

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).

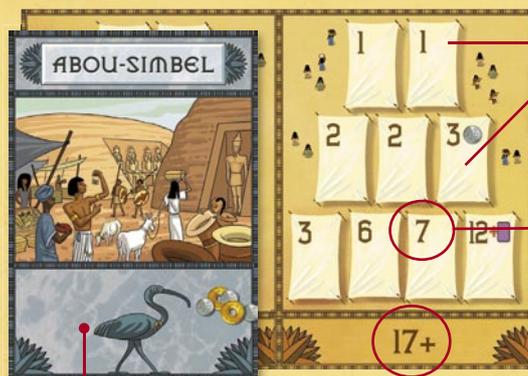
Nombre de points de prestige que chaque cadeau de ce type rapporte lors d'un décompte. Ce nombre varie en fonction du nombre de joueurs détenant ce type de cadeaux.

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 défaire 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.

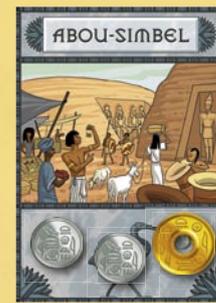
Tout au long de la partie, **chaque joueur doit laisser visible ses Deben**. De même, **ils placeront les cartes Cadeau devant eux, faces visibles**.

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 :



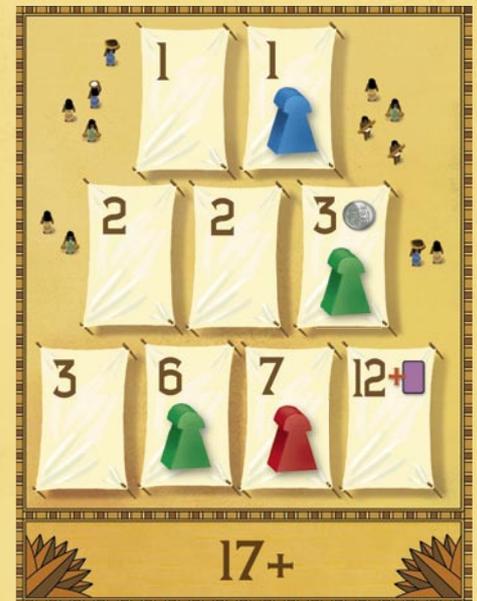
La Réserve d'Abou Simbel contient 4 Deben.

• **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.

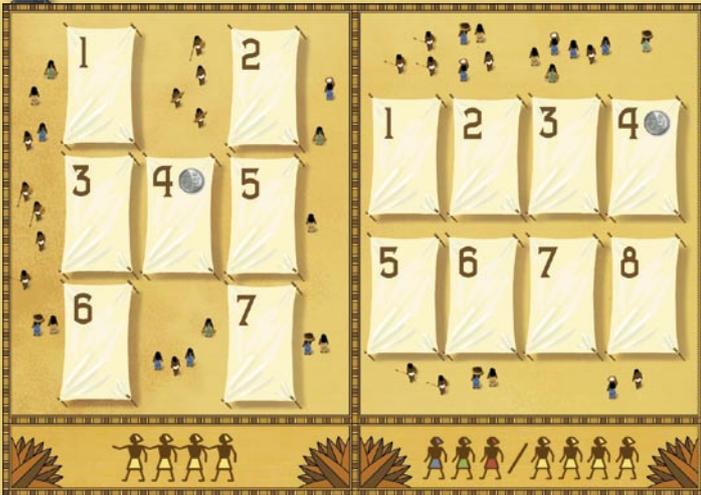
• avec son deuxième Serviteur, **Vert** décide de payer 3 pour récupérer la carte avec le Sceau. La Réserve est maintenant à $4+3=7$ Deben.

• 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.

FICHE MARCHÉS

Gizeh

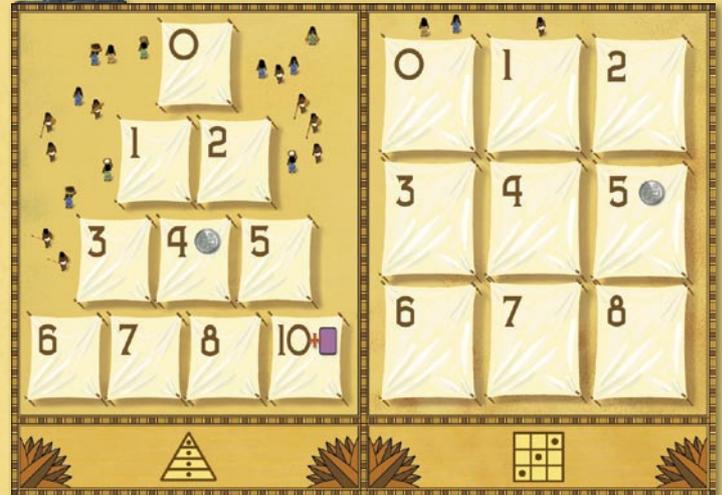


Le marché se ferme dès que des Serviteurs sont placés sur 4 cases groupées (adjacentes orthogonalement).

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



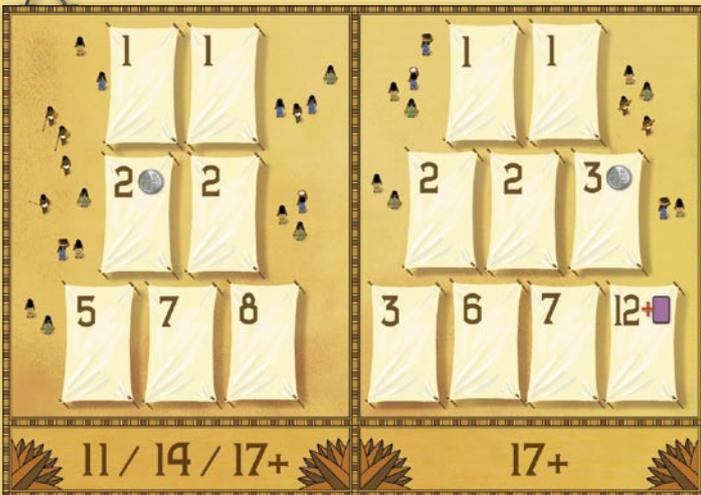
Le marché se ferme dès qu'au moins un Serviteur est présent sur chacun des 4 niveaux de la structure pyramidale de l'étal.

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.

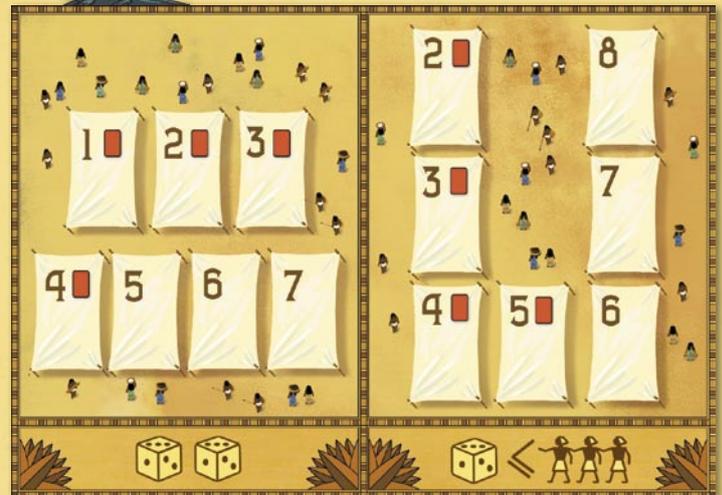
Exemples : 1-1-2-7 ou 2-5-7 ou 1-2-7-8...

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.



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.



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.



Trésorier 1x

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



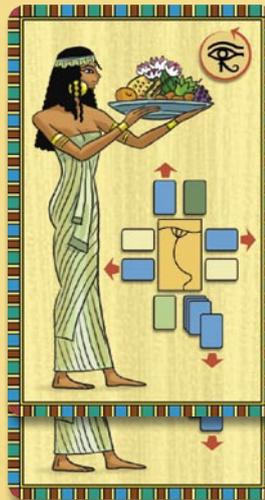
Marchand 3x

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.

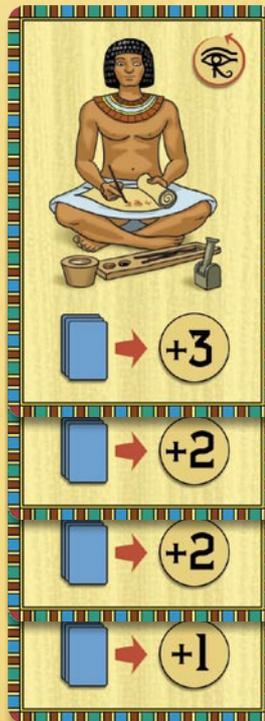


Servante royale 2x

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.



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.