



## LE JEU

En 1252, Kublai Khan fait appel à l'architecte de renom Liu Bingzhong pour lui construire son palais d'été en Mongolie et pour coloniser la cité de Xanadu („Haute ville“). Bingzhong distribua ses plans à ses meilleurs disciples afin qu'ils construisent la ville. Maintenant, ils recherchent tous la reconnaissance de leur maître et celle du Khan, jusqu'à même saboter le travail des autres disciples afin de devenir le meilleur architecte de Xanadu.

## MATÉRIEL

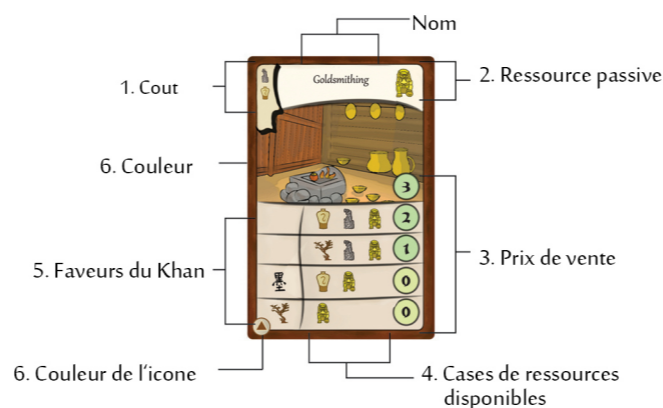
La boîte de jeu comprend :  
70 cartes (24 marrons, 24 bleues, 12 jaunes et 10 vertes).  
6 cartes aide de jeu et une carte Fin de partie.  
60 jetons tong bao.  
Ce livret de règles.

## OBJECTIF ET FIN DE LA PARTIE

Les joueurs vont entrer en compétition avec pour but d'amasser le plus de tong baos (la monnaie du jeu) en vendant des cartes au Khan.  
La partie s'achève quand la carte Fin de partie est révélée après avoir vidée la pioche pour la seconde (ou troisième) fois.  
Quand cela arrive, tous les joueurs vendent les cartes qui leur restaient sur la table et comptent leur pécule.

## LES CARTES DU JEU

Une carte de jeu est constituée ainsi:



### 1. Cout

Les ressources nécessaires que le joueur doit payer pour bâtir une carte (la poser sur la table).

### 2. Ressource passive

Certaines cartes offrent une ressource disponible tout le temps pour le possesseur de la carte, tant que celle-ci reste en jeu. Elle coûte une ressource de son type.

### 3. Prix de vente

Quand vous vendez une carte au Khan, il vous paie le premier prix visible du bas vers le haut. Le prix de la carte peut être augmenté (amélioration, couleur verte), diminué (sabotage, couleur rouge) ou rester le même (commerce, couleur jaune). Le prix actuel doit rester visible à tous à tout moment.

### 4. Ressources disponibles

Chaque carte possède 4 cases avec les ressources disponibles qui peuvent être utilisées par n'importe quel joueur (y compris le possesseur de la carte). Seules les ressources présentes sur les cases découvertes sont disponibles. Pour prendre ces ressources, un joueur doit assigner un ouvrier sur cette case (voir Assigner des Ouvriers et Construire une Carte, p. 35).

### 5. Faveurs du Khan

Le Khan est toujours désireux d'aider ses sujets, en offrant des ressources en guise de récompense pour leur travail.

Chaque fois qu'un joueur assigne un ouvrier à une case de ressource, la ressource à gauche devient disponible en tant que ressource passive pour le possesseur de la carte.

Ce secteur ne doit jamais être recouvert par la pose d'un ouvrier.

### 6. Couleurs de l'icone

Chaque couleur de carte représente un type de structure et un différent changement des prix de vente, couts et ressources. Vous trouverez ici une brève explication de chacune des couleurs disponibles dans le jeu.



29



Marrons:

**Cout de base : bois, argile.**  
Il s'agit des ressources basiques des cartes Commerce. Leur prix de vente est bas, mais elles offrent plus de ressources que les autres types de couleurs. Elles peuvent rarement être sabotées et elles procurent des faveurs du Khan.



Bleues:

**Cout de base : soie, porcelaine, encre.**  
Elles ont une valeur culturelle supérieure que les cartes marrons. Leur prix de vente augmente selon le niveau du bâtiment, mais elles peuvent être sabotées. Elles procurent moins de ressources et de faveurs que les cartes marrons.



Jaunes:

**Cout de base : or, bronze.**  
Ce sont des cartes luxueuses et merveilleuses. Le Khan paiera bien si elles sont entièrement construites, mais elles attirent les saboteurs à la recherche de pièces de bonne qualité. Elles offrent peu de ressources.



Vertes:

**Cout de base : jade.**  
Elles représentent le palais d'été du Khan. Kublai autorisera la construction de son palais seulement à ceux qui lui feront une offrande de Jade et il les paiera gracieusement s'ils ne sont pas sabotés avant.

## Commençons à construire

Avant de démarrer la partie, mettez de côté la carte Fin de Partie, mélangez le jeu et distribuez 7 cartes à chaque joueur et choisissez qui sera le premier joueur.  
Puis chaque joueur doit choisir une carte marron de sa main et la poser face cachée sur la table (si un joueur n'a pas de carte marron en main, il peut en jouer une bleue à la place; dans le rare cas où il n'a pas de carte bleue non plus, il peut démarrer avec une carte jaune). Les joueurs révèlent ensuite ces cartes simultanément et le premier joueur commence le premier tour de jeu.



32

**2. Construire une carte:** un joueur peut jouer une (et seulement une) carte sur la table, en vérifiant qu'il possède toutes les ressources requises pour payer le cout de cette carte (via des ressources passives, les faveurs du Khan et les ressources acquises par ses ouvriers). Cette carte devra être placée horizontalement dans sa zone de jeu. Un joueur n'a jamais le droit de placer des ouvriers sur une carte en position horizontale.



Exemple 3: Caroline a les ressources pour construire la Meeting Room et la place horizontalement dans sa zone de jeu, ce qui signifie qu'elle a été construite et qu'aucun ouvrier ne peut être placé dessus. Elle ne pourra la tourner en position verticale qu'après avoir pioché de nouvelles cartes.

**3. Amélioration, sabotage, vente:** Après avoir construit, un joueur peut assigner des ouvriers à d'autres cartes, qu'il s'agisse de cartes qu'il a jouées ou qu'un autre joueur a jouées, simplement pour affecter leur valeur ou pour recouvrir les ressources disponibles.  
**Vente obligatoire:** Si après l'assignement des ouvriers une carte n'a plus d'emplacement disponible (comme dans l'exemple 2), alors cette carte doit être vendue immédiatement au prix indiqué sur l'illustration de la carte. Dans ce cas, le possesseur de cette carte ne reçoit pas les bénéfices des ventes de cartes quand il pioche de nouvelles cartes à la fin de son tour (voir Piocher des Cartes, p. 36). Jusqu'à ce que le tour prenne fin et que la carte soit défaussée, les ressources passives et les faveurs du Khan restent en jeu. Limitation des cartes de Construction: à tout moment dans la partie, chaque joueur ne peut avoir plus de cinq cartes Construction sur la table. Il est important qu'un joueur libère de la place dans sa zone de jeu durant la phase de ventes pour permettre à d'autres cartes d'être construites.



35

## Tour de jeu

Le tour de jeu d'un joueur se divise en trois phases: 1. Vendre des cartes au Khan, 2. Assigner ses ouvriers et construire une carte, 3. Piocher des cartes (recruter) et terminer son tour.  
Les joueurs jouent leurs tours à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### 1. Vendre des cartes au Khan

Avant d'entamer toute autre action, le joueur dont c'est le tour peut vendre au Khan une ou plusieurs cartes construction qu'il possède. S'il choisit de le faire, il doit additionner les valeurs de ces cartes (voir Prix de vente p.31) et prendre le même nombre de tong baos (la monnaie du jeu) que le résultat. Puis il doit défausser ces cartes et tous les ouvriers qui y sont assignés dans la pile de défausse, face visible.  
Un joueur a le droit de vendre une carte dont le prix de vente est de zéro.  
Si toutes les cartes en jeu sont vendues, chaque joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour refaire sa main à sept cartes puis choisit et joue simultanément une carte marron, comme en début de partie.



Exemple 1.

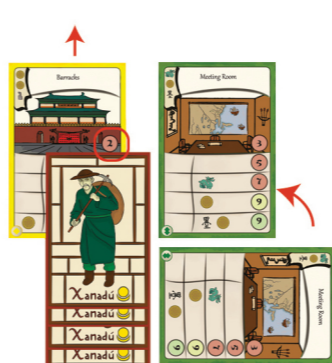
Alexandre débute son tour avec trois cartes construction. Il décide de vendre Tailor's Shop (1) et Kublai's Four Elephants (6). Il prend ensuite 7 tong baos, qui correspondent à la somme de ces deux cartes et les défaussent toutes deux ainsi que les cinq ouvriers qui étaient placés dessus. Alexandre préfère ne pas vendre Chuang-Mu's Chamber, attendant de voir s'il peut d'abord augmenter sa valeur à 3.



33

### 3. Piocher des Cartes (Recruter) et fin du tour

Après avoir construit, le joueur dont c'est le tour va piocher des cartes en respectant les règles suivantes: 1 carte s'il n'a pas vendu de carte durant la phase de ventes, 3 cartes s'il a vendu durant la phase de ventes (peu importe le nombre de ventes), ou jusqu'à avoir 7 cartes en main s'il n'a accompli aucune action durant les deux phases précédentes. Un joueur ne peut pas avoir, et ce quelle que soit la raison, plus de 7 cartes dans sa main, même si le nombre de cartes qu'il pouvait piocher amenait à dépasser cette limite. Puis, il tourne ses cartes horizontales et les met en position verticale.  
Chaque joueur défausse enfin toutes ses cartes vendues.



### Epuisement de la pioche et fin de partie

Quand la pioche est épuisée pour la première fois, mélangez les cartes composant la défausse entre elles afin de créer une nouvelle pile de pioche. Puis, prenez 10 de ces cartes et ajoutez-y la carte Fin de Partie. Mélangez ces cartes entre elles. Placez ensuite cette pile de cartes sous la pile de pioche. Si un joueur pioche la carte Fin de Partie, il doit la révéler et le jeu prend alors fin. Chaque joueur vend toutes ses cartes construction présentes dans sa zone de jeu et fait le total des tong bao qu'il a récolté. Le joueur possédant le plus de tong bao est déclaré vainqueur. Vous pouvez également décider en début de partie de jouer une partie en trois épuisement de pioche au lieu de deux afin de jouer des parties plus longues.

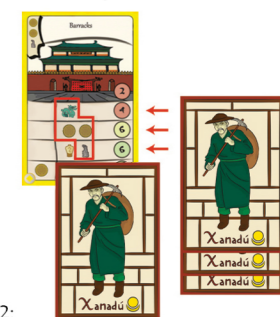


36

## 2. Assigner des Ouvriers et Construire une carte

Lors de cette phase, le joueur dont c'est le tour peut jouer autant d'ouvriers qu'il le peut (cartes faces cachées) et les assigner à des espaces de ressources valables de n'importe quelle carte en jeu (même celle d'un autre joueur), en couvrant l'emplacement de la ressource correspondante et la valeur, mais pas les faveurs du Khan.

Un ouvrier peut occuper un seul emplacement en même temps et chacun d'eux est placé du bas vers le haut.



**1. Assigner des ouvriers:** Quand un emplacement contenant une ressource requise pour construire une carte est recouvert, le joueur qui le recouvre doit le préciser à haute voix.  
Si un emplacement a plus d'une ressource représentée, le joueur peut utiliser chacune d'elles. Les ressources inutilisées d'un emplacement recouvert par un ouvrier sont perdues et ne peuvent pas être conservées pour des tours ultérieurs. Il est recommandé que le joueur dont c'est le tour révèle la carte à construire au centre de la zone de jeu afin que chaque joueur puisse vérifier que les ressources prises correspondent bien à celles de la carte. Placez la carte de sorte à ce qu'il ne puisse pas y avoir de confusion avec d'autres cartes.

Exemple 2:

Caroline veut construire une carte qui requiert un Jade, deux Bronzes et une Pierre. Pour y parvenir, elle place trois ouvriers sur les Barracks d'Alexandre, réduisant son prix de vente de 6 à 2.  
Après avoir construit, elle peut continuer à placer des ouvriers sur d'autres cartes pour affecter leurs prix de vente ou pour recouvrir des ressources disponibles.



34

## VARIANTES

### Variante pour 2 joueurs:

Quand vous distribuez les cartes en début de partie, donnez-en 8 à chaque joueur au lieu de 7. Chaque joueur placera sur la table 2 cartes marrons face cachée (s'ils en ont qu'une, la seconde peut être bleue). S'ils n'ont aucune marron, ils peuvent en jouer deux bleues. S'ils manquent de cartes bleues, ils utilisent des jaunes).  
Après la révélation simultanée des cartes, le reste de la partie reste inchangé.

### Variante pour 5 ou 6 joueurs:

Jouer avec trois épuisements de pioche au lieu de deux. Chaque fois qu'un joueur vend une carte jaune, il obtient un tong bao supplémentaire. Chaque fois qu'un joueur vend une carte verte, il obtient deux tong bao supplémentaires. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 4 cartes en jeu sur la table au lieu de 5. Lors de parties à 5 ou 6 joueurs, le jeu est plus agressif et chaotique. Les parties à 5 ou 6 joueurs ne sont pas recommandées pour les joueurs aimant une forte stratégie et souhaitant avoir le contrôle sur le jeu.

### Règles avancées:

Si vous voulez plus de challenge, ignorez les règles interdisant la construction de plus d'une carte par tour, mais chaque carte continue de nécessiter ses ressources pour être jouée et ne peut partager ses ressources (une même ressource ne peut pas être utilisée pour construire plusieurs cartes). Chaque joueur peut construire jusqu'à 6 bâtiments dans sa zone de jeu. Enfin, chaque joueur démarre la partie avec 8 cartes et en joue deux en début de partie, comme expliqué pour la variante pour 2 joueurs. Bien entendu, vous pouvez également décider -ou pas- de jouer en trois épuisements de pioches au lieu de deux. Les règles avancées peuvent se jouer lors de parties composées de 2 à 4 joueurs.



37



In 1252 vraagt Kublai Khan aan de beroemde Chinese architect Liu Bingzhong zijn zomerpaleis in Mongolië te ontwerpen en zo de stad Xanadu ("hoge stad") te stichten. Bingzhong verdeelt zijn ontwerpen over zijn trouwste volgelingen, zodat zij de stad kunnen bouwen. Zij zullen de waardering zoeken van hun meester en de Khan, en zelfs het werk van hun collega's saboteren om de beste architect van Xanadu te worden.

SPELMATERIAAL

Het spel bevat:  
70 bouwkaarten (24 bruine, 24 blauwe, 12 gele en 10 groene)  
6 overzichtskaarten en 1 "einde spel"-kaart  
60 tong bao munten  
de spelregels

DOEL EN EINDE VAN HET SPEL

De spelers strijden om de meeste tong bao (munten) te verdienen, door bouwkaarten aan de Khan te verkopen. Het spel eindigt als de "einde spel"-kaart wordt getrokken tijdens de tweede (of derde) keer dat het deck wordt gespeeld. Als dat gebeurt, moeten alle spelers hun nog op tafel liggende kaarten verkopen en tellen ze hun munten.

DE KAARTEN IN HET SPEL

De kaarten tonen de volgende informatie:



1. Kosten

De materialen die een speler nodig heeft om een kaart te kunnen bouwen (op tafel te spelen).

2. Passieve materialen

Sommige kaarten geven een materiaal dat blijvend beschikbaar is voor de speler die de kaart open voor zich op tafel heeft liggen. **De kaart is één specifiek materiaal waard.**

3. Verkoopprijs

Wanneer een kaart verkocht wordt aan de Khan, betaalt hij de onderste zichtbare prijs. De prijs kan verhoogd worden (verbetering, **groene achtergrond**), verlaagd worden (sabotage, **rood**) of gelijk blijven (handel, **geel**). De verkoopprijs van de gebouwde kaarten bij alle spelers is open informatie.

4. Beschikbare materialen

Iedere kaart heeft 4 velden met beschikbare materialen die door alle spelers te gebruiken zijn (inclusief de eigenaar van de kaart). Slechts de materialen op de niet-afgedekte (zichtbare) velden zijn beschikbaar. Om zo'n materiaal te gebruiken, moet een speler een arbeider inzetten op het veld (zie Arbeiders inzetten en een kaart bouwen, pagina 26).

5. Gunsten van de Khan

De Khan is altijd bereid zijn onderdanen te helpen door ze materialen aan te bieden als beloning voor hun werk. Telkens wanneer een speler een arbeider toewijst aan een materiaalveld, komt het materiaal aan de linkerkant beschikbaar als een passief materiaal voor de speler die de kaart bezit. Dit deel van de kaart wordt nooit afgedekt met een arbeider.

6. De kleuren

Iedere kaartkleur vertegenwoordigt een verschillend soort gebouw met een verschillende verdeling van verkoopprijzen, kosten en materialen. Hier volgt een korte uitleg van de kleuren in het spel.



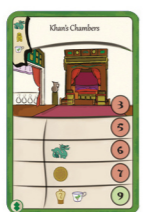
**Bruin:**  
Basiskosten: hout, klei  
Dit zijn de meest algemene handelskaarten. Hun verkoopprijs is laag, maar ze leveren meer grondstoffen op dan de andere kleuren. Ze kunnen zelden gesaboteerd worden en leveren gunsten van de Khan op.



**Blauw:**  
Basiskosten: zijde, porselein, inkt  
Deze kaarten hebben een hogere culturele waarde dan de bruine. Hun verkoopprijs stijgt afhankelijk van het bouwniveau, maar ze kunnen worden gesaboteerd. Ze leveren minder grondstoffen en gunsten op dan bruine kaarten.



**Geel:**  
Basiskosten: goud, brons  
Dit zijn kostbaarheden- en wonderkaarten. De Khan zal goed betalen als ze volledig gebouwd worden, maar ze trekken ook saboteurs aan op zoek naar kostbare materialen. Ze leveren weinig materiaal op.



**Groen:**  
Basiskosten: jade  
Deze kaarten vertegenwoordigen het zomerpaleis van de Khan. Hij zal de bouw van deze kaarten alleen toevertrouwen aan diegene die jade kan offeren. Hij zal goed betalen als er voor die tijd niet gesaboteerd wordt.

STARTGEBOUWEN

Voor het spel begint wordt de "einde spel"-kaart opzijgelegd, de bouwkaarten geschud en krijgt iedere speler 7 kaarten. Bepaal de startspeler op een manier naar keuze. Daarna kiest iedere speler een bruine kaart uit zijn hand en legt deze gedekt voor zich op tafel (als een speler geen bruine kaart heeft, mag hij een blauwe kaart kiezen. In de uitzonderlijke situatie dat hij ook geen blauwe kaart heeft, mag hij een gele kaart spelen). De spelers draaien hun gekozen kaart allemaal tegelijkertijd open en de startspeler begint zijn beurt.

EEN BEURT

Een spelers beurt bestaat uit drie fases: 1. Kaarten verkopen aan de Khan, 2. Arbeiders inzetten en een kaart bouwen, en 3. Kaarten trekken (rekruteren). Na een spelers beurt is de speler links van hem aan de beurt.

1. Kaarten verkopen aan de Khan

Vóór hij een andere actie uitvoert, mag de actieve speler één of meer gebouwde kaarten verkopen aan de Khan. Als hij dit doet, telt hij de verkoopprijzen van de kaarten op, en neemt deze waarde aan tong bao (munten). Daarna moet hij de kaarten en alle werkers erop verplaatsen naar de open aflegstapel. De verkoopprijs van een kaart kan ook 0 zijn. Als alle kaarten in het spel zijn verkocht, neemt iedere speler kaarten van de trekstapel tot hij er 7 in zijn hand heeft. Daarna kiest hij een bruine kaart zoals aan het begin van het spel.



Voorbeeld 1

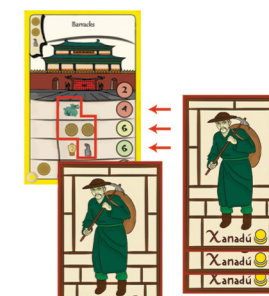
Alexander heeft aan het begin van zijn beurt 3 bouwkaarten in aanbouw. Hij besluit zijn Tailor's Shop (1) en Kublai's Four Elephants (6) te verkopen. Dan neemt hij in totaal 7 tong baos en legt beide kaarten plus de vijf arbeiders die erop liggen, af.

Alexander verkoopt Chuang-Mu's Chamber nog niet. Hij wacht, in de hoop dat hij de waarde kan verhogen naar 3.

2. Arbeiders inzetten en een kaart bouwen

Als de speler zijn kaarten heeft verkocht, mag hij zoveel arbeiders (achterzijde kaart) op tafel spelen als hij kan, en ze inzetten op een beschikbaar materiaalveld op een kaart op tafel (bij elke speler) door het veld met het materiaal en de verkoopprijs af te dekken (**maar niet de voordelen van de Khan**). Een arbeider kan maar **één veld per arbeider afdekken** en ze worden **van onder naar boven geplaatst**.

1. Materialen nemen: wanneer een veld met een materiaal benodigd voor het bouwen van een kaart wordt afgedekt, moet de speler dit hardop noemen.



Voorbeeld 2:

Caroline wil een kaart bouwen die één jade, twee brons en één steen kost. Daarvoor legt ze drie arbeiders op Alexander's Barracks, waarmee ze de waarde daarvan verlaagt van 6 naar 2.

Na het bouwen kan ze arbeiders blijven plaatsen op andere kaarten enkel en alleen om de verkoopprijs te veranderen of materialen af te dekken.

Niet-gebruikte materialen die worden afgedekt door een arbeider gaan verloren en kunnen niet bewaard worden voor latere ronden. Het is handig als de actieve speler de kaart die hij wil bouwen midden op tafel legt, zodat alle spelers kunnen zien of de materialen die de actieve speler betaalt toereikend zijn. Leg de kaart zo zodat hij niet verward kan worden met reeds gebouwde kaarten.

**2. Een kaart bouwen:** een speler mag precies één kaart op tafel spelen, op voorwaarde dat hij alle benodigde materialen kan leveren (door passieve materialen, gunsten van de Khan en/of het inzetten van arbeiders). **Deze kaart wordt horizontaal in zijn speelgebied gelegd.** Spelers kunnen geen arbeiders inzetten op een horizontaal liggende kaart.



Voorbeeld 3 Caroline betaalt de materialen voor het bouwen van de Meeting Room en legt de kaart 90° gedraaid in haar speelgebied, wat betekent dat hij is gebouwd maar dat er geen arbeiders ingezet kunnen worden. Ze zal de kaart pas draaien nadat ze nieuwe kaarten heeft getrokken.

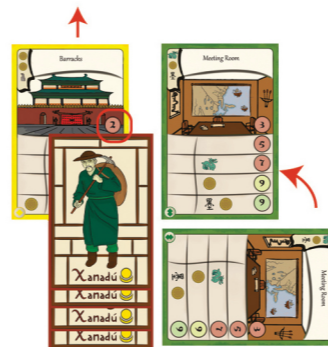
**Verbeteren, saboteren, handelen:** na/in plaats van bouwen, mag een speler arbeiders inzetten op andere kaarten, van hemzelf of andere spelers (om de verkoopprijs te beïnvloeden of goederen af te dekken).

**Verplichte verkoop:** als, na het inzetten van arbeiders, een kaart geen beschikbare velden meer heeft (zoals in Voorbeeld 2), dan moet hij onmiddellijk verkocht worden voor de verkoopprijs zoals afgebeeld op de kaart. In dit geval krijgt de speler niet het voordeel van het verkopen van kaarten bij het trekken van nieuwe kaarten aan het einde van zijn beurt (zie Kaarten trekken, pagina 27). Tot het einde van de beurt, wanneer de kaart wordt afgelegd, blijven de materialen en de gunsten van de Khan beschikbaar.

**Limiet gebouwde kaarten:** een speler mag nooit meer dan 5 kaarten gebouwd hebben op tafel. Het is belangrijk dat een speler in de verkoopfase plaats in zijn speelgebied maakt om daarna andere kaarten te kunnen bouwen.

3. Kaarten trekken (rekruteren) aan het einde van een beurt

Na het bouwen trekt de actieve speler kaarten van de trekstapel volgens de volgende regels: 1 kaart als hij geen enkele kaart heeft verkocht in de verkoopfase, 3 kaarten als hij één of meer kaarten heeft verkocht in de verkoopfase, of hij vult zijn hand aan tot 7 kaarten als hij geen enkele actie heeft uitgevoerd in de eerste twee fases. Een speler mag nooit meer dan 7 kaarten in zijn hand hebben, ook niet wanneer hij door het trekken van kaarten daarboven zou komen. Daarna draait hij de horizontale kaarten in zijn speelgebied recht en ten slotte leggen alle spelers hun verplicht verkochte kaarten af.



LEGE TREKSTAPEL EN EINDE VAN HET SPEL

Als de trekstapel voor de eerste keer leeg is, worden de kaarten in de aflegstapel geschud en daarvan wordt een nieuwe trekstapel gemaakt. Neem hiervan 10 kaarten en schud deze met de "einde spel"-kaart en leg deze kaarten onderop de trekstapel. Als een speler de "einde spel"-kaart trekt laat hij deze zien en is het spel afgelopen. Iedere speler verkoopt nu nog de kaarten in zijn speelgebied. De speler met de meeste tong bao wint het spel. Je kunt voor een langer spel ook drie keer de trekstapel spelen.

VARIANTEN

Variant voor 2 spelers:

Als de kaarten gedeeld worden aan het begin van het spel, krijgen beide spelers 8 in plaats van 7 kaarten. Iedere speler legt 2 bruine kaarten gedekt op tafel (als een speler maar één bruine kaart heeft, mag de tweede blauw zijn. Als hij geen bruine kaarten heeft, mag hij twee blauwe kaarten kiezen. Als hij geen blauwe kaarten heeft, kiest hij gele). Nadat de kaarten zijn opengedraaid, wordt het spel volgens de normale regels gespeeld.

Variant voor 5 of 6 spelers:

Speel de trekstapel drie keer in plaats van twee keer. Telkens wanneer een speler een geel gebouw verkoopt, krijgt hij een extra tong bao. Telkens wanneer een speler een groen gebouw verkoopt, krijgt hij twee extra tong bao. Elke speler kan maximaal 4 gebouwen in zijn speelgebied hebben liggen. Deze variant is agressiever en grilliger; hij is minder geschikt voor spelers die de voorkeur geven aan een strategisch spel.

Gevorderdvariant (voor maximaal 4 spelers):

Voor een uitdagender spel, kun je de regel negeren dat maar één kaart per beurt gebouwd mag worden. Iedere kaart die wordt gebouwd, moet wel zelf materiaal hebben en kan dit niet delen (hetzelfde materiaal kan niet gebruikt worden voor het bouwen van twee of meer kaarten). Elke speler kan maximaal 6 gebouwen hebben liggen in zijn speelgebied. Tenslotte begint elke speler met 8 kaarten en legt 2 bruine kaarten uit, zoals in de variant voor 2 spelers. Optioneel kun je de trekstapel drie keer spelen.