

NEFERTITI

Jacques Bariot, Thomas Cauet, Guillaume Montiage

Ilustrações e Design: www.alexandre-roche.com

FAQ e Forum: www.matagot.fr

Tradução: Kurt McClung

Regras em Português: Diogo da Silva

<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>

No XII ano do seu reino, o rei Akhenaton organizou uma sumptuosa celebração para a sua esposa Nefertiti, para honrar o seu aniversário de casamento. Ordenou aos membros da nobreza egípcia que encontrassem ofertas raras e preciosas, nos vários mercados do Egito.

CONTEÚDO DA CAIXA



- **1 tabuleiro com quatro mercados:** Gizeh, Akhet-aton, Abou Simbel e Louqsor
- **4 blocos de Reserva**, um para cada mercado
- **16 peões de servo e 4 peões de marcação** em 4 cores (verde, vermelho, azul e preto)
- **30 fichas de moeda** (Deben): 10 douradas que valem 2 Deben cada e 20 prateadas que valem 1 (para um total de 40 Deben)
- **12 fichas de Selo Real**
- **46 cartas de Oferta:** 8 senets (5 individuais e 3 duplos), 8 harpas, 8 cadeiras, 6 espelhos, 6 estatuetas, 5 colares e 6 peças em ouro.
- **1 carta Akhenaton**
- **13 cartas** de personagem
- **2 dados** de seis lados
- **1 bloco "Mercado Fechado"**
- **1 ficha** de memória ankh
- **1 ficha** de regras de dois lados
- **1 livro** de regras


Objetivo do jogo


Os jogadores representam nobres egípcios que, ansiosos por tomar posições políticas importantes, enviam os seus servos para recolher ofertas que serão apresentadas a Akhenaton. O faraó atribuirá pontos de prestígio, consoante a originalidade da oferta. O jogador que receber mais pontos ganha.


CONFIGURAÇÃO DO JOGO


1. Coloca o tabuleiro no centro da mesa.

2. Para o teu primeiro jogo, coloca as 4 Reservas como  mostrado abaixo [1]. Os símbolos de  animal (gato, chacal, crocodilo, íbis) ajudam-te a identificar que Reserva está associada a cada mercado. Com jogadores experientes, coloca cada bloco de Reserva aleatoriamente, no balcão esquerdo ou direito do seu mercado.

3. Coloca um Deben (moeda de prata)  em cada Reserva [2]. Coloca o bloco "Mercado Fechado" no balcão visível de Louqsor [3]. Logo, o mercado está fechado no início do jogo.

4. Organiza as várias cartas de  personagem, por tipo, com a face para cima, ao lado do tabuleiro [4].

 **Nota:** Com 3 jogadores, remove 1 carta de Personagem "escriba +2".



5. Cada jogador recebe 4 peões de 



servo assim como o marcador de pontuação **trilho de prestígio [5]**. A qualquer altura, o




da sua cor. Coloca os marcadores **no espaço O** do total de prestígio de um jogador, é mostrado pela

6. **Baralha as cartas de Oferta**  **para formar uma pilha. Saca 4 cartas de Oferta sem as revelar e baralha-as com a carta Akhenaton.**  **Depois, coloca estas 5 cartas no fundo da pilha [6].**



Nota: Com 3 Jogadores, coloca primeiro as 8 cartas de senet na caixa.

7. **Saca e coloca 4 cartas de Oferta, com a face para cima sobre cada mercado aberto.** Coloca a primeira carta na fila superior, com um Selo Real nela **[7]** e as outras 3 cartas na fila inferior **[8]**.  Coloca os restantes Selos Reais ao lado do tabuleiro.
8. Cada jogador lança os dois dados, **o jogador que tiver o maior lance começa.** A ordem continua no sentido horário à volta da mesa. O primeiro jogador recebe 8 Deben, o segundo e terceiro 9, e o último 10.

Nota: Com 3 Jogadores, o primeiro jogador recebe 9 Deben, os outros 10.

DESCRIÇÃO DOS ELEMENTOS DO JOGO

Cartas de Oferta



Os jogadores compram estas Ofertas nos mercados. Elas valem pontos de prestígio durante o pontuar final. Cada carta de Oferta tem a seguinte informação

Número total deste tipo de carta disponível no jogo (5 para as peças em ouro).

Número de pontos de prestígio que cada Oferta deste tipo vale, que varia dependendo do número de jogadores que possuem este tipo de Oferta.

Por exemplo, se somente um jogador possuir peças em ouro durante o pontuar, **cada peça em ouro vale 14 pontos de prestígio.** Se três ou quatro jogadores têm peças de ouro, cada ouro vale apenas 7 pontos de prestígio.



Os mercados (no tabuleiro)




O mercado é onde os jogadores compram Ofertas. Cada mercado tem dois balcões diferentes (um à esquerda e outro à direita), com valores de licitação e condições de fecho diferentes; somente um balcão está aberto de cada vez, estando o outro coberto com a Reserva de Mercado. Cada mercado tem as seguintes instruções.

Quadrados de Licitação onde os jogadores colocam os seus servos.

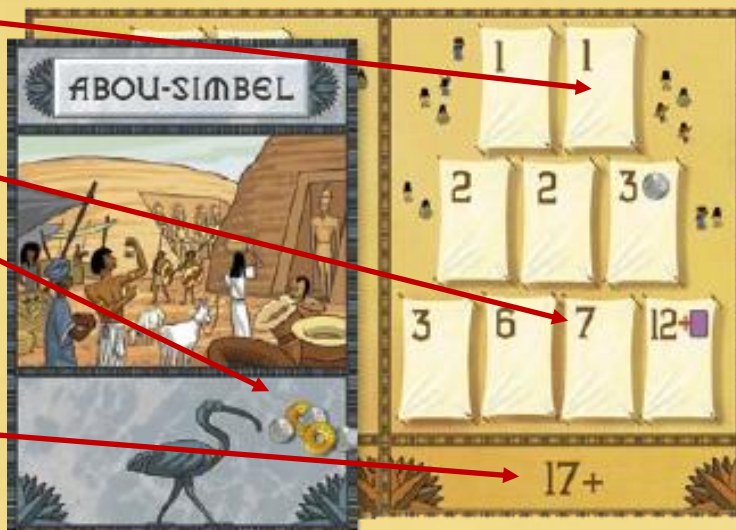
O número corresponde à licitação do jogador, para pagar por uma das cartas de Oferta no mercado.

Reserva de Mercado:

Este bloco cobre um dos dois balcões do mercado. O Deben (moedas)  é colocado na Reserva durante as transações que ocorrem no mercado.

Condições de fecho do mercado


Neste exemplo, o mercado fecha e as Ofertas podem ser compradas, assim que as licitações combinadas dos servos alcancem 17 ou mais.






DECURSO DO JOGO

Os jogadores jogam à vez no sentido horário. Durante o seu turno, um jogador pode jogar uma carta de Personagem, depois, tem de colocar um dos seus peões de Servo num "quadrado de licitação" num dos três mercados abertos.

1. Jogar uma personagem (opcional)

- Gastando um Selo Real, adquirido durante um turno anterior, o jogador pode recrutar uma das cartas de personagem disponíveis no tabuleiro. O Selo Real gasto é colocado ao lado do tabuleiro. 
- O jogador usa imediatamente o poder da carta de personagem, depois remove-a do jogo. O jogador apenas pode gastar um Selo Real (e consequentemente, jogar apenas uma carta de personagem) por turno. A descrição das personagens e dos seus poderes encontra-se na ficha de Personagens.

2. Colocar um Servo (obrigatório)

- O jogador coloca apenas um (e só um) dos seus Servos num quadrado de licitação vazio, num dos três balcões de mercado abertos (apenas um servo pode ser colocado em cada quadrado). Não é possível colocar um Servo no mercado que está fechado. 
- Se o jogador é o primeiro a colocar um peão num mercado aberto e vazio, ele recebe Deben e tira-o da Reserva do Mercado (se não houver dinheiro disponível, o jogador não recebe nada). Se o jogador colocar o seu Servo num quadrado de licitação com o símbolo  o jogador recebe Deben imediatamente, da Reserva do Mercado, se possível. Um jogador pode receber ambos os bónus com a colocação de um único Servo (chegar primeiro a um mercado vazio e colocar um peão num quadrado com o símbolo  recompensa até dois Deben, se disponível na Reserva correspondente).
- O turno do jogador termina e o adversário à esquerda joga a seguir.

Nota: Um jogador pode ter vários Servos no mesmo mercado aberto.

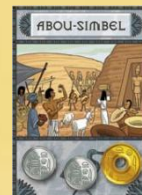
Nota: Se o jogador não tiver mais servos disponíveis, ele escolhe um mercado que já contém pelo menos um dos seus Servos; esse mercado é declarado fechado imediatamente. Esta ação substitui a colocação de um Servo.

FECHO DO MERCADO

Se, após colocares um Servo, as condições de fecho do mercado forem cumpridas, o mercado é fechado imediatamente (vê a ficha de Mercados para as condições de fecho de cada mercado).

Os jogadores podem resolver as licitações de cada Servo, para comprar as cartas de Oferta. A licitação de cada Servo corresponde ao valor do quadrado onde ele se encontra. Os Servos com licitações de maior valor são resolvidos antes das de menor.

Exemplo de fecho de mercado:



- A Reserva de Abou Simbel tem 4 Deben
- **Vermelho** abre o mercado colocando um Servo no quadrado de 7 e recebe um Deben.
 - Verde coloca um Servo no quadrado de 3 e também recebe um Deben. A Reserva tem agora 2 Deben.
 - No turno seguinte, **Verde** decide colocar um novo Servo no quadrado 6.
 - Seguido de **azul**, que coloca um Servo no quadrado 1.
 - As condições de fecho para este mercado foram cumpridas: $1 + 3 + 5 + 7 \geq 17$
 - O mercado fecha, os Servos são removidos por ordem descendente, desde a maior licitação.
 - **Vermelho** tem de pagar 7 Deben e escolhe tirar 2 cartas de Oferta da fila de baixo. A Reserva tem agora $2 + 7 = 9$ Deben.
 - Verde decide tirar 5 Deben (metade da Reserva, arredondado para cima) e deixa 4 Deben na Reserva.
 - Com o seu segundo Servo, Verde decide pagar 3 para comprar a carta com o Selo. A Reserva tem agora $4 + 3 = 7$ Deben.
 - Finalmente, **Azul** decide tirar 4 Deben (Azul podia ter pago 1 Deben para comprar a última Oferta no mercado).
 - 3 Deben e uma carta de Oferta permanecem no mercado para quando o mesmo reabrir.



1. Para o Servo que fez a maior licitação:

O jogador que controla o Servo tem de pagar a quantia de Deben da licitação vencedora. O jogador coloca as moedas na Reserva deste mercado: estas moedas são adicionadas ao Deben que já existia na Reserva.

O jogador recebe então:

- Ou duas cartas de Oferta à sua escolha, das que não têm um Selo Real (duas das três Ofertas na fila de baixo).
- Ou a carta de Oferta na fila de cima, assim como o Selo Real que lá se encontra.

Se este jogador não tiver dinheiro suficiente, ele não paga nada, mas por vergonha, tem de descartar uma carta de Oferta adquirida anteriormente (esta carta é removida do jogo). Se o jogador não tiver Ofertas, o turno é passado. Mesmo assim, o servo seguinte não é considerado o maior licitador.

De qualquer forma, o jogador remove o peão de Servo.

Quadrados Especiais de Licitação: (comente para o jogador cujo Servo fez a maior licitação)

- **Símbolo "Carta Única":** O jogador pode tirar apenas uma carta de Oferta (com ou sem o Selo Real).
- **Símbolo "Carta Extra":** O jogador tira uma das 3 cartas de Oferta sem um Selo Real como carta extra, após comprar as uma ou duas cartas de Oferta normais.



2. Pelos outros Servos

Por ordem descendente de licitações, cada jogador com um Servo neste mercado escolhe uma das seguintes duas ações:

- **Ou comprar uma carta de Oferta das que restam no mercado** (isto inclui a Oferta na fila de cima, assim como o Selo Real, se ainda não foi tirada). O jogador tem de pagar uma quantia igual à licitação do Servo, à Reserva do mercado.
- **Ou receber metade do Deben (arredondado para cima) na Reserva do Mercado** (se a Reserva não tem dinheiro, o jogador pode passar).

De qualquer forma, o jogador remove o seu Servo do mercado.

Nota: A qualquer altura, um jogador pode destruir 1 Deben de Ouro por 2 Deben de prata.

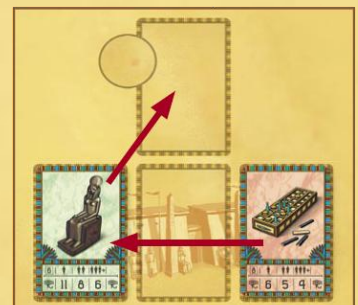
Nota: Ao longo do jogo, cada jogador tem de manter o seu Deben e as suas cartas de Oferta visíveis.

3. Quando todos os servos tiverem sido removidos do mercado, o mesmo é fechado.

- **Desliza o bloco de Reserva para o balcão que acabou de ser jogado** (revelando o outro), depois, coloca o bloco "Mercado Fechado" no outro balcão deste mercado (estará disponível quando este mercado reabrir).
- **Quaisquer cartas de Oferta não compradas mantêm-se no lugar.** Estarão disponíveis novamente, quando o mercado reabrir.

4. Preparar o mercado fechado anteriormente (de onde o bloco "Mercado Fechado" acabou de ser retirado) para novos negócios:

- **Move quaisquer cartas de Oferta neste mercado.** Preenche a fila superior com a carta mais à esquerda na fila de baixo (se necessário), depois, desliza as restantes cartas da fila de baixo para a esquerda.
- **Depois, saca quantas cartas de Oferta forem precisas, para preencher o mercado com quatro cartas de Oferta.**
- **Finalmente, coloca um Selo Real na carta de Oferta da fila superior, se ainda não estiver presente.** Se não houver Selos Reais disponíveis, salta este passo.
- **O jogo continua, sendo a vez do jogador à esquerda do que fechou o mercado.**



Exemplo: A carta de estatueta é movida para a fila de cima, depois a carta de seto é movida para o espaço mais à esquerda, na fila de baixo. Dois colares são sacados e adicionados.



Nota: Para marcar que fechou o mercado pode-se usar o peão de ankh. Quando o mercado estiver pronto, o jogador à esquerda do que tem a ankh, começa.



IMPORTANTE: Se a carta Akhenaton for sacada enquanto se colocam cartas de Oferta num mercado, o mercado é fechado permanentemente (vira a sua Reserva obliquamente para representar isto). Nenhum outro mercado abrirá, para o resto do jogo. Continua a colocar Servos até que os dois mercados que restam fechem.

Quando esses dois mercados estiverem fechados, realiza-se o pontuar final, para terminar o jogo.

PONTUAR FINAL

Assim que a carta Akhenaton for revelada e todos os mercados estiverem fechados, o jogo termina. Os jogadores apresentam agora as suas Ofertas a Akhenaton.

- Cada Oferta vale pontos de prestígio, o valor varia consoante o número de jogadores que possui esse tipo de Oferta. Consulta a tabela impressa no fundo de cada carta de Oferta: a parte superior da tabela indica o número de jogadores que possui esse tipo de Oferta, o número abaixo indica o número de pontos correspondente.
- Cada jogador pontua também, 1 ponto por cada dois Deben que possuem e, 3 pontos por cada Selo Real que não usaram.

Exemplo:

Se um jogador é o único que tem estatuetas, cada estatueta vale 11 pontos; se 3 ou 4 jogadores têm estatuetas, cada estatueta vale apenas 6 pontos.



A carta "senet duplo" conta como se o jogador tivesse 2 senets à sua frente. Logo, pontua 12, 10 ou 8 pontos, dependendo do número de jogadores que possuem senets (sejam cartas duplas ou simples).

**O vencedor é o jogador que acumulou mais pontos de prestígio.
Se empatado, o vencedor é o jogador (empatado) que guardou mais Deben.**

Agradecimentos Especiais

Os autores agradecem a todos os testers e amigos de Estrasburgo (especialmente "la Tarte aux Billes" e "La Maison des Jeux"), Paris (especialmente ao Fireball e Interlude Café) e Saint-Pair-sur-mer, Geneviève Cretin, Nathalie Geoffrin, Ophélie Legrand, Claire Montiage, Camille Parisel, Sophie Roche, "The" Jean Marc André, William Attia, Dominique Bodin, Renaud Chaillat, Philippe Clavaud, Cyril Demaegd, Christophe Frantz, Michaël Giraud, Denis Leonhard, Baptiste Morel, Laurent Nguyen, Frédéric Pfi ster, Steve Sittler, Jacques Vigneron e os Philiboyes.

Agradecimentos a W. Eric Martin (www.boardgamenews.com) pela edição das regras em Inglês.

"Nefertiti é dedicado ao meu pai, que dominou a arte de licitar no tarot, sem ter nada na mão, e que me deu o gosto pelos jogos."

Guillaume Montiage

Regras em Português

Diogo da Silva

<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt/>

