

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 statuettes (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 statuettes (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 Akhénoton 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'étau 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 étau, 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'étau 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.