PHIL WALKER-HARDING

IMHOTEP

HET DUEL

SPELIDEE

De strijd tussen de bouwmeesters gaat verder! In 'Imhotep - Het Duel' zijn de spelers het beroemde koningspaar Nefertiti en Achnaton. Ze zetten hun speelfiguren tactisch in om daarmee de meest waardevolle tegels op de zes schepen te bemachtigen. Stap voor stap bouwt iedere speler aan zijn vier monumenten om daarmee zoveel mogelijk overwinningspunten te verdienen en het duel in zijn voordeel te beslissen.

DOEL VAN HET SPEL

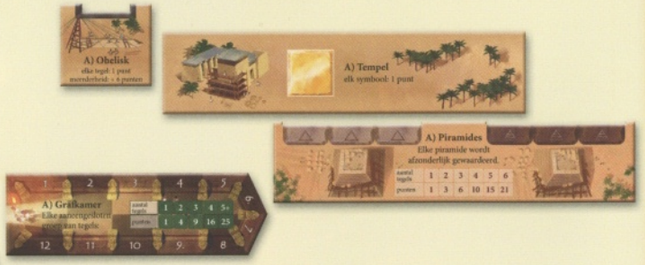
Als je aan de beurt bent, kies je 1 van de volgende 3 acties:
- 1 speelfiguur inzetten
- 1 schip lossen
- 1 actietegel spelen

Het lossen van schepen levert je, afhankelijk van de positie van je speelfiguren, tegels op voor de vier verschillende monumenten. De monumenten worden aan het einde van het spel gewaardeerd. De speler die daarmee de meeste punten verdient, wint het spel.

SPELMATERIAAL

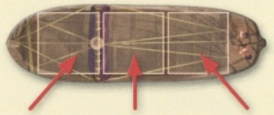
- 60 leveringstegels:
  - 12 obelisktegels
  - 12 piramidetegels (6x donker en 6x licht)
  - 12 tempeltegels (met 1, 2, 3 of 4 symbolen)
  - 12 grafkamertegels (met de getallen 1-12)
  - 12 actietegels (3 sets van 4 verschillende acties)

- 2 x 4 bouwplaatsborden:
  - 2 obeliskborden
  - 2 tempelborden
  - 2 piramideborden
  - 2 grafkamerborden

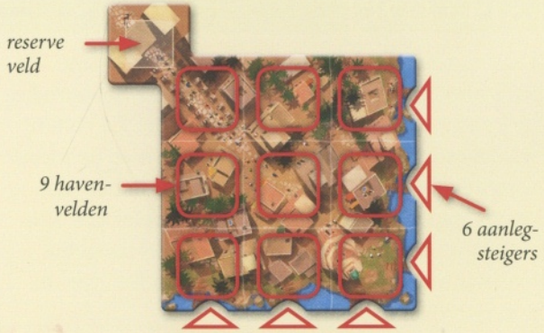


- 2 x 4 speelfiguren (4x wit en 4x zwart)

- 6 schiptegels (met elk 3 laadvelden)



- havenbord (met 1 reserveveld, 9 havenvelden en 6 aanlegsteigers)



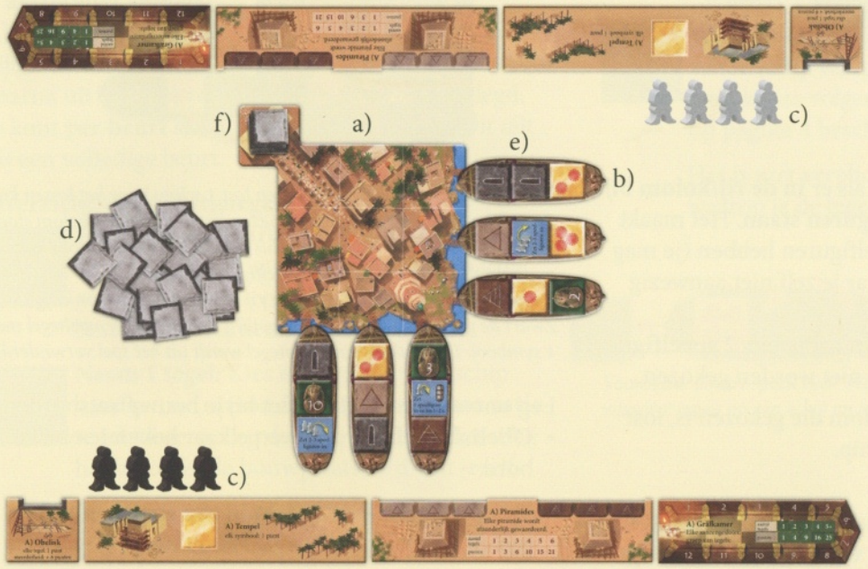
VOORBEREIDING

a) Leg het **havenbord** in het midden van de tafel.
b) Leg de **6 schiptegels** naast de 6 aanlegsteigers van het havenbord.
c) Iedere speler kiest een **kleur** (zwart of wit) en krijgt de **4 speelfiguren** in zijn kleur. Daarnaast krijgt iedere speler een **obelisk-, tempel-, piramide- en grafkamerbord** en legt deze voor zich neer. Alle bouwplaatsborden hebben een **A-** en een **B-zijde**. Voor het eerste spel adviseren we om met de **A-zijden** te spelen.

> **In volgende spellen** kun je ook met de B-zijden spelen. Natuurlijk kun je ook de A- en de B-zijden door elkaar gebruiken. Het is wel van belang, dat beide spelers altijd dezelfde zijden van de afzonderlijke bouwplaatsborden gebruiken.

d) Schud alle **60 leveringstegels** en leg ze in een **gedekte voorraad.**
e) Leg op **elk** van de 6 schepen **3 willekeurige tegels** uit de voorraad **open**. Leg de tegels op het schip op volgorde: eerst op het eerste veld, dan op het tweede veld en ten slotte op het derde veld.
f) Leg daarna **3 willekeurige tegels gedekt** op het **reserveveld** op het havenbord.

De **9 velden op het havenbord** vormen een raster van **3x3 velden** met 6 aanlegsteigers verdeeld over twee zijden. Bij elke aanlegsteiger hoort een rij/kolom die uit 3 velden bestaat.



SPELVERLOOP

De spelers zijn om de beurt aan zet, tot het spel is afgelopen. De jongste speler begint. Degene die aan de beurt is **moet** 1 van de volgende 3 acties uitvoeren:

1 speelfiguur inzetten

Neem **1 speelfiguur** uit je voorraad en plaats deze op een **vrij havenveld**. (Op elk havenveld kan slechts 1 speelfiguur staan.)
Als **al je speelfiguren reeds op het havenbord staan**, kun je deze actie niet uitvoeren.

Voorbeeld: Zwart is aan de beurt en kiest een van de vier vrije velden om zijn speelfiguur op te plaatsen.

OF

1 schip lossen

Een schip kan worden gelost als er **in de rij/kolom bij dat schip minstens 2 speelfiguren staan**. Het maakt niet uit welke kleur deze speelfiguren hebben (je mag zelfs een rij/kolom kiezen waar je zelf niet aanwezig bent).
Als er geen rij/kolom is waarin **minstens 2 speelfiguren** staan, dan kan deze actie niet worden gekozen.

Elke speelfiguur in de rij/kolom die gekozen is, lost nu **1 leveringstegel** op dit schip.

Dit gaat als volgt:
De speelfiguur die het dichtst bij het schip staat, lost op dat schip de tegel die het verst van de haven ligt.

De eigenaar van de speelfiguur krijgt zijn speelfiguur terug en neemt de tegel van het schip.

Herhaal dit totdat elke speelfiguur in deze rij/kolom 1 tegel gelost heeft. Als op een havenveld **geen speelfiguur** staat, wordt het overgeslagen. Daardoor kan het voorkomen dat **niet alle tegels op het schip gelost** worden. Leg de overgebleven tegel **terug in de doos**. Leg daarna 3 willekeurige tegels van de voorraad open op het schip.

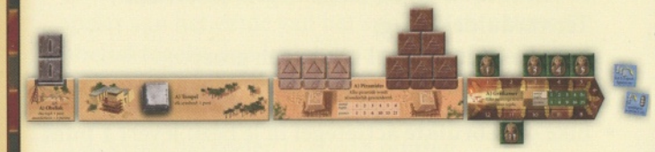
Als de **voorraad leeg** is en **een schip niet meer volledig gevuld kan worden**, dan wordt **dat schip uit het spel verwijderd**.

Voorbeeld: Zwart is aan de beurt en lost 1 schip. Voor het lossen kan Zwart een rij/kolom naar keuze kiezen, want in elke rij/kolom staan minstens 2 speelfiguren. Hij kan dus ook de middelste kolom kiezen, ondanks dat daar alleen witte speelfiguren staan.
Zwart kiest ervoor om de onderste rij te lossen. Daardoor krijgt Zwart de grafkamertegel met het getal 12 en Wit de tempeltegel met 1 symbool. De donkere piramidetegel wordt uit het spel verwijderd.

Leg **ontvangen tegels** direct bij je bouwplaatsborden:

- **Obelisktegels** leg je boven elkaar boven je obeliskbord.
- **Tempeltegels** leg je gedekt in een stapel op je tempelbord.

- **Piramidetegels** leg je, afhankelijk van de kleur, boven je piramidebord. Daar is ruimte voor een lichte en een donkere piramide. Elke piramide kan uit maximaal 6 tegels bestaan (3 tegels in de onderste rij, 2 tegels daarboven en 1 tegel bovenaan).
- **Grafkamertegels** leg je naast het corresponderende getal bij je grafkamerbord.
- **Actietegels** leg je open naast je bouwplaatsborden.



OF

1 actietegel spelen

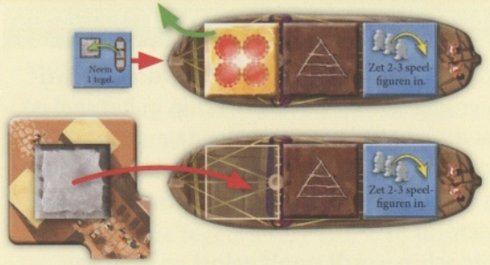
Als je een actietegel bezit, kun je die spelen om de bijbehorende actie uit te voeren. Deze actietegel wordt daarna uit het spel verwijderd en in de doos gelegd. Je kunt **per beurt** slechts **1 actietegel spelen**. Dit telt als een volledige beurt.

Overzicht van de actietegels:

Zet 2-3 speelfiguren in: Voer 2 of 3 keer de actie '1 speelfiguur inzetten' uit. Daarbij gelden dezelfde regels zoals die op pagina 4 beschreven worden bij die actie.

Neem 1 tegel: Kies een tegel op een schip naar keuze (**uitzondering**: je mag **geen actietegel** kiezen). Leg de gekozen tegel direct bij het betreffende bouwplaatsbord van jezelf.

Leg daarna de bovenste tegel van het **reserveveld open** op het lege veld in het schip.



Voorbeeld: Zwart is aan de beurt en speelt een 'Neem 1 tegel'-actietegel. Hij mag 1 tegel van een schip naar keuze pakken (géén actietegel!). Hij kiest de tempeltegel met 4 symbolen. Daarna neemt hij de bovenste tegel van de reservestapel en legt deze open op het lege veld op het schip.

Zet 1 speelfiguur in en los 1-2x: Voer eerst de actie '1 speelfiguur inzetten' uit, en daarna 1 of 2 keer de actie '1 schip lossen'. Daarbij gelden dezelfde regels zoals die op pagina 4 beschreven worden bij die acties.

Wissel 2 tegels en los: Wissel 2 tegels op hetzelfde schip van plaats. Los daarna een schip naar keuze volgens dezelfde regels zoals die op pagina 4 beschreven worden bij die actie.

Het is niet verplicht om het schip te lossen waarop je de tegels hebt gewisseld.

Voorbeeld: Zwart speelt een "Wissel 2 tegels en los"-actietegel. Hij wisselt 2 tegels op een schip en lost een ander schip.

EINDE VAN HET SPEL

Als **het voorlaatste schip uit het spel wordt verwijderd** (en er nog slechts 1 beladen schip in het spel is), is het spel **direct** afgelopen en volgt de puntentelling. Vergeet dus niet om schepen uit het spel te verwijderen als deze niet meer volledig met tegels gevuld kunnen worden.
Het laatste schip wordt nooit gelost en geen van beide spelers krijgt tegels van dit schip!

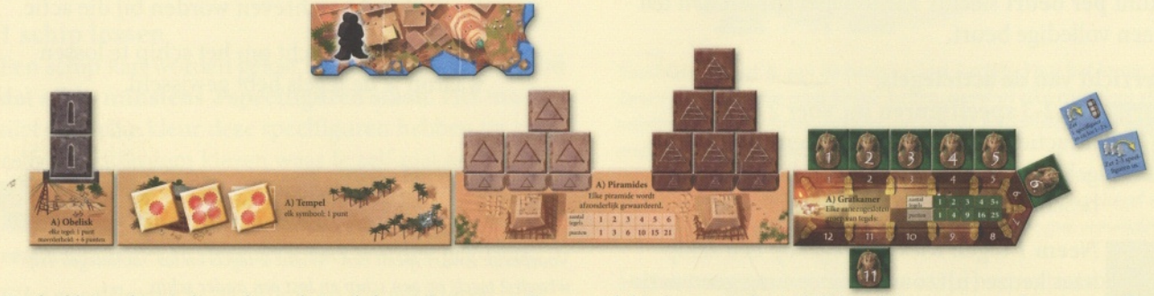
Puntentelling

Elke bouwplaats (obelisk, tempel, piramide, grafkamer) levert op een andere manier punten op.

De punten voor de **A-zijden** worden als volgt bepaald:

- **Obelisk:** Elke **obelisktegel** in je bezit levert 1 punt op. De speler met de **meeste** obelisktegels krijgt **6 punten extra**.
- **Tempel:** Elk **symbool** op tempeltegels in je bezit levert **1 punt** op.
- **Piramides:** Je **lichte** en **donkere** piramide worden **afzonderlijk** gewaardeerd. Hoe groter het aantal tegels waaruit de piramide bestaat, hoe meer punten je ervoor krijgt. Voor **1/2/3/4/5/6 tegels** in **een piramide** krijg je **1/3/6/10/15/21 punten**.
- **Grafkamer:** Voor een aaneengesloten groep van **1/2/3/4/5 (of meer) tegels** krijg je **1/4/9/16/25 punten.**
  Scoor elke groep afzonderlijk. Een groep ontstaat als er een of meer tegels tussen tegels ontbreken.
  Ter verduidelijking:
  - Ook een losse tegel vormt een groep.
  - De tegels met het getal 12 en 1 sluiten niet aan.
- Elke **ongebruikte actietegel** in je bezit levert **1 punt** op.
- Elk **speelfiguur** dat nog **op een havenveld** staat levert **1 punt** op.

Iedere speler telt zijn punten op. De speler met de **meeste punten wint** het spel. In het geval van een **gelijke stand**, wint de speler die het spel **begonnen is**.



Voorbeeld: Aan het einde van het spel zien de bouwplaatsen van Zwart er als hierboven uit. De 2 obelisktegels leveren samen 2 punten op. Zwart heeft niet de meeste obelisktegels, dus krijgt hij geen 6 extra punten. De 3 tempeltegels hebben een waarde van 1, 4 en 2 en leveren dus 7 punten op. De linker piramide bestaat uit 4 tegels en levert 10 punten op. De rechter piramide bestaat uit 6 tegels en levert 21 op. Bij de grafkamer heeft Zwart een aaneengesloten groep van 6 tegels, dat levert hem 25 punten op. Daarnaast heeft hij nog een groep van 1 tegel, die hem 1 punt oplevert. Ook heeft Zwart nog 2 ongebruikte actietegels, die elk 1 punt opleveren. Zijn speelfiguur in de haven levert ook 1 punt op. In totaal heeft Zwart 69 punten.

VARIANT B-ZIJDEN

Voor een uitdagender spel kun je enkele of alle bouwplaatsborden omdraaien naar de **B-zijde**. De regels van het spel blijven hetzelfde. Alleen de manier waarop de punten voor elke bouwplaats worden bepaald is anders.

- **Obelisk:** Degene die als eerste **5 obelisktegels** heeft, legt zijn **vijfde tegel gedekt neer** en krijgt aan het einde van het spel **12 punten**. Heeft de andere speler aan het einde van het spel **ook minstens 5 obelisktegels**, dan krijgt die speler **6 punten** (in elk ander geval: 0 punten). Heeft één van beide spelers aan het einde van het spel **10 of meer** obelisktegels, dan krijgt die speler 12+6=**18 punten**.
- **Piramides:** Alleen de kleinste piramide per speler levert punten op. Zijn beide piramides van een speler even groot, dan wordt toch slechts één piramide gewaardeerd. Voor 0/**1/2/3/4/5/6 tegels** in je **kleinste piramide** krijg je **-6/0/4/10/18/30/45 punten**.
- **Tempel:** Leg de tempeltegels in een stapel op het veld met hetzelfde aantal symbolen. Aan het einde van het spel maak je **sets** van maximaal 4 tegels (met 1, 2, 3 of 4 symbolen). **Elke set** van **1/2/3/4 verschillende tegels** levert **1/4/9/16 punten** op.
- **Grafkamer:** Voor **elke groep** van aaneengesloten tegels krijg je **(onafhankelijk van de grootte) 4 punten**. Het is dus slim om veel verschillende groepen te maken. Losse tegels tellen ook nu als afzonderlijke groepen.
- Elke **ongebruikte actietegel** in je bezit levert ook nu **1 punt** op.
- Elk **speelfiguur** die nog op een havenveld staat levert ook nu **1 punt** op.

Voorbeeld: Aan het einde van het spel zien de bouwplaatsen van Zwart er als hierboven uit. Zijn 5e obelisktegel is omgedraaid om aan te geven dat hij als eerste 5 obelisktegels had verzameld; dit levert hem 12 punten op. De 6e obelisktegel levert geen punten op. De tempeltegels worden verdeeld in sets. De volledige set van 4 tegels levert 16 punten op, de set met de 1-, 2- en 4-tegel levert 9 punten op, en de losse 2-tegel 1 punt . De linker piramide bestaat uit 0 tegels, de rechter piramide uit 6 tegels. Omdat alleen de kleinste piramide wordt gewaardeerd, krijgt hij daarvoor -6 punten. In de grafkamer liggen de tegels in 2 groepen: een groep van 3 tegels (3, 4 en 5) en een groep van 1 tegel (1). Dit levert hem 8 punten op. Ook heeft Zwart nog 2 ongebruikte actietegels, die elk 1 punt opleveren. Zijn speelfiguur in de haven levert ook 1 punt op. In totaal heeft Zwart 43 punten.