

# SOBEK

Bruno Cathala



Un gioco per 2-4 giocatori  
Da 13 anni in su  
Circa 40 minuti



## INTRODUZIONE E SCOPO DEL GIOCO

La costruzione del tempio dedicato a Sobek è in pieno svolgimento. Un'intera economia è sorta accanto al cantiere: c'è un nuovo mercato, e le feluche veleggiano su e giù per il Nilo portando senza sosta merci di ogni genere. La concorrenza tra i commercianti è naturalmente feroce e alcuni sono disposti a cedere alla corruzione pur di accumulare gloria e ricchezze. Più le ricchezze, in realtà... Anche voi siete parte della corporazione dei commercianti locali, e siete pronti a tutto pur di battere i vostri avversari... Avete **3 round** per accumulare più soldi dei vostri avversari, ma cercate di non diventare troppo corrotti!

## COMPONENTI

1 tabellone



4 segnapunti



12 segnalini evento



Dorso



4 tessere corruzione



54 carte merce

6x Avorio



7x Ebano



7x Marmo



9x Bestiame



10x Pesce



10x Grano



5x Amuleti



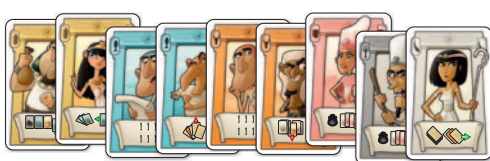
Dorso



9 carte merce hanno il dorso diverso. Queste carte compongono la mano iniziale di ogni turno.



9 carte personaggio



Dorso



## CARTE IN DETTAGLIO

### Una carta merce in dettaglio:

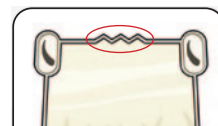


Valore di scambio della carta

Icona merce

Promemoria del valore di scambio

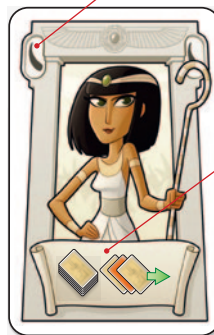
Ci sono due tipi di carte per ogni risorsa: quelle con un valore di scambio e quelle senza. La carta avorio qui sotto non ha un valore proprio. I **3 punti** sul bordo ricordano che le carte di questa famiglia hanno un valore di scambio di 3 scarabei.



Gli amuleti sono usati come jolly, per questo riportano tutti i simboli merce.

### Una carta personaggio in dettaglio:

Anche ogni carta personaggio è associata ad un tipo di merce. Oltre che dal colore del bordo della carta, questo è raffigurato dalla relativa icona (qui, avorio)



Ogni personaggio ha un potere speciale che è spiegato in dettaglio alla fine di questo regolamento.

Il potere è raffigurato nel papiro in fondo alla carta.

Nel corso di un turno, la carta personaggio può essere giocata sia come carta merce che come personaggio applicando il suo potere speciale, ma mai come entrambe.

Un personaggio non ha un valore di scambio.

## PREPARAZIONE

**1** Posizionare il tabellone al centro del tavolo.

**2** I giocatori scelgono un colore e il rispettivo segnapunti, mettendolo sullo spazio zero del percorso segnapunti.



**3** ...così come una tessera corruzione con il sigillo dello stesso colore, che tengono davanti a loro.



tabellone



Scarti



**7** Mescolare i 12 segnalini evento senza guardarli. Sceglierne 5 a caso e posizzionarli in una pila vicino al tabellone.

I segnalini evento avanzati non saranno più utilizzati in questo round e possono essere rimessi nella scatola.

**Decidere a caso chi gioca il primo turno.**

**Ora siete pronti per iniziare a giocare.**

**4** Mescolare le carte con il dorso verde e darne 2 ad ogni giocatore. Queste formano la loro mano iniziale.

Le rimanenti carte dal dorso verde non saranno più utilizzate in questo round e possono essere rimesse nella scatola.



**5** Mescolare insieme tutte le carte merce e personaggio e disporre il mazzo coperto vicino al tabellone.

**NB: Con 2 giocatori, rimuovere le prime 9 carte dal mazzo.** Queste 9 carte non saranno più utilizzate in questo round e possono essere rimesse nella scatola.

**6** Riempire i 9 spazi lungo il Nilo (i moli), seguendo sempre queste 3 regole:

1. cominciare dallo spazio vicino al tempio;
2. le carte risorsa (dorso BEIGE) vanno disposte scoperte;
3. le carte personaggio (dorso ARANCIONE) vanno sempre disposte coperte.

## IL TURNO

Nel tuo turno, puoi scegliere una (e sola una) delle azioni riportate qui a fianco.

Fatto questo, il tuo turno termina e tocca al giocatore alla tua sinistra scegliere una delle 3 azioni, poi il prossimo, ecc.

Le 3 azioni possibili sono:

PESCARRE UNA CARTA

O

GIOCARE UN PERSONAGGIO

GIOCARE UN SET

## PESCARRE UNA CARTA

- Quando peschi una carta, devi sceglierne una tra le 4 disponibili e aggiungerla alla tua mano.
- Per disponibili, si intendono le prime 4 carte a partire dalla carta più vicina allo spazio "0" del percorso segnapunti. Ad esempio:



- NB: la scelta è più ristretta quando ci sono meno di 4 carte:



## CORRUZIONE

- Prendere la prima carta disponibile non ha conseguenze, visto che l'ordine di arrivo delle feluche è rispettato. Prendere invece una delle altre carte ha un suo prezzo... corruzione!
- La regola della corruzione è semplice: tutte le carte che salti finiscono sotto la tua tessera corruzione.



La regola della corruzione si applica indipendentemente dal tipo di carta pescata (merce o personaggio).

## GIOCARE UN PESONAGGIO

- Gioca un (e solo uno) personaggio. Per fare questo giocalo sulla pila degli scarti (vicino al mazzo) e applica il potere che è mostrato sul suo papiro.
- Tutti i poteri dei personaggi sono spiegati in dettaglio nell'ultima pagina di questo regolamento.

## GIOCARE UN SET

- Un set consiste in un gruppo di carte merce dello stesso tipo.

- Per giocare un set, devi mettere davanti a te almeno 3 carte merce scoperte. (Puoi, ovviamente, metterne anche di più).

### Alcune note:

- Un set può includere uno o più amuleti (jolly)
- Un personaggio, se associato ad una certa merce, può essere incluso in un set di merce dello stesso tipo.

Nota, comunque, che quando un personaggio è giocato come parte di un set, il suo potere **va ignorato!**

- E' possibile aggiungere carte ad un set giocato precedentemente (in modo da aumentarne il valore durante il calcolo del punteggio), ma vale la solita regola: bisogna aggiungere **minimo** 3 carte.



## SEGNALINI EVENTO

Fino a quando tutti i 5 segnalini evento non sono stati giocati, giocare un set innesca **immediatamente** un evento.

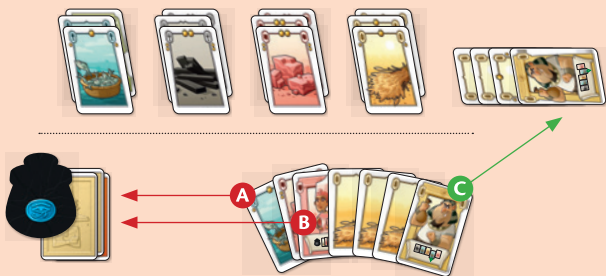
- Quando giochi un set, prendi tutti i segnalini rimasti, scegline uno e applica subito il suo effetto. Il segnalino va poi scartato.
- Per prevenire che un altro giocatore si avvantaggi con un segnalino, puoi scegliere un segnalino che non si applica o che non ha effetto su di te. In questo caso scartalo semplicemente.
- Tutti i segnalini evento sono spiegati nell'ultima pagina di questo regolamento.

## CONSEGNA DELLE MERCI

- Quando un giocatore prende l'ultima carta lungo il Nilo, deve preparare un nuovo set di carte per il giocatore seguente: pesca 9 carte dal mazzo e disponele seguendo le regole come da preparazione del gioco.
- Durante un round, quindi, ci saranno 6 consegne di merci e di personaggi (5 in una partita a 2 giocatori).

## FINE DEL ROUND

- Appena un giocatore pesca l'ultima carta dell'ultima consegna, il round termina **immediatamente**.
- I giocatori con set di 3 o più carte in mano possono giocarli, ma devono disporli orizzontalmente (attribuiranno meno punti). NB: durante questa fase, non possono essere aggiunte carte a set già giocati sul tavolo.
- Attenzione, ogni carta che hai ancora in mano e che non può essere giocata viene aggiunta alla tua pila corruzione.



Il round è terminato e hai ancora 7 carte in mano.

- A** La carta pesce è aggiunta alla pila corruzione poiché è da sola.
- B** Allo stesso modo le 2 carte marmo non sono sufficienti a creare un set. Il personaggio non può essere giocato visto che il round è già finito.
- C** Le 3 carte grano e il personaggio associato al grano non possono essere aggiunte al set di grano già sul tavolo. Però, visto che sono almeno 3, possono essere giocate come nuovo set, ma **orizzontalmente** (in modo da distinguerlo dal set giocato nel corso del round).

**Il round viene ora conteggiato**

## CONTEGGIO

Ogni set di carte è conteggiato separatamente. Ogni set assegna punti come segue:

**Numero di scarabei X numero di carte**

Gli scarabei delle carte giocate orizzontalmente vengono semplicemente sommati insieme, anziché venire moltiplicati.

La somma di questi punti è il tuo totale per questo round, che viene aggiunto sul percorso segnapunti.



**In questo esempio totalizzi 23 punti**

## PENALITA' CORRUZIONE

Ora è il momento di saldare i debiti: ogni giocatore somma il numero di carte sotto la sua tessera corruzione.

Il giocatore con più carte deve perdere dei punti:

- Per ogni 10 punti conteggiati **in questo round** si muove a ritroso lungo il percorso segnapunti fino al precedente simbolo dello stesso tipo sul quale il suo segnapunti si trova ora.

Sei il giocatore blu. Avevi 38 punti prima di conteggiare questo round e hai il maggior numero di carte corruzione.

Con i tuoi set hai guadagnato 23 punti e arrivi così a quota 61.

Visto che hai totalizzato 2 "lotti" da 10 (il resto viene ignorato), muovi indietro di 2 simboli Ankh e ti fermi a 52 punti.

Il tuo eccesso di corruzione ti costa 9 punti sui 23 che hai guadagnato in questo round.  
Da non ripetere troppo spesso!



## NUOVO ROUND

- Nel nuovo round si usano tutte le carte (comprese quelle sotto le tessere corruzione) e tutti i segnalini evento.
- La preparazione è la stessa di quella di inizio gioco.
- Appena il round è pronto, il giocatore con il punteggio più basso decide chi comincia. Può scegliere se stesso se lo desidera.

## FINE DEL GIOCO

- La partita termina dopo che il terzo round è stato conteggiato. Il giocatore con più punti vince.
- In caso di pareggio, i giocatori condividono la vittoria.
- La partita termina prima se un giocatore ha più di 100 punti alla fine del secondo round (dopo aver tenuto conto delle penalità dovute alla corruzione).

## NOTE E PROMEMORIA

- Se c'è un pareggio nella corruzione, si contano il numero di scarabei sulle carte. Il giocatore che ne ha di più è considerato il più corrotto. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori sono entrambi corrotti.
- E' permesso giocare un personaggio il cui potere non ha nessun effetto in quel momento per avere, ad esempio, una carta in meno alla fine di un round, o saltare un turno senza prendere una carta perché nessuna carta che interessa è disponibile.
- Non scordare che un personaggio può essere usato sia per il suo effetto che come parte di un set, ma mai entrambi!
- Quando un giocatore prende l'ultima carta dell'ultima consegna, il round termina **immediatamente**. E' spesso un buon modo per giocare un brutto tiro ai vostri avversari, se hanno un bel po' di carte in mano che potrebbero finire sotto la loro tessera corruzione.
- Se un giocatore ha più di 100 punti, usa lo spazio 0 come 100 e così via (1=101, 2=102, ecc...)

## I PERSONAGGI



**Regina Sobek Neferou:** pesca 3 carte.

Se la Regina Sobek è giocata nel corso di un round, l'ultima consegna merci conterrà solo 6 carte.



**Sommo Sacerdote/ssa:** scarta tutte le carte di un tipo di merce dalla **tua** pila corruzione.

I personaggi del corrispondente tipo di merce possono essere scartati, ma non gli amuleti.



**Ladro:** ruba una carta dalla mano di un giocatore a tua scelta. La carta è scelta a caso ma con il dorso visibile, così che si possa vederne il colore.



**Scriba:** i tuoi avversari riducono la loro mano a 6 carte.

Le carte in eccesso finiscono nella loro pila corruzione.



**Visir:** aggiungi una carta a tua scelta alla tua mano dalla pila corruzione di un avversario.

Puoi guardare nelle pile corruzione per fare la tua scelta.



**Cortigiana:** aggiungi 1 o 2 carte dalla tua mano ad un set precedentemente giocato. Le carte aggiunte devono essere dello stesso tipo di quelle del set.



**Mercante:** aggiungi alla tua mano qualsiasi carta tra quelle rimaste lungo il Nilo senza accumulare corruzione o scartare le carte saltate.

## SEGNALINI EVENTO

- 4x **Gilda:** avanza il tuo segnapunti nel prossimo spazio con lo stesso simbolo E allo stesso modo fai arretrare i segnapunti dei tuoi avversari.
- 2x **Alluvione:** gioca immediatamente un altro turno.
- 2x **Maledizione:** da "offrire" ad un avversario. Conta come 2 carte aggiuntive nel calcolo della corruzione alla fine del turno. Il segnalino non va quindi scartato dopo l'uso ma resta nella pila corruzione del tuo avversario fino alla fine del round.
- 2x **Prosperità:** aggiungi questo segnalino ad un set di carte grano, pesce o bestiame **che hai già giocato**. Questo set aumenta il suo valore di 2 scarabei.
- 1x **Imbalsamazione:** aggiungi **tutte** le carte della tua pila corruzione alla tua mano.
- 1x **Inganno:** conta il numero di carte della tua pila corruzione e avanza dello stesso numero sul percorso segnapunti. Poi rimetti le carte sotto la tessera corruzione.



# SÖBEK

A game by  
**Bruno Cathala**

Illustrations  
**Mathieu Beaulieu**  
([www.mathieu-beaulieu.blogspot.com](http://www.mathieu-beaulieu.blogspot.com))

Photolitho and layout  
**Samuel Rouge**

**GameWorks Sàrl**  
Rue du Collège 14  
1800 Vevey - Suisse



All our games on:  
[www.gameworks.ch](http://www.gameworks.ch)



Traduzione di Mario "Sprunx" Brunelli

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.  
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.  
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.