

IL TURNO DI GIOCO

NEL TUO TURNO PUOI FARE UN'AZIONE:

1. RECARTI AL MERCATO

- Prendi, a scelta, quante carte vuoi da 1 sola "bancarella"
- Se hai più di 10 carte in mano, fai una delle seguenti azioni:
 - SCARTA TUTTE le carte IN ECCESSO e prendi 1 Amuleto della Corruzione;
 - oppure TIENI TUTTE le carte in mano e prendi 1 Amuleto della Corruzione per OGNI carta in eccesso.
- Reintegra le 3 "bancarelle" aggiungendo ad ognuna 1 carta Mercato.

Oppure

2. RECARTI ALLA CAVA

- Scarta le carte Risorse e/o Mercanti del Nilo per costruire la struttura (o le strutture) di tua scelta;
- Ricevi i Talenti relativi alla costruzione (inclusi eventuali bonus);
- Muovi Cleopatra di 1 casella verso il Palazzo se l'elemento costruito completa un'intera categoria.
- Lancia i dadi e posiziona sull'Altare ogni dado che riporta il simbolo ♀. Se ci sono 5 dadi sull'Altare, procedere con l'Offerta.

Durante il tuo turno, indipendentemente dall'azione scelta (Mercato o Cava), puoi giocare quante carte Personaggio vuoi, dalla tua mano, anche se hai ricevuto la carta (o le carte) durante lo stesso turno.

ALLA FINE DEL GIOCO

- Prendi 1 Amuleto per ogni carta "Corrotta" che hai in mano.
- Elimina 1 Amuleto per ogni quadrato dei tuoi Santuari.
- Il giocatore con il maggior numero di Amuleti viene eliminato.
- Conta i tuoi Talenti. Ogni Mercante del Nilo ti fa guadagnare 3 Talenti extra. Il giocatore più ricco viene dichiarato vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con il minor numero di Amuleti.

GLI ADORATORI DI SOBEK

MENDICANTE / 2 carte



Costo:

Effetto: Ricevi 2 Talenti o una singola carta Risorsa (non "Corrotta") da ogni giocatore.

CORTIGIANA / 2 carte



Costo:

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

MESSO / 2 carte



Costo:

Effetto: Chiedi una carta Risorsa Standard. Ricevi 1 da ogni giocatore a cui hai chiesto la carta.

SCRIBA / 2 carte



Costo:

Effetto: Prendi un Mosaico a tua scelta, al posto del primo della pila. Oppure scarta Scriba, senza alcun costo, per cambiare la faccia di un dado del Sommo Sacerdote.

CONTRABBANDIERE / 2 carte



Costo:

Effetto: Se hai più di 10 carte nella tua mano, puoi tenerle tutte.

VISIR / 1 carta



Costo:

Effetto: Pesca le prime 5 carte Mercato e tieni quelle che vuoi, al costo di 1 per ogni carta. Le rimanenti vanno scartate.

LE OFFERTE AL SOMMO SACERDOTE

- 1° — Scarta
- 2° — Prendi
- 3° — Prendi
- 4° — Prendi
- 5° — Prendi

SANTUARI

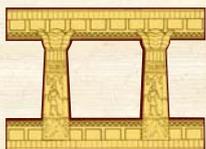
Un Santuario viene formato ogni volta che un Mosaico viene posizionato in modo da formare uno spazio in cui nessun altro giocatore possa creare un altro Mosaico. Il giocatore che crea il Santuario può rivendicarne la proprietà, posizionandovi sopra 1 statua di Anubis.



CAVA

- Se costruisci 2 elementi, guadagni 2 Talenti extra.
- Se costruisci 3 elementi, guadagni 5 Talenti extra.

COLONNATO / 9 elementi



Scarta >



1 Artigiano



1 Legno



1 Pietra

Ricompensa: 3 Talenti + 1 Talento per ogni Colonnato appena costruito, adiacente ad un Mosaico degli Dei.

SFINGE / 6 elementi



Scarta >



1 Artigiano



1 Pietra



1 Marmo

Ricompensa: 2 Talenti per ogni Sfinge su una casella con il numero dispari; 5 Talenti per ogni casella con il numero pari.

TRONO + PIEDISTALLO / 2 elementi



Scarta >



3 Artigiani



2 Marmi



2 Lapislazzuli

Ricompensa: 12 Talenti ognuno.

OBELISCHI / 2 elementi



Scarta >



3 Artigiani



2 Legni



2 Pietre

Ricompensa: 12 Talenti ognuno.

MONTANTI / 2 elementi



Scarta >



2 Artigiani



1 Legno



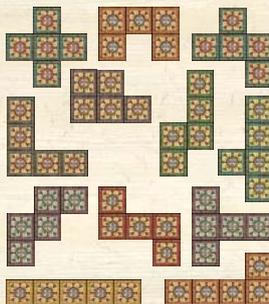
1 Marmo



1 Lapislazzuli

Ricompensa: 4 Talenti + 1 Talento per ogni Colonnato continuo adiacente.

MOSAICI DEGLI DEI / 12 elementi



Scarta >



2 Artigiani



1 Pietra



1 Marmo



1 Lapislazzuli

Ricompensa: 4 Talenti + 1 Talento per ogni palma coperta + il diritto di costruire una statua di Anubis se si forma un Santuario.

Nota: Il Mosaico deve essere sempre pescato nell'ordine in cui si trova nella Cava (a meno che non venga giocato Scriba).