

OMAR

PRZYGOTOWANIE GRY: weź 240 dirhamów

W swojej turze wybierz jedną z opcji:

RUCH	a następnie	RUCH
RUCH	a następnie	LICYTACJA
LICYTACJA	a następnie	LICYTACJA*

*nigdy nie możesz wykonać RUCHU po LICYTACJI

LICYTACJA: wybierz sklep bez szyldu. Minimalna stawka wejściowa wynosi 20; minimalne podbicie wynosi 5.

Jeśli nie wygrasz własnej licytacji otrzymujesz prowizję z banku:

Wylicytowana kwota	Prowizja
100 i mniej	20
105 i więcej	40

RUCH: wybierz dowolną grupę mieszkańców i porusz ich wszystkich jednego po drugim do jednej sąsiedniej fontanny. Mieszkańcy z tej grupy wchodzi do mijanych po drodze sklepów z szyldami, w pasującym kolorze.

Po wejściu nowego klienta **właściciel danego sklepu** pobiera wynagrodzenie w wysokości zależnej od całkowitej liczby klientów w sklepie (włącznie z tym nowym klientem):

Klienci	1	2	3	4	5+
Wynagrodzenie	20	40	60	80	100

Za **wprowadzenie klientów do cudzego sklepu** otrzymujesz prowizję **od jego właściciela**.

Wysokość prowizji zależy od **sumy wynagrodzeń** wygenerowanych przez wprowadzonych do tego sklepu klientów w ramach tego RUCHU.

Suma wynagrodzeń właściciela sklepu	Prowizja dla wykonującego RUCH
60 i mniej	10 za każdego nowego klienta
80 i więcej	20 za każdego nowego klienta

SYTUACJE SZCZEGÓLNE:

- PIERWSZA RUNDA GRY:** pierwszy gracz wybiera sklep do licytacji i licytuje zgodnie z normalnymi zasadami. Po zakończeniu licytacji następny w kolejności gracz wybiera sklep do licytacji. Powyższe powtarza się, aż każdy z graczy zostanie licytатorem dokładnie raz (przy czym może okazać się, że jakiś gracz zacznie grę nie będąc właścicielem sklepu).
- LICYTACJA SKLEPU Z KLIENTAMI PRZED WEJŚCIEM:** po licytacji sąsiadujący klienci w pasującym kolorze wchodzi do wylicytowanego sklepu, a jego właściciel pobiera wynagrodzenie. W tym specjalnym przypadku licytator nie otrzymuje prowizji za wprowadzenie klientów do cudzego sklepu.
- PUSTE POLE BRAMY MIASTA:** jeśli na koniec tury gracza jedno lub więcej pól bram miasta jest puste, dla każdego z tych pól: gracz ten wskazuje jeden z dwóch końców kolejki mieszkańców, bierze 2, 3 lub 4 kolejnych mieszkańców i umieszcza ich jako grupę na jednym pustym polu bramy miasta.

KONIEC GRY:

Gdy za murami miasta nie będzie już mieszkańców, rozpoczyna się ostatnia runda. Każdy z graczy (kończąc na graczu, który umieścił ostatnią grupę na pustym polu bramy miasta) rozgrywa swoją ostatnią turę. Wygrywa najbogatszy gracz.

ANFA



PRZYGOTOWANIE GRY: weź 240 dirhamów

W swojej turze wybierz jedną z opcji:

RUCH	a następnie	RUCH
RUCH	a następnie	LICYTACJA
LICYTACJA	a następnie	LICYTACJA*

*nigdy nie możesz wykonać RUCHU po LICYTACJI

LICYTACJA: wybierz sklep bez szyldu. Minimalna stawka wejściowa wynosi 20; minimalne podbicie wynosi 5.

Jeśli nie wygrasz własnej licytacji otrzymujesz prowizję z banku:

Wylicytowana kwota	Prowizja
100 i mniej	20
105 i więcej	40

RUCH: wybierz dowolną grupę mieszkańców i porusz ich wszystkich jednego po drugim do jednej sąsiedniej fontanny. Mieszkańcy z tej grupy wchodzi do mijanych po drodze sklepów z szyldami, w pasującym kolorze.

Po wejściu nowego klienta **właściciel danego sklepu** pobiera wynagrodzenie w wysokości zależnej od całkowitej liczby klientów w sklepie (włącznie z tym nowym klientem):

Klienci	1	2	3	4	5+
Wynagrodzenie	20	40	60	80	100

Za **wprowadzenie klientów do cudzego sklepu** otrzymujesz prowizję **od jego właściciela**.

Wysokość prowizji zależy od **sumy wynagrodzeń** wygenerowanych przez wprowadzonych do tego sklepu klientów w ramach tego RUCHU.

Suma wynagrodzeń właściciela sklepu	Prowizja dla wykonującego RUCH
60 i mniej	10 za każdego nowego klienta
80 i więcej	20 za każdego nowego klienta

SYTUACJE SZCZEGÓLNE:

- PIERWSZA RUNDA GRY:** pierwszy gracz wybiera sklep do licytacji i licytuje zgodnie z normalnymi zasadami. Po zakończeniu licytacji następny w kolejności gracz wybiera sklep do licytacji. Powyższe powtarza się, aż każdy z graczy zostanie licytатorem dokładnie raz (przy czym może okazać się, że jakiś gracz zacznie grę nie będąc właścicielem sklepu).
- LICYTACJA SKLEPU Z KLIENTAMI PRZED WEJŚCIEM:** po licytacji sąsiadujący klienci w pasującym kolorze wchodzi do wylicytowanego sklepu, a jego właściciel pobiera wynagrodzenie. W tym specjalnym przypadku licytator nie otrzymuje prowizji za wprowadzenie klientów do cudzego sklepu.
- PUSTE POLE BRAMY MIASTA:** jeśli na koniec tury gracza jedno lub więcej pól bram miasta jest puste, dla każdego z tych pól: gracz ten wskazuje jeden z dwóch końców kolejki mieszkańców, bierze 2, 3 lub 4 kolejnych mieszkańców i umieszcza ich jako grupę na jednym pustym polu bramy miasta.

KONIEC GRY:

Gdy za murami miasta nie będzie już mieszkańców, rozpoczyna się ostatnia runda. Każdy z graczy (kończąc na graczu, który umieścił ostatnią grupę na pustym polu bramy miasta) rozgrywa swoją ostatnią turę. Wygrywa najbogatszy gracz.

LEILA



PRZYGOTOWANIE GRY: weź 240 dirhamów

W swojej turze wybierz jedną z opcji:

RUCH	a następnie	RUCH
RUCH	a następnie	LICYTACJA
LICYTACJA	a następnie	LICYTACJA*

*nigdy nie możesz wykonać RUCHU po LICYTACJI

LICYTACJA: wybierz sklep bez szyldu. Minimalna stawka wejściowa wynosi 20; minimalne podbicie wynosi 5.

Jeśli nie wygrasz własnej licytacji otrzymujesz prowizję z banku:

Wylicytowana kwota	Prowizja
100 i mniej	20
105 i więcej	40

RUCH: wybierz dowolną grupę mieszkańców i porusz ich wszystkich jednego po drugim do jednej sąsiedniej fontanny. Mieszkańcy z tej grupy wchodzi do mijanych po drodze sklepów z szyldami, w pasującym kolorze.

Po wejściu nowego klienta **właściciel danego sklepu** pobiera wynagrodzenie w wysokości zależnej od całkowitej liczby klientów w sklepie (włącznie z tym nowym klientem):

Klienci	1	2	3	4	5+
Wynagrodzenie	20	40	60	80	100

Za **wprowadzenie klientów do cudzego sklepu** otrzymujesz prowizję **od jego właściciela**.

Wysokość prowizji zależy od **sumy wynagrodzeń** wygenerowanych przez wprowadzonych do tego sklepu klientów w ramach tego RUCHU.

Suma wynagrodzeń właściciela sklepu	Prowizja dla wykonującego RUCH
60 i mniej	10 za każdego nowego klienta
80 i więcej	20 za każdego nowego klienta

SYTUACJE SZCZEGÓLNE:

- PIERWSZA RUNDA GRY:** pierwszy gracz wybiera sklep do licytacji i licytuje zgodnie z normalnymi zasadami. Po zakończeniu licytacji następny w kolejności gracz wybiera sklep do licytacji. Powyższe powtarza się, aż każdy z graczy zostanie licytатorem dokładnie raz (przy czym może okazać się, że jakiś gracz zacznie grę nie będąc właścicielem sklepu).
- LICYTACJA SKLEPU Z KLIENTAMI PRZED WEJŚCIEM:** po licytacji sąsiadujący klienci w pasującym kolorze wchodzi do wylicytowanego sklepu, a jego właściciel pobiera wynagrodzenie. W tym specjalnym przypadku licytator nie otrzymuje prowizji za wprowadzenie klientów do cudzego sklepu.
- PUSTE POLE BRAMY MIASTA:** jeśli na koniec tury gracza jedno lub więcej pól bram miasta jest puste, dla każdego z tych pól: gracz ten wskazuje jeden z dwóch końców kolejki mieszkańców, bierze 2, 3 lub 4 kolejnych mieszkańców i umieszcza ich jako grupę na jednym pustym polu bramy miasta.

KONIEC GRY:

Gdy za murami miasta nie będzie już mieszkańców, rozpoczyna się ostatnia runda. Każdy z graczy (kończąc na graczu, który umieścił ostatnią grupę na pustym polu bramy miasta) rozgrywa swoją ostatnią turę. Wygrywa najbogatszy gracz.

ALI



PRZYGOTOWANIE GRY: weź 240 dirhamów

W swojej turze wybierz jedną z opcji:

RUCH	a następnie	RUCH
RUCH	a następnie	LICYTACJA
LICYTACJA	a następnie	LICYTACJA*

*nigdy nie możesz wykonać RUCHU po LICYTACJI

LICYTACJA: wybierz sklep bez szyldu. Minimalna stawka wejściowa wynosi 20; minimalne podbicie wynosi 5.

Jeśli nie wygrasz własnej licytacji otrzymujesz prowizję z banku:

Wylicytowana kwota	Prowizja
100 i mniej	20
105 i więcej	40

RUCH: wybierz dowolną grupę mieszkańców i porusz ich wszystkich jednego po drugim do jednej sąsiedniej fontanny. Mieszkańcy z tej grupy wchodzi do mijanych po drodze sklepów z szyldami, w pasującym kolorze.

Po wejściu nowego klienta **właściciel danego sklepu** pobiera wynagrodzenie w wysokości zależnej od całkowitej liczby klientów w sklepie (włącznie z tym nowym klientem):

Klienci	1	2	3	4	5+
Wynagrodzenie	20	40	60	80	100

Za **wprowadzenie klientów do cudzego sklepu** otrzymujesz prowizję **od jego właściciela**.

Wysokość prowizji zależy od **sumy wynagrodzeń** wygenerowanych przez wprowadzonych do tego sklepu klientów w ramach tego RUCHU.

Suma wynagrodzeń właściciela sklepu	Prowizja dla wykonującego RUCH
60 i mniej	10 za każdego nowego klienta
80 i więcej	20 za każdego nowego klienta

SYTUACJE SZCZEGÓLNE:

- PIERWSZA RUNDA GRY:** pierwszy gracz wybiera sklep do licytacji i licytuje zgodnie z normalnymi zasadami. Po zakończeniu licytacji następny w kolejności gracz wybiera sklep do licytacji. Powyższe powtarza się, aż każdy z graczy zostanie licytатorem dokładnie raz (przy czym może okazać się, że jakiś gracz zacznie grę nie będąc właścicielem sklepu).
- LICYTACJA SKLEPU Z KLIENTAMI PRZED WEJŚCIEM:** po licytacji sąsiadujący klienci w pasującym kolorze wchodzi do wylicytowanego sklepu, a jego właściciel pobiera wynagrodzenie. W tym specjalnym przypadku licytator nie otrzymuje prowizji za wprowadzenie klientów do cudzego sklepu.
- PUSTE POLE BRAMY MIASTA:** jeśli na koniec tury gracza jedno lub więcej pól bram miasta jest puste, dla każdego z tych pól: gracz ten wskazuje jeden z dwóch końców kolejki mieszkańców, bierze 2, 3 lub 4 kolejnych mieszkańców i umieszcza ich jako grupę na jednym pustym polu bramy miasta.

KONIEC GRY:

Gdy za murami miasta nie będzie już mieszkańców, rozpoczyna się ostatnia runda. Każdy z graczy (kończąc na gracz, który umieścił ostatnią grupę na pustym polu bramy miasta) rozgrywa swoją ostatnią turę. Wygrywa najbogatszy gracz.