

IMHOTEP

DAS DUELL

FÜR 2 SPIELER AB 10 JAHREN

Играй без чтения
правил с
KOSMOS Erklär-App



Хочешь ознакомиться с
правилами, но не хочешь
читать? Скачай
приложение
„Erklär-App“.



ПРЕДЫСТОРИЯ

Состязание строителей продолжается! "Имхотеп-дуэль" позволяет вам оказаться в роли Нефертити или Эхнатона - одного из самой известной царской пары Египта. Расставьте своих миплов с умом, чтобы получить самые ценные жетоны из шести разгружаемых лодок. Постепенно вы строите четыре памятника, чтобы получить как можно больше очков славы и победить!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Когда наступает ваша очередь ходить, вы выбираете одно из трёх доступных действий:

- выставить одного мипла;
- разгрузить одну лодку;
- разыграть один жетон действия.

Разгружая лодки вы получите (в зависимости от положения миплов на поле) жетоны для ваших планшетов Мест. В конце игры Места принесут вам очки. Выиграет тот, кто наберёт больше очков.

СОСТАВ ИГРЫ

- 60 жетонов

- 12 жетонов Обелиска
- 12 жетонов Пирамид (6 тёмных и 6 светлых)
- 12 жетонов Храма (с 1, 2, 3 или 4 символами круга)
- 12 жетонов Гробницы (со значениями 1–12)
- 12 жетонов действий (4 вида по 3 штуки)

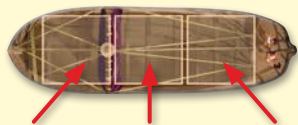


- 2 x 4 поаншета Мест

- 2 Обелиска
- 2 Храма
- 2 Пирамиды
- 2 Гробницы

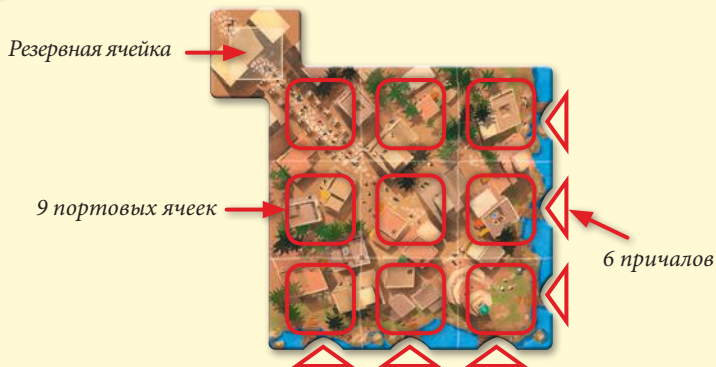


- 2 x 4 Мипла (по 4 каждого из двух цветов: Чёрного и Белого)
- 6 Лодок (по 3 погрузочных места)



1. Погрузочное место 2. Погрузочное место 3. Погрузочное место

- 1 Порт-поле (с одной резервной ячейкой, шестью причалами и девятью портовыми ячейками)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

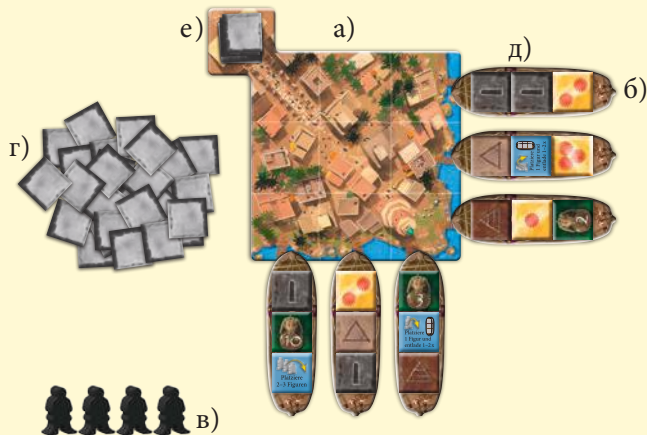
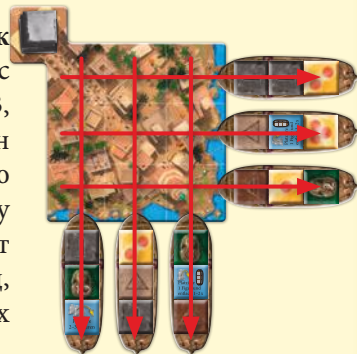
- а) Поместите **Порт-поле** в центре стола
- б) Поместите **6 Лодок** в 6 углублений причалов Порта.
- в) Каждый игрок выбирает **Цвет** (Чёрный или Белый) и берет **4 Миплов** выбранного цвета, а также по одному **планшету** Обелиска, Храма, Пирамиды и Гробницы, которые вы кладёте перед собой. Все планшеты имеют **А-сторону** и **В-сторону**. В первых партиях рекомендуется играть на А-стороне.

В более поздних партиях вы можете использовать В-сторону. Конечно, вы можете совмещать А- и В-сторону. Обратите внимание на то, что оба игрока должны использовать одинаковые стороны у одинаковых планшетов!

- г) Перемешайте **лицом вниз** все **60 жетонов** и сформируйте **тайный Резерв**;
- д) Выложите в **каждую** из шести лодок открыто по **3 случайных** жетона. Всегда начинайте заполнять погрузочные места от первого к третьему.
- е) Также положите **лицом вниз** **3 случайных жетона** на **резервную ячейку** на поле.

9 Портовых ячеек

составляют сетку с размерами 3x3, которая с двух сторон ограничена шестью причалами. Каждому причалу соответствует один Ряд или Столбец, состоящий из трёх ячеек.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки ходят **поочередно** до тех пор, пока игра не закончится. Первым ходит тот, кто моложе. В свой ход игрок выполняет **только одно** действие из трёх возможных:

1 Выставить мипла

Возьмите **одного** вашего мипла из резерва и поместите его на **свободную ячейку порта** (в каждой ячейке может находиться только один мипл). Если **все** ваши миплы уже **расположены на поле**, вы не можете выполнять это действие.



Пример: Чёрный игрок выбирает это действие и выставляет своего мипла на одну из четырёх свободных ячеек.

ИЛИ

2 Разгрузить лодку

Выберите **одну** из лодок, в чьём **Ряду** или **Столбце** присутствует хотя бы **два мипла** любого цвета (даже если ни один из миплов не является вашим). Если же **количество миплов** в выбранном Ряду или Столбце **меньше двух**, вы не можете выполнять это действие.

Каждый мипл в выбранном Ряду или Столбце позволяет вам разгрузить **один жетон** из соответствующей лодки.

При этом действует следующее правило:

Ближайший к лодке мипл разгружает **самый**

дальний от Porta жетон. Игрок забирает мипла обратно в резерв и берёт разгруженный жетон. Этот процесс повторяется до тех пор, пока каждый мипл в Ряду или Столбце не получит по одному жетону из лодки. Если ячейка Porta **не занята**, то она пропускается. Таким образом может случиться так, что одно погрузочное место в лодке **не будет разгружено**. Этот жетон **убирается в коробку**. Затем лодка снова заполняется тремя случайными жетонами.

Резерв жетонов закончился и лодка не может быть пополнена? Тогда эта лодка вместо этого **удаляется из игры**.



Пример: Ход чёрного игрока, он решает разгрузить лодку. У чёрного игрока хороший выбор, так как в каждом Ряду или Столбце находится как минимум по два мипла. Это значит, что он может разгрузить хоть средний Столбец, несмотря на то, что в нем нет миплов его цвета. Игрок решает разгрузить нижний Ряд. В результате Чёрный игрок получает жетон Гробницы со значением 12, а Белый - жетон Храма со значением 1. Тёмный жетон пирамиды будет удален из игры.

Полученные жетоны игроки сразу же размещают на своих планшетах:

- **Жетоны Обелиска** выкладываются друг над другом над планшетом Обелиска.

- **Жетоны Храма** складываются в стопку лицом вниз на планшете Храма.
- **Жетоны Пирамиды** выкладываются над планшетом Пирамиды в соответствии с их цветом. Там есть места для светлой и для тёмной пирамиды. Каждая пирамида может состоять максимум из шести жетонов (3 в нижнем ярусе, 2 в среднем и 1 в верхнем).
- **Жетоны Гробницы** выкладываются на планшет Гробницы в соответствии с их номером.
- **Жетоны действий** выкладываются открыто рядом с вашими планшетами.




ИЛИ

3 Разыграть жетон действия

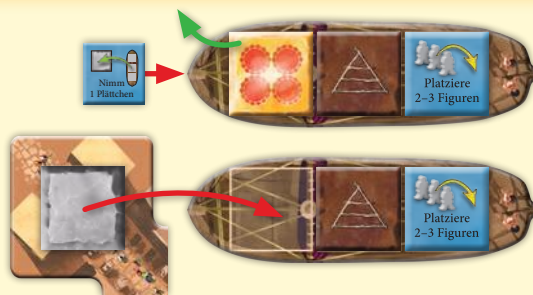
Если у вас есть жетон действия, в свой ход вы можете разыграть его, применив указанный на нём эффект. После применения жетон действия удаляется из игры и возвращается в коробку. Вы можете разыграть только **один жетон действия за ход**.

Виды жетонов действий:

 **Возьмите 1 жетон:** возьмите один жетон из любой лодки (**Исключение:** вы не можете взять жетон действий).

Немедленно выложите выбранный жетон на соответствующий ему планшет.

После этого возьмите новый жетон **из Резерва** и выложите его **лицом вверх** на освободившееся только что место в лодке.



Пример: Ход Чёрного игрока. Он хочет разыграть жетон „Возьмите 1 жетон“. Из всех жетонов, лежащих на лодках, кроме жетонов действий, игрок берёт себе жетон Храма со значением 4. На освободившееся погрузочное место выкладывается новый жетон из Резерва.



Выставьте 2-3 Мипла: Выполните 2 или 3 раза действие „Выставить мипла“ так же, как описано на стр.4 Правил.



Выставьте Мипла и разгрузите 1-2 лодки: Сперва выполните действие „Выставить мипла“ и затем 1 или 2 раза действие „Разгрузить лодку“ так же, как описано на стр.4 Правил.



Поменяйте местами 2 Жетона и разгрузите: Сначала поменяйте местами 2 жетона в лодке, а затем выполните действие „Разгрузить лодку“.



Пример: Чёрный игрок использует жетон „Поменяйте местами 2 Жетона и разгрузите“. Он меняет местами два жетона, а затем выбирает, какую лодку разгрузить.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки ходят по очереди до тех пор, пока из игры не будет удалена предпоследняя лодка, и на поле, следовательно, останется только одна лодка. Тогда игра немедленно заканчивается, и начинается подсчёт очков. Запомните, лодка удаляется из игры, если её нельзя загрузить жетонами. Последнюю лодку нельзя разгрузить и получить лежащие на ней жетоны.

Подсчёт очков

Каждое Место (Обелиск, Храм, Пирамида, Гробница) приносит вам очки по-разному.

Подсчёт очков на стороне А:

- **Обелиск:** Каждый жетон Обелиска приносит 1 очко. Если у одного из игроков больше жетонов Обелиска, он получает дополнительно 6 очков.
- **Храм:** Каждый символ Круга на жетоне Храма приносит 1 очко.

- **Пирамиды:** Ваша светлая и ваша тёмная Пирамида оцениваются отдельно. Чем больше жетонов в пирамиде, тем больше очков она приносит. За 1/2/3/4/5/6 жетонов в одной Пирамиде вы получаете 1/3/6/10/15/21 очков.

- **Гробница:** За каждую группу из 1/2/3/4/5 (или больше) соединённых жетонов вы получаете 1/4/9/16/25 очков.

Вы оцениваете все ваши группы жетонов. Группы жетонов образуются тогда, когда между ними появляется зазор, т.е. отсутствует один жетон или более.

Важно:

- Даже один жетон - это группа.
- Жетоны 12 и 1 не являются соединёнными!

- Каждый неиспользованный жетон действия вносит 1 очко.
- Каждый Мипл, который всё ещё находится на поле, приносит 1 очко.

Побеждает тот, кто набрал в общей сложности больше очков. При равенстве побеждает второй игрок.



Пример: Планишеты Мест Чёрного игрока в конце партии выглядят так, как показано на рисунке выше. 2 жетона Обелиска приносят 2 очка. Игрок не опережает соперника по количеству жетонов Обелиска, следовательно, он не получает дополнительные 6 очков. Жетона Храма имеют значения 1, 4 и 2 и приносят в сумме 7 очков. Светлая пирамида состоит из четырёх жетонов, что приносит 10 очков. Тёмная пирамида состоит из максимального числа жетонов (6) и приносит 21 очко (максимум). В Гробнице у игрока есть группа из шести соединённых жетонов, которая приносит ему 25 очков. Также в Гробнице ещё есть группа из одного жетона - это 1 очко. Кроме того, Чёрный игрок сохранил два жетона действий, каждый из которых приносит по одному очку. Мипл на игровом поле также приносит 1 очко. Таким образом Чёрный игрок набрал 69 очков.

ВАРИАНТ В-СТОРОНЫ

Для более сложного варианта игры несколько или все планшеты Мест могут быть перевернуты на **В-сторону**. Правила игры остаются прежними, меняются только правила подсчёта очков:

- **Обелиск:** тот, кто первым соберёт 5 жетонов Обелиска, переворачивает пятый жетон лицевой стороной вниз и в конце игры получит 12 очков. Если к концу игры у второго игрока также минимум будет 5 жетонов Обелиска, он получит 6 очков, если нет – 0. Если один из вас в конце игры имеет 10 или более жетонов Обелиска, он получает $12 + 6 = 18$ очков.
- **Пирамиды:** Оценивается наименьшая (с меньшим числом жетонов) из двух ваших пирамид. Если обе пирамиды равны, всё равно, очки принесёт только одна. Если меньшая пирамида имеет **0/1/2/3/4/5/6 жетонов**, вы получаете **-6/0/4/10/18/30/45** очков.



Пример: Планшеты Мест Чёрного игрока в конце партии выглядят так, как показано на рисунке выше. Пятый жетон Обелиска перевернут, значит, Чёрный игрок первым собрал 5 жетонов Обелиска и получает 12 очков. Дополнительные 6 очков он не получает. Жетоны Храма сортируются по наборам. Полный набор приносит 16 очков. Набор из трёх жетонов (1, 2 и 4) даёт 9 очков, а последний жетон со значением 2 стоит 1 очко. Из двух пирамид игрока наименьшей является светлая (0 жетонов, а у тёмной - 6), она приносит -6 очков. В гробнице находится две самостоятельные группы жетонов, каждая из которых приносит по 4 очка. Неиспользованные жетоны действия приносят по 1 очку каждый. Оставшийся на Поле мипл даёт 1 очко. Таким образом Чёрный игрок набрал 43 очков.

- **Храм:** Жетоны Храма теперь выкладываются в открытую на соответствующие их значению ячейки на планшете Храма. Каждые 4 жетона с разными значениями образуют **наборы**. **Каждый набор из 1/2/3/4 различных жетонов приносит 1/4/9/16 очков**.
- **Гробница:** Каждая группа соединённых жетонов приносит **4 очка, независимо от размера группы**. Т.к. одиночный жетон - это тоже группа, идеально иметь как можно больше отдельных жетонов.
- Каждый ваш **неиспользованный жетон действия** приносит **1 очко**.
- Каждый **Мипл**, который в конце игры остаётся на Поле, приносит **1 очко**.

Автор:



Phil Walker-Harding с детства любит играть и создавать настольные игры. Особенно ему нравятся игры, которые объединяют людей разных возрастов и типов.

Phil также интересуется теологией, классическими голливудскими фильмами и мифами Древнего Египта. Он живет со своей женой Frau Meredith в Сиднее, Австралия.

Imhotep был номинирован на Spiel 2016.

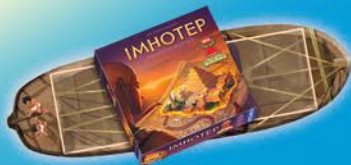


Иллюстрации: Claus Stephan

Графика: Michaela Kienle

Редактирование: Ralph Querfurth, Kilian Vosse

Phil Walker-Harding и KOSMOS благодарят всех тестировавших игру.



© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 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

