

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 débute 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 statuette, 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.

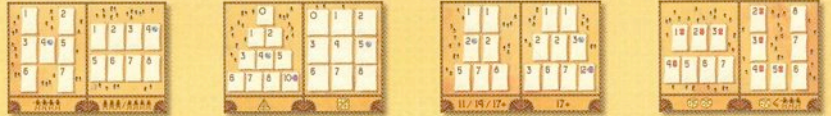
Nombre total de cartes de ce type disponibles dans le jeu (5 pour les orfèvreries).



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 défausse 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 descriptions 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.

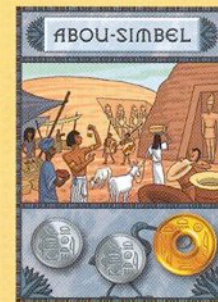
Tout au long de la partie, chaque joueur doit laisser visible ses Deben. De même, ils placeront les cartes Cadeau devant eux, faces visibles.

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.

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

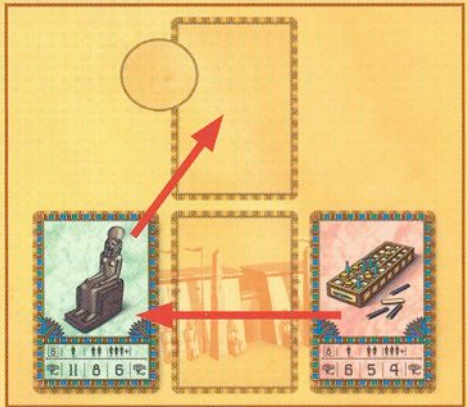
- On commence par décaler les cartes Cadeau éventuellement restantes de façon à combler les cases dans l'ordre suivant : on complète (si nécessaire) la case de la ligne supérieure avec la carte Cadeau la plus à gauche de la ligne inférieure puis on décale les cartes restantes de la ligne inférieure vers 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 procèdera 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.

 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.

Exemples de décompte des points :



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

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