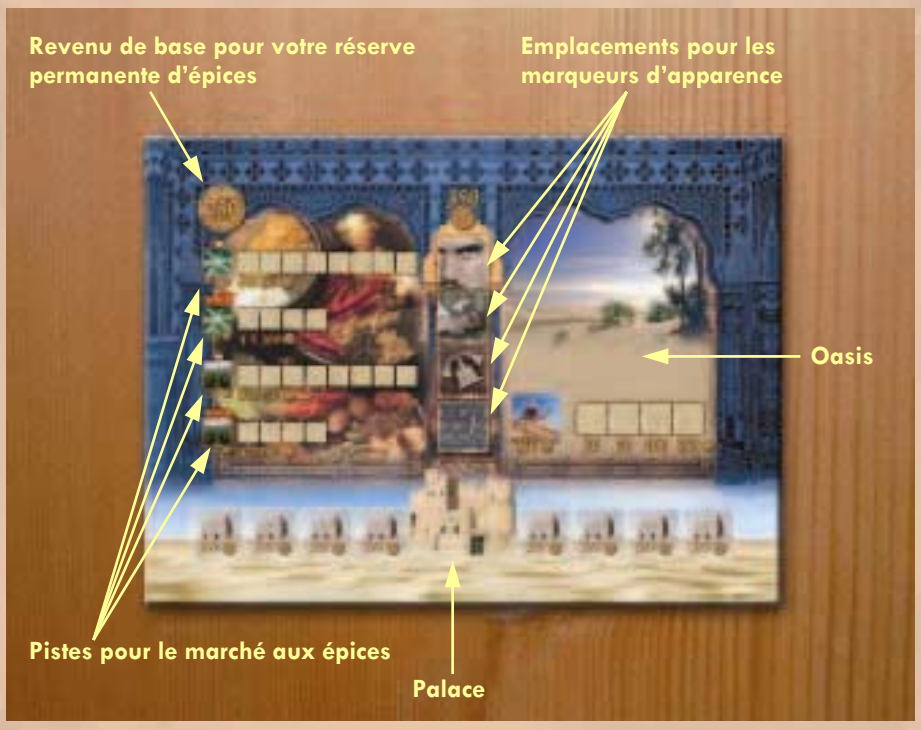
Phalanx Games b.v.
Attn.: Customer Service
P.O. Box 60230
1320 AG Almere
The Netherlands
E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl

2.1 Le plateau de jeu

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Il montre différents emplacements:

- L'emplacement des cartes Emira: Placez-y les cartes Emira.
- L'emplacement Princesse en jeu: Placez-y la carte « Emira » active pour le tour de jeu en cours
- L'emplacement Princesse Indécise: Placez-y toute carte Emira « Indécise ».
- L'emplacement des cartes Statuts: Placez-y les cartes Statuts.
- L'emplacement carte Statut en jeu: Placez-y la carte Statut active pour le tour de jeu en cours.
- L'emplacement Tuile d'Apparence: Placez-y la tuile actuellement disponible.
- L'emplacement section de Palace: Placez-y la section de palace actuellement disponible.
- L'emplacement Chameau: Placez-y le chameau actuellement disponible.
- L'emplacement Grande Caravane d'Epices: Placez-y la grande caravane d'épices actuellement disponible.
- L'emplacement Petite Caravane d'Epices: Placez-y la petite caravane d'épices actuellement disponible.





2.2 Le plateau individuel

Chaque joueur prend son plateau individuel et le place face à lui. Votre plateau individuel à différents emplacements:

- Votre réserve permanente d'épices. Vous recevez un revenu de base à chaque tour en fonction de votre propre réserve d'épices.
- Votre marché aux épices. Il y a 4 pistes pour chaque pion caravane que vous avez acquis.
- Emplacement pour vos compteurs d'Apparence. Il y a 4 types de tuiles Apparences - beauté, manière, tenue et les compteurs « +1 » - qui y sont placés.
- L'Oasis. Placez-y les chameaux que vous achetez.
- Le Palace. Vous pouvez agrandir votre palace en y ajoutant des sections.

2.3 Les Cartes

Emira contient 120 cartes: cartes événements, cartes Emira, cartes Objectifs, et cartes Statuts.

2.3.1 Les cartes Evénements

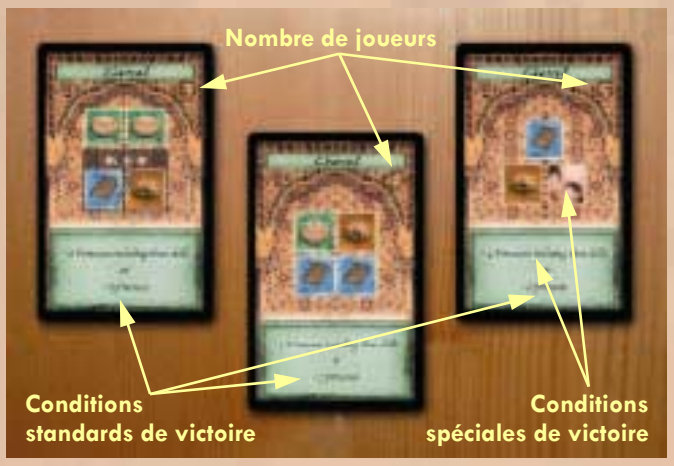
Il y a 54 cartes Evénements dans Emira. Vous achetez des cartes événements durant la partie. Quand vous jouez une carte événement, l'événement décrit sur la carte doit être résolu (ex. « Age d'Or » (*Golden Time*)). Toutes les cartes événements sont décrites dans la section 7.2.

2.3.2 Les cartes Emira

Il y a 28 cartes Emira dans le jeu. Chaque carte a un nom de Princesse, ce qu'elle recherche chez un cheik, ses talents, et parfois un talent spécial. Toutes les Princesses sont décrites dans la section 7.3.

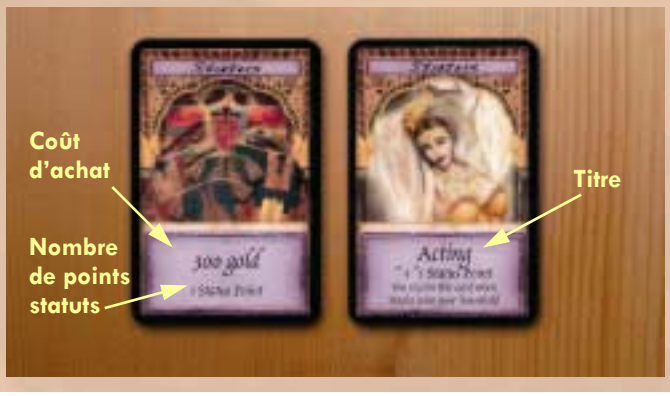
2.3.3 Les cartes Objectifs

Il y a 3 jeux de cartes objectifs dans ***Emira*** (16 en tout): un jeu pour une partie à 3, à 4, ou 5 joueurs. Chaque carte objectif vous indique quelles sont vos conditions pour gagner la partie. Les cartes objectifs sont décrites dans la section 7.1.



2.3.4 Les cartes Statuts

Chacune des 20 cartes statuts dans ***Emira*** a un prix d'achat, et un montant additionnel en statut pour son propriétaire. Il y en a aussi 2 spéciales



« +1 » cartes statuts nommées « Jouer la comédie » (*Acting*) et « Chanter » (*Singing*), qui sont possédées en attirant certaines princesses. Les cartes statuts sont décrites dans la section 7.4.

2.4 Les marqueurs du jeu

Emira contient un ensemble de marqueurs, décrit ci-dessous:

2.4.1 Le marqueur Premier Joueur

Ce marqueur en bois montre qui est le premier joueur pour le tour de jeu en cours.

2.4.2 Les Sections de Palace

Placez vos sections de palace achetées sur votre plateau de jeu individuel afin d'agrandir votre palace.

2.4.3 Les marqueurs Chameaux

Placez vos pions chameaux achetés dans votre oasis. Les chameaux donne une réduction lors des enchères.

2.4.4 Les compteurs d'Apparence

Il y a 4 sortes de compteurs d'apparence disponibles dans ***Emira***: Beauté, Manière, Tenue, et un marqueur bonus « +1 ». Vous pouvez les acheter et les ajouter sur les emplacements de votre plateau de jeu individuel.

2.4.5 Les pions de Commerce d'Epices

Emira contient des pions pour des caravanes d'épices larges et petites. Quand vous achetez une caravane, elle est placée sur l'une de vos pistes de vos marchés aux épices de votre plateau individuel. Les caravanes d'épices augmentent votre revenu.

2.4.6 Les disques en bois

Utilisez les disques en bois au début du jeu pour déterminer la couleur de chaque joueur (chaque couleur a un bonus de départ différent). Durant la partie, vous allez utiliser vos disques sur votre plateau individuel.

2.4.7 Le marqueur spécial « Xenia »

Il y a 2 marqueurs spéciaux qui sont utilisés quand la carte Emira « Xenia » est en jeu.

2.4.8 Les pièces d'Or

Emira utilise des pièces d'Or (20x 10, 15x 50, 30x 100, 15x 500, 10x 1000).

2.5 Résumés des règles

Vous pouvez utiliser les résumés des règles pour vous aider à suivre l'évolution de chaque tour de jeu. Ils montrent également les préférences et talents des princesses. De plus, y est inclus la piste palace utilisée dans la version avancée du jeu.

3.0 MISE EN PLACE

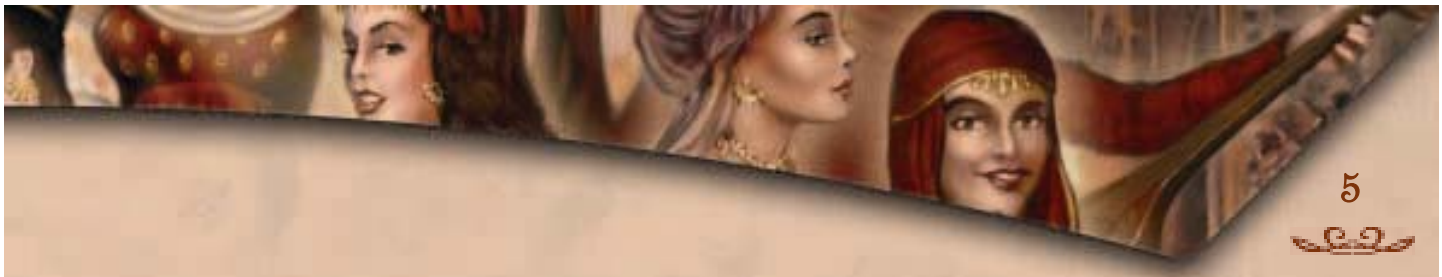
Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Triez tous les chameaux, sections de palace, les compteurs d'apparence « +1 », et les caravanes d'épices et placez les près du plateau de jeu, ensemble avec les 2 cartes statuts « +1 » (« *Singing* » et « *Acting* »), une carte statut avec la valeur 350 or, et 1 marqueur d'apparence de chaque type (beauté, manière, et tenue).

Placez un disque en bois de chaque couleur dans le sac et mélangez-les. Chaque joueur prend un disque, et prend le plateau individuel de la couleur correspondante et un second disque de cette couleur (le 3ème disque est utilisé uniquement dans la version avancée du jeu).

Chaque cheik (couleur) a un avantage unique:

- Le cheik vert prend un chameau et le place dans son oasis sur son plateau individuel.
- Le cheik blanc prend une section de palace et la place dans son palace sur son plateau individuel.
- Le cheik rouge prend la carte statut 350 or et la place à côté de son plateau individuel, face à lui.
  Note: *Si il n'y a pas de cheik rouge dans une partie à 3 ou 4 joueurs, mettez la carte dans la pile des cartes statuts.*
- Le cheik bleu prend le marqueur « tenue » et le place sur son plateau individuel.
  Note: *Si il n'y a pas de cheik bleu dans une partie à 3 ou 4 joueurs, ce marqueur est placé dans le sac avec les autres marqueurs d'apparence.*
- Le cheik noir a une plus grande réserve d'épices permanente. Elle lui rapporte 50 pièces d'or à chaque tour, et est déjà imprimée sur le plateau individuel noir.



Déterminez, au hasard, le premier joueur. Placez le marqueur de premier joueur devant ce joueur.

Préparez la pile des cartes statuts:

- Retirez les 4 cartes « 3 points » et mélanger le reste du paquet.
- Retirez les 6 premières cartes de la pile. Mélangez les 3 cartes « 3 points » avec les cartes restantes.
- Placez, face cachée, la pile la plus grosse sur le plateau de jeu et placez les 6 cartes retirées sur cette pile.

Placez l'un de vos 2 disques en bois sur l'emplacement « 50 pièces d'or » sur votre piste chameau. Vous utiliserez l'autre disque durant la phase d'enchères.

Mélangez les cartes objectifs correspondant au nombre de joueurs dans le jeu. Chaque joueur tire une carte objectif. Gardez-là secrète des autres joueurs!

Mélangez les cartes événements et distribuez-en 3, faces cachées, à chaque joueur.
Chaque joueur examine ses 3 cartes événements et en choisit une secrètement.
Les 2 autres sont remise dans la pile. Mélangez la pile à nouveau, et placez-là face cachée sur le plateau de jeu.

Note: *Retirez les 3 cartes événements « Restauration* (Restoration) *» avant de mélanger. Elles sont utilisées uniquement dans la version avancée du jeu.*

Mélangez les cartes Emira et placez-les faces cachées sur le plateau de jeu.

Note: *Les talents de la princesse Albina et Firyal sont utilisés uniquement dans la version avancée du jeu.*

Placez les marqueurs d'apparences restants dans le sac (il y en a 8 de chaque type, plus 1 marqueur supplémentaire « tenue » si il n'y a pas de cheik bleu dans le jeu). Ne pas mettre le marqueur « +1 » dans le sac.

Enfin, donnez à chaque joueur 750 pièces d'or.

4.0 DEROULEMENT DE LA PARTIE

Ce sont les règles pour une partie à 4 ou 5 joueurs. Si il n'y a que 3 joueurs, il y a quelques changements de règles décrits dans la section 6.0.

Emira se déroule par tour.
Chaque tour se découpe en 8 phases:

4.1 Jouer des cartes événements
4.2 Percevoir des revenus des marchés et réserve d'épices
4.3 Préparer le plateau de jeu
4.4 Enchères et actions
4.5 Acheter des cartes événements
4.6 La princesse choisit son cheik
4.7 Frais d'entretiens
4.8 Changement de premier joueur

4.1 Jouer des cartes Evénements

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur peut jouer une carte événement (ce n'est pas obligatoire). Si une carte événement montre un symbole, aucune autre carte avec le même symbole ne peut être jouée durant le même tour.
Ceci empêche des effets cumulés ou contradictoires d'arriver. Quand votre carte événement est résolue, elle est retirée du jeu sauf si elle dit le contraire.
Gardez les cartes événements permanentes face à vous. Vous pouvez trouver plus d'informations sur les cartes événements dans la section 7.2.
Note: *Pendant le premier tour de jeu vous* ***ne pouvez pas*** *jouer de carte événements.*

4.2 Revenus des marchés et réserve d'épices

Vous percevez des revenus de votre réserve d'épices personnelle à chaque tour (comme montré sur votre personnage). Vous gagnez des revenus supplémentaires en investissant dans le marché d'épices.
Quand vous achetez une caravane d'épices, placez-là sur la piste marché d'épices adéquate (voir la section 4.4.1). Vous recevez le montant en or montré par chacune de vos caravanes d'épices .
Après avoir reçu des revenus d'une caravane d'épices, déplacez le marqueur caravane d'un emplacement vers la gauche sur sa piste.

Si votre caravane est déjà sur l'emplacement le plus à gauche, vous percevez une dernière fois le revenu, et la caravane est retirée de votre plateau de jeu et retourne dans la réserve.

Note: *Vous percevez ces revenus également lors du premier tour!*

4.3 Préparer le plateau de jeu

Tirez la première carte Emira et placez-la face visible sur l'emplacement « En jeu ». Ensuite retournez la première carte statut.
Tirez au hasard un marqueur d'apparence du sac et placez-le sur le plateau de jeu. Placez 1 section de palace, 1 chameau, 1 petite caravane d'épices, 1 grande caravane d'épices aux endroits appropriés du plateau de jeu.

4.4 Enchères et Actions

Pendant cette phase vous allez effectuer 1 action. Chaque type d'action ne peut être accompli que par un seul joueur par tour. Pour désigner le joueur qui va choisir la première action, vous allez miser de l'or.
Le joueur qui fait la plus grande enchère choisit, paye, et effectue n'importe quelle action. Ensuite, les joueurs restants enchérissent pour choisir une des actions restantes, et ainsi de suite.

Note: *Vous ne devez pas déclarez l'action que vous aller faire à l'avance!*

Le premier joueur mise. Les enchères s'effectuent dans le sens horaire. Quand c'est à vous d'enchérir, vous devez miser au minimum 10 pièces d'or de plus que la mise actuelle ou passer.
Si vous passez, vous ne pourrez plus enchérir durant cette manche. L'enchère continue aussi longtemps qu'un joueur surenchérit de 10 pièces d'or. Quand tous les joueurs sauf un ont passé, le joueur ayant misé le plus paye la banque et choisit immédiatement une des actions encore disponibles (toute action non encore effectuée durant ce tour).

Après avoir réalisé une action, placez votre disque en bois sur le plateau de jeu pour montrer que cette action a déjà été prise. Vous ne participez plus aux enchères suivantes. Le joueur à la gauche du gagnant de l'enchère débute la nouvelle manche d'enchères.
Les joueurs qui ont déjà réalisé une action ne peuvent plus miser durant ce tour. Le gagnant de chaque enchère ne peut pas réaliser une action déjà réalisée par un vainqueur d'une enchère précédente.
Les manches d'enchères continuent jusqu'à ce que chaque joueur ai acheté et réalisé une action.
Si vous êtes le dernier joueur à réaliser une action, vous ne devez pas miser pour elle. Vous payez seulement le coût de cette action.

4.4.1 Les Différentes Actions

Il y a 6 actions possibles à chaque tour:

- Acheter une petit caravane d'épices
- Acheter une grande caravane d'épices
- Améliorer votre apparence
- Améliorer votre statut
- Acheter une section de palace
- Acheter un chameau

Acheter une petite caravane d'épices

Quand vous achetez une caravane d'épices, prenez un marqueur depuis le plateau de jeu et placez-le à l'extrême droite d'une de vos piste marchés aux épices sur votre plateau individuel. Durant la phase de revenu de chaque tour, vous déplacerez ce marqueur d'une case vers la gauche. Ceci va déterminer durant combien de tours vous allez percevoir des revenus de cette caravane avant qu'elle ne soit épuisée.
Vous pouvez acheter une petite ou grande caravane. De plus, quand vous en achetez une vous devez choisir d'en faire une caravane lente ou rapide.
A chaque tour il n'y a qu'une petite et qu'une grande caravane d'épice disponible à l'achat. Quand vous achetez une caravane, prenez celle de votre choix (si les 2 sont encore disponibles), et décidez d'en faire une lente ou rapide. Placez la caravane sur la piste appropriée de votre tableau individuel et payez le coût correspondant à la banque. Le coût pour chaque type de caravane est indiqué sur votre plateau de jeu individuel après vos pistes marchés aux épices.
Vous pouvez acheter plus d'une caravane du même type (lors des différents tours). Vous pouvez placer plus d'une caravane sur la même piste marché aux épices.

Une petite Caravane d'épices (Lente ou Rapide)

Vous devez payer 450 or pour une petite caravane d'épices lente. Durant 8 tours, elle va vous rapporter 150 or lors de chaque phase de revenus.
Vous devez payer 550 or pour une petite caravane d'épices rapide. Durant 4 tours, elle va vous rapporter 300 or lors de chaque phase de revenus.

Une grande Caravane d'épices (Lente ou Rapide)

Vous devez payer 750 or pour une petite caravane d'épices lente. Durant 8 tours, elle va vous rapporter 250 or lors de chaque phase de revenus.
Vous devez payer 900 or pour une petite caravane d'épices lente. Durant 4 tours, elle va vous rapporter 500 or lors de chaque phase de revenus.

Note: *Le profit pour une caravane d'épices rapide est plus petit; par contre il est reçu plus rapidement.*

Améliorer votre Apparence

Il y a 3 types de marqueurs d'apparence disponibles à l'achat dans le jeu (beauté, manière, et tenue)
A chaque tour, 1 est tiré au hasard du sac et ajouté sur le plateau de jeu. Chaque marqueur d'apparence coûte 350 or. Quand vous en achetez un, placez-le sur l'emplacement correspondant de votre plateau individuel. Vous pouvez en avoir plus d'un de chaque type. Il suffit des les empiler les uns sur les autres en fonction du type. Chaque marqueur d'apparence vous donne 1 point d'attraction. Quand vous avez 1 marqueur de chaque type, vous recevez automatiquement un marqueur « +1 », qui vous donne 1 point additionnel d'apparence. Vous recevez 1 de ses marqueurs pour chaque set de 3 marqueurs différents que vous possédez.
Si personne n'achète le marqueur d'apparence durant le tour, il est remis dans le sac à la fin de la phase d'enchères.

Améliorer votre statut

A chaque tour, 1 carte statut est mise en jeu sur le plateau de jeu. Si vous achetez cette carte, elle améliore votre statut du montant de cette carte. Le coût de la carte statut y figure également, il varie entre 300-1500 or. Vous devez payer son coût à la banque.
Si personne n'achète la carte statut durant le tour, elle est placée face cachée sous la pile à la fin de la phase d'enchères. Elle peut revenir plus tard dans la partie. Les cartes statuts sont décrites dans la section 7.4.

Acheter une section de palace

Chaque nouvelle section de palace coûte 500 or (payé à la banque). Les sections de palace sont importantes pour deux raisons. Premièrement, certaines princesses préfèrent de grands palaces. Deuxièmement, vous devez avoir assez de place pour héberger toutes vos princesses (voir section 4.6).
Note: *Vous n'êtes pas limité à 8 sections de palace (même si 8 sont disponibles sur votre plateau individuel). Vous pouvez toujours ajouter des sections de palaces.*

Acheter un chameau

Un chameau coûte 150 or (payé à la banque). Il vous donne un avantage dans les enchères futures. Chaque chameau vous donne une ristourne de 50 or sur vos mises! Donc, si vous avez un chameau, et misez 250 or, vous payerez seulement 200 or si vous gagnez l'enchère. Les chameaux ne réduisent pas les coûts des actions.

Note: *Vous ne recevez pas d'argent de la banque si votre enchère finale est inférieure à 0 après la ristourne des chameaux!*

Note: *Si tous les éléments (cartes statuts, marqueur d'apparence, section de palace ou chameau, ...) ont été acheté, plus personne ne peut acheter d'action durant le jeu.*

4.4.2 Règles générales pour les Enchères et réaliser les Actions

1. Si tous les joueurs passent durant une manche d'enchères, le joueur qui a débuté l'enchère (en passant) peut choisir une action sans payer son enchère. Vous payez uniquement le coût de l'action. Vous ne pouvez pas miser 0 pièce d'or (ce serait considéré comme passer). Le minimum d'une mise est toujours 10 or.
2. Vous n'êtes pas obligé de prendre une action (même si vous gagnez une enchère). Vous pouvez avoir mal estimé le coût et ne pas avoir assez d'argent pour payer vos frais d'entretiens.

Exemple: *Le cheik bleu réalise après avoir remporté une enchère qu'il ne pourra pas payer ses frais d'entretien de 250 or pour les 5 princesses de son palace si il achète une nouvelle section de palace.*

3. Il y a 2 cas de figure dans lesquels vous pouvez choisir de ne pas réaliser une action, et au lieu recevoir 150 or de la banque: premièrement, si vous avez moins de 500 or en cash; deuxièmement, si vous avez 4 princesses ou plus dans votre palace et que vous n'avez pas de caravanes d'épices sur votre plateau individuel. N'importe quel nombre de joueurs peuvent effectuer ce choix durant un même tour. Vous ne devez pas miser pour cette action.
4. Vous pouvez miser durant un tour (même si vous êtes le dernier joueur à jouer dans cette manche) et avoir ainsi moins de 500 or en cash. Cela vous permettra de ne pas réaliser d'action et recevoir 150 or de la banque.
5. Si personne n'achète une action particulière durant un tour, ne placez pas de second marqueur de ce type sur le plateau de jeu lors du prochain tour. A chaque tour, il y a seulement 1 grande caravane, 1 petite caravane, 1 section de palace, 1 chameau, 1 marqueur d'apparence, et 1 carte statut disponible à l'achat.

4.5 Acheter des cartes événements

En commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur peut acheter 1 carte événement.
Vous avez 2 choix:

1. Vous payez 150 or à la banque et prenez les 2 premières cartes de la pile des cartes événements, gardez-en 1, et placez l'autre face cachée sous la pile.
2. Vous payez 250 or à la banque et prenez les 3 premières cartes de la pile des cartes événements, gardez-en 1, et placez les 2 autres faces cachées sous la pile.

Note: *Retirez du jeu les cartes événements jouées durant la phase « Jouer des cartes événements ». Ne les mettez pas sous la pile des cartes événements.*

4.6 La princesse choisit son cheik

C'est le moment ou la princesse visible choisit le palace qu'elle va rejoindre. Elle va choisir uniquement un cheik qui a assez de place dans son palace pour elle.
Note: *Seulement 2 princesses peuvent rester dans votre palace de base du début de partie. Chaque section de palace supplémentaire permet d'accueillir une princesse supplémentaire.*

Parmi les cheiks ayant assez de place pour l'accueillir dans son palace, la princesse choisit celui qui remplit au mieux sa première préférence (voir section 7.3). Si 2 ou plusieurs cheiks sont a égalité pour cette préférence, la princesse choisit parmi les cheiks a égalité celui qui remplit au mieux sa seconde préférence. Si 2 ou plusieurs cheiks sont encore a égalité, la princesses est indécise et est placée sur l'emplacement « Indécise » du plateau de jeu.

Exemple: *Thara choisit le cheik avec la meilleure apparence. Il y a 2 cheiks à égalité pour la meilleure apparence. Donc, elle choisit celui qui a le plus grand palace parmi les 2 à égalité.*
Note: *Aussitôt qu'il y a une changement qui rend un cheik le plus attractif pour une princesse indécise, elle rejoint immédiatement son palace! Si sa préférence est l'or, cela peut survenir à n'importe quel moment. Autrement dit, cela peut survenir seulement durant la phase d'enchères d'un tour, quand les cheiks réalisent des actions qui peuvent changer leur attractivité.*

Toutes les princesses et leurs talents et préférences sont décrites dans la section 7.3.

Si vous avez le nombre requis de princesses et de talents dans votre palace, et que vous pouvez payer les frais d'entretien de ce tour (durant la phase d'entretien), vous gagnez la partie - mais seulement à la fin du tour. Le tour doit être complété avant que vous puissiez déclarer votre victoire!

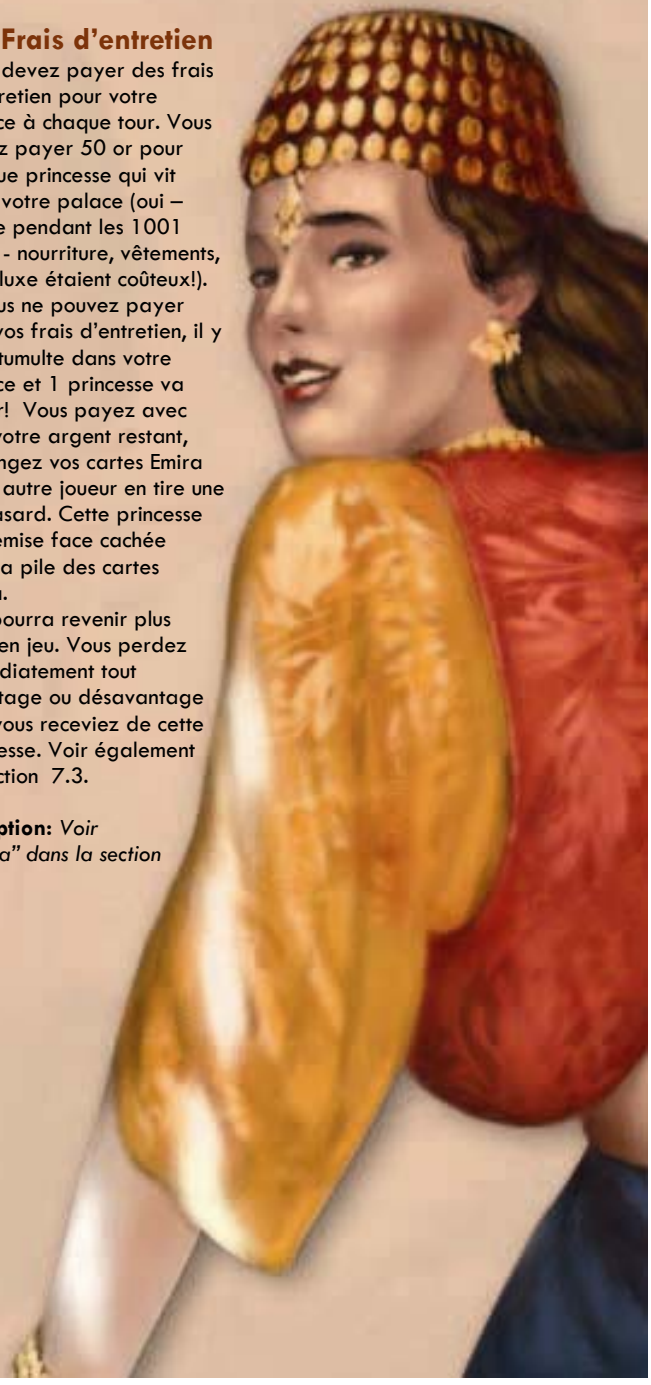
Règles Générales:
Vous ne pouvez pas refuser une princesse qui choisit de rejoindre votre palace!

- La capacité spéciale d'une princesse doit être appliquée immédiatement.
- La capacité spéciale des princesses Albina et Firyal sont seulement appliquées dans la version avancée du jeu.
- Vous pouvez garder secret votre or. Mais, quand la préférence d'une princesse en jeu est l'or, vous devez révéler votre or quand il est temps que la princesse choisisse son cheik!

4.7 Frais d'entretien

Vous devez payer des frais d'entretien pour votre palace à chaque tour. Vous devez payer 50 or pour chaque princesse qui vit dans votre palace (oui – même pendant les 1001 Nuits - nourriture, vêtements, et le luxe étaient coûteux!). Si vous ne pouvez payer tous vos frais d'entretien, il y a un tumulte dans votre palace et 1 princesse va partir! Vous payez avec tout votre argent restant, mélangez vos cartes Emira et un autre joueur en tire une au hasard. Cette princesse est remise face cachée sous la pile des cartes Emira.
Elle pourra revenir plus tard en jeu. Vous perdez immédiatement tout avantage ou désavantage que vous receviez de cette princesse. Voir également la section 7.3.

Exception: *Voir "Xenia" dans la section 7.3.*



Note: Certaines princesses demandent plus d'argent durant la phase d'entretien!

4.8 Changement de premier joueur

Si vous êtes le premier joueur, passez le marqueur premier joueur à votre gauche au terme du tour. Un nouveau tour de jeu commence avec le nouveau premier joueur.

5.0 GAGNER LA PARTIE

Votre carte objectif décrit vos conditions de victoire. Le premier joueur à remplir son objectif sur sa carte à la fin d'un tour de jeu est le gagnant!
Pour remplir votre objectif, vous pouvez utiliser les talents des princesses que vous avez attiré dans votre palace. Les 4 talents sont: Intelligence, Ménage, Cuisine, et Romance. Si vous pouvez remplir tous les talents décrits sur votre carte objectif, vous n'aurez pas besoin d'autant de princesses dans votre palace pour gagner la partie. Certaines princesses ont plus d'un talent, mais une princesse ne peut utiliser qu'un seul talent à la fois (voir la vue d'ensemble dans la section 7.3).

Afin de gagner, vous devrez au moins avoir le nombre de princesses dans votre palace indiqué dans la colonne de gauche du tableau ci-dessous. Vous devrez également avoir le mélange de talents indiqué sur votre carte objectif. Si vous ne pouvez avoir la bonne combinaison de talents, alors vous devrez attirer le nombre de princesses indiqué dans la colonne de droite du tableau. Ce nombre dépend du nombre de joueurs dans le jeu. La liste des cartes objectifs est décrite dans la section 7.1.

Joueurs	Minimum	Maximum
5 joueurs	4	6
4 joueurs	5	7
3 joueurs	6	8

Note: *Si il y a une princesse indécise ou si une carte événement « Double Troubles* (Double Trouble) *» est jouée, il est possible que 2 joueurs remplissent leurs conditions de victoire dans le même tour! Dans ce cas très rare, c'est une partie nulle et les 2 joueurs ont gagné!*

6.0 REGLES POUR 3 JOUEURS

Quand vous mettez en place le jeu, remettez les pièces suivantes dans la boîte: 4 petites caravanes et 4 grandes caravanes, 2 marqueurs d'apparence de chaque type, et 7 chameaux. Egalement, retirez les cartes statuts suivantes:1 x 300 or, 1 x 350 or, 1 x 400 or, 2 x 800 or, et 1 x 1400 or. Utilisez toutes les cartes Emira. Quand vous construisez la pile des cartes statuts au début du jeu, retirez 3 cartes (au lieu de 6) avant d'effectuer le mélange des cartes « 3 points ».
Les règles pour 3 joueurs sont très similaires que celles dans une partie à 4 ou 5 joueurs:

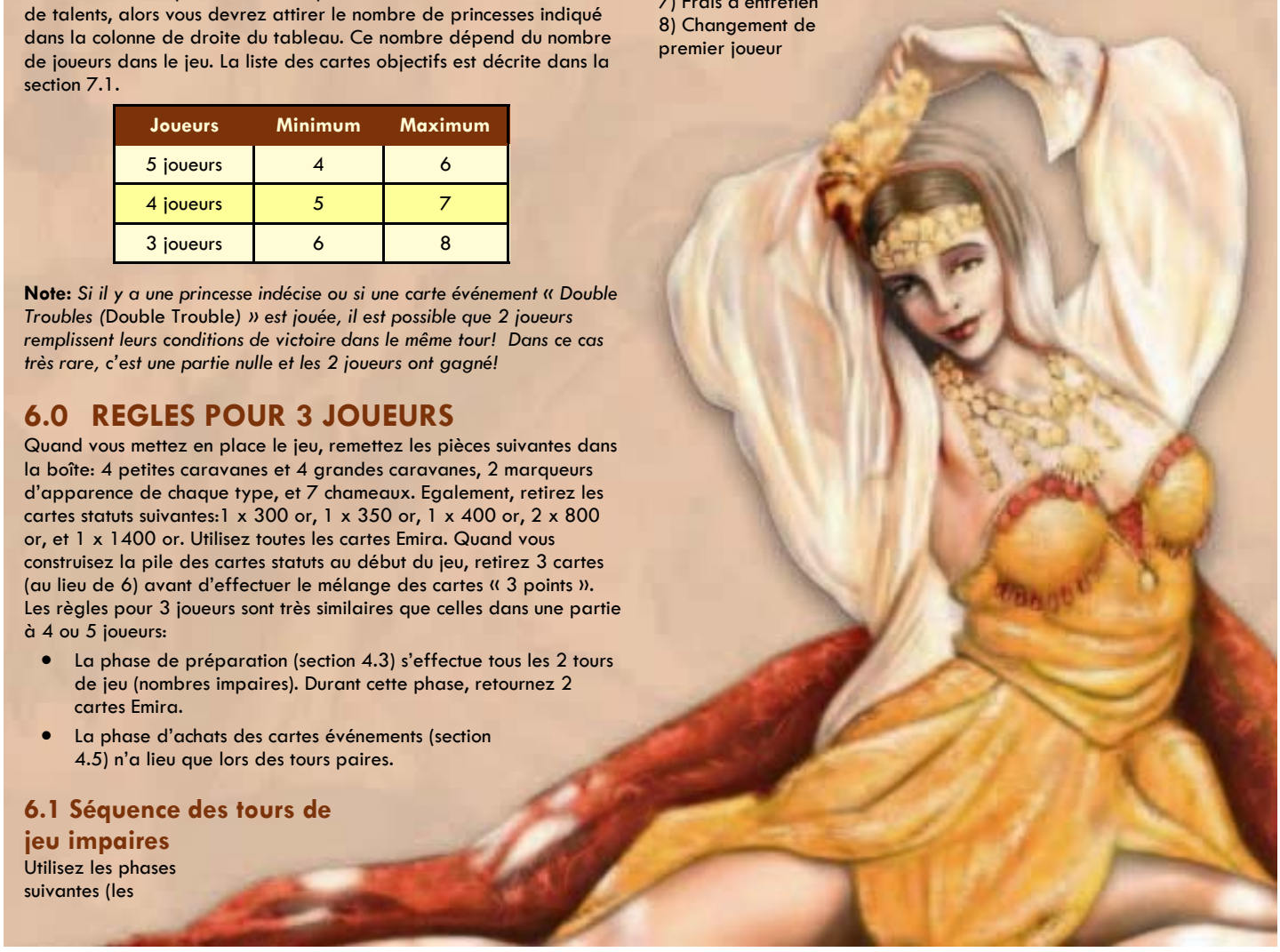
- La phase de préparation (section 4.3) s'effectue tous les 2 tours de jeu (nombres impaires). Durant cette phase, retournez 2 cartes Emira.
- La phase d'achats des cartes événements (section 4.5) n'a lieu que lors des tours paires.

6.1 Séquence des tours de jeu impaires

Utilisez les phases suivantes (les changements par rapport à une partie à 4 ou 5 joueurs sont notés):
1) Jouer des cartes événements.
2) Percevoir des revenus des marchés et réserves d'épices .
3) Préparer le plateau de jeu: Tirez 2 cartes Emira. L'ordre de ces princesses est important. La carte du dessus est la princesse 1 et est active à ce tour, l'autre carte est la princesse 2. Autrement, préparez le plateau comme dans une partie à 4 ou 5 joueurs.
4) Enchères et actions.
5) Il n'y a pas d'achat de cartes événements.
6) La première princesse choisit son cheik.
7) Frais d'entretien
8) Changement de premier joueur

6.2 Séquence des tours de jeu paires

1) Vous **ne pouvez pas** jouer de cartes événements.
2) Percevoir des revenus des marchés et réserves d'épices .
3) Préparer le plateau de jeu: Ne tirez pas de cartes Emira - au lieu la princesse 2 est active (voir 6.1). N'ajoutez pas de marqueurs sur le plateau de jeu; de plus les actions prises lors du tour précédent ne sont pas disponible à ce tour!
Exception: *Si quelqu'un a acheté la section de palace au tour précédent, ajoutez-en une nouvelle.*
4) Enchères et actions.
5) Il n'y a pas d'achat de cartes événements.
6) La seconde princesse choisit son cheik.
7) Frais d'entretien
8) Changement de premier joueur



Note: *Mettez tous les marqueurs d'apparence non achetés dans le sac à la fin de la phase d'enchères des tours de jeu impaires. C'est également vrai pour les carte statuts: Si personne n'en a acheté pendant 2 tours, placez-la sous la pile des cartes statuts à la fin de la phase d'enchères des tours de jeu paires. Si personne n'achète de section de palace à la fin d'un tour, n'en ajoutez pas une nouvelle au tour suivant. Ajoutez seulement une section de palace lors d'un tour après que quelqu'un en ai acheté une.*

6.3 Cartes événements dans une partie à 3 joueurs

Les cartes événements suivantes différent légèrement dans une partie à 3 joueurs:

Double Troubles (*Double Troubles*)**:** 3 princesses arrivent en jeu. Vous devez choisir, avant de regarder les cartes, si il y en aura 2 actives dans le tour impaire et 1 active dans le tour paire, ou si il y en aura 1 active dans le tour impaire et 2 active dans le tour paire.

Jours Tranquilles (*Quiet Days*)**:** 1 seule princesse arrive en jeu. Vous devez choisir, avant de regarder la carte, si elle sera active durant le tour de jeu impaire ou paire. Tirez la princesse durant la phase de préparation du tour impaire.

Changer d'avis (*Changing Her Mind*)**:** Vous devez choisir, avant de regarder la carte, si vous allez changer les préférences de la princesse pour le tour de jeu paire ou impaire. Si la carte Double Troubles (*Double Trouble*) est déjà en jeu, et qu'il y a 2 princesses actives pour le tour en cours, avant de regarder les cartes vous pouvez choisir l'une des princesses.

7.0 LISTES DES CARTES

7.1 Cartes Objectifs (16x)

5 joueurs (7x)

- 1 princesse "Intelligence," 1 princesse "Ménage" et 1 princesse "Romance"
- 1 princesse "Intelligence," 1 princesse "Cuisine" et 1 princesse "Romance"
- 1 princesse "Ménage," 1 princesse "Cuisine" et 1 princesse "Romance"
- 2 princesses "Intelligence" et 1 princesse "Ménage"
- 2 princesses "Intelligence" et 1 princesse "Cuisine"
- "2 + 1" princesses avec ces talents :"Intelligence" et "Romance"
- "2 + 1" princesses avec ces talents : "Ménage" and "Cuisine"

4 joueurs (5x)

- 1 princesse "Intelligence," 1 princesse "Ménage," 1 princesse "Cuisine" et 1 princesse "Romance"
- 2 princesses "Intelligence," 1 princesse "Ménage" et 1princesse "Cuisine"
- 1 princesse "Intelligence" et "2 + 1" princesses avec les talents suivants: "Ménage" et "Romance"
- 1 princesse "Romance" et "2 + 1" princesses avec les talents suivants : "Intelligence" et "Cuisine"
- "2 + 1 + 1" princesses avec les talents suivants : "Ménage", "Cuisine" et "Romance"

3 joueurs (4x)

- 2 princesses "Intelligence," 1 princesse "Ménage," 1 princesse "Cuisine" et 1 princesse "Romance"
- 2 princesses "Ménage" et "2 + 1" princesses avec les talents suivants : "Intelligence" et "Cuisine"
- 2 princesses "Intelligence" et "2 + 1" princesses avec les talents suivants : "Ménage" et "Romance"
- "2 + 2 + 1" princesses avec les talents suivants: "Intelligence," "Cuisine" et "Romance"

7.2 Cartes Evénements

(54 – 3 exemplaires de chaque):

- **Bazar** (*Bazaar*)**:** Pendant la phase de préparation, vous recherchez un marqueur d'apparence dans le sac et ajoutez-le sur le plateau de jeu pour ce tour. Remettez les marqueurs restants dans le sac.
- **Améliorer la race** (*Better Breed*)**:** Déplacez votre disque d'une case vers la droite sur votre piste aux chameaux. Cela augmente votre ristourne pour les chameaux que vous possédez. La première fois que vous jouez cette carte, la ristourne devient 70 or par chameau, la seconde fois 100, ensuite 150.
- **Multiplication de chameaux** (*Camel Breeding*)**:** Chaque joueur reçoit 1 chameau gratuit pour chaque couple (2) de chameaux qu'il possède.
  Note: *Si il n'y a plus assez de chameau pour tous, cette carte n'a pas d'effet.*
- **Epidémie chez les chameaux** (*Camel Epidemic*)**:** Chaque joueur perd 1 chameau pour chaque trio (3) de chameaux qu'il possède.
- **Changer d'avis** (*Changing Her Mind*)**:** Examinez la carte Emira du dessus. Vous pouvez choisir de laisser la préférence de la princesse montrée sur la carte, intervertir sa première préférence avec sa seconde, ou mettre cette princesse sous la pile.
- **Influence à la cour** (*Court Influence*)**:** Examinez les 3 premières cartes Emira et placez-les dans l'ordre de votre choix sur la pile.
- **Double Troubles** (*Double Trouble*)**:** Tirez 2 cartes Emira pendant la phase de préparation de ce tour. Ne changez pas l'ordre des princesses. La première princesse choisit son cheik en premier; ensuite la seconde fait son choix.
- **Age d'Or** (*Golden Times*)**:** Durant la phase de revenu, chaque joueur reçoit +20% de bonus à son revenu. Cela inclus votre réserve d'épices et les revenus de vos caravanes.
- **Bonne tenue** (*Good Looking*)**:** Choisissez 1 type de marqueur d'apparence. Vous recevez un marqueur « +1 » pour chaque trio (3) de marqueurs de ce type que vous possédez. Placez les marqueurs « +1 » sur cette carte et gardez-les jusqu'à la fin du jeu.
- **Chambre d'invité** (*Guest House*)**:** Vous avez un espace pour 1 princesse supplémentaire dans vote palace. Gardez cette carte jusqu'à la fin du jeu.

Interruption de marché aux épices (*Interrupt Spice Trade*)**:** Pendant la phase de revenu, chaque joueur reçoit seulement ses revenu pour sa réserve permanente d'épices. Aucun revenu n'est payé pour les marchés aux épices et les marqueurs de caravanes d'épices ne bougent pas vers la gauche.
Nouvelles commandes (*New Orders*)**:** Examinez les 3 premières cartes statuts et remettez-les sur la pile dans l'ordre de votre choix.
Nouvelle caravane d'épices (*New Spice Caravan*)**:** Déplacez votre marqueur d'une de vos caravanes d'épices d'une case vers la droite sur la piste marché aux épices.
Marchandise Noble (*Noble Merchandise*)**:** Pendant la phase de préparation, recherchez une carte dans la pile des cartes statuts et ajoutez-là sur le plateau de jeu pour ce tour. Mélangez les cartes restantes et placez-les faces cachées sur l'emplacement des cartes statuts.
Jours Tranquilles (*Quiet Days*)**:** Ne tirez pas de carte Emira durant la phase de préparation de ce tour. Il n'y aura pas de princesse pour rejoindre un palace durant ce tour. Les princesses indécises ne sont pas affectées.
Restauration (*Restoration*)**:** Déplacez votre disque d'une case vers la droite sur votre piste palace. La valeur totale de votre palace est augmentée de +0.5 points.
Chameaux malades (*Sick Camels*)**:** Durant la phase d'enchères de ce tour, les chameaux ne donne par de ristournes sur les mises.
Vernine (*Vermin*)**:** Choisissez 1 type de caravanes d'épices (y compris caravanes lentes ou rapides). Tous les joueurs possédant ce type de caravanes doivent déplacer leur marqueur d'une case vers la gauche. Si vous choisissez 1 type des caravanes lentes, chaque joueur qui a 2 ou plusieurs caravanes de ce type doit déplacer 2 marqueurs de caravane d'une case vers la gauche (chacune). Si vous n'avez pas de caravanes du type choisit, vous n'êtes pas affecté par cette carte. Si vous avez plusieurs caravanes, vous choisissez celle qui bouge.

7.3 Cartes Princesses (28x)

Capacités spéciales des princesses

Note Générale sur les capacités spéciales: Dans tous les cas, le talent de chaque princesse s'applique aussi longtemps qu'elle est dans votre palace. Si une princesse quitte votre palace pour n'importe quelle raison, vous ne recevez plus le bénéfice (ou ne souffrez plus de la pénalité!) que cette princesse vous a apporté. Pour une princesse avec un désavantage d'une seule fois, vous ne recevez rien en retour. Ces princesses sont Samira, Zahrah, Hind et dans une partie avancée Albina et Firyal. Pour Suleika, Janan et Xenia l'effet disparaît, mais vous ne recevez pas d'argent en retour.
Plusieurs Talents: Il y a 4 princesses avec 2 talents, Noor, Hind, Janan et Xenia. Vous pouvez choisir le talent qu'a une princesse n'importe quand (1 seul pas les 2!). Vous ne devez pas déclarer le talent qu'elle a tant que vous n'avez pas assez de princesses pour gagner!

Nom	Préférence 1	Préférence 2	Talents	Capacité Spéciale
Albina	Apparence	Statut	Intelligence	Grande festivités
Halimah	Apparence	Statut	Ménage	Chanteuse
Asima	Apparence	Statut	Cuisine	
Noor	Apparence	Palace	Intelligence/Ménage	Méfiance
Rasha	Apparence	Palace	Cuisine	Actrice
Thara	Apparence	Palace	Romance	
Zainab	Apparence	Argent	Intelligence	Sagesse
Nibal	Apparence	Argent	Ménage	
Samira	Apparence	Argent	Romance	Grande romance
Zahrah	Statut	Apparence	Intelligence	Vol
Fatima	Statut	Apparence	Ménage	
Layla	Statut	Apparence	Romance	Belles manières
Malika	Statut	Palace	Intelligence	
Nadia	Statut	Palace	Ménage	Grande beauté
Firyal	Statut	Palace	Cuisine	Grande réception
Hind	Statut	Argent	Ménage/Romance	Longue nuit de noces
Farah	Statut	Argent	Intelligence	Aime les animaux
Raidah	Statut	Argent	Cuisine	
Adara	Palace	Apparence	Intelligence	Connaît les routes commeciales
Suleika	Palace	Apparence	Ménage	Jalousie
Janan	Palace	Statut	Intelligence/Cuisine	Gourmante
Sahar	Palace	Statut	Romance	
Anisah	Palace	Argent	Intelligence	
Zafirah	Palace	Argent	Cuisine	Fortunée
Xenia	Argent	Apparence	Cuisine/Romance	Avide
Yasmine	Argent	Statut	Ménage	
Badra	Argent	Palace	Intelligence	Architecte
Sidi Suleiman	Plus d'Emira			Chevalier blanc

Albina: Quand elle rejoint pour la première fois votre palace, vous devez déplacer le disque sur votre piste palace d'une case vers la gauche. La valeur de votre palace diminue de -0.5 points.
Halimah: Aussi longtemps qu'elle est dans votre palace, vous recevez la carte statut « +1 » pour « Chanter » (*Singing*).
Noor: Vous devez révéler votre or aux autres joueurs tant qu'elle habite dans votre palace.
Rasha: Aussi longtemps qu'elle est dans votre palace, vous recevez la carte statut « +1 » pour « Jouer la comédie » (*Acting*).
Zainab: Si elle est dans votre palace, pendant la phase d'achat des carte événements, vous payez seulement 100 or (au lieu de 150) pour choisir 2 cartes, ou 200 (au lieu de 250) pour choisir 3 cartes.
Samira: La première fois qu'elle rejoint votre palace, vous devez défausser 1 marqueur d'apparence de votre choix (si vous en avez), et remettez-le dans le sac. Cela peut vous forcer à perdre un compteur « +1 ». Vous ne pouvez pas perdre les compteurs gratuits « Manière » ou « Beauté » reçu de Layla ou Nadia, car ils appartiennent aux princesses et pas au cheik.
Zahrah: La première fois qu'elle rejoint votre palace, vous devez vous défausser d'une carte statut de votre choix (si vous en avez). Si vous n'avez pas de cartes 1 point, vous devez défausser une carte 2 ou 3 points! Vous ne pouvez pas perdre les cartes spéciales "Jouer la comédie (*Acting*)" ou "Chanter (*Singing*)" que vous recevez de Halimah ou Rasha, car elles portent sur les princesses et pas le cheik.
Layla: Aussi longtemps qu'elle est dans votre palace, vous recevez un marqueur « Manière » depuis le plateau de jeu. Cela peut vous aider à gagner un compteur « +1 ».
Nadia: Aussi longtemps qu'elle est dans votre palace, vous recevez un marqueur « Beauté » depuis le plateau de jeu. Cela peut vous aider à gagner un compteur « +1 ».
Firyal: La première fois qu'elle rejoint votre palace, vous devez déplacer le disque de votre piste palace d'un espace vers la gauche. La valeur de votre palace diminue de -0.5 points.
Hind: Vous ne pouvez pas agir dans le tour après qu'elle ai rejoint votre maison (vous ne pouvez pas influencer les actions mais bien réagir aux actions):

Phase 1: Vous ne pouvez pas jouer de carte événement.
Phase 2: Vous percevez votre revenu et déplacer vos marqueurs de caravane comme d'habitude.
Phase 3: La mise en place reste la même.
Phase 4: Vous passez dans chaque enchère et ne pouvez réaliser d'action ou prendre l'extra de 150 or.
Phase 5: Vous ne pouvez pas acheter de cartes événements.
Phase 6: Vous ne pouvez pas attirer la princesse suivante..
Phase 7: Vous devez payer vos frais d'entretien.
Phase 8: Le changement de premier joueur s'effectue normalement.

Farah: Vous payez seulement 50 or pour un nouveau chameau (au lieu de 150 or normalement)
Adara: Une nouvelle caravane d'épices coûte la somme en or du tableau ci-dessous:

	Lente	Rapide
Petite	400 or	500 or
Large	650 or	800 or

Suleika: A chaque fois qu'une princesse rejoint votre palace et que Suleika y vit déjà, vous devez payer des frais d'entretien de 100 or en plus de vos frais d'entretien normaux de ce tour.
Janan: Elle coûte cher et requiert des frais d'entretien de 100 or au lieu de 50 or.
Zafirah: Elle a sont propre argent - vous ne payez jamais de frais d'entretien pour elle!
Xenia: Elle demande un cadeau spécial de 250 or tous les 3 tours. La première fois qu'elle rejoint votre palace, elle choisit le cheik le plus riche. Il doit payer son cadeau de 250 or à ce tour. Ensuite, placez les 2 marqueurs spéciaux sur sa carte. Durant la phase d'entretien de chaque tour, retirez un des marqueurs. Si il n'y a plus de marqueurs sur sa carte au début d'une phase d'entretien, vous devez lui payer à nouveau son cadeau de 250 or, et remettez les 2 marqueurs spéciaux sur sa carte.
Après le premier cadeau, vous pouvez refuser de lui payer son cadeau quand il lui est du. Toutefois, si vous refusez de payer, elle quitte votre palace et rejoint le palace du plus riche des autres cheiks. Ce cheik doit immédiatement lui payer son cadeau de 250 or et placer les 2 marqueurs sur la carte. Xenia peut changer de main plusieurs fois durant une partie.
Note: *Si Xenia entre en jeu ou rejoint un autre palace et que ce joueur ne peut pas payer ses frais d'entretien à cause d'elle, Xenia et seulement Xenia part et est retirée du jeu. Ne mélangez pas vos cartes Emira et n'en sélectionnez pas au hasard. Mais, si cela arrive après le premier cadeau qu'elle vous demande! Si vous ne pouvez plus payer lors d'un troisième tour plus tard, vous devez l'envoyer chez votre adversaire le plus riche. Vous ne pouvez pas la retirer du jeu!*
Badra: Vous payez seulement 400 or pour une nouvelle section de palace (au lieu de 500 or normalement).
Sidi Suleiman: Il rejoint le palace où il y a le plus de princesses. Il n'a pas de seconde préférence. Quand il rejoint votre palace, il « enlève » l'une de vos princesses, quitte immédiatement votre palace avec cette princesse. Retirez Sidi Suleiman et la princesse « enlevée » du jeu. Vous choisissez la princesse qui part avec Sidi Suleiman.
Note: Le palace n'a pas besoin d'être assez grand pour convenir à Sidi Suleiman car il part immédiatement! Ainsi, il est impossible de le garder hors de votre palace en gardant votre palace trop petit pour lui convenir! Sidi Suleiman ne nécessite pas de frais d'entretien car il ne reste pas.

7.4 Cartes statuts (20 + 2 "+1" cartes)

- 1 point statut: 3 x 300; 4 x 350; 3 x 400 pièces d'or à l'achat.
- 2 points statut: 1 x 700; 1 x 750; 2 x 800; 1 x 850; 1 x 900 pièces d'or à l'achat.
- 3 points statuts: 1 x 1,200; 1 x 1,300; 1 x 1,400; 1 x 1,500 pièces d'or à l'achat.
- 1x "+1" carte statut "Chanter (*Singing*)", 1x "+1" carte statut "Jouer la comédie (*Acting*)".

8.0 REGLES AVANCEES

Les joueurs expérimentés qui veulent un jeu plus corsé doivent jouer avec les « règles avancées ».

8.1 Mise en place

Chaque joueur prend un troisième disque en bois de sa couleur et un résumé des règles. Mettez votre résumé sur la face avec la piste palace visible. Placez le disque en bois sur la case « 0 ».

La position de votre disque sur la piste palace modifie la valeur de votre palace quand vous essayer d'attirer une princesse. Cette valeur est améliorée par la carte événement « Restauration (*Restoration*) » et réduite par la capacité spéciale des princesses Albina et Firyal.

Exemple: *Un cheik possède 3 sections de palace. Il joue la carte événement « Restauration (Restoration) » et déplace son disque d'une case vers la droite. Maintenant quand une princesse choisit son cheik, son palace vaut 3.5 points au lieu de 3.*

8.2 Déroulement de la partie

Le déroulement normal reste le même sauf que maintenant vous pouvez jouer une carte événement lors du premier tour.

La phase 7 (Frais d'entretien) est également changée. Si vous ne pouvez payer l'entièreté de vos frais d'entretien pour vos princesses, il y a un grand tumulte dans votre palace. Il est possible que plus d'une princesse quitte votre palace. Mélangez toutes vos cartes Emira et un autre joueur en choisit au hasard, une par une, jusqu'à ce que vous soyez capable de payer les frais d'entretien pour les princesses restantes. Les princesses qui vous quittent sont mélangées ensemble et placées faces cachées sous la pile des cartes Emira. Elles reviendront plus tard dans la partie.

8.3 Gagner la partie

Votre carte objectif vous indique les conditions pour gagner la partie. Le premier joueur qui complète l'objectif sur sa carte à la fin d'un tour de jeu est le gagnant!

Vous pouvez également déterminer un "score" pour chaque joueur en jeu, basé sur ce que vous possédez à la fin de la partie. Ce score est utilisé pour départager les égalités, si deux joueurs remplissent leurs conditions de victoire dans le même tour (à cause d'une princesse indécise ou la carte événement «Double Troubles (*Double Trouble*)» et il peut être également utiliser pour classer les joueurs en fin de partie.

Chaque princesse dans votre palace vous rapporte 2 points. Avoir la bonne combinaison de talents vous rapporte 3 points, même si vous n'avez pas assez de princesses pour gagner la partie.

Si il y a une égalité, les joueurs ex aequo comparent leurs autres éléments accomplis dans le jeu. Vous marquez 1 point pour chaque marqueur d'apparence, point statut, et section de palace en votre possession. Vous marquez également 1 point pour chaque chameau, et ajoutez les à votre piste palace. Si il y a encore une égalité, le joueur à égalité avec le plus d'argent est le mieux classé.

Crédits:
Auteurs: Liesbeth Vanzeir & Paul Van Hove
Production: Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann, Jan-Paul Deurloo, Henning Kröpke
Illustrations: Franz Vohwinkel
Mise en page: Lin Lütke-Glanemann

Les auteurs remercient les testeurs et groupes suivants, pour leur support et leurs idées:
Jan Courtois, Marijke Verhaert, Gert Leppens, Karen Janssens, Pascal Cadot, Ghislaine Gayan-Ramirez, Jan Vermeiren, Claudia Dekoning, 'Speelduivel' Leuven, 'De Speeldoos' Aarschot, 'Gamers Club' Mechelen, 'Spelen op Zolder' Zedelgem, 'D-six' Hasselt 'De Studiekring' Etterbeek, 'Spelgroep Phoenix' Utrecht, 'FBJS-BFVS' and 'Hippodice Spieleclub e.V.'

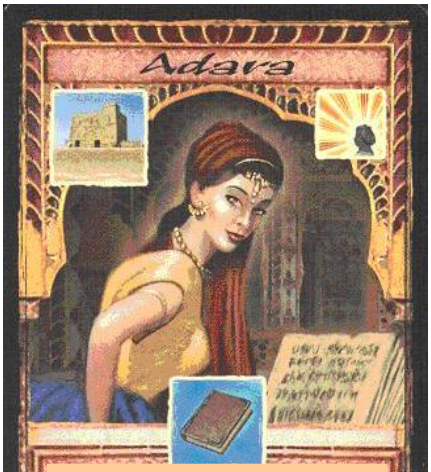
Emira a remporté le 1er prix de la 16ème compétition d'Auteurs De l'Hippodice Spieleclub e.V. en 2004 sous le nom de "Harem".

Edition US:
Editing: S. Coleman Charlton, Pete Fenlon, William Niebling, Alex Yeager
Mayfair Games, Inc., 8060 Saint Louis Avenue, Skokie, IL 60076, USA,
custserv@mayfairgames.com, www.mayfairgames.com

Traduction par LudiGaume - http://www.ludigaume.net
pour Ludibay - http://www.ludibay.net

Copyright © 2006 Phalanx Games b.v. and Mayfair Games, Inc.
Published under license from Phalanx Games b.v.
"Emira" is a trademark of Mayfair Games, Inc.
All rights reserved. Made in Germany.

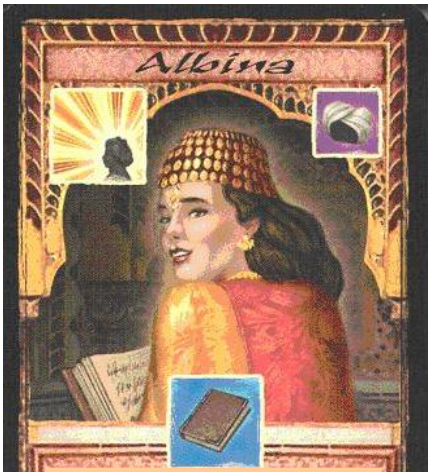
Adara



Une nouvelle caravane d'épices coûte la somme en or du tableau ci-dessous :

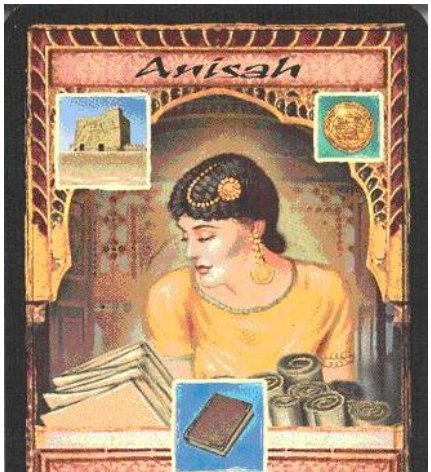
	Lente	Rapide
Petite	400 or	500 or
Grande	650 or	800 or

Albina



Quand elle rejoint votre palais pour la première fois, vous devez déplacer le disque sur votre piste palais d'une case vers la gauche. La valeur de votre palais diminue de -0.5 points.

Anisah



Asima

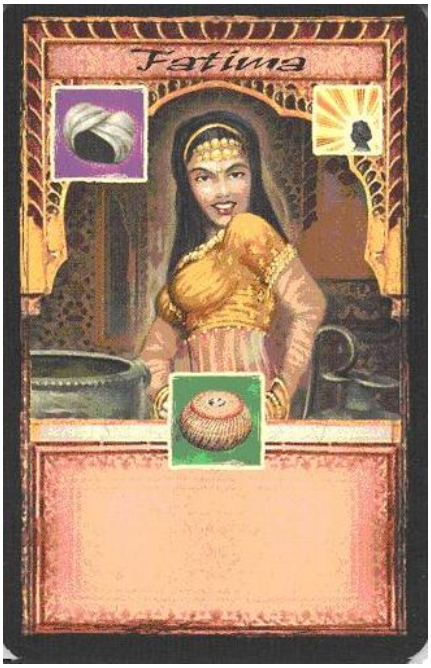
Badra

Vous payez seulement 400 or pour une nouvelle section de palais (au lieu de 500 or normalement).

Farah

Vous payez seulement 50 or pour un nouveau chameau (au lieu de 150 or normalement).

Fatima



Firyal

Quand elle rejoint votre palais pour la première fois, vous devez déplacer le disque sur votre piste palais d'une case vers la gauche. La valeur de votre palais diminue de -0.5 points.

Halimah

Tant qu'elle est dans votre palais, vous recevez la carte statut "+1" pour "Chanter".

Hind

Vous ne pouvez pas agir pendant le tour suivant celui où elle a rejoint votre maison (vous ne pouvez pas influencer les actions mais seulement "réagir" aux actions).
Voir aide.

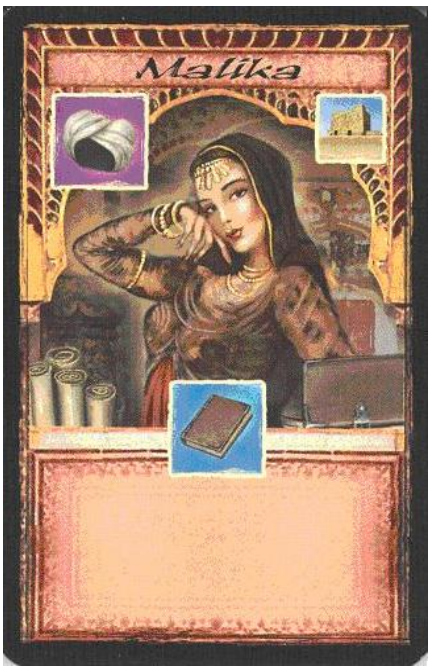
Jenan

Elle coûte cher et requiert des frais d'entretien de 100 or au lieu de 50 or.

Layla

Tant qu'elle est dans votre palais, vous recevez un marqueur "Manière" depuis le plateau de jeu. Cela peut vous aider à gagner un compteur "+1".

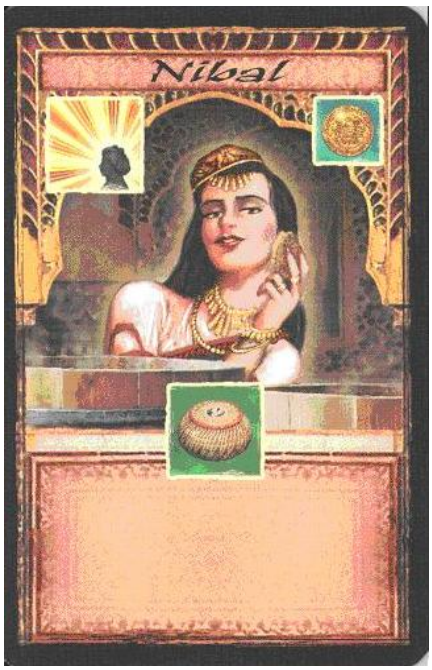
Malika



Nadia

Tant qu'elle est dans votre palais, vous recevez un marqueur "Beauté" depuis le plateau de jeu. Cela peut vous aider à gagner un compteur "+1".

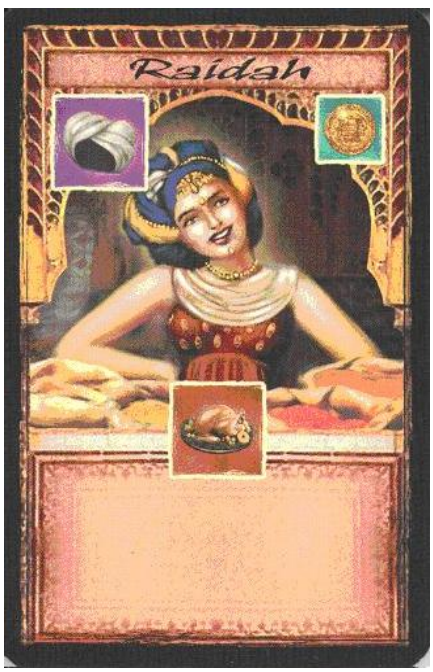
Nibal



Noor

Vous devez révéler votre or aux autres joueurs tant qu'elle vit dans votre palais.

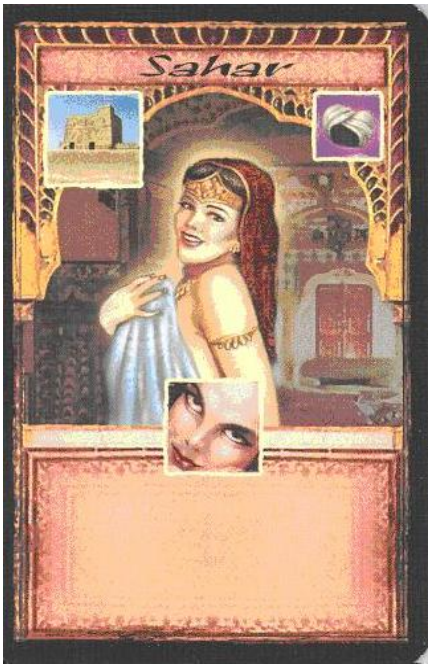
Raidah



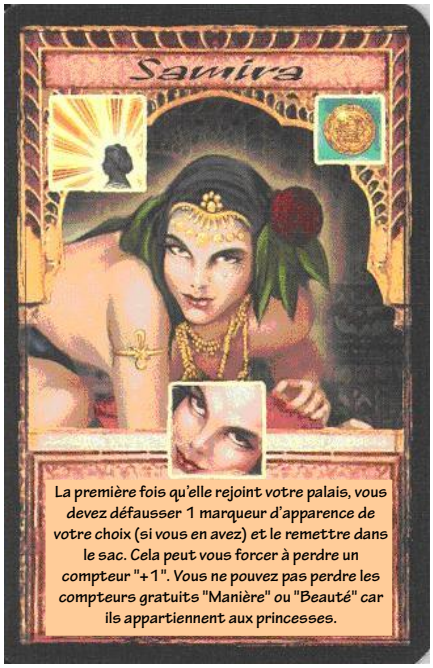
Rasha

Tant qu'elle est dans votre palais, vous recevez la carte statut "+1" pour "Jouer la comédie".

Sahar



Samira



La première fois qu'elle rejoint votre palais, vous devez défausser 1 marqueur d'apparence de votre choix (si vous en avez) et le remettre dans le sac. Cela peut vous forcer à perdre un compteur "+1". Vous ne pouvez pas perdre les compteurs gratuits "Manière" ou "Beauté" car ils appartiennent aux princesses.

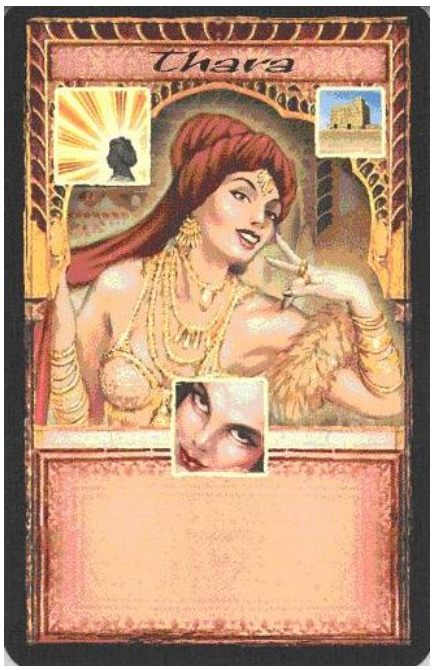
Sidi Suleiman

Il rejoint le palais où il y a le plus de princesses. Pas de seconde préférence. Quand il rejoint votre palais, il "enlève" une de vos princesses et il quitte immédiatement votre palais avec elle. Retirez Sidi Suleiman et la princesse "enlevée" de la partie. Vous choisissez la princesse. *Voir aide.*

Suleika

A chaque fois qu'une princesse rejoint votre palais et que Suleika y vit déjà, vous devez payer une seule fois des frais d'entretien de 100 or en plus de vos frais d'entretien normaux de ce tour.

Thara



Xenia

Elle demande un cadeau spécial de 250 or tous les 3 tours. La première fois qu'elle rejoint la partie, elle choisit le cheik le plus riche. Il doit payer le cadeau de 250 or ce tour-ci. Ensuite, placez les 2 marqueurs spéciaux sur sa carte.
Voir aide.

Yasmine

Zafirah

Elle a sont propre argent - vous ne payez jamais de frais d'entretien pour elle.

Zahrah

La première fois qu'elle rejoint votre palais, vous devez vous défausser d'une carte statut de votre choix (si vous en avez). Si vous n'avez pas de carte 1 point, vous devez défausser une carte 2 ou 3 points ! *Voir aide.*

Zainab
Si elle est dans votre palais pendant la phase d'achat des cartes événements, vous payez seulement 100 or (au lieu de 150) pour choisir 2 cartes, ou 200 (au lieu de 250) pour choisir 3 cartes.

Objectif
3
Condition de victoire
- 6 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 8 princesses

Objectif
3
Condition de victoire
- 6 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 8 princesses

Objectif
3
Condition de victoire
- 6 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 8 princesses

Objectif
4
Condition de victoire
- 5 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 7 princesses

Objectif
4
Condition de victoire
- 5 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 7 princesses

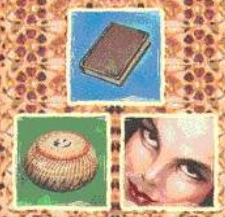
Objectif
5
Condition de victoire
- 4 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 6 princesses

Objectif
4
Condition de victoire
- 5 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 7 princesses

Objectif
4
Condition de victoire
- 5 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 7 princesses

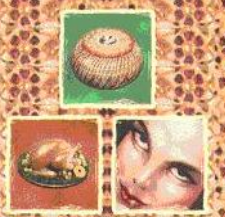
Objectif
3
Condition de victoire
- 6 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 8 princesses

Objectif 5



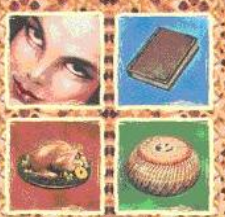
Condition de victoire
- 4 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 6 princesses

Objectif 5



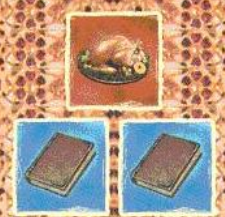
Condition de victoire
- 4 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 6 princesses

Objectif 4



Condition de victoire
- 5 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 7 princesses

Objectif 5

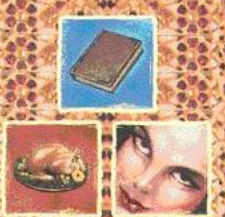


Condition de victoire
- 4 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 6 princesses

Objectif 5

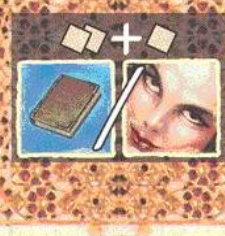
Condition de victoire
- 4 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 6 princesses

Objectif 5



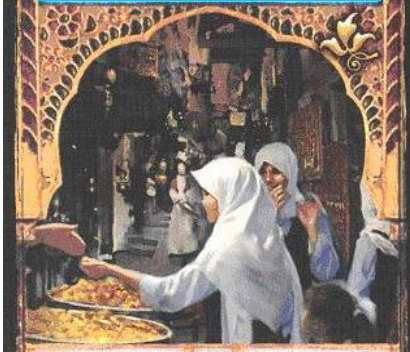
Condition de victoire
- 4 princesses
en incluant les conditions de
l'objectif
- 6 princesses

Objectif 5



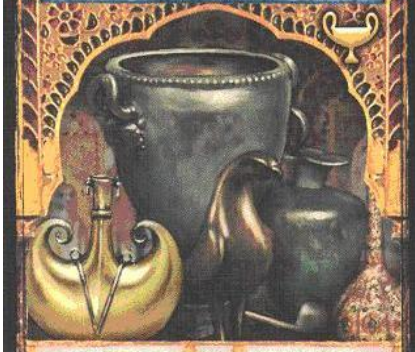
Condition de victoire
- 4 princesses
en incluant les conditions
de l'objectif
- 6 princesses

Bazar



Pendant la phase de préparation, vous allez chercher un marqueur d'apparence dans le sac et vous l'ajoutez sur le plateau de jeu pour ce tour. Remettez les autres marqueurs dans le sac.

Marchandise noble

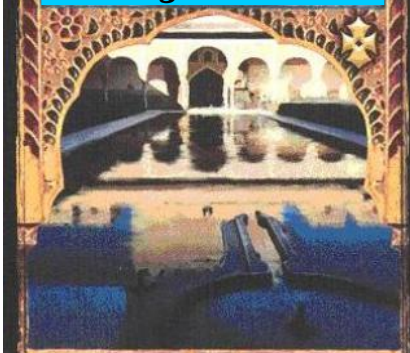


Pendant la phase de préparation, allez chercher une carte dans la pile des cartes statuts et ajoutez-la sur le plateau de jeu pour ce tour. Mélangez les cartes restantes et replacez-les face cachée.

Bonne tenue

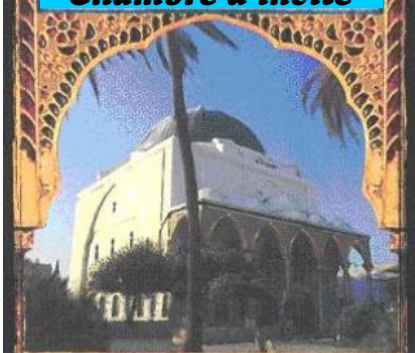
Choisissez 1 type de marqueur d'apparence. Vous recevez un marqueur "+1" pour chaque trio de marqueurs de ce type que vous possédez. Placez les marqueurs "+1" sur cette carte et gardez-les jusqu'à la fin de la partie.

Âge d'Or



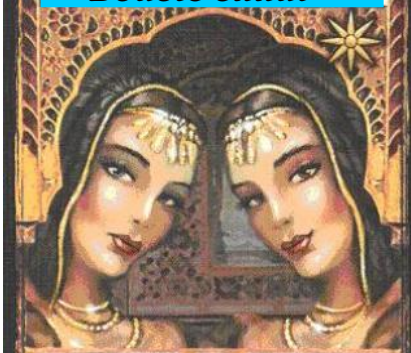
Durant la phase de revenu, chaque joueur ajoute un bonus de +20% à son revenu. Cela inclut sa réserve d'épices et les revenus de ses caravanes.

Chambre d'invité



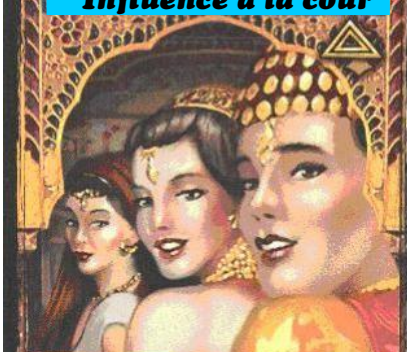
Vous avez un espace pour une princesse supplémentaire dans votre palais. Gardez cette carte devant vous jusqu'à la fin de la partie.

Double ennui



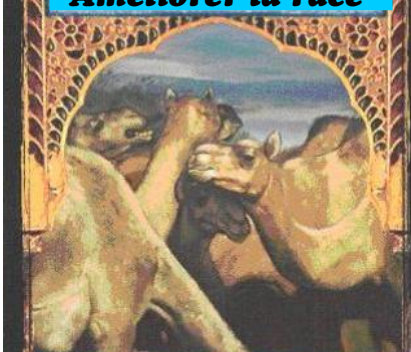
Tirez 2 cartes Emira pendant la phase de préparation de ce tour. Ne changez pas l'ordre des princesses. La première princesse choisit son cheik en premier; la seconde fait son choix ensuite.
3 joueurs : Voir aide

Influence à la cour



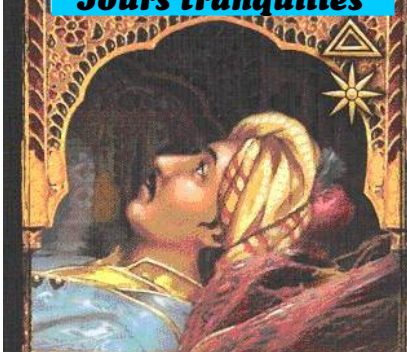
Examinez les 3 premières cartes Emira et replacez-les dans l'ordre de votre choix sur la pile.

Améliorer la race



Déplacez votre disque d'une case vers la droite sur votre piste de chameaux. Cela augmente votre ristourne pour les chameaux que vous possédez. La première fois que vous jouez cet événement, la ristourne devient 70 or par chameau, la seconde fois 100, ensuite 150.

Jours tranquilles



Ne tirez pas de carte Emira pendant la phase de préparation de ce tour. Il n'y aura pas de nouvelle princesse pour rejoindre un palais ce tour-ci. Les princesses indécises ne sont pas affectées.
3 joueurs : Voir aide

Elevage de chameaux

Chaque joueur reçoit 1 chameau gratuit pour chaque couple de chameaux qu'il possède.
Note: S'il n'y a plus assez de chameaux pour tous, cette carte n'a pas d'effet.

Epidémie chez les chameaux

Chaque joueur perd 1 chameau pour chaque trio de chameaux qu'il possède.

Chameaux malades

Durant la phase d'enchères de ce tour, les chameaux ne donnent aucune remise sur les mises.

Vermine

Choisissez 1 type de caravanes d'épices. Chaque joueur possédant une caravane de ce type doit déplacer son marqueur d'une case vers la gauche. Si vous choisissez 1 des types de caravanes lentes, chaque joueur qui a 2 caravanes ou plus de ce type doit déplacer 2 marqueurs de caravane d'une case vers la gauche (chacun). *Voir aide.*

Changer d'avis

Examinez la carte Emira du dessus. Vous pouvez choisir de laisser les préférences de la princesse montrée sur la carte, intervertir sa première préférence avec la seconde ou mettre cette princesse sous la pile.
3 joueurs : Voir aide.

Nouvelles commandes

Examinez les 3 premières cartes statuts et remettez-les sur la pile dans l'ordre de votre choix.

Restauration

Déplacez votre disque d'une case vers la droite sur votre piste palais. La valeur totale de votre palais est augmentée de +0,5 points.

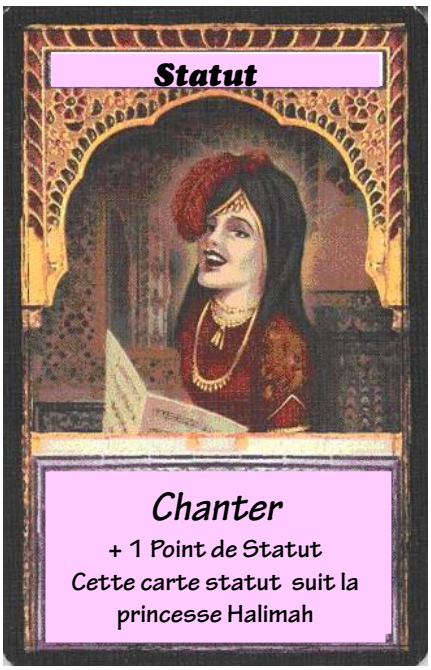
Interruption du commerce d'épices

Pendant la phase de revenu, chaque joueur reçoit seulement des revenus pour sa réserve permanente d'épices. Aucun revenu n'est payé pour le commerce d'épices et les marqueurs de caravanes d'épices ne se déplacent pas vers la gauche.

Nouvelle caravane d'épices

Déplacez un de vos marqueurs de caravanes d'épices d'une case vers la droite sur la piste du commerce d'épices.

Statut



Chanter

+ 1 Point de Statut

Cette carte statut suit la princesse Halimah

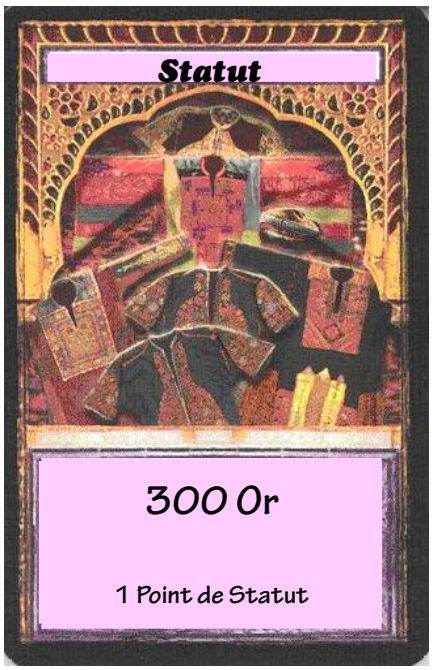
Statut

Jouer la Comédie

+ 1 Point de Statut

Cette carte statut suit la princesse Rasha

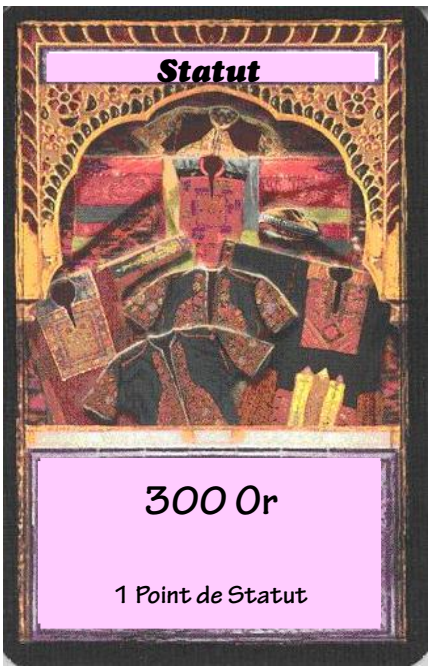
Statut



300 Or

1 Point de Statut

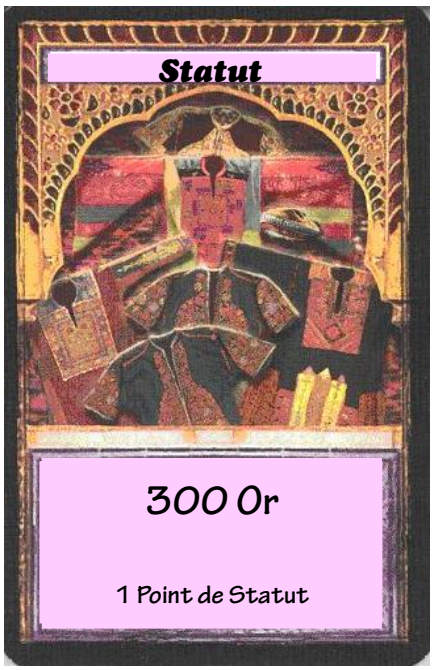
Statut



300 Or

1 Point de Statut

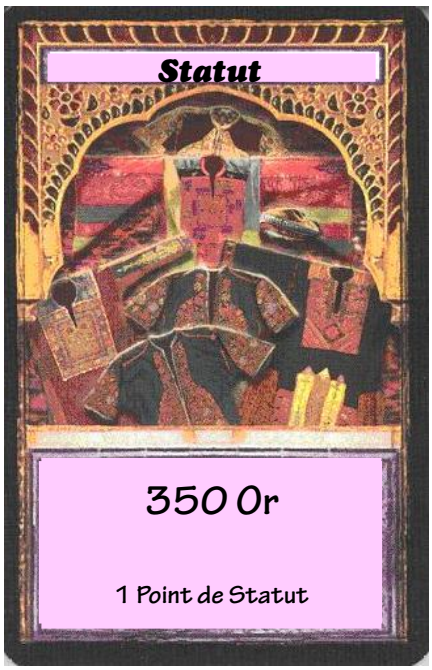
Statut



300 Or

1 Point de Statut

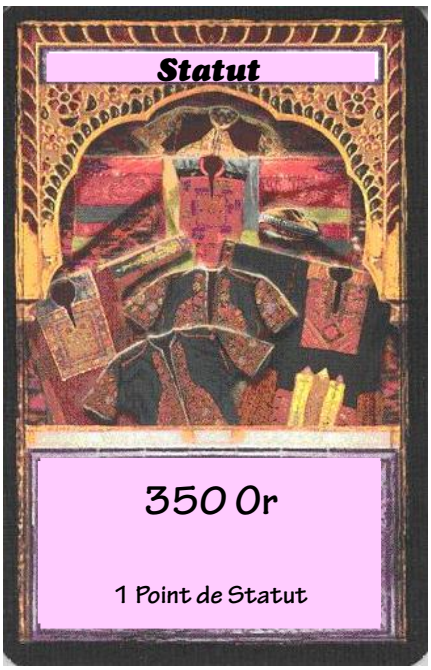
Statut



350 Or

1 Point de Statut

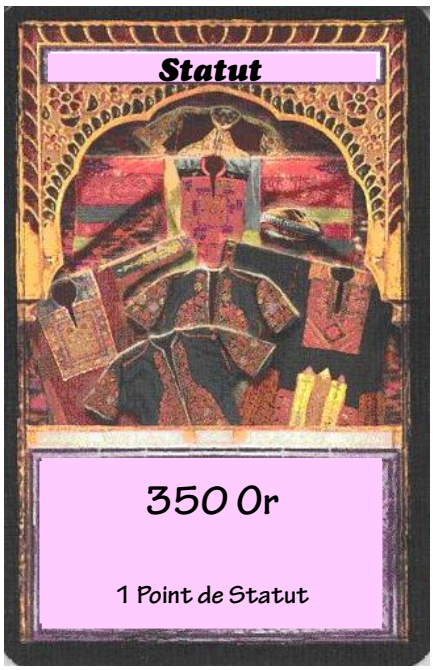
Statut



350 Or

1 Point de Statut

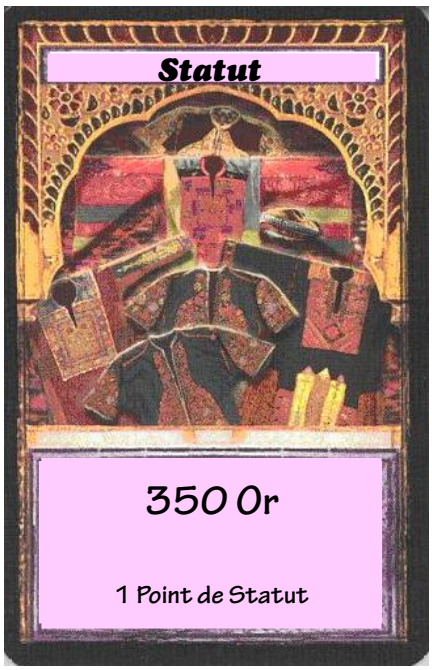
Statut



350 Or

1 Point de Statut

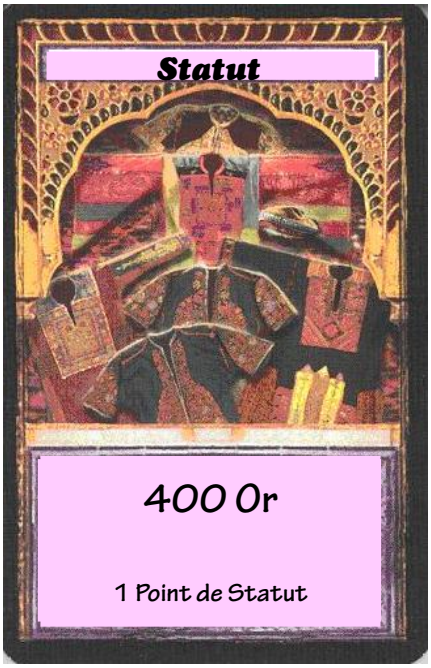
Statut



350 Or

1 Point de Statut

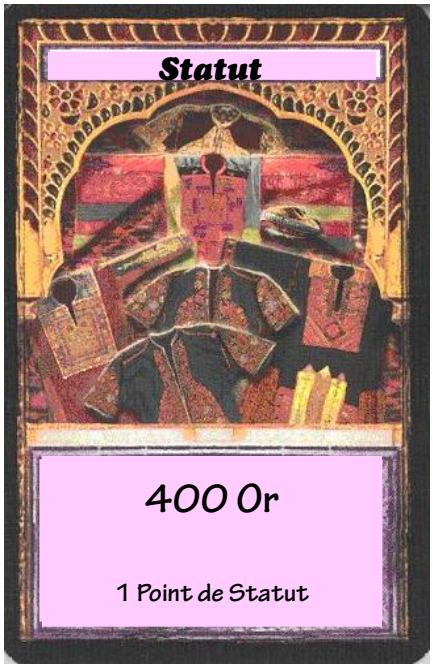
Statut



400 Or

1 Point de Statut

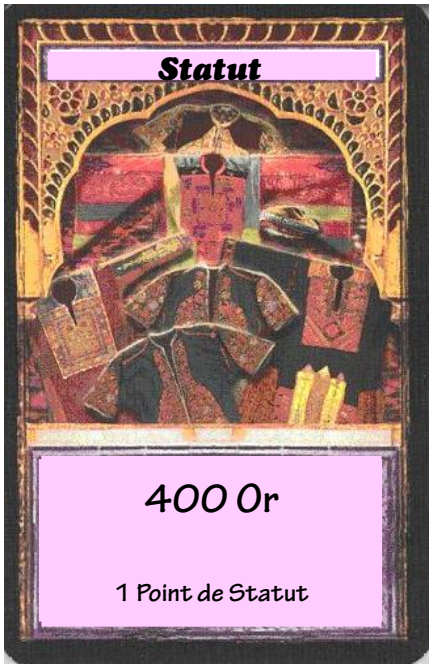
Statut



400 Or

1 Point de Statut

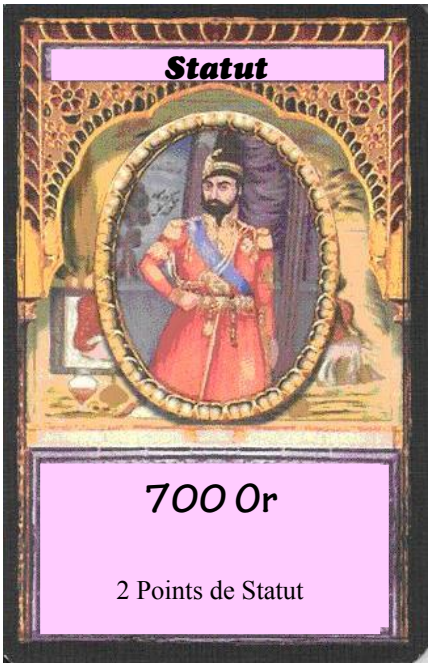
Statut



400 Or

1 Point de Statut

Statut



700 Or

2 Points de Statut

Statut

750 Or

2 Points de Statut

Statut

800 Or

2 Points de Statut

Statut

800 Or

2 Points de Statut

Statut

850 Or

2 Points de Statut

Statut

900 Or

2 Points de Statut

Statut
1200 Or
3 Points de Statut

Statut
1300 Or
3 Points de Statut

Statut
1400 Or
3 Points de Statut

Statut
1500 Or
3 Points de Statut