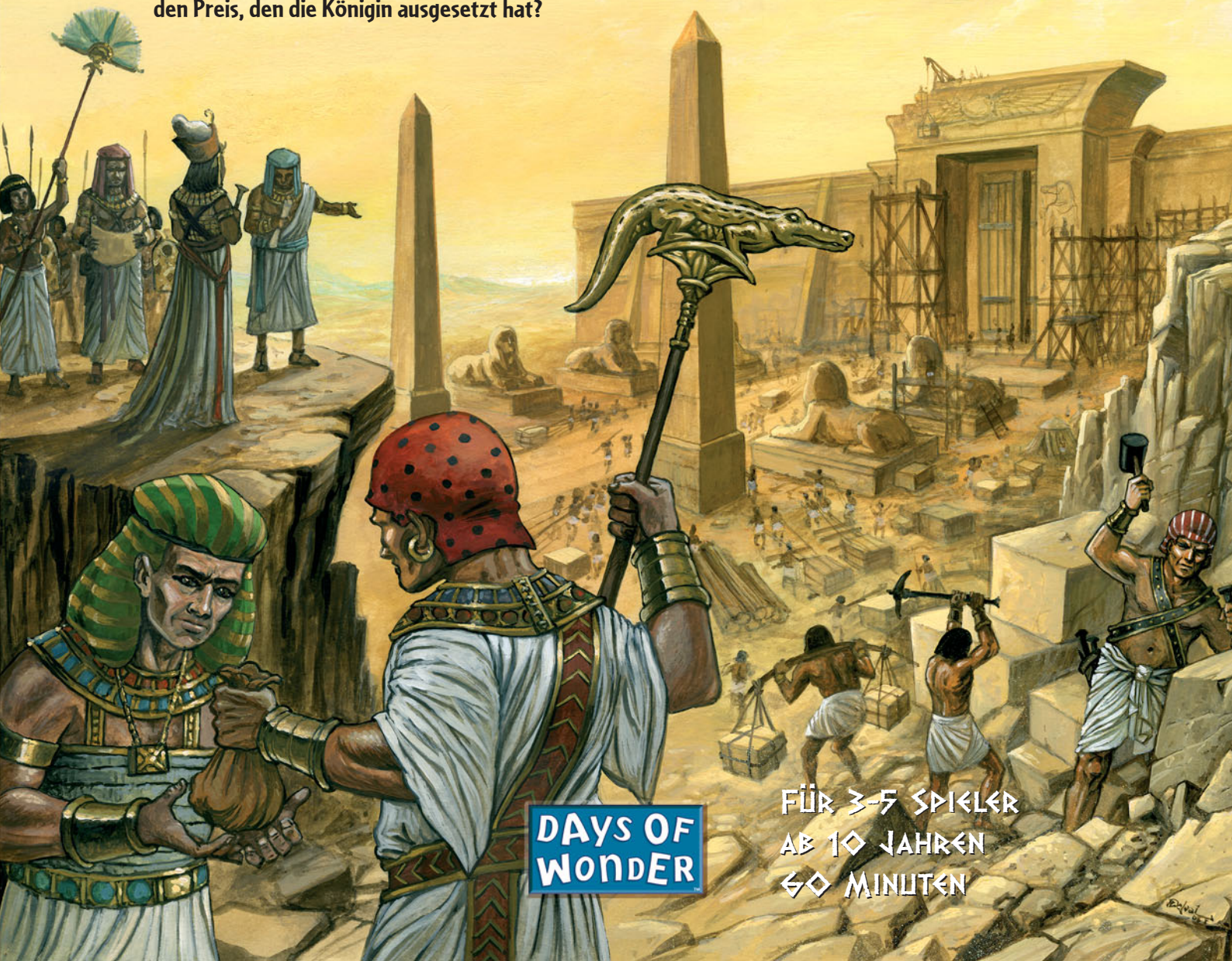


Bruno Cathala & Ludovic Maublanc

KLEOPATRA

UND DIE BAUMEISTER

Kleopatra hat einen Preis für denjenigen Baumeister ausgesetzt, der ihr den schönsten Palast entwirft. Die Aussicht auf großen Reichtum hat zahlreiche viel versprechende Baumeister angelockt, und der Konkurrenzkampf unter den Baumeistern ist erbittert. Manche erliegen tatsächlich der Versuchung, sich mit Gestalten der Unterwelt zu verbünden. So gibt es Gerüchte über geheime, nächtliche Treffen und verbotene Rituale. Und dann tauchen an verschiedenen Stellen des neuen Palastes sogar Amulette und Hieroglyphen auf, die dem Krokodil-Gott Sobek geweiht sind. Werden Sie sich den Mächten der Unterwelt anschließen und riskieren, im Magen von Kleopatras Lieblingstier zu landen? Oder überleben Sie, werden vielleicht sogar der bedeutendste Baumeister des Königreichs und gewinnen den Preis, den die Königin ausgesetzt hat?



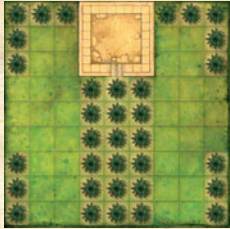
DAYS OF
WONDER

FÜR 3-5 SPIELER
AB 10 JAHREN
60 MINUTEN

MATERIAL

Zu diesem Spiel gehört folgendes Material:

- Dieses Regelheft
- 5 Stanztafeln:



Der Garten des Palastes



Der Platz der Sphinx



Die Mosaiken der Götter
(12 Plättchen mit je 5 Feldern)



Die Korruptionsamulette (89 Amulette)
und die Händler vom Nil (15, pro Spieler 3)



Der Schatz des Pharaos
(108 Talente -
32 x 1, 32 x 2, 24 x 5
und 20 x 10)

- Ein Steinbruch mit den folgenden Bauelementen:



9 Säulenwände



6 Sphinxen



2 Obelisken



2 Türrahmen



1 Thron & 1 Sockel

- In der Originalverpackung des Steinbruchs befinden sich außerdem:

- 10 Anubis-Statuen (2 pro Spieler)
- 1 Kleopatra-Figur



- Unterhalb des Steinbruchs liegen in einem sandfarbenen Fach:
- 110 Karten, bestehend aus:

75 Standard-Ressourcenkarten



30 x

„Handwerker“



18 x

„Steinblock“



11 x

„Marmorplatte“



9 x

„Bauholz“



7 x

„Lapislazuli“

23 Korruptions-Ressourcenkarten



Jede der 5 Standard-Ressourcenkarten jeweils dreimal
als Korruptionskarte - also bestechliche Handwerker und gestohlene „Der Schein trägt“
Materialien.



8 x

11 Charakterkarten korrupter Personen



2 x Bettler



2 x Kurtisane



2 x Gesandter



2 x Schreiber



2 x Schmuggler



1 x Wesir



- 5 Würfel des Hohepriesters
 - 5 Korruptionspyramiden
- (Für jeden Spieler eine. In diese werden die Korruptionsamulette gesteckt, die ein Spieler während der Partie bekommt. Die Spieler dürfen jederzeit geheim unter ihre Korruptionspyramide schauen, um zu prüfen, wie viele Korruptionsamulette sie aktuell besitzen.)
- 5 Übersichtskarten



Korruptionspyramiden

Die Spieleschachtel ... Stellen Sie diese noch nicht beiseite: Sie benötigen die Schachtel für den Spielaufbau.

SPIELVORBEREITUNG

Nehmen Sie die fünf Stanztafeln, den Steinbruch samt Inhalt, die Karten, Würfel, Pyramiden und Übersichtskarten aus der Schachtel.

Stellen Sie die Schachtel, die nun bis auf den Einsatz leer ist, in die Tischmitte und drehen Sie sie um, so dass der Boden nach oben zeigt. Legen Sie den Garten des Palastes obendrauf und platzieren Sie den Platz der Sphinx neben der entsprechenden Abbildung auf der einen Seite der Schachtel **1**. Legen Sie die Würfel des Hohepriesters mit der weißen Seite nach oben neben den Platz der Sphinx, und stellen Sie den leeren Altar des Hohepriesters vor dem Platz auf **2**. Immer wenn im Laufe der Partie ein Würfel das Hohepriester-Symbol zeigt, wird er auf den Altar gelegt.

Der Steinbruch und sein gesamter Inhalt werden bereitgelegt, so dass jeder Spieler die Teile leicht erreichen kann **3**. Stellen Sie die Kleopatra-Figur auf die entsprechende Abbildung am Rande des Platzes der Sphinx vor die nummerierten Fußspuren, die zu den Palasttoren führen **4**. Alle anderen Steinbruch-Elemente bleiben im Steinbruch liegen.

Bevor Sie dieses Spiel zum ersten Mal spielen, müssen Sie die Mosaiken der Götter aus den Stanztafeln lösen, mischen und als Stapel in den Steinbruch legen – an die Stelle, an der am Anfang die Kleopatra-Figur und die Anubis-Statuen aufbewahrt wurden **5**. Legen Sie die Statuen zur Seite. Nach der Partie werden sie im Tiefziehteil aus Kunststoff aufbewahrt, nicht im Steinbruch, in dem sie sich zuvor befanden.

Stenzen Sie die Korruptionsamulette aus und stapeln Sie diese neben dem Spielplan **6**. Lösen Sie dann die Händler vom Nil sowie die Talente für den Schatz des Pharaos aus den Stanztafeln. Sortieren Sie die Talente nach ihren Werten und bilden Sie Stapel, die offen neben den Platz gelegt werden, so dass jeder Spieler sie leicht erreichen kann **7**. Diese Talente werden während der Partie gebraucht, um die Spieler zu zahlen, wenn sie Teile von Kleopatras Palast bauen.

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte, eine Korruptionspyramide und zwei Anubis-Statuen derselben Farbe. Außerdem bekommt jeder drei Händler vom Nil und fünf Talente **8**. Man bewahrt die Händler für alle Mitspieler sichtbar vor sich auf dem Tisch auf, während die Talente in einem verdeckten Stapel gesammelt werden, so dass niemand deren Werte sehen kann.

Entfernen Sie die Werbekarte und mischen Sie die übrigen Karten. Jeder Spieler erhält verdeckt drei Karten **9**.

Teilen Sie den Kartenstapel in zwei gleiche Hälften, decken Sie eine Hälfte auf, und mischen Sie dann beide Hälften wieder miteinander, so dass ein Stapel entsteht, der sowohl offene als auch verdeckte Karte enthält **10**. Ziehen Sie die obersten drei Karten vom Stapel und legen Sie diese nebeneinander auf den Tisch, ohne ihren Zustand zu verändern – offene Karten werden offen auf den Tisch gelegt, und verdeckte Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Diese drei Karten bilden (zusammen mit den Karten, die später hinzukommen) den Markt, auf dem während der Partie alle Ressourcen besorgt werden.

Nun kann es losgehen.



ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, Kleopatras reichster Baumeister zu werden, indem sie die beeindruckendsten und wertvollsten Teile ihres Palastes erbauen.

Da zwischen den Baumeistern ein erbitterter Wettstreit herrscht, werden Sie häufig in Versuchung geraten, mit zwielichtigen Gestalten Geschäfte zu machen und Materialien dubioser Herkunft zu verwenden.

Diese zweifelhaften Praktiken sorgen eventuell dafür, dass Sie Ihren Konkurrenten einen Schritt voraus sind – allerdings für einen hohen Preis: Korruptionsamulette, die dem Krokodil-Gott Sobek geweiht sind. Diese bewahren Sie in Ihrer Korruptionspyramide auf, so dass Ihre unerbittlichen Mitbewerber sie nicht sehen.

Wenn Kleopatra am Ende der Partie endlich durch ihren neuen Palast schlendert, wird der korrupteste Baumeister (derjenige mit den meisten Amuletten) ergriffen und ihrem heiligen Krokodil zum Fraß vorgeworfen! Erst danach wird der reichste Baumeister unter den noch lebenden Kandidaten ermittelt – und zum Sieger des Spiels erklärt.



EIN SPIELZUG

Der Spieler mit den ägyptischsten Merkmalen beginnt das Spiel – das kann eine Kleopatra ähnliche Nase sein, aber auch ein mumifiziertes Krokodil als Haustier oder eine umfangreiche Bibliothek in Hieroglyphen. Sollte auf dieser Grundlage keine Einigung möglich sein, wird der jüngste Teilnehmer Startspieler. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, MUSS GENAU EINE der folgenden beiden Aktionsmöglichkeiten durchführen:

DEN MARKT BESUCHEN

1 | Wenn sich ein Spieler entscheidet, zum Markt zu gehen, nimmt er alle Karten einer Reihe seiner Wahl („Marktstand“ genannt) auf die Hand.

Hat der Spieler am Ende seines Zuges mehr als 10 Karten auf der Hand, muss er sofort:

a. Die Karten seiner Wahl auf den Ablagestapel neben dem Markt-Nachziehstapel legen, so dass er nur noch 10 Karten auf der Hand hat, ein Korruptionsamulett nehmen und in seine Korruptionspyramide stecken.

b. Oder ALLE seine Handkarten behalten und für jede Karte, welche die Höchstmenge von 10 übersteigt, je ein Korruptionsamulett in seine Korruptionspyramide stecken.

2 | Dann füllt der Spieler alle Marktstände wieder auf, indem er die obersten drei Karten vom Nachziehstapel zieht und in einer beliebigen Reihenfolge jedem Stand jeweils eine davon zuordnet, ohne deren Zustand (offen oder verdeckt) zu verändern.

3 | Jeder der Stände erhält genau eine Karte, welche leicht nach unten versetzt auf den Karten platziert wird, die eventuell bereits dort liegen. Auf diese Weise bleibt von offenen Karten zumindest immer ein Teil sichtbar. Die Anzahl und Mischung der offenen und verdeckten Karten variiert also im Spielverlauf von Marktstand zu Marktstand.

4 | Wenn der Nachziehstapel verbraucht ist, wird gemäß den Vorgaben im Kapitel „Spielvorbereitung“ aus dem Ablagestapel ein neuer Nachziehstapel aus offenen und verdeckten Karten gebildet.

ODER

DEN STEINBRUCH BESUCHEN

Statt zum Markt kann der Spieler auch zum Steinbruch gehen, um die Elemente für den Palast zu besorgen, die er in dieser Runde bauen möchte.

Um ein Element des Palastes zu bauen, muss der Spieler:

- 1 Aus seiner Hand eine beliebige Kombination aus Ressourcenkarten und/oder Händlern vom Nil spielen, die den Konstruktionsvoraussetzungen des zu bauenden Elements entspricht oder diese übersteigt. Gespielte Karten werden auf den Markt-Ablagestapel gelegt, während verwendete Händler vom Nil aus dem Spiel genommen werden.
- 2 Das entsprechende Element aus dem Steinbruch nehmen und auf die Fläche legen, die im Palast dafür vorgesehen ist. Wenn mehrere mögliche Ablagefelder vorhanden sind, wählt der Spieler, wo er sein Element einbauen möchte. Wenn er will (und es sich leisten kann), darf er während seines Zuges auch mehrere verschiedene Elemente oder mehrfach dasselbe Element errichten.
- 3 Die entsprechenden Talente einnehmen, wie auf der Übersichtskarte angegeben. Hat der Spieler während seines Zuges zwei Elemente errichtet, nimmt er zwei zusätzliche Talente ein; falls er drei oder mehr Elemente erbaut hat, werden fünf Talente hinzuaddiert. Die Talente legt man in einem verdeckten Stapel vor sich ab, so dass die Mitspieler die Werte nicht sehen.
- 4 Vollendet der Spieler mit dem/den von ihm gebauten Element/en eine ganze Kategorie (die Sphinx, die Obelisken, Thron und Sockel, Türrahmen, Säulenwand oder Mosaiken der Götter), wird Kleopatra ein Feld vorwärts in Richtung des Palasttors gezogen.
- 5 Der Spieler wirft alle Würfel des Hohepriesters, bei denen eine leere Seite nach oben zeigt. Dann werden die Würfel, die das Symbol des Hohepriesters zeigen, auf den Altar des Hohepriesters gelegt. Würfel, die mit der leeren Seite nach oben zeigen, kommen neben den Platz der Sphinx zurück. Wenn nun alle fünf Würfel das Symbol des Hohepriesters zeigen und auf dem Altar liegen, wird dem Hohepriester ein Opfer dargebracht (siehe S. 5).



Die Charakterkarten werden ausführlich in dem Kapitel „Die Sobek-Anbeter“ (S. 9) erläutert. Ein Spieler kann sie JEDERZEIT während seines Spielzugs einsetzen – unabhängig davon, ob er sich für einen Besuch auf dem Markt oder im Steinbruch entschieden hat, und sogar dann, wenn er die Karte erst während desselben Spielzugs erhalten hat.



WICHTIGE HINWEISE ZUM SPIELZUG

Eine Korruptions-Ressourcen- oder -Charakterkarte kann man am Korruptionssymbol erkennen. Setzt ein Spieler eine solche Karte ein, muss er entsprechend der auf der Karte abgebildeten Anzahl Korruptionsamulette in seine Korruptionspyramide stecken.



Ein Spieler kann einen Händler vom Nil anstelle einer beliebigen erforderlichen, einzelnen Ressourcenkarte spielen, die ihm fehlt (auch als Ersatz für einen Handwerker), während er den Steinbruch besucht. Nach der Verwendung wird der Händler vom Nil aus dem Spiel entfernt.

Die Bezahlung der Ressourcen im Steinbruch muss nicht passend sein (so kann z.B. eine Korruptionskarte mit zwei Marmorplatten gespielt werden, wenn eine einzelne Marmorplatte genügen würde) und kann auf mehrere Elemente aufgeteilt werden, die in derselben Runde gebaut werden (z.B. eine Karte mit zwei Bauhölzern kann für den Holzbestandteil einer Säulenwand und eines Türrahmens verwendet werden). Allerdings gibt es kein „Wechselgeld“. Eventuell nicht verwendete Teile einer Ressourcenkarte sind verloren.

Möchte der Spieler ein Götter-Mosaik bauen, muss er das oberste vom Stapel im Steinbruch nehmen (wenn er nicht eine Schreiber-Karte spielt. Siehe Erläuterung dieser Charakterkarte auf S.10).

OPFER FÜR DEN HOHEPRIESTER

Nach einem Besuch im Steinbruch und dem sich daran anschließenden Würfelwurf oder durch die Auswirkung einer Schreiber-Karte können alle fünf Würfel das Symbol des Hohepriesters zeigen. In diesem Fall muss dem Hohepriester sofort ein Opfer gebracht werden.



Jeder Spieler nimmt geheim die Anzahl an Talenten in die Hand, die er opfern möchte. Wenn alle Spieler sich entschieden haben, öffnen sie die Hand und zeigen ihr Opfer.

Der großzügigste Spieler (also der mit der höchsten Summe an Talenten) gibt drei Korruptionsamulette, die sich in seiner Korruptionspyramide befinden, **zurück** und legt sie auf den Stapel neben dem Spielplan. Wenn er weniger als drei Korruptionsamulette hat, gibt er nur so viele ab, wie er besitzt. Der Spieler, der die zweithöchste Summe geopfert hat, muss ein Korruptionsamulett **nehmen** und in seine Korruptionspyramide stecken. Der dritte Spieler erhält zwei Amulette, der vierte drei und der fünfte vier.

Sollten mehrere Spieler gleich viele Talente geopfert haben, wird der Gleichstand je nach ihrem Platz bei der Opferung aufgelöst: Sind zum Beispiel zwei Spieler auf dem ersten Platz, dürfen beide jeweils drei ihrer Korruptionsamulette zurückgeben; der nächste Spieler nimmt dann automatisch den dritten Platz ein und muss zwei Amulette in seine Korruptionspyramide stecken, und so weiter.

OPFER FÜR DEN HOHEPRIESTER	
1	abgeben
2	nehmen
3	nehmen
4	nehmen
5	nehmen

Nachdem das Opfer dargebracht wurde, werden die fünf Würfel vom Altar genommen und mit der leeren Seite nach oben auf ihre Ausgangsposition zurückgelegt. So kann es im Verlauf der Partie zu mehreren Opferungen kommen – vielleicht aber auch zu gar keiner!

Wichtige Anmerkung: Alle Talente, welche die Spieler als Opfer für den Hohepriester geboten haben, sind verloren – unabhängig davon, welche Platzierung der Spieler damit erreicht hat. Sie kommen zurück in den Schatz des Pharaos, der neben dem Spielplan liegt.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald Kleopatra ihre Inspektion des Palastes abgeschlossen, also das letzte Feld vor den Toren des Palastes erreicht hat. Dies geschieht, wenn in fünf der sechs Kategorien alle Elemente aus dem Steinbruch komplett gebaut wurden.

Dann legen die Spieler Karten, die sie noch auf der Hand haben, ab und erhalten ein Korruptionsamulett für jede Korruptions-Ressourcen- oder -Charakterkarte, die sie ablegen.

Nun heben die Spieler ihre Korruptionspyramiden, so dass jeder sehen kann, wer wie viele Amulette im Verlaufe der Partie gesammelt hat.

Anschließend legen die Spieler im Palastgarten je ein Korruptionsamulett auf jedes Feld eines Heiligtums (siehe S. 9), in dem sie eine eigene Anubis-Statue errichtet haben (auch auf das Feld, auf dem sich die Statue befindet).

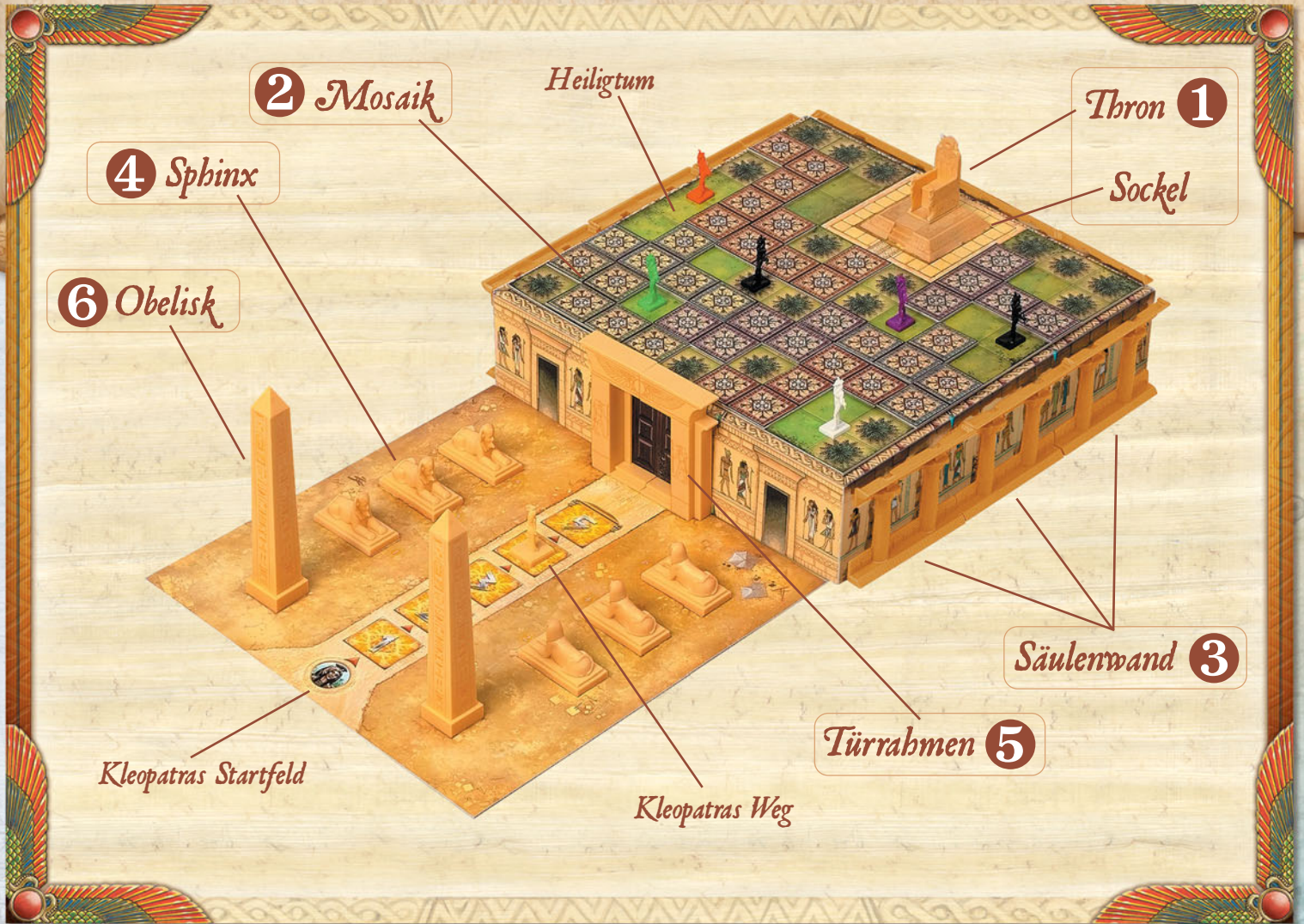
Danach zählen die Spieler ihre Korruptionsamulette, die noch übrig sind. Der oder die Spieler, welche die meisten Korruptionsamulette besitzen, werden nun an Kleopatras Lieblingskrokodil verfüttert und können folglich nicht gewinnen. Sollte der seltene Fall eintreten, dass keiner der Spieler mehr Korruptionsamulette besitzt, geht das Krokodil leer aus!

Die überlebenden Spieler zählen ihre Talente. Für jeden Händler vom Nil, den man noch besitzt, erhält man drei Talente zusätzlich. Der reichste Spieler wird zum Sieger erklärt!

Sollten mehrere Spieler auf dem ersten Platz liegen, gewinnt derjenige von ihnen, der die geringste Anzahl an Korruptionsamuletten übrig hatte.



IM STEINBRUCH

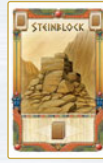
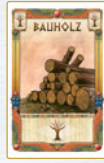
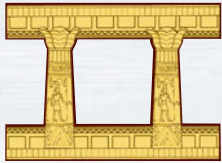


Im Steinbruch liegen alle Elemente, die im Palast gebaut werden können. Auf den Übersichtskarten sind alle Arten von Elementen samt den zum Errichten erforderlichen Ressourcen sowie den Talenten angegeben, die man für den Bau erhält.

Es gibt folgende verschiedene Elemente:

SÄULENWAND / 9 x

Erforderliche Ressourcen



Wert: 3 Talente + 1 Talent für jedes Segment des Götter-Mosaiks, das an die gebaute Säulenwand angrenzt.

1 Handwerker

1 Bauholz

1 Steinblock



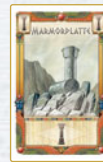
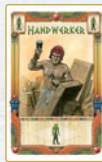
BEISPIEL WERTUNG SÄULENWAND

Der Spieler erhält drei Talente für das Errichten der Wand und zwei zusätzliche Talente für die beiden angrenzenden Felder des Mosaiks, also insgesamt fünf Talente.

3 + 2 = 5 Talente

SPHINX / 6 x

Erforderliche Ressourcen



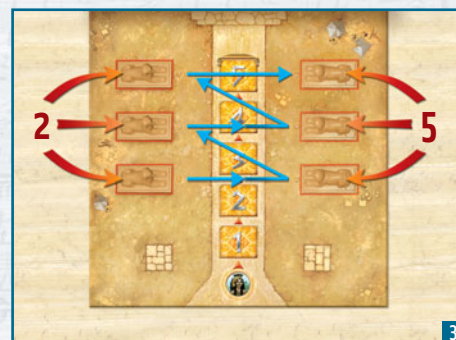
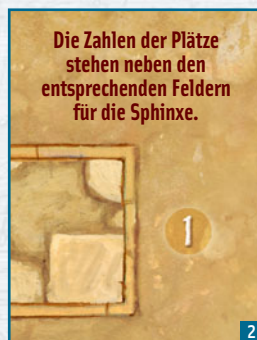
Wert: 2 Talente für die erste Sphinx jedes Paares

5 Talente für die zweite Sphinx, die gegenüber auf der anderen Seite des Platzes der Sphinx gebaut wird.

1 Handwerker

1 Steinblock

1 Marmorplatte

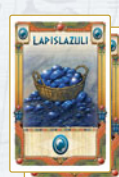
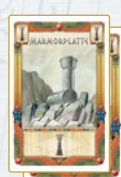
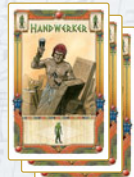


ERRICHTEN DER SPHINXE

Die Sphinxen werden in der Reihenfolge gebaut, die der blaue Pfeil in diesem Beispiel anzeigt. Für jede Sphinx mit einer ungeraden Zahl gibt es zwei Talente, für die darauf folgende Sphinx mit einer geraden Zahl fünf.

SOCKEL + THRON / 2 x

Erforderliche Ressourcen



Wert: je 12 Talente

3 Handwerker

2 Marmorplatten

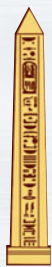
2 Lapislazuli



Zuerst wird der Sockel gebaut.

OBELISK / 2 x

Erforderliche Ressourcen



3 Handwerker



2 Bauhölzer



2 Steinblöcke

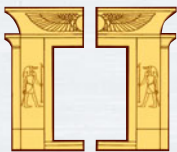


Wert: je 12 Talente



Felder für die Obelisken

TÜRRAHMEN / 2 x



Wert: 4 Talente + 1 Talent für jedes Element Säulenwand, das mit der Ecke dieses Türrahmens verbunden ist.

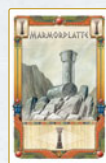
Erforderliche Ressourcen



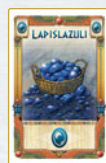
2 Handwerker



1 Bauholz



1 Marmorplatte

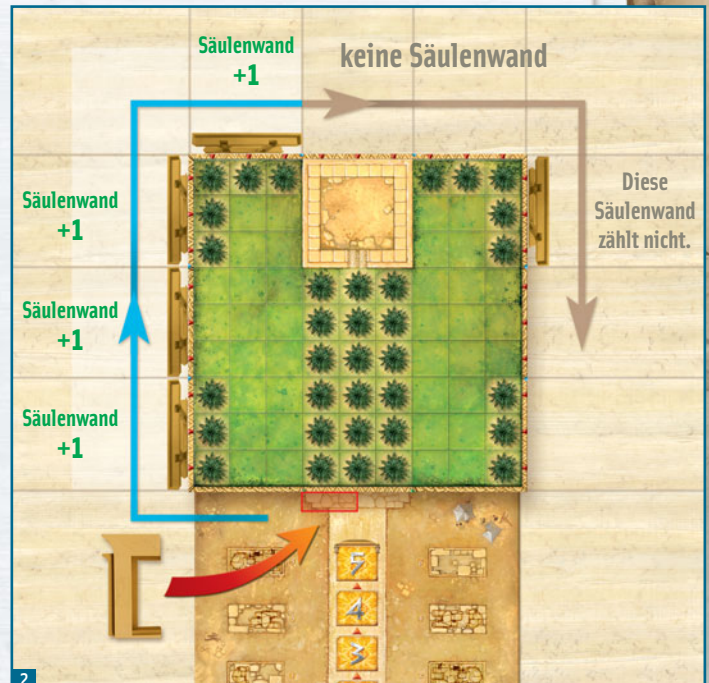


1 Lapislazuli



Felder für den Türrahmen

1

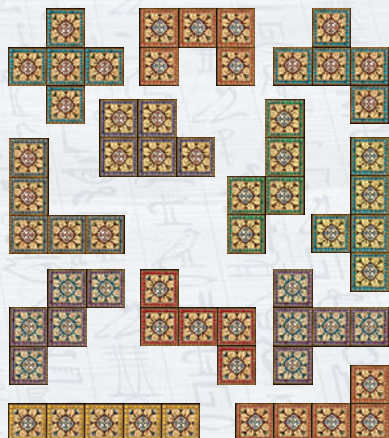


BEISPIEL WERTUNG TÜRRAHMEN

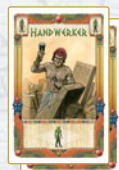
Wenn ein Spieler einen Türrahmen baut, erhält er vier Talente sowie ein zusätzliches Talent für jede Säulenwand, die mit diesem Türrahmen verbunden ist.

$4 + 4 = 8$ Talente

MOSAIK DER GÖTTER / 12 x



Erforderliche Ressourcen :



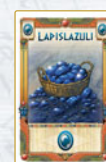
2 Handwerker



1 Steinblock



1 Marmorplatte



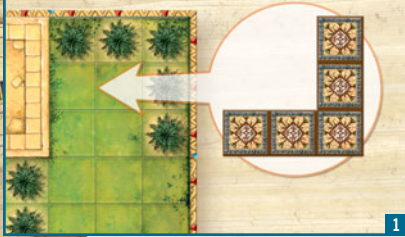
1 Lapislazuli



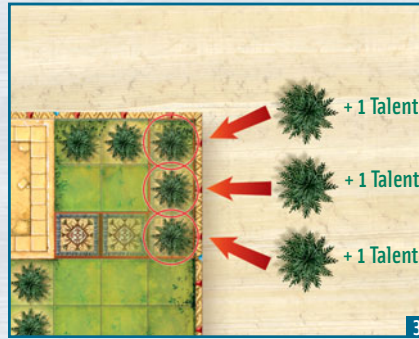
Wert: 4 Talente + 1 Talent für jedes als geweiht markierte Palmfeld, das überdeckt wurde + Recht, eine Anubis-Statue zu errichten, wenn ein Heiligtum gebildet wird.



Wenn ein Spieler ein Mosaik-Element bauen möchte, nimmt er das oberste vom Stapel ...



... und legt es auf die Gitterfelder des Gartens.



BEISPIEL WERTUNG MOSAIK

Er erhält für das Mosaik vier Talente sowie ein zusätzliches Talent für jedes Palmfeld, das er überbaut hat.

4 + 3 = 7 Talente

EIN HEILIGTUM BILDEN

Wenn ein Spieler innerhalb des Palastgartens ein Götter-Mosaik so baut, dass ein neuer, abgeschlossener Gartenbereich entsteht, in dem kein weiteres Mosaik gebaut werden kann (entweder weil nicht genügend Platz vorhanden ist oder weil sämtliche Mosaiken, die passen würden, bereits woanders gebaut wurden), wird ein Heiligtum gebildet.

Ein Heiligtum ist häufig vier oder weniger Felder groß. Es können jedoch auch größere Heiligtümer gebildet werden, sofern definitiv keines der verbliebenen Mosaiken in das neu entstandene Heiligtum hineinpasst.

Immer wenn ein Heiligtum entsteht, kann der Spieler, der es gebildet hat, eine seiner Anubis-Statuen in das Heiligtum stellen. Auf diese Weise markiert er, dass es ihm gehört. Sollte der rechtmäßige Eigentümer das Heiligtum nicht sofort für sich beanspruchen, kann kein anderer Spieler im weiteren Spielverlauf dieses Heiligtum in Besitz nehmen.

Am Ende der Partie kann jeder Spieler, der ein oder zwei Heiligtümer besitzt, für jedes Gitterfeld der Fläche seiner Heiligtümer ein Korruptionsamulett abgeben.

Eine freie Fläche kann in ein Heiligtum verwandelt werden, ...



... wenn der Spieler eine seiner Statuen hineinstellt.



Das ist jedoch nur dann möglich, ...



... wenn keines der verbliebenen Mosaik-Elemente auf dieser Fläche gebaut werden kann.



Immer wenn ein oder mehrere Mosaik-elemente gebaut werden, müssen die Spieler überprüfen, ob das Mosaik-element, das nun oben auf dem Stapel im Steinbruch liegt, noch auf den freien Flächen des Palastgartens gebaut werden kann. Ist dies nicht der Fall, wird das Element sofort aus dem Spiel genommen. Dann wird das nächste Element, das nun zuoberst liegt, geprüft (und entfernt, falls es nicht mehr gebaut werden kann), und so weiter. Wenn der Stapel mit Mosaik-elementen verbraucht ist, zieht Kleopatra ein Feld vorwärts, wie in Punkt 4 "Den Steinbruch besuchen" beschrieben.

DIE SOBEK-ANBETER

Elf korrupte Charaktere (2 Bettler, 2 Kurtisanen, 2 Gesandte, 2 Schreiber, 2 Schmuggler und 1 Wesir) bieten Ihnen unter Umständen während des Spiels ihre Hilfe an. Die Karten dieser zwielichtigen Gestalten werden im Allgemeinen bei einem Marktbesuch zusammen mit den häufigeren Ressourcenkarten an einem der Marktstände aufgenommen.

Diese Charakterkarten haben in der Regel einen Preis in Form von Korruptionsamuletten, welche der Spieler beim Ausspielen der Karte erhält. Sie können jederzeit während des eigenen Spielzugs eingesetzt werden – selbst wenn man sie erst während desselben Spielzugs aufgenommen hat. Wer eine Charakterkarte spielen möchte, legt sie einfach auf den Markt-Ablagestapel, wendet ihre Wirkung an und steckt die entsprechenden Kosten in Form von Korruptionsamuletten in seine Korruptionspyramide.



DER BETTLER

Kosten: 2 Korruptionsamulette

Fähigkeit: Jeder Ihrer Gegner muss Ihnen nach seiner Wahl 2 Talente oder eine Standard-Ressourcenkarte (Handwerker, Steinblock, Bauholz, Marmorplatte oder Lapislazuli) geben. Die Ressourcenkarte darf keine Korruptions-Ressourcenkarte sein (doppelter Wert und Korruptionssymbol). So kann die Auswahl des Spielers unter Umständen sehr begrenzt sein. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass ein Spieler keine der beiden Alternativen erfüllen kann, muss er dem Spieler der Bettler-Karte seine sämtlichen Handkarten zeigen, um seinen guten Willen zu beweisen.

x 2





DIE KURTISANE

Kosten: 1 Korruptionsamulett

Fähigkeit: Spielen Sie diese Karte, um sich von den Karten, die sich auf dem Ablagestapel neben dem Markt-Nachziehstapel befinden, eine Karte Ihrer Wahl auszusuchen. Sie müssen den anderen Spielern nicht zeigen, welche Karte Sie gewählt haben.

x 2



DER GESANDTE

Kosten: variabel

Fähigkeit: Sie können einen beliebigen oder alle Mitspieler nach einer Standard-Ressourcenkarte Ihrer Wahl fragen. Für jede Karte, die Sie annehmen, erhalten Sie von dem jeweiligen Besitzer der Karte eines seiner Korruptionsamulette. Die Spieler sind allerdings nicht verpflichtet, Ihnen ihre Ressourcenkarten anzubieten – und Sie müssen keine der angebotenen Karten annehmen.

x 2



DER SCHREIBER

Kosten: 2 Korruptionsamulette (oder null)

Fähigkeit: Für zwei Korruptionsamulette: Im Steinbruch können Sie ein Mosaik Ihrer Wahl heraussuchen und müssen nicht das oberste vom Stapel nehmen. Die entsprechenden Kosten für das gewählte Mosaik müssen Sie selbstverständlich bezahlen.

x 2

Für keine Korruptionsamulette: Sollte der Stapel mit den Mosaikelementen bereits verbraucht sein oder möchten Sie den Schreiber nicht nutzen, dann legen Sie die Karte ab, **ohne ein Korruptionsamulett dafür nehmen zu müssen**; in diesem Fall dürfen Sie einen Würfel des Hohepriesters auf eine andere Seite drehen. Sie können entweder einen Würfel, dessen leere Seite nach oben zeigt, auf das Hohepriestersymbol drehen und auf den Altar legen, damit es schneller zu einem Opfer für den Hohepriester kommt (beziehungsweise dieses sogar auslösen, wenn es sich um den letzten verbleibenden Würfel handelt), oder den Schreiber nutzen, um einen Würfel, der bereits auf dem Altar liegt und das Symbol des Hohepriesters zeigt, wieder auf eine der leeren Seiten zu drehen und zurückzuholen, um das Opfer hinauszuzögern.

Beachten Sie, dass Sie den Schreiber, wie alle Charakterkarten, nur während Ihres eigenen Zuges spielen können. Es ist also nicht möglich, den Würfelwurf eines anderen Spielers bei dessen Besuch im Steinbruch zu kontern, um ein unmittelbar bevorstehendes Opfer zu verhindern. Wie bei allen Korruptions-Ressourcenkarten gilt auch für den Schreiber, dass Sie ein Korruptionsamulett erhalten, wenn Sie ihn am Ende der Partie noch auf der Hand haben.



DER SCHMUGGLER

Kosten: 1 Korruptionsamulett

Fähigkeit: Spielen Sie diese Karte, wenn Sie mehr als 10 Karten auf der Hand haben. Sie dürfen dann ALLE Karten behalten und bekommen nur ein einziges Korruptionsamulett.

x 2



DER WESIR

Kosten: variabel

Fähigkeit: Spielen Sie diese Karte, um die obersten fünf Karten vom Markt-Nachziehstapel zu ziehen. Behalten Sie die Karten, die Sie haben möchten, und bezahlen Sie dafür jeweils ein Korruptionsamulett. Sie müssen Ihren Mitspielern nicht zeigen, welche Karten Sie behalten oder ablegen. Die Karten, die Sie nicht haben möchten, werden auf den Ablagestapel gelegt.

x 1



ONLINE SPIELEN

Wir möchten Sie einladen, unsere faszinierende Online-Spieler-Gemeinde kennen zu lernen und Ihr Glück bei Partien gegen Spieler aus aller Welt zu probieren. Auf der Homepage von „Days of Wonder“ stehen Online-Versionen von einigen unserer beliebtesten Spiele zur Verfügung. Hier ist Ihre „Days of Wonder“-Webnummer:

Besuchen Sie einfach die Internetseite www.cleopatragame.com und klicken Sie dort auf die Schaltfläche „Anmeldung neuer Spieler“. Folgen Sie dann den weiteren Anweisungen.

Mehr Informationen über die vielen anderen Spiele von „Days of Wonder“ erhalten Sie unter:

www.daysofwonder.com

SPIELIDEE

Bruno Cathala und Ludovic Maublanc

ILLUSTRATIONEN

Julien Delval

ÜBERSETZUNG

Birgit Janka

Spielertester: Ein besonderer Dank gilt Serge Laget, Sébastien Pauchon, Mr. & Mrs. Nim, Alain Payet-Taille und der fröhlichen Runde von Vevey, Angèle, Dominique, Sophie, Pepsi und dem Burgundy International Team.

Copyright 2006 Days of Wonder, Inc.

www.daysofwonder.com

„Days of Wonder“ und „Kleopatra und die Baumeister“ sind eingetragene Warenzeichen von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.