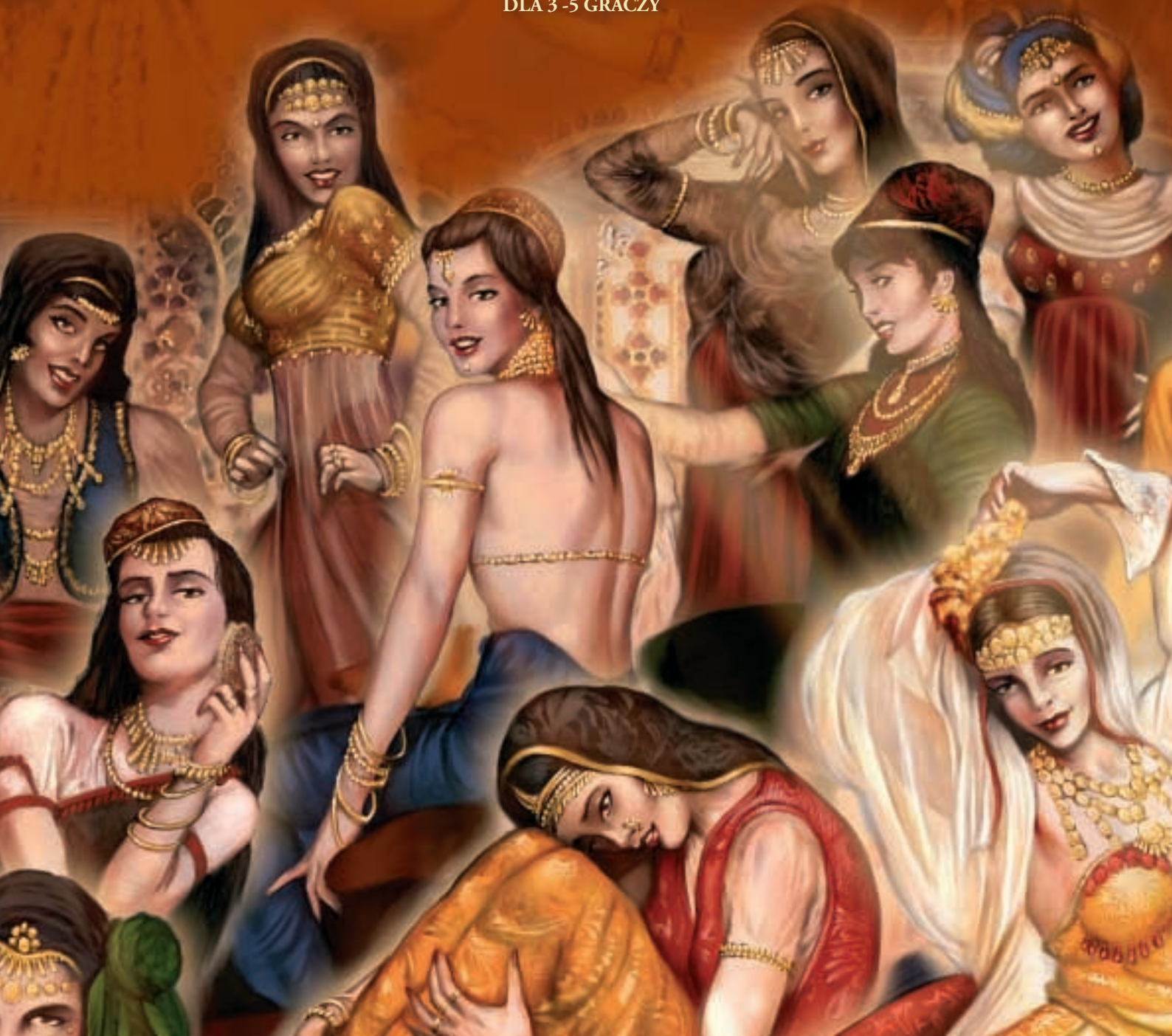


# Emira

KTÓRY Z SZEJKÓW ZDOBEDZIE KSIĘŻNICZKĘ?

NIEZWYKŁA GRA PLANSZOWA AUTORSTWA LIESBETH VANZIER I PAULA VAN HOVE

DLA 3 -5 GRACZY



## Zawartość

- 1.0 Wprowadzenie
- 2.0 Elementy gry
- 3.0 Początek gry
- 4.0 Przebieg gry
- 5.0 Zwycięstwo
- 6.0 Reguły dla 3 graczy
- 7.0 Listy kart
- 8.0 Gra dla zaawansowanych

### 1.0 WPROWADZENIE

W grze Emira ty i pozostali gracze wcielacie się w bogatych szejków dawnego Orientu, którzy usiłują skłonić piękne księżniczki – czyli Emiry – by zamieszkały w ich pałacach. A że w dalekim, pustynnym kraju to kobieta wybiera sobie mężczyznę, pozostaje wam zadbać o własną atrakcyjność. Tylko bogaty lub obdarzony szczęściem szejek może liczyć, że prawdziwa Emira zamieszka pod jego dachem!

By osiągnąć cel musicie dbać o swój wygląd, podnosić statusu, a nawet powiększać pałac. A że wszystko to pożera ogromne kwoty w złocie, trzeba wam również zarabiać na lukratywnym handlu przyprawami.

Choć księżniczki mają wygórowane wymagania, posiadają również cenne właściwości, niezbędne w każdym pustynnym pałacu: Rozsądek, Gospodarność, Zdolności kulinarne oraz Czułość. Każdy z szejków ma swoje, pilnie tajone, gusta, wedle których dobiera kobiety do swojego pałacu.

Pierwszy szejek, który przywabi do swojego pałacu odpowiednią liczbę Emir o konkretnych właściwościach (zależnych od tajnych preferencji oraz liczby graczy), zwycięży!

**Uwaga:** *Emira* to gra satyryczno-historyczna, która w żadnym razie ani nie słaui idei, ani nie namawia do posiadania haremu! Zresztą, nasze księżniczki są samoświadome i wyemancypowane: same wybierają swoją przyszłość!

### 2.0 ELEMENTY GRY

W każdym pudełku gry znajdują się:

- ☼ 1 plansza wspólna
- ☼ 5 plansz graczy
- ☼ 15 drewnianych dysków w 5 kolorach (po 3 zielone, białe, czerwone, niebieskie i czarne)
- ☼ 1 znacznik rozgrywającego
- ☼ 16 kart celów (4 dla 3 graczy, 5 dla 4 graczy, 7 dla 5 graczy)
- ☼ 54 kart wydarzeń
- ☼ 28 kart Emir
- ☼ 20 kart statusu
- ☼ 23 wielbłądy
- ☼ 20 części pałacu
- ☼ 2 karty statusu „+1”
- ☼ 39 żetonów prezencji (9x uroda, 9x maniery, 9x szata, 12x „+1”)
- ☼ 90 sztuk złota (20 x 10, 15 x 50, 30 x 100, 15 x 500, 10 x 1.000)
- ☼ 12 żółtych znaczników małej karawany
- ☼ 12 żółtych znaczników dużej karawany

- ☼ 2 specjalne żetony Xeni
- ☼ 1 woreczek
- ☼ 5 skrótów zasady (zawierających tor pałacu)
- ☼ 1 instrukcja

Jeśli któregokolwiek z tych elementów brakuje lub jest uszkodzony, przepraszamy i prosimy o kontakt.

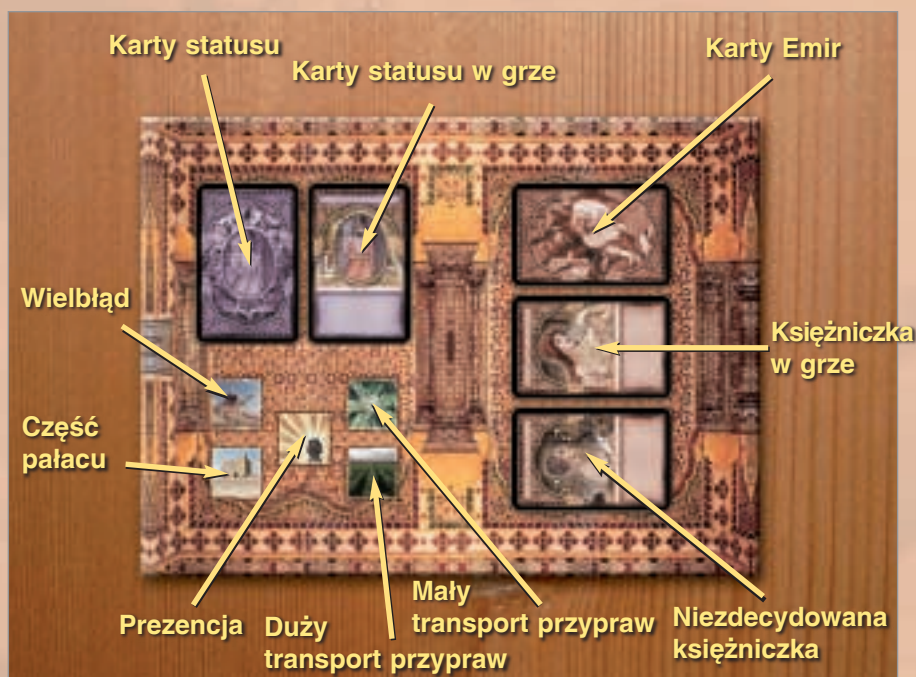


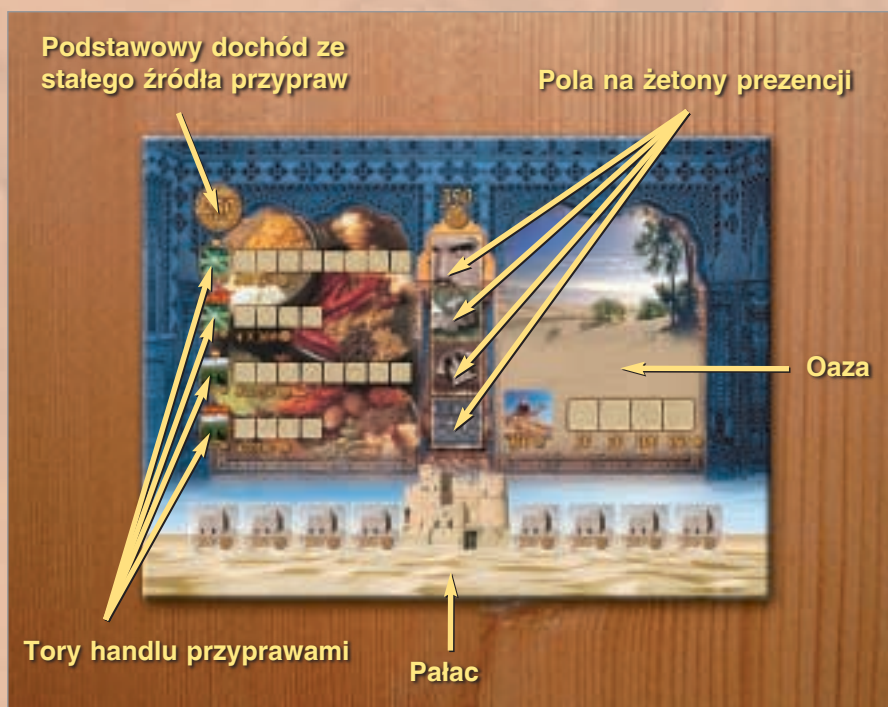
Zgłoszenia prosimy wysłać do:  
 Mayfair Games, Inc.  
 8060 Saint Louis Avenue  
 Skokie, IL 60076  
 USA  
 custserv@mayfairgames.com  
 1-847-677-6655

### 2.1 Plansza wspólna

*Planszę wspólną* ułóżcie pośrodku stołu. Znajduje się na niej szereg pól:

- ☼ Pole *kart Emir*. Tu ułóżcie karty Emir
- ☼ Pole *księżniczki w grze*. Tu układa się kartę Emiry „aktywną” w danej turze gry.
- ☼ Pole *niezdecydowanej księżniczki*. Tu układa się karty „niezdecydowanych” Emir.
- ☼ Pole *kart statusu*. Tu połóżcie karty statusu
- ☼ Pole *karty statusu w grze*. Tu układa się kartę statusu „aktywną” w danej turze gry.
- ☼ Pole *żetonów prezencji*. Tu umieszcza się dostępne obecnie żetony prezencji.
- ☼ Pole *części pałacu*. Tutaj połóżcie dostępne części pałacu.
- ☼ Pole *wielbłądów*. Tu układa się dostępne wielbłądy
- ☼ Pole *dużych transportów przypraw*. Tutaj ułóżcie dostępne duże karawany z przyprawami
- ☼ Pole *małych transportów przypraw*. Tutaj ułóżcie dostępne małe karawany z przyprawami





## 2.2 Plansze graczy

Każdy z graczy otrzymuje *własną planszę*, którą układa przed sobą. Znajduje się na niej kilka pól:

- ☞ Twoje *stałe źródło przypraw*. W każdej turze otrzymujesz stały dochód, który zapewnia prywatny dostawca przypraw.
- ☞ Twój *handel przyprawami*. Tu znajdują się 4 tory dla twoich karawan z przyprawami.
- ☞ Pola na *żetony prezencji*. Tu układa się 4 różne żetony prezencji: urodę, maniery, szatę oraz „+1”.
- ☞ *Oaza*. W oazie umieszcza się wszystkie wielbłądy, które kupiłeś. Poniżej oazy znajduje się tor wielbłądów.
- ☞ *Pałac*. Możesz rozbudowywać swoją siedzibę, dodając do pałacu kolejne części.

## 2.3 Karty

W grze *Emira* znajduje się 120 kart. Dzielą się one na cztery rodzaje: karty wydarzeń, karty Emir, karty celów i karty statusu.

### 2.3.1 Karty wydarzeń

W grze używa się 54 *kart wydarzeń*, które gracze kupują się podczas gry. Kiedy zagrasz taką kartę, należy natychmiast rozegrać opisane na niej wydarzenie (na przykład „Złote czasy”).

Wszystkie karty opisano szczegółowo w sekcji 7.2



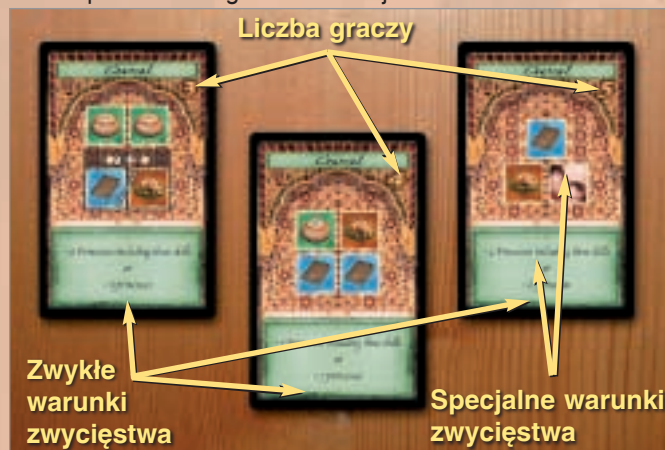
### 2.3.2 Karty Emir



Każda z 28 *kart Emir* reprezentuje księżniczkę – zaznaczono na niej, jak się nazywa, co ceni w szejku, jakie posiada właściwości oraz opisano jej zdolność specjalną. Wszystkie księżniczki opisano szczegółowo w sekcji 7.3.

### 2.3.3 Karty celów

W grze używa się 3 zestawów *kart celów* (w sumie 16 kart), po jednym dla 3, 4 i 5 graczy. Z karty celu poznasz warunki, które musisz spełnić, by wygrać grę. Karty celów opisano szczegółowo w sekcji 7.1.



### 2.3.4 Karty statusu

Na każdej z 20 *kart statusu* znajduje się jej koszt oraz ilość dodatkowego statusu, który przynosi ona posiadaczowi. Specjalne



karty statusu „+1”, oznaczone „Aktorstwo” [„Acting”] i Śpiew [„Singing”] zdobywa się, skłaniając ku sobie konkretne księżniczki. Lista kart statusu znajduje się w sekcji 7.4.

## 2.4 Znaczniki i żetony

W grze używa się rozmaitych znaczników i żetonów.

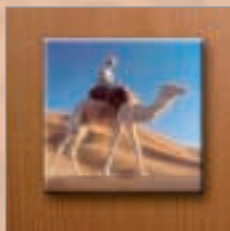


### 2.4.1 Znacznik rozgrywającego

Tego drewnianego znacznika używa się, by oznaczyć, który gracz rozpoczyna tę rundę.

### 2.4.2 Części pałacu

Części pałacu układasz na swojej planszy gracza, rozbudowując w ten sposób swój pałac.

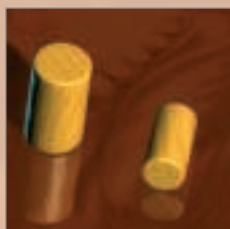
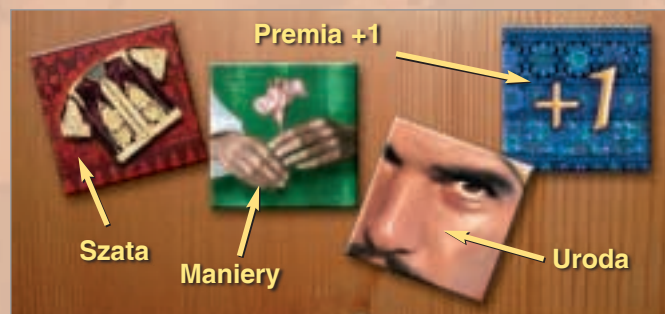


### 2.4.3 Wielbłądy

Zakupione wielbłądy umieszczasz w oazie. Zapewniają ci one zniżkę podczas licytacji.

### 2.4.4 Żetony prezencji

Żetony prezencji w *Emirze* dzielą się na 4 rodzaje: urodę, maniery, szatę oraz specjalną premię „+1”. Możesz je kupować i układać na swojej planszy gracza.



### 2.4.5 Znaczniki handlu przyprawami

Znaczniki handlu przyprawami dzielą karawany na dwa rodzaje: duże i małe. Kiedy kupujesz karawanę, układasz taki znacznik na jednym z torów handlu przyprawami swojej planszy gracza. Karawany zapewniają ci dodatkowe dochody.

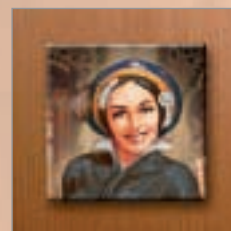


### 2.4.6 Drewniane dyski

Na początku gry użyjcie drewnianych dysków, by każdy gracz wylosował swój kolor. Podczas samej zabawy znajdą zastosowanie na planszy gracza.

### 2.4.7 Specjalne żetony Xenia

Tych 2 żetonów specjalnych używa się wyłącznie, gdy w grze znajdzie się karta Emiry „Xenia”.



### 2.4.8 Sztuki złota

W *Emirze* używa się złotych monet o różnych nominałach (20x 10, 15x 50, 30x 100, 15x 500, 10x 1000).



## 2.5 Skróć zasad

Skrót zasad pomoże ci śledzić postęp rozgrywki, znajdziesz na nim również preferencje i właściwości księżniczek. Ponadto umieszczono na nim tor pałacu, używany podczas gry dla zaawansowanych.

## 3.0 POCZĄTEK GRY

Ułóżcie planszę wspólną na środku stołu.

Oddzielcie wszystkie wielbłądy, części pałacu, żetony prezencji „+1” oraz znaczniki karawan i ułóżcie je w pobliżu planszy wraz z 2 kartami statusu „+1” („Śpiew” [„Singing”] i „Aktorstwo” [„Acting”]), kartą statusu wartą 350 złota 1 żetonem prezencji każdego typu (uroda, maniery oraz szata). Włóżcie po 1 drewnianym dysku każdego koloru do woreczka i wymieszajcie je. Każdy gracz losuje dysk i zabiera kartę gracza oraz drugi dysk tego samego koloru (trzeciego dysku używa się w grze dla zaawansowanych).

Każdy szejek (kolor) posiada inną przewagę:

- ☞ Zielony szejek bierze wielbłąda i układa go w oazie na swojej planszy.
- ☞ Biały szejek bierze część pałacu i dodaje ją do pałacu na swojej planszy.
- ☞ Czerwony szejek bierze kartę statusu wartą 350 złota (odłożoną obok planszy) i kładzie przed sobą.  
**Uwaga:** Jeśli w grze 3 lub 4-osobowej nie ma czerwonego szejka, wtasujcie tę kartę do talii.
- ☞ Niebieski szejek bierze żeton prezencji „szata” (odłożony obok planszy) i układa na swojej planszy.



**Uwaga:** Jeśli w grze 3 lub 4-osobowej nie ma niebieskiego szejka, żeton umieszcza się w woreczku wraz z pozostałymi.

- ☞ Czarny szejek posiada większe stałe źródło przypraw. Zarabia o 50 złota na turę więcej, co zaznaczono na jego planszy.

Losowo wybierzcie rozgrywającego i połóżcie przed nim znacznik.

Przygotowanie talii statusu:

- ☞ Wyjmijcie 4 karty warte 3 punkty. Resztę potasujcie.
- ☞ Odłóżcie górne 6 kart talii. Potasujcie karty warte 3 punkty wraz z resztą.
- ☞ Połóżcie talię statusu w odpowiednim miejscu planszy. Na jej wierzchu ułóżcie 6 kart, odłożonych wcześniej.

Ułóż 1 z twoich drewnianych dysków na polu toru wielbłądów „50 sztuk złota”. Drugiego dysku używa się podczas fazy licytacji.

Potasujcie karty celów dla liczby graczy, biorącej udział w tej rozgrywce. Każdy z was ciągnie 1 kartę celu. Pamiętaj, by nie pokazywać jej pozostałym!

Potasujcie talię wydarzeń i rozdajcie po 3 zakryte karty graczom. Każdy ogląda swoje 3 karty i w sekrecie wybiera 1. Pozostałe 2 wracają do talii. Potasujcie ją znowu i ułóżcie, zakrytą, na planszy wspólnej.

**Uwaga:** Przed potasowaniem talii usuńcie 3 karty „Renowacja” [„Restoration”] – używa się jej tylko w rozgrywce dla zaawansowanych.

Potasujcie karty Emir i połóżcie je, zakryte, na planszy wspólnej.

**Uwaga:** Zdolności specjalnych księżniczki Albiny oraz Firyal używa się tylko w wersji dla zaawansowanych.

Włóżcie do woreczka pozostałe żetony prezencji (po 8 każdego typu, plus 1 żeton „szaty” jeśli w grze nie ma niebieskiego szejka). Nie wkładajcie do woreczka żetonów „+1”.

Na koniec rozdajcie każdemu z graczy po 750 sztuk złota.

#### 4.0 PRZEBIEG GRY

Poniżej znajdują się reguły dla 4 i 5 graczy. Jeśli jest was tylko 3, zachodzą pewne modyfikacje opisane w sekcji 6.0.

**Emirę** rozgrywa się w szeregu tur. Każda tura dzieli się na 8 faz.

- 4.1 Zagrywanie kart wydarzeń
- 4.2 Dochód z handlu i źródła przypraw
- 4.3 Przygotowanie planszy wspólnej
- 4.4 Licytacje i akcje
- 4.5 Kupno kart wydarzeń
- 4.6 Księżniczka wybiera szejka
- 4.7 Utrzymanie
- 4.8 Zmiana rozgrywającego

#### 4.1 Zagrywanie kart wydarzeń

Poczynając od rozgrywającego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz *może* (ale nie musi) zagrać 1 kartę wydarzenia. Jeśli na karcie znajduje się symbol, nie można zagrać kolejnej karty o tym samym symbolu do końca tury. *Zapobiega to kumulacji oraz sprzeczności efektów.* Po rozegraniu karty wydarzenia jest ona usuwana z gry, chyba, że jej tekst mówi inaczej. Takie „trwałe” wydarzenia trzymaj przed sobą, odsłonięte. Więcej informacji o kartach wydarzeń znajdziesz w sekcji 7.2.

**Uwaga:** Podczas pierwszej tury gry *nie można* zagrywać kart wydarzeń!



#### 4.2 Dochód z handlu i źródła przypraw

Dochód z osobistego źródła przypraw otrzymujesz w każdej turze (wypisano go na planszy gracza). Dodatkowo złoto zarabiasz możesz inwestując w handel przyprawami. Kiedy kupujesz karawanę, umieszczasz ją na odpowiednim torze karawan (patrz 4.4.1). Za każdą posiadaną karawanę otrzymujesz dodatkowe sztuki złota, w wypisanej ilości. Po otrzymaniu dochodu z karawany przesunij jej znacznik o 1 pole w lewo.

Jeśli karawana znajduje się na polu z lewej strony toru, otrzymujesz dochód po raz ostatni, a potem usuwa się ją z planszy i odkłada od puli.

**Uwaga:** W pierwszej turze otrzymujesz dochód!

#### 4.3 Przygotowanie planszy wspólnej

Odsłoń górną kartę Emiry i połóż ją, odkrytą, w polu „w grze”. Następnie odsłoń górną kartę statusu. Pociągnij 1 losowy żeton prezencji i połóż go na planszy wspólnej. Ułóż na niej również – na odpowiednich polach – 1 część pałacu, 1 wielbłąda, 1 małą karawanę i 1 dużą karawanę.

#### 4.4 Licytacje i akcje

Podczas tej fazy możesz wykonać 1 akcję. Ponadto, każdy rodzaj akcji może zostać wykonany tylko przez jednego gracza w turze. By określić, kto wykonuje akcję jako pierwszy, licytujcie złotem – gracz, który wylicytował najwyższej płaci, a następnie wykonuje akcję. Pozostali gracze licytują następnie, kto wykona drugą akcję i tak dalej.

**Uwaga:** Nie wolno uprzedzać, jaką akcję zamierzasz wykonać!

Jako pierwszy licytuje rozgrywający – dalej licytacja toczy się w kierunku ruchu wskazówek zegara. Kiedy przychodzi twoja kolej, musisz zaoferować o przynajmniej 10 sztuk złota więcej, niż wynosi obecna stawka. Jeśli spasujesz, wypadasz z tej licytacji i nie możesz podbić stawki później. Licytacja trwa, póki gracze podbijają po co najmniej 10 sztuk złota. Kiedy wszyscy gracze poza jednym spasują, zwycięzca licytacji płaci sumę,

którą zaoferował do banku i natychmiast wybiera i wykonuje jedną z dostępnych akcji (czyli taką, której nikt w tej turze jeszcze nie wykonał).

Po wykonaniu akcji ułóż drewniany dysk na planszy wspólnej by zaznaczyć, że wykonałeś akcję. Nie możesz brać udziału w kolejnych licytacjach. Gracz siedzący na lewo od zwycięzcy poprzedniej licytacji zaczyna następną rundę.

Gracze, którzy wykonali akcję nie mogą w tej turze brać udziału w kolejnych licytacjach. Zwycięzca każdej licytacji nie może wykonać akcji, którą w tej turze wykonali już jego poprzednicy. Licytacje trwają, póki każdy gracz nie wykona jednej akcji. Jeśli jesteś ostatnim graczem, który nie wykonał akcji, nie musisz licytować – wystarczy, że zapłacisz koszt akcji, którą wykonujesz.

#### 4.4.1 Rodzaje akcji

Podczas każdej tury wybiera się spośród 6 akcji:

- ☞ Kupno małej karawany z przyprawami
- ☞ Kupno dużej karawany z przyprawami
- ☞ Poprawa prezencji
- ☞ Poprawa statusu
- ☞ Kupno części pałacu
- ☞ Kupno wielbłąda

#### Kupno karawany

Kiedy kupujesz karawanę z przyprawami, bierzesz znacznik z planszy wspólnej i układasz go na prawym polu jednego z torów przypraw swojej planszy gracza. W każdej turze, podczas fazy dochodu, będziesz przesuwac znacznik o 1 pole w lewo. W ten sposób określisz, przez ile tur karawana przynosić ci będzie dochód, zanim wszystkie przyprawy zostaną wyprzedane.

Możesz kupić *dużą* lub *małą* karawanę – ponadto, musisz zdecydować, czy będzie *szybka*, czy *powolna*. Kiedy kupujesz karawanę, wybierz jej wielkość (o masz jeszcze wybór), a następnie zdecyduj o jej tempie. Następnie ułóż znacznik na stosownym polu i zapłać stosowną sumę do banku. Koszt każdej karawany znajduje się na planszy, obok jej toru.

Możesz wykupić więcej niż 1 karawanę tego samego typu (w różnych turach). Możesz też ustawić więcej niż 1 karawanę na tym samym torze.

#### Mała karawana z przyprawami (Powolna i Szybka)

Za powolną małą karawanę zapłacić musisz 450 sztuk złota. Przez 8 tur przynosić ci będzie po 150 sztuk złota.

Za szybką małą karawanę zapłacić musisz 550 sztuk złota. Przez 4 tury przynosić ci będzie po 300 sztuk złota.

#### Duża karawana z przyprawami (Powolna i Szybka)

Za powolną dużą karawanę zapłacić musisz 750 sztuk złota. Przez 8 tur przynosić ci będzie po 250 sztuk złota.

Za szybką dużą karawanę zapłacić musisz 900 sztuk złota. Przez 4 tury przynosić ci będzie po 500 sztuk złota.

**Uwaga:** Zysk z szybkich karawan jest nieco niższy, ale szybciej złoto dociera do ciebie szybciej.

#### Poprawa prezencji

W grze występują 3 składowe prezencji – uroda, maniery oraz szata. W każdej turze losuje się 1 żeton z woreczka i układa go na planszy wspólnej. Każdy z żetonów prezencji kosztuje 350 sztuk złota. Po wykupieniu układasz go na swojej planszy gracza, na odpowiadającym mu polu. Możesz mieć więcej niż 1 żeton każdego typu – kolejne żetony układaj w stos. Jeśli zdobędziesz po 1 żetonie każdego typu, natychmiast otrzymujesz dodatkowo żeton „+1”, który daje ci 1 punkt prezencji. Kolejne żetony „+1” dostajesz za każdy skompletowany zestaw żetonów 3 różnych składowych prezencji.

Jeśli w danej turze nikt nie wykupi żetonu prezencji, wraca on do woreczka po zakończeniu tej fazy.

#### Poprawa statusu

W każdej turze wprowadza się „do gry” jedną kartę statusu. Jeśli ją wykupisz, twój status wzrośnie o wartość wypisaną na karcie. Z karty odczytasz również jej koszt, który waha się między 300 a 1500 sztukami złota. Koszt ten wpłaca się do banku.

Jeśli w danej turze nikt nie wykupi karty statusu, odkłada się ją, zakrytą, pod spód talii statusu po zakończeniu tej fazy. Dzięki temu może pojawić się w grze jeszcze raz. Karty statusu wymienione są w sekcji 7.4.

#### Kupno części pałacu

Każda nowa część pałacu kosztuje 500 sztuk złota (które wpłaca się do banku). Części pałacu są ważne z dwóch względów. Po pierwsze, niektóre księżniczki wołają wielkie pałace. Pod drugie, musisz mieć siedzibę dość dużą dla wszystkich swoich księżniczek (patrz sekcja 4.6).

**Uwaga:** *Choć pałac na planszy gracza ma tylko 8 części, nie jest to ograniczenie – jeśli chcesz, możesz powiększać go jeszcze bardziej.*

#### Kupno wielbłąda

Wielbłąd kosztuje 150 sztuk złota (płatne do banku) i zapewnia przewagę w przyszłych licytacjach. Każdy posiadany wielbłąd obniża o 50 stawkę, którą zapłacisz – a więc, jeśli masz 1 wielbłąda i wylicytujesz za 250 złota, do banku zapłacić musisz tylko 200. Wielbłądy nie obniżają kosztu akcji.

**Uwaga:** *Nawet, jeśli wielbłądy obniżą twoją stawkę poniżej 0 nie otrzymujesz z banku ani grosza!*

**Uwaga:** *Ilość kart statusu, żetonów prezencji, części pałacu, wielbłądów i podobnych jest ograniczona – jeśli pula się skończy, nie można ich dłużej kupować.*

#### 4.4.2 Pozostałe zasady licytacji i akcji

1. Jeśli wszyscy gracze spasują podczas licytacji, gracz, który zaczął licytację może wybrać akcję nic za nią nie płacąc. Opłaca tylko koszt samej akcji. Nie można podbijać stawki o 0 sztuk złota (byłoby to równoznaczne z pasem) – stawka musi wzrosnąć o minimum 10.
2. Nie musisz wykonywać akcji, nawet jeśli wygrałeś licytację. Może się zdarzyć, że źle obliczysz koszt i braknie ci pieniędzy na opłacenie utrzymania.



**Przykład:** *Niebieski szejek orientuje się nagle, że po opłaceniu stawki, którą wylicytował, nie zdoła zapłacić 250 sztuk złota za swoje 5 księżniczek, jeśli kupi jeszcze nową część pałacu.*

3. W 2 przypadkach wolno ci zrezygnować z wykonania akcji i zabrać z banku 150 sztuk złota: po pierwsze, gdy masz mniej niż 500 sztuk złota lub, po drugie, jeśli w twoim pałacu jest 4 lub więcej księżniczek i nie masz na planszy żadnej karawany. Z tej opcji skorzystać może dowolna ilość graczy w turze i nie trzeba jej licytować.
4. Możesz zaliczyć tak, że zostanie ci mniej niż 500 sztuk złota (nawet, jeśli jesteś ostatnim graczem w turze). Upoważnia cię to do rezygnacji z akcji i zabrania z banku 150 sztuk złota.
5. Jeśli nikt nie wykupi danej akcji, podczas następnej tury nie układaj na planszy drugiego żetonu lub znacznika tego samego typu. W każdej turze dostępna ma być tylko 1 duża karawana, 1 mała karawana, 1 część pałacu, 1 wielbłąd, 1 żeton prezencji i 1 karta statusu.

#### 4.5 Kupno karty wydarzeń

Poczynając od rozgrywanego, wszyscy gracze -w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara – mogą wykupić po 1 karcie wydarzenia.

Można to zrobić na dwa sposoby:

1. Możesz zapłacić do banku 150 sztuk złota, by pociągnąć 2 karty z talii, wybrać jedną, a drugą odłożyć, zakrytą, pod spód talii.
2. Możesz zapłacić do banku 250 sztuk złota, by pociągnąć 3 karty z talii, wybrać jedną, a dwie pozostałe odłożyć, zakryte, pod spód talii.

**Uwaga:** Karty zagrane w czasie fazy „zagrywania kart wydarzeń” usuwa się z gry – nie wkładaj ich poda talię!

#### 4.6 Księżniczka wybiera szejka

Czas, by odsłonięta księżniczka zdecydowała, w czyim domostwie zamieszka. Wybrać może wyłącznie szejka, którego pałac jest dość duży, by zapewnić jej dom.

**Uwaga:** *W początkowym pałacu, z którym rozpoczynasz grę, mieszczą się tylko dwie księżniczki. Każda kolejna część pałacu zapewnia miejsce 1 dodatkowej księżniczce.*

Pośród szejków posiadających wystarczająco duży pałac księżniczka wybiera tego, który najlepiej spełnia jej pierwszą preferencję. Jeśli dwóch szejków remisuje w tym względzie, decyduje się na tego z nich, który lepiej wypełnia jej drugą preferencję. Jeżeli to nie rozstrzygnie remisu, „niezdecydowana” księżniczka trafia na odpowiednie pole wspólnej planszy.

**Przykład:** *Thara wybierze szejka o najlepszej prezencji – ale dwóch szejków ma równą, najwyższą prezencję. Księżniczka wybiera między nimi tego, który posiada większy pałac.*

**Uwaga:** *Kiedy tylko któryś z szejków wyprzedza konkurenta, z którym rywalizuje o niezdecydowaną księżniczkę, ta natychmiast przenosi się do jego pałacu! Jeśli emira zwraca uwagę na złoto, zmiana taka może nastąpić w dowolnej chwili. W wypadku pozostałych cech, decyzja zapadnie podczas przyszłej fazy akcji i licytacji, kiedy szejkowie podejmą działania zwiększające ich atrakcyjność w oczach księżniczki.*

Lista wszystkich księżniczek, ich zdolności oraz preferencji znajduje się w sekcji 7.3.

Jeśli po tej fazie masz w pałacu wymaganą przez twój cel liczbę księżniczek o wymaganych właściwościach i możesz zapłacić za utrzymanie (podczas fazy utrzymania), **zwycięzys** – ale dopiero po zakończeniu tury. Pamiętaj, że musi ona dobiec końca, zanim ogłosisz triumf!

#### Pozostałe zasady:

- ☞ Nie można odmówić przyjęcia księżniczki, która cię wybierze!
- ☞ Zdolności specjalne księżniczek rozgrywa się natychmiast.
- ☞ Zdolności specjalne księżniczki Albiny oraz Firyal działają wyłącznie podczas gry dla zaawansowanych.
- ☞ Podczas gry możesz ukrywać przed graczami swoje złoto – ale jeśli księżniczka preferuje najbogatszego z szejków, musisz ujawnić stan swojego skarbcza.

#### 4.7 Utrzymanie

W każdej turze musisz opłacić swój pałac, wpłacając do banku 50 sztuk złota za każdą zamieszkującą go księżniczkę (tak, nawet podczas 1001 nocy nie rozdają za darmo smakolewów, wykwinnych szat i innych luksusów!).

Jeżeli nie możesz zapłacić pełnego kosztu utrzymania, w pałacu wybucha zamieszanie i 1 księżniczka cię opuszcza! Zapłać wszystkie pieniądze, które ci zostały, potasuj swoje karty Emir i nich inny gracz wylosuje jedną. Tę księżniczkę układa się, zakrytą, pod spodem talii Emir – może wrócić do gry później. Natychmiast tracisz wszelkie korzyści (i utrudnienia), które zyskałeś dzięki niej. Patrz też sekcja 7.3.

**Wyjątek:** *Patrz „Xenia”, w sekcji 7.3.*



**Uwaga:** Niektóre księżniczki mają wyższe koszty utrzymania!

#### 4.8 Zmiana rozgrywającego

Jeśli byłeś w tej turze rozgrywającym, oddaj na koniec tury znacznik gracze po swojej lewej. W kolejnej turze to on będzie nowym rozgrywającym

#### 5.0 ZWYCIĘSTWO

Warunki zwycięstwa znajdują się na twojej karcie celu. Pierwszy gracz, który wypełni swój cel, pokazuje swoją kartę, a gra kończy się jego zwycięstwem.

By wypełnić cel, skorzystaś możesz z właściwości księżniczek, które zamieszkały w twoim pałacu. Każda z nich posiada jedną z 4 właściwości: *Rozsądek*, *Gospodarność*, *Gotowanie* lub *Czułość*. Jeśli zgromadzisz zestaw właściwości znajdujący się na twojej karcie, potrzebowaś będziesz mniejszej ilości księżniczek, by wygrać grę.

Niektóre księżniczki posiadają więcej niż 1 właściwość, każda jednak może korzystać z tylko 1 właściwości na raz (patrz spis w sekcji 7.3).

By zwyciężyć, potrzebujesz przynajmniej tylu księżniczek, ile wypisano w lewej kolumnie poniższej tabeli – i muszą one posiadać wymagany przez kartę celu zestaw właściwości. Jeżeli nie jesteś w stanie skompletować właściwości, potrzebne ci będzie tyle księżniczek, ile wypisano w prawej kolumnie tabeli. Liczby te zależą od ilości graczy. Zestawienie kart celów znajduje się w sekcji 7.1.

Graczy	Minimum	Maksimum
5 graczy	4	6
4 graczy	5	7
3 graczy	6	8

**Uwaga:** Jeśli w grze jest niezdecydowana księżniczka lub zagrano kartę *Nierozłączki* [Double Trouble], może się zdarzyć, że dwóch graczy spełni warunki zwycięstwa w tej samej turze. W takim, bardzo rzadkim, przypadku gra kończy się remisem i zwycięstwem obydwu z nich.

#### 6.0 ZASADY DLA 3 GRACZY

Kiedy przygotowujecie grę, odłóżcie do pudełka następujące elementy: po 4 małe i duże karawany, 2 żetony prezencji każdego typu i 7 wielbłądów. Ponadto, usuńcie z talii następujące karty statusu: 1 x 300 sztuk złota, 1 x 350 sztuk złota, 1 x 400 sztuk złota, 2 x 800 sztuk złota oraz 1 x 1400 sztuk złota. Używajcie wszystkich kart Emir. Kiedy przygotowujecie talię statusu, odłóżcie na bok 3 karty (a nie 6), zanim wtasujecie karty warte 3 punkty.

Zasady dla 3 graczy są bardzo podobne do reguł dla 4 i 5 graczy:

- ☞ Faza przygotowania (sekcja 4.3) ma miejsce tylko co drugą (nieparzystą) turę. Podczas każdej fazy odkryjcie dwie karty Emir.
- ☞ Kupno kart wydarzeń (sekcja 4.5) możliwe jest tylko w parzystych turach gry.

#### 6.1 Sekwencja nieparzystej tury gry

Rozgrywajcie następujące fazy (zaznaczono zmiany w stosunku do gry 4 i 5-osobowej):

- 1) Zagrywanie kart wydarzeń
- 2) Dochód z handlu i źródła przypraw
- 3) Przygotowanie planszy wspólnej. Odśłońcie dwie karty Emir. Ich kolejność jest istotna – odślonięta jako pierwsza jest aktywna w tej turze, druga natomiast w następnej. Poza tym przygotujcie planszę jak dla 4 i 5 graczy.
- 4) Licytacje i akcje
- 5) Nie można kupować kart wydarzeń.
- 6) Pierwsza księżniczka wybiera szejka
- 7) Utrzymanie
- 8) Zmiana rozgrywającego

#### 6.2 Sekwencja parzystej tury gry

- 1) **Nie można** zagrywać kart wydarzeń
- 2) Dochód z handlu i źródła przypraw
- 3) *Przygotowanie planszy wspólnej. Nie ciągnij karty Emiry – zamiast tego aktywna staje się druga księżniczka (patrz 6.1). Nie dodawaj nowych żetonów na planszę, zamiast nich gracze wybierają spośród akcji, których nie wybrali w poprzedniej turze. Wyjątek:* Jeśli ktoś wykupił część pałacu, dodaj na planszę nową.
- 4) Licytacje i akcje
- 5) Kupno kart wydarzeń
- 6) Księżniczka wybiera szejka
- 7) Utrzymanie
- 8) Zmiana rozgrywającego



**Uwaga:** Odlóż niewykupione żetony prezencji do woreczka na koniec fazy licytacji i akcji parzystej tury gry. To samo tyczy się karty statusu – jeśli nikt nie kupił jej przez dwie tury gry, trafia pod spód talii na koniec licytacji i akcji tury parzystej. Jeśli nikt nie kupił części pałacu, nie dodawaj w następnej turze nowego żetonu – dodaje się go na planszę tylko, jeśli poprzedni został kupiony.

### 6.3 Karty wydarzeń w grze trzyosobowej

W grze trzyosobowej niektóre karty wydarzeń mają nieco inne działanie:

**Nierozłączki [Double Trouble]:** 3 do gry wchodzi 3 księżniczki. Zanim karty zostaną odsłonięte musisz zdecydować, czy 2 księżniczki będą aktywne w turze parzystej, czy nieparzystej.

**Ciche dni [Quiet Days]:** Do gry wchodzi tylko 1 księżniczka. Zanim zostanie odsłonięta musisz zdecydować, czy będzie aktywna w turze parzystej, czy nieparzystej. Pociągnij ją jednak w fazie przygotowania tury nieparzystej.

**Zmieniała zdanie! [Changing Her Mind]:** Zanim karty zostaną odsłonięte musisz zdecydować, czy zmieniasz preferencję księżniczki z parzystej, czy z nieparzystej tury. Jeśli w grze są poza tym Nierozłączki i w którejś turze aktywne będą dwie księżniczki, musisz zdecydować zanim zostaną odsłonięte, której preferencje zmieniasz.

## 7.0 SPIS KART

### 7.1 Karty celów (x16)

#### 5 graczy (x7)

- ☞ 1 księżniczka z „Rozsądkiem”, 1 z „Gospodarnością” i 1 z „Czułością”
- ☞ 1 księżniczka z „Rozsądkiem”, 1 z „Gotowaniem” i 1 z „Czułością”
- ☞ 1 księżniczka z „Gospodarnością”, 1 z „Gotowaniem” i 1 z „Czułością”
- ☞ 2 księżniczki z „Rozsądkiem” i 1 z „Gospodarnością”
- ☞ 2 księżniczki z „Rozsądkiem” i 1 z „Gotowaniem”
- ☞ 2+1 księżniczki z właściwościami: „Rozsądek” oraz „Czułość”
- ☞ 2+1 księżniczki z właściwościami: „Gospodarność” oraz „Gotowanie”

#### 4 graczy (x5)

- ☞ 1 księżniczka z „Rozsądkiem”, 1 z „Gospodarnością”, 1 z „Gotowaniem” i 1 z „Czułością”
- ☞ 2 księżniczki z „Rozsądkiem”, 1 z „Gospodarnością” i 1 z „Gotowaniem”
- ☞ 1 księżniczka z „Rozsądkiem” i 2+1 księżniczki z właściwościami: „Gospodarność” oraz „Czułość”
- ☞ 1 księżniczka z „Czułością” i 2+1 księżniczki z właściwościami: „Rozsądek” oraz „Gotowanie”
- ☞ 2+1+1 księżniczki z właściwościami: „Gospodarność”, „Gotowanie” oraz „Czułość”

#### 3 graczy (x4)

- ☞ 2 księżniczki z „Rozsądkiem”, 1 z „Gospodarnością”, 1 z „Gotowaniem” i 1 z „Czułością”
- ☞ 2 księżniczki z „Gospodarnością” i 2+1 księżniczki z właściwościami: „Rozsądek” oraz „Gotowanie”
- ☞ 2 księżniczki z „Rozsądkiem” i 2+1 księżniczki z właściwościami: „Gospodarność” oraz „Czułość”
- ☞ 2+2+1 księżniczki z właściwościami: „Rozsądek”, „Gotowanie” oraz „Czułość”

### 7.2 Karty wydarzeń

(54, po 32 kopie każdej):

- ☞ **Bazar [Bazaar]:** Podczas fazy przygotowania przeszukaj woreczek i wybierz jeden żeton prezencji, który trafi w tej turze na planszę. Pozostałe żetony odlóż do woreczka.
- ☞ **Lepsza rasa [Better Breed]:** Przesuń swój dysk na torze wielbłądów o jedno pole w prawo. Dzięki temu wzrasta niższa, którą zatrzymujesz za każdego wielbłąda. Kiedy zagrywasz tę kartę po raz pierwszy, zwiększa się ona do 70 sztuk złota, za drugim razem do 100, za trzecim do 150.
- ☞ **Gody wielbłądów [Camel Breeding]:** Każdy gracz otrzymuje 1 dodatkowego wielbłąda na każde 2, które posiada (Uwaga: Jeśli w puli nie ma już wielbłądów, ta karta nie działa).
- ☞ **Wielbłądzia zaraza [Camel Epidemic]:** Każdy gracz traci 1 wielbłąda na każde 3, które posiada.
- ☞ **Zmieniła zdanie [Changing Her Mind]:** Obejrzyj górną kartę Emiry. Zdecyduj, czy preferencje księżniczki pozostaną bez zmian, czy zamienisz jej pierwszą preferencję z drugą, czy też odłożysz jej kartę pod talie.
- ☞ **Wpływy na dworze [Court Influence]:** Obejrzyj 3 górne karty Emir i odlóż je na wierzch talii w dowolnej kolejności.
- ☞ **Nierozłączki [Double Trouble]:** W tej fazie przygotowania odsłoń dwie Emiry, nie zmieniając ich kolejności. Pierwsza z odsłoniętych księżniczek jako pierwsza wybiera szejka, druga dokonuje wyboru zaraz po niej.
- ☞ **Złote czasy [Golden Times]:** Podczas tej fazy dochodu tej tury każdy z graczy otrzymuje o 20% sztuk złota więcej. Zwiększa się zarówno dochód z osobistego źródła przypraw jak i z karawan.
- ☞ **Przystojniak [Good Looking]:** Wybierz rodzaj żetonu prezencji. Otrzymujesz żeton „+1” za każde 3 żetony tego typu. Zatrzymujesz tę kartę do końca gry – układaj na niej żetony „+1”.
- ☞ **Domek dla gości [Guest House]:** W twoim pałacu zmieści się o 1 księżniczkę więcej. Tę kartę zatrzymujesz do końca gry.
- ☞ **Przerwane szlaki handlowe [Interrupt Spice Trade]:** Podczas tej fazy dochodów gracze otrzymują złoto wyłącznie z osobistego źródła przypraw. Karawany nie przynoszą dochodu i nie są przesuwane w lewo.
- ☞ **Nowe polecenia [New Orders]:** Obejrzyj 3 górne karty statusu i odlóż je na wierzch talii w dowolnej kolejności.
- ☞ **Nowa karawana [New Spice Caravan]:** Przesuń jedną ze swoich karawan o jedno pole na torze w prawo.

- ☞ **Towar dla wybranych [Noble Merchandise]:** Podczas fazy przygotowania przeszukaj talię statusu i wybierz, która karta trafi w tej turze na planszę wspólną. Resztę kart potasuj i ułóż z powrotem na planszy.
- ☞ **Ciche dni [Quiet Days]:** Podczas tej fazy przygotowania nie odsłania się karty Emiry. W tej turze nowa księżniczka nie wybierze swojego szejka. Karta nie wpływa na niezdecydowane księżniczki.
- ☞ **Renowacja [Restoration]:** Przesuń swój dysk o 1 pole w prawo na torze pałacu. Wartość twojego pałacu wzrasta o 0,5 punktu.
- ☞ **Parszywe wielbłądy [Sick Camels]:** Podczas tej fazy licytacji wielbłądy nie zapewniają zniżki.
- ☞ **Szkodniki [Vermin]:** Wybierz rodzaj karawany z przygotowanymi (na przykład „powolna mała karawana”). Wszyscy gracze, który posiadają karawany tego rodzaju muszą przesunąć jeden z ich znaczników o 1 pole w lewo. Jeżeli wybrałeś powolny rodzaj karawany gracz, którzy posiadają 2 lub więcej karawan tego typu muszą przesunąć po 2 znaczniki. Jeżeli nie masz karawany danego typu, karta na ciebie nie działa. Jeżeli masz wiele karawan, wybierasz, którą przesuwasz.

### 7.3 Karty księżniczek (x28)

#### Specjalne zdolności księżniczki

**Uwaga ogólna:** We wszystkich przypadkach, specjalna zdolność księżniczki oddziałuje na ciebie tylko, jeśli przebywa ona w twoim pałacu. Jeżeli z jakichś powodów go opuści, nie otrzymujesz dłużej korzyści (ani strat!), które niosła ze sobą jej obecność. Jeżeli jednak księżniczka spowodowała jednorazową stratę, nie otrzymujesz nic z powrotem. Księżniczki o efekcie jednorazowym to Samira, Zahrah, Hind oraz Albina i Friyal, jeśli używasz zasad dla zaawansowanych. Efekt Suleiki, Janan oraz Xenia znika, gdy się ich pozbywasz, nie odzyskujesz jednak pieniędzy.

**Wiele właściwości:** 4 księżniczki (Noor, Hind, Janan i Xenia) mają po 2 właściwości. Możesz wybrać, którą z nich posługują się obecnie (nie mogą jednak posiadać obu na raz). Nie musisz tego deklarować, póki nie zgromadzisz księżniczek niezbędnych do zwycięstwa.

**Albina:** Kiedy po raz pierwszy trafia do twojego pałacu, musisz przesunąć dysk na torze pałacu o 1 pole w lewo. Jego wartość spada o 0,5 punktu.

**Halimah:** Póki jest w twoim pałacu, posiadasz kartę statusu „+1 – Śpiew” [„Singing”]

**Noor:** Póki jest w twoim pałacu nie możesz ukryć przed innymi graczami, ile złota posiadasz.

Imię	Preferencja 1	Preferencja 2	Właściwość	Zdolność specjalna
<b>Albina</b>	Prezencja	Status	Rozsądek	Przesadnie żywa
<b>Halimah</b>	Prezencja	Status	Gospodarność	Śpiewaczka
<b>Asima</b>	Prezencja	Status	Gotowanie	
<b>Noor</b>	Prezencja	Pałac	Rozs./Gospod.	Nieufna
<b>Rasha</b>	Prezencja	Pałac	Gotowanie	Aktoreczka
<b>Thara</b>	Prezencja	Pałac	Czułość	
<b>Zainab</b>	Prezencja	Złoto	Rozsądek	Mądra
<b>Nibal</b>	Prezencja	Złoto	Gospodarność	
<b>Samira</b>	Prezencja	Złoto	Czułość	Nader czuła
<b>Zahrah</b>	Status	Prezencja	Rozsądek	Złodziejka
<b>Fatima</b>	Status	Prezencja	Gospodarność	
<b>Layla</b>	Status	Prezencja	Czułość	Doskonale wychowana
<b>Malika</b>	Status	Pałac	Rozsądek	
<b>Nadia</b>	Status	Pałac	Gospodarność	Cudownie piękna
<b>Firyal</b>	Status	Pałac	Gotowanie	Rozkochana w ucztach
<b>Hind</b>	Status	Złoto	Gospod./Czułość	Długi miesiąc miodowy
<b>Farah</b>	Status	Złoto	Rozsądek	Kochająca zwierzęta
<b>Raidah</b>	Status	Złoto	Gotowanie	
<b>Adara</b>	Pałac	Prezencja	Rozsądek	Wychowana na szlaku
<b>Suleika</b>	Pałac	Prezencja	Gospodarność	Zazdrosna
<b>Janan</b>	Pałac	Status	Rozs./Gotowanie	Łakoma
<b>Sahar</b>	Pałac	Status	Czułość	
<b>Anisah</b>	Pałac	Złoto	Rozsądek	
<b>Zafirah</b>	Pałac	Złoto	Gotowanie	Bogata
<b>Xenia</b>	Złoto	Prezencja	Gotowanie/ Czułość	Chciwa
<b>Yasmine</b>	Złoto	Status	Gospodarność	
<b>Badra</b>	Złoto	Pałac	Rozsądek	Oko do architektury
<b>Sidi Suleiman</b>	Najwięcej Emir			Biały Rycerz

**Rasha:** Póki jest w twoim pałacu, posiadasz kartę statusu „+1 – Aktorstwo” [„Acting”]

**Zainab:** Jeśli jest w twoim pałacu, podczas fazy kupna kart wydarzeń płacisz tylko 100 sztuk złota (a nie 150) za wybranie spośród 2 kart lub 200 (zamiast 250) za wybór spośród 3 kart.

**Samira:** Kiedy po raz pierwszy trafia do twojego pałacu musisz odrzucić 1 wybrany żeton prezencji (jeśli jakiś posiadasz) i odłożyć go do woreczka. Możesz przez to stracić również żeton „+1”. Nie możesz stracić żetonów urody i manier, które uzyskałeś od Layli i Nadii – należą do księżniczek, nie do szejka.

**Zahrah:** Kiedy po raz pierwszy trafia do twojego pałacu musisz odrzucić 1 wybraną kartę statusu (jeśli jakiś posiadasz). Jeżeli nie masz karty wartej 1 punkt, musisz odrzucić kartę za 2 albo 3 punkty! Nie możesz stracić specjalnych kart „Śpiew” [„Singing”] ani „Aktorstwo” [„Acting”], które uzyskałeś dzięki Halimah i Rashy – należą do księżniczek, nie do szejka.

**Layla:** Póki jest w twoim pałacu, zyskujesz żeton prezencji „manieri”, leżący do tej pory obok planszy. Możesz dzięki temu uzyskać żeton „+1”.

**Nadia:** Póki jest w twoim pałacu, zyskujesz żeton prezencji „uroda”, leżący do tej pory obok planszy. Możesz dzięki temu uzyskać żeton „+1”.

**Firyal:** Kiedy po raz pierwszy trafia do twojego pałacu, musisz przesunąć dysk na torze pałacu o 1 pole w lewo. Jego wartość pada o 0,5 punktu.

**Hind:** Póki pozostaje w twoim pałacu nie możesz działać podczas gry (nie możesz podejmować akcji, a wyłącznie reagować):

Faza 1: Nie możesz zagrać karty wydarzenia.

Faza 2: Otrzymujesz normalny dochód z karawan i osobistego źródła przypraw.

Faza 3: Planszę przygotowuje się normalnie.

Faza 4: Zawsze pasujesz i nie możesz ani wybrać akcji, ani wziąć 150 złota.

Faza 5: Nie możesz kupić karty wydarzenia.

Faza 6: Możesz zostać wybrany przez księżniczkę.

Faza 7: Musisz opłacić utrzymanie.

Faza 8: Rozgrywający zmienia się normalnie.

**Farah:** Nowy wielbłąd kosztuje cię tylko 50 sztuk złota (zamiast 150).

**Adara:** Nowe karawany kosztują cię tylko tyle, ile wskazano w tabeli:

Graczy	Powolna	Szybka
<b>Mała</b>	<b>400</b>	<b>500</b>
<b>Duża</b>	<b>650</b>	<b>800</b>

**Suleika:** Za każdym razem, gdy do pałacu, w którym mieszka Suleika wprowadza się nowa księżniczka, musisz, w fazie utrzymania, zapłacić jednorazowo dodatkowo 100 sztuk złota.

**Janan:** Jest wybredna, a jej utrzymanie wynosi nie 50, a 100 sztuk złota.

**Zafirah:** Ma własne pieniądze – nie opłacasz jej utrzymania!

**Xenia:** Co 3 tury gry domaga się specjalnego podarunku, wartego 250 sztuk złota. Kiedy pojawia się w grze, wybiera najbogatszego z szejków, który musi zapłacić za nią w tej turze 250 sztuk złota. Następnie układa on dwa żetony na jej karcie i w kolejnych turach, podczas fazy utrzymania, usuwa po jednym z nich. Jeśli na początku fazy utrzymania na jej karcie nie ma żetonów, szejek podarować jej znowu 250 sztuk złota,

by ponownie ułożyć na niej oba żetony. Może też odmówić podarunku – wówczas Xenia opuszcza jego pałac i przynosi się natychmiast do najbogatszego z pozostałych szejków. Ten musi natychmiast zapłacić za nią 250 sztuk złota. Następnie układa na jej karcie dwa żetony. Xenia może w ten sposób zmieniać pałac wielokrotnie.

**Uwaga:** Jeśli Xenia wchodzi do gry lub przyłącza się do innego haremu, a jej nowy szejek nie może z jej powodu opłacić utrzymania, Xenia opuszcza go i jest usuwana z gry. Nie tasuj swoich Emir i nie usuwaj losowej. Tak dzieje się jednak wyłącznie w przypadku pierwszego „podarunku”, którego się domaga. Jeśli nie możesz obdarować jej po trzech turach posiadania, musisz odesłać ją do najbogatszego przeciwnika. Nie możesz wysłać jej dobrowolnie poza grę!

**Badra:** Płacisz tylko 400 sztuk złota (zamiast 500) za nową część pałacu.

**Sidi Suleiman:** Dołącza do pałacu, w którym mieszka najwięcej księżniczek. Nie ma drugiej preferencji. Kiedy trafia do pałacu, natychmiast wykrada jedną z księżniczek, a ta opuszcza pałac wraz z nim. Usuń Sidiego Suleimana oraz wykradzioną księżniczkę z gry. Sam decydujesz, która z księżniczek ucieka z Suleimaniem.

**Uwaga:** W pałacu nie musi być miejsca dla Sidiego Suleimana – natychmiast robi swoje i znika. W związku z tym nie można się przed nim zabezpieczyć nie rozbudowując pałacu. Ponieważ Sidi nie zostaje do fazy utrzymania, nie musisz za niego płacić.

#### 7.4 Karty statusu (20 + 2 karty „+1”)

☼ 1 punkt statusu: koszt 3 x 300; 4 x 350; 3 x 400 sztuk złota.

☼ 2 punkty statusu: koszt 1 x 700; 1 x 750; 2 x 800; 1 x 850; 1 x 900 sztuk złota.

☼ 3 punkty statusu: koszt 1 x 1,200; 1 x 1,300; 1 x 1,400; 1 x 1,500 sztuk złota.

☼ 1x karta statusu „+1” „Śpiew” [„Singing”], 1x karta statusu „+1” „Aktorstwo” [„Acting”].

#### 8.0 ZASADY DLA ZAAWANOWANYCH

Doświadczeni gracze, którzy chcą większego wyzwania mogą spróbować “gry dla zaawansowanych”.

##### 8.1 Początek gry

Każdy z graczy bierze trzeci drewniany dysk w swoim kolorze i podsumowanie zasad. Układa je przed sobą, stroną z pałacem do góry, i układa dysk na polu „0” toru pałacu. Pozycja dysku na torze wyznacza atrakcyjność twojego pałacu, kiedy próbujesz skłonić ku sobie księżniczkę. Wzrasta ona po użyciu karty „Renowacja” [„Restoration”] i spada na skutek zdolności specjalnych księżniczki Albiny i Firyal.

**Przykład:** Szejek posiada pałac z trzema częściami. Zagrywa kartę „Renowacja” i przesuwając swój dysk o jedno pole w prawo. Od teraz, kiedy księżniczka wybiera szejka, jego pałac wart jest nie 3, a 3,5 punktu.

##### 8.2 Przebieg gry

Przebieg gry właściwie się nie zmienia z tym, że wolno zagrywać karty wydarzeń w pierwszej turze gry.

Zmieniona zostaje również Faza 7 (Utrzymanie). Jeśli nie możesz zapłacić pełnego kosztu swojego pałacu, wybuchła w nim



ogromne zamieszanie i może się zdarzyć, że więcej niż jedna księżniczka wyjdzie, trzaskając drzwiami. Potasuj swoje Emiry i niech inny gracz losuje je tak długo, aż w ręce nie zostanie ci tyle księżniczek, za ile możesz zapłacić. Emiry, które opuściły pałac tasuje się i wkłada pod spód talii. Mogą pojawić się w grze później.

### 8.3 Zwycięstwo

Zwycięstwo osiągasz, wypełniając cel wypisany na karcie. Pierwszy gracz, który zrealizuje cel pokazuje swoją kartę celu i zwycięża.

Możesz również określić „wynik” każdego z graczy w oparciu o jego stan posiadania na koniec gry. Wyniku używa się, by rozstrzygnąć remisy, gdy dwóch graczy realizuje swoje cele w tej samej turze (za sprawą niezdecydowanej księżniczki lub karty „Nierozłączki”) oraz by ustalić kolejność wśród pozostałych graczy.

Każda księżniczka w pałacu warta jest 2 punkty. Jeśli masz wymaganą kombinację właściwości, dodajesz do tego 3 punkty, nawet, jeśli nie masz tylu księżniczek, by zwyciężyć.

Jeśli dojdzie do remisu, remisujący gracze porównują swoje dokonania: otrzymują 1 punkt za każdy żeton prezencji, punkt statusu oraz cześć pałacu, które posiadają. Do tego dodają 1 punkt za każdego wielbłąda i punkty z toru pałacu. Jeżeli to nie rozstrzygnie remisu, wyższe miejsce zajmuje gracz posiadający na koniec więcej pieniędzy.



#### Opracowanie:

**Autorzy:** Liesbeth Vanzeir oraz Paul Van Hove

**Produkcja:** Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann, Jan-Paul Deurloo, Henning Kröpke

**Ilustracje:** Franz Vohwinkel

**Projekt graficzny:** Lin Lütke-Glanemann

#### Do powstania gry szczególnie przyczynili się następujący testerzy i grupy:

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' oraz 'Hippodice Spieleclub e.V.'. **Autorzy kierują do nich szczególne podziękowania.**

**Emira zdobyła 1 miejsce w 16 Zawodach Autorów Gier Hippodice Spieleclub e.V. w roku 2004. Nosila wówczas tytuł "Harem".**

#### Edycja amerykańska:

**Redakcja:** 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](http://www.mayfairgames.com)

**Tłumaczenie i skład dla sklepu REBEL:** Tomasz Z. Majkowski

REBEL.pl – największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

**REBEL Centrum gier** ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk, tel. (058) 347 02 04  
Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 352 454



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.