

TURNO DI GIOCO

NEL TUO TURNO PUOI:

1. VISTARE IL MERCATO

- Aggiungi il contenuto di 1 Mercato alla tua mano.
- Se hai più di 10 carte in mano devi:
 - > SCARTIARE tutte le carte IN ECCESSO e prendere un amuleto corruzione.
 - > Oppure TENERE TUTTE le carte prendendo un amuleto corruzione per ogni carta in eccesso.
- Rifornire tutti e 3 i mercati aggiungendo 1 carta ad ognuno.

OPPURE

2. VISTARE LA CAVA

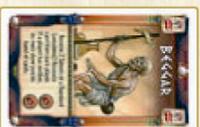
- Scarta carte Risorsa e/o Mercanti del Nilo per costruire uno o più pezzi a tua scelta.
- Prendi i Talenti guadagnati (inclusi i bonus per costruzioni multiple)
- Muovi Cleopatra avanti di 1 spazio per ogni categoria nella quale hai costruito l'ultimo pezzo. Quando Cleopatra raggiunge la porta del Palazzo la partita termina.
- Tira il dado del Grande Sacerdote. Metti ogni dado che mostra sull'altare. Se tutti e 5 i dadi sono sull'altare è ora di fare un'offerta.
- Durante il tuo turno, indipendentemente dal posto che visiti (Mercato o Cava) Puoi giocare quante carte personaggio desideri dalla tua mano, anche se le hai appena pescate.

FINE DELLA PARTITA

- Prendi 1 Amuleto corruzione per ogni carta alterata ancora in mano.
- Liberati di 1 Amuleto corruzione per ogni piazzola presente in un tuo Santuario.
- Il/i giocatore/i maggiormente corrotto/i viene/vengono dato/i in pasto al coccodrillo preferito di Cleopatra.
- Conta i Talenti in tuo possesso ed aggiungine 3 per ogni Mercante del Nilo ancora in tuo possesso.. Chi ne possiede di più è il vincitore. In caso di pareggio, vince chi ha meno Amuleti Tentazione.

SUDDITI DI SOBEK

MENDICANTE / 2 carte



Prendi: Effetto: Ricevi 2 talenti, o una singola carta Risorsa Standard (non alterata) da ogni giocatore.

SCRIBA / 2 carte



Prendi: Effetto: Prendi un mosaico di tua scelta, al posto di quello in cima. Oppure scarta lo scriba, senza costi di corruzione, per cambiare la faccia di un dado del Grande Sacerdote

CORTIGIANA / 2 carte



Prendi: Effetto: Prendi 1 carta a tua scelta dalla pila degli scarti.

CONTRABBANDIERE / 2 carte



Prendi: Effetto: Se hai più di 10 carte in mano, le tieni tutte.

MESSAGGERO / 2 carte



Prendi: Effetto: Richiesta di carte Risorsa Standard. Prendi 1 da ogni giocatore da cui accetti una carta.

CONSIGLIERE / 1 carta



Prendi: Effetto: Pesca le prime 5 carte, tieni quelle che vuoi, al costo di 1 per carta. Scarta le altre.

OFFERTE AL GRANDE SACERDOTE

- 1st Liberati di
- 2nd Prendi
- 3rd Prendi
- 4th Prendi
- 5th Prendi

SANTUARI

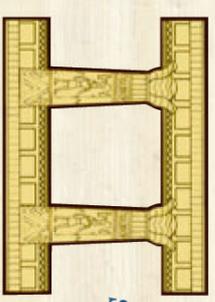
Un Santuario è realizzato ogni volta che un Mosaico è posizionato in modo da creare uno spazio chiuso, dove altri Mosaici non possono essere posizionati. Un giocatore, creando un mosaico può immediatamente dichiararne il possesso posizionando al suo interno una delle proprie statuette di Anubis



CAVA :

- Se costruisci 2 pezzi in un turno, aggiungi 2 Talentì al tuo reddito.
- Se costruisci 3 o piú pezzi nello stesso turno, aggiungi 5 Talentì al tuo reddito.

PARETTE CON COLONNE / 9 pezzi



Scarta >



1 Artigiano

1 Legno

1 Pietra

Guadagna: 3 Talentì +1 Talento per ogni segmento del mosaico degli Dei adicente alle Pareti che vengono erette.

OBELISCHI / 2 pezzi



Scarta >



3 Artigiani

2 Legno

2 Pietra

Guadagna: 12 Talentì per ognuno.

CORNICI DELLA PORTA / 2 pezzi



Scarta >



2 Artigiani

1 Legno

1 Marmo

1 Lapis

Guadagna: 4 Talentì +1 Talento per ogni Parete collegata alla Cornice.

SFINGI / 6 pezzi



Scarta >



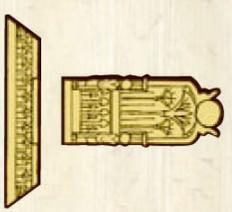
1 Artigiano

1 Pietra

1 Marmo

Guadagna: 2 Talentì per la Prima sfinge di ogni coppia.
5 Talentì per la seconda.

TRONO E PIEDISTALLO / 2 pezzi



Scarta >



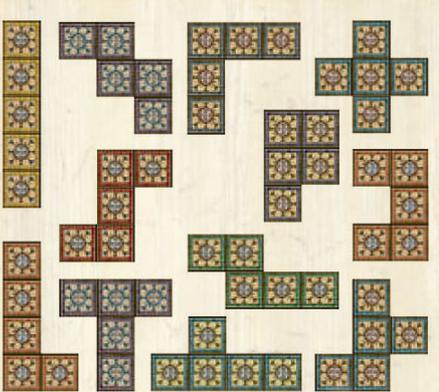
3 Artigiani

2 Marmo

2 Lapis

Guadagna: 12 Talentì per ognuno.

MOSAICO DEGLI DEI / 12 pezzi



Scarta >



2 Artigiani

1 Pietra

1 Marmo

1 Lapis

Guadagna: 4 Talentì +1 Talento per ogni riquadro coperto da una Palma + La possibilità di erigere una statua di Anubis se si forma un Santuario.

Nota: I Mosaici devono essere pescati nell'ordine in cui sono disposti nella cava, (a meno che non si utilizzi lo Scarta).