

### Maître du port

Echanger les marchandises de deux cases du port de son choix

(ajouter ou retirer des marchandises si nécessaires)

### Voleur du désert

Prendre une marchandise de votre choix à un adversaire

### Chef de caravane

Prendre une marchandise de votre choix dans la réserve générale

### Garde du Harem

Echanger deux marqueurs de Sérail

### Marchand

Prendre une ou deux marchandise(s) de votre choix à un adversaire et lui en rendre autant (de votre choix)

### Ouvrier

Lors de la construction d'un élément du palais une marchandise (même l'or), n'est pas nécessaire

(carte non utilisable pour la chambre forte et la carte de fin de jeu)

### Contremaître

Déplacer un pion de votre choix d'un quartier vers un autre quartier libre

(le nouveau quartier occupé peut être utilisé immédiatement s'il est à côté du précédent)

### Maître du port

Echanger les marchandises de deux cases du port de son choix

(ajouter ou retirer des marchandises si nécessaires)

### Voleur du désert

Prendre une marchandise de votre choix à un adversaire

### Chef de caravane

Prendre une marchandise de votre choix dans la réserve générale

### Garde du Harem

Echanger deux marqueurs de Sérail

### Marchand

Prendre une ou deux marchandise(s) de votre choix à un adversaire et lui en rendre autant (de votre choix)

### Ouvrier

Lors de la construction d'un élément du palais une marchandise (même l'or), n'est pas nécessaire

(carte non utilisable pour la chambre forte et la carte de fin de jeu)

### Contremaître

Déplacer un pion de votre choix d'un quartier vers un autre quartier libre

(le nouveau quartier occupé peut être utilisé immédiatement s'il est à côté du précédent)

### Maître du port

Echanger les marchandises de deux cases du port de son choix

(ajouter ou retirer des marchandises si nécessaires)

### Volteur du désert

Prendre une marchandise de votre choix à un adversaire

### Chef de caravane

Prendre une marchandise de votre choix dans la réserve générale

### Garde du Harem

Echanger deux marqueurs de Sérail

### Marchand

Prendre une ou deux marchandise(s) de votre choix à un adversaire et lui en rendre autant (de votre choix)

### Ouvrier

Lors de la construction d'un élément du palais une marchandise (même l'or), n'est pas nécessaire

(carte non utilisable pour la chambre forte et la carte de fin de jeu)

### Contremaître

Déplacer un pion de votre choix d'un quartier vers un autre quartier libre

(le nouveau quartier occupé peut être utilisé immédiatement s'il est à côté du précédent)

### Actions au port

Les emplacements du port

1. prendre 2 marchandises et piocher une carte action
2. prendre 2 marchandises et défausser une carte de construction
3. prendre 3 marchandises déplacer le Vizir et réaliser l'action du quartier
4. prendre 4 marchandises

### Déroulement

1. Carte du port  
Prendre les marchandises (max. 7 en stock) déplacer/remplir le port retourner la carte
2. Élément du Palais et/ou chambre forte
3. Pion (si construction) à poser dans un quartier
4. Carte action à piocher (max. 3 en main)

### Actions au port

Les emplacements du port

1. prendre 2 marchandises et piocher une carte action
2. prendre 2 marchandises et défausser une carte de construction
3. prendre 3 marchandises déplacer le Vizir et réaliser l'action du quartier
4. prendre 4 marchandises

### Déroulement

1. Carte du port  
Prendre les marchandises (max. 7 en stock) déplacer/remplir le port retourner la carte
2. Élément du Palais et/ou chambre forte
3. Pion (si construction) à poser dans un quartier
4. Carte action à piocher (max. 3 en main)

### Actions au port

Les emplacements du port

1. prendre 2 marchandises et piocher une carte action
2. prendre 2 marchandises et défausser une carte de construction
3. prendre 3 marchandises déplacer le Vizir et réaliser l'action du quartier
4. prendre 4 marchandises

### Déroulement

1. Carte du port  
Prendre les marchandises (max. 7 en stock) déplacer/remplir le port retourner la carte
2. Élément du Palais et/ou chambre forte
3. Pion (si construction) à poser dans un quartier
4. Carte action à piocher (max. 3 en main)

### Actions au port

Les emplacements du port

1. prendre 2 marchandises et piocher une carte action
2. prendre 2 marchandises et défausser une carte de construction
3. prendre 3 marchandises déplacer le Vizir et réaliser l'action du quartier
4. prendre 4 marchandises

### Déroulement

1. Carte du port  
Prendre les marchandises (max. 7 en stock) déplacer/remplir le port retourner la carte
2. Élément du Palais et/ou chambre forte
3. Pion (si construction) à poser dans un quartier
4. Carte action à piocher (max. 3 en main)