

### PERSONAGGI



**REGINA SOBEK NEFEROU:**  
pesca 3 carte.

**SOMMA SACERDOTESSA  
o SOMMO SACERDOTE:**  
scarta tutte le carte di 1 tipo di  
merce dalla tua pila corruzione.

**LADRO:**  
ruba 1 carta dalla mano  
di 1 giocatore a tua scelta.

**SCRIBA:**  
i tuoi avversari riducono a 6 le  
loro carte e mettono quelle in  
eccesso nella loro pila corruzione.

**VISIR:**  
aggiungi 1 carta a tua scelta dalla  
pila corruzione di 1 avversario.

**CORTIGIANA:**  
aggiungi 1 o 2 carte dalla tua mano  
a 1 set precedentemente giocato.

**MERCANTE:**  
aggiungi alla tua mano 1 qualsiasi  
carta tra quelle rimaste lungo il Nilo.

### SEGNALINI EVENTO



**GILDA:**  
avanza il tuo segnapunti fino al  
prossimo spazio con lo stesso  
simbolo e allo stesso modo fai  
arretrare i segnapunti avversari.

**ALLUVIONE:**  
gioca subito 1 altro turno.

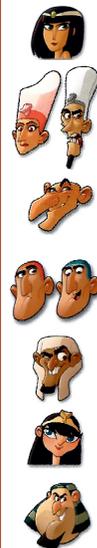
**MALEDIZIONE:**  
da dare a 1 avversario.  
Conterà come 2 carte  
aggiuntive nel calcolo  
della corruzione a fine turno.

**PROSPERITÀ:**  
aggiungilo a 1 set di carte grano,  
pesce o bestiame già giocato  
per aumentarlo di 2 scarabei.

**IMBALSAMAZIONE:**  
aggiungi alla tua mano tutte le  
carte della tua pila corruzione.

**INGANNO:**  
conta il numero di carte della  
tua pila corruzione e avanza  
dello stesso numero sul  
percorso segnapunti.

### PERSONAGGI



**REGINA SOBEK NEFEROU:**  
pesca 3 carte.

**SOMMA SACERDOTESSA  
o SOMMO SACERDOTE:**  
scarta tutte le carte di 1 tipo di  
merce dalla tua pila corruzione.

**LADRO:**  
ruba 1 carta dalla mano  
di 1 giocatore a tua scelta.

**SCRIBA:**  
i tuoi avversari riducono a 6 le  
loro carte e mettono quelle in  
eccesso nella loro pila corruzione.

**VISIR:**  
aggiungi 1 carta a tua scelta dalla  
pila corruzione di 1 avversario.

**CORTIGIANA:**  
aggiungi 1 o 2 carte dalla tua mano  
a 1 set precedentemente giocato.

**MERCANTE:**  
aggiungi alla tua mano 1 qualsiasi  
carta tra quelle rimaste lungo il Nilo.

### SEGNALINI EVENTO



**GILDA:**  
avanza il tuo segnapunti fino al  
prossimo spazio con lo stesso  
simbolo e allo stesso modo fai  
arretrare i segnapunti avversari.

**ALLUVIONE:**  
gioca subito 1 altro turno.

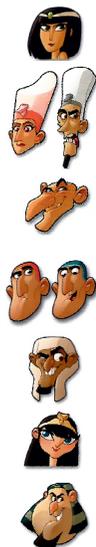
**MALEDIZIONE:**  
da dare a 1 avversario.  
Conterà come 2 carte  
aggiuntive nel calcolo  
della corruzione a fine turno.

**PROSPERITÀ:**  
aggiungilo a 1 set di carte grano,  
pesce o bestiame già giocato  
per aumentarlo di 2 scarabei.

**IMBALSAMAZIONE:**  
aggiungi alla tua mano tutte le  
carte della tua pila corruzione.

**INGANNO:**  
conta il numero di carte della  
tua pila corruzione e avanza  
dello stesso numero sul  
percorso segnapunti.

### PERSONAGGI



**REGINA SOBEK NEFEROU:**  
pesca 3 carte.

**SOMMA SACERDOTESSA  
o SOMMO SACERDOTE:**  
scarta tutte le carte di 1 tipo di  
merce dalla tua pila corruzione.

**LADRO:**  
ruba 1 carta dalla mano  
di 1 giocatore a tua scelta.

**SCRIBA:**  
i tuoi avversari riducono a 6 le  
loro carte e mettono quelle in  
eccesso nella loro pila corruzione.

**VISIR:**  
aggiungi 1 carta a tua scelta dalla  
pila corruzione di 1 avversario.

**CORTIGIANA:**  
aggiungi 1 o 2 carte dalla tua mano  
a 1 set precedentemente giocato.

**MERCANTE:**  
aggiungi alla tua mano 1 qualsiasi  
carta tra quelle rimaste lungo il Nilo.

### SEGNALINI EVENTO



**GILDA:**  
avanza il tuo segnapunti fino al  
prossimo spazio con lo stesso  
simbolo e allo stesso modo fai  
arretrare i segnapunti avversari.

**ALLUVIONE:**  
gioca subito 1 altro turno.

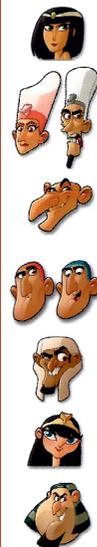
**MALEDIZIONE:**  
da dare a 1 avversario.  
Conterà come 2 carte  
aggiuntive nel calcolo  
della corruzione a fine turno.

**PROSPERITÀ:**  
aggiungilo a 1 set di carte grano,  
pesce o bestiame già giocato  
per aumentarlo di 2 scarabei.

**IMBALSAMAZIONE:**  
aggiungi alla tua mano tutte le  
carte della tua pila corruzione.

**INGANNO:**  
conta il numero di carte della  
tua pila corruzione e avanza  
dello stesso numero sul  
percorso segnapunti.

### PERSONAGGI



**REGINA SOBEK NEFEROU:**  
pesca 3 carte.

**SOMMA SACERDOTESSA  
o SOMMO SACERDOTE:**  
scarta tutte le carte di 1 tipo di  
merce dalla tua pila corruzione.

**LADRO:**  
ruba 1 carta dalla mano  
di 1 giocatore a tua scelta.

**SCRIBA:**  
i tuoi avversari riducono a 6 le  
loro carte e mettono quelle in  
eccesso nella loro pila corruzione.

**VISIR:**  
aggiungi 1 carta a tua scelta dalla  
pila corruzione di 1 avversario.

**CORTIGIANA:**  
aggiungi 1 o 2 carte dalla tua mano  
a 1 set precedentemente giocato.

**MERCANTE:**  
aggiungi alla tua mano 1 qualsiasi  
carta tra quelle rimaste lungo il Nilo.

### SEGNALINI EVENTO



**GILDA:**  
avanza il tuo segnapunti fino al  
prossimo spazio con lo stesso  
simbolo e allo stesso modo fai  
arretrare i segnapunti avversari.

**ALLUVIONE:**  
gioca subito 1 altro turno.

**MALEDIZIONE:**  
da dare a 1 avversario.  
Conterà come 2 carte  
aggiuntive nel calcolo  
della corruzione a fine turno.

**PROSPERITÀ:**  
aggiungilo a 1 set di carte grano,  
pesce o bestiame già giocato  
per aumentarlo di 2 scarabei.

**IMBALSAMAZIONE:**  
aggiungi alla tua mano tutte le  
carte della tua pila corruzione.

**INGANNO:**  
conta il numero di carte della  
tua pila corruzione e avanza  
dello stesso numero sul  
percorso segnapunti.