



MEN NEFER

ANLEITUNG
FÜR DAS SOLOSPIEL

Imhotep gilt als der erste Universalgelehrte der Menschheit. Während der 3. Dynastie gestaltete er als Architekt unter anderem die Stufenpyramide Sakkara. Doch er war nicht nur Architekt und Ingenieur, sondern auch Astronom, Mediziner, Mathematiker und Erfinder. Wirst du es wagen, den Großmeister herauszufordern?

SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Spiel wie für 2 Personen mit folgenden Änderungen vor:

- 1 Lege den Spielplan in die Mitte der Spielfläche, mit der Seite für 1 Person nach oben (●).
- 2A Lege das oberste Bauteil von Ebene I auf das Baufeld der Großen Pyramide auf dem Spielplan, das mit  markiert ist.
- 2B Lege die 6 Bauteile für Ebene I und Ebene II auf die 3 Baufelder der Königinnenpyramiden auf dem Spielplan. (Die Baufelder der Königinnenpyramiden erinnern dich mit dem Symbol  daran.)
- 12 Dieser Schritt entfällt im Solospiel.
- 13–27 Bereite sowohl dein eigenes Spielmaterial vor sowie einen kompletten weiteren Satz Spielmaterial für Imhotep. **Ausnahme:** Lege Imhoteps Fisch und Anch in die Schachtel zurück.
- 28 Imhotep beginnt das Spiel (lege seine Wasserlilie entsprechend auf das Feld von Position 1 der Reihenfolgeleiste).
- 29 Gib Imhotep ebenfalls je 1 Aktionsplättchen mit den Zahlen 1, 2 und 3 und lege sie offen auf seine Verwaltungstafel.
- 30 Mische die 9 Imhotep-Plättchen verdeckt und bilde daraus 1 Stapel. Lege den verdeckten Stapel und den Würfel neben Imhoteps Verwaltungstafel. Lass daneben etwas Platz frei für einen Ablagestapel.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft wie gewohnt über 3 Zeitalter, die jeweils aus den 3 Phasen *Überschwemmung*, *Aussaar* und *Ernte* bestehen.

PHASE 1: ÜBERSCHWEMMUNG (AKHET)

Diese Phase verläuft wie im Spiel mit mehreren Personen, mit folgenden Änderungen:

- Imhotep erhält niemals Nahrung oder Heka und muss sie auch nicht bezahlen, weder in dieser noch in anderen Phasen.
- Mische zu Beginn von Zeitalter II und III die 9 Imhotep-Plättchen und bilde daraus einen neuen verdeckten Stapel.



PHASE 2: AUSSAAT (PERET)

Du und Imhotep spielt in dieser Phase immer abwechselnd. Imhoteps Züge werden durch seine 9 Imhotep-Plättchen bestimmt. Decke in Imhoteps Zug das oberste Plättchen von seinem Stapel auf und führe die darauf abgebildete Option mit ihren Aktionen für ihn aus. Lege das Plättchen anschließend offen auf den Ablagestapel der Imhotep-Plättchen. Du darfst diesen Ablagestapel jederzeit durchsehen. Zeigt das Imhotep-Plättchen eine Option, die Imhotep nicht ausführen kann, schiebe das Plättchen verdeckt unter den Stapel und decke ein neues Imhotep-Plättchen auf. Wiederhole diesen Schritt so lange, bis du ein Plättchen aufdeckst, das Imhotep ausführen kann. Die Phase endet für Imhotep, nachdem er alle 9 Imhotep-Plättchen ausgeführt hat. Er hat dann (genau wie du) 9 Züge gespielt.

Die Imhotep-Plättchen zeigen die 3 Optionen aus dem Spiel mit mehreren Personen. Beachte dabei die folgenden Änderungen:

Lebenshaus besuchen



Imhotep platziert den Lehrling, der sich am weitesten links auf seiner Verwaltungstafel befindet, auf dem Sonnenfeld eines Lebenshauses und führt dann die Aktionen aus, die auf dem Aktionsplättchen über diesem Lehrling abgebildet sind (von links nach rechts).

Imhotep platziert seinen Lehrling nach den folgenden Regeln:

- Befindet sich bereits einer seiner Lehrlinge in einem Lebenshaus (egal ob auf dem Sonnen- oder dem Mondfeld), darf er in diesem Lebenshaus keinen weiteren Lehrling platzieren. Er platziert seine Lehrlinge also in jedem Zeitalter in 3 unterschiedlichen Lebenshäusern.
- Befinden sich bereits Lehrlinge von dir auf dem Sonnenfeld eines Lebenshauses, platziert Imhotep seinen Lehrling auf demselben Sonnenfeld. Er bevorzugt dabei das Lebenshaus, in dem sein Skarabäus am **weitesten** vorangeschritten ist (von oben nach unten).
- Befinden sich keine Lehrlinge von dir auf dem Sonnenfeld eines Lebenshauses, platziert Imhotep seinen Lehrling auf dem Sonnenfeld des Lebenshauses, in dem sein Skarabäus am **weitesten** vorangeschritten ist (von oben nach unten).



Nachdem Imhotep seinen Lehrling platziert hat, führt er die Aktionen von dem entsprechenden Aktionsplättchen aus. Lege es danach verdeckt auf das -Feld. Zeigt das Aktionsplättchen 2 Aktionen, die durch / getrennt sind, führt Imhotep immer die obere Aktion aus.

Spezialisierung steigern



Imhotep bewegt 1 seiner Lehrlinge von einem Sonnenfeld auf das Mondfeld des entsprechenden Lebenshauses, rückt seinen Skarabäus 1 Schritt vor (falls möglich) und führt die Aktionen des Feldes aus, das der Skarabäus erreicht hat (von links nach rechts).

Imhotep bewegt seinen Lehrling nach den folgenden Regeln:

- Befinden sich auf den Sonnenfeldern mit seinen Lehrlingen auch Lehrlinge von dir, bewegt Imhotep 1 seiner Lehrlinge von dort auf das Mondfeld des entsprechenden Lebenshauses. Er bevorzugt dabei das Lebenshaus, in dem sein Skarabäus am **weitesten** vorangeschritten ist (von oben nach unten).

- Befinden sich auf den Sonnenfeldern mit seinen Lehrlingen keine Lehrlinge von dir, bewegt Imhotep den Lehrling in dem Lebenshaus auf das Mondfeld, in dem sein Skarabäus am **weitesten** vorangeschritten ist (von oben nach unten).

Aktionsplättchen nehmen



Imhotep nimmt das günstigste Aktionsplättchen (= niedrigste Nahrungskosten) in der Auslage, das **seinen** Hieroglyphenmarker voranbewegt. Gibt es kein entsprechendes Aktionsplättchen, nimmt Imhotep stattdessen das günstigste Aktionsplättchen, das **deinen** Hieroglyphenmarker voranbewegt. Sollte es auch dafür kein Aktionsplättchen geben, nimmt Imhotep stattdessen das günstigste Aktionsplättchen.

Er legt das Aktionsplättchen auf das erste freie Feld von links auf seiner Verwaltungstafel. Anschließend führt er die Aktionen aus, die auf seinem aktuellen Imhotep-Plättchen abgebildet sind, entsprechend der Position des genommenen Aktionsplättchens (anstelle der Aktionen, die neben der Auslage abgebildet sind).



Wenn Imhotep diesen Bonus erhält, bewegt er immer den Skarabäus vorwärts, der am **wenigsten** vorangeschritten ist (von oben nach unten).

AKTIONEN

Imhotep führt seine Aktionen wie im Spiel mit mehreren Personen aus, mit folgenden Änderungen:

Die Gunst des Chufu



Erhält Imhotep die Gunst des Chufu, bewegt er für jedes seine Feder 1 Schritt vorwärts.

Kalkstein transportieren



Wenn Imhotep mindestens 1 verfügbares Horusauge hat, bewegt er seinen Steinblock auf der Leiste der Königinnenpyramiden vorwärts. Hat er kein verfügbares Horusauge oder hat er das Ende der Leiste für die Königinnenpyramiden erreicht, bewegt er stattdessen seinen Steinblock auf der Leiste der Großen Pyramide vorwärts (ggf. auch innerhalb derselben Aktion).



Platziert Imhotep ein Bauteil in Ebene I, II oder III der Großen Pyramide, setzt er es bevorzugt auf das Baufeld oben rechts ein. Ist dieser Platz in der entsprechenden Ebene bereits belegt, wählt er stattdessen das nächste freie Baufeld im Uhrzeigersinn. Er erhält die Gunstaktion des Bauteils, das er überdeckt, und des Bauteils, das er einsetzt. Platziert Imhotep das Pyramidion, bewegt er seine Feder 2 Schritte vorwärts.



Darf Imhotep ein Bauteil auf einer Königinnenpyramide platzieren, legt er sein Horusauge zu einer unvollständigen Pyramide, neben der bereits eines **deiner** Horusaugen liegt (von oben nach unten). Gibt es keine entsprechende Pyramide, legt er es stattdessen neben die höchste unvollständige Pyramide (ebenfalls von oben nach unten). Anschließend platziert er das entsprechende Bauteil auf der Pyramide.

Einbalsamieren



Wenn Imhotep einen verfügbaren Sarkophag hat und die Aktion *Einbalsamieren* ausführen müsste, führt er stattdessen die Aktion *Bestatten* aus.

Bestatten

Wenn Imhotep die Aktion *Bestatten* ausführt, ignoriert er die Zahl (bzw. das Fragezeichen) im Aktionssymbol. Wirf stattdessen den Würfel. Imhotep legt den Sarkophag auf das freie Feld der gewürfelten Mastaba (siehe Abbildung unten), das dem aktuellen Zeitalter entspricht (z. B. in Spalte II in Zeitalter II). Ist das Feld belegt, legt er den Sarkophag auf das nächste freie Feld links in der Mastaba. Ist auch das nicht möglich: Wirf den Würfel erneut. Wiederhole das solange, bis Imhotep den Sarkophag platzieren kann. Er erhält die Aktionen des abgedeckten Felds, aktiviert aber keine Mastaba-Boni.



Wenn Imhotep keinen verfügbaren Sarkophag hat und die Aktion *Bestatten* ausführen müsste, führt er stattdessen die Aktion *Einbalsamieren* aus.



Papyrus kaufen

Imhotep nimmt die günstigste Papyrusrolle (= niedrigste Hekakosten), mit der **er** eine Zeichnung vervollständigen kann. Gibt es keine entsprechende Papyrusrolle, nimmt er die günstigste Papyrusrolle, mit der **du** eine Zeichnung vervollständigen kannst. Sollte es auch dafür keine Papyrusrolle geben, nimmt Imhotep die günstigste Papyrusrolle.

Ware kaufen

Imhotep nimmt die günstigste Ware (= niedrigste Nahrungskosten), von deren Sorte **er** noch kein Exemplar besitzt, und legt sie so weit wie möglich nach oben in seinen Warenbereich entsprechend der üblichen Lege-regeln. Besitzt Imhotep bereits alle Warensorten, nimmt er die günstigste Ware, von deren Sorte **du** noch kein Exemplar besitzt. Solltest du auch bereits alle Warensorten besitzen, nimmt Imhotep die günstigste Ware.



Priesterinnen bewegen

Imhotep bewegt bevorzugt seine Priesterin, die am weitesten vorangeschritten ist, so weit wie möglich. Sind anschließend noch Schritte übrig, bewegt er die Priesterin, die am zweitweitesten vorangeschritten ist so weit wie möglich usw.

Opfergabe darbieten

Imhotep führt diese Aktion immer erst aus, nachdem er die Aktion *Priesterinnen bewegen* vollständig abgehandelt hat. Er wählt als Opfergabe diejenige Ware auf seiner Verwaltungstafel, die am weitesten oben und dann am weitesten links liegt (und auf der sich ein Korb befindet). Er führt die Aktionen auf der Ware entsprechend den üblichen Regeln aus und dreht die Ware um. Wirf dann den Würfel. Imhotep legt in dem Raum, in dem sich seine am weitesten vorangeschrittene, aufrechte Priesterin befindet, den Korb (als Opfergabe) auf das Feld in der gewürfelten Spalte (siehe Abbildung unten). Ist das Feld bereits belegt, wirf den Würfel erneut. Wiederhole das solange, bis Imhotep die Opfergabe platzieren kann.



Wenn Imhotep keine verfügbare Opfergabe hat und die Aktion *Opfergabe darbieten* ausführen müsste, führt er stattdessen die Aktion *Ware kaufen* aus.

Erreicht oder überschreitet Imhotep mit seiner Sonnenscheibe ein Feld mit -Symbol, entfällt die Aktion der Gottheit für ihn.



Boote bewegen

Imhotep bewegt bevorzugt sein Boot, das schon am weitesten gefahren ist. Er bewegt das Boot in die nächstmögliche Stadt entsprechend der üblichen Bewegungsregeln. Sind anschließend noch Bewegungen übrig, bewegt er das Boot, das am zweitweitesten gefahren ist usw. Kann er ein Boot nicht in eine Stadt bewegen, bewegt er es stattdessen in den nächsten Flussabschnitt.



Boote aktivieren

Imhotep führt diese Aktion immer erst aus, nachdem er die Aktion *Boote bewegen* vollständig abgehandelt hat. Er aktiviert bevorzugt das Boot, das am weitesten gefahren ist und sich in einer Stadt befindet. Darf er 2 Boote aktivieren, wählt er als zweites zusätzlich das Boot, das am zweitweitesten gefahren ist und sich in einer Stadt befindet. Er erhält den jeweiligen Stadtvorteil und nimmt das Handelsabkommen mit dem höchsten Wert (von links nach rechts). Danach bewegt er sein Boot aus der Stadt entsprechend den üblichen Regeln.



Hat Imhotep keine Boote in Städten oder sind in den Städten mit seinen Booten keine Handelsabkommen mehr verfügbar, aktiviert er stattdessen seine Boote auf Flussabschnitten und erhält 1 PP für jedes Boot, das er dort aktiviert.

Sphinx meißeln



Wenn Imhotep eine verfügbare Sphinx hat und die Aktion *Sphinx meißeln* ausführen müsste, führt er stattdessen die Aktion *Sphinx errichten* aus.

Sphinx errichten

Wenn Imhotep die Aktion *Sphinx errichten* ausführt, ignoriert er die Zahl (bzw. das Fragezeichen) im Aktionssymbol. Wirf den Würfel. Imhotep platziert seine verfügbare Sphinx auf das freie Feld der gewürfelten Sphinx-Allee (siehe Abbildung unten) auf das Feld, das dem aktuellen Zeitalter entspricht (z. B. auf das Feld mit der II in Zeitalter II). Ist das Feld bereits belegt, platziert er seine Sphinx stattdessen auf dem nächsten freien Podest darunter in derselben Sphinx-Allee. Ist auch das nicht möglich, wirf den Würfel erneut. Wiederhole das solange, bis Imhotep die Sphinx platzieren kann. Er erhält den Bonus, der auf dem Podest abgebildet ist, auf dem er seine Sphinx platziert hat. **Ausnahme:** Er erhält nicht die Aktivierung der Mastaba-Boni von den Podesten unterhalb der Nekropole.



Wenn Imhotep keine verfügbare Sphinx hat und die Aktion *Sphinx errichten* ausführen müsste, führt er stattdessen die Aktion *Sphinx meißeln* aus.



PHASE 3: ERNTE (SHEMU)

Führe in dieser Phase alle Wertungen wie im Spiel mit mehreren Personen für dich **und** Imhotep durch, mit folgenden Änderungen:



Imhotep erfüllt automatisch alle seine offenen Handelsabkommen entsprechend des aktuellen Zeitalters: In Zeitalter I erfüllt er alle Handelsabkommen mit Wert **1**. In Zeitalter II erfüllt er alle mit Wert **1** und **2**. In Zeitalter III erfüllt er alle Handelsabkommen. Er erhält die Punkte wie gewohnt.



Imhotep erhält 4 PP für jedes Horusaugen, das er neben einer Königinnenpyramide platziert hat (er ignoriert die eigentliche Wertung dieser Pyramiden).

Wie gewohnt endet das Spiel nach der *Ernte* in Zeitalter III.



SCHWIERIGKEIT ANPASSEN



Du kannst die Schwierigkeit im Solospiel erhöhen, indem du 1 oder beide der folgenden Änderungen vornimmst:

- Imhotep startet das Spiel mit mehr als 10 PP (aber nicht mehr als 15 PP).
- Imhotep erhält 5 PP für jedes seiner platzierten Horusaugen (anstelle von 4 PP).