

NEFERTITI

JACQUES BARIOT ♀ THOMAS CAUET ♀ GUILLAUME MONTIAGE

Ilustracje i projekt: www.alexandre-roche.com – FAQ i forum: www.matagot.fr – Tłumaczenie: Meehoow

W XII roku panowania król **AKHENATON** wydał okazałe przyjęcie dla swej żony **NEFERTITI** z okazji rocznicy ich ślubu. Upřednio zobligował jednak członków egipskiej szlachty do wyszukania rzadkich i cennych podarków spośród różnorodnych targowisk Egiptu.

Cel gry

Gracze wcielają się w egipskich szlachciców. Pragną oni, poprzez królewską nominację, znacząco podnieść swoją polityczną pozycję, dlatego decydują się na wysłanie sług, by ci znaleźli odpowiednie podarki. Podarki te zostaną przedstawione Akhenatonowi, a faraon, na podstawie ich oryginalności, przyzna punkty prestiżu. Gracz, który otrzyma najwięcej prestiżu, zostanie zwycięzcą.

Przygotowanie do gry

- 1 Planszę umieść na środku stołu.
- 2 Podczas pierwszej gry wyłóż 4 kafelki zapasów jak to pokazano poniżej ①. Symbole zwierząt (kot, szakal, krokodyl, ibis) pomagają przyporządkować kafelki zapasów do konkretnego targowiska. Zaawansowani gracze mogą wyłożyć kafelki losowo na lewym lub prawym straganie danego targowiska.
- 3 Umieść 1 debena (srebrna moneta) na każdym kafelku zapasów ②. Połóż kafelek „targowisko zamknięte” na widocznym straganie w Louqsor ③. W ten sposób całe targowisko jest zamknięte na początku gry.
- 4 Posortuj karty postaci według typów i umieść nad planszą tak, by postaci były widoczne ④.

W grze 3-osobowej: usuń z talii jedną kartę postaci „Skryba +2”.

- 5 Każdy z graczy bierze 4 pionki sług oraz znacznik punktacji w wybranym przez siebie kolorze. Znacznik gracze umieszczają na polu „0” na torze punktacji ⑤. W każdym momencie gry z toru punktacji można odczytać całkowitą liczbę punktów prestiżu danego gracza.
- 6 Potasuj karty podarków i ułóż je w zakryty stos. Wyciągnij 4 karty bez ich oglądania i wtasuj w nie kartę Akhenatona. Następnie umieść te 5 kart na spodzie stosu ⑥.

W grze 3-osobowej: usuń z talii wszystkie karty z grą Senet.

- 7 Pociągnij po 4 karty podarunków dla każdego otwartego targowiska i umieść je odkryte – najpierw jedną w górnym rzędzie (na tę kartę wyłóż 1 żeton królewskiej pieczęci ⑦) – a pozostałe 3 w dolnym rzędzie ⑧. Resztę żetonów królewskich pieczęci połóż obok planszy.
- 8 Każdy gracz rzuca dwiema kośćmi. Gracz, który wyrzuci największą sumę rozpoczyna grę. Następni zagrywają w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gracz rozpoczynający otrzymuje 8 debenów, drugi i trzeci – 9, a ostatni – 10.

W grze 3-osobowej: 1 gracz otrzymuje 9 debenów, a pozostali - po 10 debenów.

Zawartość gry:

- 1 plansza z czterema targowiskami: Gizeh, Akhet-aton, Abou Simbel i Louqsor
- 4 kafelki zapasów, po jednym dla każdego targowiska
- 16 pionków sług i 4 znaczniki punktacji w 4 kolorach (zielonym, czerwonym, niebieskim i czarnym)
- 30 żetonów monet (debenów): 10 złotych o wartości 2 debeny każdy i 20 srebrnych, wartych 1 debena (łączna wartość skarbcza: 40 debenów)
- 12 żetonów królewskich pieczęci
- 46 kart podarków: 8 gier Senet (5 pojedynczych i 3 podwójne), 8 harf, 8 ozdobnych krzesel, 6 lusterek, 6 posążków, 5 naszyjników i 5 złotych wyrobów rzemieślniczych.
- 1 karta Akhenatona
- 13 kart postaci
- 2 sześciocienne kości
- 1 kafelek „targowisko zamknięte”
- 1 znacznik Ankh
- 1 dwustronny arkusz z opisem reguł do targowisk i postaci
- 1 instrukcja

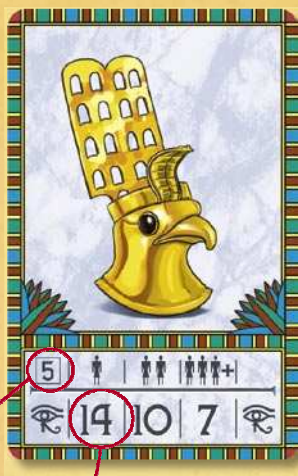


Opis elementów gry

Karty podarków



Gracze nabywają podarki na targowiskach. Podarki przynoszą punkty prestiżu podczas końcowego podliczania. Każda karta podarku zawiera następujące informacje:



Łączna liczba kart tego typu dostępnych w grze. (5 złotych wyrobów rzemieślniczych)

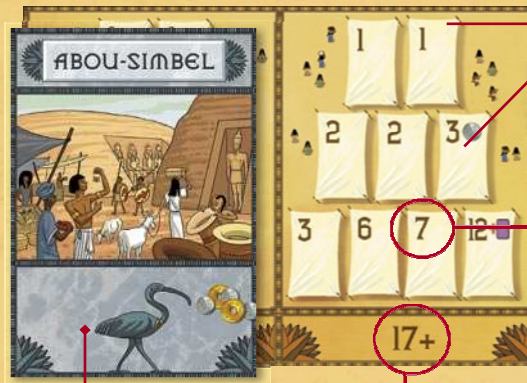
Liczba punktów prestiżu, które daje każda karta tego typu; wartość punktów zależy od liczby graczy posiadających identyczną kartę.

Przykładowo: jeśli tylko jeden gracz ma złote wyroby rzemieślnicze, podczas podliczania **każdy jest wart 14 punktów prestiżu**. Jeśli 3 lub 4 graczy posiada wyroby, każdy z nich jest wart tylko 7 punktów prestiżu.

Targowiska (na planszy)



Na targowiskach gracze mogą kupować podarki. Każde targowisko ma dwa różne stragany (jeden z lewej, drugi z prawej strony), charakteryzujące się różnymi cenami i warunkami zamknięcia. Tylko jeden stragan może być otwarty w danej chwili, drugi pozostaje przykryty kafelkiem zapasów. Każde targowisko zawiera następujące informacje:



Pola stawek, na których gracze rozmieszczają pionki sług.

Liczba odpowiadająca stawce, jaką gracz może zaoferować do zapłaty za jedną z kart podarków z tego targowiska.

Zapasy targowiska

Ten kafelek przykrywa jeden z dwóch straganów. Tu wykłada się debeny (żetony monet) podczas transakcji odbywających się na tym targowisku.

Warunki zamknięcia targowiska

W niniejszym przykładzie targowisko zamyka się, a podarki mogą zostać nabyte w momencie, gdy łączna stawka ze wszystkich sług osiągnie 17 lub więcej.

Przebieg gry

Gracze zagrywają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W czasie swojego ruchu gracz może zagrać kartę postaci, a następnie **musi** umieścić jeden ze swoich pionków sług na polu stawki w jednym z 3 otwartych targowisk.

Zagrywanie postaci (opcjonalnie)

- Poprzez użycie królewskiej pieczęci, nabytej w poprzednim ruchu, gracz może zatrudnić jedną postać z kart dostępnych w stosach znajdujących się nad planszą. Użyta pieczęć jest odkładana obok planszy.
- Gracz natychmiast wykorzystuje zdolność postaci z karty, a następnie usuwa ją z gry. Gracz może poświęcić tylko jedną pieczęć, stąd zagrać można tylko jedną kartę postaci w kolejce. Opis postaci i ich zdolności znajduje się na dodatkowym arkuszu.

Umieszczanie sługi (obowiązkowo)

- Gracz umieszcza jednego i tylko jednego ze swoich sług na jednym z pustych pól stawek w jednym z trzech straganów otwartego targowiska (podczas kolejki tylko jeden sługa może być umieszczony w każdym ze straganów). Nie jest możliwe umieszczenie sługi w aktualnie zamkniętym targowisku.
- Jeśli gracz jest pierwszym umieszczającym pionek w pustym, otwartym targowisku, otrzymuje 1 debena i zabiera go z kafelka zapasów (jeśli nie ma tam pieniędzy, nie otrzymuje nic). Jeśli gracz umieszcza swojej sługę na polu stawki oznaczonym symbolem monety, natychmiast otrzymuje 1 debena i zabiera go z kafelka zapasów, jeśli jest dostępny. Gracz może otrzymać obie premie umieszczając jednego sługę (przybywając jako pierwszy do pustego targowiska i kładąc pionek na pole oznaczone symbolem monety otrzyma dwa debeny, jeśli są dostępne na kafelku zapasów).
- Ruch gracza kończy się, następnie zagrywa gracz siedzący po lewej.



Jeden gracz może mieć kilka sług w tym samym otwartym targowisku.

Jeśli gracz nie ma już dostępnych pionków sług, wybiera targowisko, na którym znajduje się przynajmniej jeden z jego sług; to targowisko uznaje się natychmiast za zamknięte. Niniejsza akcja zastępuje umieszczanie sługi.

Zamykanie targowiska

Jeśli, po umieszczeniu sługi, warunki zamknięcia targowiska zostaną spełnione, targowisko natychmiast zostaje zamknięte (zobacz arkusz z opisem targowisk).

Gracze mogą teraz uiścić stawki zadeklarowane przez każdego ze sług i w odpowiedniej kolejności nabyć karty podarków. Sługa, który zaoferował wyższą stawkę zostaje podliczony przed tym z niższą stawką.

Sługa, który ustanowił największą stawkę:

Właściciel sługi musi zapłacić tyle debenów, ile wynosi wartość wygrywającej stawki. Gracz odkłada monety na kafelek zapasów tego targowiska, dodając je do tych monet, które mogą się tam ewentualnie znajdować.



Teraz gracz zabiera:

- Dowolne dwie karty podarków spośród tych, na których nie znajduje się królewska pieczęć (co oznacza dwie spośród trzech kart w dolnym rzędzie).
- Lub kartę podarku z wyższego rzędu oraz królewską pieczęć znajdującą się na tej karcie.

Jeżeli gracz nie ma wystarczającej ilości pieniędzy, nie płaci nic, ale w zamian musi oddać jedną z kart podarków nabytą wcześniej (ta karta jest usuwana z gry). Jeśli gracz nie ma jeszcze żadnej karty podarunku, ruch po prostu przepada. Pomimo to następny sługa nie jest rozpatrywany jako największy oferent.

W każdym z przypadków gracz zabiera swoje pionki sług ze straganu.

Szczególne pola stawek (tylko dla gracza, którego sługa zaoferował największą stawkę)

-  Symbol pojedynczej karty: Gracz może wziąć tylko jedną kartę podarku (dowolną, tj. z królewską pieczęcią lub bez).
-  Symbol karty dodatkowej: Gracz bierze jedną z 3 kart podarku bez królewskiej pieczęci jako dodatkową kartę po zakupie w normalny sposób jednej lub dwóch kart podarków.

Dla pozostałych sług:

W malejącym porządku stawek każdy z graczy ze sługą na tym targowisku wybiera jedną z następujących dwóch akcji:

- Zabiera dowolną 1 kartę podarku z pozostałych na targowisku (włączając podarek z wyższego rzędu wraz z królewską pieczęcią, jeśli jeszcze jest dostępny). Gracz musi zapłacić sumę równą ofercie sługi, odkładając debeny na kafelek zapasów.
- Albo połowę debenów (zaokrągloną w górę) znajdujących się na kafelku zapasów. Jeśli na kafelku nie ma pieniędzy, gracz może po prostu spasować.

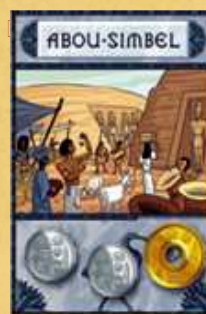
W każdym przypadku gracz usuwa swojego sługę z targowiska.

W każdej chwili gracz może zamienić 1 złoty deben na 2 srebrne. W trakcie gry debeny i karty podarków graczy są jawne.

Zaraz po tym, jak wszyscy słudzy zostaną zdjęci z targowiska, targowisko jest zamykane.

- Przesuń kafelek zapasów na stragan używany przed chwilą w grze (odsłaniając drugi ze straganów), następnie połóż kafelek „targowisko zamknięte” na odsłonięty przed chwilą stragan (będzie on dostępny po powtórny otwarciu targowiska).
- niesprzedane karty podarków zostają na swoich miejscach. Będą one dostępne ponownie, kiedy targowisko znowu będzie czynne.

Przykład zamknięcia targowiska:



Zapasy Abou Simbel stanowią 4 debeny. **Czerwony** otwiera targowisko poprzez umieszczenie sługi na polu stawki 7 i bierze 1 debena. **Zielony** umieszcza sługę na polu 3 i też zabiera 1 debena. 2 debeny pozostają w zapasie.

W następnym ruchu **Zielony** decyduje się umieścić swojego sługę na polu 6. Następny w kolejności **Niebieski** umieszcza sługę na polu 1.



Warunki zamknięcia targowiska zostały spełnione: $1+3+6+7 \geq 17$.

Targowisko zostaje zamknięte, słudzy są zabierani w porządku malejącym począwszy od największej stawki.

Czerwony musi zapłacić 7 debenów i wybiera 2 karty podarków z dolnego rzędu. Zapas wynosi teraz $2+7=9$ debenów.

Zielony decyduje się wziąć 5 debenów (połowa z kafelka, zaokrąglona w górę), na kafelku pozostają 4 debeny.

Rozliczając drugiego ze sług, **Zielony** decyduje się zapłacić 3, by nabyć kartę z pieczęcią. Zapas wynosi teraz $4+3=7$ debenów.

W końcu **Niebieski** decyduje się wziąć 4 debeny (niebieski mógłby zamiast tego zapłacić 1 debena i kupić ostatni podarek na targowisku).

3 debeny i 1 karta podarku pozostały na targowisku do następnego jego otwarcia.

Przygotowanie uprzednio zamkniętego targowiska (z którego kafelek „targowisko zamknięte” został już usunięty) do nowych transakcji:

- Przesuń karty postaci w tym targowisku. Uzupełnij górny rząd kartą znajdującą się najbliżej lewej krawędzi dolnego rzędu (jeśli to konieczne), a następnie przesuń pozostałe karty do lewej krawędzi dolnego rzędu.
- Dociągnij tyle kart podarków ile potrzeba, by wypełnić targowisko 4 kartami.
- Na koniec połącz pieczęć królewska na karcie podarku umieszczonej w górnym rzędzie (jeśli nie ma). W przypadku, gdy pieczęcie królewskie nie są już dostępne, pomini ten krok.
- Rozgrywka toczy się dalej, poczynsz od gracza znajdującego się po lewej stronie od tego, który zamknął targowisko.

Pomocniczo można użyć znacznika Ankh, który jest zabierany przez gracza zamykającego targowisko.

Kiedy targowisko jest podliczone, gracz z lewej strony osoby, będącej w posiadaniu znacznika Ankh, zagrywa jako następny.



Przykład: karta posążka jest przesuwana do górnego rzędu, następnie karta Senet do lewego brzegu dolnego rzędu. Następuje dociągnięcie z talii dwóch naszyjników.



Jeśli karta Akhenatona zostanie wyciągnięta w momencie wykładania kart na targowisku, to targowisko zostaje zamknięte na stałe (obróć jego kafelek zapasów, by to zaznaczyć).

Żadne inne targowisko nie może być ponownie otwarte do końca gry. Słudzy są wystawiani do momentu zamknięcia dwóch pozostałych targowisk.

W momencie, w którym te targowiska zostaną zamknięte, przystępuje się do końcowego podliczenia, by zakończyć grę.

Końcowe podliczenie

Kiedy zostanie odsłonięta karta Akhenatona, a w rezultacie – wszystkie targowiska zostaną zamknięte – gra kończy się. Gracze przystępują do prezentacji swoich podarków Akhenatonowi.

- Każdy podarek jest wart określoną wartość punktów prestiżu, zależną od liczby graczy, będących w posiadaniu podarku tego samego typu. Podczas obliczania punktów posługuj się tabelą przedstawioną na dole każdej karty podarku. Górna część tabeli wskazuje liczbę graczy posiadających podarek tego typu, a dolna – odpowiadającą im liczbę punktów prestiżu.
- Każdy z graczy dolicza 1 punkt prestiżu za każde posiadane 2 debeny i 3 punkty za każdą pieczęć królewską, której nie użył.

Przykłady:



Jeśli tylko jeden z graczy posiada posążki, każdy z nich jest wart 11 punktów; jeśli 3 lub 4 graczy ma karty posażków, każdy z nich daje tylko 6 punktów.



Karta „podwójny Senet” liczy się tak, jakby gracz miał wyłożone przed sobą dwa Senety. W zależności od liczby graczy dysponujących kartami Senet (liczą się pojedyncze i podwójne Senety) daje więc: 12, 10 lub 8 punktów.



Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów prestiżu. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma więcej debenów.

„Nefertiti jest dedykowane mojemu ojcu,
który mistrzowsko opanował sztukę licytowania w tarocie,
nie mając nic w kartach na ręce
i który dał mi posmakować gier”

Guillaume Montiage