

IMHOTEP

EXPANSION GAME

A NEW DYNASTY

PARA 2 – 4 JUGADORES, 10 AÑOS EN ADELANTE

HISTORIA DEL JUEGO

¡La construcción de los monumentos continúa! Te has mostrado digno, por lo que liderarás nuevos y ambiciosos proyectos de construcción. ¿Podrás poner a prueba tu habilidad una vez más?

En el mercado, existen nuevas herramientas para ayudarte en tu trabajo. E incluso los dioses egipcios están prestando atención a tus logros. Están listos para recompensarte si puedes prever tus planes de construcción con precisión. ¡Pero si fallas, serás castigado!

COMPONENTES DEL JUEGO

5 Tableros de emplazamiento a doble cara

4 Fichas de carro
(negra, blanca, gris, marrón)

1 Ficha de Imhotep

14 Cartas de
mercado

7 Cartas de profecías de los dioses

4 Cartas de obelisco
(negra, blanca, gris, marrón)

24 Fichas de tumba

15 Fichas de obelisco

8 Fichas de moneda

8 Fichas de escarabajo
(negra, blanca, gris, marrón y dos de cada)

5 Fichas de andamio

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

Esta expansión introduce **cinco nuevos tableros de emplazamiento a doble cara** para el juego.

Ahora, para cada **tipo de tablero** (Mercado, Pirámide, Templo, Cámara funeraria, Obeliscos) hay **cuatro lados diferentes** (A, B, C y D).

Antes de cada partida, puedes decidir qué lado de cada tipo de tablero usar, y también puedes mezclarlos como quieras. *Ejemplo: D) Mercado + A) Pirámide + C) Templo + B) Cámara funeraria + D) Obeliscos.*

Además, hay **14 nuevas cartas de mercado**, que simplemente puedes combinar con el mazo de cartas del mercado desde el juego base.

Las **siete cartas de profecías de los dioses** constituyen un **módulo opcional de expansión**. En otras palabras, puedes jugar con ellas o sin ellas.

A menos que se especifique lo contrario, ¡las reglas del juego base no cambian!

CAMBIO DE REGLAS: CONSERVAR LAS CARTAS DE MERCADO ROJAS, USADAS DE INMEDIATO

Ahora, ya no se dejan **las cartas de mercado rojas y usadas de inmediato** en la pila de descartes. En su lugar, guárdalas y colócalas bocarriba frente a ti. Esto será importante cuando llegue el momento de jugar la profecía de "Amón" de las cartas de los dioses.

CAMBIO DE REGLAS: DOS COLORES DE PIEDRA POR PERSONA EN PARTIDAS A DOS JUGADORES

Si no hay suficientes piedras en la cantera en una partida de dos personas, se puede continuar jugando con un segundo color, aún sin usar. Entonces, solo trata estos dos colores de piedra como un **solo color**.

Ejemplo: En el tablero de la Cámara funeraria A, las piedras conectadas de estos dos colores contarán como un área continua.

EXPLICACIONES DE LAS CARAS C DE LOS TABLEROS

C) Mercado — Mercado de Lujo

Cuando juegues con este tablero de emplazamiento, **cada jugador** comienza la partida con **dos fichas de moneda**. Si hay menos de cuatro jugadores, las fichas no utilizadas se devuelven a la caja del juego. Por cada piedra entregada aquí, el propietario de la piedra puede tomar **inmediatamente una carta de mercado** como de costumbre. Sin embargo, ahora, dos veces durante la partida, cada jugador puede tomar **dos cartas de mercado contiguas al mismo tiempo** si paga una de las monedas devolviéndola a la caja.

Por lo tanto, puede suceder que los espacios del mercado estén **vacíos** cuando se descargue una piedra del barco y el jugador quiera tomar una carta. En ese caso, el jugador toma una **carta bocabajo del mazo de robo**.

Al final de la partida, cualquier ficha de moneda no utilizada no tendrá valor.

Ejemplo:



C) Pirámide — Andamio

Cuando juegues con este tablero de emplazamiento, necesitarás las **cinco fichas de andamio**. Mezcla las **cinco fichas de andamio** bocabajo, elige una al azar y devuélvela a la caja del juego bocarriba. Coloca las cuatro fichas restantes en el espacio de robo del tablero de emplazamiento. Luego, dale la vuelta a la ficha de andamio superior y colócala bocarriba en el espacio de arriba.

Por cada piedra entregada aquí, el propietario de la piedra obtiene **inmediatamente puntos, piedras de la cantera y/o una carta de mercado del mazo de robo**. Coloca la piedra en el **siguiente espacio libre** de la ficha de andamio bocarriba. Las piedras se colocan desde la **izquierda** hasta que la ficha de andamio actual esté llena.

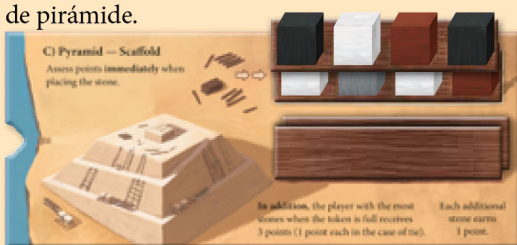
Luego hay una **puntuación intermedia**: el jugador con la mayor cantidad de piedras en la **ficha de andamio actual** obtiene **tres puntos**. Si dos o más jugadores empatan a la mayor cantidad de piedras, cada uno de ellos obtiene **un punto**.



Luego, dale la vuelta a la siguiente ficha de andamio de la pila de robo y colócala sobre las cuatro piedras. De esa manera, varias capas de piedra y fichas de andamios irán tomando forma.

Una vez que **se hayan utilizado las cuatro fichas de andamio** en la construcción, **cada piedra adicional** entregada aquí producirá **un punto**. Coloca estas piedras en el borde derecho del tablero de pirámide.

Ejemplo:



La ficha de andamio actual está completamente llena de piedras. Ahora realiza la puntuación intermedia, con el jugador negro obteniendo tres puntos por tener el mayor número de piedras en esta ficha de andamio. Luego, la siguiente ficha de andamio de la pila de robo se da la vuelta y se coloca sobre las piedras.

C) Templo — Templo de Ra

El lado C funciona igual que el lado A, excepto por la siguiente diferencia: **Al final de cada ronda**, hay **diferentes bonificaciones** por cada piedra **visible desde arriba** — dependiendo de en qué espacio del templo se encuentre la piedra. Los bonos son:



Ganas **dos puntos**, o puedes coger inmediatamente **cuatro piedras** de la **cantera** y colocarlas en tu **plataforma de suministro**.



Roba las **tres cartas de mercado superiores** del **mazo de robo**, las miras y **guardas una**. Coloca las otras dos cartas en la pila de descarté.



C) Cámara Funeraria — Túmulo Funerario

Por cada piedra entregada aquí, el propietario de la piedra obtiene **puntos al final de la partida**. Coloca tu piedra en un espacio en el nivel más bajo o centrado en dos piedras vecinas (sean tuyas o no). De esta manera, una tumba en forma de pirámide irá tomando forma gradualmente.

Al final de la partida, se ganan los puntos: Cada área formada por piedras conectadas de su color hace ganar puntos de acuerdo con la cantidad de piedras y la cantidad de niveles a través de los cuales se distribuyen las piedras.

Los puntos se calculan de la siguiente manera: "número de piedras" x "número de niveles".

Importante:

1. Cada jugador puede obtener puntos por **más de un área** de piedras conectadas. ¡Así que **no solo puntúas la mayor de tus áreas**!
2. Puedes obtener un **máximo de cuatro puntos por piedra** – ¡incluso si has conectado piedras en los cinco niveles! Esto evita que el túmulo se vuelva demasiado poderoso.

Una vez que el túmulo funerario está **completamente** construido, **cada piedra adicional** entregada aquí producirá **un punto**. Coloca esta piedra a la derecha del tablero de la cámara funeraria.

Ejemplo:



Aquí, el jugador negro obtiene $6 \times 4 = 24$ puntos al final de la partida por el área conectada grande a la izquierda. A pesar de que el área se extiende a lo largo de los 5 niveles, el sistema de evaluación restringe el número de niveles que cuentan a 4. Para la piedra simple a la derecha, el jugador negro también obtendrá otro $1 \times 1 = 1$ punto.

C) Obelisco — El Gran Obelisco

Cuando se juega con este tablero de emplazamiento, cada jugador recibe la **carta de obelisco** de su color al comienzo de la partida. Además, necesitarás las **15 fichas de obelisco**, que deberás tener listas al lado del tablero.



Cada piedra que se entregue aquí se coloca en el **siguiente espacio libre en el camino**. Luego, obtienes inmediatamente la ficha de obelisco representada en el espacio, que puedes agregar a tu carta de obelisco.



De esta forma, tratarás de construir un obelisco con **tantas filas como sea posible** (cada fila consta de tres cuadrados individuales).

Al final de la partida, ganas **dos puntos por fila completa**.

Dependiendo de la cantidad de jugadores, también hay puntos de bonificación para el jugador con el mayor número de filas completas. En caso de empate, el ganador es el que tenga más filas incompletas. Si esto también es un empate, **suma** el total de puntos y divídelos entre la cantidad de jugadores que empataron. Cada jugador empatado comparte el total de puntos obtenidos de esta división **redondeado** al número entero más cercano.



Importante: A medida que las añadas a tu carta, las nuevas fichas se pueden **girar** y **rotar**. No pueden **sobresalir** del borde lateral del obelisco, y no se permiten **huecos**. Si no puedes añadir una ficha cuando la obtengas, debes devolverla sin usar a la caja.



Si los **15 espacios del camino están ocupados**, cada piedra adicional entregada aquí hace ganar **un punto**. Coloca esta piedra en el borde derecho del tablero de obelisco.

EXPLICACIONES DE LAS CARAS D DE LOS TABLEROS

D) Mercado — Mercado Negro

Por cada piedra entregada aquí, el propietario de la piedra puede tomar **inmediatamente** una **carta de mercado** del tablero. Coloca **una carta bocarriba** en cada uno de los dos espacios superiores. En cada uno de los dos espacios inferiores, coloca **tres cartas bocabajo**.



Por una piedra entregada al mercado negro, puedes también:

1. coger **una de las cartas bocarriba**,

O

2. **coger las cartas bocabajo de un espacio** y mirarlas. A continuación, **elige una carta** y quedatela. **Devuelve las cartas restantes** a su lugar. El propietario de la siguiente piedra puede coger una carta de otro espacio o las restantes de este espacio, pero solo tendrá dos cartas para elegir.

Al final de la ronda, las cartas bocabajo se quedan en sus espacios, **no se eliminan**. Cada espacio también será **rellenado hasta tres cartas**, si es necesario.

Sin embargo, cualquier otra **carta que quede bocarriba** en los dos espacios superiores se **elimina y se reemplaza** por una nueva.

D) Pirámide — Corredor

Cuando juegues con este tablero de emplazamiento, necesitarás la **ficha de Imhotep**. Coloca la figura en el **espacio superior izquierdo** del corredor. (Alternativamente, puedes hacer que la figura comience en cualquier otro espacio si lo prefieres).



Cada piedra entregada aquí se colocará en el **siguiente espacio libre después de la figura de Imhotep** en el sentido de las agujas del reloj. El propietario de la piedra obtiene inmediatamente el número de puntos indicado en el espacio ocupado.

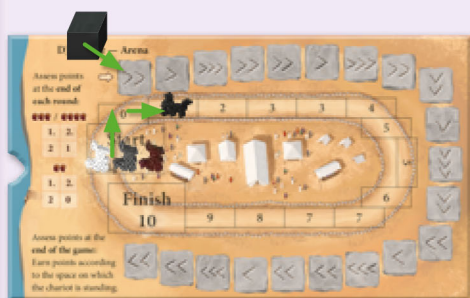
Cada vez que un jugador **obtenga piedras nuevas de la cantera como acción**, puede decidir si **dejar la figura de Imhotep en el espacio actual** o mover la figura al **siguiente espacio libre** en el sentido de las agujas del reloj.

Esta decisión adicional agrega una capa táctica adicional a la acción de obtener nuevas piedras. Después de todo, el movimiento de la figura de Imhotep puede dar como resultado que las piedras en los barcos que aún no han sido enviados de repente hagan ganar puntos diferentes cuando se coloquen en la pirámide.

Si **todos los espacios** en el corredor están **ocupados**, cada piedra adicional entregada aquí hace ganar **un punto**. Coloca esta piedra en el borde derecho del tablero de pirámide.

D) Templo — Arena

Cuando juegues con este tablero de emplazamiento, cada jugador coge **una ficha de carro** de su color. Coloca tu carro en el espacio inicial del tablero.



Siempre que entregues una piedra aquí, coloca la piedra en el siguiente espacio de piedra libre. Luego mueve tu carro el número de espacios correspondiente al número de puntas de flecha indicadas en el espacio de piedra. Si tu carro aterriza en un espacio **ocupado**, muévelo al **siguiente espacio libre**.

Al final de cada ronda, el jugador cuyo carro esté en cabeza gana dos puntos. El jugador en segundo lugar obtiene un punto (o ningún punto en un juego de dos jugadores). Nota: Si hay más de un carro en el **espacio final**, todos cuentan como en cabeza. En ese caso, no se asignan puntos al jugador que ocupe el segundo lugar.

Al final de la partida, cada jugador también gana el número de puntos indicado en el espacio de su carro.

Casos especiales:

1. Si **todos los espacios de piedra están ocupados**, por **cada piedra adicional** entregada mueve el carro un espacio adelante. Coloca estas piedras en el borde derecho del tablero de templo.
2. Si ya estás en el **espacio final** y entregas una piedra a la arena, obtienes **un punto**.

D) Cámara Funeraria — Tumba

Cuando juegues con este tablero de emplazamiento, necesitarás las **24 fichas de tumba**. Mézclalas bocabajo y colócalas bocabajo a la derecha del tablero como suministro. **Al comienzo de la ronda**, dales la vuelta a **cuatro fichas de tumba** y colócalas en los espacios a la izquierda de la entrada de la tumba.



Cuando entregues una piedra, selecciona una de estas **cuatro fichas de tumba**, devuélvela a la caja y coloca tu piedra en el espacio de la tumba con el **número correspondiente**. Al final de la ronda, devuelve cualquier ficha de tumba sobrante a la caja del juego.

Al final de la partida, **ganas puntos por piedras conectadas de tu color**, igual que con el tablero de la cámara funeraria A.

Además, si no has entregado **ninguna piedra** en la tumba, **pierdes cuatro puntos**.

Importante: Puede suceder que no haya fichas de tumba bocarriba cuando descargues tu piedra del barco. Entonces, ganas **un punto** en su lugar. Coloca estas piedras en el borde derecho del tablero de la cámara funeraria. No cuentan para los espacios conectados, pero evitan la pérdida de cuatro puntos.

D) Obelisco — Pasadizo

Cuando entregues tu primera piedra aquí, debes **decidir en qué obelisco** quieres trabajar. Elige un espacio libre y deposita tu piedra ahí. Debes colocar cada una de tus piedras adicionales en este espacio **hasta que el obelisco haya alcanzado la altura especificada**. Solo entonces se te permite comenzar a trabajar en otro obelisco. Si **todos los espacios de obelisco están ocupados**, cada piedra adicional entregada aquí hace ganar **un punto**. Coloca estas piedras en el borde derecho del tablero de obelisco.

Al final de la partida, los obeliscos totalmente contruidos hacen ganar el número indicado de puntos. Los obeliscos sin terminar solo dan un punto por piedra.



PROFECÍAS DE LOS DIOSES

Puedes jugar con o sin las cartas de profecías de los dioses.

Si quieres usarlas, mezcla las **siete cartas de profecías de los dioses** bocabajo y roba **tres de ellas al azar**.

Da la vuelta a estas tres cartas y colócalas **junto a los tableros de emplazamiento**. Devuelve las cuatro cartas restantes a la caja.



Además, cada jugador toma las **dos fichas de escarabajo** de su color.



Dos veces durante la partida, cada jugador puede hacer una profecía de que él o ella **cumplirá** la tarea especificada **al final de la partida**. (Nota: Cuando la profecía exige "mayoría de piedras", una mayoría compartida es válida).

Para hacer eso, coloca una de las **fichas de escarabajo** en el espacio correspondiente. La cantidad de puntos que obtienes al final de la partida después de completar la tarea dependerá de la ronda en la que depositaste la ficha. Pero también puedes perder puntos si no las cumples.

Cada jugador puede colocar **solo una ficha de escarabajo por profecía**.

Sin embargo, en cada uno de los espacios de una profecía, hay espacio para **una ficha de cada jugador**. A cada jugador solo se le permite hacer **un máximo de una profecía durante las rondas 1 y 2; uno en las rondas 3 y 4; y uno en las rondas 5 y 6**. Por lo tanto, no se puede colocar las dos fichas en dos espacios "Ronda 1/2" — incluso si hubiera dos espacios diferentes disponibles. Los escarabajos **no utilizados** no tienen ningún valor al final de la partida.

Ejemplo:



Author:



Since childhood, **Phil Walker-Harding** has loved playing and inventing board games. He lives with his wife Meredith in Sydney, Australia. *Imhotep* was nominated for *Spiel des Jahres* (Game of the Year) in 2016.

Cover Illustration: Miguel Coimbra

Traducción: David El Mago

Illustration: Martin Hoffmann, Claus Stephan

Graphics: Michaela Kienle

Editing: Ralph Querfurth

English Translation: David Gamon

English Editing: Camille Duhamel and Ted McGuire

Additional Artwork: Dan Freitas

Phil Walker-Harding and Kosmos thank all the test players and rule reviewers.

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart, Germany.

Phone: +49 711 2191-0; Web: kosmos.de

© 2018 Thames & Kosmos, LLC, Providence, RI, USA
Thames & Kosmos® is a registered trademark of Thames & Kosmos, LLC. All rights reserved.

Distributed in North America by Thames & Kosmos, LLC.
Providence, RI 02903

Phone: 800-587-2872; Web: thamesandkosmos.com

Distributed in United Kingdom by Thames & Kosmos UK
LP, Cranbrook, Kent TN17 3HE

Phone: 01580 713000; Web: www.thamesandkosmos.co.uk

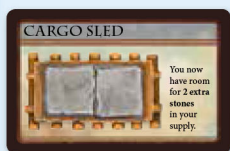
Printed in Germany /
Imprimé en Allemagne

694067-02-070318



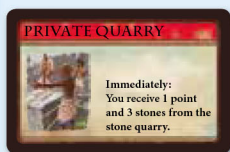
EXPLICACIONES DE LAS CARTAS DE MERCADO

TRINEO DE CARGA (2x)



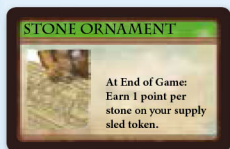
Cuando cojas este tipo de carta de mercado, colócala **bocarrriba** frente a ti. Te da espacio para **dos piedras adicionales** en tu suministro. Si tienes **una carta de trineo de carga**, puedes almacenar hasta siete piedras a la vez. Si tiene **dos cartas de trineo de carga**, puedes almacenar hasta nueve piedras a la vez.

CANTERA DE PIEDRA PRIVADA (2x)



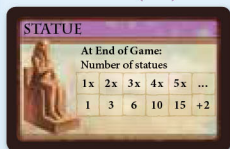
Cuando coges este tipo de carta de mercado, inmediatamente obtienes una cantera privada con **un punto de victoria** y **(hasta) tres piedras de la cantera**, que colocas en tu plataforma de suministro. Luego, coloca la carta frente a ti. Esto se aplica a todas las **cartas rojas de uso inmediato** del juego base, si estás jugando con esta expansión.

ORNAMENTO DE PIEDRA (2x)



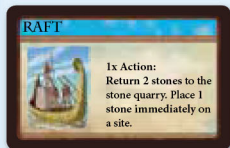
Cuando coges este tipo de carta de mercado, permanece **bocarrriba frente a ti** hasta el final de la partida. **Al final de la partida**, obtienes **un punto por piedra en tu plataforma de suministro**. Si tienes las **cartas de trineo de carga**, también obtienes **un punto** por cada piedra en tus **cartas de trineo de carga**.

ESTATUA (4x)



Estas cuatro **cartas de estatua** permanecen sin cambios respecto al juego base. Se añaden al mazo de cartas de mercado para mantener la proporción de **cartas de estatua** con respecto a otras cartas.

BARCA (2x)



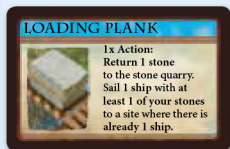
Cuando coges este tipo de carta de mercado, colócala **bocarrriba** frente a ti **hasta que la uses**. En un movimiento **posterior**, puedes realizar **la siguiente acción una vez**:

Devuelve **dos piedras de tu plataforma de suministro a la cantera**. Luego, coloca una piedra de tu plataforma de suministro directamente en un **emplazamiento** — específicamente, en el **siguiente espacio permitido**.

Nota: ¡Para poder usar esta carta, debes tener **al menos tres piedras** en tu plataforma de suministro!

Si **no has usado** la carta al final de la partida, obtendrás **un punto** por ello.

PLATAFORMA DE CARGA (2x)



Cuando coges este tipo de carta de mercado, colócala **bocarrriba** frente a ti **hasta que la uses**. En un movimiento **posterior**, puedes realizar **la siguiente acción una vez**:

Devuelve **una piedra de tu plataforma de suministro a la cantera**. Luego envía un barco que tenga **al menos una de tus piedras** a un **emplazamiento** al que ya se haya enviado otro barco en esta ronda.

Nota: ¡Para poder usar esta carta, debes tener **al menos una piedra** en tu plataforma de suministro!

Si **no has usado** carta al final de la partida, obtendrás **un punto** por ello.

VARIANTE: CARTAS DE MERCADO BOCABAJO

Si quieres que el juego sea un poco menos predecible, puedes probar la siguiente variante: **Mantén bocabajo** todas las **cartas de mercado** que recibas.

Solo dales la vuelta a las **cartas de acción 1x (azul)** cuando las uses. No des la vuelta a las cartas de mercado restantes hasta el final de la partida.