

IMHOTEP

MINI-ERWEITERUNG „DIE SONNENBOOT-PLÄTTCHEN“

FÜR 2 – 4 SPIELER AB 10 JAHREN



Nur spielbar mit dem Grundspiel „Imhotep“.
Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen.

SPIELMATERIAL

8 Sonnenboot-Plättchen



SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle 8 Sonnenboot-Plättchen und platziert sie als verdeckten Stapel in der Nähe der Boote.

SPIELABLAUF

Zu Beginn jeder Runde



Nachdem die 4 Boote für diese Runde bereitgelegt wurden zieht ihr **4 Sonnenboot-Plättchen** vom Stapel. Platziert je **1** dieser Plättchen **offen** auf das jeweils **hinterste Feld** der 4 Boote.

Am Ende der Runde

Legt die **4 benutzten** Sonnenboot-Plättchen auf einen Ablagestapel.

Am Ende der 2. und 4. Runde mischt ihr alle 8 Sonnenboot-Plättchen und bildet daraus wieder einen verdeckten Stapel.

Aktivierung der Sonnenboot-Plättchen

Wenn ein Spieler einen **Stein** auf ein Boots-Feld mit einem Sonnenboot-Plättchen legt, **darf** er zusätzlich die Fähigkeit dieses Plättchen nutzen. Er muss sie aber nicht nutzen. In jedem Fall bleibt der gelegte Stein auf dem Boots-Feld liegen.

DIE FÄHIGKEITEN DER SONNENBOOT-PLÄTTCHEN



Nimm 1 Stein deiner Farbe aus dem Steinbruch und platziere ihn auf deinem Vorrats-Plättchen.

Wenn du keinen freien Platz auf deinem Vorrats-Plättchen hast, kannst du die Fähigkeit dieses Sonnenboot-Plättchens nicht nutzen.



Nimm bis zu 2 Steine deiner Farbe aus dem Steinbruch und platziere sie auf deinem Vorrats-Plättchen.

Wenn du keinen freien Platz auf deinem Vorrats-Plättchen hast, kannst du die Fähigkeit dieses Sonnenboot-Plättchens nicht nutzen.



Tausche 1 deiner gesammelten Markt-Karten mit einer offenen liegenden Markt-Karte auf der Markt-Tafel aus.

Die von dir abgegebene Karte legst du offen auf den frei gewordenen Platz auf der Markt-Tafel.

Wenn du eine rote Markt-Karte erhalten hast, musst du sie sofort einsetzen.

Wenn du keine Markt-Karte besitzt oder wenn keine offene liegende Markt-Karte auf der Markt-Tafel liegt, kannst du die Fähigkeit dieses Sonnenboot-Plättchens nicht nutzen.



Vertausche die Plätze von 2 beliebigen Steinen auf einem Boot.

Achtung: Liegt einer der getauschten Steine auf einem Feld mit einem Sonnenboot-Plättchen, wird durch den Platztausch nicht das Sonnenboot-Plättchen darunter aktiviert. Wenn es kein Boot mit mindestens 2 Steinen darauf gibt, kannst du die Fähigkeit dieses Sonnenboot-Plättchens nicht nutzen.



Du erhältst 1 Punkt.



Gib einen Stein von deinem Vorrats-Plättchen ab und du erhältst 2 Punkte (nicht mehrfach möglich).

Wenn du nicht mindestens 1 Stein auf deinem Vorrats-Plättchen hast, kannst du die Fähigkeit dieses Sonnenboot-Plättchens nicht nutzen.



Gib einen Stein von deinem Vorrats-Plättchen ab und du erhältst 1 Markt-Karte vom Stapel der Markt-Karten (nicht mehrfach möglich).

Wenn du eine rote Markt-Karte erhalten hast, musst du sie sofort einsetzen.

Wenn du nicht mindestens 1 Stein auf deinem Vorrats-Plättchen hast, kannst du die Fähigkeit dieses Sonnenboot-Plättchens nicht nutzen.



Wähle ein Boot aus, das in dieser Runde noch nicht zu einer Orts-Tafel gefahren ist. Positioniere es direkt vor einer Orts-Tafel, zu der in dieser Runde noch kein Boot gefahren ist.

Das gewählte Boot muss im Laufe der Runde genau zu diesem Ort fahren, und kein anderes Boot darf in dieser Runde zu dem gewählten Ort fahren.

Hinweis:

Wenn ihr mit der Mini-Erweiterung „Die Gunst des Pharaos“ spielt, wird durch die Vertausch-Aktion von Steinen kein Sonnenboot-Plättchen aktiviert.

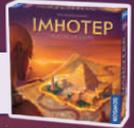
Das Neu-Platzieren von Steinen über andere Aktionen wiederum aktiviert die Sonnenboot-Plättchen.

IMHOTEP



MINI EXPANSION "THE SUN SHIP TILES"

FOR 2 - 4 PLAYERS, AGES 10 YEARS AND UP



This is an expansion for the "Imhotep" base game, which is needed to play. With the exception of the changes described below, the rules of the base game remain the same.

GAME MATERIALS

8 Sun Ship tokens



GAME PREPARATION

Shuffle all the Sun Ship tokens and place them in a face-down draw pile near the ships.

COURSE OF PLAY

At the start of each round



After setting up the ships, draw 4 Sun Ship tokens from the draw pile. Place 1 face-up on the rear space of each of the 4 ships.

At the end of a round

Set aside the 4 Sun Ship tokens used this round. At the end of rounds 2 and 4, shuffle all 8 of the Sun Ship tokens together to create a new draw pile.

Activation of the Sun Ship tokens

Whenever a player places a stone on a Sun Ship token, they may immediately take the associated action for that Sun Ship token (but they don't have to). The placed stone remains on this space in either case.

THE SUN SHIP ACTIONS



Take 1 stone of your color from the quarry and place it on your sled. If you have no free space on your sled you cannot use this action.



Take up to 2 stones of your color from the quarry and place them on your sled. If you have no free space on your sled you cannot use this action.



Swap 1 of your market cards with any face-up card on the market board. The swapped card is placed face-up on the market board.

If the chosen card is red you **must** use it immediately.

If you have no cards and/or there are no face-up cards on the market board you cannot use this action.



Swap the positions of any 2 stones on any 1 ship. The stones may be of any color.

Note: If one of the swapped stones is placed on the space of a Sun Ship token, the swap action will not trigger the Sun Ship token action beneath it.

If there is no ship with at least 2 stones on it you cannot use this action.



Gain 1 point.



Return 1 stone from your sled to the quarry and gain 2 points (not allowed multiple times).

If you don't have at least 1 stone on your sled you cannot use this action.



Return 1 stone from your sled to the quarry and draw the top market card from the draw pile (not allowed multiple times).

If the drawn card is red you **must** use it immediately.

If you do not have at least 1 stone on your sled you cannot use this action.



Choose a ship that has not yet sailed this round.

Move it near to and pointing at any site board that has not been sailed to this round.

The chosen ship must sail to the chosen site board this round, and no other ship may be sailed to the chosen site board this round.

Note:

If playing with the mini expansion "The Pharaoh's Favors", using the special action to change the order of stones on a ship will never trigger a Sun Ship action.

However, placing stones on ships using the other special actions may trigger them.