

# RÉSUMÉ DU TOUR DE JEU

## À VOTRE TOUR, VOUS DEVEZ

### 1. SOIT ALLER AU MARCHÉ

Prenez les cartes de l'étalage de votre choix.

- Si vous avez plus de 10 cartes en main :
  - › Recevez 1 Amulette de corruption et DÉFAUSSEZ TOUTES cartes excédentaires pour revenir à 10 cartes ;
  - › ou GARDEZ TOUTES vos cartes et recevez 1 Amulette de corruption pour chaque carte au-dessus de 10.
- Remettez une carte de la poche sur chacun des étalages.

### 2. SOIT ALLER AU CHANTIER

- Construisez les bâtiments de votre choix en défaussant les cartes ressources et/ou Marchands du Nil nécessaires et encaissez la récompense associée (y compris les éventuels bonus dus à des constructions multiples).
- Avancez Cléopâtre d'une case pour chaque type d'élément du palais dont la construction est totalement terminée. Si Cléopâtre arrive devant la porte du palais, la partie prend fin.
- Lancez les dés « Grand Prêtre » et conservez les dés indiquant ♀. Lorsque les 5 dés indiquent ce symbole, organisez une « offrande au Grand Prêtre ».

*Pendant votre tour, quel que soit votre choix (chantier ou marché), vous pouvez jouer autant de personnages que vous le voulez, dans l'ordre de votre choix.*

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand Cléopâtre arrive sur la case 5.

- Chaque joueur reçoit 1 Amulette de corruption supplémentaire pour chaque carte « corrompue » lui restant en main.
- Chaque joueur défausse une Amulette de corruption pour chacune de ses cases de Sanctuaire.
- Le ou les joueurs ex aequo possédant le plus d'Amulettes de corruption sont jetés aux crocodiles.
- Les joueurs restant en course comptent leur fortune :
  - Chaque Marchand du Nil non utilisé rapporte 3 Talents d'or supplémentaires.
  - Le plus riche gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le moins corrompu parmi les plus riches qui gagne.

# LES ADORATEURS DE SOBEC

## MENDIANT / 2 cartes



Pénalité :

Pouvoir : Recevez de chaque adversaire 2 Talents ou une carte Ressource simple, non corrompue.

## SCRIBE / 2 cartes



Pénalité :

Pouvoir : Construisez le morceau de Mosaïque sacrée de votre choix au lieu de celui qui est sur le dessus de la pile. Ou défaussez le Scribe sans prendre de Corruption, pour changer la face de l'un des dés du Grand Prêtre.

## COURTISANE / 2 cartes



Pénalité :

Pouvoir : Prenez la carte de votre choix dans la défausse.

## CONTREBANDIER / 2 cartes



Pénalité :

Pouvoir : Si vous possédez plus de 10 cartes en main, conservez-les toutes.

## AMBASSADEUR / 2 cartes



Pénalité : VARIABLE

Pouvoir : Demandez à vos adversaires des cartes Ressources standard. Pour chaque carte acceptée, l'adversaire qui vous la donne vous donne aussi 1 de sa Pyramide.

## VIZIR / 1 carte



Pénalité : VARIABLE

Pouvoir : Piochez les 5 premières cartes et conservez celles de votre choix, pour une pénalité de 1 par carte. Défaussez les autres.

## OFFRANDE AU GRAND PRÊTRE

1<sup>er</sup> — se défausse de

2<sup>e</sup> — reçoit

3<sup>e</sup> — reçoit

4<sup>e</sup> — reçoit

5<sup>e</sup> — reçoit

## SANCTUAIRES

Un sanctuaire est une surface à l'intérieur de laquelle aucun des morceaux de Mosaïque restants ne peut être construit. Un joueur qui génère une telle surface peut en réclamer immédiatement la propriété en y plaçant une de ses 2 statues d'Anubis





# CARRIÈRE

- Si 2 éléments du Palais sont construits durant un même tour, recevez 2 Talents supplémentaires.
- Si 3 éléments du Palais ou plus sont construits durant un même tour, recevez 5 Talents supplémentaires.

## MURS AVEC LEURS COLONNES x 9



1 Artisan



1 Bois



1 Pierre



Gains : 3 Talents + 1 Talent pour chaque case de Mosaïque sacrée en contact avec cet élément de mur.

## SPHINXS x 6



1 Artisan



1 Pierre



1 Marbre



Gains : 2 Talents pour le 1<sup>er</sup> Sphinx de chaque paire, 5 Talents pour celui situé en face.

## TRÔNE + PIÉDESTAL x 2



Gains : 12 Talents chacun



3 Artisans



2 Marbres



2 Lapis



## OBÉLISQUES x 2



Gains : 12 Talents chacun



3 Artisans



2 Bois



2 Pierres

## MONTANTS DE PORTE x 2



Gains : 4 Talents + 1 Talent pour chaque élément de mur relié de façon ininterrompue au coin de ce Montant de Porte.



2 Artisans



1 Bois

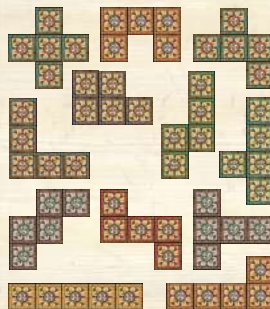


1 Marbre



1 Lapis

## MOSAÏQUE SACRÉE x 12



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

Note : les éléments de Mosaïque sacrée doivent être construits dans l'ordre où ils se présentent dans la Carrière.