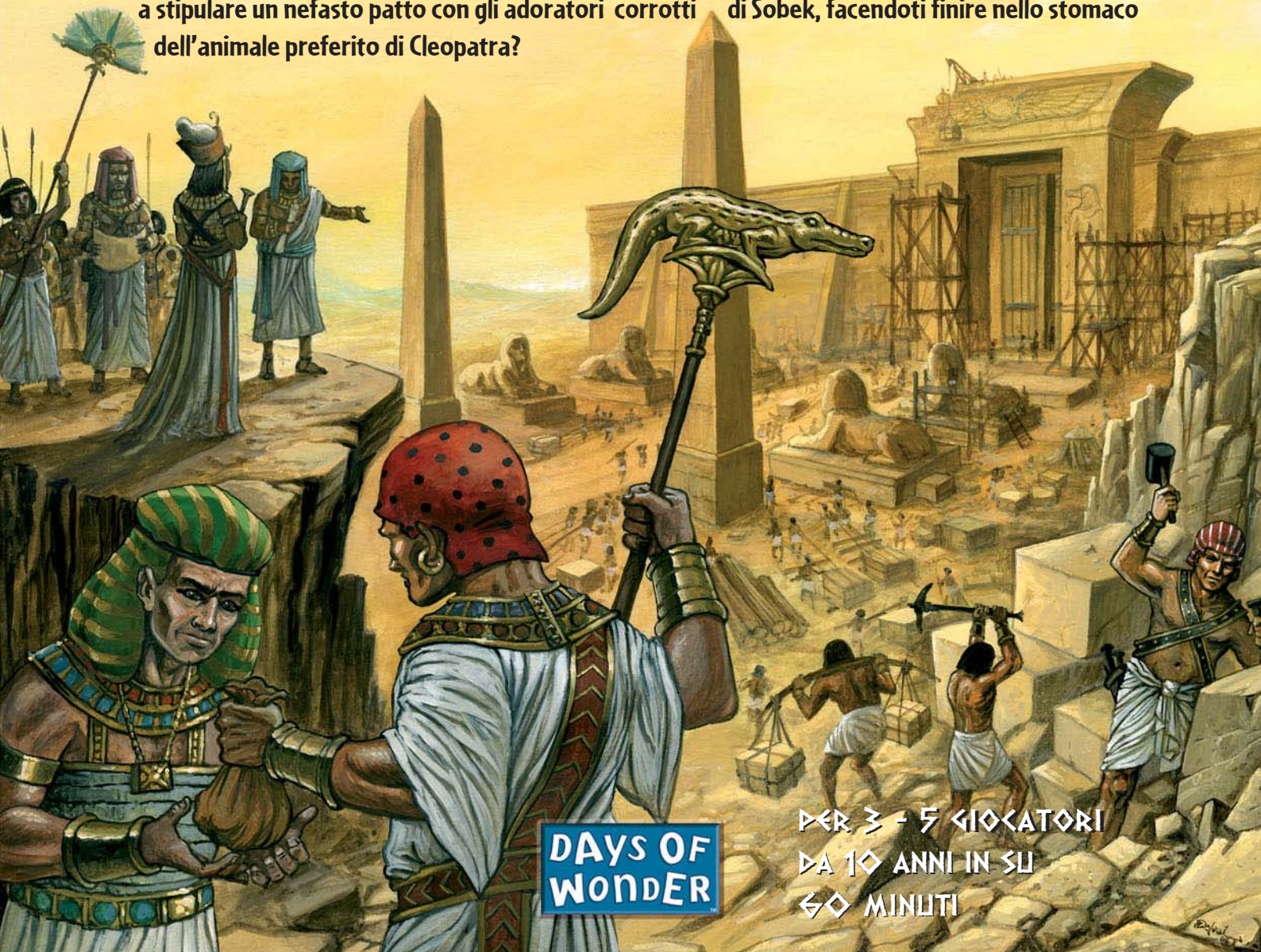


Bruno Cathala & Ludovic Maublanc

CLEOPATRA

AND THE SOCIETY OF ARCHITECTS

Cleopatra ha offerto una ricompensa all'architetto che sarà in grado di costruirla il palazzo più elegante. La promessa di tanta ricchezza ha attirato gli architetti più grandi e famosi, scatenando così un'accanita competizione tra i membri della Società degli Architetti. Ma qualcuno sta già tramando... Voci parlano di incontri notturni clandestini e rituali proibiti. Amuleti e geroglifici in onore di Sobek, il Dio Coccodrillo, stanno comparso in strani posti all'interno della nuova costruzione. Sarai in grado di diventare l'Architetto più celebre di tutto il Regno, ricevendo la ricompensa promessa dalla Regina? Oppure la tentazione ti condurrà a stipulare un nefasto patto con gli adoratori corrotti di Sobek, facendoti finire nello stomaco dell'animale preferito di Cleopatra?



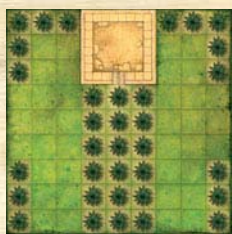
DAYS OF
WONDER

PER 3 - 5 GIOCATORI
DA 10 ANNI IN SU
60 MINUTI

COMPONENTI

All'interno della scatola ci sono:

- Questo Regolamento
- Cinque Fogli Fustellati:



Il Giardino del Palazzo



Il Piazzale della Sfinge



I Mosaici degli Dei (12 pezzi) e l'Altare del Sommo Sacerdote



Gli Amuleti della Corruzione (89 pezzi) e i Mercanti del Nilo (15 pezzi, 3 per giocatore).



Il Tesoro del Faraone (108 Talenti - 32 da 1, 32 da 2, 24 da 5 e 20 da 10)

- Una Cava, contenente le seguenti costruzioni:



9 Colonnati



6 Sfingi



2 Obelischi



2 Montanti



1 Trono ed 1 Piedistallo

- Sempre nella Cava sono contenuti:
 - 10 Statue di Anubis (2 per giocatore)
 - 1 miniatura di Cleopatra



- Sotto la Cava ci sono:
 - Un mazzo di 110 carte così suddiviso:

75 carte Risorse Standard



30 x Artigiano



18 x Blocco di Pietra



11 x Lastra di Marmo



9 x Tronchi di legno



7 x Lapislazzuli

23 carte Risorse "Corrotte"



3 per ogni tipo di carta Risorsa Standard, dal valore raddoppiato, a rappresentare gli Artigiani corrotti e le merci rubate



8 x Trompe-l'oeil

11 carte Personaggi "Corrotti"



2 x Mendicante



2 x Cortigiana



2 x Messo



2 x Scriba



2 x Contrabbandiere



1 x Visir



10

6



- 5 Dadi del Sommo Sacerdote
- 5 Piramidi della Corruzione
(1 per giocatore; contengono gli Amuleti della Corruzione di ogni giocatore durante la partita)
- 5 Fogli Riassuntivi



Piramide della Corruzione

Foglio Riassuntivo

La Scatola del Gioco... Non metterla da parte perchè servirà per la preparazione dello stesso!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Svuotare completamente la scatola del gioco e posizionala, sottosopra, al centro del tavolo. Posizionare il Giardino del Palazzo sopra la scatola, e il Piazzale della Sfinge adiacente ad essa, in corrispondenza dell'illustrazione sul bordo della scatola **1**. Posizionare i dadi del Sommo Sacerdote, con il lato bianco a faccia in su, e l'Altare del Sommo Sacerdote, di fronte al Piazzale della Sfinge **2**. Durante il gioco, ogni volta che un dado mostrerà il simbolo del Sommo Sacerdote, verrà spostato sull'Altare.

Posizionare la Cava in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori **3**. Posizionare la miniatura di Cleopatra sulla sua illustrazione, all'inizio del Piazzale della Sfinge **4**. Lasciare tutti gli altri elementi nella Cava.

Se stai giocando per la prima volta, rimuovi i Mosaici degli Dei dalla fustellatura e posizionali in una pila (casuale) nella Cava dove originariamente erano posizionate le miniature di Anubis e Cleopatra **5**. Posizionare le Statue di Anubis di fianco al tabellone. D'ora in avanti, le miniature, a fine partita, verranno conservate nella scatola e non più nella Cava.

Posizionare gli Amuleti della Corruzione, in una pila, di fianco al tabellone **6**. Preparare i Talenti in cinque pile (di valore crescente) con il lato del Tesoro del Faraone verso l'alto **7**. Questi Talenti saranno utilizzati durante il gioco per pagare gli Architetti per la costruzione del Palazzo. Posizionare i Mercanti del Nilo di fianco al tabellone.

Distribuire ad ogni giocatore un Foglio Riassuntivo, una Piramide della Corruzione, e due Statue di Anubis del colore scelto. Inoltre ogni giocatore riceve 3 Mercanti del Nilo e 5 Talenti **8**. I Mercanti vengono tenuti scoperti, mentre il valore dei Talenti deve essere tenuto nascosto agli altri giocatori (a faccia in giù). Rimuovere la carta promozionale dal mazzo delle carte, mischiare tutte le carte e distribuirne 3, a faccia in giù, ad ogni giocatore **9**.

Con il mazzo di carte rimanenti, formare due pile uguali e girarne una a faccia in su; in seguito mischiare le pile in modo da formare un unico mazzo in cui sono presenti carte a faccia in su alternate a carte a faccia in giù. Prendere 3 carte dal mazzo e posizionarle di fianco ad esso, lasciandole con lo stesso orientamento (quelle a faccia in giù rimangono segrete, e quelle a faccia in su rimangono scoperte). Queste 3 carte, insieme a quelle che entreranno in gioco più avanti, formano le "bancarelle" del Mercato **10** dalle quali si attingeranno tutte le risorse durante la partita.

Adesso siete pronti per cominciare a giocare.



SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di diventare il più ricco Architetto di Cleopatra, costruendo le parti più belle e preziose del suo Palazzo.

Data la forte competizione che anima i membri della Società degli Architetti, vi troverete ad avere a che fare con loschi individui e trattare materiali di dubbia provenienza.

Queste pratiche corrotte vi permetteranno di stare un passo avanti agli altri giocatori, ma a caro prezzo: gli Amuleti della Corruzione, in onore di Sobek, il Dio Coccodrillo, tenuti all'interno della propria Piramide della Corruzione, nascosti agli occhi degli altri giocatori.

Quando, finalmente, Cleopatra entrerà con calma nel suo nuovo Palazzo, alla fine del gioco, l'Architetto più corrotto (quello con più Amuleti) verrà offerto in pasto al sacro animale di Cleopatra, il coccodrillo, in tanti appetitosi bocconi!

In seguito, l'Architetto più ricco, tra quelli rimasti ancora vivi, verrà dichiarato vincitore.

IL TURNO DI GIOCO

Il giocatore con le maggiori credenziali Egiziane (un naso famoso quanto quello di Cleopatra, un coccodrillo mummificato o la libreria di geroglifici più estesa) comincia il gioco. In alternativa, comincia il giocatore più giovane.

I giocatori, di seguito, si alternano in turni, procedendo in senso orario, fino alla fine della partita. Durante il proprio turno, un giocatore DEVE giocare una (e SOLAMENTE UNA) delle seguenti azioni:

RECARSI AL MERCATO

1 Il giocatore che decide di recarsi al Mercato, prende tutte le carte da una delle tre "bancarelle" di sua scelta. Se, al termine del proprio turno, il giocatore possiede più di 10 carte nella sua mano, deve immediatamente:

- a. Scartare le carte in eccesso in una pila degli scarti (di fianco al mazzo delle carte Mercato, in modo da avere un massimo di 10 carte in mano), e prendere un Amuleto della Corruzione da posizionare sotto la propria Piramide della Corruzione;**
- b. Oppure tenere TUTTE le carte nella propria mano ma posizionare sotto la propria Piramide della Corruzione un Amuleto della Corruzione per OGNI carta in eccesso.**

2 Di seguito il giocatore pesca le prime tre carte dal mazzo Mercato e ne posiziona, mantenendo lo stesso orientamento (a faccia in su o coperta), una per ogni bancarella, nell'ordine che preferisce.

3 Ogni carta deve essere posizionata sulla bancarella in modo da non coprire completamente le altre, permettendo così di rendere visibili, almeno in parte, le carte che si trovano a faccia in su. Durante la partita, il numero di carte visibili e non, varierà di volta in volta.

4 Una volta esaurito il mazzo di carte Mercato, ricrearne uno nuovo, utilizzando la pila degli scarti, e mischiando le carte secondo lo stesso criterio utilizzato durante la preparazione del gioco.

OPPURE



RECARSI ALLA CAVA

In alternativa, il giocatore può recarsi alla Cava per acquistare un elemento da costruire nel Palazzo durante il turno in corso. Per costruire un elemento del Palazzo, il giocatore deve:

- 1 | Giocare dalla propria mano una qualsiasi combinazione di carte Risorse e/o Mercanti del Nilo, uguale o superiore al numero di carte richiesto per la costruzione dell'elemento. Le carte utilizzate vengono messe nella pila degli scarti, mentre i Mercanti del Nilo utilizzati vengono rimossi dal gioco.
- 2 | Prendere l'elemento dalla Cava e posizionarlo su un apposito spazio del Palazzo. Se sono disponibili più spazi, il giocatore può scegliere dove posizionare l'elemento. Se vuole, e ne ha le possibilità, il giocatore può costruire più elementi contemporaneamente, sia diversi che dello stesso tipo, durante lo stesso turno.
- 3 | Guadagnare un numero di Talenti pari a quello indicato sul Foglio Riassuntivo, per l'elemento (o gli elementi) che ha costruito. Se sono stati costruiti 2 elementi, il giocatore guadagna 2 Talenti extra; se sono stati costruiti 3 elementi, guadagna 5 Talenti extra. I Talenti vengono tenuti dal giocatore a faccia in giù, davanti a sé, in modo che il loro valore sia sempre nascosto agli altri giocatori.
- 4 | Se l'elemento costruito (o gli elementi costruiti) completa(no) la costruzione di un'intera categoria (le Sfingi, gli Obelischi, il Trono ed il Piedistallo, i Montanti, i Colonnati o i Mosaici degli Dei), bisogna muovere Cleopatra di una casella verso l'ingresso del Palazzo.
- 5 | Tirare ogni dado del Sommo Sacerdote che abbia la faccia rivolta verso l'alto bianca. Posizionare ogni dado che abbia ottenuto il simbolo del Sommo Sacerdote sull'Altare. Se tutti e 5 i dadi sono sull'Altare (con il relativo simbolo in alto), procedere con una Offerta al Sommo Sacerdote (vedi pagina 5).



Le carte Personaggio, descritte in dettaglio nella sezione “Gli Adoratori di Sobek”, alla pagina 9, possono essere utilizzate in QUALSIASI momento durante il turno di un giocatore, indipendentemente dall'azione scelta (recarsi al Mercato oppure alla Cava), ed anche se sono state ricevute durante lo stesso turno.

NOTE IMPORTANTI SUL TURNO DI GIOCO



Ogni carta Risorsa Corrotta o Personaggio Corrotto (riconoscibile dall'apposito simbolo) utilizzata, aggiunge, nello stesso momento in cui viene giocata, un numero di Amuleti alla Piramide della Corruzione del giocatore, pari al numero dei simboli indicati sulla carta.

Il Mercante del Nilo può essere giocato al posto di una qualsiasi risorsa mancante (inclusi gli Artigiani), quando ci si reca alla Cava. Una volta utilizzato, il Mercante del Nilo viene rimosso dal gioco.

Qualora il numero di risorse pagato alla Cava non dovesse essere esatto (ad esempio, una Lastra di Marmo “Corrotta” da 2 quando sarebbe stata necessaria una singola), si potrà dividere la risorsa per acquistare più elementi durante lo stesso turno (ad esempio, una carta Tronco di Legno da 2 potrà essere utilizzata per un Colonnato ed un Montante). Non è possibile ricevere alcun “resto” per le risorse non utilizzate di una carta giocata. Tutte le risorse non utilizzate, di tutte le carte giocate durante lo stesso turno, vengono perse.

Se un giocatore sceglie di costruire il Mosaico degli Dei, deve prendere il primo elemento che si trova in cima alla pila nella Cava (a meno che non venga giocata la carta Scriba - vedi descrizione a pag. 10).

LE OFFERTE AL SOMMO SACERDOTE

Dopo essersi recati alla Cava ed aver tirato i dadi, o aver giocato una carta Scriba, è possibile che tutti e cinque i dadi siano sull'Altare (con il simbolo del Sommo Sacerdote a faccia in su). A questo punto bisogna effettuare un'offerta al Sommo Sacerdote.



Ogni giocatore decide un quantitativo di Talenti da offrire, e li mette nella propria mano, tenendoli nascosti agli altri. Quando tutti i giocatori sono pronti, le offerte si rivelano contemporaneamente:

Il giocatore più generoso (che ha effettuato l'offerta più alta), **scarta** 3 Amuleti della Corruzione dalla sua Piramide della Corruzione e li posiziona di fianco al tabellone. Se possiede 3 o meno Amuleti, allora li scarta tutti.

Il giocatore che arriva secondo **aggiunge** 1 Amuleto sotto la sua Piramide della Corruzione; il terzo ne aggiunge 2, il quarto ne aggiunge 3 ed il quinto ne aggiunge 4.

In caso di parità, i giocatori che hanno effettuato la stessa offerta vengono considerati allo stesso posto, mentre i giocatori seguenti scalano uno o più posti. Ad esempio, se due giocatori sono in parità per il primo posto, riceveranno entrambi il diritto di scartare 3 Amuleti; il giocatore seguente verrà considerato automaticamente in terza posizione e quindi obbligato a ricevere 2 Amuleti, e così via.

Una volta completata questa fase, i dadi vengono levati dall'Altare e posizionati di fianco al tabellone, con il lato bianco a faccia in giù. Durante il gioco è possibile che si verifichino più offerte (o anche nessuna!).

OFFERTE AL SOMMO SACERDOTE

1°	Scarta	
2°	Prendi	
3°	Prendi	
4°	Prendi	
5°	Prendi	

Note Importanti: Indipendentemente dalla posizione ottenuta, tutti i Talenti offerti dai giocatori vengono immediatamente scartati e posizionati nell'apposita pila del Tesoro del Faraone, di fianco al tabellone.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando Cleopatra finisce la sua ispezione al Palazzo, raggiungendo la casella contrassegnata con il numero 5, davanti all'ingresso del Palazzo. Questo si verifica quando sono state costruite, per intero, 5 delle 6 categorie di elementi presenti nella Cava.

A questo punto, ogni giocatore scarta tutte le carte in proprio possesso, ricevendo 1 Amuleto per ogni carta "Corrotta", sia Risorsa che Personaggio, che viene scartata in questo momento.

Ogni giocatore solleva la propria Piramide della Corruzione, rivelando tutti gli Amuleti accumulati durante la partita, e ne posiziona 1 per ogni spazio del Giardino del Palazzo diventato un Santuario, a seguito del posizionamento della propria Statua di Anubis (incluso lo spazio in cui si trova la Statua - vedi descrizione a pagina 10).

I giocatori contano, così, gli Amuleti che rimangono in proprio possesso, e il giocatore con il maggior numero di Amuleti viene dato in pasto al Coccodrillo preferito da Cleopatra e viene eliminato dal gioco. Se più giocatori sono in parità, vengono tutti dati in pasto al Coccodrillo ed eliminati dal gioco.

Se nessun giocatore rimane con qualche Amuleto, il Coccodrillo rimane senza cibo!

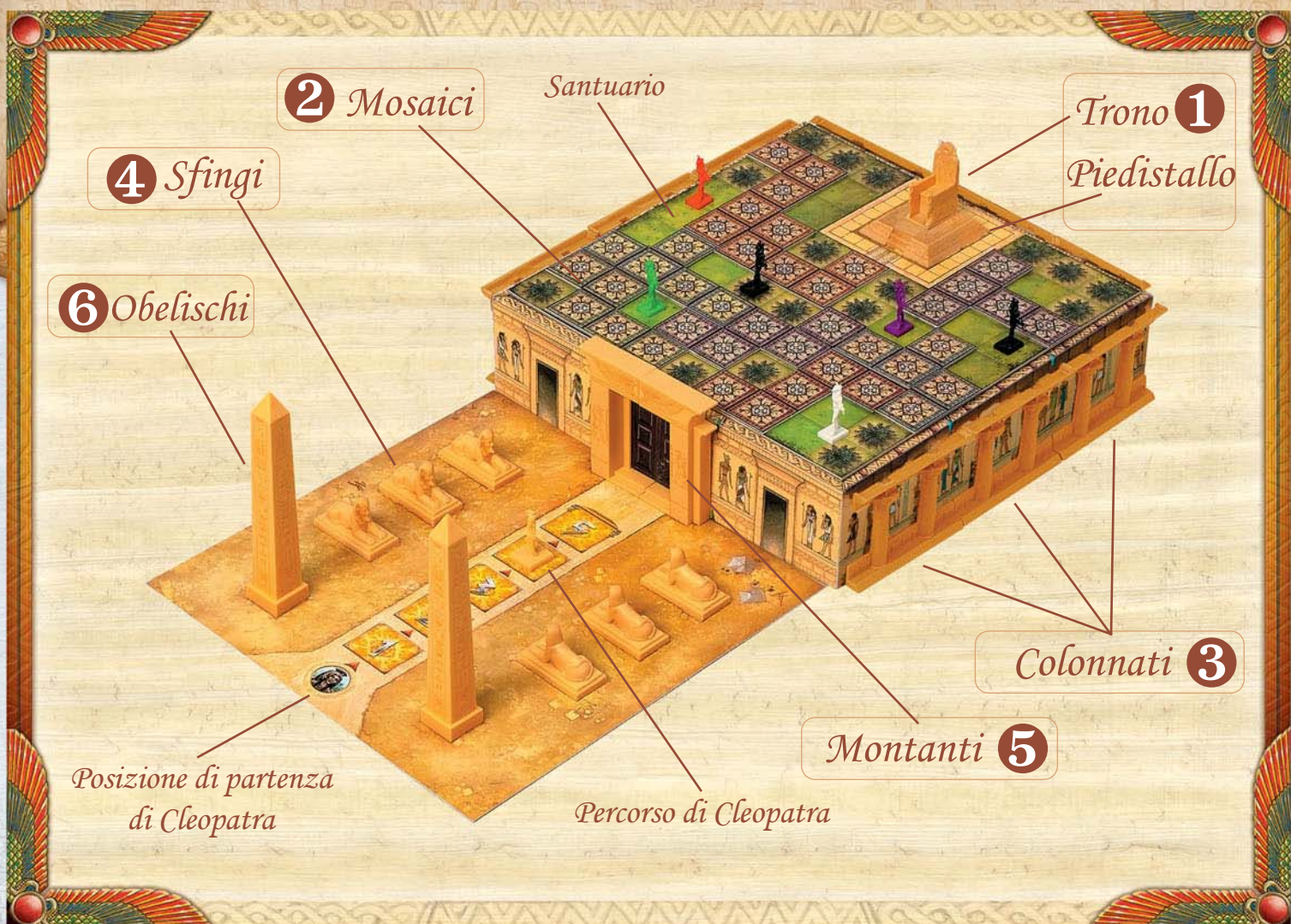
I giocatori così rimasti, contano i propri Talenti, aggiungendo 3 Talenti per ogni Mercante del Nilo ancora in possesso. Il giocatore più ricco viene dichiarato vincitore!

In caso di parità, vince il giocatore con il minor numero di Amuleti della Corruzione.





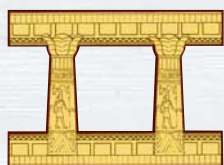
LA CAVA



La Cava contiene tutti gli elementi che possono essere utilizzati per la costruzione del Palazzo. Gli stessi elementi sono descritti nei Fogli Riassuntivi, dove, per ognuno, di essi è indicato il numero ed il tipo di carte Risorse da giocare, ed il numero di Talenti ottenuti a seguito della costruzione. Gli elementi sono:

COLONNATO / 9x

Risorse richieste



1 Artigiano



1 Legno

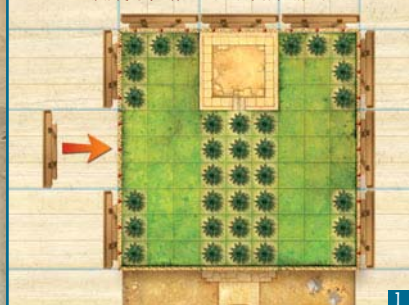


1 Pietra



Ricompensa: 3 Talenti + 1 Talento per ogni segmento del Mosaico degli Dei adiacente al Colonnato appena costruito.

Il Colonnato è posizionato attorno alla scatola, adiacente al bordo del Giardino.



Lo spigolo del Colonnato deve essere adiacente alla gemma blu segnata sul bordo del Giardino.



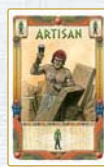
ESEMPIO PER UN COLONNATO

Il giocatore guadagna 3 Talenti per aver costruito il Colonnato, e 2 Talenti extra per i 2 Mosaici adiacenti al Colonnato, facendogli guadagnare un totale di 5 Talenti.

3 + 2 = 5 Talenti

SFINGI / 6x

Risorse richieste



1 Artigiano



1 Pietra

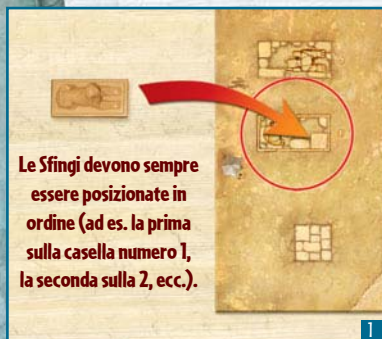


1 Marmo

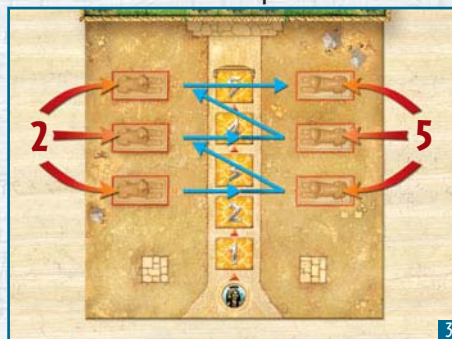
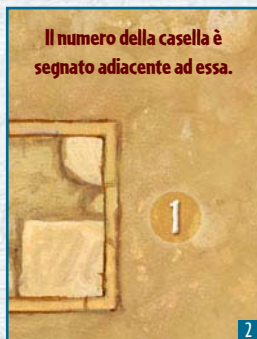


Ricompensa: 2 Talenti per ogni Sfinge posizionata su una casella contrassegnata da un numero dispari; 5 Talenti per ogni Sfinge posizionata su una casella contrassegnata da un numero pari.

Le Sfingi devono sempre essere posizionate in ordine (ad es. la prima sulla casella numero 1, la seconda sulla 2, ecc.).



Il numero della casella è segnato adiacente ad essa.

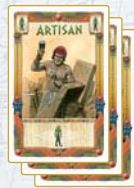


POSIZIONAMENTO DELLE SFINGI

Nell'esempio, le Sfingi sono posizionate seguendo lo schema indicato dalle frecce blu. Ogni casella con il numero dispari fa guadagnare 2 punti, mentre ogni casella con il numero pari ne fa guadagnare 5.

TRONO + PIEDISTALLO / 2x

Risorse richieste



3 Artigiani



2 Marmi



2 Lapislazzuli



Ricompensa: 12 Talenti ognuno.



Costruire prima il piedistallo.

OBELISCHI / 2 x

Risorse richieste



3 Artigiani



2 Legni



2 Pietre

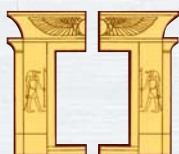


Ricompensa:
12 Talenti ognuno.



Posizionamento degli Obelischi.

MONTANTI / 2 x



Ricompensa: 4 Talenti
+1 Talento per ogni Colonnato
continuo adiacente al Montante
appena costruito.

Risorse richieste



2 Artigiani



1 Legno



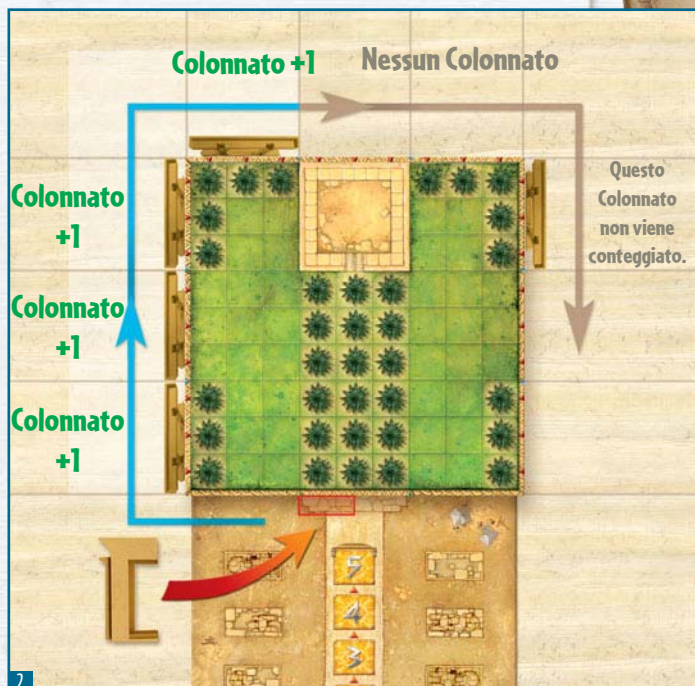
1 Marmo



1 Lapislazzuli



Posizionamento dei Montanti.

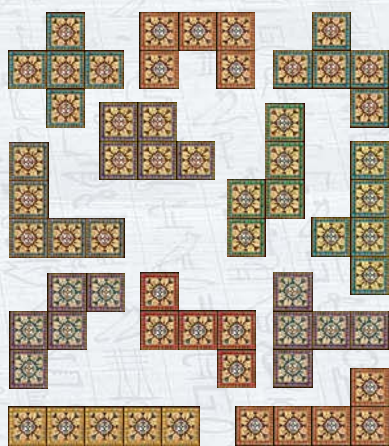


ESEMPIO PUNTEGGIO PER I MONTANTI

Quando un giocatore costruisce un Montante, guadagna 4 Talenti, più 1 Talento extra per ogni Colonnato che sia adiacente al Montante e ad altri Colonnati.

$$4 + 4 = 8 \text{ Talenti}$$

MOSAICI DEGLI DEI / 12 x



Risorse richieste



2 Artigiani



1 Pietra



1 Marmo



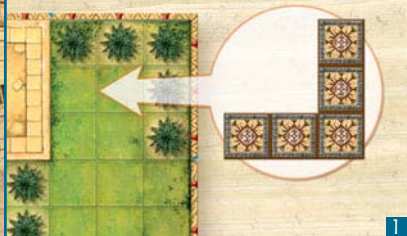
1 Lapislazzuli



Ricompensa: 4 Talenti + 1 Talento per ogni palma coperta;
inoltre si ha diritto alla costruzione della Statua di Anubis se
si forma un Santuario.



Il giocatore costruisce un Mosaico, prendendo il primo tassello dalla pila all'interno della Cava...



...posizionandolo sulla griglia.



ESEMPIO PUNTEGGIO DEL MOSAICO

Il giocatore guadagna 4 Talenti per il Mosaico, più 1 Talento extra per ogni palma coperta.

4 + 3 = 7 Talenti

FORMARE UN SANTUARIO

Se un giocatore costruisce un Mosaico degli Dei in modo da formare un'area chiusa, in cui nessun altro Mosaico può essere costruito (per mancanza di spazio o perchè tutti i Mosaici sono stati costruiti), allora viene formato un Santuario.

In genere un Santuario è di 4 spazi o meno, ma può essere anche più grande, in base alla possibilità o meno che altri Mosaici vengano costruiti e riducano lo spazio.

Quando un giocatore forma un Santuario, può decidere, a sua discrezione, di posizionare una Statua di Anubis per prenderne possesso. Se non decide di farlo nel momento in cui il Santuario viene formato, nè lui nè altri giocatori potranno, durante la partita, prendere possesso di quel Santuario.

Alla fine della partita, ogni giocatore che possiede un Santuario (o tutti e due), può rimuovere un Amuleto della Corruzione per ogni spazio del Santuario in suo possesso, compreso lo spazio in cui si trova la Statua di Anubis!

Un'area non occupata può formare un Santuario



se il giocatore decide di posizionarvi sopra una delle sue Statue



ma un'area non occupata può formare un Santuario solamente se...



nessun altro tassello Mosaico può esservi posizionato sopra.



Ogni volta che un Mosaico viene costruito, bisogna verificare se il prossimo tassello Mosaico in cima alla pila nella Cava può essere posizionato su uno spazio libero del Giardino del Palazzo. In caso contrario, il tassello deve essere rimosso definitivamente dal gioco, e bisogna ripetere il controllo per il nuovo tassello in cima alla pila. Quando la pila dei Mosaici si svuota, bisogna muovere Cleopatra di una casella verso il Palazzo, come indicato nel punto 4 della sezione "Recarsi alla Cava", a pagina 4.

GLI ADORATORI DI SOBEK

Undici personaggi Corrotti (2 Mendicanti, 2 Cortigiane, 2 Messi, 2 Scriba, 2 Contrabbandieri ed 1 Visir) possono offrirvi i loro servizi durante la partita. Questi personaggi vengono scelti tra le carte Risorse, su una delle bancarelle presenti, quando ci si reca al Mercato.

Ogni volta che si gioca una di queste carte, si riceve un numero di Amuleti della Corruzione pari al valore indicato sulla carta appena giocata. Ogni giocatore può giocare queste carte, in qualsiasi momento, durante il proprio turno, anche nel caso le carte fossero state pescate nello stesso turno. Per giocare una di queste carte bisogna semplicemente leggerne il testo, applicarne gli effetti, scartare la carta nella pila degli scarti delle carte Mercato e ricevere gli Amuleti della Corruzione, da posizionare sotto la propria Piramide della Corruzione.

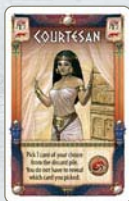


x 2

IL MENDICANTE

Costo: 2 Amuleti della Corruzione.

Effetto: Ogni avversario deve darti, a sua scelta, 2 Talenti, oppure una carta Risorse Standard (Artigiano, Pietra, Legno, Marmo o Lapislazzuli). La carta Risorse non può essere una carta "Corrotta" (valore raddoppiato). In alcuni casi, la scelta, da parte del giocatore, può essere limitata. Se un giocatore non è in grado di soddisfare le richieste, deve mostrare, al giocatore che ha giocato il Mendicante, tutte le carte in suo possesso, per provare la sua buona fede.



x 2

LA CORTIGIANA

Costo: 1 Amuleto della Corruzione.

Effetto: Grazie a questa carta si ha la possibilità di pescare una carta, a scelta, tra quelle presenti nella pila degli scarti delle carte Mercato. La carta pescata non deve essere mostrata agli altri giocatori.



x 2

IL MESSO

Costo: Variabile (in base all'effetto).

Effetto: Puoi chiedere una carta Risorsa Standard specifica ad un giocatore oppure a tutti. Per ogni carta ricevuta, prendi 1 Amuleto della Corruzione dal giocatore al quale hai preso la carta.

I giocatori possono effettuare, se lo desiderano, delle offerte alternative, che tu puoi accettare, pur non essendo obbligato a farlo.



x 2

LO SCRIBA

Costo: 2 Amuleti della Corruzione (oppure nessuno).

Effetto: Per 2 Amuleti della Corruzione: Al posto del primo Mosaico, puoi prendere un qualsiasi Mosaico, a tua scelta, nella Cava. Come da regolamento, il Mosaico deve essere pagato con le risorse adeguate.

Per 0 Amuleti della Corruzione: In alternativa, se la pila dei Mosaici nella Cava è vuota oppure decidi espressamente di utilizzare questa opzione, puoi scartare Scriba **senza alcun costo** e cambiare uno dei dadi del Sommo Sacerdote. Puoi sia cambiare un dado in modo che raffiguri il simbolo del Sommo Sacerdote, in modo da posizionare subito il dado sull'Altare (favorendo così la progressione dell'Offerta al Sommo Sacerdote), che cambiare il simbolo di un dado sull'Altare in modo da farlo tornare bianco e posizionarlo fuori dall'Altare (ritardando così la progressione dell'Offerta al Sommo Sacerdote).

Nota: Scriba, come ogni altro personaggio, può essere utilizzato solamente durante il proprio turno, e quindi non può essere utilizzato per cambiare il risultato di un dado appena lanciato da un altro giocatore. Inoltre, come tutte le carte "Corrotte", anche Scriba, a fine partita, fa ricevere 1 Amuleto della Corruzione se si trova ancora nella propria mano.



x 2

IL CONTRABBANDIERE

Costo: 1 Amuleto della Corruzione.

Effetto: Gioca questa carta quando hai più di 10 carte nella tua mano, per tenerle TUTTE.

Il costo è di un singolo Amuleto della Corruzione.



x 1

IL VISIR

Costo: Variabile (in base all'effetto).

Effetto: Gioca questa carta per prendere le prime 5 carte dalla pila del mazzo Mercato. Puoi scegliere di tenerne quante ne vuoi, al costo di 1 Amuleto della Corruzione per ogni carta che decidi di tenere. Non sei obbligato a mostrare agli altri giocatori le carte che decidi di tenere e/o scartare.

GIOCARE ONLINE

Ti invitiamo ad unirti alla nostra comunità online e testare le tue abilità sfidando i giocatori sparsi in tutto il mondo, tramite il sito internet della Days Of Wonder, dove potrai trovare le versioni online dei nostri giochi. Di seguito, ecco il tuo numero di accesso Days Of Wonder Online:

Usarlo è semplice: visita il sito www.cleopatrage.com e clicca sul bottone "New Player Signup", nella home page. Poi segui le istruzioni.

Per conoscere gli altri giochi Days Of Wonder o visitarci, collegati a: www.daysofwonder.com

CREDITI

UN GIOCO DI

*Bruno Cathala
Ludovis Maublanc*

ILLUSTRAZIONI

Julien Delval

TRADUZIONE

Giuseppe Ferrara

Playtesters: Ringraziamenti particolari a Serge Laget, Sébastien Pauchon, Mr & Mrs. Nim, Alain Payet-Taille e il team jolly di Vevey, Angèle, Dominique, Sophie, Pepsi e il Burgundy International Team.

Copyright 2006 Days of Wonder, Inc.

www.daysofwonder.com

"Days of Wonder" e "Cleopatra & the Society of Architects" sono marchi registrati della Days of Wonder, Inc. Tutti i diritti sono riservati.