

# Les tuiles Personnage



## Architecte

Piochez 3 jetons Pirogue au hasard parmi ceux mis de côté en début de partie. Choisissez-en un et appliquez immédiatement son effet.



## Reine

Prenez en main les 3 premières tuiles de la pioche. S'il en reste moins de 3, prenez-en autant que possible.



## Grand(e) Prêtre(sse)

Retirez du jeu des tuiles de votre plateau corruption.

Choisissez une option :

- soit toutes les Statues de Sobek, y compris l'Architecte.
- soit toutes les tuiles d'une même famille, y compris leur(s) personnage(s).



## Vizir

Regardez toutes les tuiles sur le plateau Corruption de votre adversaire et ajoutez celle de votre choix à votre main.



## Courtisane

Ajoutez 1 ou 2 tuiles de votre main à un lot de tuiles (de même famille) que vous avez vendu précédemment.



## Scribe

Si votre adversaire a plus de 6 tuiles en main, il doit en placer sur son plateau Corruption jusqu'à n'en avoir plus que 6 en main.



## Marchand

Prenez en main n'importe quelle tuile disponible sur le Marché, sans déplacer le pion Ankh ni prendre de Corruption.



## Voleur

Volez une tuile au hasard dans la main de votre adversaire, pour l'ajouter à la vôtre.

Vous pouvez tenir compte du dos des tuiles pour choisir laquelle voler. Votre adversaire ne peut pas vous cacher cette information.

# Les jetons Pirogue



Rejouez un tour complet. Si vous choisissez de prendre une tuile, vous pouvez réorienter le pion Ankh comme cela vous arrange sur sa case avant de jouer.



Conservez ce jeton, il vous permet d'ajouter 7 points à votre score en fin de partie.



Placez ce jeton sur un de vos lots déjà vendus de l'une des 3 familles indiquées. Ce jeton ajoute 2 Scarabées pour le calcul de la valeur de ce lot en fin de partie. Ce jeton peut être ajouté au lot que vous venez juste de vendre et qui vous a permis de le remporter.



Conservez ce jeton, il vous rapporte 2 points en fin de partie. Piochez également 1 jeton Deben supplémentaire et conservez-le.



Ajoutez à votre main toutes les tuiles qui se trouvent sur votre plateau Corruption.



Piochez 2 jetons Deben et conservez celui de votre choix. Remettez l'autre dans le sac sans révéler sa valeur.



Donnez ce jeton à votre adversaire. Il doit le conserver près de son plateau Corruption. Ce jeton compte pour 1 ou 2 points de Corruption supplémentaires en fin de partie.



Placez ce jeton sur la tuile de votre choix dans la direction actuelle du pion Ankh. Votre adversaire DOIT utiliser l'action de son prochain tour de jeu pour prendre cette tuile. Il ne peut choisir ni une autre action ni une autre tuile, mais il résout cette action normalement, en prenant l'éventuelle corruption.

## Répartition des tuiles Marchandise



x3



x3



x4



x3



x3



x4



x5



x6



x5



x5



x5



x4

Dont



+



x5

## Répartition des jetons Deben

