

CLEOPATRA

AND THE SOCIETY OF ARCHITECTS

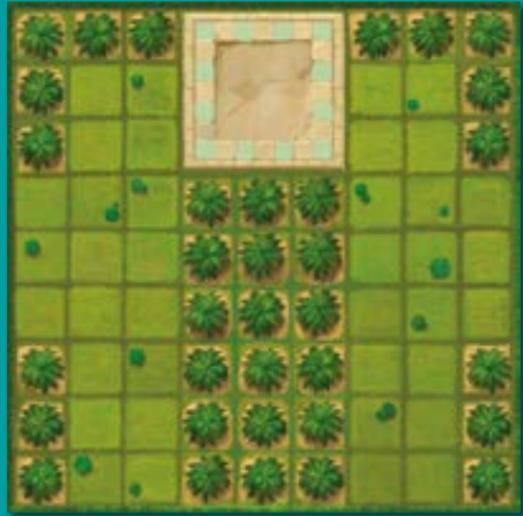


REGLAS

La Reina de reinas ha pedido un nuevo Palacio, una maravilla que mostrará su grandeza al mundo entero! El desafío ha comenzado: cada miembro de la Sociedad de Arquitectos está involucrado, tratando de demostrar que es el mejor. Sin embargo, la enorme riqueza prometida por Cleopatra ha llevado a muchos a buscar la ayuda de Sobek. Rumores cada vez más insistentes cuentan historias sobre rituales y ceremonias en honor del dios cocodrilo, y extrañas inscripciones y amuletos han comenzado a aparecer en el edificio en construcción. ¡Ora para que estas voces no lleguen al oído de la reina! Porque Cleopatra puede ser tan generosa con quienes satisfarán sus deseos, como implacable con quienes la traicionan.

¿Serás el mejor Arquitecto sin decepcionar a tu Reina, convirtiéndote en el Arquitecto Supremo del Reino, o sucumbirás a los señuelos del dios Sobek y terminarás en el vientre del lagarto favorito de Cleopatra?

CONTENIDO



1 Jardín del Palacio



1 Plaza de Esfinges



12 Mosaicos de los Dioses



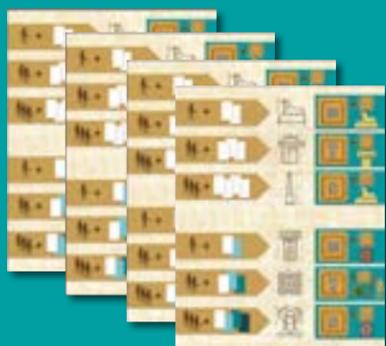
1 Tablero de los adoradores de Sobek



5 Adoradores de Sobek



1 Piso de loseta



4 Hojas auxiliares

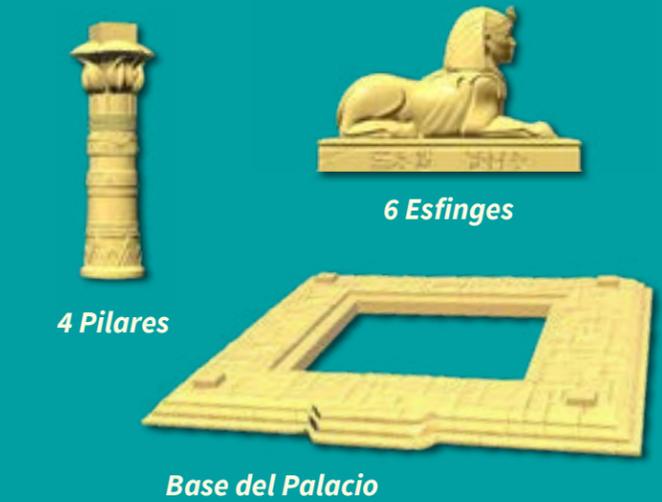


11 de cada Tarjetas de Materiales 30x Tarjetas de Artesanos



3 de cada Tarjetas de Corrupción 8x Tarjetas de Cueva

100 Escarabajos del Tesoro (Puntos de Victoria, PV) cada uno con diferentes valores:



90 Amuletos de Corrupción



Cada jugador contiene (cuatro juegos):

2 Anubis 1 Pirámide

INICIO

1 Coloque la base del palacio en el centro de la mesa con el piso colocado e inserte los 4 pilares en los espacios dedicados. Coloque entonces el Jardín del Palacio en los Pilares, asegurándose de que cada Pilar esté insertado correctamente.

2 Coloque la Plaza de las Esfinges pegado al Palacio, con el 5° espacio frente a las escaleras, y coloque la figura de Cleopatra en su ilustración, antes de los pasos numerados que conducen al Palacio.

3 Coloca el tablero de Adoradores de Sobek al un costado de la Plaza de las Esfinges, Coloca los 5 Adoradores de Sobek al azar, boca arriba, en las 5 ranuras correspondientes.



6 Elija un color, tome la Pirámide de corrupción correspondiente y las dos figuras de Anubis. Luego tome Escarabajo de Tesoro por un valor total de 5 y una Hoja de auxiliar. Los escarabajos del tesoro se mantienen frente a ti, con su valor oculto a tus oponentes.

7 Tome la Bandeja que contiene todas las piezas del palacio y colóquela al alcance de todos los jugadores.

¡Ahora estás listo para comenzar a jugar!



4 Revuelve todas las cartas, reparte 3 cartas, boca abajo, a cada jugador, luego corta el mazo en tres partes más o menos iguales. Voltea dos mazos boca arriba y réunelos con el otro mazo boca abajo para generar un nuevo mazo en el que se mezclan las cartas boca arriba y boca abajo. Roba las tres primeras cartas de este mazo y colócalas una al lado de la otra, haciendo coincidir los tres puntos debajo de los Adoradores de Sobek, sin cambiar la orientación de las cartas (las cartas boca arriba entran en juego boca arriba y las cartas boca abajo entran en juego cara abajo).

5 Coloque los Amuletos de Corrupción y los Escarabajos del Tesoro, ordenados por valor, como dos porciones, al alcance de todos los jugadores.



OBJECTIVO

El objetivo del juego es convertirse en el arquitectos de Cleopatra más rico, construyendo las partes más magníficas y valiosas de su Palacio.

Dada la intensa competencia que reina entre los miembros de la Sociedad de Arquitectos, a menudo se verán tentados a tratar con personajes sombríos y comerciar con materiales de dudosos orígenes. Si bien estas prácticas corruptas pueden permitirte estar un paso por delante de la competencia, tienen un precio muy alto: amuletos de corrupción malditos que honran a Sobek, el dios cocodrilo, que se almacenan dentro de tu pirámide de corrupción, ocultos a los ojos de tus competidores.

Cuando Cleopatra finalmente pasea por su nuevo Palacio, al final del juego, los arquitectos pagarán por su corrupción. ¡Si se corrompen demasiado, se les ofrecerá al sagrado cocodrilo de Cleopatra como un sabroso bocado! Solo entonces el arquitecto más rico, entre los que aún están vivos, será declarado ganador.

TURNOS

El jugador con las mejores credenciales egipcias (una nariz tan famosa como la de Cleopatra, una mascota de cocodrilo momificada o una extensa biblioteca jeroglífica) comienza el juego. De lo contrario, el jugador más joven va primero. Luego, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa, y cada jugador toma un turno a la vez hasta que finaliza el juego. En su turno, un jugador DEBE realizar una (y SOLO UNA) de las siguientes dos acciones:

VISITA AL MERCADO:

Si eliges visitar el mercado (), elige todas las cartas de la columna de cartas (llamada “Puesto de Mercado”) de tu elección y tómalas en tu mano.

Si finalizas el turno con más de 10 cartas en tu mano, debes elegir inmediatamente entre estas dos opciones:

Descarta las cartas que elijas en la pila de descartes junto al mazo de robo del Mercado (manteniendo solo 10 cartas en tu mano),

O

Mantén TODAS las cartas en exceso de 10 en tu mano, y coloque 1 Amuleto de corrupción en su Pirámide por CADA carta en exceso.

Luego reponga cada Puesto de Mercado robando las tres primeras cartas del mazo de robo y colocándolas, una a la vez, manteniendo la orientación de sus caras, en el orden que elija. Se debe colocar una carta en cada Puesto, un poco fuera de juego de las cartas que ya están allí, si las hay, para que las cartas que estén boca arriba siempre permanezcan parcialmente visibles para los jugadores. La combinación y cantidad de cartas boca arriba / boca abajo variará de un puesto a otro a medida que avanza el juego.

Cuando el mazo se termina, se forma uno nuevo a partir de las cartas en la pila de descarte, utilizando el mismo mecanismo que durante la configuración del juego. (Cartas boca arriba y boca abajo)

CONSTRUYE:

Puedes decidir Construir (), para adquirir las piezas del Palacio que deseas colocar este turno. Para construir una pieza del Palacio, debes:

Descarta de tu mano cualquier combinación de cartas de Recursos y Artesanos que coincida o supere los requisitos de construcción de la pieza que deseas construir, y tíralas en la pila de descartes del Mercado.

Nota: La Tarjeta de Cueva es una carta de Corrupción (ver página 8) que se puede usar para reemplazar cualquier Recurso.

Tome la pieza correspondiente y colóquela en su lugar reservado en los terrenos del Palacio, de acuerdo con las reglas de colocación (páginas 11-15). Si hay varios puntos disponibles, puede elegir dónde colocar la pieza. Si lo deseas (y puedes hacerlo), puedes construir múltiples piezas, o múltiples copias de la misma pieza, durante el mismo turno.

Obtén Escarabajos de Tesoro por el valor total indicado en la Hoja auxiliar. Los escarabajos del tesoro se colocan boca abajo frente a ti, con su valor oculto a tus oponentes.

Nota: Los escarabajos tienen valores diferentes, asegúrese de tomar el valor correcto, no al azar.

Si las piezas construidas en este turno resultan en una categoría completada (esfinges, obeliscos, trono y pedestal, marcos de puertas, paredes de columnas o mosaicos de los dioses) completadas, mueve Cleopatra un espacio hacia la puerta del palacio para cada categoría completada de piezas.

Si Cleopatra cruza la línea entre el 3er y 4to espacio de la caminata, proceda a una OFRENDA al Gran Sacerdote (vea la página 8).

Si Cleopatra alcanza el quinto espacio rumbo al Palacio, el juego termina de inmediato.

Ejemplo: Miguel quiere construir una esfinge. De acuerdo con la Hoja auxiliar, debe descartar 1 carta de Artesano, más 2 Recursos iguales:



Miguel descarta 1 carta de Artesano y 2 cartas de Piedra estándar: ahora puede tomar una Esfinge y colocarla en la Plaza de Esfinges.



Miguel gana 5 PV en escarabajos (consulte la página 11 para detalles sobre recompensas).



A medida que se construyen todas las Esfinges, Cleopatra se mueve un espacio hacia adelante.

ADORADORES DE SOBEK

Al comienzo de tu turno, en COMPLEMENTO a tu acción obligatoria (Visite el mercado O construir), puedes, si lo deseas, activar uno de los adoradores de Sobek.

- Elige el personaje (Adorador de Sobek) que quieres activar.
- Pague la multa indicada en el tablero (tomar Amuletos de corrupción o pagar Escarabajos del Tesoro).
- Aplique el efecto que se muestra en la tarjeta.
- Coloque este personaje en la última posición del tablero (a la derecha), moviendo los otros personajes hacia adelante para llenar el espacio.

Nota: Si usas el personaje en la última posición, simplemente permanece en la misma posición.



EL ARQUITECTO

En este turno, gana 4 escarabajos del tesoro por cada pieza que construyas.



EL VISIR

En este turno, puede visitar el mercado y construir.



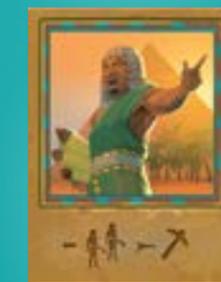
EL COMERCIANTE

En este turno, puedes construir con 2 recursos menos.



EL MENDIGO

Roba 4 cartas del mazo.



EL CAPATAZ

En este turno, puedes construir con 2 artesanos menos.

Ejemplo: Miguel quiere realizar más acciones, por lo que decide activar el Visir. Toma 2 amuletos de corrupción para poder visitar tanto el mercado como construir. Luego mueve el mosaico de adoradores hacia la izquierda y coloca la tarjeta de Visir en el último espacio.

CARTAS DE CORRUPCION

Cuando construyes, con cualquier carta de corrupción (identificada por el marco rojo) que descartas, agrega inmediatamente 1 amuleto de corrupción a tú pirámide.

Una carta de recurso de corrupción vale como 2 recursos de ese tipo, por cierto, nunca se permite intercambiar una carta de recurso de corrupción con 2 cartas estándar. Una carta de Cueva de materiales vale como 1 Recurso de tu elección (los artesanos no están permitidos).

Los recursos que se utilizan para pagar durante la construcción no tiene que ser exacto (por ejemplo, puede descartar una tarjeta de corrupción de 2 vidrios incluso si se requiere una sola Vidrio), nunca se dará cambio.

Una tarjeta de recursos de corrupción se puede dividir en varias piezas que se están construyendo al mismo tiempo (por ejemplo, una tarjeta de corrupción de 2-Madera se puede usar para dar cuenta de la porción de madera de un muro de columna y de un marco de puerta).



Carta de corrupción de 2 maderas

Nota: En cualquier momento durante el juego, puedes echar un vistazo al interior de tu Pirámide de la Corrupción para saber cuántos amuletos tienes.

OFRENDA AL GRAN SACERDOTE

Cuando Cleopatra cruza la línea entre el 3er y 4to espacio camino a su Palacio, proceda a una Ofrenda al Gran Sacerdote. Todos los jugadores ponen en sus manos la cantidad secreta de escarabajos del tesoro que quieren ofrecer. Una vez listos, todos los jugadores ahora revelan su oferta:

El jugador que apuesta más, descarta 3 Amuletos de corrupción de su Pirámide de corrupción de nuevo en el suministro al lado del tablero de juego. Si él / ella tiene menos de 3 amuletos de corrupción, solo descartará tantos como tenga. El segundo mejor postor agrega 1 Amuleto de corrupción en su Pirámide de corrupción. El tercer jugador recibe 2 amuletos y el cuarto recibe 3. Los lazos entre los jugadores se rompen según el rango real de los jugadores en la oferta. Dos jugadores empatados en el primer lugar tendrán derecho a deshacerse de 3 de sus amuletos de corrupción; el siguiente jugador se considerará que está en el 3er lugar y tiene que poner 2 amuletos de corrupción en su pirámide, etc.

OFRENDAS AL GRAN SACERDOTE

- 1ro - Elimina 
- 2do - Toma 
- 3ro - Toma 
- 4to - Toma 

Nota: Todas las ofertas de Escarabajos del Tesoro por parte de los jugadores durante una Ofrenda al Gran Sacerdote se pierden, independientemente de su rango en la subasta, y se vuelven a colocar en el suministro de Escarabajos del Tesoro.

FIN DEL JUEGO

El jugador que mueve el último paso de Cleopatra (Al espacio número 5, justo en frente de las puertas del Palacio) desencadena el final del juego. Esto ocurre tan pronto como 5 de las 6 categorías de edificios se han construido por completo.

Todos los otros jugadores juegan su último turno, luego el juego termina. Siga los siguientes pasos:

- 1 Descarta cualquier carta que todavía tengas en tu mano, recogiendo 1 Amuleto de corrupción por cada carta de corrupción.
- 2 Abre tu Pirámide de corrupción y revela los amuletos que acumulaste durante el juego.
- 3 Coloque 1 Amuleto de corrupción en cada espacio del Jardín del palacio que hayas reclamado como Santuario (consulte las páginas 14-15) cuando colocó una Estatua de Anubis (incluido el espacio donde se coloca la Estatua).
- 4 Cuente cuántos amuletos de corrupción todavía tiene en su poder: el jugador que tiene menos los descarta a todos y cada oponente descarta el mismo número.
- 5 Pague la penalización de acuerdo con la cantidad de amuletos de corrupción que le quedan, como se informa en la escala de la derecha.

¡El Arquitecto más rico de los sobrevivientes gana!

Ejemplo:

- 1 2 3 Después de descartar las cartas, Miguel tiene 12 Amuletos de corrupción y un Santuario cuadrado de 10 cuadrículas. Ludovic tiene 7 Amuletos de Corrupción, pero solo un Santuario cuadrado de 2 cuadrículas, mientras que Bruno tiene 10 Amuletos de Corrupción, sin Santuarios.
- 4 A Miguel le quedan 2 amuletos de corrupción, Ludovic 5 y Bruno 10: cada jugador descarta 2 amuletos de corrupción.
- 5 Ahora Miguel tiene 0 amuletos, Ludovic tiene 3 amuletos, por lo que debe pagar una penalización de 6 escarabajos del tesoro. Bruno, en cambio, tiene 8 amuletos y es arrojado a los cocodrilos: ha perdido el juego independientemente de la cantidad de sus escarabajos de tesoro.

¡El más rico entre Miguel y Ludovic gana!

FIN DEL JUEGO

- 1  - Descarta **1** Escarabajo
- 2  - Descarta **3** Escarabajos
- 3  - Descarta **6** Escarabajos
- 4  - Descarta **10** Escarabajos
- 5  - Descarta **15** Escarabajos
- 6  - Descarta **20** Escarabajos
- 7  - Descarta **25** Escarabajos
- 8+  - **ELIMINADO**
(¡Eres comida de cocodrilo!)

CONSTRUIR

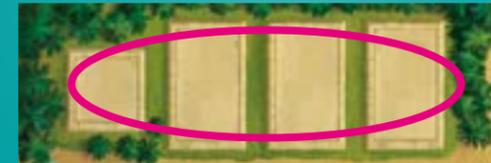


quarry

La Bandeja de materiales contiene todas las piezas que podrían construirse durante la construcción del Palacio.

La hoja auxiliar muestra una entrada para cada tipo de pieza que puede construir. Junta los recursos necesarios para cada pieza y los Escarabajos de tesoro que recibirás una vez que se agregue al Palacio.

ESFINGES /6x



Una fila está compuesta por tres lugares de Esfinges y uno para el Obelisco en el mismo lado de la Plaza de las Esfinges (separados por el camino de Cleopatra).

Ejemplo: en el ejemplo de la página 6, Miguel está construyendo la última Esfinge, esto significa que en la misma fila hay dos Esfinges ya construidas: $3+(1 \times 2) = 5$ Escarabajos de Tesoro.

COSTO: 1 Artesano + 2 Recursos iguales



RECOMPENSA: 3 Escarabajos + 1 Escarabajo por cada Esfinge ya construida en la misma fila



PUERTAS /2x



Los marcos de las puertas (frente a la Plaza de las Esfinges), así como los muros de la columna, se colocan alrededor de la estructura del palacio.

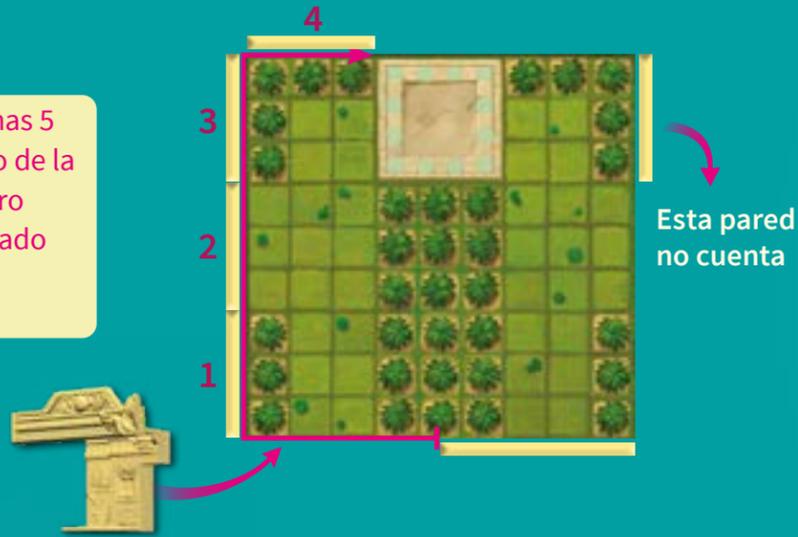
COSTO: 2 Artesanos + 3 Recursos iguales



RECOMPENSA: 5 Escarabajos + 1 Escarabajo Por cada pared pegada a la puerta de manera continua



Ejemplo: Como se muestra a la derecha, ganas 5 Escarabajos de Tesoro por construir el Marco de la Puerta Izquierda, más 1 Escarabajo del Tesoro adicional por cada Muro de Columna conectado continuamente a la Puerta, para un total de $5+(1 \times 4) = 9$ Escarabajos del Tesoro.



OBELISCOS /2x



COSTO: 3 Artesanos + 4 Recursos iguales



RECOMPENSA: 10 Escarabajos+ 2 Escarabajos por cada Esfinge ya construida en la misma fila



Example: Como se muestra en la izquierda, ganas 10 escarabajos del tesoro por construir un obelisco, más 2 escarabajos del tesoro adicionales por cada esfinge en la misma fila: $10+(2 \times 2) = 14$ Escarabajos del Tesoro.

PAREDES /9x



Pared Central
Pared Izquierda Pared Derecha

Nota: No hay diferencia entre las paredes, excepto por su posición. Si desea construir una Pared en la parte central de un costado, debe elegir una de las paredes centrales restantes, si corresponde.

Las paredes se colocan alrededor de la estructura del palacio, con la parte superior adyacente al borde del jardín. Cada pared debe colocarse adyacente a tres cuadrados del jardín, de modo que puedan encajar 3 paredes a cada lado del palacio.



COSTO: 1 Artesano + 2 Recursos diferentes



RECOMPENSA: 3 Escarabajos + 1 Escarabajo por cada Mosaico adyacente a la pared ya construida



Ejemplo: Como se mencionó, ganas 3 escarabajos del tesoro por construir esta pared y 1 escarabajos del tesoro adicionales por cada uno de los dos cuadrados de mosaico adyacentes, para un total de $5+(1 \times 2) = 7$ Escarabajos del Tesoro.

MOSAICOS DE LOS DIOS /12x



COSTO: 2 Artesanos + 3 Recursos diferentes



RECOMPENSA: 5 Escarabajos + 1 Escarabajo por cada palmera cubierta Ó por el derecho de colocar una estatua de Anubis, si se forma un Santuario. (Ver página 15)



Si quieres construir un Mosaico de los Dioses, toma el que está encima de la pila de mosaicos y colócalo en la cuadrícula del Jardín del Palacio. El Mosaico debe estar completamente contenido en el Jardín, y colocado de manera que no cubra el espacio del Trono u otra ficha de Mosaico.

Cada vez que construyas uno (o más) Mosaico (s), verifica si la siguiente pieza de Mosaico ahora encima de los demás mosaicos todavía se puede construir en los espacios que quedan en el Jardín del Palacio. Si no, retírala inmediatamente del juego. Luego, verifique también la pieza recién revelada y retírela si no se puede construir, y así sucesivamente. Si la pila de mosaicos se vacía, mueva Cleopatra un espacio hacia adelante como se indica en la página 6.

CONSTRUIR UN SANTUARIO

Si construyes un Mosaico de los Dioses de forma que se forme un área de jardín nueva y cerrada, en la que no se pueda construir más Mosaico (debido a la falta de espacio, o al hecho de que todos los Mosaicos que ya se han instalado construido en otro lugar), se forma un santuario.

Es común que un Santuario tendrá 4 o menos espacios, pero se pueden reclamar algunos más grandes, siempre que no se pueda colocar una pieza de mosaico restante dentro del nuevo Santuario formado.

Cada vez que se forma un Santuario, el jugador que lo creó puede decidir colocar una de las Estatuas de Anubis dentro del Santuario para reclamar su propiedad.



Ejemplo: En este caso ganas 5 escarabajos de tesoro para el mosaico, más 1 escarabajo por cada palmera cubierta: $5+(1 \times 3) = 8$ Escarabajos.

Si un santuario recién formado no es reclamado inmediatamente por su legítimo propietario, ningún otro jugador podrá reclamar este santuario en particular más adelante en el juego.

Al final del juego, cualquier jugador que posea un Santuario (o dos) puede deshacerse de 1 Amuleto de Corrupción por cada cuadrícula de espacio del Santuario bajo su control, ¡incluido el espacio en el que se coloca su Estatua!

Nota: En algunos casos, colocar un mosaico puede formar dos jardines cerrados. Si todavía tienes dos estatuas de Anubis sin usar, puedes reclamar dos santuarios al mismo tiempo.



Nota: Si ya ha colocado ambas Estatuas de Anubis, no puede reclamar ningún otro Santuario.

PEDESTAL+TRONO /2x



El pedestal siempre debe construirse primero.



COSTO: 3 Artesanos + 4 Recursos diferentes



RECOMPENSA: 10 Escarabajos + 1 Escarabajo por cada Mosaico adyacente al trono.



Ejemplo: Como se muestra en la izquierda, ganas 10 escarabajos del tesoro por construir el pedestal y 1 escarabajos del tesoro adicionales por cada uno de los 4 cuadrados de mosaico adyacentes a su espacio, para un total de $10+(1 \times 4) = 14$ Escarabajos del Tesoro.

DISEÑO DEL JUEGO: Bruno Cathala
Ludovic Maublanc

ILUSTRACIONES: Miguel Coimbra

DESARROLLADOR DEL JUEGO: Mojito Studios

SIGUENOS EN: www.mojitostudios.com



[/mojitostudios](https://www.facebook.com/mojitostudios)



© 2019, Mojito Studios

**a DXP, LLC trademark.
4362 Northlake Boulevard, Suite 213
Palm Beach Gardens, FL 33410
USA**