



## FAQ 1.1


### « Rangez »


Remettez la carte désignée dans la pioche, sans en changer le sens. Vous pourrez potentiellement à nouveau piocher cette carte si un effet vous l'indique.


### « Défaussez »


Écartez la carte désignée dans une défausse, vous ne pourrez plus lire ou accéder à cette carte.


 **Cartes Marchandises** : Les cartes marchandises portent une valeur en dinars. Lorsque vous devrez dépenser des dinars, il vous faudra défausser une ou plusieurs cartes Marchandises pour atteindre ou dépasser la somme demandée. Si la valeur de la ou des Marchandises est supérieure à la somme demandée, les dinars excédentaires sont perdus. Le jeu ne rend pas la monnaie.

 **Bloqué ?** : Il peut évidemment arriver que vous n'avez pas assez de dinars pour effectuer toutes les actions à votre disposition. Cependant, vous ne devriez jamais vous retrouver incapable d'avancer pour cette raison. Si la situation se présente c'est probablement que vous avez défaussé une ou plusieurs cartes Marchandise par erreur au cours de la partie. Dans ce cas, continuez à résoudre les actions les moins coûteuses à votre portée jusqu'à ce que vous en trouviez de nouvelles gratuites.


 **Cartes Cadeaux** : Lorsque vous avez la possibilité d'offrir un Cadeau à un seigneur, seules les cartes marquées du symbole Cadeau sont utilisables. Les autres cartes Objet, y compris les cartes Marchandise, ne peuvent pas servir de Cadeau (même si l'histoire vous dit qu'elles vous ont été offertes).


 **Carte 17** : cette carte comporte une clé aussi bien au recto qu'au verso. À chaque fin de partie, si vous avez joué ces cartes, vous devez les retourner avant de les ranger dans la pile. Vous lirez ainsi chaque face une partie sur deux.


 **Carte 22 recto** : lorsque vous effectuez cette action, cherchez dans la défausse une carte Marchandise d'une valeur de 1 dinar et placez-la sur la table parmi vos autres cartes Objets. Cette carte n'est pas jouée : si elle comporte une consigne, ne l'appliquez pas.

 **Carte 31** : À la fin de la lecture de cette carte, on vous demandera de repositionner les cartes actions autour du plan 9 (Damas). Recherchez dans la pioche les cartes

des numéros indiqués sur la carte 9 que vous aviez rangés plus tôt et placez-les à nouveau sur la table. Si certains numéros ne sont plus dans la pioche parce que vous les avez déjà joués, ne les reprenez pas dans la défausse.

 **Carte 45** : cette carte comporte une clé aussi bien au recto qu'au verso. À chaque fin de partie, si vous avez joué ces cartes, vous devez les retourner avant de les ranger dans la pile. Vous lirez ainsi chaque face une partie sur deux.

 **Carte 56, 64 et 69** : ces cartes vous demandent si vous avez la lettre cachetée (13). Attention : si vous avez lu la lettre, vous avez désormais une « Lettre décachetée ». Ce n'est pas la même chose. Pas du tout.

 **Carte 61** : cette carte vous demande si vous avez des céréales. Que vous ayez la carte Marchandise « Céréales » (5) ou la carte « Fruits et Céréales » (5 aussi), les deux fonctionnent pour activer la condition de cette carte.