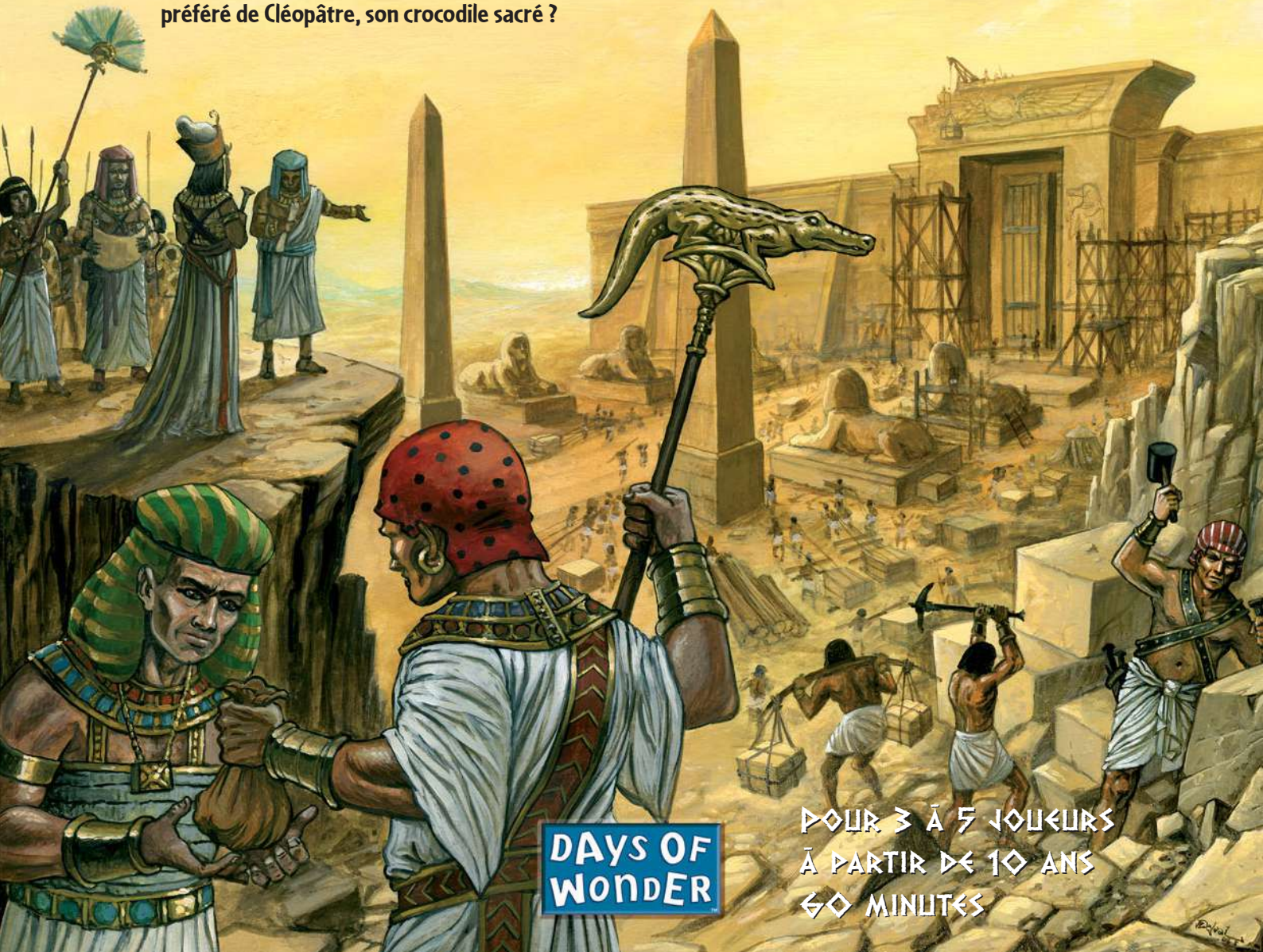


Bruno Cathala & Ludovic Maublanc

CLÉOPÂTRE

ET LA SOCIÉTÉ DES ARCHITECTES

À Gizeh, le nez du Grand Sphinx vient de tomber et Cléopâtre est rentrée dans une colère folle ! Pour l'apaiser, la Société des Architectes a demandé à ses membres d'unir leurs efforts pour lui construire un nouveau et magnifique palais près d'Alexandrie. En dépit d'une intense compétition, le chantier progresse rapidement. Mais quelque chose se trame... Des rumeurs courent au sujet de réunions clandestines entre certains de vos confrères et des membres de sociétés secrètes ; des amulettes et d'étranges sculptures à l'effigie de Sobek, le dieu-crocodile, font leur apparition dans divers recoins du palais en construction. Saurez-vous devenir l'architecte le plus célèbre et le plus riche de tout le Royaume du Nil, assis sur une montagne d'or ? Ou bien la tentation vous conduira-t-elle à signer un pacte insensé avec les adorateurs corrompus de Sobek, vous acheminant vers une mort violente dans le ventre de l'animal de compagnie préféré de Cléopâtre, son crocodile sacré ?



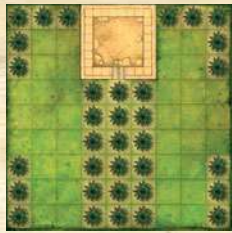
DAYS OF
WONDER

POUR 3 À 5 JOUEURS
À PARTIR DE 10 ANS
60 MINUTES

MATÉRIEL

A l'intérieur de la boîte, vous trouverez :

- Ce Livret de règles
- 5 Planches cartonnées à défaire :



Les Jardins du palais



L'Esplanade des Sphinx



Les Mosaiques sacrées
(12 pentominos)



Les Amulettes de corruption (89 amulettes)
et les Marchands du Nil (15, soit 3 par joueur)

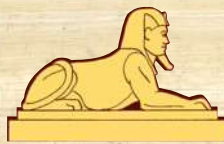


Le Trésor du Pharaon
(108 Talents - 32 x 1,
32 x 2, 24 x 5
et 20 x 10)

- Une Carrière contenant les éléments de construction suivants :



9 Murs avec leurs
colonnes



6 Sphinx



2 Obélisques



2 Montants de porte



1 Trône & son Piédestal

- Dans l'emballage d'origine de la carrière se trouvent également :
 - 10 Statues d'Anubis (2 par joueur)
 - 1 Figurine représentant Cléopâtre



- Vous trouverez en dessous de la Carrière, dans un thermoformage de couleur sable :

- Un paquet de 110 cartes comprenant :

75 cartes de Ressources standard



30 x Artisan



18 x Pierre
de taille



11 x Marbre
de Carrare



9 x Bois
précieux



7 x
Lapis-Lazuli

23 cartes de Ressources "corrompues"



3 cartes doubles pour chacune des Ressources standard (ces cartes doubles représentent des artisans corrompus ou des matières volées)



8 x
Trompe-l'oeil

11 cartes Personnages, tous "corrompus"



2 x
Mendiants



2 x
Courtisanes



2 x
Ambassadeurs



2 x
Scribes



2 x
Contrebandiers



1 x
Vizir



• 5 dés "Grand Prêtre"

• 5 Pyramides de corruption :

Une par joueur. Elles servent à cacher les Amulettes de corruption accumulées durant la partie. Chaque joueur a le droit de regarder au cours de la partie le nombre d'Amulettes de corruption qu'il a engrangées.

• 5 aides de jeu



Pyramides de corruption



Aide de jeu

Et la boîte de jeu... Ne la mettez pas de côté pour l'instant, vous en aurez besoin pour préparer la partie !

MISE EN PLACE

Retirez de la boîte les 5 planches cartonnées, la Carrière avec son contenu, le paquet de cartes, les dés, les Pyramides de corruption ainsi que les 5 aides de jeu.

Retournez maintenant la boîte vide (à l'exception du thermoformage), de sorte que le fond de boîte se trouve sur le dessus ; placez-la au centre de la table. Posez les Jardins du palais sur la boîte et positionnez l'Esplanade des Sphinx en face du côté de la boîte où est dessinée la porte **1**.

Placez les dés du Grand Prêtre, face blanche visible, en bordure de l'Esplanade des Sphinx, et placez l'Autel du Grand Prêtre comme indiqué en face de l'esplanade **2**. Au cours de la partie, chaque fois qu'un dé montrera le symbole du Grand Prêtre sur sa face visible, il sera déposé sur l'Autel du Grand Prêtre.

Placez la Carrière et son contenu de sorte qu'elle soit facilement accessible à l'ensemble des joueurs **3**. Placez la figurine de Cléopâtre sur sa position de départ au début de l'Esplanade des Sphinx **4**. Laissez les autres éléments de la Carrière à leur place.

Si vous jouez pour la première fois, défaites soigneusement les éléments de Mosaïque sacrée. Mélangez-les et empilez-les de façon aléatoire dans la Carrière, là où la figurine de Cléopâtre et les statues d'Anubis étaient initialement stockées **5**. Mettez les statues de côté. À partir de maintenant, une fois la partie terminée, rangez-les de préférence dans le thermoformage au fond de la boîte plutôt que dans celui de la carrière où elles étaient stockées initialement.

Défaites soigneusement les Amulettes de corruption et placez-les en tas à côté du plateau de jeu **6**. Défaites maintenant les Marchands du Nil ainsi que les talents. Placez ces talents en piles de valeurs croissantes, face visible, à côté de l'Esplanade, de sorte qu'ils soient facilement accessibles à l'ensemble des joueurs **7**. Ces talents constituent le Trésor de Cléopâtre ; ils seront utilisés pendant le jeu pour couvrir d'or les architectes en récompense de leur audace architecturale à chaque fois qu'ils construiront des éléments du palais.

Donnez à chaque joueur une aide de jeu, une pyramide de corruption et deux Statues d'Anubis à sa couleur. Chaque joueur reçoit ensuite 3 Marchands du Nil ainsi que 5 Talents d'or **8**. Les Marchands doivent rester visibles de tous pendant toute la partie, tandis que l'or est placé en pile devant chaque joueur, face cachée.

Maintenant, prenez les cartes et mélangez-les après avoir écarté la carte promotionnelle. Distribuez 3 cartes, face cachée, à chaque joueur **9**.

Partagez le paquet de cartes en deux piles égales et retournez l'une des moitiés face visible, tandis que l'autre reste face cachée. Mélangez ensuite les deux piles pour créer une pioche dans laquelle il y aura une alternance de cartes face visible et face cachée. Prenez les 3 premières cartes de cette pioche et placez-les côte à côte, sans en changer l'orientation (les cartes face visible restent face visible et les cartes face cachée restent face cachée). Ces 3 cartes (ainsi que celles qui les rejoindront plus tard dans la partie) constituent le Marché **10**. C'est là que les ressources nécessaires à la construction seront obtenues pendant la partie.

Vous êtes maintenant prêts à commencer le jeu.



BUT DU JEU

Votre objectif est de devenir l'architecte le plus riche du royaume, en construisant les éléments les plus magnifiques et les plus rentables du nouveau Palais de Cléopâtre.

Étant donné l'intense compétition qui règne entre les éminents membres de la Société des Architectes, vous serez souvent tentés, pour parvenir à vos fins, de faire appel à des personnages de bien sombre réputation, ou bien encore de négocier quelques matières premières d'origine douteuse.

Cependant, si ces pratiques immorales peuvent vous permettre de rester en course pour votre objectif final, il vous faudra aussi en payer le prix : à chaque fois que vous y aurez recours, il vous faudra glisser sous votre pyramide, à l'abri du regard de vos adversaires, quelques amulettes de corruption à l'effigie du dieu crocodile Sobek.

Lorsque Cléopâtre visitera enfin son tout nouveau palais, à la fin de la partie, le plus corrompu des Architectes sera capturé sur-le-champ et jeté en pâture à son crocodile sacré ! Ce n'est qu'alors que le plus riche des Architectes survivants sera déclaré vainqueur et pourra savourer sa victoire.

LE TOUR DE JEU

Le joueur qui possède le plus de références égyptiennes (par exemple un nez aussi élégant que celui de Cléopâtre, un crocodile momifié, ou une bibliothèque complète en hiéroglyphes) débute la partie. Sinon, c'est le plus jeune qui commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens horaire, joueur après joueur, jusqu'à ce que les conditions de fin de partie soient réunies.

Lors de son tour, un joueur DOIT réaliser une (et UNE SEULEMENT) des deux actions suivantes :

VISITER LE MARCHÉ

1

Le joueur doit choisir l'une des colonnes de cartes (que l'on appellera un étalage) et en ajouter toutes les cartes à sa main.

Si le joueur possède alors plus de 10 cartes en main, il doit :

- a. **SOIT défausser les cartes de son choix dans la pile de défausse (pour ne garder que 10 cartes en main), à côté de la pioche du marché, et ajouter 1 Amulette de corruption dans sa pyramide ;**
- b. **SOIT conserver TOUTES ses cartes, et ajouter dans sa pyramide 1 Amulette de corruption pour CHAQUE carte en main au-delà de 10.**

2

Le joueur doit ensuite remplir chacun des 3 étalages, en piochant les 3 premières cartes de la pioche et en plaçant une dans chaque étalage du marché, selon son choix, sans en changer l'orientation (les cartes qui sont face cachée dans la pioche arrivent face cachée dans les étalages et celles qui sont face visible dans la pioche restent face visible sur les étalages). Il est obligatoire de rajouter de la sorte une et une seule carte par étalage, en les superposant de façon que toutes les cartes restent partiellement visibles de tous les joueurs.

3

Lorsque la pioche est épuisée, formez une nouvelle pioche à l'aide des cartes de la défausse, en utilisant la méthode de mélange présentée lors de la préparation du jeu (moitié des cartes face visible et moitié face cachée).


OU



VISITER LA CARRIÈRE

La visite à la Carrière permet au joueur de bâtir un ou plusieurs éléments du palais lors de ce tour.

Pour construire un élément de palais, le joueur doit :

- 1 Défausser une combinaison de cartes Ressources et/ou Marchands du Nil correspondant à celle requise pour la construction de l'élément de palais choisi (il est possible de poser une combinaison avec des ressources en excédent) ; les Marchands du Nil ainsi joués sont retirés du jeu pour le reste de la partie.
- 2 Prendre l'élément correspondant dans la Carrière et le placer sur l'emplacement réservé à cet effet sur le chantier du palais ; lorsque plusieurs emplacements sont valides, le joueur choisit à quel endroit il veut ériger cet élément ; s'il le souhaite (et s'il en a la capacité), le joueur peut décider de bâtir au cours du même tour plusieurs éléments du palais (qu'ils soient différents ou de même nature).
- 3 Le joueur reçoit alors la récompense correspondante, en Talents d'or, telle qu'indiquée sur l'aide de jeu. S'il a construit **deux éléments du palais** dans le même tour, il **reçoit 2 Talents supplémentaires** ; et s'il en a construit **3 ou plus**, il **reçoit 5 Talents supplémentaires**. Cette récompense est placée devant lui, face cachée, à l'abri du regard de ses adversaires.
- 4 Ensuite, pour chacune des six catégories d'éléments du palais dont la construction serait complètement terminée (les Sphinx, les Obélisques, le Trône et son Piédestal, les Montants de Porte, les Murs ou la Mosaïque sacrée), avancez Cléopâtre d'une case en direction de la Porte du palais. Si Cleopatre arrive sur la 5^{ème} case de son allée, aux portes du Palais, la partie prend immédiatement fin.
- 5 Jetez les dés du Grand Prêtre dont les faces sont encore blanches. Placez chaque dé dont le résultat indique le symbole  sur l'Autel du Grand Prêtre. Aussitôt que les 5 dés recouvrent l'Autel du Grand Prêtre, organisez une offrande (page 5).



Les cartes Personnage, dont les effets sont détaillés dans la section "les Adorateurs de Sobek", page 9, peuvent être utilisées A TOUT MOMENT pendant le tour du joueur, qu'il ait décidé de visiter le Marché ou la Carrière, et ce même si ces cartes viennent juste d'être piochées.



TOUR DE JEU : PRÉCISIONS IMPORTANTES



- Pour chaque Ressource ou Personnage "corrompu" utilisé (caractérisés par leur symbole corruption), le joueur ajoute immédiatement sous sa pyramide le nombre d'Amulettes de corruption indiqué sur la carte.
- Un ou plusieurs Marchands du Nil peuvent toujours être utilisés pour remplacer des ressources simples manquantes (y compris une ressource Artisan) pour réaliser une combinaison de construction lors de la visite de la Carrière. Aussitôt utilisés, le/les Marchands du Nil sont retirés du jeu.
- Lors d'une visite à la Carrière, les combinaisons de Ressources jouées doivent être suffisantes mais pas nécessairement exactes (par exemple, une Ressource corrompue contenant deux marbres peut être utilisée alors que vous n'avez besoin que d'un seul marbre), ou peuvent être partagées entre plusieurs éléments de palais en cours de construction (par exemple, une Ressource corrompue contenant deux bois peut donner un bois pour la réalisation d'une portion de Mur, et l'autre bois pour la réalisation d'un Montant de porte). Par contre, les Ressources excédentaires inutilisées lors d'un tour sont définitivement perdues.
- Lorsqu'un joueur décide de construire un élément de Mosaïque sacrée, il **DOIT** construire celui qui est présent sur le dessus de la pile correspondante dans la Carrière (sauf s'il fait appel à un Scribe. Voir « Le Scribe » p. 10).

OFFRANDES AU GRAND PRÊTRE

Suite à une visite de la Carrière ou à l'utilisation d'un Scribe, si les 5 dés présentent le symbole "Grand Prêtre" face visible, une offrande au Grand Prêtre est immédiatement organisée. Chaque joueur prend secrètement dans sa main le nombre de Talents d'or qu'il souhaite offrir. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément leur offre :



Le joueur le plus généreux (celui qui a misé le plus) retire de sa pyramide 3 Amulettes de corruption et les replace dans la pile d'Amulettes à côté du plateau de jeu. S'il en possédait moins de 3, il retire ce qu'il possède. Le deuxième joueur le plus généreux reçoit une Amulette de corruption et la place dans sa pyramide ; le troisième joueur reçoit 2 Amulettes, le quatrième en reçoit 3 et le cinquième en reçoit 4.

En cas d'offres de valeur égale, les joueurs appliquent la récompense ou pénalité liée à leur rang. Par exemple, deux joueurs ayant fait la meilleure offre à égalité retirent chacun 3 Amulettes de sous leur pyramide de corruption, tandis que le joueur suivant, automatiquement considéré comme troisième, devra ajouter 2 Amulettes dans sa pyramide, etc.

Une fois l'offrande au Grand Prêtre terminée, replacez les dés face blanche visible à côté de l'autel. Ainsi, selon la configuration de la partie, il est possible que plusieurs offrandes soient réclamées par le Grand Prêtre... mais il est aussi possible qu'il n'y en ait aucune !

OFFRANDE AU GRAND PRÊTRE	
1 ^{er}	se défait de 3 Amulettes de corruption
2 ^e	reçoit 1 Amulette de corruption
3 ^e	reçoit 2 Amulettes de corruption
4 ^e	reçoit 3 Amulettes de corruption
5 ^e	reçoit 4 Amulettes de corruption

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin aussitôt que Cléopâtre termine son inspection en atteignant la cinquième case de son parcours. Ceci arrive dès lors que 5 des 6 catégories d'éléments du Palais ont été totalement construites.

À ce moment, chaque joueur se défait de la totalité des cartes qu'il possède encore en main et ajoute sous sa pyramide une Amulette pour chaque carte « Ressource corrompue » ou « Personnage corrompu » ainsi défaussée.

Chaque joueur soulève maintenant sa Pyramide afin de révéler les Amulettes de corruption qu'il a accumulées durant la partie. Chaque joueur place ensuite 1 Amulette de corruption sur chacune des cases de Jardins dans lesquels il a pu ériger un Sanctuaire à Anubis, comme indiqué en page 9 (y compris sur la case où il avait déposé sa Statue d'Anubis).

Les joueurs font alors le décompte des Amulettes de corruption leur restant. Le joueur possédant le plus d'Amulettes (ou les joueurs s'il y a égalité du plus grand nombre d'Amulettes) est jeté en pâture aux crocodiles sacrés de Cléopâtre en raison de sa forfaiture. Dans le cas exceptionnel où aucun des joueurs ne posséderait d'Amulette de corruption, aucun joueur ne serait sacrifié pour nourrir les crocodiles !

Les survivants reçoivent 3 Talents supplémentaires pour chaque Marchand du Nil restant en leur possession, puis font le compte de leur fortune totale.

Le joueur le plus riche parmi les survivants est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité à la première place, c'est, parmi les ex aequo, le joueur qui possède le moins d'Amulettes de corruption qui remporte la partie.





DANS LA CARRIÈRE



2 Mosaïque Sacrée

Sanctuaire

Trône **1**

Piédestal

4 Sphinx

6 Obélisque

Pans de mur **3**

Montants de porte **5**

Départ de Cléopâtre

Trajet de Cléopâtre

1 TRÔNE + PIÉDESTAL



2x

2 MOSAÏQUES SACRÉES



12x

3 PANS DE MUR



9x



SPHINX



4x

MONTANTS DE PORTE



2x

OBÉLISQUES



2x

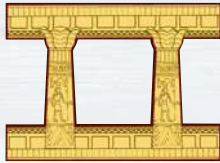


La Carrière contient tous les éléments du palais qu'il est possible de construire. L'aide de jeu résume pour chacun le coût de construction de chaque type d'élément ainsi que le nombre de Talents d'or obtenus en récompense.

Les différents éléments sont :

MURS AVEC LEURS COLONNES / 9 x

Coût de construction



Récompense : 3 Talents

+ 1 Talent pour chaque case de Mosaïque sacrée en contact avec cet élément de mur.

1 Artisan

1 Bois

1 Pierre



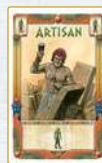
PAR EXEMPLE

Le joueur gagne 3 Talents pour la construction du mur, plus un Talent supplémentaire pour chacune des deux cases de mosaïque dont il est voisin. Il gagne donc un total de 5 Talents

3 + 2 = 5 Talents

SPHINX / 6 x

Coût de construction

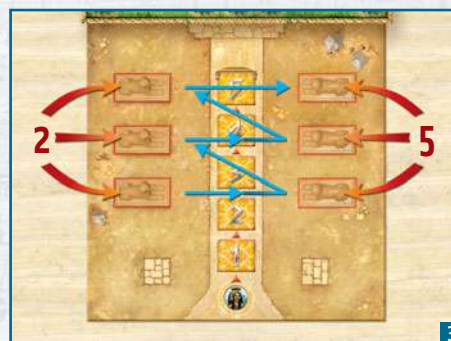


Récompense : 2 Talents pour le 1er Sphinx de chaque paire, 5 Talents pour celui situé en face.

1 Artisan

1 Pierre

1 Marbre

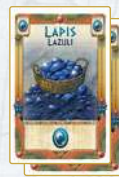
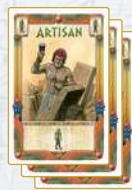


PLACEMENT DES SPHINX

Les Sphinx sont placés comme indiqué par la progression de la flèche bleue sur cet exemple. Chaque Sphinx de numéro impair rapporte 2 Talents, chaque Sphinx de numéro pair rapporte 5 Talents

TRÔNE ET PIÉDESTAL / 2 x

Coût de construction

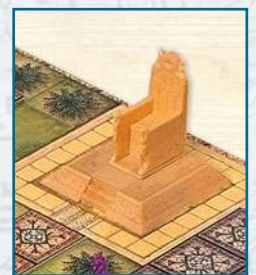


Récompense : 12 Talents chacun

3 Artisans

2 Marbres

2 Lapis Lazuli



Construisez le piédestal en premier

OBÉLISQUE / 2 x

Coût de construction



3 Artisans



2 Bois



2 Pierres

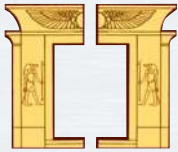


Récompense :
12 Talents chacun



Placement des Obélisques

MONTANTS DE PORTE / 2 x



Récompense : 4 Talents
+ 1 Talent pour chaque élément
de mur relié de façon ininter-
rompue au coin de ce Montant de porte.

Coût de construction



2 Artisans



1 Bois



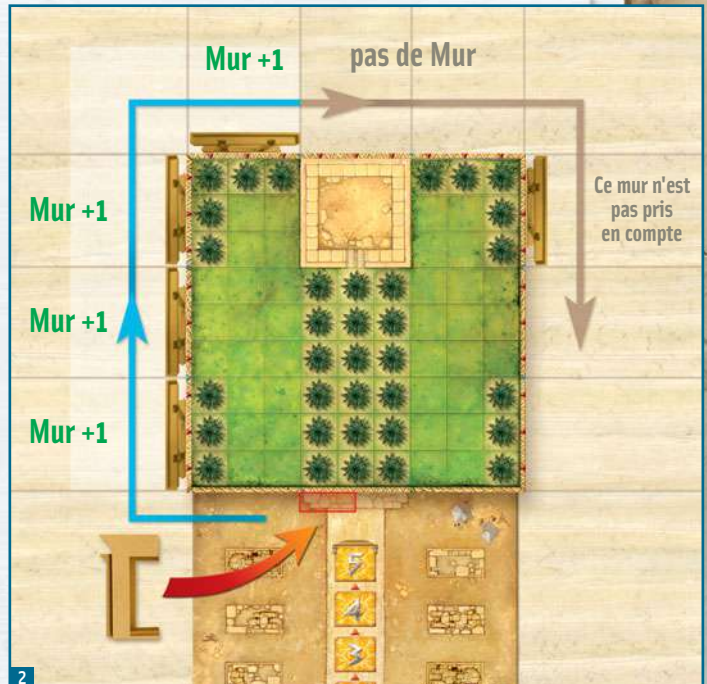
1 Marbre



1 Lapis Lazuli



Placement de la porte

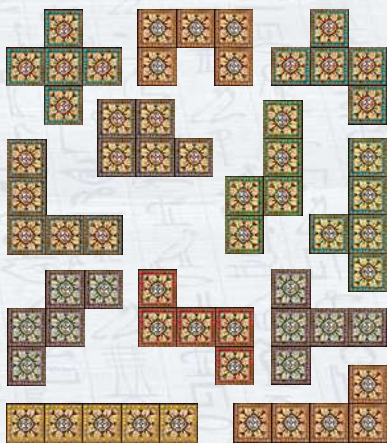


EXEMPLE DE SCORE POUR LA PORTE

Lorsqu'un joueur construit un Montant de porte, il gagne 4 Talents,
plus un Talent supplémentaire pour chaque mur qui lui est directement connecté.

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

MOSAÏQUE SACRÉE / 12 x



Coût de construction



2 Artisans



1 Pierre



1 Marbre



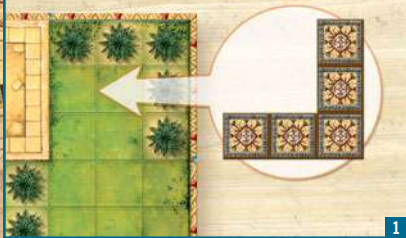
1 Lapis Lazuli



Récompense : 4 Talents + 1 Talent pour chaque case de palmier
recouverte + possibilité d'ériger une Statue d'Anubis si un
Sanctuaire est ainsi formé.



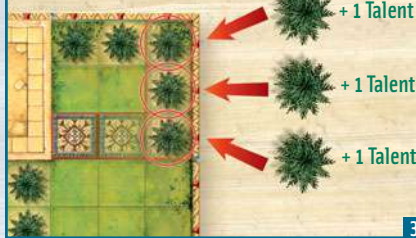
Lorsqu'un joueur construit une Mosaïque, il prend la pièce au sommet de la pile



et la place sur le quadrillage.



Chaque palmier recouvert lui donne un Talent supplémentaire.



PAR EXEMPLE

Dans le cas présent, le joueur reçoit 4 talents pour la Mosaïque, plus 3 Talents supplémentaires pour les 3 palmiers recouverts.

$$4 + 3 = 7 \text{ Talents}$$

CONSTRUIRE UN SANCTUAIRE

Lorsqu'un joueur place un élément de Mosaïque sacrée à l'intérieur des Jardins du palais, de façon à constituer une surface fermée à l'intérieur de laquelle aucun autre élément de Mosaïque sacrée ne puisse être placé (soit par manque d'espace, soit parce que les éléments de Mosaïque sacrée qui pourraient y être placés ont déjà été construits), un Sanctuaire peut être construit.

Dans la plupart des cas, un Sanctuaire aura une surface de 4 cases ou moins, mais il est parfois possible d'en réaliser de beaucoup plus grands en fonction des compétences des joueurs, dès lors qu'ils peuvent démontrer qu'aucun des éléments de Mosaïque sacrée restant à construire ne peut prendre place dans l'espace ainsi formé.

Aussitôt qu'un Sanctuaire est formé, le joueur qui l'a créé peut choisir, en option, d'en réclamer la propriété en y plaçant une de ses Statues d'Anubis. (Si un joueur ne réclame pas la propriété d'un sanctuaire au moment de sa formation, aucun autre joueur ne pourra réclamer la propriété de ce sanctuaire plus tard dans la partie).

À la fin du jeu, les joueurs possédant un ou deux Sanctuaires pourront se purifier et perdre une Amulette de corruption pour chacune des cases des Sanctuaires sous leur contrôle.

Un espace libre peut être transformé en sanctuaire



si le joueur choisit d'y placer une de ses statues



mais ceci est seulement possible si...



...aucune des pièces restant à construire ne peut y être placée.



À chaque fois qu'un élément de Mosaïque sacrée est construit, il y a lieu de vérifier dans la carrière que l'élément de Mosaïque sacrée du dessus de la pile peut être placé dans les espaces encore disponibles. Si ce n'est pas le cas, défaussez-le immédiatement. La nouvelle pièce ainsi révélée est vérifiée à son tour (et défaussée si elle ne peut pas être construite) etc. Si ceci conduit à vider totalement la pioche de Mosaïques sacrées, avancez Cléopâtre d'une case comme indiqué à l'étape 2 du tour de jeu.

LES ADORATEURS DE SOBEK

Onze personnages corrompus (2 Mendians, 2 Courtisanes, 2 Ambassadeurs, 2 Scribes, 2 Contrebandiers et 1 Vizir) pourront vous offrir leurs services au cours de la partie. Ces personnages peuvent être recrutés de la même manière que les cartes Ressources, en visitant le Marché.

Faire appel à ces personnages n'est pas sans danger puisque tout joueur y ayant recours recevra une pénalité, sous forme d'un nombre d'Amulettes de corruption, liée au pouvoir du personnage. Ces cartes Personnage peuvent être utilisées à n'importe quel moment pendant votre tour, même si vous venez de les recevoir. Pour jouer une carte Personnage, défaussez-la simplement dans la pile de défausse des cartes Ressources du Marché, appliquez le pouvoir du personnage et payez son coût en ajoutant le nombre d'Amulettes de corruption correspondant dans votre pyramide de corruption.



x 2

LES MENDIANTS

Pénalité : 2 Amulettes de corruption

Pouvoir : Chacun de vos adversaires doit vous donner, selon son choix, 2 Talents d'or ou une carte Ressource standard (Artisan, Pierre, Bois, Marbre ou Lapis Lazuli). Il est interdit de donner une carte Ressource « corrompue ». Parfois, le choix de vos adversaires sera limité, voire forcé. Dans l'hypothèse exceptionnelle où un adversaire ne pourrait donner ni carte Ressource ni Talents d'or, il doit alors montrer son jeu à celui qui a joué le Mendiant pour prouver sa bonne foi.



LES COURTISANES

Pénalité : 1 Amulette de corruption

Pouvoir : Jouez cette carte pour récupérer la carte de votre choix dans la pile de défausse. Vous n'avez pas à indiquer à vos adversaires quelle carte vous avez choisi de prendre.

x 2



LES AMBASSADEURS

Pénalité : Variable (voir ci-dessous)

Pouvoir : Vous pouvez demander des Ressources standard aux adversaires de votre choix. Pour chaque carte Ressource que vous acceptez, l'adversaire qui vous la cède vous donne également l'une de ses Amulettes de corruption, que vous ajoutez dans votre pyramide. Notez bien que vos adversaires ne sont pas tenus de vous proposer les cartes que vous souhaitez, et que vous n'êtes pas non plus obligé d'accepter les ressources qu'ils vous proposent.

x 2



LES SCRIBES

Pénalité : 2 Amulettes de corruption (ou zéro)

Pouvoir : Pour 2 Amulettes de corruption : Au lieu de construire l'élément de Mosaïque sacrée présent sur le dessus de la pile dans la Carrière, vous pouvez construire celui de votre choix. Vous devez bien entendu disposer de la combinaison de ressources nécessaire pour cette construction.

x 2

Pour 0 Amulette de corruption : Au lieu de cela, si la pile de Mosaïques sacrées est vide ou si vous le souhaitez, vous pouvez défausser le Scribe, sans recevoir d'Amulette de corruption. Ceci vous permet alors de changer la face visible de l'un des dés du Grand Prêtre. À votre choix, vous pouvez soit faire apparaître le symbole du Grand Prêtre sur un des dés encore vierges et le placer sur l'Autel du Grand Prêtre afin de favoriser (voire de déclencher, s'il s'agissait du dernier dé manquant) une offrande ; soit, au contraire, enlever un des dés déjà présents sur l'Autel, en le retournant vers une de ses faces vierges afin de retarder l'échéance d'une offrande.

Attention : Comme tous les personnages, le Scribe ne peut être joué que pendant le tour du joueur qui le possède et ne peut donc être utilisé pour empêcher un autre visiteur visitant la Carrière de déclencher une offrande immédiate. Par ailleurs, tout Scribe gardé en main en fin de partie coûte une Amulette de corruption à son possesseur, comme toute autre carte de Personnage ou Ressource « corrompue ».



LES CONTREBANDIERS

Pénalité : 1 Amulette de corruption

Pouvoir : Jouez cette carte à la fin de votre tour si vous disposez de plus de 10 cartes en main. Ceci vous permet alors de conserver, à la fin de ce tour, TOUTES les cartes excédentaires pour seulement une Amulette de corruption.

x 2



LE VIZIR

Pénalité : Variable (voir ci-dessous)

Pouvoir : Jouez cette carte pour piocher les 5 premières cartes de la pioche du Marché. Conservez celles que vous souhaitez et défaussez les autres. Ajoutez dans votre pyramide une Amulette de corruption pour chaque carte conservée. Vos adversaires ne sont pas tenus de connaître la nature des cartes conservées et défaussées.

x 1



JEU ONLINE

Voici votre numéro d'accès online pour découvrir plusieurs des jeux online de Days of Wonder :

Pour l'utiliser, connectez-vous sur : www.cleopatragame.com et cliquez sur le lien "nouveau joueur" sur la page d'accueil. Suivez ensuite les instructions.

Vous trouverez également d'autres informations sur les produits de notre gamme sur : www.daysofwonder.com

CRÉDITS

AUTEURS

Bruno Cathala et Ludovic Maublanc

ILLUSTRATIONS

Julien Delval

Testeurs : Un merci spécial à l'attention de Serge Laget, Mr et Mme Nim, Alain Payet-Taille, la Burgundy International Team et principalement Angèle, Dominique, Sophie et Pepsi, ainsi qu'à toute la joyeuse bande de testeurs de Vevey, et tout particulièrement Sébastien Pauchon.

Copyright 2006 Days of Wonder, Inc.

www.daysofwonder.com

Days of Wonder et "Cléopâtre & la société des Architectes" sont des marques déposées de Days of Wonder, Inc. Tous Droits Réservés.