

SOBEK

Les jetons événements

- 4x **Guilde** : Faites avancer votre marqueur de points jusqu'à la prochaine case indiquant le symbole indiqué, **ET** faites reculer un adversaire selon le même principe.
- 2x **Crue** : Rejouez immédiatement un tour de jeu complet.
- 2x **Malédiction** : À offrir à un adversaire. Elle comptera comme 2 cartes de corruption supplémentaire en fin de manche. Le jeton n'est donc pas défaussé, il reste chez votre adversaire jusqu'à la fin de la manche.
- 2x **Prospérité** : Posez ce jeton sur un lot de blé, de poisson ou de bétail **déjà posé** devant vous. Le lot est valorisé de deux scarabées.
- 1x **Embaumement** : Reprenez en main **toutes** les cartes de votre pile de corruption.
- 1x **Fourberie** : Révélez le nombre de cartes sous votre plaquette de corruption et marquez autant de points. Ensuite, glissez à nouveau ces cartes sous votre plaquette.

SOBEK

Les jetons événements

- 4x **Guilde** : Faites avancer votre marqueur de points jusqu'à la prochaine case indiquant le symbole indiqué, **ET** faites reculer un adversaire selon le même principe.
- 2x **Crue** : Rejouez immédiatement un tour de jeu complet.
- 2x **Malédiction** : À offrir à un adversaire. Elle comptera comme 2 cartes de corruption supplémentaire en fin de manche. Le jeton n'est donc pas défaussé, il reste chez votre adversaire jusqu'à la fin de la manche.
- 2x **Prospérité** : Posez ce jeton sur un lot de blé, de poisson ou de bétail **déjà posé** devant vous. Le lot est valorisé de deux scarabées.
- 1x **Embaumement** : Reprenez en main **toutes** les cartes de votre pile de corruption.
- 1x **Fourberie** : Révélez le nombre de cartes sous votre plaquette de corruption et marquez autant de points. Ensuite, glissez à nouveau ces cartes sous votre plaquette.

SOBEK

Les jetons événements

- 4x **Guilde** : Faites avancer votre marqueur de points jusqu'à la prochaine case indiquant le symbole indiqué, **ET** faites reculer un adversaire selon le même principe.
- 2x **Crue** : Rejouez immédiatement un tour de jeu complet.
- 2x **Malédiction** : À offrir à un adversaire. Elle comptera comme 2 cartes de corruption supplémentaire en fin de manche. Le jeton n'est donc pas défaussé, il reste chez votre adversaire jusqu'à la fin de la manche.
- 2x **Prospérité** : Posez ce jeton sur un lot de blé, de poisson ou de bétail **déjà posé** devant vous. Le lot est valorisé de deux scarabées.
- 1x **Embaumement** : Reprenez en main **toutes** les cartes de votre pile de corruption.
- 1x **Fourberie** : Révélez le nombre de cartes sous votre plaquette de corruption et marquez autant de points. Ensuite, glissez à nouveau ces cartes sous votre plaquette.

UN JEU DE BRUNO CATALA

Marchand : Prenez en main n'importe quelle carte parmi toutes celles qui restent sans prendre de compte la même famille que le lot déjà posé.

Courtisane : Ajoutez une ou deux cartes à une famille déjà ouverte devant vous. Les cartes ajoutées doivent être de la même famille que le lot déjà posé.

Vizir : Prenez en main une carte choisie dans la pile de corruption d'un adversaire. La carte est choisie en regardant toute la pile.

Scribe : Vos adversaires réduisent leur main à 6 cartes. L'excédent de chacun est mis sous la plaquette de corruption.

Voieur : Volez une carte de la main du joueur de votre choix. La carte est volée au hasard mais en voyant la couleur du dos de toutes les cartes.

Grand(e) Prête(esse) : Dans votre pile de corruption défaussez un type de marchandise. On peut défausser un personnage du type correspondant mais pas les amulettes.

Reine Sobek Neferou : Piochez 3 cartes. Si la reine est jouée pendant une manche, le dernier arrivage ne comptera que 6 cartes.

Les personnages

UN JEU DE BRUNO CATALA

Marchand : Prenez en main n'importe quelle carte parmi toutes celles qui restent sans prendre de compte la même famille que le lot déjà posé.

Courtisane : Ajoutez une ou deux cartes à une famille déjà ouverte devant vous. Les cartes ajoutées doivent être de la même famille que le lot déjà posé.

Vizir : Prenez en main une carte choisie dans la pile de corruption d'un adversaire. La carte est choisie en regardant toute la pile.

Scribe : Vos adversaires réduisent leur main à 6 cartes. L'excédent de chacun est mis sous la plaquette de corruption.

Voieur : Volez une carte de la main du joueur de votre choix. La carte est volée au hasard mais en voyant la couleur du dos de toutes les cartes.

Grand(e) Prête(esse) : Dans votre pile de corruption défaussez un type de marchandise. On peut défausser un personnage du type correspondant mais pas les amulettes.

Reine Sobek Neferou : Piochez 3 cartes. Si la reine est jouée pendant une manche, le dernier arrivage ne comptera que 6 cartes.

Les personnages

UN JEU DE BRUNO CATALA

Marchand : Prenez en main n'importe quelle carte parmi toutes celles qui restent sans prendre de compte la même famille que le lot déjà posé.

Courtisane : Ajoutez une ou deux cartes à une famille déjà ouverte devant vous. Les cartes ajoutées doivent être de la même famille que le lot déjà posé.

Vizir : Prenez en main une carte choisie dans la pile de corruption d'un adversaire. La carte est choisie en regardant toute la pile.

Scribe : Vos adversaires réduisent leur main à 6 cartes. L'excédent de chacun est mis sous la plaquette de corruption.

Voieur : Volez une carte de la main du joueur de votre choix. La carte est volée au hasard mais en voyant la couleur du dos de toutes les cartes.

Grand(e) Prête(esse) : Dans votre pile de corruption défaussez un type de marchandise. On peut défausser un personnage du type correspondant mais pas les amulettes.

Reine Sobek Neferou : Piochez 3 cartes. Si la reine est jouée pendant une manche, le dernier arrivage ne comptera que 6 cartes.

Les personnages

SOBEK

Les jetons événements

- 4x **Guilde** : Faites avancer votre marqueur de points jusqu'à la prochaine case indiquant le symbole indiqué, **ET** faites reculer un adversaire selon le même principe.
- 2x **Crue** : Rejouez immédiatement un tour de jeu complet.
- 2x **Malédiction** : À offrir à un adversaire. Elle comptera comme 2 cartes de corruption supplémentaire en fin de manche. Le jeton n'est donc pas défaussé, il reste chez votre adversaire jusqu'à la fin de la manche.
- 2x **Prospérité** : Posez ce jeton sur un lot de blé, de poisson ou de bétail **déjà posé** devant vous. Le lot est valorisé de deux scarabées.
- 1x **Embaumement** : Reprenez en main **toutes** les cartes de votre pile de corruption.
- 1x **Fourberie** : Révélez le nombre de cartes sous votre plaquette de corruption et marquez autant de points. Ensuite, glissez à nouveau ces cartes sous votre plaquette.

Les personnages

Reine Sobek Neferou : Piochez 3 cartes. Si la reine est jouée pendant une manche, le dernier arrivage ne comptera que 6 cartes.

Grand(e) Prête(esse) : Dans votre pile de corruption défaussez un type de marchandise. On peut défausser un personnage du type correspondant mais pas les amulettes.

Voieur : Volez une carte de la main du joueur de votre choix. La carte est volée au hasard mais en voyant la couleur du dos de toutes les cartes.

Scribe : Vos adversaires réduisent leur main à 6 cartes. L'excédent de chacun est mis sous la plaquette de corruption.

Vizir : Prenez en main une carte choisie dans la pile de corruption d'un adversaire. La carte est choisie en regardant toute la pile.

Courtisane : Ajoutez une ou deux cartes à une famille déjà ouverte devant vous. Les cartes ajoutées doivent être de la même famille que le lot déjà posé.

Marchand : Prenez en main n'importe quelle carte parmi toutes celles qui restent sans prendre de corruption ni défausser les cartes ignorées.

UN JEU DE BRUNO CATALA