

CLEOPATRA

AND THE SOCIETY OF ARCHITECTS



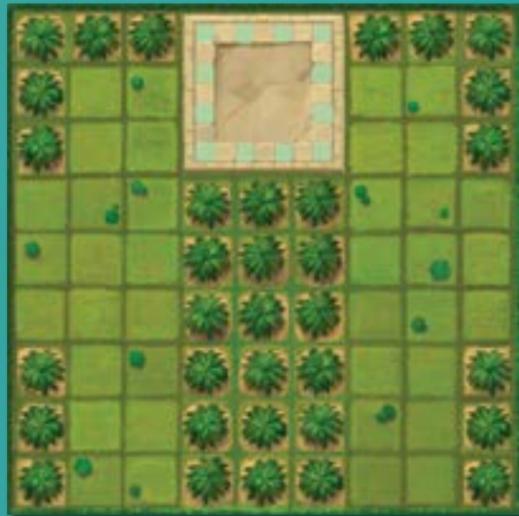
REGOLAMENTO

La Regina delle Regine ha chiesto un nuovo palazzo, una meraviglia che mostrerà la sua grandezza a tutto il mondo! La sfida è cominciata: ogni membro della Società degli Architetti è convocato e dovrà dimostrare di essere il migliore. Tuttavia, l'enorme ricchezza promessa da Cleopatra ha indotto molti a cercare l'aiuto di Sobek. Voci sempre più insistenti raccontano storie di rituali e cerimonie in onore del dio cocodrillo, e strane iscrizioni e amuleti hanno iniziato ad apparire nell'edificio in costruzione.

Prega che queste voci non raggiungano l'orecchio della tua Regina! Cleopatra sa essere tanto generosa con coloro che sanno soddisfare i suoi desideri, quanto implacabile con quelli che tradiscono la sua fiducia.

Saprai dimostrare di essere il migliore senza deludere la tua Regina, diventando il Capo Architetto del Regno, o cederai alle lusinghe del dio Sobek, finendo nella pancia del cucciolo preferito di Cleopatra?

MATERIALE



1 Giardino del Palazzo



1 Piazzale delle Sfingi



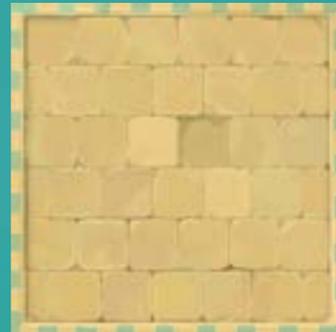
12 Mosaici degli Dei



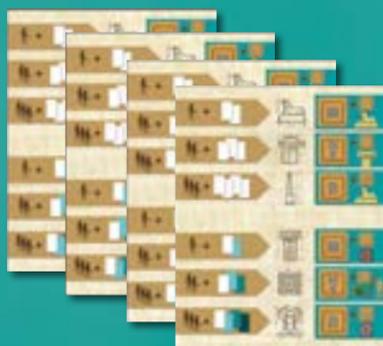
1 Plancia Adoratori di Sobek



5 Tessere Adoratori di Sobek



1 Plancia Pavimento



4 Sommari



11 carte x ogni Risorsa Standard



30 Carte Artigiano



3 carte x ogni Risorsa Corrotta

8 Carte Caverna

100 Scarabei del Tesoro (Punti Vittoria-PV)
con differente valore sul retro:



1 PV 2 PV 5 PV 10 PV



3 Colonnati
di sinistra

3 Colonnati
centrali

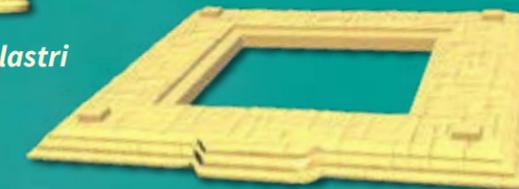
3 Colonnati
di destra



4 Pilastrini



6 Sfingi



1 Base del Palazzo



1 Trono



1 Piedistallo



2 Obelischi



1 Miniatura di
Cleopatra



90 Amuleti della Corruzione



1 Montante
di sinistra

1 Montante
di destra

Per ciascuno dei 4 colori:



2 Statue di Anubi



1 Piramide

SETUP

1 Piazza la Base del Palazzo al centro del tavolo con sopra il Pavimento e inserisci i 4 pilastri negli spazi corrispondenti.

Piazza il Giardino del Palazzo sui Pilastri, assicurandoti che ogni Pilastro sia inserito correttamente.

2 Posiziona il Piazzale delle Sfingi accanto al Palazzo, con il 5° spazio davanti alle scale, e posiziona la miniatura di Cleopatra sulla sua illustrazione, prima del percorso numerato che conduce al Palazzo.

3 Posiziona la Plancia Adoratori di Sobek vicino al Piazzale delle Sfingi, mescola le 5 Tessere Adoratori di Sobek e posizionale in ordine casuale, a faccia in su, nei relativi spazi.



4 Scegli un colore, prendi la Piramide della Corruzione e le 2 Statue di Anubi corrispondenti. Quindi prendi Scarabei del Tesoro del valore totale di 5 e un Sommario. Tieni gli Scarabei del Tesoro di fronte a te, con il loro valore nascosto ai tuoi avversari.

5 Gli elementi restanti sono i pezzi che utilizzerai per costruire il Palazzo durante il gioco. Mettili alla portata di tutti e crea una pila in ordine casuale con i Mosaici degli Dei. Sei pronto per iniziare a giocare!



6 Mescola tutte le carte e distribuiscine 3 coperte a ciascun giocatore. Dividi poi il mazzo in tre parti più o meno uguali. Gira a faccia in su 2 mazzi e mescolali insieme all'altro mazzo a faccia in giù per generare un nuovo mazzo in cui carte scoperte e coperte sono mescolate. Pesca le prime 3 carte da questo mazzo e disponile sotto agli Adoratori di Sobek negli spazi corrispondenti, senza cambiarne la faccia (le carte scoperte restano a faccia in su e quelle coperte a faccia in giù).

7 Piazza gli Amuleti della Corruzione e gli Scarabei del Tesoro, divisi per valore, in due riserve alla portata di tutti.



PANORAMICA

Lo scopo del gioco è quello di diventare il più ricco Architetto di Cleopatra, costruendo le parti più belle e preziose del suo Palazzo.

Data la forte competizione che anima i membri della Società degli Architetti, ti troverai ad avere a che fare con loschi individui e trattare materiali di dubbia provenienza.

Queste pratiche corrotte ti permetteranno di stare un passo avanti agli altri giocatori, ma pagherai un caro prezzo: accumulerai Amuleti della Corruzione in onore di Sobek, il dio Coccodrillo, che conserverai all'interno della tua Piramide della Corruzione, nascosti agli occhi degli altri giocatori.

Quando finalmente Cleopatra entrerà nel suo nuovo Palazzo, al termine del gioco, gli architetti pagheranno per la loro corruzione. Se saranno troppo corrotti, saranno offerti in pasto al sacro coccodrillo di Cleopatra come tanti gustosi bocconcini! L'architetto più ricco, tra quelli ancora vivi, sarà invece dichiarato il vincitore.

TURNO DI GIOCO

Il giocatore con le maggiori credenziali egizie (un naso famoso quanto quello di Cleopatra, un coccodrillo mummificato o la libreria di geroglifici più estesa) comincia il gioco. In alternativa, comincia il giocatore più giovane. I giocatori, di seguito, si alternano in turni, procedendo in senso orario, fino alla fine della partita. Durante il proprio turno, un giocatore DEVE eseguire una (e SOLAMENTE UNA) delle seguenti azioni:

RECARSI AL MERCATO:

Se decidi di visitare il Mercato (🏠), prendi tutte le carte da una colonna a tua scelta (chiamata "Bancarella del Mercato") e aggiungile alla tua mano.

Se alla fine del tuo turno hai più di 10 carte in mano, devi immediatamente scegliere tra queste due opzioni:

Scarta nella pila degli scarti accanto al mazzo di pesca le carte in eccesso a tua scelta (devi rimanere con solo 10 carte in mano),

OPPURE

Tieni in mano TUTTE le carte e metti 1 Amuleto della Corruzione nella tua Piramide per OGNI carta in eccesso (oltre la decima).

Pesca poi le prime tre carte dal mazzo e mettile, mantenendo la stessa faccia (in su o in giù), una per ogni Bancarella, nell'ordine che preferisci. Le carte devono essere posizionate leggermente sfalsate rispetto alle carte già presenti, in modo da non coprire completamente le precedenti e lasciare parzialmente visibili le carte a faccia in su. Durante la partita, il numero di carte a faccia in su e quelle a faccia in giù nelle bancarelle varierà di volta in volta.

Una volta esaurito il mazzo di carte del Mercato, formane uno nuovo con le carte della pila degli scarti, applicando lo stesso criterio utilizzato durante la preparazione del gioco.

RECARSI ALLA CAVA:

In alternativa puoi decidere di recarti alla Cava (↗) per acquisire i pezzi del Palazzo che desideri costruire in questo turno. Per costruire un pezzo di Palazzo, devi:

Gioca dalla tua mano una qualsiasi combinazione di carte Risorse e Artigiano che corrisponda o superi i requisiti per la costruzione del pezzo (vedi p.11-15). Le carte utilizzate vengono messe nella pila degli scarti del Mercato.

Nota: la Caverna è una carta corrotta (vedi p. 8) che puoi usare per sostituire una qualsiasi risorsa.

Prendi il pezzo che hai scelto di costruire e colloca nella relativa posizione del Palazzo, secondo le regole di posizionamento (vedi p.11-15). Se sono disponibili più posizioni, puoi scegliere dove mettere il pezzo. Se lo desideri e ne hai le possibilità, puoi costruire più pezzi o più copie dello stesso pezzo, nello stesso turno.

Guadagna il valore di Scarabei del Tesoro indicato nel Sommario e mettili a faccia in giù davanti a te, in modo da nascondere il loro valore ai tuoi avversari.

Nota: gli Scarabei del Tesoro hanno valori diversi. Assicurati di prenderli con il valore corretto.

Se il pezzo costruito è l'ultimo di una categoria (Sfingi, Obelischi, Trono e Piedistallo, Montanti, Colonnati o Mosaici degli Dei), sposta Cleopatra di uno spazio in avanti verso il Palazzo per ogni categoria di pezzi completata.

Se Cleopatra attraversa la linea tra il 3° e il 4° spazio del suo percorso, procedi con l'Offerta al Sommo Sacerdote (vedi p.8).

Se Cleopatra raggiunge il 5° spazio del suo percorso, il gioco si accinge a terminare (vedi p.9).

Esempio: Miguel vuole costruire una Sfinge. Come indicato nel Sommario, deve scartare 1 Artigiano e 2 Risorse uguali:



Miguel scarta 1 carta Artigiano e 2 carte Pietra standard: ora può prendere una Sfinge dalla Cava e posizionarla sul Piazzale delle Sfingi.



Miguel guadagna 5 Scarabei del Tesoro (vedi p.11 per i dettagli delle ricompense).



Poiché è l'ultima Sfinge ad essere costruita, Cleopatra si sposta in avanti di uno spazio.

ADORATORI DI SOBEK

All'inizio del tuo turno, OLTRE alla tua azione obbligatoria (Recarsi al Mercato OPPURE Recarsi alla Cava), puoi, se lo desideri, attivare un Adoratore di Sobek.

- Scegli il personaggio che vuoi attivare.
- Paga la penalità indicata sulla Plancia (prendendo Amuleti della Corruzione o pagando Scarabei del Tesoro).
- Applica gli effetti mostrati sul personaggio.
- Metti questo personaggio nell'ultima posizione sulla Plancia (a destra), facendo scorrere gli altri personaggi a sinistra per riempire il vuoto.

Nota: se usi il personaggio che si trova già nell'ultima posizione, questo rimane dov'è.



ARCHITETTO

In questo turno, guadagni 4 Scarabei del Tesoro addizionali per ogni pezzo che costruisci.



VISIR

In questo turno, puoi recarti SIA al Mercato CHE alla Cava.



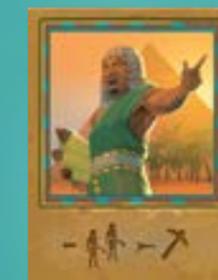
MERCANTE

In questo turno, puoi costruire con 2 Risorse in meno.



MENDICANTE

Pesca 4 carte dal mazzo.



CAPOMASTRO

In questo turno, puoi costruire con 2 Artigiani in meno.

CARTE CORROTTE

Quando ti rechi alla cava, per ogni carta corrotta (identificata dalla cornice rossa) che scarti, aggiungi immediatamente 1 Amuleto della Corruzione alla tua Piramide.

Una carta Risorsa corrotta vale come 2 risorse di quel tipo. Tuttavia non è MAI permesso scambiare una carta Risorsa corrotta con 2 carte Risorsa standard. Una carta Caverna vale come 1 Risorsa a tua scelta (ma NON come un Artigiano).

Quando ti rechi alla Cava puoi pagare anche più di quanto richiesto (per esempio, puoi scartare una carta corrotta 2 Marmo anche se è richiesto 1 solo Marmo), ma non riceverai mai il resto (le risorse in più sono perdute). Una carta Risorsa corrotta può essere utilizzata per costruire più pezzi nello stesso turno (ad esempio, una carta corrotta 2 Legno può essere utilizzata per costruire un Montante e un Colonnato insieme).



Carta corrotta
2 Legno

Nota: in qualsiasi momento del gioco, puoi guardare all'interno della tua Piramide della Corruzione, per vedere quanti Amuleti ci sono.

OFFERTA AL SOMMO SACERDOTE

Quando Cleopatra attraversa la linea tra il 3° e il 4° spazio del suo percorso, procedi con l'Offerta al Sommo Sacerdote. Ciascun giocatore decide quanti Scarabei del Tesoro vuole offrire e li mette nella propria mano, senza farli vedere agli altri. Quando tutti i giocatori sono pronti, le offerte vengono rivelate contemporaneamente: Il giocatore che ha offerto di più scarta 3 Amuleti della Corruzione dalla sua Piramide rimettendoli nella riserva. Se ha meno di 3 Amuleti della Corruzione, scarta solo quelli che ha. Il secondo miglior offerente aggiunge 1 Amuleto della Corruzione nella sua Piramide. Il terzo giocatore riceve 2 Amuleti della Corruzione e il quarto 3. In caso di parità, i giocatori che hanno effettuato la stessa offerta vengono considerati allo stesso posto, mentre i giocatori seguenti scalano di conseguenza. Ad esempio, se due giocatori sono in parità per il primo posto, avranno entrambi il diritto di scartare 3 Amuleti; il giocatore seguente verrà considerato automaticamente in terza posizione e quindi dovrà mettere 2 Amuleti della Corruzione nella sua Piramide, e così via.

OFFERTA AL SOMMO SACERDOTE

- 1° - Scarta 
- 2° - Prende 
- 3° - Prende 
- 4° - Prende 

Nota: Tutti gli Scarabei del Tesoro offerti dai giocatori durante l'Offerta al Sommo Sacerdote vengono persi e rimessi nella riserva, indipendentemente dal risultato dell'offerta.

FINE DEL GIOCO

Il giocatore che sposta Cleopatra nell'ultimo spazio del suo percorso (spazio 5, proprio di fronte al Palazzo) innesca la fine della partita. Questo si verifica quando sono state costruite per intero 5 delle 6 categorie di pezzi presenti nella Cava.

Tutti gli altri giocatori giocano il loro ultimo turno, quindi il gioco termina. Procedi come segue:

1 Scarta tutte le carte nella tua mano, ricevendo 1 Amuleto della Corruzione per ogni tua carta corrotta.

2 Apri la tua Piramide della Corruzione e rivela gli Amuleti che hai accumulato durante il gioco.

3 Posiziona 1 Amuleto della Corruzione su ogni spazio del Giardino del Palazzo che compone il/i Santuario/i da te reclamato/i (vedi p.14-15) quando hai posizionato la/le Statua/e di Anubis (incluso lo spazio in cui si trova la Statua).

4 Conta quanti Amuleti della Corruzione hai ancora in tuo possesso: il giocatore che ne ha di meno li scarta tutti e ogni suo avversario ne scarta lo stesso numero.

5 Paga una penalità in base al numero di Amuleti della Corruzione che ti sono rimasti, come indicato nella tabella a destra.

Il più ricco tra i sopravvissuti, vince la partita!

Esempio:

1 2 3 Dopo aver scartato le loro carte, Miguel ha 12 Amuleti della Corruzione e 2 Santuari di 10 spazi complessivi, Ludovic ha 7 Amuleti della Corruzione, ma 1 solo santuario di 2 spazi, mentre Bruno ha 10 Amuleti della Corruzione e nessun Santuario.

4 Miguel rimane con 2 Amuleti della Corruzione, Ludovic con 5 e Bruno con 10: ciascun giocatore scarta 2 Amuleti della Corruzione.

5 Ora Miguel ha 0 Amuleti della Corruzione mentre Ludovic ne ha 3 e deve perciò scartare 6 Scarabei del Tesoro. Bruno, invece, ha 8 Amuleti della Corruzione ed è gettato in pasto al cocodrillo: ha perso la partita indipendentemente dall'ammontare dei suoi Scarabei del Tesoro.

Il più ricco tra Miguel e Ludovic vince la partita!

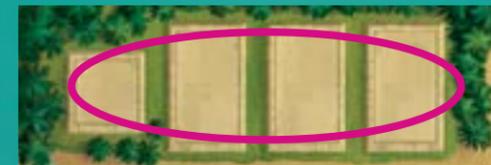
FINE DEL GIOCO

- 1**  - scarta **1** Scarabeo
- 2**  - scarta **3** Scarabei
- 3**  - scarta **6** Scarabei
- 4**  - scarta **10** Scarabei
- 5**  - scarta **15** Scarabei
- 6**  - scarta **20** Scarabei
- 7**  - scarta **25** Scarabei
- 8+**  - **ELIMINAZIONE**
(sei dato in pasto al cocodrillo!)



La Cava è l'insieme di tutti i pezzi del Palazzo che possono essere costruiti. Nel Sommario sono indicati, pezzo per pezzo, le risorse necessarie per la loro costruzione e gli Scarabei del Tesoro che si guadagnano aggiungendoli al Palazzo.

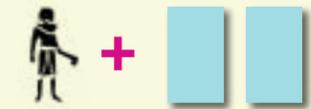
SFINGE /6x



Una fila è composta da 3 spazi Sfinge e 1 spazio Obelisco. Sul Piazzale delle Sfingi ci sono 2 file, una per lato, separate tra loro dal percorso di Cleopatra.

Esempio: nell'esempio a pagina 6 Miguel sta costruendo l'ultima Sfinge. Questo significa che sulla stessa fila ci sono già 2 Sfingi costruite e guadagnerà: $3+(1 \times 2) = 5$ Scarabei del Tesoro.

COSTO: 1 Artigiano + 2 Risorse uguali



RICOMPENSA: 3 Scarabei + 1 Scarabeo per ogni Sfinge già costruita sulla stessa fila



MONTANTI /2x

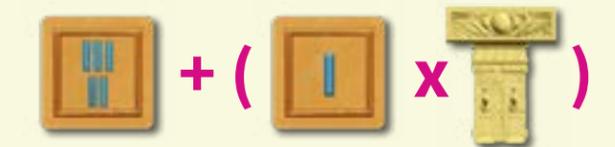


I Montanti sono posizionati attorno alla struttura del Palazzo, con il lato rivolto verso il Piazzale delle Sfingi.

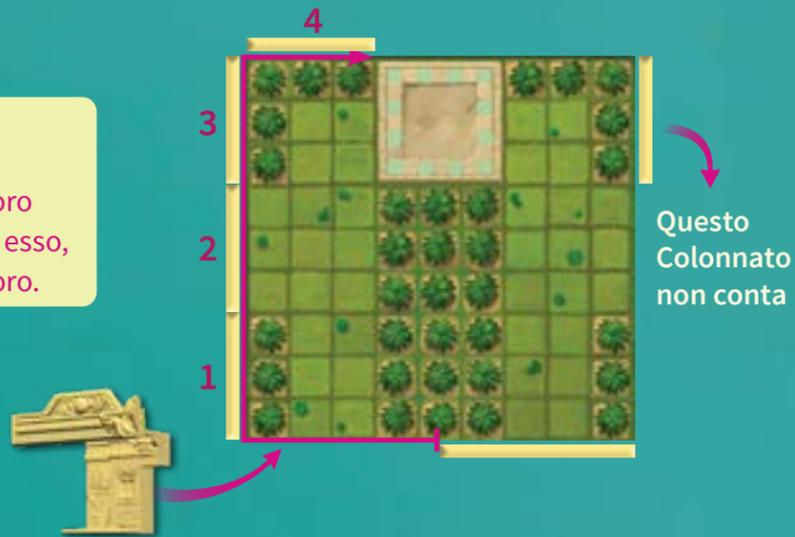
COSTO: 2 Artigiani + 3 Risorse uguali



RICOMPENSA: 5 Scarabei + 1 Scarabeo per ogni Colonnato collegato in modo continuo al Montante appena costruito.



Esempio: nell'esempio a destra, guadagni 5 Scarabei del Tesoro per la costruzione del Montante di sinistra, più 1 Scarabeo del Tesoro aggiuntivo per ogni Colonnato collegato ad esso, per un totale di $5+(1 \times 4)=9$ Scarabei del Tesoro.



OBELISCO /2x



COSTO: 3 Artigiani + 4 Risorse uguali



RICOMPENSA: 10 Scarabei + 2 Scarabei per ogni Sfinge già costruita sulla stessa fila



Esempio: nell'esempio a sinistra, guadagni 10 Scarabei del Tesoro per la costruzione dell'Obelisco, più 2 Scarabei del Tesoro aggiuntivi per ogni Sfinge sulla stessa fila: $10+(2 \times 2)=14$ Scarabei del Tesoro.

COLONNATI /9x



Nota: non vi è alcuna differenza tra i Colonnati, ad eccezione della loro posizione. Se vuoi costruire un Colonnato nella parte centrale di un lato, devi scegliere un Colonnato centrale, sempre che sia disponibile.

I Colonnati sono disposti intorno alla struttura del Palazzo, con la parte superiore adiacente al bordo del Giardino. Ogni Colonnato deve essere collocato adiacente a tre spazi del giardino, in modo che su ogni lato del Palazzo possano essere posizionati 3 Colonnati.



COSTO: 1 Artigiano + 2 Risorse differenti



RICOMPENSA: 3 Scarabei+ 1 Scarabeo per ogni piastrella Mosaico degli Dei adiacente al Colonnato appena costruito.



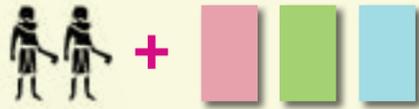
Esempio: nell'esempio sopra, guadagni 3 Scarabei del Tesoro per la costruzione di questo Colonnato più 1 Scarabeo del Tesoro aggiuntivo per ogni piastrella Mosaico degli Dei adiacente ad esso, per un totale di $5+(1 \times 2)=7$ Scarabei del Tesoro.



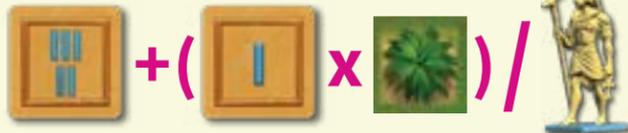
MOSAICI DEGLI DEI /12x



COSTO: 2 Artigiani + 3 Risorse differenti



RICOMPENSA: 5 Scarabei + 1 Scarabeo per ogni palma coperta OPPURE il diritto di erigere una statua di Anubi se si forma un Santuario (vedi sotto)



Quando costruisci un Mosaico degli Dei, prendi il primo pezzo in cima alla pila nella Cava e posizionalo sul Giardino del Palazzo in spazi liberi che lo possano contenere. Il Mosaico non può fuoriuscire dal Giardino e non può coprire lo spazio del Trono o una qualsiasi altra piastrella Mosaico.

Ogni volta che costruisci un Mosaico degli Dei, verifica se il prossimo pezzo di Mosaico in cima alla pila nella Cava può essere posizionato su uno spazio libero del Giardino del Palazzo. In caso contrario, rimuovilo definitivamente dal gioco e ripeti lo stesso il controllo per il nuovo Mosaico in cima alla pila. Se la pila dei Mosaici si svuota, muovi Cleopatra di uno spazio in avanti come indicato a pagina 6.

RECLAMARE UN SANTUARIO

Se un giocatore nel costruire un Mosaico degli Dei forma un'area chiusa, in cui nessun altro Mosaico può essere costruito (per mancanza di spazio o perché tutti i Mosaici sono stati costruiti), allora si forma un Santuario.

In genere un Santuario è composto da 4 spazi o meno, ma può essere anche più grande, a condizione che nessun pezzo di Mosaico rimanente nella Cava possa essere collocato all'interno del Santuario appena formato.

Quando un giocatore forma un Santuario, può decidere, a sua discrezione, di posizionare una Statua di Anubi per reclamarne il possesso.



Esempio: in questo caso, guadagni 5 Scarabei del Tesoro per il Mosaico, più 1 Scarabeo aggiuntivo per ogni palma coperta: $5+(1 \times 3) = 8$ Scarabei.

Se decide di non reclamarlo, né lui né altri giocatori potranno più reclamare quel Santuario durante il resto della partita.

Alla fine della partita, ogni giocatore che possiede Santuari (uno o due) può rimuovere 1 Amuleto della Corruzione per ogni spazio che forma il/i Santuario/i da lui reclamato/i, incluso quello su cui si trova la Statua di Anubi.

Nota: può accadere che posizionando un Mosaico si formino due aree chiuse. Se hai ancora tutte e due le tue statue di Anubi disponibili, puoi reclamare due Santuari contemporaneamente.



Nota: se hai già collocato entrambe le tue statue di Anubi, non puoi reclamare nessun altro Santuario.

PIEDISTALLO+TRONO /2x



Il Piedistallo deve essere sempre costruito prima.



COSTO: 3 Artigiani + 4 Risorse differenti



RICOMPENSA: 10 Scarabei + 1 Scarabeo per ogni piastrella Mosaico adiacente al Trono.



Esempio: nell'esempio a sinistra, guadagni 10 Scarabei del Tesoro per la costruzione del Piedistallo e 1 Scarabeo aggiuntivo per ciascuna delle 4 piastrelle Mosaico adiacenti ad esso, per un totale di $10+(1 \times 4) = 14$ Scarabei del Tesoro.

AUTORI: Bruno Cathala
Ludovic Maublanc

ILLUSTRAZIONI: Miguel Coimbra

SVILUPPO: Mojito Studios

TRADUZIONE: Arianna Santini

SEGUICI: www.mojitostudios.com



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



© 2020, *Mojito Studios*

© 2020, *uplay.it edizioni*
un marchio registrato della
DXP S.N.C. IT01936340502
Via Tosco Romagnola, 2585
56021 - Cascina (PI) ITALIA
Tutti i diritti riservati.