# Asara Samenvatting :

Het spel duurt 4 jaar.

**Jaaroverzicht :**

**1) Spelersbeurt** : Iedere speler plaatst om beurt een agentenkaart tot alle spelers hun kaarten hebben gespeeld. Sommige spelers kunnen minder beurten hebben dan andere.

a) Plaats 1 agentenkaart : Leg een kaart op het bord volgens de plaatsingsregels.

I) Moet op een leeg veld zijn, uitgezonderd het veld naast "+5" van de Bank. Daar kunnen meerdere kaarten worden gespeeld.

II) Eerste kaart mag van om het even welke kleur zijn.

III) De volgende kaarten in dat gebied moeten deze kleur volgen.

IV) Het plaatsen van 2 verdekte kaarten op een enkel veld is hetzelfde als 1 kaart volgens kleur.

b) Akties uitvoeren : volgens de gespeelde kaarten op het bord…

I) Koop 1 Torentegel (van één van de Torentegels markten)

a) Neem 1 open tegel uit dat gebied en leg deze achter je scherm.

b) Betaal muntstukken aan de voorraad gelijk aan de kleur van dat onderdeel. Zie achterkant scherm voor de prijslijst.

II) Bouwen en uitbreiden van de torens (midden van het bord)

a) Betaal muntstukken aan de voorraad volgens aantal op het veld.

b) Gebruik dat aantal torentegels (of minder) van achter jouw scherm om torens te bouwen en/of uit tebreiden, volgens de bouwregels.

i) Torens worden in het zicht van de andere spelers geplaatst.

ii) Bouw zoveel je wil.

iii) Alle delen van één toren moeten van dezelfde kleur zijn en 1 basis en 1 dak bezitten.

iv) Geen limiet voor vensters en middenstukken.

v) Torens gebouwd in vorige beurten kunnen worden aangevuld (vensters – middenstukken).

vi) Je mag geen tegels tussen verschillende torens omruilen.

vii) Verlichte vensters kunnen enkel op gesloten vensters van dezelfde kleur worden geplaatst.

viii) Aan het eind van je beurt moeten alle zichtbare torens compleet zijn.

c) 1 punt voor iedere van achter je scherm geplaatste tegel tijdens deze beurt.

III) Geld innen van de bank : Neem 8/10/12 munten of 5 munten, indien geplaatst bij het "+5" veld.

IV) Betaal omkoperij (bij het "3"/"5" huis).

a) Betaal 3/5 munten aan de Bank, kies dan 1 van de 4 gedekte Torentegel stapels.

b) Neem 1 tegel om achter je scherm te leggen, laat die eerst aan de andere spelers zien.

c) Betaal munten aan de voorraad volgens kleur, zoals hierboven.

d) Schud de gedekte stapel waaruit je gekozen hebt.

V) "Gunst van de Kalief" (het "1" scroll veld): Neem de "gunst van de Kalief". Jij wordt startspeler voor het volgende jaar.

VI) Werf agenten aan ("+2" kaarten veld): Betaal 0/2/4 munten om 2 kaarten van de stapel te trekken.

VII) Aankoop verlichte vensters (bij het Huis der Lichten).

a) Betaal 4/10 munten om de bovenste 3/5 verlichte venstertegels te kopen. Kies 1/2 tegels om achter je scherm te plaatsen, leg de anderen terug onderaan de stapel.

VIII) Huis van de "Geest uit de Fles".

a) Betaal 3/5/7 munten voor het uitvoeren van een aktie van een leeg of bezet veld, behalve de "gunst van de Kalief"..

**2) EINDE VAN HET JAAR – WAARDERING** : Nadat alle kaarten werden gespeeld.

1 punt per vervolledigde toren / 1 punt per gouden ornament / 1 punt per verlicht venster.

1 punt voor de bezitter van de "Gunst van de Kalief".

Verwijder alle Agentenkaarten van het bord, schudt alle 45 Agentenkaarten en deel 7/8/9 kaarten aan iedere speler in een spel met 4/3/2 spelers. Vul lege marktvelden aan met tegels van de verdekte stapels. Niet genoeg tegels? Velden blijven leeg. Iedere speler ontvangt 20 in munten. Schuif de jaarmarker 1 jaar op. Bezitter "Gunst van de Kalief" begint de volgende ronde.