

CLÉOPÂTRE

ET LA SOCIÉTÉ DES ARCHITECTES



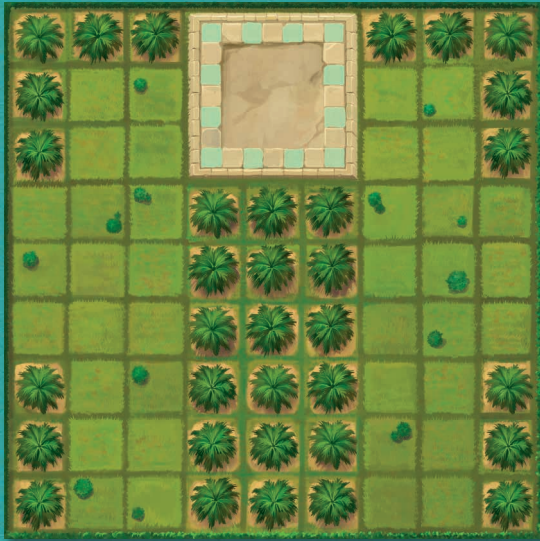
LIVRE DE RÈGLES

La Reine des Reines a demandé un nouveau Palais, une Merveille qui sera la preuve éclatante de sa splendeur aux yeux du Monde ! Le défi a commencé : chaque membre de la Société des Architectes est impliqué, tentant de démontrer qu'il est le meilleur. Toutefois, les richesses promises par Cléopâtre ont incité certains à s'adjoindre l'aide de Sobek. Des rumeurs de plus en plus persistantes évoquent la tenue de rituels et de cérémonies en l'honneur du Dieu-Crocodile, et des amulettes, ainsi que de bien étranges inscriptions, ont commencé à apparaître sur les bâtiments en construction.

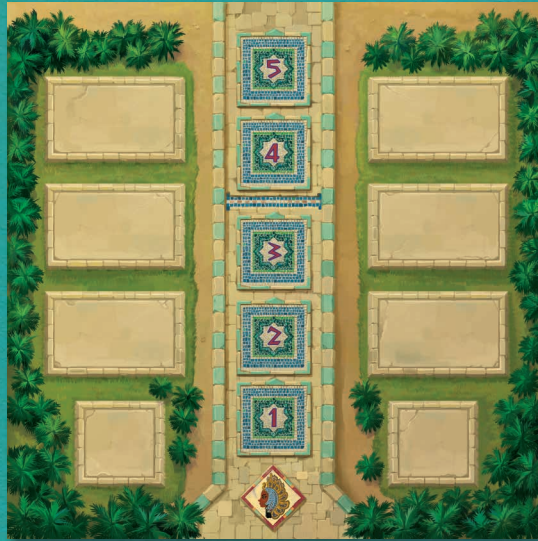
Il faut prier pour que ces rumeurs ne parviennent pas aux oreilles de la Reine ! Car autant Cléopâtre peut faire preuve de grande générosité envers ceux qui exaucent ses volontés, elle n'en est pas moins implacable avec ceux qui la trahissent.

Serez-vous le meilleur, sans décevoir la Reine, devenant ainsi l'Architecte en Chef du Royaume, ou succomberez-vous aux tentations de Sobek et terminerez votre carrière dans le ventre de l'animal de compagnie préféré de Cléopâtre ?

ELEMENTS



1 Jardin du Palais



1 Place du Sphinx



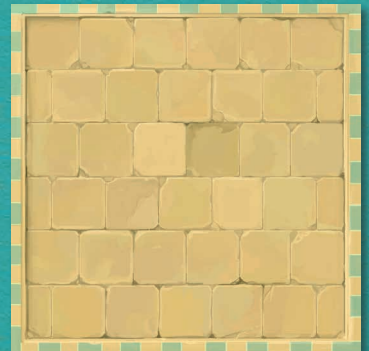
12 Mosaïques des Dieux



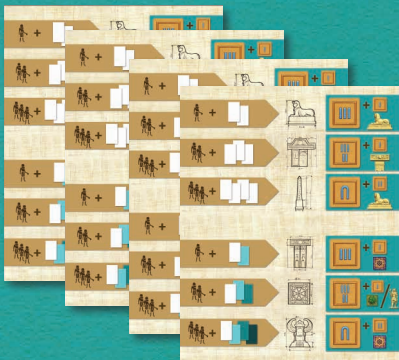
1 Plateau Adorateurs de Sobek



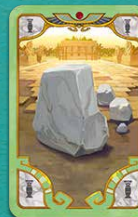
5 tuiles Adorateur de Sobek



1 Tuile Sol



4 Feuilles Résumé



11 exemplaires de chaque carte Ressource Standard

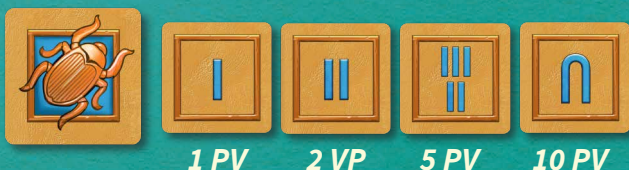
30 cartes Artisan



3 exemplaires de chaque carte Ressource Corrompue

8x Cartes Caverne

100 Scarabées du Trésor (Points de Victoire) avec différentes valeurs au verso :



1 PV

2 VP

5 PV

10 PV

90 Amulettes de Corruption



3 Colonnes Gauche



3 Colonnes Centrales



3 Colonnes Droite



Porte Principale Gauche



Porte Principale Droite



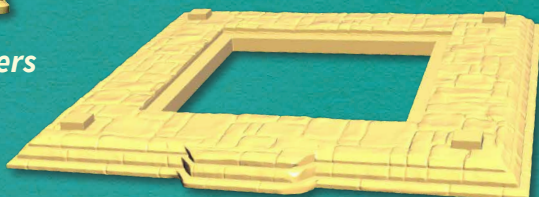
4 Piliers



6 Sphinx



1 Trône



Base du Palais



1 Piédestal



2 Obélisques



1 figurine de Cléopâtre

Pour chacune des 4 couleurs :



2 statues d'Anubis



1 Pyramide

MISE EN PLACE

1 Placez les fondations du Palais au centre de la table avec le Sol placé dessus, et insérez les 4 Piliers aux emplacements dédiés. Placez ensuite le Jardin du Palais sur les Piliers, tout en vous assurant que chacun de ces derniers est inséré correctement.

2 Placez la Place du Sphinx à côté du Palais, de sorte que la 5ème case soit devant les escaliers, puis posez la figurine de Cléopâtre sur son illustration, avant les cases qu'elles empruntera au cours de sa Procession vers le Palais.

3 Placez le plateau des Adorateurs de Sobek à côté de la Place du Sphinx, mélangez les 5 tuiles Adorateurs de Sobek et placez-les au hasard, face visible, sur les 5 emplacements correspondants.



4 Mélangez toutes les cartes, distribuez-en 3, face cachée, à chaque joueur, puis scindez le paquet en trois de tailles à peu près égales. Retournez 2 des paquets ainsi formés et mélangez-les ensemble avec le paquet de cartes face cachée afin de constituer un nouveau paquet où les cartes face visible et face cachée seront mélangées. Piochez les trois premières cartes de ce paquet et disposez-les, côte à côte, de façon à ce qu'elles correspondent aux emplacements sous les Adorateurs de Sobek, sans changer l'orientation des cartes (les cartes face visible entrent en jeu face visible, et les cartes face cachée entrent en jeu face cachée).

5 Formez deux réserves, avec les Amulettes de Corruption, ainsi que les Scarabées du Trésor triés par valeurs, à portée de chacun des joueurs.



6 Choisissez une couleur ; prenez la Pyramide de la Corruption et les deux statues d'Anubis. Puis prenez des Scarabées du Trésor pour une valeur totale de 5, ainsi qu'une Feuille Résumé. Les Scarabées du Trésor sont disposés devant vous, leur valeur cachée aux yeux de vos adversaires.

7 Les éléments restants sont les pièces que vous utiliserez pour construire le palais pendant la partie. Placez-les de sorte qu'ils soient accessibles par tous les joueurs et créez une pile dans un ordre aléatoire avec les Mosaïques des Dieux. Vous être prêts à jouer !

APERÇU

Le but du jeu est de devenir l'architecte de Cléopâtre le plus riche, en construisant les parties les plus somptueuses de son Palais.

À cause de la forte compétition qui règne au sein de la Société des Architectes, vous serez bien souvent tenté de passer des accords avec des personnages louches et de faire commerce de matériaux à l'origine douteuse.

Même si ces pratiques corrompues peuvent en effet vous permettre de rester hors d'atteinte des autres, le tribut à payer pour en bénéficier est lourd : des Amulettes de Corruption Maudites en l'honneur de Sobek, le Dieu-Crocodile, qui seront stockées à l'intérieur de votre Pyramide de la Corruption, à l'abri du regard envieux de vos adversaires.

Lorsque Cléopâtre arrive enfin dans son nouveau Palais, à la fin de la partie, les architectes auront à payer pour leur corruption. S'ils ont été trop corrompus, ils seront offerts au crocodile sacré de Cléopâtre, tels un amuse-gueule délicat ! Seul le plus riche des Architectes parmi ceux restés vivants sera déclaré vainqueur.

TOUR DE JEU

C'est le joueur qui possède le trait le plus égyptien (comme un nez à la Cléopâtre, un crocodile empaillé ou une bibliothèque remplie de hiéroglyphes), qui commence la partie. Sinon, c'est le plus jeune joueur qui jouera en premier.

La partie se déroule ensuite dans le sens horaire, chaque joueur effectuant un tour à la fois jusqu'à la fin de la partie. Au cours de son tour, un joueur DOIT effectuer une (et SEULEMENT UNE) des deux actions suivantes :

SE RENDRE AU MARCHÉ :

Si vous choisissez de vous rendre au Marché (▲), prenez toutes les cartes d'une colonne de cartes (appelées "Étal du Marché") de votre choix et placez-les dans votre main.

Si vous terminez le tour avec plus de 10 cartes dans votre main, vous devez immédiatement choisir entre ces deux options :

Défaussez les cartes de votre choix dans la défausse située à côté de la pioche du Marché (ne conservez que 10 cartes dans votre main),
OU

Conservez TOUTES les cartes au-delà des 10 dans votre main, et placez 1 Amulette de Corruption dans votre Pyramide pour CHAQUE carte en trop.

Réapprovisionnez ensuite chaque Étal du Marché en piochant les trois premières cartes de la pioche et en les plaçant, une à la fois et en conservant leur orientation, dans l'ordre de votre choix.

Vous devez placer une carte par Étal, en conservant un léger décalage avec les cartes qui s'y trouveraient déjà, de façon à ce que toutes les cartes face visible puissent être identifiées par tous les joueurs. La proportion de cartes face visible/face cachée de chaque Étal variera en cours de jeu.

Lorsque la pioche est vide, créez-en une nouvelle à partir des cartes de la défausse, en utilisant la même méthode de mélange que lors de la mise en place.

SE RENDRE À LA CARRIÈRE :

Vous pouvez à la place décider de vous rendre à la Carrière (), afin d'y acheter les pièces du Palais que vous désirez construire ce tour. Pour contruire une pièce du Palais, vous devez :

Défaussez une combinaison de cartes Ressource et Artisan permettant de satisfaire ou de dépasser les prérequis de construction de la pièce que vous voulez bâtir et placez-les dans la défausse du Marché.

Note: La Caverne est une carte Corrompue (voir page 8) qui peut être utilisée pour remplacer n'importe quelle Ressource.

Prenez la pièce que vous avez décidé de contruire et placez-la à un des endroits correspondants du sol du Palais, en respectant les règles de placement (voir pages 11-15). Si plusieurs emplacements sont disponibles, vous pouvez choisir celui où vous érigerez la pièce. Si vous le souhaitez (et que vous pouvez vous le permettre), vous pouvez construire différentes pièces, ou plusieurs copies de la même pièce, au cours du même tour.

Gagnez autant de Scarabées du Trésor que le total indiqué sur la Feuille Résumé. Les Scarabées du Trésor sont posés face cachée devant vous, de sorte que leur valeur soit dissimulée aux yeux de vos adversaires.

Note: Les Scarabées du Trésor sont de différentes valeurs, assurez-vous de prendre ceux correspondant au total souhaité, et pas au hasard.

Si la(les) pièce(s) construite(s) correspond(ent) à la(aux) dernière(s) d'une catégorie (les Sphinx, les Obélisques, le Trône et le Piédestal, les Portes Principales, les Murs de Colonnes ou les Mosaïques des Dieux), déplacez Cléopâtre d'une case vers la porte du Palais pour chacune des catégories de pièces correspondante.

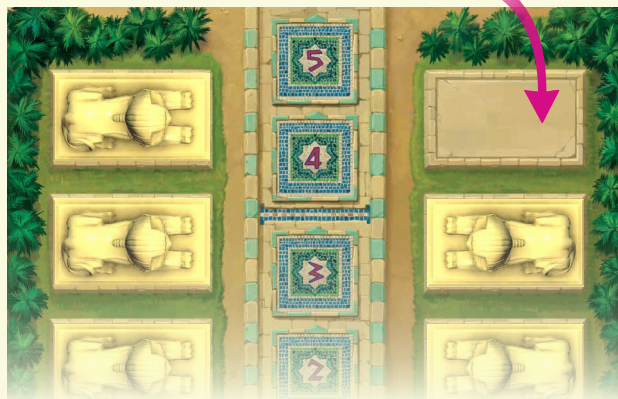
Si Cléopâtre franchit la ligne située entre la 3ème et la 4ème case de la Procession, effectuez une Offrande au Grand Prêtre (voir page 8).

Si Cléopâtre atteint la 5ème case de la Procession, la fin du jeu est déclenchée (voir page 9).

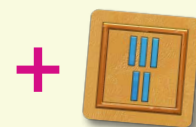
Exemple: Miguel veut construire un Sphinx. La Feuille Résumé indique qu'il doit se défausser de 1 carte Artisan et de 2 Ressources identiques :



Miguel défausse 1 carte Artisan et 2 cartes Pierre Standard : il peut prendre un Sphinx de la Carrière et le poser sur la Place.



Miguel gagne 5 Scarabées du Trésor (voir page 11 pour les détails des récompenses).



Comme tous les Sphinx ont été construits, la figurine de Cléopâtre se déplace d'une case vers l'avant.

ADORATEURS DE SOBEK

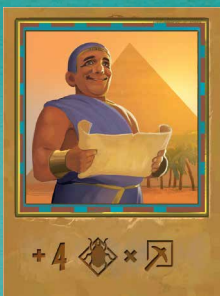
Au début de votre tour, EN PLUS de votre action obligatoire (Se rendre au Marché OU Se rendre à la Carrière), vous pouvez, si vous le désirez, activer un des Adorateurs de Sobek.

- Choisissez le personnage que vous souhaitez activer.
- Payez la pénalité indiquée sur le plateau (en prenant des Amulettes de Corruption ou en payant en Scarabées du Trésor).
- Appliquez l'effet indiqué sur la tuile.
- Placez ce personnage en dernière position sur le plateau (à droite), en faisant glisser les autres personnages afin de combler le vide ainsi créé.

Note: Si vous utilisez le personnage situé en dernière position, il reste dans la même position.



Exemple: Miguel veut effectuer plus d'actions, et il décide donc d'activer le Visir. Il prend 2 Amulettes de Corruption, ce qui lui permet de se rendre au Marché et à la Carrière. Il décale ensuite la tuile Marchand vers la gauche et place la tuile Visir sur la dernière case.



L'ARCHITECTE

Pendant ce tour, gagnez 4 Scarabées du Trésor pour chaque pièce que vous construisez.



LE VISIR

Pendant ce tour, vous pouvez vous rendre au Marché ET à la Carrière.



LE MENDIANT

Piochez 4 cartes du paquet.



LE MARCHAND

Au cours de ce tour, vous pourrez construire avec 2 Ressources de moins.



LE CONTREMAÎTRE

Au cours de ce tour, vous pourrez construire avec 2 Artisans de moins.

CARTES CORROMPUES

Lorsque vous vous rendez à la Carrière, pour chaque carte Corrompue (identifiée par la bordure rouge) que vous défaussez, ajoutez immédiatement 1 Amulette de Corruption à votre Pyramide.

Une carte Ressource Corrompue équivaut à 2 Ressources du type indiqué, et il est systématiquement INTERDIT d'échanger 1 carte Corrompue avec 2 cartes Standard. Une carte Caverne équivaut à 1 Ressource de votre choix (exception faite de l'Artisan). Le total des ressources payé lorsque vous effectuez l'action Se rendre à la Carrière n'a pas forcément à être exact (vous pouvez défausser une carte Corrompue 2 Marbre, même si vous n'en n'avez besoin que de un), mais vous ne recevez jamais la monnaie.

Une carte Ressource Corrompue peut être répartie sur plusieurs éléments qui seraient construits au même moment (par exemple, une carte Corrompue 2 Bois peut être utilisée à la fois pour le Bois d'un Mur de Colonnes et d'une Porte Principale).

Note: À n'importe quel moment de la partie, vous pouvez regarder à l'intérieur de votre Pyramide de la Corruption afin de vérifier le nombre d'Amulettes qu'elle contient.



une carte 2 Bois corrompue

OFFRANDE AU GRAND PRÊTRE

Lorsque Cléopâtre franchit la ligne située entre la 3ème et la 4ème case de sa Procession, effectuez une Offrande au Grand Prêtre. Chaque joueur place secrètement dans sa main la somme de Scarabées du Trésor qu'il souhaite donner en offrande. Une fois prêts, chacun révèle son offrande :

Le joueur qui a misé le plus défausse 3 Amulettes de Corruption prises dans sa Pyramide de la Corruption en les remettant dans la réserve à côté du plateau de jeu. Si il possède moins de 3 Amulettes de Corruption, il défausse ce qu'il peut.

Le joueur en deuxième position ajoute 1 Amulette de Corruption à sa Pyramide de la Corruption. Le troisième en reçoit deux, et le quatrième, 3.

Les égalités entre joueurs sont résolues en fonction de l'ordre des offrandes, c'est-à-dire que deux joueurs à égalité à la première place défausseront tous les deux 3 Amulettes de Corruption ; le joueur suivant sera considéré comme étant en 3ème place et devra rajouter 2 Amulettes dans sa Pyramide, etc.

OFFRANDE AU GRAND PRÊTRE

- 1er - Défaussez 
- 2ème - Prenez 
- 3ème - Prenez 
- 4ème - Prenez 

Note: Tous les Scarabées du Trésor pariés par les joueurs au cours d'une Offrande au Grand Prêtre sont perdus, quel que soit l'ordre des enchères, et sont replacés dans la réserve de Scarabées du Trésor.

FIN DE PARTIE

Le joueur qui amène Cléopâtre sur la dernière case de sa Procession (numéro 5, juste devant les portes du Palais), déclenche la fin de partie. Ce qui se produit lorsque 5 des 6 catégories de bâtiments ont été totalement construites.

Tous les autres joueurs jouent leur dernier tour, et la partie se termine. Suivez les étapes suivantes :

1 Défaussez toutes vos cartes encore en main, et prenez 1 Amulette de Corruption par carte Corrompue.

2 Ouvrez votre Pyramide de la Corruption et révélez la quantité d'Amulettes que vous avez accumulée au cours de la partie.

3 Placez 1 Amulette de Corruption sur chaque case du jardin du Palais que vous avez revendiquée comme faisant partie d'un Sanctuaire (voir pages 14-15) lorsque vous y avez placé une Statue d'Anubis (y compris la case sur laquelle la Statue est posée).

4 Comptez ensuite le nombre d'Amulettes de Corruption toujours en votre possession : le joueur qui en possède le moins les défausse toutes, et chacun de ses adversaires en défausse le même nombre que lui.

5 Payez une pénalité en fonction du nombre d'Amulettes de Corruption toujours en votre possession, comme indiqué dans le barème ci-contre.

Le survivant le plus riche l'emporte !

Exemple:







1 2 3 Après avoir défaussé les cartes, Miguel se retrouve avec 12 Amulettes de Corruption et un Sanctuaire de 10 cases. Ludovic possède pour sa part 7 Amulettes de Corruption, mais son Sanctuaire ne fait que 2 cases, alors que Bruno a 10 Amulettes de Corruption et aucun Sanctuaire.

4 Il reste 2 Amulettes de Corruption à Miguel, Ludovic 5 et Bruno 10 : chaque joueur défausse 2 Amulettes de Corruption.

5 Dorénavant, Miguel possède 0 Amulette, Ludovic en a 3, donc il doit payer une pénalité de 6 Scarabées du Trésor. Bruno, pour sa part, possède 8 Amulettes et est jeté au crocodile : il a perdu la partie, quel que soit son nombre de Scarabées du Trésor.

Le plus riche entre Miguel et Ludovic l'emporte alors !

FIN DE PARTIE

- 1**  - défaussez **1** Scarabée
- 2**  - défaussez **3** Scarabées
- 3**  - défaussez **6** Scarabées
- 4**  - défaussez **10** Scarabées
- 5**  - défaussez **15** Scarabées
- 6**  - défaussez **20** Scarabées
- 7**  - défaussez **25** Scarabées
- 8+**  - **ÉLIMINATION**

(vous êtes jeté en pâture aux crocodiles !)

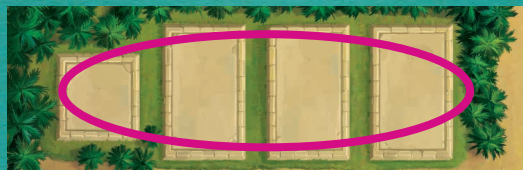
LA CARRIÈRE



La Carrière contient toutes les pièces qui peuvent être fabriquées au cours de la construction du Palais.

La Feuille Résumé est un récapitulatif de toutes les pièces que vous pouvez fabriquer. Vous y trouverez également la liste des ressources nécessaires pour chacune d'entre elles ainsi que les Scarabées du Trésor que vous recevrez une fois que la pièce aura été ajoutée au Palais.

SPHINX /6x

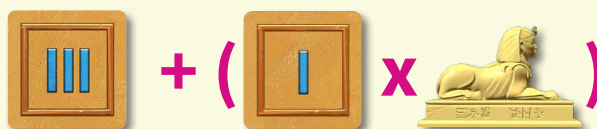


Une rangée est constituée de trois emplacements de Sphinx et d'un emplacement d'Obélisque, le tout d'un même côté de la Place du Sphinx (au milieu de laquelle passe la Procession de Cléopâtre).

COÛT : 1 Artisan + 2 Ressources identiques



RÉCOMPENSE : 3 Scarabées + 1 Scarabée pour chaque Sphinx déjà construit sur la même rangée



Exemple: Dans l'exemple de la page 6, Miguel construit le dernier Sphinx, ce qui signifie qu'il y avait déjà 2 Sphinx de construits sur la même rangée : $3+(1 \times 2)=5$ Scarabées du Trésor.

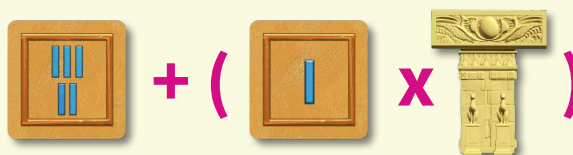
ENCADREMENTS DE PORTE /2x



COÛT : 2 Artisans + 3 Ressources identiques

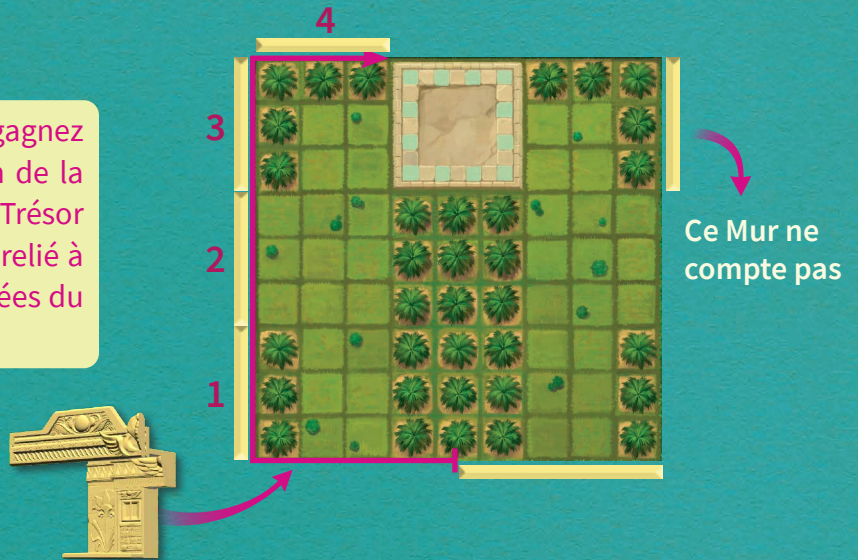


RÉCOMPENSE : 5 Scarabées + 1 Scarabée pour chaque Mur de Colonnes relié au coin de cet Encadrement de Porte



Les Portes Principales, tout comme les Murs de Colonnes, sont placées autour de la structure du Palais, sur le côté faisant face à la Place du Sphinx.

Exemple: Dans l'exemple de droite, vous gagnez 5 Scarabées du Trésor pour la construction de la Porte Principale Gauche, plus 1 Scarabée du Trésor pour chaque Mur de Colonnes directement relié à la Porte, pour un total de $5+(1 \times 4)=9$ Scarabées du Trésor.



OBÉLISQUES /2x



COÛT : 3 Artisans + 4 Ressources identiques



RÉCOMPENSE : 10 Scarabées + 2 Scarabées pour chaque Sphinx déjà construit sur la même rangée



Exemple: Dans l'exemple de gauche, vous gagnez 10 Scarabées du Trésor pour la construction d'un Obélisque, plus 2 Scarabées du Trésor supplémentaires pour chaque Sphinx sur la même rangée : $10+(2 \times 2)=14$ Scarabées du Trésor

MURS DE COLONNES /9x



Colonne Centrale

Colonne Gauche

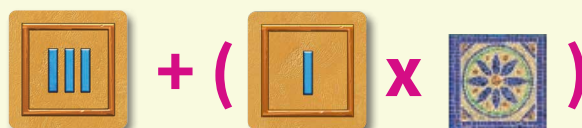
Colonne Droite

Note: Il n'y a pas de différences entre les Murs de Colonnes, exception faite de leur position. Si vous voulez construire un Mur de Colonnes sur la partie centrale d'un côté, vous devez prendre une Colonne Centrale.

COÛT : 1 Artisan + 2 Ressources différentes



RÉCOMPENSE : 3 Scarabées + 1 Scarabée pour chaque case Mosaïque adjacente au Mur de Colonnes en construction



Les Murs de Colonnes sont placés autour de la structure du Palais, leur partie supérieure adjacente à la lisière du Jardin. Chaque Mur de Colonnes doit être placé de façon à être adjacent à trois cases Jardin, ce qui permet de placer 3 Murs sur chaque côté du Palais.



Exemple: Dans l'exemple ci-dessus, vous gagnez 3 Scarabées du Trésor pour la construction de ce Mur de Colonnes, ainsi que 1 Scarabée du Trésor pour chacune des deux cases Mosaïque qui lui sont adjacentes, pour un total de $3+(1 \times 2)=5$ Scarabées du Trésor.

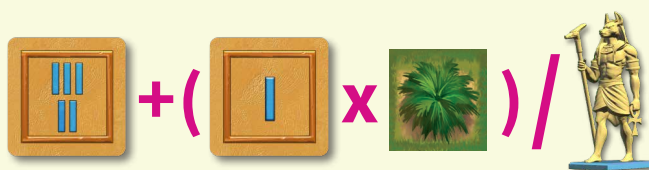
MOSAÏQUES DES DIEUX /12x



COÛT : 2 Artisans + 3 Ressources différentes



RÉCOMPENSE : 5 Scarabées + 1 Scarabée pour chaque case palmier recouverte OU le droit d'ériger une Statue d'Anubis si un nouveau Sanctuaire est créé (voir page 15)



Si vous voulez construire une Mosaïque des Dieux, prenez la première tuile de la pile et placez-la sur la grille du Jardin du Palais. La Mosaïque ne doit dépasser d'aucune des limites du Jardin, et doit être placée de façon à ne pas recouvrir la case Trône, ni une autre tuile Mosaïque.

À chaque fois que vous construisez une (ou plusieurs) Mosaïque(s), vérifiez que la prochaine tuile, celle qui est au-dessus de la pile dans la Carrière, peut être placée dans les cases vides restantes du Jardin du Palais. Si ce n'est pas le cas, retirez-la immédiatement de la partie. Contrôlez alors la nouvelle tuile, et retirez-la si elle ne peut pas non plus être placée, et ainsi de suite. Si la pile de tuiles Mosaïque en vient à se retrouver vidée, déplacez Cléopâtre d'une case vers l'avant comme indiqué à la page 6.

REVENDIQUER UN SANCTUAIRE

Si vous construisez une Mosaïque des Dieux de telle façon qu'une nouvelle zone close de jardin soit formée, à l'intérieur de laquelle aucune autre Mosaïque ne pourra être construite (dû au manque de cases, ou du fait que toutes les Mosaïques qui pourraient correspondre ont déjà été construites ailleurs), alors vous formez un Sanctuaire.

Bien souvent, un Sanctuaire ne dépassera pas 4 cases de large, mais rien n'empêche de revendiquer un Sanctuaire plus grand, tant qu'il n'y a plus de tuile Mosaïque pouvant être placée à l'intérieur de ce dernier.

À chaque fois qu'un Sanctuaire est formé, le joueur qui en est l'auteur peut décider de placer une des Statues d'Anubis à l'intérieur et d'en revendiquer



Exemple: Dans ce cas, vous gagnez 5 Scarabées du Trésor pour la Mosaïque, plus 1 Scarabée par Palmier recouvert : $5+(1 \times 3)=8$ Scarabées.

la propriété. Si un Sanctuaire nouvellement formé n'est pas immédiatement revendiqué par son propriétaire de plein droit, aucun autre joueur ne pourra le revendiquer plus tard dans la partie. À la fin de la partie, chaque joueur possédant un Sanctuaire (ou deux) peut se défaire de 1 Amulette de Corruption pour chaque case de Sanctuaire de la grille sous son contrôle, y compris la case sur laquelle sa Statue a été posée !



Note: Si vous avez déjà placé vos deux Statues d'Anubis, vous ne pouvez plus revendiquer aucun Sanctuaire.

Note: Dans certains cas, il se peut que la pose d'une tuile Mosaïque forme deux jardins fermés. Si vous avez encore à disposition deux Statues d'Anubis non utilisées, vous pouvez revendiquer deux Sanctuaires simultanément.

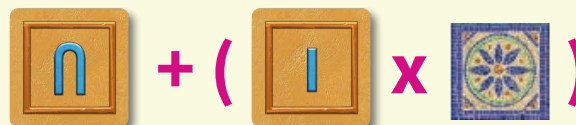
PIÉDESTAL+TRÔNE /2x



COÛT : 3 Artisans + 4 Ressources différentes



RÉCOMPENSE : 10 Scarabées + 1 Scarabée pour chaque case Mosaïque adjacente à la case du Trône.



Le Piédestal doit toujours être construit en premier.



Exemple: Dans l'exemple à gauche, vous gagnez 10 Scarabées du Trésor pour la construction du Piédestal ainsi que 1 Scarabée du Trésor supplémentaire pour chacune des 4 cases Mosaïque qui lui sont adjacentes pour un total de $10+(1 \times 4) = 14$ Scarabées du Trésor.

CONCEPTION : Bruno Cathala
Ludovic Maublanc

ILLUSTRATION : Miguel Coimbra

DEVELOPPMENT : Mojito Studios

SUIVEZ NOUS : www.luckyduckgames.com

TRADUCTION : Philippe Pinon

RELECTURE : Sélène Meynier



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



© 2020, *Lucky Duck Games*

*Plac Nowy 3/44
31-056, Kraków
Poland*