

Imhotep (Das Duell) - KSR

Ihr seid abwechselnd an der Reihe, bis das Spielende ausgelöst wird.
Wer am Zug ist, MUSS genau 1 der 3 möglichen Aktionen machen:

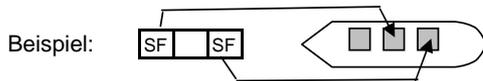
● 1 Spielfigur platzieren:

Setze 1 Figur vom eigenen Vorrat auf ein freies Hafensfeld.
Jedes Hafensfeld hat nur Platz für genau 1 Figur.

● 1 Boot entladen:

Du entlädst 1 Boot, in dessen Reihe oder Spalte mind. 2 beliebige Spielfiguren stehen. Das können sogar nur Spielfiguren des Gegenspielers sein.

- Die Spielfigur ganz nah am Boot nimmt das Plättchen, das am weitesten von ihr entfernt im Boot liegt. Die Spielfigur kehrt zu ihrem Besitzer zurück.
- Die 2. und ggf. 3. Spielfigur (SF) verfährt wie unter a).
Sollte ein Plättchen übrig sein, kommt es in die Schachtel zurück.



Das Boot wird mit 3 zufälligen Plättchen aufgefüllt.
Kann es nicht aufgefüllt werden, geht es aus dem Spiel.

Erhaltene Plättchen legen die Spieler sofort an ihre Ortstafeln an.

Obelisk: übereinander oberhalb der Obelisk-Tafel
Tempel: verdeckt als Stapel auf die Tempel-Tafel
Pyramide: je nach Farbe zuordnen: Ebene unten 3, Mitte 2, oben 1 Plättchen
Grabkammer: je nach Nummer (1 - 12) an Grabkammer-Tafel
Aktions-Pl.: offen rechts neben Ortstafeln

● 1 Aktions-Plättchen ausspielen:

Spieler 1 Aktions-Plättchen aus und nutze seine Funktion.
Das Plättchen ist damit aus dem Spiel zu nehmen.

Spielende:

Wurde das vorletzte Boot aus dem Spiel entfernt, endet das Spiel sofort.
Das letzte Boot wird nicht mehr entladen.

Endwertung: (SP = Siegpunkte)

A-Seiten:

Obelisk: je 1 SP. Hat ein Spieler mehr Obelisk als der andere = 6 SP extra
Tempel: jedes Kreissymbol darauf = 1 SP (Es gibt 1 - 4 Kreise je Plättchen)
Pyramide: Helle und dunkle Pyramide separat werten.
1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 Plättchen in Pyramide = 1 / 3 / 6 / 10 / 15 / 21 SP.
Grab-
Kammer: Je 1 / 2 / 3 / 4 / 5+ zusammenhängende Plättchen = 1 / 4 / 9 / 16 / 25 SP.
Ein einzelnes Plättchen gilt auch als Gruppe.
Die Plättchen 12 und 1 hängen nicht zusammen.
Aktions-
Plättchen: Jedes nicht genutzte Aktions-Plättchen = 1 SP
Spielfigur: Jede eigene Spielfigur im Hafen = 1 SP

B-Seiten:

Obelisk: Wer zuerst 5 Plättchen hat, legt das 5. Plättchen verdeckt an: 12 SP.
Wer als Zweiter 5 Plättchen hat, erhält 6 SP.
Hat ein Spieler ≥ 10 Plättchen, erhält er 18 SP.
Tempel: 1 Stapel je Anzahl von Kreis-Symbolen machen (also 4) und Sets bilden
aus Plättchen mit je 1, 2, 3, 4 verschiedenen Symbolen = 1 / 4 / 9 / 16 SP.

Beispiel:



Pyramide: Nur die kleinere bzw. eine von 2 gleich kleinen Pyramiden werten.
0 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 Plättchen = -6 / 0 / 4 / 10 / 18 / 30 / 45 SP.
Grab-
Kammer: Jede Gruppe zusammenhängender Plättchen = 4 SP (egal, wie groß).
Ein einzelnes Plättchen gilt auch als Gruppe.
Die 12 und 1 hängen nicht zusammen.
Aktions-
Plättchen: Jedes nicht genutzte Aktions-Plättchen = 1 SP
Spielfigur: Jede eigene Spielfigur im Hafen = 1 SP

➔ Wer die meisten SP hat, gewinnt. Patt: Wer nicht angefangen hat, gewinnt.