

# Morgenland

## Effets des sortilèges



**Abrakadabra**  
Lorsque vous achetez un objet magique, choisissez dans la pile au lieu de prendre celui qui est en vente, puis mélangez.



**Almosen**  
**Aumone**  
Prenez 3 petits trésors de votre choix dans la banque (ou un gros).



**Auge um Auge**  
**Œil pour Œil**  
Retirez un pion adverse, face visible ou cachée. votre adversaire fait de même, sauf dans la salle des gardes.



**Bakschisch**  
**Bakschich**  
Tous vos adversaires doivent payer 2 trésors par pion dans la cité, ou retirer les pions excédents.



**Die Letzten werden die Ersten sein**  
**Les derniers seront les premiers**  
Pour toutes les cases à décompter, les pions 9 vaudront 1, et les 1 vaudront 9.



**Drachenflug**  
**Envol du dragon**  
Placez 4 + 2 trésors dans l'une des grottes vides, autorisant la mise de pions par la suite.



**Eingeschmuggelt**  
**Contrebande**  
Doit être jouée juste après le décompte des grottes. Vous devenez le plus fort dans toutes les cases vides de pions (égalité avec tapis volant).



**Fata Morgana**  
**Mirage**  
Regardez tous les objets magiques d'une salle, et placez en un autre face visible et l'ancien sous la pile.



**Mondfinsternis**  
**Eclipse de lune**  
Retirez tous les pions impairs d'une case de votre choix (tapis volant inclus).



**Nachzügler**  
**Seconde chance**  
Déplacez l'un de vos pions face visible ou cachée sur une autre case.



**Offenes Geheimnis**  
**Espion**  
Dès lors que la carte est jouée, tous vos adversaires doivent jouer leurs pions face visible jusqu'à la fin du tour.



**Opfer**  
**Sacrifice**  
Tous les joueurs (vous y compris) doivent rendre 7 trésors à la banque.



**Rückkehr des Drachen**  
**Retour du dragon**  
Lors de la phase de décompte, choisissez une grotte où aucun trésor ne pourra être pris.



**Schwund**  
**Offrande**  
Tous les joueurs (vous y compris) doivent rendre 5 trésors à la banque.



**Sesam schließe Dich**  
**Sésame, ferme-toi !**  
Placez cette carte sur une case ce qui interdit tout placement de nouveau pion (même le tapis volant).



**Sonnenfinsternis**  
**Eclipse de soleil**  
Retirez tous les pions pairs d'une case de votre choix.



**Steuer des Sultan**  
**Impôts du Sultan**  
Tous vos adversaires doivent payer 1 trésor par pion dans les salles du palais, sauf salle des gardes ou retirer tous ses pions du palais.



**Tauschhandel**  
**Echange**  
Echangez autant de trésors que souhaité à la banque (valeur identique).



**Teleportation**  
**Téléportation**  
Déplacez un pion adverse vers une case non décomptée et payez-lui 3 trésors de votre choix.



**Trittbrettfahrer**  
**Emprunt**  
Choisissez un objet magique déjà utilisé par un adversaire et appliquez les effets comme si vous veniez de le jouer.



**Zauberlehrling**  
**Apprenti sorcier**  
Echangez l'un des objets magiques en vente au palais, face visible, contre l'un des vôtres présent derrière votre cache.