

PHIL WALKER-HARDING

IMHOTEP

THE DUEL

2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE 10 ÉVES KORTÓL



A JÁTÉK TÖRTÉNETE

Az építők viadala folytatódik az Imhotep: The Duel játékban, ahol Nefertiti és Ekhnaton, az ókori Egyiptom egyik legismertebb uralkodópárjának bőrébe bújhattok. Munkásaidat taktikusan elhelyezve szerezd meg a legértékesebb lapkákat a szállítóhajókról. Építsd fel lépésről lépésre a négy emlékművet annak érdekében, hogy minél több győzelmi pontot gyűjts, és megnyerd a párbajt!

A JÁTÉK CÉLJA

Amikor te vagy soron, az alábbi három akció közül választhatsz:

- Egy munkás lerakása
- Egy hajó kirakodása
- Egy akciólapka kijátszása

A hajók kirakodásakor a munkásaid elhelyezkedése alapján az építmény lapkákat szerezhetsz. A játékosok a játék végén a megépített emlékművek után pontokat kapnak, a játékot az nyeri, aki a legtöbb ponttal rendelkezik.

A JÁTÉK TARTALMA

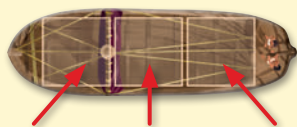
- 60 Rakománylapka
 - 12 Obeliszklapka
 - 12 Pyramis lapka (6 sötét és 6 világos)
 - 12 Templom lapka (1, 2, 3 vagy 4 szimbólummal)
 - 12 Sírkamra lapka (1-12-ig számozva)
 - 12 Akciólapka (3 db a 4 különböző akcióból)



- 8 Játékosábla
 - 2 Obeliszk tábla
 - 2 Templom tábla
 - 2 Piramis tábla
 - 2 Sírkamra tábla

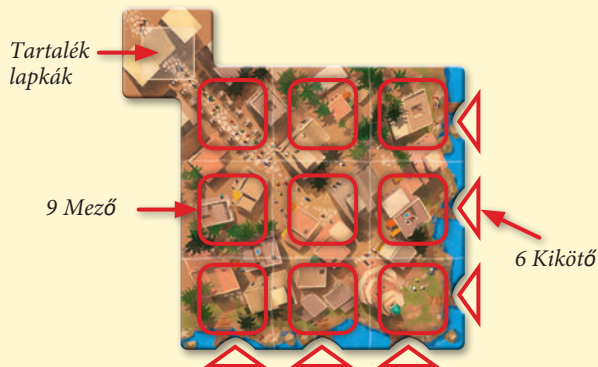


- 8 Munkás (4 db mindkét játékosnak,



1. rakodótér 2. rakodótér 3. rakodótér

- 1 Kikötőtábla (1 helyel a tartalék lapkák, 9 mezővel és 6 kikötővel)



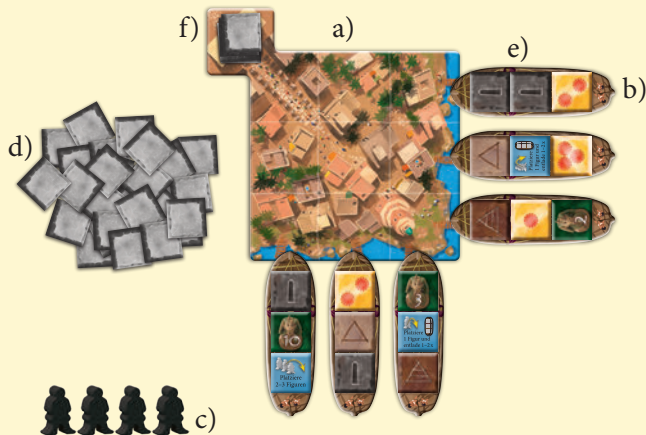
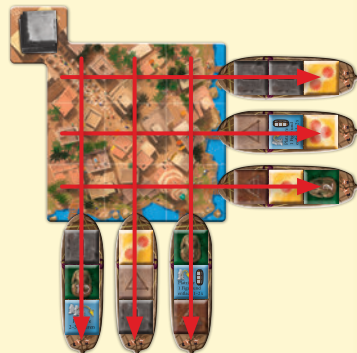
ELŐKÉSZÜLETEK

- Fektesd a **kikötőtáblát** a játéktér közepére.
- Helyezd a **hat hajólapkát** a kikötőkhöz.
- Mindkét játékos válasszon egy színt (fekete vagy fehér) és vegye magához a színéhez tartozó **négy munkást**, valamint a négy különböző emlékműhöz tartozó egy-egy **játékos táblát** (obeliszk, templom, piramis, sírkamra), és helyezze el maga előtt. Minden játékos táblának **A és B oldala** van. Első játék során használjátok az A oldalt.

Későbbi játékok során kipróbálhatjátok a játékos táblák B oldalát is. Természetesen akár kombinálhatjátok is az A és a B oldalakat, de győződjetek meg róla, hogy minkét játékos az egyes játékos táblák ugyanazon oldalát használja.

- Keverd meg a **rakománylapkákat** és **képpel lefelé** halmozd fel a kikötőtábla mellett. Ez lesz a **készlet**.
- Helyezz **három véletlenszerűen kiválasztott rakománylapkát** képpel felfelé a **mindegyik** hajóra (először az 1., majd a 2. végül a 3. rakodótérre).
- Helyezz el három véletlenszerűen kiválasztott rakománylapkát képpel lefelé a kikötő táblán a **tartalék lapkáknak** kijelölt helyre.

A kikötőtáblán lévő 9 mező egy 3x3-as hálót alkot, a hat hajó a kikötő két oldala mellett horgonyoz. Mindegyik hajó egy 3 mezőből álló sorhoz vagy oszlophoz kapcsolódik.



A JÁTÉK MENETE

A játékosok **egymás után** kerülnek sorra, amíg a játék végét kiváltó esemény be nem következik. A fiatalabb játékos kezd. A soron lévő játékos az alábbi **akciólehetőségek közül választ egyet**:

Egy Munkás Lerakása

Vegyél el **egy munkást** a készletedből és rakd le **egy szabad mezőre** a kikötőtáblán. (Egy mezőn csak egy munkás állhat.)

Nem választhatod ezt az akciót, ha **már mindegyik munkásodat leraktad** a kikötőbe.



Példa: a Fekete játékos van soron és elhelyezi egy munkását a négy megmaradt szabad mező egyikére.

VAGY

Egy Hajó Kirakodása

Rakodj ki **egy hajót**, amelyik **egy olyan sor vagy oszlop végén horgonyoz**, amelyben **már legalább két (bármilyen színű) munkás áll** (a hajót akkor is kirakodhatod, ha egyik munkás sem a tiéd).

Nem választhatod ezt az akciót, ha a nincs **legalább két (bármilyen színű) munkás** egy sorban vagy oszlopban.

A kiválasztott sorban vagy oszlopban (de csak ebben a sorban vagy oszlopban!) valamennyi munkás kirakodik egy rakománylapkát a hajóról.

A kirakodás szabályai:

A hajóhoz legközelebb álló munkás a kikötőtől

legtávolabb lévő rakománylapkát veszi le (3. rakodótér). Az a játékos, akihez az adott munkás tartozik, visszateszi a munkást a készletébe és elveszi a hozzá tartozó rakománylapkát.

A folyamat addig ismétlődik, míg az adott sorban vagy oszlopban lévő valamennyi munkás ki nem rakodott egy lapkát a hajóról. Ha az adott sorhoz vagy oszlophoz tartozó mező egyikén nem áll munkás, azt figyelmen kívül kell hagyni. Így előfordulhat, hogy egy rakománylapkát **nem rakodnak ki**. Ezt a rakománylapkát **tegyétek vissza a játék dobozába**. Ezután a hajót fel kell tölteni a készletből három új rakománylapkával. Amennyiben a **készlet elfogyott** és egy hajót nem lehet feltölteni, a **hajó kikerül a játékból**.



Példa: a Fekete játékos az „Egy Hajó Kirakodása” akciót választja. Bármelyik sort vagy oszlopot választhatja, mivel mindegyikben áll legalább két munkás. A középső sort is választhatná, annak ellenére, hogy csak fehér munkás áll az oszlopban.

A Fekete játékos az alsó sort választja, így a Fekete játékos megkapja a 12-es számú sírkamra lapkát, Fehér játékos pedig az egy szimbólumos templom lapkát. A fekete piramis lapka kikerül a játékból.

A **megszerzett rakománylapkát** azonnal el kell helyezni a játékos táblán a megfelelő helyre:

- az **obeliszk lapkát** az obeliszk tábla feletti oszlopba kell letenni.

- A **templom lapkát** képpel felfelé a templom táblára kell helyezni.
- A **piramis lapkát** a piramis tábla megfelelő színű alapjához kell illeszteni. A táblán egy világos és egy sötét piramis található. Mindkét piramis hat piramis lapka felhasználásával épülhet fel (három lapka az alsó, kettő a középső sorban és egy a tetején).
- A **sírkamra lapkát** a rajta lévő számmal megegyező számú helyre kell letenni a sírkamrában.
- Az **akciólapkákat** képpel felfelé a játékos tábla mellé helyezzük.



VAGY

Egy Akciólapka Kijátszása

Ha van akciólapkád, kijátszhatod és használhatod annak képességét. A kijátszott akciólapka használat után kikerül a játékból és vissza kell tenni a játék dobozába.

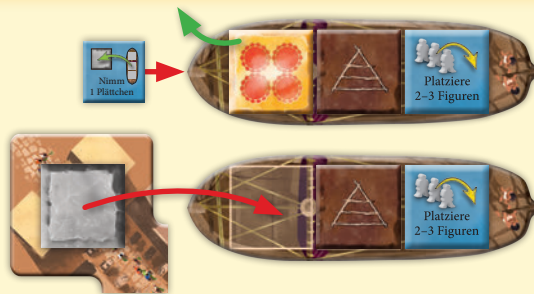
Egy körben csak egy akciólapkát tudsz kijátszani. A lapka kijátszásával a köröd véget ér.

Az akciólapkák áttekintése:



Take 1 Token (vegyél el egy lapkát): válassz egy rakománylapkát bármelyik hajóról (Kivétel: nem vehetsz el akciólapkát). A kiválasztott lapkát azonnal le kell tenned a játékos táblára a megfelelő helye.

Vedd el a legfelső lapkát a **tartalék lapkák** közül és helyezd **képpel felfelé** a megüresedett rakodóterbe.



Példa: Fehér játékos a körében kijátsza a „Take 1 Token” akciólapkát. Bármelyik rakománylapkát kiválaszthatja erről a hajóról az akciókártya kivételével. A fehér játékos a 4 szimbólumos templom lapkát választja, az üres rakodóteret pedig feltölti a legfelső tartalék lapkával.



Place 2-3 Meeples (2-3 munkás lerakása): Hajtsd végre az „Egy Munkás Lerakása” akciót kétszer vagy háromszor egymás után. Az akció szabályai a 4. oldalon találhatóak.



Place 1 Meeple and unload 1-2x (1 munkás lerakása és 1-2 hajó kirakodása): Hajtsd végre az „Egy Munkás Lerakása” akciót, majd egyszer vagy kétszer hajtsd végre az „Egy Hajó Kirakodása” akciót.



Swap 2 tokens and unload (2 lapka felcserélése és kirakodás): Cseréld fel két rakománylapkát az egyik hajón, majd rakodj ki egy hajót a szabályoknak megfelelően. Nem kötelező azt a hajót kirakodni, amelyiken felcserélted a rakománylapkákat.



Példa: A Fehér játékos használja a „Swap 2 tokens and unload” akciólapkát. Felcserél két rakománylapkát az egyik hajón, majd ezután bármelyik hajót kirakodhatja.

A JÁTÉK VÉGE

A játékosok felváltva hajtják végre az akcióikat mindaddig, **amíg az utolsóelőtti hajó ki nem kerül a játékból**, vagyis már csak egy hajó marad a játéktábla mellett. Ekkor a játék azonnal véget ér, kezdődik a játék végi értékelés. Ne felejtsetek eltávolítani a hajókat, ha a rakodóteret már nem tudjátok újratölteni. **Az utolsó hajót már nem lehet kirakodni, és egyik játékos sem kapja meg a rakodóterében található rakománylapkákat.**

Játék végi értékelés

Az egyes emlékművek (obeliszk, templom, piramis, sírkamra) pontozása egymástól eltérő módon történik.

A játékosablák **A oldalának** pontozása:

- **Obeliszk:** minden **obeliszk lapka egy pontot** ér. Ha egyikőtök **több** obeliszklapkával rendelkezik, mind a másik játékos, akkor **további hat pontot** kap.
- **Templom:** a templomlapkákon található minden **kör szimbólum egy pontot** ér.

- **Piramis:** a **világos** és a **sötét** piramist külön-külön kell lepontozni. Minél több piramis lapkát használtál fel a piramis megépítésekor, annál több pontot kapsz. Az **egy piramison** található **1/2/3/4/5/6 piramis lapka** után **1/3/6/10/15/21 pontot** kapsz.

- **Sírkamra:** Minden **egymáshoz kapcsolódó 1/2/3/4/5 (vagy több) sírkamra lapka** után **1/4/9/16/25 pontot** kapsz. Minden lapkacsoportot külön-külön lepontozhatsz. A lapkák külön lapkacsoportnak számítanak, ha közöttük legalább egy üres hely van.

Tanács:

- a különálló lapka is „csoportnak” számít.
- a 12-es és az 1-es számú sírkamra lapkák nem kapcsolódnak egymáshoz.
- Minden fel nem használt akciólapka 1 pontot ér.
- Minden munkás, aki a kikötőben maradt 1 pontot ér.

A játékot az a játékos nyeri, aki a **legtöbb pontot** gyűjtötte. **Egyenlőség** esetén az a játékos a győztes, **aki nem volt kezdőjátékos.**



Példa: A játék végén a Fekete játékos játéktáblája a képen láthatóak szerint alakul. A két obeliszk lapka együtt 2 pontot ér. Fekete játékos nem szerzett több obeliszk lapkát, mint az ellenfele, ezért a további 6 pontot nem kapja meg. A három templom lapkán 1, 4 és 2 kör szimbólum van, ezek együttesen 7 pontot érnek. A bal oldali (világos) piramis 4 lapkából áll, így 10 pontot ér. A jobb oldali (sötét) piramis teljesen felépült, 6 piramis lapkából áll, tehát 21 pontot ér. A sírkamrában a Fekete játékosnak van egy 6 lapkából álló összefüggő lapkacsoportja, ez 25 pontot ér, de emellett van egy másik, 1 lapból álló „csoport” is (11), ezért további 1 pontot kap. Fekete játékosnak van két fel nem használt akciólapkája, ezek mindegyike 1 pontot ér, továbbá egy munkása maradt a kikötőben, utána is jár 1 pont. Fekete játékos így összesen 69 pontot szerzett.

JÁTÉKVARIÁCIÓ: B-OLDAL

Ha további kihívásokat kerestek, próbáljátok ki a játékosablak B oldalát is. Jászhattok a táblák A- és B oldalával is vegyesen. A játékszabályok változatlanok, egyedül a pontozás módosul:

- **Obeliszk:** Az a játékos, aki először megszerzi az **ötödik obeliszk lapkát** helyezze el azt képpel lefelé. Ez a játékos **12 pontot** kap a játék végén. Ha a másik játékos szintén összegyűjt **legalább 5 obeliszk lapkát**, **6 pontot** kap (ellenkező esetben nullát). Ha egyikőtök **10 vagy több** obeliszk lapkával rendelkezik, $12 + 6 = 18$ pontot kap.
- **Piramis:** Csak a kisebb (= kevesebb lapkából álló) piramist után kaptok pontot. Ha a két piramis egyforma méretű, akkor is csak az egyiket lehet lepontozni. **-6/0/4/10/15/30/45 pontot kaptok, ha a kisebbik piramisotok 0/1/2/3/4/5/6 lapkából áll.**

- **Templom:** A templom lapkákat most képpel felfelé a kijelölt helyen a rajtuk lévő szimbólumok szerint csoportosítva kell gyűjteni. A különböző számú szimbólummal ellátott templom lapkákból **kollektciókat kell gyűjteni**, az egyes kollektciók legfeljebb 4 templomlapkát tartalmazhatnak (1,2,3, és 4 kör szimbólummal). **Minden 1/2/3/4 különböző templom lapkából álló kollektció 1/4/9/16 pontot ér.**
- **Sírkamra:** **Minden összefüggő sírkamra lapkacsoport 4 pontot ér a méretétől függetlenül.** Érdemes tehát lehetőleg minél több különálló lapkát gyűjteni, amelyek között legalább egy szabad hely van. Az egy különálló sírkamra lapka továbbra is „csoportnak” minősül.
- Minden fel nem használt akciólapka 1 pontot ér.
- Minden munkás, aki a kikötőben maradt 1 pontot ér.



Példa: A játék végén a Fekete játékos játéktáblája a képen láthatóak szerint alakul. Az ötödik obeliszk lapkája képpel lefelé van, vagyis ő volt az első, aki megszerezte az ötödik obeliszk lapkát, amiért 12 pontot szerez. A hatodik obeliszk lapka viszont már értéktelen, ezért további pont nem jár. A templom lapkákat kollektciónként csoportba rendezzük. A teljes kollektció (egy-egy lapka 1, 2, 3, és 4 szimbólummal) 16 pontot ér. Az 1, 2 és 4 szimbólumos kollektció 9 pontot, az egy darab 2-es szimbólummal ellátott lapka 1 pontot ér. A bal oldali piramis 0, a jobb oldali piramis 6 lapkából áll. Mivel csak a kisebbik piramist pontozzuk, amelyikben egyetlen lapka sincsen, a Fekete játékos -6 pontot kap. A sírkamrában a három kapcsolódó lapka (3, 4, 5) egy csoportot alkot, amely 4 pontot ér. Az egyedülálló lapka (1) szintén egy csoportnak számít, ezért szintén 4 pontot ér. Fekete játékosnak van két fel nem használt akciólapkája is, ezek mindegyike 1 pontot ér, valamint egy munkása van a kikötőben, ezért is jár 1 pont. Fekete játékos így összesen 43 pontot szerzett.

IMPRESSZUM

Tervező:



Phil Walker-Harding gyermekkora óta szeret társasjátékokat játszani és fejleszteni. Különösen azokat a játékokat kedveli, amelyek összehozzák a különböző korú és eltérő típusú embereket.

Phil ezek mellet teológiával, klasszikus Hollywoodi filmekkel és ókori egyiptomi mítoszokkal is foglalkozik. Feleségével Meredith-el Sydneyben, Ausztráliában él.

Az Imhotep játékot jelölték a Spiel des Jahres díjra.



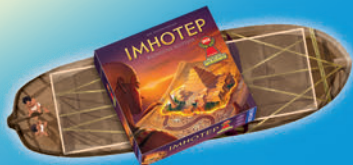
Illusztráció: Claus Stephan

Grafika: Michaela Kienle

Szerkesztő: Ralph Querfurth, Kilian Vosse

Fordította: Pestya

Phil Walker-Harding és a KOSMOS kiadó köszönetet nyilvánítanak minden tesztjátékosnak és



© 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

Minden jog fenntartva.
MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 694272

