

IMHOTEP

ERWEITERUNG

EINE NEUE DYNASTIE

FÜR 2 – 4 SPIELER AB 10 JAHREN

SPIEL-GESCHICHTE

Der Bau der Monumente schreitet voran! Ihr habt euch als würdig erwiesen und sollt auch die künftigen Bauvorhaben leiten. Könnt ihr euer Geschick erneut unter Beweis stellen?

Auf dem Markt gibt es neue Hilfsmittel, die euch bei der Arbeit unterstützen. Und auch den ägyptischen Göttern sind eure Leistungen nicht entgangen. Sie belohnen euch, wenn ihr eure Bauvorhaben richtig vorhersagen könnt. Scheitert ihr jedoch, so werden sie euch bestrafen.

SPIELMATERIAL

5 zweiseitige Orts-Tafeln

4 Streitwagen-Figuren
(Schwarz, Weiß, Grau, Braun)

1 Imhotep-Figur

14 Markt-Karten

7 Götterprophezeiung-Karten

4 Obelisk-Karten
(Schwarz, Weiß, Grau, Braun)

24 Gruft-Plättchen



15 Obelisk-Plättchen



8 Münz-Plättchen



8 Skarabäus-Plättchen

(je 2 in Schwarz, Weiß, Grau, Braun)



5 Gerüst-Plättchen



WAS IST NEU?

Diese Erweiterung bringt **5 neue zweiseitige Orts-Tafeln** ins Spiel.

Von jeder **Tafel-Art** (Markt, Pyramide, Tempel, Grabkammer, Obelisk) gibt es nun **vier verschiedene Seiten** (A, B, C und D).

Ihr könnt vor jedem Spiel entscheiden, welche Seite der Tafeln ihr verwendet und die Seiten auch beliebig mischen.

Beispiel: D) Markt + A) Pyramide + C) Tempel + B) Grabkammer + D) Obelisk

Außerdem gibt es **14 neue Markt-Karten**, die ihr einfach in den Stapel der Markt-Karten einmischt.

Die **7 Götterprophezeiungen** sind ein **Erweiterungs-Modul**. D. h. ihr könnt mit diesen Götterprophezeiungen spielen oder auch ohne sie.

Wenn nicht anders angegeben, bleiben die Regeln des Grundspiels unverändert!

REGELÄNDERUNG: SOFORT-MARKT-KARTEN BEHALTEN

Sofort-Markt-Karten (rot) legt ihr nun nicht mehr auf den Ablagestapel, sondern behaltet sie und legt sie offen vor euch ab. Dies ist wichtig, wenn ihr mit der Götterprophezeiung-Karte „Amun“ spielt.

REGELÄNDERUNG: 2 STEINFARBEN PRO SPIELER IM SPIEL ZU ZWEIT

Sollten im Spiel zu zweit deine Steine im Steinbruch nicht ausreichen, spielst du mit einer zweiten – bisher ungenutzten – Farbe weiter. Behandle diese beiden Steinfarben dann **wie eine Farbe**.

Beispiel: In der A) Grabkammer zählen verbundene Steine dieser beiden Farben dann als ein zusammenhängendes Gebiet.

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN C-SEITEN DER ORTE

C) Markt – Üppiger Markt

Wenn ihr mit dieser Orts-Tafel spielt, erhält **jeder Spieler** zu Spielbeginn **je 2 Münz-Plättchen**. Bei weniger als 4 Spielern kommen ungenutzte Münzen in die Schachtel zurück.



Für jeden Stein, der hier abgeliefert wird, darf der Besitzer des Steins wie gewohnt **sofort 1 Markt-Karte** aus der Auslage nehmen. Zwei Mal im Spiel kann jeder Spieler nun aber **2 benachbarte Markt-Karten auf einmal** aus der Auslage nehmen, wenn er dafür eine seiner Münzen abgibt und in die Schachtel zurücklegt.

So kann es passieren, dass die Felder des Markts **leer** sind, wenn man seinen Stein vom Boot ablädt und dafür eine Karte nehmen möchte. Dann erhält man eine **verdeckte Karte vom Nachziehstapel**.

Bei Spielende sind ungenutzte Münzen wertlos.

Beispiel:



C) Pyramide – Gerüst

Wenn ihr mit dieser Orts-Tafel spielt, benötigt ihr die **5 Gerüst-Plättchen**. Mischt die **5 Gerüst-Plättchen** verdeckt und legt sie auf das Nachzieh-Feld auf der Orts-Tafel. Deckt dann das oberste Gerüst-Plättchen auf und platziert es offen auf dem Feld darüber.



Für jeden Stein, der hier abgeliefert wird, bekommt der Besitzer des Steins **sofort Punkte, Steine aus dem Steinbruch oder eine Markt-Karte von Nachziehstapel**. Du setzt den Stein auf das **nächste freie Feld** des offenliegenden Gerüst-Plättchens. Das Platzieren der Steine wird **links** begonnen, bis das aktuelle Gerüst-Plättchen voll ist.

Dann gibt es eine **Zwischenwertung**: Der Spieler mit den meisten Steinen **auf dem aktuellen Gerüst-Plättchen** erhält **3 Punkte**. Haben mehrere Spieler die meisten Steine, so erhalten sie alle **1 Punkt**.

Dann deckt ihr das nächste Gerüst-Plättchen vom Nachziehstapel auf und legt es auf die 4 Steine. So entstehen mehrere Ebenen aus Steinen und Gerüst-Plättchen.

Sind **alle 5 Gerüst-Plättchen fertig** gebaut, bringt **jeder weitere Stein**, der hier abgeliefert wird, **1 Punkt**. Diese Steine platziert ihr am rechten Rand der Pyramiden-Tafel.

Beispiel:



Das aktuelle Gerüst-Plättchen ist voll mit Steinen belegt. Nun folgt die Zwischenwertung, in der Schwarz für seine Mehrheit auf diesem Gerüst-Plättchen 3 Punkte erhält. Anschließend wird das nächste Gerüst-Plättchen vom Nachziehstapel aufgedeckt und auf die Steine gelegt.

C) Tempel – Tempel des Ra

Die C-Seite funktioniert genauso wie die A-Seite, bis auf folgende Änderung:

Am Ende jeder Runde gibt es **unterschiedliche Boni** für jeden Stein, der von **oben sichtbar** ist – abhängig von dem Feld des Tempels, auf dem der Stein liegt:



Du bekommst **2 Punkte** oder du darfst dir sofort **4 Steine** aus dem **Steinbruch** nehmen und auf dein **Vorrats-Plättchen** legen.



Du ziehst die **3 obersten Markt-Karten** vom **Nachziehstapel**, schaut sie dir an und **behältst eine** davon. Die beiden anderen Karten legst du auf den **Ablagestapel**.



C) Grabkammer – Hügelgrab

Für jeden Stein, der hier abgeliefert wird, bekommt der Besitzer des Steins **am Ende des Spiels Punkte**. Platziere deinen Stein auf einem Feld der untersten Ebene oder mittig auf zwei benachbarten Steinen (egal ob eigene oder fremde). So entsteht nach und nach ein pyramidenförmiges Grab.

Am Ende des Spiels gibt es Punkte: Jede Fläche aus **verbundenen Steinen** deiner Farbe bringt Punkte – je nach der Anzahl der Steine in der Fläche und nach Anzahl der Ebenen, über die sich die Steine verteilen.

Die Punkte berechnen sich dann aus: „Anzahl der Steine“ x „Anzahl der Ebenen“

Wichtig:

1. Jeder Spieler kann für **mehrere Flächen** verbundener Steine Punkte bekommen. Es wird also **nicht nur die größte** eigene Fläche gewertet!
2. Man kann **maximal 4 Punkte pro Stein** bekommen – auch wenn man Steine über alle 5 Ebenen miteinander verbunden hat! So wird verhindert, dass das Hügelgrab zu stark ist.

Ist das Hügelgrab **fertig** gebaut, bringt **jeder weitere Stein**, der hier abgeliefert wird, **1 Punkt**. Diese Steine platziert ihr am rechten Rand der Grabkammer-Tafel.

Beispiel:



Schwarz erhält hier bei Spielende $6 \times 4 = 24$ Punkte für die große verbundene Fläche links. Die Fläche erstreckt sich zwar über alle 5 Ebenen – jedoch beträgt das Ebenen-Maximum für die Wertung 4. Für den einzelnen Stein rechts erhält Schwarz zusätzlich noch $1 \times 1 = 1$ Punkt.

C) Obelisken – Der große Obelisk

Wenn ihr mit dieser Orts-Tafel spielt, erhält **jeder Spieler** zu Spielbeginn die **Obelisken-Karte** in seiner Farbe. Außerdem benötigt ihr die **15 Obelisken-Plättchen**, die ihr neben der Tafel bereitlegt.



Jeden Stein, den du hier ablieferst, platzierst du auf dem **nächsten freien Feld des Pfades**. Du erhältst dann sofort das darauf abgebildete **Obelisk-Plättchen** und darfst dieses dann an deine Obelisk-Karte anbauen.



So versuchst du, einen Obelisk aus Teilen zu bauen, der **möglichst viele Reihen** hat (jede Reihe besteht aus drei Einzelquadraten).



Bei Spielende erhältst du **2 Punkte pro vollständiger Reihe**.

Je nach Spielerzahl gibt es zudem **Bonuspunkte** für den Spieler mit den **meisten vollständigen Reihen**. Bei Gleichstand wird verglichen, wer noch mehr unvollständige Reihen hat. Herrscht auch hier Gleichstand, **addiert** ihr die Platzierungs-Punkte und teilt sie dann durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler. Jeder der am Gleichstand beteiligten Spieler bekommt diese errechneten Punkte **abgerundet**.

Wichtig: Neu angelegte Teile dürfen **gedreht** und **gewendet** werden. Sie dürfen nicht seitlich über den Grundriss des Obeliskens **hinausragen** und es dürfen **keine Lücken** entstehen. Kannst du ein erhaltenes Teil nicht anlegen, so musst du es ungenutzt in die Schachtel zurücklegen.



Sind **alle 15 Felder des Pfades belegt**, bringt **jeder weitere Stein**, der hier abgeliefert wird, **1 Punkt**. Diese Steine platziert ihr am rechten Rand der Obelisk-Tafel.

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN D-SEITEN DER ORTE

D) Markt – Schwarzmarkt

Für jeden Stein, der hier abgeliefert wird, darf der Besitzer des Steins **sofort 1 Markt-Karte** aus der Auslage nehmen. Auf den oberen beiden Feldern liegt je **1 offene Karte**. Auf den unteren beiden Feldern liegen je **3 verdeckte Karten**.



Für einen zum Markt gelieferten Stein kannst du entweder

1. **Eine der offenliegenden Karten** nehmen.

ODER

2. Die **verdeckten Karten eines Felds** nehmen und anschauen. **Wähle dann 1 Karte**, die du behältst. Die **übrigen Karten** legst du **zurück auf das Feld**. Der Besitzer des nächsten Steins kann eine Karte eines anderen Felds nehmen oder die übrigen Karten dieses Felds, auf dem dann aber nur noch 2 verdeckte Karten zur Auswahl liegen.

Am Rundenende bleiben die verdeckt liegenden Karten auf ihren Feldern liegen – sie werden **nicht abgeräumt**. Zudem werden sie, falls nötig, **auf 3 verdeckte Karten ergänzt**.

Die evtl. übrig gebliebenen, einzelnen, **offenliegenden Karten** auf den oberen beiden Feldern werden jedoch **abgeräumt** und durch je eine **neue Karte** ersetzt.

D) Pyramide – Korridor

Wenn ihr mit dieser Orts-Tafel spielt, benötigt ihr die **Imhotep-Figur**. Stellt sie auf das **linke obere Feld** des Korridors. (Alternativ könnt ihr die Figur auch auf einem beliebigen anderen Feld starten lassen.)



Jeder hier abgelieferte Stein wird auf das **nächste freie Feld nach der Imhotep-Figur** im Uhrzeigersinn platziert. Der Besitzer des Steins erhält sofort so viele Punkte, wie auf dem Feld angegeben ist.

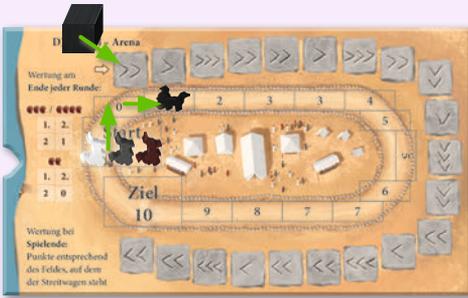
Jedes Mal, wenn ein Spieler sich als **Aktion neue Steine aus dem Steinbruch** holt, darf er entscheiden, ob er die Imhotep-Figur **stehen lässt oder** im Uhrzeigersinn auf das **nächste freie Feld** bewegt.

Durch diese zusätzliche Entscheidung wird die Aktion, neue Steine zu holen, taktischer. Denn die Bewegung der Imhotep-Figur kann dazu führen, dass die Positionen auf den noch nicht gefahrenen Booten dann in der Pyramide plötzlich andere Punktwerte bringen können.

Sind **alle Felder** im Korridor **belegt**, bringt **jeder weitere Stein**, der hier abgeliefert wird, **1 Punkt**. Diese Steine platziert ihr am rechten Rand der Pyramiden-Tafel.

D) Tempel – Arena

Wenn ihr mit dieser Orts-Tafel spielt, erhält jeder Spieler die **Streitwagen-Figur** seiner Farbe. Stellt euren Streitwagen auf das Start-Feld der Tafel.



Immer wenn du hier einen Stein ablieferst, platzierst du den Stein auf das nächste freie Stein-Feld. Dann bewegst du deinen Streitwagen um so viele Felder, wie Pfeile auf dem Stein-Feld angegeben sind. Landet dein Streitwagen auf einem **besetzten** Feld, so rücke ihn auf das **nächste freie Feld** vor.

Am Ende jeder Runde gibt es 2 Punkte für den Spieler, dessen Streitwagen in Führung liegt. Der zweitplatzierte Spieler erhält 1 Punkt (bzw. 0 Punkte im Spiel zu zweit). Hinweis: Sind mehrere Streitwagen auf dem **Ziel-Feld**, gelten diese alle als führend. Die Wertung für den zweiten Platz entfällt dann.

Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler zudem so viele **Punkte**, wie auf dem **Feld** angegeben sind, auf dem sich sein Streitwagen befindet.

Sonderfälle:

1. Sind **alle Stein-Felder belegt**, lässt **jeder weitere Stein**, der hier abgeliefert wird, den Streitwagen **1 Feld vorrücken**. Diese Steine platziert ihr am rechten Rand der Tempel-Tafel.
2. Stehst du bereits auf dem **Ziel-Feld** und lieferst einen Stein in der Arena ab, so erhältst du **1 Punkt**.

D) Grabkammer – Gruft

Wenn ihr mit dieser Orts-Tafel spielt, benötigt ihr die **24 Gruft-Plättchen**. Mischt sie verdeckt und legt sie rechts von der Tafel als verdeckten Vorrat bereit.

Zu **Rundenbeginn** deckt ihr **4 Gruft-Plättchen** auf und platziert sie auf den Feldern links vom Grufteingang.



Wenn du einen Stein ablieferst, wählst du **eines dieser 4 Gruft-Plättchen** aus, legst es in die Schachtel zurück und platziertest deinen Stein auf das **Gruft-Feld mit der entsprechenden Nummer**.

Am Ende des Spiels erhältst du **Punkte für verbundene Steine** deiner Farbe – genau wie bei der Tafel A) Grabkammer.

Wenn du jedoch gar **keinen Stein** in der Gruft abgeliefert hast, erhältst du **-4 Punkte**.

Wichtig: Es kann passieren, dass es kein offenliegendes Gruft-Plättchen mehr gibt, wenn du deinen Stein vom Boot ablädst. Dann erhältst du stattdessen **1 Punkt**.

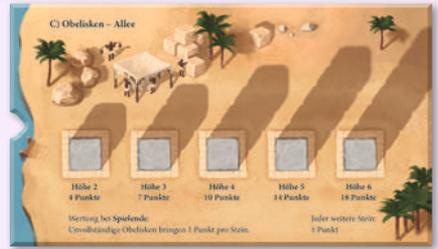
Diese Steine platziert ihr am rechten Rand der Grabkammer-Tafel. Sie zählen nicht zu den verbundenen Feldern, aber als abgelieferte Steine, um die -4 Punkte zu vermeiden.

D) Obelisk – Allee

Wenn du deinen ersten Stein hier ablieferst, **entscheidest** du dich, **an welchem Obelisk** du bauen möchtest. Wähle ein freies Feld aus und lege den Stein dort ab. Jeden weiteren deiner Steine **musst** du auf dieses Feld legen, **bis der Obelisk die angegebene Höhe erreicht hat**. Erst dann darfst du anfangen, an einem anderen freien Obelisk zu bauen.

Sind **alle Obelisk-Plätze belegt**, bringt **jeder weitere Stein**, der hier abgeliefert wird, **1 Punkt**. Diese Steine platziert ihr am rechten Rand der Obelisk-Tafel.

Bei **Spielende** bringen **fertig gebaute Obelisk** die **angegebene Punktzahl**.
Unfertige Obelisk bringen nur **1 Punkt pro Stein**.



GÖTTERPROPHEZEIUNGEN

Ihr könnt mit oder ohne Götterprophezeiungen spielen.
 Wenn ihr sie verwenden möchtet, mischt die **7 Götterprophezeiung-Karten** verdeckt und zieht **zufällig drei davon**.

Deckt diese 3 Karten auf und platziert sie **unterhalb der Orts-Tafeln**. Die übrigen 4 Karten kommen in die Schachtel zurück.



Außerdem erhält jeder Spieler die **beiden Skarabäus-Plättchen** in seiner Farbe.



Zweimal im Spiel kann jeder Spieler eine Prophezeiung machen, dass er die angegebene Aufgabe **bei Spielende erfüllt** hat.

Dazu legst du eines deiner **Skarabäus-Plättchen** auf das entsprechende Feld. Je nachdem, in welcher Runde du das Plättchen abgelegt hast, erhältst du bei Spielende mehr Punkte, wenn du die Aufgabe erfüllt hast. Du bekommst aber auch mehr Punkte abgezogen, wenn du sie nicht erfüllt hast.

Jeder Spieler darf **nur 1 Skarabäus-Plättchen pro Prophezeiung** ablegen.
 Auf jedem Feld einer Prophezeiung ist aber Platz für **je ein Plättchen jedes Spielers**.
 Jeder Spieler darf **nur maximal 1 Prophezeiung pro „Runde 1 oder 2“, „Runde 3 oder 4“ und „Runde 5 oder 6“** machen. Du darfst also nicht deine beiden Plättchen auf „Runde 1/2“-Feldern platzieren – selbst wenn es verschiedene Felder sind.

Ungenutzte Skarabäus-Plättchen sind bei Spielende wertlos.

Beispiel:



Autor:



Phil Walker-Harding liebt es seit seiner Kindheit, Brettspiele zu spielen und zu entwickeln. Er lebt zusammen mit seiner Frau Meredith in Sydney, Australien. *Imhotep* war zum Spiel des Jahres 2016 nominiert.

Cover-Illustration: Miguel Coimbra

Illustration: Martin Hoffmann, Claus Stephan

Grafik: Michaela Kienle

Redaktion: Ralph Querfurth

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

© 2017

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.: 694067



ERLÄUTERUNGEN ZU DEN MARKT-KARTEN

„LASTSCHLITTEN“ (2x)



Wenn du eine solche Markt-Karte erhältst, legst du sie **offen** vor dir ab. Ab jetzt hast du **Platz für 2 weitere Steine** in deinem Vorrat. Wenn du 1 **Lastschlitten-Karte** besitzt, kannst du bis zu 7 Steine auf einmal lagern.

Wenn du 2 **Lastschlitten-Karten** besitzt, kannst du bis zu 9 Steine auf einmal lagern.

„PRIVAT-STEINBRUCH“ (2x)



Wenn du eine solche Markt-Karte erhältst, bekommst du **sofort 1 Siegpunkt** und (bis zu) **3 Steine aus dem Steinbruch**, die du auf dein Vorrats-Plättchen legst. Die Karte legst du anschließend vor dir ab. Dies gilt für alle **Sofort-Karten (rot)** des Grundspiels, wenn ihr mit der Erweiterung spielt.

„STEIN-VERZIERUNG“ (2x)



Wenn du eine solche Markt-Karte erhältst, bleibt sie bis Spielende **offen vor dir liegen**. Bei **Spielende** erhältst du **1 Punkt pro Stein**, der sich zu diesem Zeitpunkt noch auf deinem **Vorrats-Plättchen** befindet.

Solltest du **Lastschlitten-Karten** haben, so bringt dir auch **jeder Stein** auf deinen **Lastschlitten-Karten je 1 Punkt**.

„STATUE“ (4x)



Diese 4 **Statuen-Karten** sind unverändert wie im Grundspiel. Sie ergänzen den Markt-Karten-Stapel, damit das Verhältnis aus Anzahl **Statuen-Karten** zur Anzahl der anderen Karten erhalten bleibt.

„FLOSS“ (2x)



Wenn du eine solche Markt-Karte erhältst, legst du sie offen vor dir ab, **bis du sie einsetzt**. In einem **späteren** Spielzug kannst du **1x folgende Aktion** durchführen:

Lege **2 Steine von deinem Vorrat** zurück in den **Steinbruch**. Platziere anschließend **1 Stein von deinem Vorrat** direkt auf

einen **Ort** – und zwar auf das **nächste erlaubte Feld**.

Achtung: Um diese Karte überhaupt einsetzen zu können, musst du **mindestens 3 Steine** auf deinem Vorrats-Plättchen haben!

Falls du die Karte bis zum Spielende **nicht eingesetzt** hast, bekommst du dafür noch **1 Punkt**.

„LADEPLANKE“ (2x)



Wenn du eine solche Markt-Karte erhältst, legst du sie offen vor dir ab, **bis du sie einsetzt**. In einem **späteren** Spielzug kannst du **1x folgende Aktion** durchführen:

Lege **1 Stein von deinem Vorrat** zurück in den **Steinbruch**.

Fahre anschließend **1 Boot**, das **mindestens 1 Stein von dir**

enthält, zu einem **Ort**, zu dem **bereits 1 anderes Boot** in dieser Runde gefahren wurde.

Achtung: Um diese Karte überhaupt einsetzen zu können, musst du **mindestens 1 Stein** auf deinem Vorrats-Plättchen haben!

Falls du die Karte bis zum Spielende **nicht eingesetzt** hast, bekommst du dafür noch **1 Punkt**.

VARIANTE: VERDECKTE MARKT-KARTEN

Wenn ihr möchtet, dass das Spiel etwas weniger berechenbar ist, könnt ihr folgende Variante ausprobieren: Haltet alle **Markt-Karten**, die ihr bekommt, **verdeckt**.

Deckt **1x Aktion-Karten (blau)** erst dann auf, wenn ihr sie einsetzt. Erst bei **Spielende** deckt ihr eure übrigen Markt-Karten auf.