

PHIL WALKER-HARDING

IMHOTEP

DAS DUELL

FÜR 2 SPIELER AB 10 JAHREN

Spielen ohne Regellesen
Mit KOSMOS Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose „Erklär-App“ herunter.



SPIEL-GESCHICHTE

Der Wettstreit der Baumeister geht weiter! „Imhotep - Das Duell“ lässt euch in die Rollen von Nofretete und Echnaton schlüpfen – eines der berühmtesten Königspaare Ägyptens. Platziert eure Spielfiguren taktisch clever, um die wertvollsten Plättchen von den sechs Booten zu entladen. Nach und nach baut ihr an euren eigenen vier Monumenten, um möglichst viele Ruhmespunkte zu erlangen und das Duell für euch zu entscheiden!

SPIELZIEL

Immer wenn du an der Reihe bist, wählst du 1 der folgenden 3 Aktions-Möglichkeiten:

- 1 Spielfigur platzieren
- 1 Boot entladen
- 1 Aktions-Plättchen ausspielen

Das Entladen der Boote bringt euch (je nach Position der Spielfiguren) Plättchen für die vier verschiedenen Monumente. Die Monumente werden bei Spielende gewertet. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

- 60 Liefer-Plättchen

- 12 Obelisken-Plättchen
- 12 Pyramiden-Plättchen (6 dunkle und 6 helle)
- 12 Tempel-Plättchen (mit 1, 2, 3 oder 4 Symbolen darauf)
- 12 Grabkammer-Plättchen (mit den Zahlen 1-12)
- 12 Aktions-Plättchen (4 unterschiedliche Aktionen je 3 x)



- 2 x 4 Orts-Tafeln

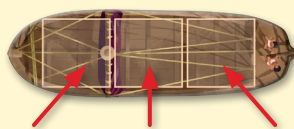
- 2 Obelisk-Tafeln
- 2 Tempel-Tafeln
- 2 Pyramiden-Tafeln
- 2 Grabkammer-Tafeln



- 2 x 4 Spielfiguren (je 4 in den 2 Spielerfarben: Schwarz und Weiß)

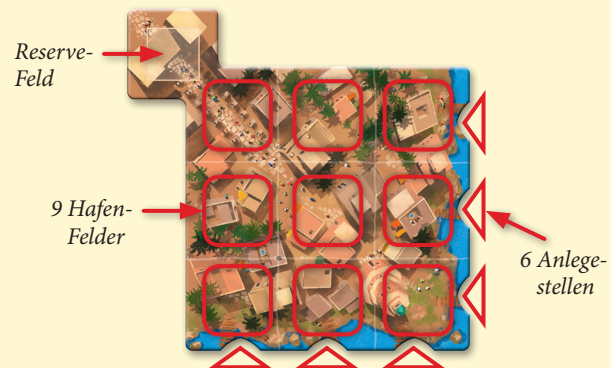


- 6 Boots-Plättchen (mit je 3 Ladeplätzen)



1. Ladeplatz 2. Ladeplatz 3. Ladeplatz

- 1 Hafen-Tableau (mit 1 Reserve-Feld, 9 Hafensfeldern und 6 Anlegestellen)



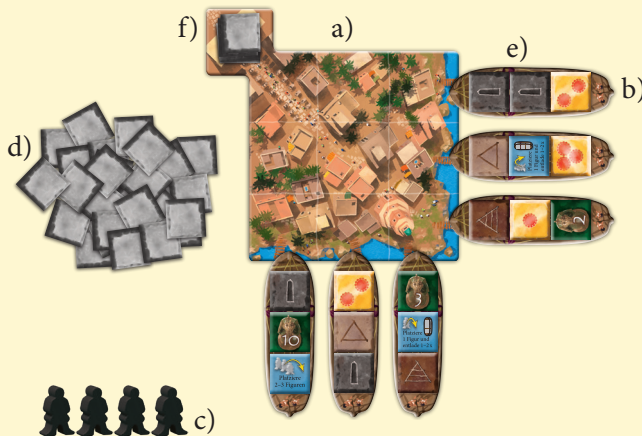
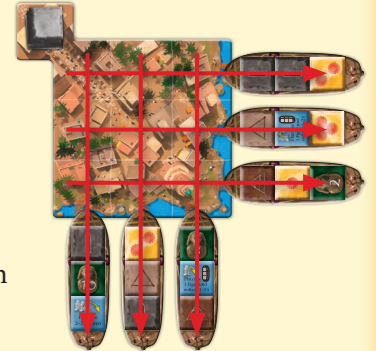
SPIELVORBEREITUNG

- Legt das **Hafen-Tableau** in die Tischmitte.
- Legt die **6 Boots-Plättchen** angrenzend an die 6 Anlegestellen des Hafen-Tableaus.
- Jeder von euch wählt eine **Farbe** (Schwarz oder Weiß) und erhält die **4 Spielfiguren** seiner Farbe sowie je eine der **Orts-Tafeln** Obelisk, Tempel, Pyramiden und Grabkammer, die ihr vor euch auslegt. Alle Orts-Tafeln besitzen eine **A-Seite** und eine **B-Seite**. In euren ersten Partien solltet ihr nur mit den **A-Seiten** spielen.

In späteren Partien könnt ihr die B-Seiten der Orte ausprobieren. Natürlich könnt ihr dann auch A- und B-Seiten mischen. Achtet dann aber darauf, dass beide Spieler von der jeweiligen Orts-Tafel dieselbe Seite verwenden!

- Mischt **verdeckt** alle **60 Liefer-Plättchen** und bildet mit ihnen einen **verdeckten Vorrat**.
- Legt auf **jedes** der 6 Boote **offen 3 zufällig gezogene Plättchen**. Beginnt beim Belegen eines Boote immer mit dem 1. Ladeplatz, dann den 2. Ladeplatz, dann den 3. Ladeplatz.
- Legt außerdem **verdeckt 3 zufällig gezogene Plättchen** auf das Feld **Reserve** auf dem Hafen-Tableau.

Die **9 Felder** auf dem **Hafen-Tableau** bilden ein **3 x 3-Raster**, das an zwei Seiten Anlegestellen für die 6 Boote hat. Zu jeder Anlegestelle gehört eine Reihe bzw. Spalte, die aus 3 Feldern besteht.



SPIELABLAUF

Ihr seid **abwechselnd** an der Reihe, bis das Spielende ausgelöst wird. Wer jünger ist, beginnt. Wer an der Reihe ist, **muss genau 1** der folgenden 3 Aktionen ausführen:

1 Spielfigur platzieren

Nimm **1 deiner Spielfiguren** aus deinem Vorrat und setze sie auf ein **freies Hafen-Feld**. (Auf jedem Hafen-Feld kann nur 1 Spielfigur stehen.)

Wenn **bereits alle deine Spielfiguren auf Hafen-Feldern** stehen, kannst du diese Aktion nicht wählen.



Beispiel: Schwarz ist am Zug und setzt eine seiner Spielfiguren auf ein beliebiges der vier verbliebenen, freien Felder.

ODER

1 Boot entladen

Du entlädst **1 der Boote**, in dessen **Reihe bzw. Spalte mindestens 2 Spielfiguren beliebiger Farben** stehen (also sogar, wenn keine dieser Spielfiguren zu deiner Farbe gehört).

Wenn nicht **mindestens 2 Spielfiguren beliebiger Farben** in einer Reihe bzw. Spalte des Hafens stehen, kannst du diese Aktion nicht wählen.

Jede Spielfigur in der einen Reihe bzw. Spalte, die du zum Entladen gewählt hast (und nur dort!), entlädt jetzt **1 Plättchen** des Boots.

Dabei gilt folgende Regel:

Die dem Boot nächstgelegene Spielfigur lädt das

am weitesten vom Hafen entfernte Plättchen auf dem Boot aus. Der Besitzer der Spielfigur erhält die Figur in seinen Vorrat zurück und nimmt sich das Plättchen vom Boot.

Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis jede Spielfigur in der Reihe bzw. Spalte 1 Plättchen entladen hat. Ist ein Hafen-Feld dieser Reihe bzw. Spalte **nicht besetzt**, so wird es ignoriert. So kann es passieren, dass eines der Plättchen vom Boot **nicht entladen** wird. Dieses Plättchen **kommt in die Schachtel zurück**. Anschließend wird das Boot wieder mit 3 zufälligen Plättchen aufgefüllt.

Ist der **Vorrat an Plättchen leer** und **das Boot kann nicht mehr aufgefüllt werden**? Dann wird **dieses Boot stattdessen aus dem Spiel entfernt**.



Beispiel: Schwarz ist am Zug und entlädt 1 Boot. Für das Entladen hat Schwarz die freie Auswahl, da in jeder Spalte und jeder Reihe mindestens zwei Spielfiguren stehen. Er kann also auch die mittlere Spalte entladen, obwohl dort nur zwei weiße Spielfiguren stehen.

Schwarz entscheidet sich, die unterste Reihe zu entladen. Dadurch erhält Schwarz das Grabkammer-Plättchen mit der Zahl 12 und Weiß das Tempel-Plättchen mit 1 Symbol. Das dunkle Pyramiden-Plättchen wird aus dem Spiel entfernt.

Erhaltene Plättchen werden von den Spielern sofort an ihre Orts-Tafeln angelegt:

- **Obelisk-Plättchen** legst du übereinander oberhalb deiner Obelisk-Tafel an.

- **Tempel-Plättchen** legst du verdeckt als Stapel auf deine Tempel-Tafel.
- **Pyramiden-Plättchen** legst du entsprechend ihrer Farbe oberhalb deiner Pyramiden-Tafel. Dort ist Platz für eine helle und eine dunkle Pyramide. Jede der beiden Pyramiden kann aus bis zu 6 Plättchen bestehen (3 Plättchen in der untersten Reihe, darüber 2 Plättchen und ganz oben 1 Plättchen).
- **Grabkammer-Plättchen** legst du entsprechend ihrer Nummer an die Grabkammer-Tafel.
- **Aktions-Plättchen** legst du offen neben deine Orts-Tafeln.




ODER

1 Aktions-Plättchen ausspielen

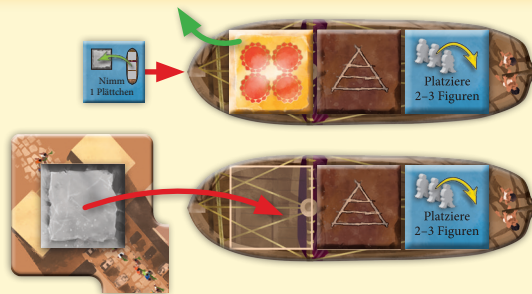
Falls du ein Aktions-Plättchen besitzt, kannst du es ausspielen und seine Funktion nutzen. Das ausgespielte Plättchen wird dann aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Du kannst nur **1 Aktions-Plättchen pro Spielzug** ausspielen. Dies ist dann dein kompletter Spielzug.

Die Funktionen der Aktions-Plättchen im Überblick:

 **Nimm 1 Plättchen:** Wähle ein Plättchen von einem beliebigen Boot (**Ausnahme:** Du darfst **kein Aktions-Plättchen** nehmen). Lege das genommene Plättchen sofort an die entsprechende Orts-Tafel bei dir an.

Nimm danach das oberste Plättchen der **Reserve** und lege es **offen** auf den leeren Lageplatz des Boots.



Beispiel: Schwarz ist am Zug und spielt ein „Nimm 1 Plättchen“-Plättchen. Von allen Plättchen, die auf den Booten liegen, nimmt er sich eines seiner Wahl - außer Aktions-Plättchen! Er wählt das 4er-Tempel-Plättchen. Den leeren Ladeplatz ersetzt er mit dem obersten Plättchen der Reserve.



Platziere 2-3 Figuren: Führe 2 oder 3 Mal die Aktion „1 Spielfigur platzieren“ durch. Es gelten exakt die auf Seite 4 beschriebenen Regeln für diese Aktion.



Platziere 1 Figur und entlade 1-2x: Führe zuerst die Aktion „1 Spielfigur platzieren“ und danach 1 oder 2 Mal die Aktion „1 Boot entladen“ durch. Es gelten exakt die auf Seite 4 beschriebenen Regeln für diese Aktionen.



Vertausche 2 Plättchen und entlade: Vertausche 2 Plättchen auf demselben Boot miteinander. Entlade anschließend ein Boot deiner Wahl gemäß den Regeln auf Seite 4. Die getauschten Plättchen müssen nicht auf dem Boot liegen, das du entlädst.



Beispiel: Schwarz setzt ein „Vertausche 2 Plättchen und entlade“-Plättchen ein. Er vertauscht zwei Plättchen auf einem Boot miteinander und entlädt dann ein beliebiges Boot.

SPIELENDE

Ihr seid so lange abwechselnd an der Reihe, **bis das vorletzte Boot aus dem Spiel entfernt wurde** und somit nur noch ein beladenes Boot im Spiel ist. Dann endet das Spiel **sofort** und ihr ermittelt, wer mehr Punkte hat. Denkt daran, dass ein Boot aus dem Spiel entfernt wird, wenn es nach dem Entladen nicht mehr mit Plättchen aufgefüllt werden kann. **Das letzte Boot kann nicht mehr entladen werden** und kein Spieler erhält die Plättchen darauf.

Endwertung

Jeder Ort (Obelisk, Tempel, Pyramiden, Grabkammer) bringt euch auf andere Art und Weise Punkte.

Punktwertung bei Verwendung der **A-Seiten**:

- **Obelisk:** Jedes **Obelisken-Plättchen** bringt **1 Punkt**. Hat einer von euch **mehr** Obelisken-Plättchen als der andere, so erhält er **zusätzlich 6 Punkte**.
- **Tempel:** Jedes **Kreis-Symbol** auf deinen gesammelten Tempel-Plättchen bringt **1 Punkt**.

- **Pyramiden:** Deine **helle** und deine **dunkle Pyramide** werden **separat** gewertet. Je mehr Plättchen in einer Pyramide sind, desto mehr Punkte bringt sie. Für **1/2/3/4/5/6 Plättchen** in **einer Pyramide** erhältst du **1/3/6/10/15/21 Punkte**.

- **Grabkammer:** Für jeweils **1/2/3/4/5 (oder mehr) zusammenhängende Plättchen** erhältst du jeweils **1/4/9/16/25 Punkte**.

Du kannst alle deine Plättchen-Gruppen werten. Plättchen-Gruppen entstehen, wenn eine Lücke zwischen den Plättchen vorhanden ist – also mind. 1 Plättchen dazwischen fehlt.

Hinweise:

- Auch ein einzelnes Plättchen ist eine Gruppe.
- Die Plättchen 12 und 1 sind nicht zusammenhängend!
- Jedes deiner **nicht genutzten Aktions-Plättchen** bringt **1 Punkt**.
- Jede **Spielfigur** von dir, die noch auf einem Hafensfeld steht, bringt **1 Punkt**.

Wer insgesamt die **meisten Punkte** hat, **gewinnt**.

Bei **Gleichstand** gewinnt, wer **nicht angefangen** hat.



Beispiel: Bei Spielende sehen die Orts-Tafeln von Spieler Schwarz so aus, wie hier abgebildet. Die 2 Obelisken-Plättchen sind zusammen 2 Punkte wert. Schwarz hat nicht die Mehrheit an Obelisken-Plättchen und bekommt somit keine 6 Zusatzpunkte. Die 3 Tempel-Plättchen haben die Punktwerte 1, 4 und 2 und bringen damit insgesamt 7 Punkte. Die linke Pyramide besteht aus 4 Plättchen und bringt damit 10 Punkte. Die rechte Pyramide besteht aus 6 Plättchen und bringt 21 Punkte. Bei der Grabkammer hat Schwarz eine Gruppe von 6 zusammenhängenden Plättchen, die 25 Punkte bringt. Dazu hat Schwarz noch eine Gruppe von 1 zusammenhängenden Plättchen, das 1 Punkt bringt. Außerdem hat Schwarz noch zwei ungenutzte Aktions-Plättchen, die je 1 Punkt wert sind. Die Spielfigur auf dem Hafen bringt ebenfalls 1 Punkt. Insgesamt hat Schwarz somit 69 Punkte.

VARIANTE B-SEITEN

Für ein herausfordernderes Spiel können einige oder alle Orts-Tafeln auf die **B-Seiten** gedreht werden.

Die Regeln des Spiels bleiben gleich – es gibt nur veränderte Punktwertungen für die Orte:

- **Obelisk:** Wer zuerst **5 Obelisk-Plättchen** hat, legt sein **fünftes Plättchen verdeckt an** und erhält am Spielende **12 Punkte**. Hat der andere von euch am Spielende **ebenfalls mindestens 5 Obelisk-Plättchen**, erhält er **6 Punkte** – andernfalls 0. Hat **einer** von euch bei Spielende **10 oder mehr** Obelisk-Plättchen, so erhält er $12 + 6 = 18$ Punkte.
- **Pyramiden:** Nur die kleinere (=die mit weniger Plättchen) deiner beiden Pyramiden wird gewertet. Sind beide gleich groß, wird dennoch nur eine von ihnen gewertet. Hat die **kleinere Pyramide 0/1/2/3/4/5/6 Plättchen**, erhältst du **-6/0/4/10/18/30/45 Punkte**.



Beispiel: Bei Spielende sehen die Orts-Tafeln von Spieler Schwarz so aus, wie hier abgebildet. Sein 5. Obelisk-Plättchen ist umgedreht, Schwarz hatte also als Erster 5 Obelisk-Plättchen gesammelt und erhält 12 Punkte. Das 6. Obelisk-Plättchen ist wertlos für ihn. Die Tempel-Plättchen werden nach Sets sortiert. Das vollständige Set (jedes unterschiedliche Plättchen 1x) bringt 16 Punkte. Das Set mit den Plättchen 1, 2 und 4 bringt 9 Punkte und das einzelne 2er-Plättchen ist 1 Punkt wert. Die linke Pyramide besteht aus 0 Plättchen, die rechte Pyramide besteht aus 6 Plättchen. Da nur die kleinere Pyramide zählt und 0 Plättchen hat, bekommt er -6 Punkte. Die 3 zusammenhängenden Plättchen (3, 4, 5) der Grabkammer bilden eine Gruppe, die 4 Punkte wert ist. Das einzelne Grabkammer-Plättchen (1) ist ebenfalls eine Gruppe und ist damit auch 4 Punkte wert. Außerdem hat Schwarz noch zwei ungenutzte Aktions-Plättchen, die je 1 Punkt wert sind. Die Spielfigur auf dem Hafen bringt ebenfalls 1 Punkt. Insgesamt hat Schwarz somit 43 Punkte.

- **Tempel:** Tempel-Plättchen werden nun offen entsprechend ihrer Symbolzahl auf das jeweilige Tempel-Feld gestapelt. Es werden **Plättchen-Sets** gebildet, die aus maximal vier Plättchen (mit 1, 2, 3 bzw. 4 Symbolen) bestehen können. **Jedes Set** aus **1/2/3/4 unterschiedlichen Plättchen** bringt **1/4/9/16 Punkte**.
- **Grabkammer:** Jede Gruppe zusammenhängender Plättchen bringt **4 Punkte, unabhängig von der Größe** der Gruppe. Es ist also ideal, viele einzelne Plättchen mit Lücken dazwischen zu haben. Auch ein einzelnes Plättchen ist eine Gruppe.
- Jedes deiner **nicht genutzten Aktions-Plättchen** bringt unverändert **1 Punkt**.
- Jede **Spielfigur** von dir, die noch auf einem Hafen-Feld steht, bringt unverändert **1 Punkt**.

IMPRESSUM

Autor:



Phil Walker-Harding liebt es seit seiner Kindheit, Brettspiele zu spielen und zu entwickeln. Besonders mag er Spiele, die Menschen unterschiedlichen Alters und Typs zusammenbringen.

Phil interessiert sich außerdem für Theologie, klassische Hollywood-Filme und die Mythen des Alten Ägyptens. Er lebt zusammen mit seiner Frau Meredith in Sydney, Australien.

Imhotep war zum Spiel des Jahres 2016 nominiert.



Illustration: Claus Stephan

Grafik: Michaela Kienle

Redaktion: Ralph Querfurth, Kilian Vosse

Phil Walker-Harding und KOSMOS danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 694272

