

Imhotep - KSR

Das Spiel verläuft über 6 Runden. Man spielt im Uhrzeigersinn.

Rundenbeginn: *Entscheidet Euch für A- bzw. B-Orte.*

- ◆ Oberste Runden-Karte aufdecken. Sie zeigt einige Boote. Diese Boote von oben nach unten links (mit Abstand) neben den Orts-Tafeln platzieren.
Es besteht aber keine Zuordnung zu irgendwelchen Orts-Tafeln dadurch.
- ◆ A-Markt: Oberste 4 Markt-Karten aufdecken + auf der Markt-Tafel platzieren.
B-Markt: Oberste 3 Markt-Karten aufdecken + auf der Markt-Tafel platzieren + 2 weitere verdeckte Markt-Karten dort auf Extrafeld ablegen.

Spielzug:

Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden 4 Aktionen ausführen. Man spielt solange reihum, bis alle 4 Boote an Orten liegen.

Neue Steine besorgen:

Nimm 3 Steine aus dem Steinbruch und lege sie auf Dein Vorrats-Plättchen. Mehr als die angezeigten Plätze dürfen nicht besetzt sein. Ggf. musst Du weniger Steine nehmen.

1 Stein auf einem Boot platzieren:

Nimm 1 Stein von Deinem Vorrats-Plättchen und setze ihn auf ein beliebiges leeres Feld eines Bootes, das noch nicht zu einem Ort gefahren wurde.

1 Boot zu einem Ort fahren:

Fahre 1 beliebiges Boot zu einem beliebigen freien Ort. Das Boot muss mind. so viele Steine geladen haben, wie die darin aufgedruckten grauen Steine anzeigen. Die Steine werden von vorn nach hinten jeweils von ihren Besitzern abgeladen und an diesem Ort abgeliefert.

Man muss keinen eigenen Stein auf dem Boot liegen haben.

- ⇒ Der A-Markt und die A-Pyramide werden sofort gewertet.
- ⇒ Der A-Tempel wird zu jedem Rundenende gewertet.
- ⇒ Die A-Grabkammer und die A-Obeliskten werden erst zum Spielende gewertet.

1 blaue Markt-Karte ausspielen:

Pro Zug kann nur 1 blaue Markt-Karte gespielt werden. Die Karte kommt danach auf den Ablagestapel.

Runden-

Ende:

- ◆ Liegen 4 Boote an Orten, wird der Tempel gewertet.
- ◆ Jeder von oben sichtbare Stein bringt seinem Spieler 1 Punkt.
- ◆ Die 4 Boote werden nun zu den restlichen Booten gelegt.
- ◆ Evtl. übrig gebliebene Markt-Karten auf der Markt-Tafel werden nun auf den Ablagestapel gelegt.
- ◆ Der Spieler links vom Spieler, der das 4. Boot gefahren hat, wird neuer Startspieler.

Spiel-

Ende:

- ◆ Nach 6 Runden endet das Spiel. Es folgt die Endwertung.
- ◆ Zunächst die Grabkammer werten, dann die Obeliskten.
- ◆ Markt-Karten "Verzierung" + "Statue" punkten gemäß Text.
- ◆ Ungenutzte blaue Markt-Karten sind noch je 1 Punkt wert.
- ◆ Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Steinen auf seinem Vorrats-Plättchen siegt. Ansonsten gibt es bei weiterem Patt mehrere Gewinner.

ORTE: Nachfolgend sind nur die "A" - Orte aufgeführt.

Markt:

Je abgeliefertem Stein nimmt man sofort 1 Markt-Karte aus der Auslage + legt sie offen vor sich. Steine zum Steinbruch legen. ROTE Karten sofort einsetzen, BLAUE in einem späteren Zug. LILA "Statuen" + GRÜNE "Verzierungen" werten zum Spielende.

Pyramide:

Je abgeliefertem Stein gibt es sofort Punkte. Links oben mit Platzierung starten; Spalte voll machen. Weiter: Mittelspalte. Die 2. + 3. Ebene hat 4 bzw. 1 Platz für Steine. Jeder weitere Stein dort bringt 1 Punkt.

Tempel:

Zum Rundenende gibt es 1 Punkt für jeden von oben sichtbaren Stein. Es wird von links nach rechts platziert. Auf eine volle Ebene wird obendrauf weiter platziert.

Grab-

kammer:

Spaltenweise platzieren. Zum Spielende werten verbundene Farbflächen (nicht diagonal). Tafel kann man rechts fortführen.

Obeliskten:

Jeden abgelieferten Stein auf passendem Farbfeld ablegen. Wertung zum Spielende erfolgt nach Säulenhöhen. Man muss mit mind. 1 Stein vertreten sein, um mitzuwerten. Patt: Platzierungs-Punkte addieren + abgerundet teilen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Winner - 06.05.16

Hinweise zur KSR an roland.winner@gmx.de