

# EXTENSION

## Tel père, Memphis

L'accueil que reçut Nefertiti lors de sa sortie fut des plus chaleureux. Et au-delà des questions habituelles concernant l'éclaircissement de certains points de règles, une demande sur la possibilité de jouer à deux et au-delà de quatre avait été rapidement avancée sur des forums ou des salons.

Deux ans de gestation plus tard, voici qu'apparaît sur le marché un nouveau cadeau à offrir, un présent que les auteurs mettent à notre disposition et qui dépasse toutes les espérances des aficionados.

Non seulement il devient possible de jouer à deux et à cinq, mais le principe même du jeu a été revisité. Un nouveau port, celui de Memphis, possède trois points forts pour être attrayant : il ne se ferme jamais, propose des cadeaux étrangers qui apportent des bonus considérables en fonction du type de faveurs récupérées et peut se jouer

avec n'importe quelle configuration. Les nouveaux personnages viennent chambouler l'ordre établi puisqu'ils se mélangent avec ceux du jeu de base, donnant ainsi plus de variété dans les parties et octroyant du même coup une longévité à toute épreuve. L'idée se trouve d'ailleurs appuyée par la présence de scénarios qui orientent la découverte des pouvoirs terrifiants de ces arrivants fraîchement débarqués. La variante pour jouer à deux fonctionne avec des précep-

teurs qui représentent une sorte de joueur fantôme qui collecte des biens pour des échanges ultérieurs avec les joueurs actifs ou pour redistribuer l'argent sur les différents marchés.

L'extension de Nefertiti, par une fouille réfléchie et intelligente, révèle des trésors aptes à nous faire voyager. Et pour accentuer le plaisir, Plato vous offre en exclusivité une carte bonus. De quoi ravir le cœur de tous les inconditionnels et éveiller la curiosité de ceux qui ne connaissent pas encore le jeu. 🎲



EN CADEAU DANS CE NUMÉRO  
UNE CARTE EXCLUSIVE  
**NÉFERTITI**  
**LA BARQUE SOLAIRE**

