

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 supplémentaires lors du calcul de corruption en fin de manche. Le jeton n'est donc pas défaussé après utilisation mais reste chez votre adversaire jusqu'à la fin de la manche.
- 2x **Prospérité** : posez ce jeton sur un lot de blé, de poison ou de bétail déjà posé devant vous. Le lot est ainsi valorisé de 2 scarabées.
- 1x **Embaumement** : reprenez en main toutes les cartes de votre pile de corruption.
- 1x **Fourberie** : révélez le nombre de cartes sous votre plaquette corruption, et marquez autant de points. Ensuite, glissez à nouveau ces cartes sous votre plaquette.

LES PERSONNAGES

- Reine Sobek Neferou** : piochez 3 cartes.
Remarque : si la Reine Sobek est jouée pendant une manche, le dernier arrivage de marchandises ne comportera que 6 cartes.
- Grand(e) Prêtre(sse)** : dans votre pile de corruption, défaussez un type de marchandise.
On peut défausser un personnage du type correspondant, mais pas les amulettes.
- Voleur** : 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 sa plaquette 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 1 ou 2 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.

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 supplémentaires lors du calcul de corruption en fin de manche. Le jeton n'est donc pas défaussé après utilisation mais reste chez votre adversaire jusqu'à la fin de la manche.
- 2x **Prospérité** : posez ce jeton sur un lot de blé, de poison ou de bétail déjà posé devant vous. Le lot est ainsi valorisé de 2 scarabées.
- 1x **Embaumement** : reprenez en main toutes les cartes de votre pile de corruption.
- 1x **Fourberie** : révélez le nombre de cartes sous votre plaquette 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 supplémentaires lors du calcul de corruption en fin de manche. Le jeton n'est donc pas défaussé après utilisation mais reste chez votre adversaire jusqu'à la fin de la manche.
- 2x **Prospérité** : posez ce jeton sur un lot de blé, de poison ou de bétail déjà posé devant vous. Le lot est ainsi valorisé de 2 scarabées.
- 1x **Embaumement** : reprenez en main toutes les cartes de votre pile de corruption.
- 1x **Fourberie** : révélez le nombre de cartes sous votre plaquette corruption, et marquez autant de points. Ensuite, glissez à nouveau ces cartes sous votre plaquette.

LES PERSONNAGES

- Reine Sobek Neferou** : piochez 3 cartes.
Remarque : si la Reine Sobek est jouée pendant une manche, le dernier arrivage de marchandises ne comportera que 6 cartes.
- Grand(e) Prêtre(sse)** : dans votre pile de corruption, défaussez un type de marchandise.
On peut défausser un personnage du type correspondant, mais pas les amulettes.
- Voleur** : 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 sa plaquette 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 1 ou 2 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.

- Reine Sobek Neferou** : piochez 3 cartes.
Remarque : si la Reine Sobek est jouée pendant une manche, le dernier arrivage de marchandises ne comportera que 6 cartes.
- Grand(e) Prêtre(sse)** : dans votre pile de corruption, défaussez un type de marchandise.
On peut défausser un personnage du type correspondant, mais pas les amulettes.
- Voleur** : 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 sa plaquette 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 1 ou 2 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.

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 supplémentaires lors du calcul de corruption en fin de manche. Le jeton n'est donc pas défaussé après utilisation mais reste chez votre adversaire jusqu'à la fin de la manche.
- 2x **Prospérité** : posez ce jeton sur un lot de blé, de poison ou de bétail déjà posé devant vous. Le lot est ainsi valorisé de 2 scarabées.
- 1x **Embaumement** : reprenez en main toutes les cartes de votre pile de corruption.
- 1x **Fourberie** : révélez le nombre de cartes sous votre plaquette corruption, et marquez autant de points. Ensuite, glissez à nouveau ces cartes sous votre plaquette.

LES PERSONNAGES

- Reine Sobek Neferou** : piochez 3 cartes.
Remarque : si la Reine Sobek est jouée pendant une manche, le dernier arrivage de marchandises ne comportera que 6 cartes.
- Grand(e) Prêtre(sse)** : dans votre pile de corruption, défaussez un type de marchandise.
On peut défausser un personnage du type correspondant, mais pas les amulettes.
- Voleur** : 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 sa plaquette 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 1 ou 2 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.



SOBEK