

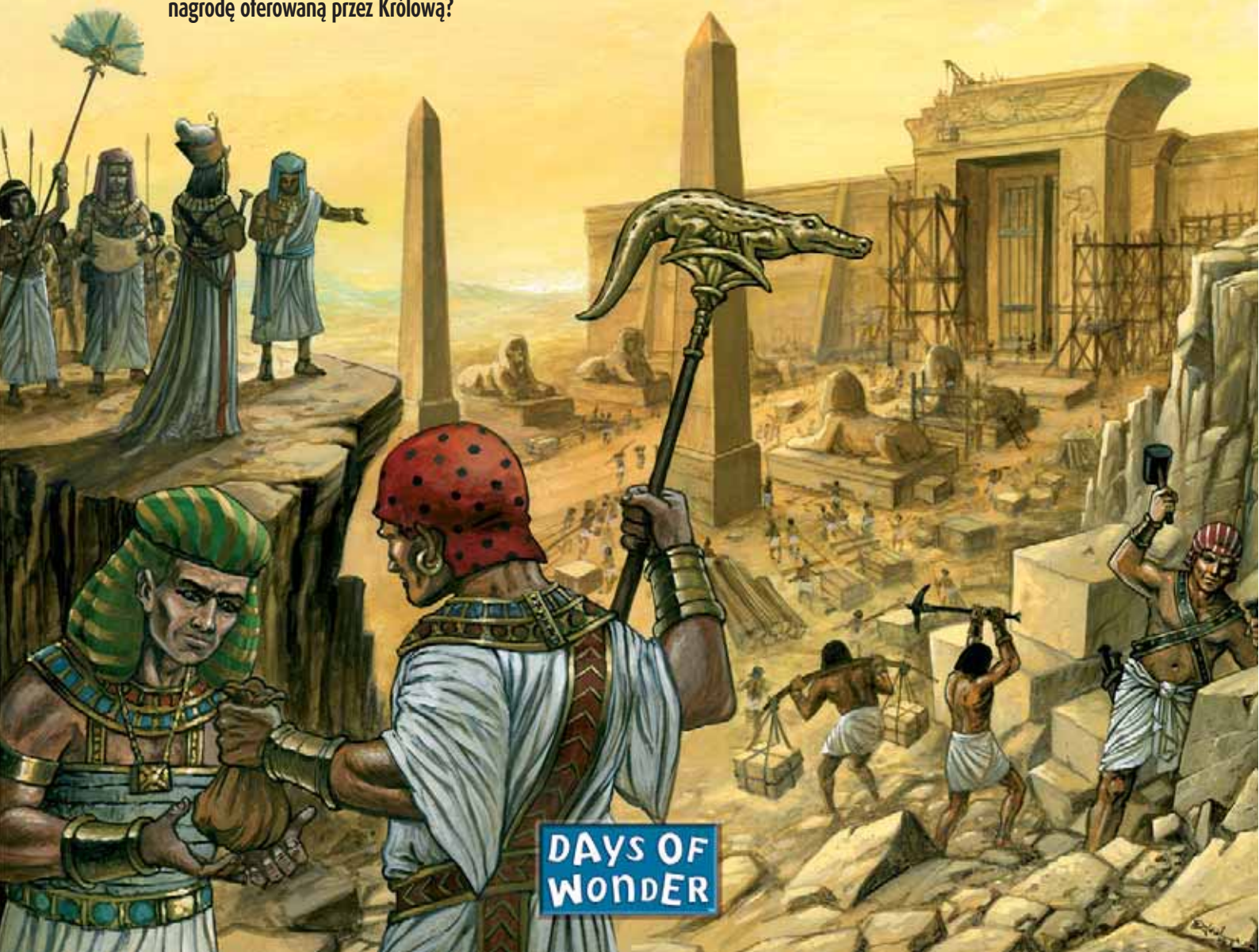
*Bruno Cathala & Ludovic Maublanc*

# KLEOPATRA

## AND THE SOCIETY OF ARCHITECTS

### POLSKA INSTRUKCJA

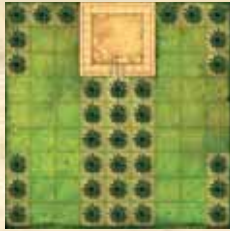
**K**leopatra zaoferowała wielką nagrodę dla architekta, który zaprojektuje najwspanialszy pałac. Gry rozpoczyna się budowa staję się wiadome, że obietnica wielkich bogactw przyciągnęła wielu wspaniałych twórców, a konkurencja w Stowarzyszeniu Architektów jest niezwykle zacięta. Niektórzy dali się skusić łatwiejszym sposobom dochodzenia do celu i nawiązali kontakty z nieczystymi mocami. Rozpowszechniane są plotki o nocnych spotkaniach i zakazanych rytuałach. Co więcej, na elementach konstrukcji zaczęły pojawiać się amulety i hieroglify czczące Sobka, boga-krokodyla. Czy chciwość zaprowadzi Cię do wyznawców Sobka i nagłej, acz brutalnej, śmierci w paszczy ulubionego zwierzaka Kleopatry? Czy może przetrwasz i zostaniesz głównym architektem Królestwa oraz zdobędziesz nagrodę oferowaną przez Królową?



# ELEMENTY

W pudełku znajdziesz:

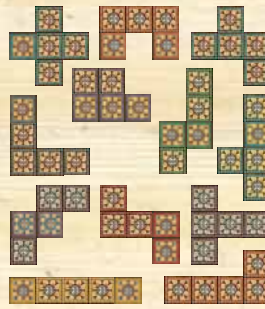
- Instrukcję
- Pięć palet:



Ogród pałacowy



Plac Sfinksów



Mozajki Bogów (12 części)  
oraz Ołtarz Najwyższego  
Kaptana

- Kamieniołomy, zawierające poniższe elementy:



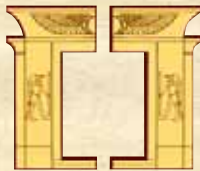
9 ścian kolumnowych



6 sfinksów



2 obeliski



2 części wrót



1 tron i 1 postument

- W Kamieniołomie znajdziesz też:

- 10 statuetek Anubisa (po 2 na gracza)
- 1 figurkę Kleopatry



- Pod Kamieniołomem, na tacy w kolorze piasku, znajdziesz

- Talię 110 kart, w której są:

## 75 kart standardowych



30x  
Artisan



18x  
Stone Block



11x  
Marble Slab



9x  
Wooden Log



7x  
Lapis Lazuli

## 23 karty skażonych surowców



Po trzy karty z każdego podwójnego standardowego surowca,  
które przedstawiają skorumpowanych rzemieślników i trefne towary



7x  
Trompe-l'oeil



7x  
Scribes



7x  
Smugglers



7x  
Vizier



7x  
Scribes

## 11 kart postaci, wszystkich skażonych



7x  
Beggars



7x  
Courtesans



7x  
Envoys



7x  
Scribes



7x  
Smugglers



7x  
Vizier



Amulety Zepsucia (w liczbie 89) oraz  
Kupców Nilowych (15 lub po 3 na gracza)



Skarbiec Faraona  
(108 talentów -  
32x1, 32x2, 24x5  
i 20x10)





Kości na ołtarzu



Piramida Zepsucia



Podsumowanie zasad

- 5 kości Najwyższego Kapłana
- 5 Piramid Zepsucia (po jednej dla gracza; służą do przechowywania w nich amuletów zepsucia podczas gry)
- 5 kart z podsumowaniem zasad

Pudełka nie odstawiaj, ponieważ jest ono potrzebne do przygotowania gry.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wymnij z pudełka pięć palet, Kamieniołomy wraz z zawartością, talię kart, kości, piramidę oraz karty z podsumowaniem zasad.

Obróć puste (oprócz znajdującej się tam tacy) pudełko do góry nogami i umieść je w takiej pozycji na środku stołu. Ułóż na nim Ogrody pałacowe, a Plac Sfinksów umieść przy tej stronie pudełka, która ma odpowiednie ilustracje **1**. Następnie umieść kości Najwyższego Kapłana obok Placu Sfinksów (wszystkie pustą ścianką do góry). Pusty ołtarz Najwyższego Kapłana umieść przed Placem **2**. Za każdym razem, gdy na kości wypadnie symbol, należy ją umieścić na ołtarzu.

Kamieniołomy i wszystkie znajdujące się w nich elementy należy ułożyć tak, by każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp **3**. Figurkę Kleopatry umieść na jej ilustracji, przed ponumerowanymi stopniami, które wiodą do drzwi pałacu, na początku Placu Sfinksów **4**. Wszystkie inne elementy Kamieniołomu pozostają na swoim miejscu.

Jeżeli grasz po raz pierwszy to wypchnij Mozaiki Bogów z palety i umieść je w losowej kolejności w Kamieniołomie, w miejscu, gdzie znajdowała się figurka Kleopatry i Anubisy **5**. Figurki Anubisów postaw obok. Od teraz, kiedy zakończy się gra, figurki należy odkładać na plastikową tacę wewnątrz pudełka, a nie do Kamieniołomu, w którym je znalazłeś.

Wypchnij z palety Amulety Zepsucia i umieść je w kupce obok planszy **6**. Następnie wypchnij Kupców Nilowych oraz talenty, które tworzą Skarbiec Faraona. Talenty posegreguj według ich wartości i umieść obok Placu **7** tak, by ich wartość była widoczna. Talenty te będą używane w czasie gry by opłacić budownicze-go, który ukończy kolejny element Pałacu.

Każdy z graczy otrzymuje kartę z podsumowaniem zasad, Piramidę Zepsucia oraz dwie figurki Anubisa (w tym samym kolorze). Każdy gracz otrzymuje także 3 Kupców Nilowych oraz 5 talentów **8**. Kupcy widoczni są dla innych graczy, ale talenty należy układać tak, by ich wartość była niewidoczna dla innych graczy.

Z talii kart odrzuć kartę reklamową, resztę kart przetasuj. Każdy z graczy otrzymuje 3 karty **9**.

Następnie podziel talię na dwie równe połowy. Obróć jedną z nich tak, by karty były widoczne, a następnie połącz obie połowy w jedną talię i przetasuj tak, by wymieszać karty widoczne z tymi niewidocznymi. Pociągnij trzy karty z góry talii i połóż je obok siebie bez zmiany tego czy są widoczne czy nie (karty odkryte wchodzi do gry odkryte, a karty zakryte – zakryte). Te trzy karty (oraz te, które dojdą później w czasie gry) tworzą Rynek **10**, z którego gracze czerpią materiały podczas gry.

Teraz jesteś gotowy by rozpocząć rozgrywkę.

# CEL GRY

Celem gry jest zostanie najbogatszym architektem w służbie Kleopatry, a osiągnąć to można poprzez wybudowanie najpiękniejszych i najkosztowniejszych części jej pałacu.

Jako że konkurencja pomiędzy członkami Stowarzyszenia Architektów jest zabójcza często będziesz kuszony by zadawać się z typami spod ciemnej gwiazdy oraz kupować towar, który spadł z wielbłąda.

Te praktyki mogą przyczynić się Twojego wejścia na sam szczyt, ale mogą Cię też sporo kosztować: kosztem nielegalnej transakcji są przeklęte amulety Sobka, boga krokodyla, które musisz przechowywać ukryte przed wścibskimi oczami konkurencji w swojej Piramidzie Zepsucia.

Kiedy Kleopatra wejdzie po raz pierwszy do swojego nowego pałacu pod końcu gry najbardziej zepsuty architekt (ten z największą ilością amuletów) zostanie pojmany i ofiarowany jej świętem krokodylom jako przekąska! Dopiero wtedy najbogatszy architekt, z tych, którzy pozostali przy życiu, zostanie ogłoszony zwycięzcą gry.

# TURA GRY

Grę zaczyna gracz posiadający najlepszy atrybut kojarzący się z Egiptem (liczą się takie rzeczy jak nos niczym Kleopatra, zmumifikowany krokodyl czy wielka biblioteka książek zapisanych hieroglifami). Jeżeli nie da się tego ustalić to grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Gra toczy się w turach, a ich przekazywanie zgodne jest z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze każdy z graczy musi wykonać jedną (I TYLKO JEDNĄ) z poniższych dwóch akcji:

## WIZYTA NA RYNKU

**1** Gracz, który zdecyduje się na tą akcję bierze wszystkie karty z jednej z trzech kupek kart (nazywanych w grze Kramami), wybranej przez siebie.

Jeżeli pod koniec swojej tury gracz ma w ręce więcej niż 10 kart to musi natychmiast:

- a. **Odrzucić wybrane przez siebie karty w takiej liczbie, by miał na ręce 10 kart. Karty odrzuca się na kupkę kart odrzuconych koło talii kart Rynku. Gracz ten otrzymuje także 1 Amulet Zepsucia, który umieszcza pod swoją Piramidą.**
- b. **Zatrzymać WSZYSTKIE karty, które przekraczają limit kart na ręce (czyli 10). Za KAŻDĄ kartę powyżej 10 gracz ten otrzymuje 1 Amulet Zepsucia.**

**2** Następnie gracz ten uzupełnia każdy z Kramów poprzez pociągnięcie górnych trzech kart z talii i umieszczenie ich w dowolnej kolejności. Orientacja kart musi jednak pozostać bez zmiany, tj. karty odłożone pozostają odłożone.

**3** Na każdym Kramie musi zostać położona jedna karta. Należy położyć ją tak, by wszystkie odkryte karty pod nowo położoną kartą były widoczne dla graczy. Ilość kart odkrytych i zakrytych w każdym Kramie jest różna i zmienia się w czasie gry.

**4** Kiedy skończy się talia należy utworzyć nową z kart odrzuconych stosując sposób tworzenia talii podany powyżej.

**LUB**

# WIZYTA W KAMIENIOŁOMIE

Gracz może udać się do Kamieniołomu by pozyskać części, których użyje podczas tej tury.

By wybudować część pałacu gracz musi:

- 1** | Zagrać ze swojej ręki taką kombinacją Zasobów i/lub Kupców Nilowych, która równa się lub przewyższa koszt wybudowania danej części pałacu. Zagrane karty Zasobów odrzuca się na stos kart odrzuconych. Kupców Nilowych odrzuca się z gry na stałe.
- 2** | Wziąć część pałacu za którą zapłacił i umieścić ją na odpowiednim miejscu w pałacu. Jeżeli dostępnych jest kilka możliwych miejsc, w których może postawić daną część to gracz sam decyduje, w którym ją wnieść. Jeżeli gracz ma ochotę (i możliwości finansowe) to może wybudować na raz kilka części w jednej turze. Mogą to być różne części lub kilka kopii jednej części.
- 3** | Zebrać ze Skarbcza ilość talentów, które zarobił (ich ilość wskazana jest na kartach z podsumowaniem zasada). Jeżeli w tej turze gracz ten wybudował dwie części pałacu to otrzymuje dodatkowo 2 talenty; jeżeli wybudował trzy lub więcej części otrzymuje dodatkowo 5 talentów. Talenty umieszczane są przy gracz tak, by ich wartość była tajemnicą dla innych graczy.
- 4** | Jeżeli podczas tej tury gracz wybudował ostatni element którejs kategorii (Sfinksy, Obeliski, Tron i podstawa, wrota, ściany kolumnowe lub Mozaikę Bogów) to należy przesunąć figurkę Kleopatry o jedno miejsce w kierunku drzwi do pałacu.
- 5** | Rzucić wszystkimi kośćmi Najwyższego Kapłana, które wciąż pokazują puste pola. Jeżeli w wyniku rzutu na którejs z nich wypadł symbol Kapłana to należy ją dać na Ołtarz Najwyższego Kapłana. Kości, na których wypadły puste ścianki odkłada się obok. Kiedy wszystkie 5 kości znajdzie się na ołtarzu to należy rozpocząć Ceremonię Ofiarną.



Karty postaci opisane w rozdziale Wyznawcy Sobka mogą zostać zagrane w każdym momencie tury tego gracza bez względu na to czy wybrał on akcję Rynku czy Kamieniołomów, a nawet wtedy, kiedy otrzymał tą kartę w tej turze.



## UWAGI DOTYCZĄCE TURY GRY



**Każda zagrana karta oznaczona jako „skorumpowana” (wskazuje na to umieszczony na niej symbol zepsucia) dodaje graczowi, który ją zagrał, Amulety Zepsucia w ilości oznaczonej na karcie. Amulety otrzymuje się w momencie zagrania karty.**

**Podczas wizyty w Kamieniołomie Kupiec Nilowy może zostać zagrany zamiast jednego dowolnego zasobu (także zamiast Artysty). Raz użyty Kupiec zostaje odrzucony z gry.**

**Koszt płacony za elementy pałacu podczas wizyty w Kamieniołomach nie musi być dokładny (np. można użyć skorumpowanych 2 sztab marmuru zamiast wymaganej jednej), można nawet rozdzielać zasoby z kart na dwie różne elementy (np. można użyć jednej karty zasobów dającej dwie bele drewna by opłacić ścianę kolumnową i wrota). Gracze nigdy nie dostają reszty, jeżeli przepłacili. Zagrane, a niewykorzystane zasoby przepadają.**

**Jeżeli gracz zdecyduje się wybudować Mozaikę Bogów to bierze pierwszą mozaikę ze stosu umieszczonego w Kamieniołomach (chyba że zagrał postać Skryby).**

## CEREMONIA OFIARNA

Wizyta w Kamieniołomach albo zagranie karty Skryby wymuszają rzut kośćmi Najwyższego Kapłana, a to z kolei może sprawić że nadejdzie czas Ceremonii Ofiarnej (kiedy na wszystkich kościach wypadnie symbol Najwyższego Kapłana).



Każdy z graczy w tajemnicy przed innymi umieszcza dowolną liczbę Talentów jaką chce zaoferować świątyni. Gracze pokazują swoje ofiary w jednym momencie.

Gracz, który dał najwięcej odrzuca 3 Amulety Zepsucia ze swojej Piramidy z powrotem na stos koło planszy. Jeżeli ma ich mniej niż 3 to odrzuca te, które ma. Drugi z kolei gracz otrzymuje 1 Amulet, który standardowo umieszcza pod swoją Piramidą. Trzeci gracz otrzymuje 2 Amulety, czwarty 3, a piąty 4.

Remisy w ofiarach rozwiązuje się w oparciu o aktualną pozycję gracza w ofercie. Przykład: dwaj gracze zremisowali o pierwsze miejsce, więc obaj otrzymują przywilej usunięcia ze swoich Piramid po 3 Amulety. Kolejny gracz automatycznie ma trzecie miejsce (a nie drugie!) i musi wziąć 2 Amulety Zepsucia itd.

Kiedy Ceremonia Ofiarna zostanie zakończona wszystkie kości Najwyższego Kapłana zdejmują się z Ołtarza i obraca pustą ścianką w górę. W ten sposób możliwe jest, że w czasie jednej rozgrywki odbędzie się wiele Ceremonii Ofiarnych (albo żadna!).

**Ważna uwaga:** Gracze tracą wszystkie talenty ofiarowane w czasie Ceremonii bez względu na to, które miejsce zajęli. Talenty wracają do Skarbcza Faraona koło planszy.

1	odrzuca	3
2	bierze	1
3	bierze	2
4	bierze	3
5	bierze	4

## KONIEC GRY

Gra kończy się gdy Kleopatra zakończy inspekcję swojego pałacu, tj. dotrze do pola z numerem 5 przed drzwiami pałacu. Zdarzy się to w momencie gdy 5 z 6 kategorii elementów budowy z Kamieniołomów zostanie ukończonych.

W tym momencie gracze odrzucają wszystkie karty, jakie posiadają, a za każdą, która ma symbol 'korupcji' otrzymują 1 Amulet Zepsucia.

Następnie gracze podnoszą swoje Piramidy i pokazują ile Amuletów zebrali podczas gry.

Gracze umieszczają po jednym Amulecie Zepsucia na każdym polu Sanktuarium w Ogrodach Pałacowych, które zaznaczyli jako swoje poprzez położenie figurki Anubisa (Amulet kładzie się także na miejscu, gdzie stoi figurka).

Teraz gracze podliczają ile zostało im Amuletów. Gracz, który ma ich najwięcej zostaje rzucony na pożarcie krokodylom Kleopatry i nie może wygrać. W przypadku gdyby nikt z graczy nie posiadał żadnych Amuletów to krokodyl pozostaje głody, gdyż nikt nie zostaje podany mu na tacy.

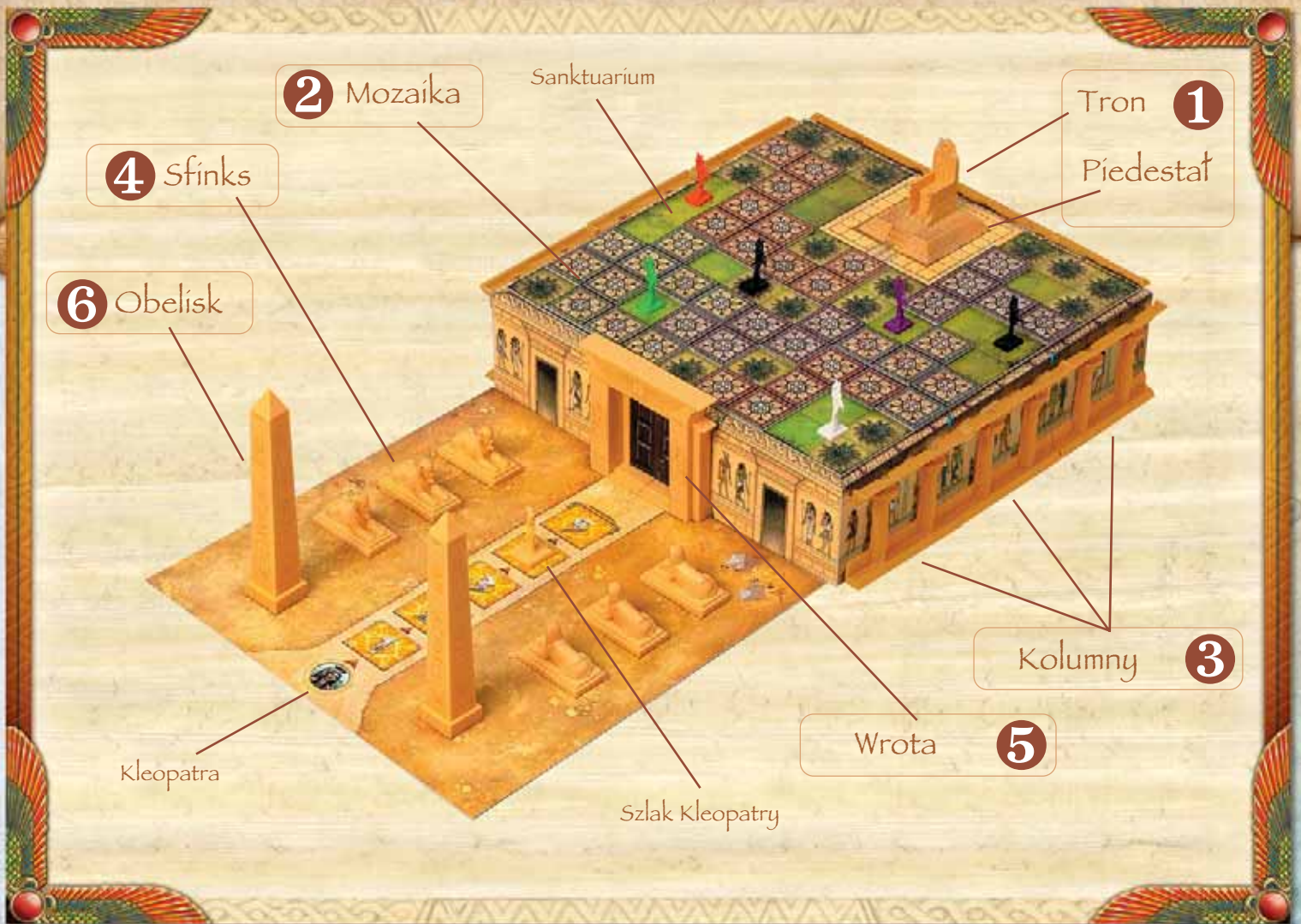
Gracze, którzy pozostali przy życiu, podliczają posiadane talenty. Do tej liczby dodają 3 za każdego Kupca Nilowego, który był w ich posiadaniu w momencie zakończenia rozgrywki. Najbogatszy architekt zostaje zwycięzcą tej rozgrywki.

Jeżeli nastąpił remis to wygrywa ten z remisujących, który ma najmniej Amuletów Zepsucia.





# W KAMIENIOŁOMIE

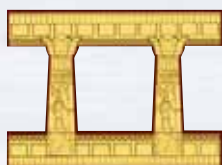


Kamieniołom zawiera wszystkie elementy, które można zbudować w Pałacu. Każdy z elementów został wyróżniony i opisany na jednej stronie karty z podsumowaniem zasad. Wypisane tam są wymagane materiały niezbędne do wybudowania każdego z elementów oraz talenty, które otrzyma się za ich wybudowanie.

Elementami są:

## ŚCIANY KOLUMNOWE / 9 części

Wymagane surowce



1 Artisan  
(artysta)

1 Wood  
(drewno)

1 Stone  
(kamień)



**Wartość: 3 talenty + 1 talent**  
za każdy element mozaiki sąsiadujący  
z wybudowaną ścianą kolumnową



1

Rogi ścian muszą zgadzać się z niebieskimi znacznikami na rogach Ogródu tak,



2



3

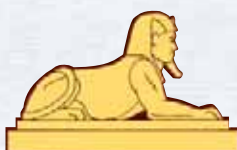
### Przykład

Gracz dostaje 3 talenty za wybudowanie ściany i dodatkowe 2 talenty za dwa kwadraty mozaiki, które do tej ściany przylegają, więc otrzymuje łącznie 5 talentów.

**3+2=5 Talentów**

## SFINKSY / 9 części

Wymagane surowce



1 Artisan  
(artysta)

1 Stone  
(kamień)

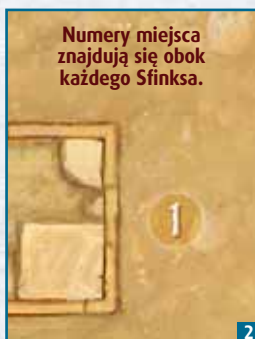
1 Marble  
(marmur)



**Wartość: 2 talenty** za pierwszego sfinksa w każdej parze.  
**5 talentów** za drugiego sfinksa wybudowanego naprzeciwko Sfinksa, który został już wybudowany.



1



2



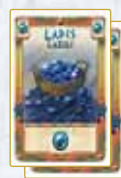
3

### Ułożenie Sfinkсів

Sfinksy układane są w kolejności wskazanej przez niebieską strzałkę. Każdy nieparzysty sfinks daje budowniczemu 2 talenty, a każdy parzysty sfinks – 5 talentów.

## PIEDESTAŁ I TRON / 2 części

Wymagane surowce



3 Artisans  
(artyści)

2 Marbles  
(kamienie)

2 Lapis Lazuli



**Wartość:**  
po 12 talentów  
za każdy element



Najpierw buduje się podstawę



## OBELISKI / 2 części



Wymagane surowce



3 Artisans  
(artyści)



2 Woods  
(drewno)



2 Stones  
(kamień)



Wartość:  
po 12 talentów  
za każdy element



Ułożenie obelisków

## WROTA / 2 części

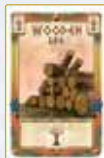


Wartość: 4 talenty  
+ 1 talent za każdą ścianę  
kolumnową, która łączy się  
z tym rogim Wrót

Wymagane surowce



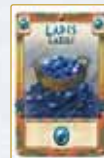
2 Artisans  
(artyści)



1 Wood  
(drewno)



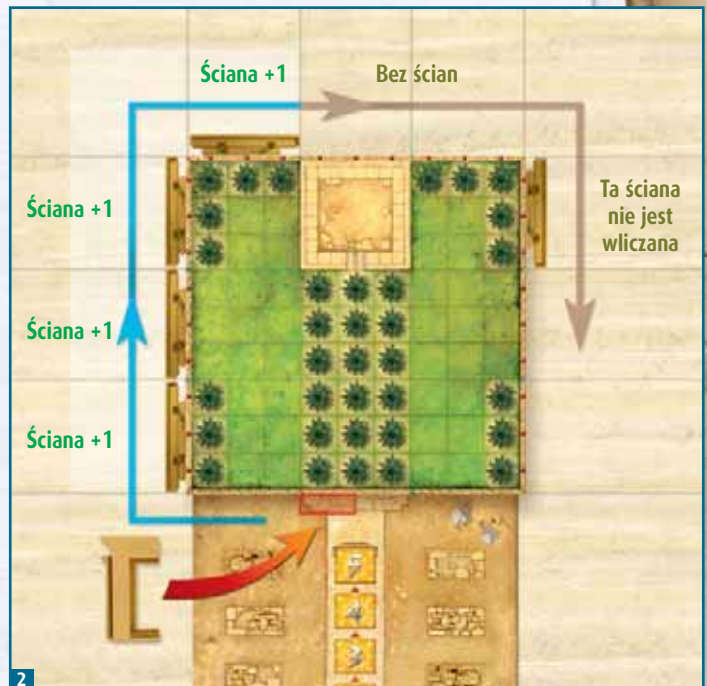
1 Marble  
(marmur)



1 Lapis Lazuli



Ułożenie Wrót



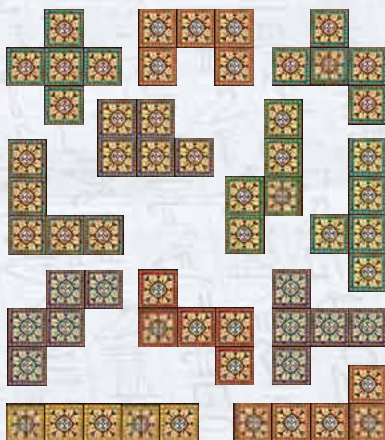
2

### Przykład punktacji Wrót

Kiedy gracz buduje Wrota otrzymuje 4 talenty plus 1 talent za każdą ścianę kolumnową, która jest połączona z tą częścią Wrót.

$$4 + 4 = 8 \text{ Talentów}$$

## MOZAIKA BOGÓW / 12 części



Wymagane surowce



2 Artisans  
(artyści)



1 Stone  
(kamień)



1 Marble  
(marmur)



1 Lapis Lazuli

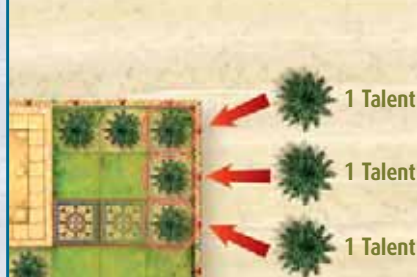


Wartość: 4 talenty + 1 talent za każdą palmę przykrytą mozaiką  
+ prawo do wzniesienia statui Anubisa jeżeli powstanie Sanktuarium

Gracz chce wybudować kawałek Mozaiki. Bierze pierwszą z góry z Kamieniołomu...



...i umieszcza ją na planszy.



## Przykład budowania Mozaiki:

Gracz ten otrzymuje 4 talenty za Mozaikę plus 1 dodatkowy talent za każdą palmę, którą przykrył.

**4+3=7** Talentów

## BUDOWANIE SANKTUARIUM

Sanktuarium tworzy się gdy gracz wybuduje Mozaikę tak, że powstanie nowy zamknięty teren, do którego nie będzie już można dołożyć żadnego nowego kawałka Mozaiki (z powodu braku miejsca lub tego, że kawałki Mozaiki, które by tam pasowały, zostały już zagrane).

Często Sanktuarium ma 4 lub mniej pól, ale da się wybudować większe. Sanktuarium można stworzyć wtedy, gdy żaden z niewybudowanych elementów Mozaiki nie będzie mógł zmieścić się w nowopowstałym Sanktuarium.

Zawsze, gdy powstaje Sanktuarium gracz, który je stworzył, może postawić na nim jedną ze swoich figurek Anubisa by określić, kto jest właścicielem tego Sanktuarium. Jeżeli nowopowstałe Sanktuarium nie zostanie od razu zagarnięte przez swoje twórcę to żaden z graczy nie będzie mógł tego zrobić w dalszym toku rozgrywki.

**Na końcu rozgrywki ci gracze, którzy posiadają własne Sanktuaria mogą pozbyć się tylu Amuletów Zepsucia, ile pól liczą ich sanktuaria, łącznie z tymi polami, na których znajdują się figurki Anubisów.**

Zamknięty teren może zostać przekształcony w Sanktuarium



gracz może zdecydować się na umieszczenie w nim jednej ze swoich figurek



ale ten teren może zostać przekształcony w Sanktuarium tylko wtedy...



...gdy inny element Mozaiki nie pasuje do tego miejsca.



Za każdym razem kiedy wybudowany zostanie jeden (lub więcej) element Mozaiki należy sprawdzić, czy kolejny element Mozaiki może zostać wybudowany w miejscu, gdzie powstało Sanktuarium. Jeżeli nie to element ten zostaje usunięty z Kamieniołomu i odrzucony z gry na całą rozgrywkę. Następnie patrzy się czy nowoodstroniony element Mozaiki pasuje w miejsce stworzonego Sanktuarium (i usuwa się go, jeżeli nie może zostać tam wybudowany) itd. Jeżeli wszystkie Mozaiki zostaną usunięte z gry przesunąć Kleopatrze o jedno miejsce.



## WYZNAWCY SOBKA

W ciągu gry 11 skorumpowanych postaci (2 Żebraków, 2 Kurtyzany, 2 Ambasadorów, 2 Skrybów, 2 Szmuglerów i 1 Wezyr) może zaoferować architektom swoje usługi. Postacie te ciągnie się razem ze standardowymi kartami Surowców podczas wizyty w którymś Kramie.

Karty te mają swoją cenę, którą płaci się podczas ich zagrywania, a ceną tą są dodatkowe Amulety Zepsucia. Karty te można zagrać w dowolnym momencie własnej tury, nawet jeżeli zostały właśnie pociągnięte. By zagrać taką kartę po prostu ją odrzucić, wprowadzić w życie odpowiedni efekt i dodać odpowiednią ilość Amuletów Zepsucia do swojej Piramidy.



### THE BEGGAR (Żebak)

**Koszt:** 2 Amulety Zepsucia

**Moc:** Każdy gracz musi ci dać 2 talenty albo standardową kartę Surowców (Artystę, Kamień, Drewno, Marmur lub Lapis Lazuli). To gracz decyduje, co Ci da. Nie można dawać w ten sposób 'skorumpowanych' surowców, dających dwa materiały. Dlatego w niektórych przypadkach gracz będzie miał ograniczony wybór. W przypadku, gdy gracz nie może dać żadnej z wymienionych rzeczy musi on pokazać wszystkie swoje karty graczowi, który zagrał Żebraka, by mógł on to potwierdzić.

x2

10



## THE COURTESAN (Kurtyzana)

**Koszt:** 1 Amulet Zepsucia

**Moc:** Zagraj tą kartę by natychmiast wziąć jedną kartę (Ty decydujesz którą) ze stosu kart odrzuconych. Nie musisz pokazywać innym graczom, którą kartę wybrałeś.

x2



## THE ENVOY (Ambasador)

**Koszt:** Różny (patrz niżej)

**Moc:** Możesz zażądać kart Standardowego Surowca od któregoś lub wszystkich graczy. Ty wybierasz którego surowca żadasz. Za każdą otrzymaną w ten sposób kartę musisz także wziąć jeden Amulet Zepsucia od gracza, od którego bierzesz daną kartę. Zauważ, że gracze nie muszą oferować ci swoich kart Surowców ani też ty nie jesteś zmuszony do przyjęcia wszystkich oferowanych Ci kart.

x2



## THE SCRIBE (Skryba)

**Koszt:** 2 Amuletów Zepsucia (lub zero)

**Moc:** Za 2 Amulety Zepsucia możesz wybrać Mozaikę, którą chcesz wybudować zamiast po prostu brać tą z góry. Wciąż musisz zapłacić koszt Mozaiki w surowcach.

Za 0 Amuletów Zepsucia: Jeżeli nie ma już elementów Mozaiki lub jeżeli nie chcesz jej budować to możesz **zagrać Skrybę bez kosztu w Amuletach** by zmienić ściankę jednej z kości Najwyższego Kapłana. W ten sposób możesz zamienić pustą ściankę na ściankę z symbolem i w ten sposób przenieść ją na Ołtarz by zwiększyć szansę (a może i nawet rozpocząć) Ceremonię Ofiarną, albo możesz zmienić ściankę z symbolem na pustą i zdjąć jedną kość z Ołtarza by odwleć Ceremonię.

Zauważ, że Skryba, jak wszystkie inne postaci, może zostać zagrany tylko w Twojej turze i dlatego nie może zostać wykorzystany podczas rzutów kośćmi Najwyższego Kapłana wykonywanych przez innych graczy. Jeżeli posiadasz Skrybę w swojej ręce na końcu rozgrywki to wciąż otrzymujesz Amulety Zepsucia, jak w przypadku innych 'skorumpowanych' postaci. Otrzymujesz wtedy 1 Amulet Zepsucia.

x2



## THE SMUGGLER (Szmugler)

**Koszt:** 1 Amulet Zepsucia

**Moc:** Zagraj tą kartę kiedy masz w ręce więcej niż 10 kart. Zatrzymujesz je WSZYSTKIE. Otrzymujesz tylko jeden Amulet Zepsucia (czyli tylko koszt zagrania tej karty).

x2



## THE VIZIER (Wezyr)


**Koszt:** Różny (patrz niżej)

**Moc:** Zagraj tą kartę by pociągnąć 5 górnych kart z talii Rynku. Zatrzymaj te, które chcesz, resztę odrzuć. Za każdą zatrzymaną kartę otrzymujesz 1 Amulet Zepsucia. Nie jesteś zobowiązany do pokazania pozostałym graczom, które karty zachowujesz, a które odrzucasz.

x1

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:

*Szymon „Neishin” Szweda*

Skład komputerowy:  *klema*

**REBEL.pl - największy sklep z grami.**

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>



**REBEL Centrum gier**

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454

