

Yspahan

2-játékos számára

El készületek: A játékot 9 helyett **8 fehér kockával** játsszuk.

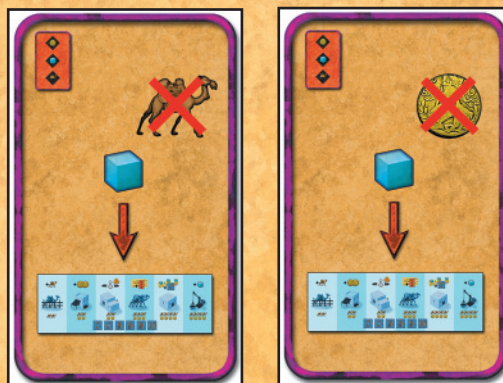
Kezd játékos: A kezd játékos személye körönként változik. A harmadik hét utolsó napján az a játékos kezd, akinek alacsonyabb a pontszáma. Döntetlen esetén az kezd, aki egyébként is következne.

Egy nap: A kezd játékos dob a kockával, és választ **egy akciót**. Utána a másik játékos választ **egy akciót**, majd ismét a kezd játékos következik, **a második akciójával**. Ezután a nap véget ér.

Sárga kockák: A kezd játékos vásárolhat sárga kockákat, amelyek az adott körben végig a kockatáblán maradnak, és csak számára elérhetők. Ha a másik játékos kiválaszt egy olyan kockacsoportot, amelyben van sárga kocka, az adott csoport összes kockáját le kell venni a tábláról (habár a második játékos a sárga kockákat nem használhatja fel, ezért nem választhat olyan csoportot sem, amely kizárólag sárga kockából áll).

Épületek: Az építkezés nem opcionális akció. Ha valaki építkezni szeretne, el **bb ki kell választania egy kockacsoportot**, amelyet levesz a kockatábláról, majd ennek fejében kifizeti a szükséges tevéket és aranyakat az épületért. A kezd játékosnak így két épület megépítésére van lehetősége ugyanazon a napon (akciónként egy-egy).

A Karaván: Két játékos esetén soronként csak kettő tevéet használjunk a karavánban.



Megjegyzés: A kétszemélyes játékban ezek a kártyák nem mentik fel a játékosokat az alól, hogy egy kockacsoportot válasszanak a kockatábláról az építkezés megkezdéséhez