# Imhotep – Kurzspielregel

**Spielvorbereitung:**

- Die **5 Ortstafeln** werden in der Mitte ausgelegt. (Für erste Spiele mit der A-Seite!)
- Die **Wertungstafel** wird ausgelegt und ein Stein jedes Spielers wird auf 0 gelegt.
- Die **8 Bootsplättchen** werden bereitgelegt.
- Die **Marktkarten** werden als verdeckter gemischter Stapel bereitgelegt.
- 6 der 7 **Rundenkarten** der Spielerzahl werden als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält ein **Vorratsplättchen**. Der Startspieler legt 2 **Steine** seiner Farbe darauf, jeder nachfolgende Spieler jeweils einen Stein mehr.
- Alle übrigen Steine werden als **Steinbruch** auf dem Tisch ausgelegt.

**Spielablauf:**

Das Spiel verläuft über **6 Runden**. **Zu Beginn** jeder Runde werden

- eine **Rundenkarte** aufgedeckt und die entsprechenden Schiffe ausgelegt
- neue **Marktkarten** offen auf den Markt gelegt

Die Spieler **reihum** an den Zug kommen und **eine** von vier möglichen **Aktionen ausführen**:

- **Steine besorgen:** 3 Steine aus dem Steinbruch nehmen und in den eigenen Vorrat legen (max. 5)
- **1 Stein auf Boot platzieren:** 1 Stein aus dem eigenen Vorrat nehmen und auf ein beliebiges Feld eines noch nicht abgefahrenen Bootes legen
- **1 Boot zu einem Ort fahren lassen:** 1 Boot, dass mindestens so viel Steine geladen hat wie graue Stein-Symbole zu einem noch freien Ort fahren
  - von vorne nach hinten darf der jeweilige Besitzer seine Steine ausladen (s.u.)
- **1 blaue Marktkarte spielen:** genau 1 bereits erhaltene blaue Marktkarte ausspielen

Eine Runde endet, wenn alle Schiffe abgefahren sind. Übrige Marktkarten werden abgeräumt, die neue Runde wird vorbereitet und das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

**Orte:**

**Markt:** Pro abgeliefertem Stein sofort eine Karte (Steine gehen in den Steinbruch)
**Pyramide:** Steine werden spaltenweise abgelegt (in 3 Ebenen). Punkte sofort wie aufgedruckt
**Tempel:** Steine werden aufs nächste freie Feld gelegt. Wenn Ebene voll ist, wird die nächste begonnen. Am Ende der Runde gibt es Punkte für alle von oben sichtbaren Steine.
**Grabkammer:** Steine werden spaltenweise abgelegt. Am Ende des Spiels, gibt es 1/3/6/10/15 Punkte für jeweils 1/2/3/4/5 zusammenhängende Steine (für jeden weiteren +2 Punkte)
**Obelisk:** Pro Spieler werden Steine gestapelt. Am Ende des Spiels, gibt es 10/1 (2 Sp.), 12/6/1 (3 Sp.) 15/10/5/1 (4 Sp.) Punkte nach Höhe der Obelisken

**Spieleende:**

Nach 6 Runden **gewinnt** der **Spieler mit** den **meisten Punkten**.