

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



NÉFERTITI

JACQUES BARIOT ♀ THOMAS CAUET ♀ GUILLAUME MONTIAGE

Illustrations et graphisme : www.alexandre-roche.com - FAQ et Forum : www.matagot.fr

En l'an XII de son règne, le roi **AKHENATON** organise une fête grandiose pour sa femme **NÉFERTITI** afin de célébrer leur anniversaire de mariage. Il charge alors les membres de la noblesse égyptienne de trouver des cadeaux rares et précieux dans les différents marchés d'Égypte.

But du jeu

Les joueurs incarnent des nobles égyptiens qui, dans le but de se voir attribuer des postes politiques importants, envoient leurs serviteurs collecter des cadeaux afin de les présenter à Akhenaton et gagner d'autant plus de points de prestige que ces cadeaux seront originaux. Le joueur ayant accumulé le plus de prestige en fin de partie sera déclaré vainqueur.

Mise en place du jeu

1 Placer le plateau au centre de la table.

2 Pour une partie de découverte, placer les Réserves  comme dans l'exemple ci-dessous 1. Les symboles animaux (chat, chacal, ibis et crocodile) permettent d'identifier quelle Réserve est associée à chaque marché.

Pour une partie avancée, placer la Réserve de chaque marché au hasard sur l'un des deux étals (gauche ou droite) de chaque marché.

3 Placer un Deben d'argent  sur chaque Réserve 2. Le cache Marché fermé est placé sur l'étal visible de Louqsor 3. Cela signifie que ce marché est considéré comme fermé en début de partie.

4 Aligner les différentes cartes personnages  à côté du plateau, face visible 4.

3 joueurs : retirer une carte personnage scribe +2.

5 Distribuer à chaque joueur les 4 pions Serviteurs  ainsi que le marqueur de score  de la couleur de son choix. Les marqueurs de score sont placés sur la case 0 de la piste de prestige 5. À tout moment, le prestige d'un joueur est indiqué par la position de son marqueur sur cette piste.

6 Mélanger les cartes Cadeau  qui constituent la pioche. Tirer 4 cartes Cadeau sans les regarder et les mélanger avec la carte Akhenaton. Ces 5 cartes sont ensuite placées sous la pioche 6.

3 joueurs : les 8 cartes senets sont remises dans la boîte.

7 Piocher et placer 4 cartes Cadeau face visible au-dessus de chaque marché ouvert, en plaçant la première carte sur la ligne supérieure avec un jeton Sceau Royal  et les 3 autres sur la ligne inférieure 8. Les Sceaux Royaux restants sont placés à côté du plateau.

8 Le premier joueur est déterminé en jetant les 2 dés : le joueur qui obtient le plus haut score débutera la partie. Ensuite, les joueurs joueront dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur prend 8 Deben, le deuxième 9, le troisième 10.

3 joueurs : le premier joueur prend 9 Deben, les suivants 10.

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu avec les différents marchés : Gizeh, Akhet-aton, Abou Simbel et Louqsor
- 4 Réserves cartonnées pour les marchés
- 16 pions Serviteurs et 4 marqueurs de score dans 4 couleurs
- 30 pièces de monnaie (Deben) : 10 en or de valeur 2 et 20 en argent de valeur 1 (soit une valeur totale de 40 Deben)
- 12 jetons Sceau Royal
- 46 cartes Cadeau : 8 senets (5 simples et 3 doubles), 8 harpes, 8 chaises, 6 miroirs, 6 statuettes, 5 colliers, 5 orfèvreries
- 1 carte Akhenaton
- 13 cartes Personnages
- 2 dés à 6 faces
- 1 cache Marché fermé
- 1 marqueur Aide Mémoire sous forme d'ankh
- 1 fiche Marchés avec, au verso, 1 fiche Personnages
- 1 règle de jeu



Description des éléments de jeu

Les cartes Cadeau



Elles représentent les Cadeaux que les joueurs achètent sur les différents marchés. Elles rapportent des points de prestige aux joueurs lors d'un décompte.



Nombre total de cartes de ce type disponibles dans le jeu (5 pour les orfèvreries).

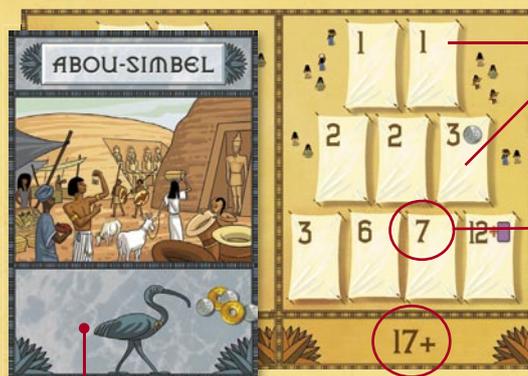
Nombre de points de prestige que chaque cadeau de ce type rapporte lors d'un décompte. Ce nombre varie en fonction du nombre de joueurs détenant ce type de cadeaux.

Par exemple, si un seul joueur possède des cartes orfèvrerie au moment du décompte, chaque carte orfèvrerie lui rapporte 14 points de prestige. Si 3 joueurs (ou plus) ont des cartes orfèvrerie au moment d'un décompte, chaque carte orfèvrerie rapporte 7 points de prestige.

Les marchés représentés sur le plateau



Ce sont les marchés sur lesquels il est possible d'acheter des cartes Cadeau. Chaque marché possède 2 étals (un à gauche et un à droite), avec des valeurs d'offres et des conditions de fermeture différentes : à tout instant, un seul de ces 2 étals sera visible tandis que l'autre sera masqué par la Réserve du marché.



Différentes cases d'offre sur lesquelles les joueurs peuvent poser leurs pions Serviteurs.

Les valeurs indiquées correspondent au montant que les joueurs se proposent de payer pour récupérer une (ou plusieurs) des cartes Cadeau proposées au-dessus de ce marché.

La Réserve du Marché : elle masque l'un des deux étals du marché. C'est sur cette Réserve que seront déposées les Deben des différentes transactions ayant lieu sur ce marché.

La condition de fermeture de marché.

Dans l'exemple ci-contre, le marché sera fermé et les cartes Cadeau attribuées dès que la somme des offres des Serviteurs présents atteindra un total supérieur ou égal à 17.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire. Au cours de son tour de jeu, un joueur peut éventuellement commencer par jouer une carte Personnage, puis doit poser un de ses pions Serviteurs sur une « case d'offre » de l'un des trois marchés alors ouverts.

1 Jouer un Personnage (optionnel)

- En dépensant un Sceau Royal acquis lors d'un tour de jeu précédent, le joueur peut utiliser une des cartes Personnage encore disponibles à côté du plateau de jeu.
- Il applique immédiatement le pouvoir de la carte Personnage puis il la défusse définitivement. Le Sceau dépensé est quant à lui remis à côté du plateau. On ne peut jouer qu'un seul Sceau Royal (et donc qu'une seule carte personnage) par tour de jeu. Les descriptifs des personnages et de leur pouvoir sont sur la fiche Personnages.

2 Poser un Serviteur (obligatoire)

- Le joueur doit poser un et un seul de ses Serviteurs sur une case d'offre libre d'un des trois marchés ouverts (il ne peut, à tout moment, y avoir qu'un seul serviteur par case). Il n'est jamais possible de placer un Serviteur sur le marché actuellement fermé.
- Si le joueur est le premier à placer un pion sur un marché encore vide de Serviteur, il gagne un Deben de la Réserve de ce marché (s'il n'y en a pas, le joueur ne gagne rien). Si le joueur place son Serviteur sur une case avec le symbole, le joueur gagne immédiatement un Deben qu'il prend de la Réserve du marché. Les deux bonus peuvent être cumulés (arriver en premier sur un marché vide et sur une case avec le symbole peut rapporter donc jusqu'à deux Debens de la Réserve).
- Le tour du joueur est terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.



Un joueur peut avoir plusieurs Serviteurs sur un même marché ouvert.

S'il n'a plus de Serviteur disponible, il désigne un des marchés sur lequel il a au moins un de ses Serviteurs présent : le marché est alors immédiatement fermé. Cette action remplace la pose d'un Serviteur.

Fermeture d'un marché

Si, après la pose du Serviteur sur un marché, la condition de fermeture de ce marché se trouve remplie, le marché est immédiatement fermé (voir la fiche Marchés pour le détail des conditions de fermeture de chaque marché). Les joueurs vont alors pouvoir régler les offres faites par leurs Serviteurs pour acheter des cartes Cadeau.

L'offre de chaque Serviteur correspond à la valeur de la case où il est présent. On distingue le Serviteur qui a fait l'offre la plus élevée des Serviteurs suivants.

1 Serviteur qui a fait l'offre la plus élevée :

• Le joueur dont c'est le Serviteur doit payer autant de Deben que la valeur de l'offre. Il pose les pièces sur la Réserve du marché concerné : elles s'ajoutent aux Deben éventuellement déjà présents sur la Réserve.

Il peut maintenant récupérer :

- Soit deux cartes Cadeau de son choix parmi celles n'ayant pas le Sceau Royal posé dessus (c'est-à-dire deux des trois Cadeaux de la ligne inférieure de Cadeaux).
- Soit la carte Cadeau de la ligne supérieure et le Sceau Royal posé dessus.
- Si le joueur n'a pas assez d'argent pour régler l'achat auquel il s'est engagé, il ne prend aucune carte Cadeau. Il ne paye aucune pièce, mais doit, de honte, se défausser d'une de ses cartes Cadeau déjà acquises. S'il n'a pas de cartes, il se contente de passer son tour. Le serviteur suivant n'est pas pour autant considéré comme meilleur enchérisseur.
- Dans tous les cas, il retire ensuite son Serviteur du marché.

Cases spéciales : (concerne le joueur dont le serviteur a fait l'offre la plus élevée)

 **Symbole « carte unique » :** Le joueur ne peut prendre qu'une seule carte Cadeau (avec ou sans Sceau Royal).

 **Symbole « carte supplémentaire » :** Le joueur prend l'une des 3 cartes Cadeau sans Sceau Royal en plus de celle(s) déjà prise(s).

2 Pour chaque Serviteur suivant :

Dans l'ordre décroissant des offres, chaque joueur ayant posé un Serviteur choisit l'une des deux actions suivantes :

• Soit acheter une seule carte Cadeau parmi toutes celles restantes (éventuellement la carte du dessus, si elle n'a pas déjà été choisie, et dans ce cas le joueur prend aussi le Sceau Royal). Il doit alors payer la somme correspondant à son offre qui va sur la Réserve du marché.

• Soit prendre la moitié, arrondie à l'unité supérieure, des Deben alors présents dans la Réserve du marché (s'il n'y a aucun Deben sur le marché, cela revient simplement à passer).

• Quelle que soit l'option choisie, le joueur retire ensuite son Serviteur du marché.

À tout moment, un joueur peut faire de la monnaie en échangeant 1 Deben d'or contre 2 Deben d'argent.

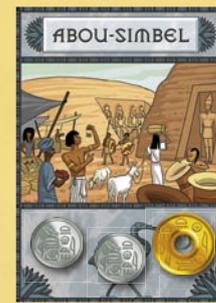
Tout au long de la partie, **chaque joueur doit laisser visible ses Deben**. De même, **ils placeront les cartes Cadeau devant eux, faces visibles**.

3 Dès que tous les Serviteurs ont été retirés du marché, celui-ci est fermé

• On déplace la Réserve du marché (révélant ainsi l'autre étal), puis on place immédiatement le cache « marché fermé » sur cet étal (qui ne deviendra donc effectivement accessible que lorsque le marché rouvrira.)

• Les cartes Cadeau qui n'ont pas été achetées par les joueurs restent en place et seront à nouveau disponibles lorsque le marché rouvrira.

Exemple de fermeture de marché :



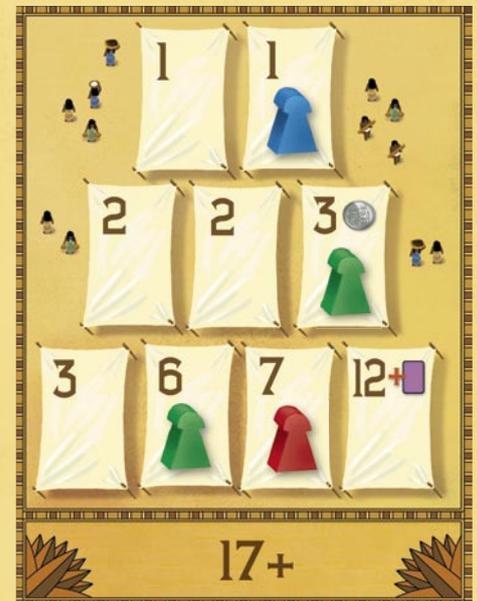
La Réserve d'Abou Simbel contient 4 Deben.

• **Rouge** ouvre ce marché en plaçant un Serviteur sur la case 7 et prend un Deben.

• **Vert** place un Serviteur sur la case 3 et prend également un Deben. Il reste alors 2 Deben sur la Réserve.

• Le tour suivant, il décide de placer un nouveau Serviteur sur la case 6.

• À sa suite **Bleu** pose un Serviteur sur la case 1.



La condition de fermeture de ce marché est remplie : $1+3+6+7 \geq 17$

On procède à sa fermeture.

On enlève les Serviteurs par offres décroissantes :

• **Rouge** doit payer 7 Deben et choisit de prendre 2 cartes Cadeau sans Sceau Royal. La Réserve est maintenant à $2+7=9$ Deben.

• puis **Vert** décide de prendre 5 Deben (la moitié de la Réserve, arrondie à l'unité supérieure) et laisse donc 4 Deben sur la Réserve.

• avec son deuxième Serviteur, **Vert** décide de payer 3 pour récupérer la carte avec le Sceau. La Réserve est maintenant à $4+3=7$ Deben.

• enfin **Bleu** décide de récupérer 4 Deben (mais il aurait pu payer 1 Deben pour avoir le dernier cadeau présent sur ce marché).

• Il reste 3 Deben et une carte Cadeau sur ce marché, qui pourront être récupérés lorsque ce marché rouvrira.

• • •

4 Le marché dont on vient de retirer le cache « marché fermé » est dès lors (r)ouvert :

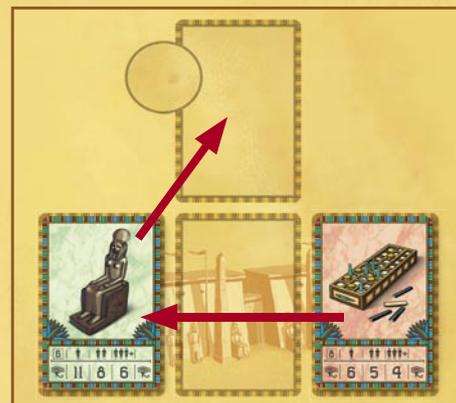
- On commence par décaler les cartes Cadeau éventuellement restantes de façon à combler les cases dans l'ordre suivant : on complète (si nécessaire) la case de la ligne supérieure avec la carte Cadeau la plus à gauche de la ligne inférieure puis on décale les cartes restantes de la ligne inférieure vers les cases les plus à gauche de la ligne inférieure.
- On pioche ensuite autant de cartes Cadeau que nécessaire pour compléter le marché jusqu'à quatre cartes Cadeau.
- On place enfin un Sceau Royal sur le cadeau de la ligne supérieure s'il n'y en a pas déjà un. S'il n'y a plus de Sceaux disponibles, on ignore cette étape.
- Le jeu reprend alors son cours normalement : le joueur à gauche de celui qui a fermé le marché peut jouer à son tour.

À titre d'aide mémoire, le marqueur sous forme d'Ankh peut être pris par le joueur quand il déclenche la fermeture d'un marché.

Une fois le marché fermé, le tour reprend donc à gauche du joueur détenant ce marqueur.



Exemple de fermeture de marché :



La carte Statuette est décalée jusqu'à la première place (case du haut). La carte Senet passe de la dernière à la deuxième place.



Lorsque la carte Akhenaton est piochée pour compléter les Cadeaux d'un marché, ce marché est définitivement fermé (on inclinera la Réserve du marché pour l'indiquer) et plus aucun marché ne sera ouvert par la suite : on continue à jouer normalement en posant des Serviteurs jusqu'à la fermeture des deux marchés encore ouverts. Une fois que ces deux marchés auront été fermés à leur tour, on procédera alors au décompte final qui conclura la partie.

Décompte final des points

Dès que la carte Akhenaton est retournée et que tous les marchés encore ouverts ont été fermés, la partie se termine. Les joueurs présentent alors leurs différents Cadeaux à Akhenaton.

- Chaque cadeau collecté rapporte un nombre de points de prestige, qui varie en fonction du nombre de joueurs possédant ce type de cartes. Pour le calcul, les joueurs se réfèrent au tableau reproduit au bas de chaque carte Cadeau : le haut du tableau indique le nombre de joueurs possédant ce type de cadeau, le nombre en dessous indique les points correspondants.
- Chaque joueur marque également 1 point pour chaque lot de 2 Deben qu'il possède, et 3 points par Sceau Royal non utilisé.

Exemples de décompte des points :



Si un seul joueur a récupéré des statuette, chaque statuette qu'il possède lui rapporte 11 points ; si 3 joueurs (ou plus) ont des statuette, chaque statuette ne rapporte que 6 points.



Les cartes « double senets » comptent comme si le joueur avait 2 senets en face de lui. Elles rapportent donc 12, 10 ou 8 points, en fonction du nombre de joueurs possédant des senets (qu'ils s'agissent de cartes simple ou double Senets).



Le vainqueur est celui qui a cumulé le plus de points de prestige. En cas d'égalité, le joueur qui a conservé le plus de Deben est déclaré vainqueur.

Remerciements

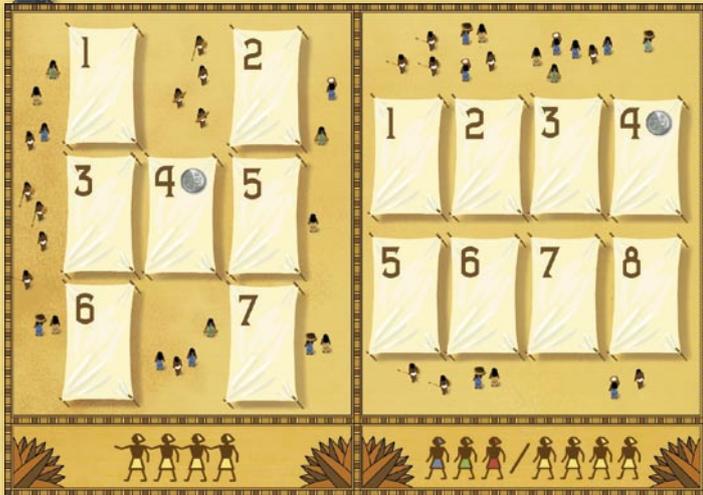
Les auteurs remercient tous les testeurs et amis de Strasbourg (notamment la Tarte aux Billes et la Maison des Jeux), Paris (notamment Fireball et l'Interlude Café) et Saint-Pair-sur-mer, mais plus particulièrement Geneviève Cretin, Nathalie Geoffrin, Ophélie Legrand, Claire Montiage, Camille Parisel, Sophie Roche, « Le » Jean Marc André, William Attia, Dominique Bodin, Renaud Chaillat, Philippe Clavaud, Cyril Demaegd, Christophe Frantz, Michaël Giraud, Denis Leonhard, Baptiste Morel, Laurent Nguyen, Frédéric Pfister, Steeve Sittler, Jacques Vigneron et les Philiboy.

« Néfertiti est dédié à mon père qui avait l'art de faire des annonces au tarot sans rien avoir dans les mains, et qui m'a donné le goût du jeu »

Guillaume Montiage

FICHE MARCHÉS

Gizeh

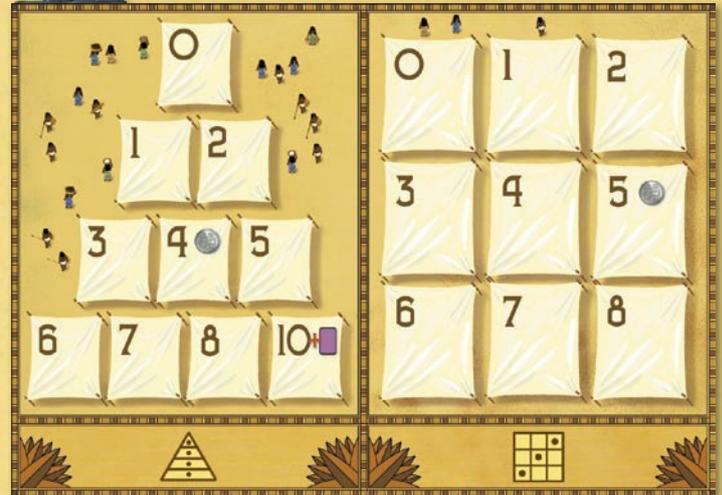


Le marché se ferme dès que des Serviteurs sont placés sur 4 cases groupées (adjacentes orthogonalement).

Exemples : 1-3-4-5 ou 2-4-5-7...

Le marché se ferme dès que 3 Serviteurs de couleurs différentes, ou 4 Serviteurs (quelles qu'en soient les couleurs et les offres) sont posés sur l'étal.

Akhet-Aton



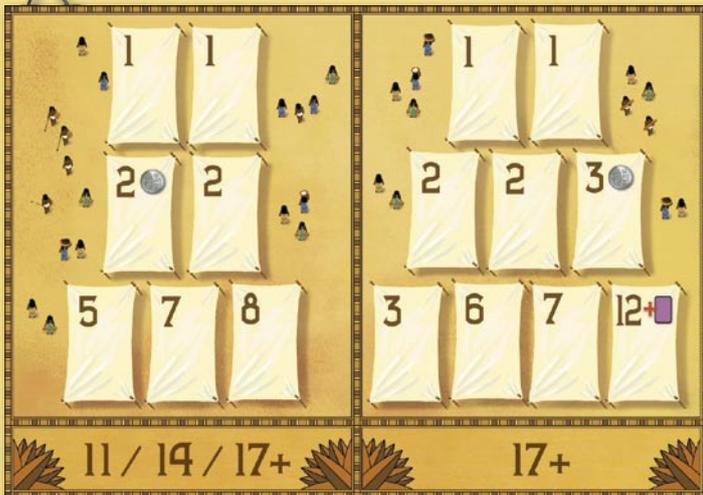
Le marché se ferme dès qu'au moins un Serviteur est présent sur chacun des 4 niveaux de la structure pyramidale de l'étal.

Exemples : 0-1-4-7 ou 0-1-3-5-8...

Comme pour un jeu de morpion, le marché se ferme dès que la pose de Serviteurs réalise un alignement vertical, horizontal ou diagonal de 3 Serviteurs.

Exemples : 0-3-6 ou 2-4-6 ou 3-4-5...

Abou Simbel



Le marché se ferme dès que la somme des offres est soit égale à 11, soit égale à 14, soit supérieure ou égale à 17.

Il y a plusieurs cases de même valeur : on résout chaque ligne de la droite vers la gauche.

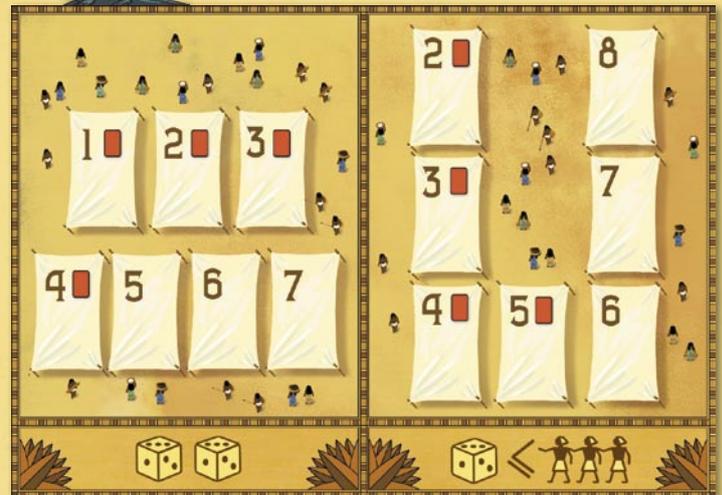
Exemples : 1-1-2-7 ou 2-5-7 ou 1-2-7-8...

Le marché se ferme dès que la valeur totale des offres des Serviteurs posés sur cet étal est supérieure ou égale à 17.

Il y a plusieurs cases de même valeur : on résout chaque ligne de la droite vers la gauche.

Exemples : 1-2-2-6-7 ou 2-3-12...

Louqsor



Dès qu'un joueur place un Serviteur sur cet étal, il lance 2 dés.

Le marché se ferme si le résultat de chacun des 2 dés correspond à un des chiffres sur lesquels des Serviteurs ont été posés.

Le joueur conserve les dés devant lui : si à la fin de ses prochains tours, aucun nouveau pion Serviteur n'a été placé sur l'étal alors il peut relancer les 2 dés automatiquement et vérifier la condition de fermeture.

Exemples : si les cases 2, 3 et 7 sont occupées, le marché se ferme si le joueur obtient, avec deux dés : 2-2, 2-3 ou 3-3.

Dès qu'un joueur place un Serviteur sur cet étal, il lance 1 dé.

Le marché se ferme si le résultat indiqué par le dé est inférieur ou égal au nombre de Serviteurs de la plus longue chaîne (Serviteurs côte à côte) présente sur l'étal.

Le joueur conserve le dé devant lui : si à la fin de ses prochains tours, aucun nouveau pion Serviteur n'a été placé sur l'étal alors il peut relancer le dé automatiquement et vérifier la condition de fermeture.

Exemples : les cases 3, 4, 5 et 8 sont occupées, la chaîne la plus longue est de 3 (3-4-5), un résultat de 3 ou moins avec le dé ferme le marché.

Certaines cases de marchés ont des symboles qui modifient les règles :

 **Symbole « pièce »** : Si le joueur place un Serviteur sur une case portant ce symbole, il récupère immédiatement un Deben de la Réserve du marché (s'il y en a sur la Réserve).

 **Symbole « carte unique »** : Si le meilleur enchérisseur est sur une case portant ce symbole lors de la fermeture du marché, il ne peut pas prendre 2 cartes mais reste limité à prendre une seule carte (avec ou sans Sceau Royal).

 **Symbole « carte supplémentaire »** : Si le meilleur enchérisseur est sur une case portant ce symbole lors de la fermeture du marché, il peut prendre en plus une carte sans Sceau Royal (il a donc 2 options : soit prendre les 3 cartes de la ligne inférieure, soit la carte avec Sceau Royal et une carte additionnelle de la ligne inférieure).

FICHE PERSONNAGES



Vizir 1x

Il permet de marquer 2 points par type différent de Cadeaux que le joueur possède au moment où le vizir est recruté (les cartes Cadeau ne sont pas défaussées).

Exemple : Le joueur Noir décide de recruter le vizir et marque 8 points (il possède 4 types de Cadeaux : senet, statuette, miroir et collier).



Le symbole en haut à droite d'une carte Personnage signifie que l'utilisation de cette carte permet de gagner des points immédiatement.



Marchand 3x

Il permet d'échanger une carte Cadeau avec un autre joueur. Si la valeur maximale* de la carte échangée avec l'adversaire est inférieure à celle de la carte récupérée, le joueur ayant joué le marchand doit lui payer la différence en Deben. L'initiateur de l'échange doit posséder devant lui au moins un cadeau du type qu'il souhaite récupérer. Le Premier Marchand (avec un x2) permet d'effectuer jusqu'à deux échanges mais obligatoirement avec deux joueurs différents.

Exemple : Le joueur Rouge recrute le Premier Marchand. Il échange une de ses harpes contre une statuette du joueur Vert (et lui donne également 2 Deben pour la différence de valeur), et 1 collier contre une statuette du joueur Bleu (le collier vaut plus que la statuette, le joueur n'a pas à reverser de Deben).

À l'installation du jeu, placez les cartes Marchand en un seul tas, le Premier Marchand étant au-dessus.

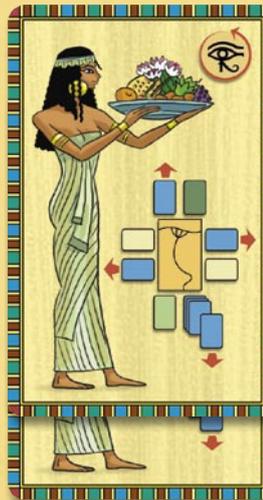
* On appelle valeur maximale le nombre de points rapportés par la carte au décompte si on est le seul à en posséder (par exemple 14 pour un collier). Attention : la valeur maximale d'un double senet est 12.



Grand prêtre 1x

Il permet de placer un Serviteur supplémentaire ce tour, en plus du Serviteur de son tour normal. Ces Serviteurs peuvent être posés sur le même marché ou des marchés différents; si le premier Serviteur posé ferme un marché, on résout immédiatement le marché avant que le joueur place son deuxième Serviteur.

Note : Si le joueur n'a pas suffisamment de Serviteurs en réserve pour poser ses 2 Serviteurs, il désigne un des marchés où il a au moins un Serviteur présent : le marché se ferme alors immédiatement et cette action remplace la pose d'un de ses Serviteurs.



Servante royale 2x

Elle fait défausser à tous les joueurs (y compris celui qui a recruté la servante) une carte d'un même type de Cadeaux (désigné par le joueur qui recrute la servante), en marquant des points à la valeur actuelle du type.

Exemple : Le joueur Vert a 5 chaises alors que 2 autres joueurs ont chacun une chaise. Vert recrute la servante et choisit le type « chaise » : les 3 joueurs défaussent une carte chaise et marquent 5 points. Vert a encore 4 chaises en sa possession qui rapporteront maintenant chacune 9 points au décompte final (au lieu de 5 avant l'intervention de la Servante.)

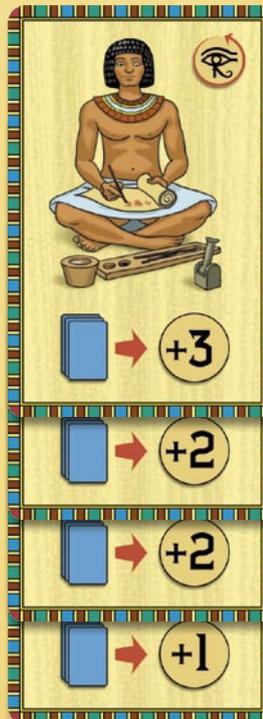
À l'installation du jeu, placez les cartes Servante Royale l'une au dessus de l'autre.



Voleur 1x

Il permet de prendre n'importe quelle carte Cadeau (éventuellement avec un Sceau Royal si celui-ci est posé dessus) au-dessus du marché avec le cache « marché fermé ».

Juste avant la fin de partie, plus d'un marché peuvent être fermés à la fois : le voleur ne peut être appliqué que sur le marché avec le cache « marché fermé » et pas sur les autres marchés fermés.



Scribe 4x

Il permet de déclencher un décompte sur un type de Cadeaux que le joueur possède : il marque les points comme décrit dans le chapitre « Décompte final », selon le cours actuel et défausse toutes les cartes de ce type.

Ce décompte est personnel, si d'autres joueurs ont des cartes cadeau du type choisi, ils conservent leurs cartes et ne marquent pas de point.

Note : Les scribes appartiennent à différentes castes plus ou moins influentes, et donnent un bonus en points (+3, +2 ou +1) pour chaque cadeau ainsi décompté.

Rappel : Les cartes « double senets » sont considérées comme 2 Cadeaux pour ce bonus.

Exemple : Le joueur Bleu possède 1 double senet et 2 senets simples (et 2 autres senets appartiennent au joueur Noir). Il recrute le scribe +2 et marque 7 points pour chacun de ses 4 senets (le cours est de 5 points plus 2 points bonus) soit 28 points. Il défausse tous ses senets et le cours du senet repasse ainsi à 6 points.

À l'installation du jeu, placez les cartes Scribe en un seul tas, le +3 étant au dessus, suivi par le(s) +2 et le +1 en dernier.



Trésorier 1x

Il permet de prendre jusqu'à 4 Deben sur la Réserve d'un seul marché (qu'il soit ouvert ou fermé).

NEFERTITI

Cette extension comprend de nouveaux personnages à intégrer dans vos parties, un nouveau lieu (le port de Memphis) où récupérer des cadeaux, ainsi que les règles spécifiques pour jouer à 2 et 5 joueurs.



Matériel



• Le port de Memphis cartonné



• 2 jetons Sceau Royal



• 3 pions Serviteurs et 1 marqueur de score oranges (pour un cinquième joueur)



• 4 Percepteurs pour le jeu à 2 joueurs (2 rouges et 2 noirs)



• 7 pièces de monnaie (Deben) de valeur 1

• 26 cartes :



10 cartes Cadeau Étranger (8 et 2)



4 coupes de valeur « 9 points », 5 papyrus de valeur « 4 points + 1 sceau »



7 cartes Personnage

Nouveaux personnages

Mise en place

- Placer les cartes Scribe et Marchand à côté du plateau de jeu (à 3 joueurs retirer un Scribe +2).
- Mélanger l'ensemble des autres personnages (personnages du jeu de base « Néfertiti » et de la présente extension) et en piocher au hasard 6 qui seront disponibles pour la partie aux côtés des Scribes et des Marchands. Replacer tous les autres personnages dans la boîte, ils ne seront pas utilisés pour la partie.

Scénarios

Pour des parties orientées, vous pouvez également choisir ce groupe de 6 personnages. Voici quelques dispositions conseillées :

- **La malédiction d'Amon** Prêtre d'Amon, Marchand d'Amon, Vizir, Trésorier, Mendiant et Négociant.
- **Des intrigues au palais** Servante royale x 2, Scribe royal, Marchand d'Amon, Voleur ambulancier et Oracle.
- **La course au Nil** Grand prêtre, Trésorier, Mendiant, Voleur ambulancier, Voleur et Négociant.



Oracle

Il permet au joueur de regarder les 5 dernières cartes de la pioche (4 cadeaux et la carte Akhénaton) puis d'échanger autant de ses cadeaux qu'il le souhaite avec ces 4 cadeaux de

la pioche. Les cadeaux pris doivent avoir une valeur maximale égale ou inférieure au cadeau que le joueur remet dans la pioche.

Enfin, le joueur peut décider de l'ordre dans lequel il replace ces 5 dernières cartes sous la pioche.

La carte Akhénaton n'est pas un cadeau et ne peut pas être échangé. Il se peut que le joueur ne puisse procéder à aucun échange.



Mendiant

Il permet, sur chacun des marchés du plateau, au choix, de prendre 1 Deben de la réserve ou de retourner une des cartes Cadeau face cachée. La carte retournée ne peut plus être achetée,

échangée ou volée par aucun joueur. La carte sera de nouveau retournée face visible à la prochaine réouverture du marché.

Exemple : Le joueur Vert décide avec le mendiant de prendre 1 Deben sur Gizeh et Akhet-Aton (pour un total de 2 Deben) et de retourner une carte Collier sur Louqsor et une carte Chaise sur Abou Simbel.



Marchand d'Amon

Il permet de défausser autant de cadeaux que souhaité pour marquer 8 points par cadeau défaussé.

Les double Senets comptent comme 2 cadeaux, et rapportent donc 16 points.



Prêtre d'Amon

Le prêtre d'Amon permet, après le décompte final des points (y compris pour les points des Deben et des Sceaux restants aux joueurs), de marquer 0/6/9/12 ou 15 points supplémentaires

selon que le joueur est respectivement 1^{er} / 2^{ème} / 3^{ème} / 4^{ème} ou 5^{ème} sur la piste de prestige.

Exemple : Vert est 3^{ème} ex-æquo avec Noir, il marque 9 points.



Scribe royal

Il permet au joueur de décompter autant de cadeaux que souhaité à leur cours actuel avec un bonus de 1 point par cadeau. Les cadeaux décomptés peuvent être éventuellement de types

différents. Pour un type de cadeau donné, le joueur n'est pas obligé de décompter toutes ses cartes.

Exemple : Un joueur utilise le Scribe royal alors qu'il possède 3 chaises (il est le seul à en posséder), 2 statuette (un autre joueur en possède à ce moment) et une coupe : il décide de décompter ses 3 chaises (pour 3x9 points+3x1 points de bonus), une de ses statuette (pour 8+1 points) et sa coupe (pour 9+1 points). Il marque 49 points et il lui reste une statuette devant lui.

Quand un joueur obtient cette carte personnage contre un Sceau Royal, il la conserve visible devant lui.



Voleur ambulant

Il permet de prendre sur un marché de son choix (ouvert ou non) le cadeau de plus faible valeur maximale. La carte Voleur ambulant est alors posée sur le marché à la place du cadeau obtenu (s'il s'agit

d'un cadeau avec sceau, ce sceau, lui, n'est pas pris). Dorénavant, lors des fermetures, le Voleur ambulant peut être acheté comme n'importe quel autre cadeau : le joueur qui l'achète doit l'utiliser immédiatement, et l'échange donc avec le cadeau de plus faible valeur de l'un des 3 autres marchés.



Négociant

Il permet d'échanger jusqu'à 2 cadeaux avec le plateau. Si le joueur échange un de ses cadeaux pour un cadeau d'une valeur maximale supérieure, la différence en Deben est payée sur la réserve du marché.

Le Voleur ambulant ne peut jamais être utilisé sur le marché où la carte Akhénoton vient d'être piochée. Le Voleur ambulant ne peut jamais être volé par le Voleur, ni être échangé par le Négociant.

Le port de Memphis et les cadeaux étrangers

Ce nouveau lieu et les cadeaux étrangers peuvent être joués de 2 à 5 joueurs. Ils sont obligatoirement mis en jeu pour une partie à 5 joueurs.

AUCUN Sceau Royal ne sera jamais placé sur le port de Memphis.

AUCUN personnage ne peut y être utilisé : ainsi un joueur ne peut pas y prendre d'argent avec le Mendiant ou le Trésorier, ne peut pas y voler ou échanger de cadeaux, ne peut pas y placer 1 serviteur additionnel grâce au Grand Prêtre.

Mise en place

Le port de Memphis est placé à côté du plateau avec 1 Deben sur sa réserve. La pioche des cartes Cadeau se forme ainsi :

Remplacer 1 orfèvre, 1 collier, 2 statuettes, 2 miroirs, 2 harpes et 2 chaises « classiques » (remises dans la boîte) par les cadeaux étrangers **+1** et **+2**.

Ajouter également à la pioche autant de papyrus « 4 points + 1 sceau » qu'il y a de joueurs. Quand un papyrus est acheté, volé ou échangé sur le plateau (mais pas avec un autre joueur), le joueur prend immédiatement un sceau en plus de la carte.

La valeur maximale d'un papyrus est 4.

Fonctionnement

Le port de Memphis n'est alimenté que par des cadeaux étrangers : lorsqu'on pioche des cadeaux pour compléter un marché, chaque cadeau étranger pioché est placé au-dessus de Memphis (et on continue normalement à remplir le marché).

Les cadeaux étrangers du port de Memphis ne sont récupérés par les joueurs que :

1. si au moins un cadeau étranger vient d'être ajouté au port de Memphis ;
2. ET, s'il y a un total de 4 cadeaux étrangers ou plus placés sur ce même port.

On procède alors à l'attribution des cadeaux par ordre décroissant des offres comme lors de la fermeture d'un marché « classique ».

En revanche, le port, lui, n'est jamais « fermé », le cache « Marché fermé » n'y est jamais placé. Les cadeaux étrangers qui ne sont pas achetés restent en place au-dessus du port. Il y a également une dernière attribution des cadeaux étrangers dès que la carte Akhénaton est piochée.

Exemple :

À la mise en place initiale, 2 cadeaux étrangers ont été placés au-dessus de Memphis. À la première ouverture d'un marché « classique », 2 nouveaux cadeaux

étrangers sont piochés : on atteint donc un total de 4 cadeaux au-dessus de Memphis, mais il n'y a aucun Serviteur à qui les attribuer.

Noir décide de s'y placer. A l'ouverture suivante, aucun cadeau étranger n'est pioché : bien qu'il y ait 4 cadeaux à Memphis, ils ne sont pas attribués puisque aucun nouveau cadeau étranger n'est venu s'y ajouter.

Rouge surenchérit à Memphis sur Noir, puis Vert sur Rouge.

À l'ouverture suivante d'un marché, 2 cadeaux étrangers sont piochés : il a donc cette fois attribution des cadeaux étrangers (Vert doit acheter 2 cadeaux parmi les 6 présents (il est le meilleur enchérisseur) ; Rouge prend, soit la moitié de l'argent, ou achète 1 cadeau parmi les 4 restants) etc.

Les cadeaux étrangers ont le même cours, la même valeur maximale (pour les échanges) et le même type qu'un cadeau « classique ».

Les cadeaux étrangers sont assimilés aux cadeaux égyptiens classiques. Ainsi, les harpes étrangères sont considérées du même type que les harpes classiques.

Lorsque des cadeaux sont décomptés, les cadeaux étrangers donnent 1 (+1) ou 2 (+2) points de bonus à TOUS les cadeaux du même type (y compris eux-mêmes). Ces bonus peuvent être cumulés.

Exemple : Le joueur Rouge possède les 2 chaises étrangères (+1) et (+2), et 3 chaises « classiques ». Un autre joueur possède également des chaises. Rouge marquera donc 10 points par chaise (7 pour le cours et +1+2 de bonus) pour un total de $5 \times 10 = 50$ points.

Jeu à 2 joueurs

Les 4 Percepteurs (répartis entre les 2 joueurs) bien que de couleurs différentes représentent tous un même joueur « neutre ». Ce joueur « neutre » n'a pas d'argent, mais collectera éventuellement des cadeaux ou répartira des Deben entre les différents marchés.

Mise en place

Elle est identique aux parties à 4 joueurs sauf pour les points suivants :

- Retirer la carte Personnage Scribe +3 et une carte Scribe +2.
- Chaque joueur prend 4 Serviteurs de sa couleur (rouge ou noir), plus 2 Percepteurs de la même couleur.
- Les 8 cartes Senets sont remises dans la boîte.
- Le premier joueur prend 10 Deben, le second 11 Deben.

Déroulement du jeu

Après avoir posé son Serviteur (et après la fermeture éventuelle d'un marché due à cette pose), un joueur peut poser en plus un de ses Percepteurs :

- Le joueur ne peut pas placer un Percepteur sur l'égal sur lequel il vient de poser son propre Serviteur (ou ses deux Serviteurs en cas d'utilisation du Grand Prêtre).
- Un Percepteur ne peut jamais occuper la meilleure offre du marché sur lequel il est posé (en l'absence de Serviteurs sur un égal, aucun Percepteur ne peut donc y être placé). Lors de la fermeture d'un marché (ou de l'attribution de cadeaux étrangers de Memphis), lorsqu'un joueur doit retirer un de ses Percepteurs, il peut :
 - Soit prendre 3 Deben de la réserve de ce marché (4 Deben si vous jouez avec le port de Memphis), pour distribuer exactement 1 de ces Deben sur chacune des autres réserves; s'il n'y a pas assez d'argent disponible, il place chacun des Deben restants sur les réserves de son choix.
 - Soit prendre un des cadeaux présents sur le marché et le placer à côté du plateau (s'il y a un sceau placé dessus, il est alors simplement défaussé). Les cadeaux ainsi collectés par les Percepteurs (des deux joueurs) comptent pour les cours des cadeaux comme un troisième joueur.

Il est possible de faire défausser à ce joueur neutre un cadeau (avec la Servante) ou bien d'échanger des cadeaux avec lui (les Deben qui lui sont éventuellement versés lors de l'échange sont définitivement retirés du jeu).

Le Percepteur est ensuite récupéré par le joueur qui l'a posé et pourra être rejoué ultérieurement.

Un Percepteur compte comme un Serviteur concernant les conditions de fermeture des marchés. Pour l'égal de droite de Gizeh (fermeture pour 3 couleurs ou 4 Serviteurs / Percepteurs), le cas « 3 couleurs » devient fermeture pour :

- 2 Serviteurs de couleurs différentes et un Percepteur,
- OU 2 Percepteurs de couleurs différentes et un Serviteur.

Si un joueur n'a plus de Serviteur disponible, qu'il ait encore ou non des Percepteurs, il peut comme dans la règle normale de « Néfertiti » désigner un des marchés sur lequel il a au moins un de ses Serviteurs présent : le marché est alors immédiatement fermé.

Jeu à 5 joueurs

La mise en place est identique aux parties à 4 joueurs sauf pour les points suivants :

- Le port de Memphis est obligatoirement mis en jeu.
- Ajoutez les 4 coupes de valeur « 9 points » à la pioche des cadeaux.
- Chaque joueur ne prend que 3 Serviteurs de sa couleur.
- L'argent distribué initialement est : 8 Deben pour le 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} joueurs et 9 pour les deux suivants.