

# IMHOTEP

ERWEITERUNG

EINE NEUE DYNASTIE

新王朝

## ゲームの背景

モニュメントの建設が進んでいます！ あなたは自分自身の価値を示し、将来の建設プロジェクトをリードする必要があります。あなたは自分の技術をもう一度示すことができるでしょうか？ あなたの仕事に役立つ新しいツールが市場にあります。あなたの業績をエジプトの神々は見逃しません。あなたの建設プロジェクトが成功裏に導かれれば、彼らはあなたに報酬を与えます。しかし、失敗すれば、彼らはあなたを罰するでしょう。

## 内容物

両面ボード 5枚

馬車戦車駒 4個  
(黒、白、灰、茶)

イムホテップ像 1個

市場カード



4枚

予言カード 7枚



オベリスクカード 4枚  
(黒、白、灰、茶)



墓石タイル 24枚



オベリスクタイル 15枚



コイン 8枚



スカラベ 8枚

(黒、白、灰、茶)



足場タイル 5枚



## 変更点

この拡張により、5つの新しい両面ボードがゲームに加わります。各ボード(市場、ピラミッド、寺院、埋葬室、オベリスク)では、4つの異なった面が使用できるようになります。ゲームを始める前に、それぞれどの面を使うか、自由に決めることができます。

例：市場はD、ピラミッドはA、寺院はC、埋葬室はB、オベリスクはDなど。

さらに、14枚の新しい市場カードが追加されます。

7枚の神の予言カードは拡張モジュールです。この予言カードは、使っても使わなくてもプレイできます。

特に指示のない限り、基本のゲームのルールは変更されません。

## ルールの変更 即時効果の市場カードの保持

即時効果の市場カード（赤）を捨て札にはしません。代わりに、使用したら手元に表向きで並べておきます。これは神の預言カード「アメン」で遊ぶ場合、重要になります。

## ルールの変更2 2人プレイでの、プレイヤーごとの石の色

2人プレイ時に、採石場にある石の数が十分でない場合、2番目の未使用の色を使用してプレイします。これら2つの石の色は同じとして扱います。  
例：A) 埋葬室では、これらの2つの色が1つの連続領域としてカウントされます。

## 各ボードのC面の説明

### C) 市場—景気の良い市場

このボードでプレイする場合は、ゲームの始めに各プレイヤーは2コインずつ受け取ります。3人以下でのプレイでは、使わないコインは箱に戻します。



ここに石が運ばれたら、通常通り市場カードを1枚取ることができます。ゲーム中に2回だけ、1枚コインを支払って縦横に隣接するカードを2枚とも取ることができます。使ったコインは箱に戻します。これによって、市場のカードが空になることがあります。そのときは、裏向きの山札からカードを取ります。

ゲームの終了時、未使用のコインに価値はありません。

例：



### C) ピラミッド—足場

このボードを使う場合は、5枚の足場タイルが必要です。5枚の足場タイルを裏向きでよく混ぜ、ボードの対応するスペースに重ねて置きます。そして、一番上のタイルを表向きにして、直ぐ上の足場のスペースに置きます。



ここへ石が運ばれてきたら、直ちに得点、石切場からの石、市場の山札のカードを得ます。石は、左側の空いたスペースから順番に置きます。

一杯になったら中間決算を行います。その足場タイルに最も多く石を載せているプレイヤーは3点、同数が複数いる場合はそれぞれ1点ずつ獲得します。

その後、山札から次の足場タイルを表向きにして、既に置かれている4個の石の上に乗せます。こうして、何段かの石と足場タイルができあがります。5枚の足場タイルが完成したら、その後の追加の石は、各1点を得ます。石は、ピラミッドタイルの右端に置いておきます。

例：



足場タイルが一杯になりました。ここで中間決算です。黒が一番多いので3点を得ます。そして、山札から次の足場タイルを取って、石の上に重ねます。

### C) 寺院—ラーの寺院

C面は以下の変更を除いてA面と同じです。  
各ラウンドの終わりに、上から見て見える石に与えられるボーナスが異なります。



2点を得るか、直ぐに採石場から石を4個取って、石置き場タイルに置くことができます。



市場の山札から3枚カードを引き、1枚を保持して、残りの2枚を捨て札にします。



### C) 埋葬室—丘の墓

ここに納められた全ての石について、ゲームの終了時に得点を得ます。石は、一番低い位置に並べるか、隣接する2つの石(誰ものでも関係なく)の真ん中に置きます。こうして、ピラミッド型の埋葬室ができあがっていきます。

ゲームの終了時に、得点を得ます。繋がった石の各面が得点になります。石の数と石が繋がっている段数に応じて得点を得ます。

得点は、"石の数" × "段数" です。

重要：

1 各プレイヤーは、繋がったタイルの複数の面で得点を取ります。一番大きい面のみ数えるのではありません。

2 5つの段数すべてに石が繋がっていても、1つの石について最大4点のみ得ることができます！これは、埋葬室が強すぎるのを防ぎます。

埋葬室が完成した後、ここに運ばれた石は、各1点になります。これらの石は、埋葬室の右端に置いておきます。

例：



黒は、ゲームの終了時に、左側の大きな繋がったエリアについて  $6 \times 4 = 24$  点を得ます。エリアは5段をカバーしていますが、最大の4点での計算です。右側の石は  $1 \times 1 = 1$  点を得ます。

### C) オベリスクー巨大オベリスク

このボードでプレイする場合、各プレイヤーは、ゲームの始めに対応する色のオベリスクカードを受け取ります。さらに、ボードのそばに15枚のオベリスクスタイルを置きます。



ここに石を運んだら、道の空いているスペースに順番に置きます。そして直ちにその道に描かれているオベリスクスタイルを取り、自分のオベリスクカードに追加します。



そして、それらのパーツを使って、可能な限りの段数を持つオベリスクを建築していきます（各段は3つの正方形のマスを構成されています）。



ゲームの最後に、完成した段ごとに2点を得ます。プレイヤーの数に応じて、最も多くの完成した段を持つプレイヤーへのボーナス得点もあります。同点の場合は、未完成の段でも比較します。それも同点の場合、関係する得点の合計をプレイヤーの人数で分けます。端数は切り捨てです。

重要：各パーツは回転することができます。それらはオベリスクの幅からはみ出てはいけません。また、間に穴があってははいけません。もし、取ったパーツが正しく置けないなら、それを使わずに箱に戻さなくてはなりません。



全て15のマスが埋まったら、追加の運ばれた石は各1点を得ます。これらの石は、オベリスクボードの右端に置いておきます。

## 各ボードのD面の説明

### D) 市場—ブラックマーケット

ここに石が運ばれたら直ちにディスプレイから1枚カードを取り取ります。上の段の2カ所は表向きで1枚ずつ、下の段2カ所は裏向きで3枚ずつカードが置かれます。



石が運ばれたら、以下のどちらかを選びます。

1 表向きのカードを1枚取る

または

2 裏向きのカードを取り、内容を見ます。そして、1枚を選びます。残りのカードはその市場へ戻します。次に石を運んだプレイヤーは、別のマスからカードを取るか、残った裏向きのカードから選びます。ただし、2枚からしか選べません。

ラウンドの終わりに、裏向きのカードはそのまま残します。取り除きません。そして、必要なら裏向きのカードが3枚になるように補充します。表向きの残ったカードは捨て札にして、新しいカードを補充します。

### D) ピラミッド—廊下

このボードでプレイする場合は、イムホテップ像が必要です。廊下の左上のマスに配置します（または、他のマスから始めても構いません）。



ここに納められた石は、イムホテップ像から時計回りで、空いている次のマスに置かれます。マスに示されている得点を直ちに受け取ります。

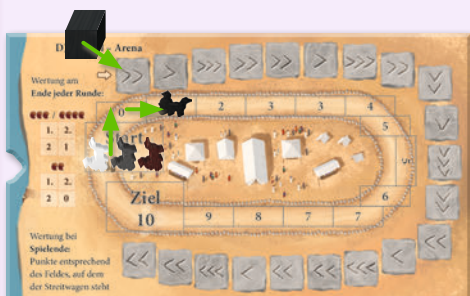
石切場から新しい石を取るアクションの度に、イムホテップ像をその場に止めるか、時計回りに次の空いているマスに移動するかを定めることができます。この特別なアクションによって、新しい石を取るアクションに戦略性が生まれます。

イムホテップ像の移動によって、まだ動いていない船の位置どりを変える可能性が出て、ピラミッドでの異なる得点をもたらすことがあります。

廊下のマスが全て埋まったら、追加で運ばれた石は各1点を得ます。これらの石はボードの右端に置いておきます。

## D) 寺院-アリーナ

このボードでプレイする場合、各プレイヤーは馬車を受け取ります。馬車はボードのスタート位置に置きます。



ここに石を運んだら、順番に空いている石の広場に置きます。そして、石の広場に示されている矢印の数だけ馬車を進めます。別の馬車で埋まっているマスで終わったら次のマスに移動します。

ラウンドの終わりに、先頭の馬車のプレイヤーは2点を得ます。2位のプレイヤーは1点を得ます（2人プレイでは0点）。注：複数の馬車がゴールスペースにある場合は、全て1位と見なします。2位の得点はありません。

ゲーム終了時に、各プレイヤーは、馬車が置かれているマスに表示されている得点も獲得します。

特殊な例：

- 1 すべての石の広場が埋まっている場合、ここに運ばれた追加の石はそれぞれ、馬車を1マス進めます。これらの石はボードの右端に置いておきます。
- 2 すでにゴールのスペースに入っていて、さらにアリーナに石を運んだ場合は、1点を獲得します。

## D) 埋葬室-地下室

このボードでプレイする場合は、24枚の墓石タイルが必要です。それらを裏向きで混ぜ、ボードの右側に置きます。



ラウンドの最初に、4枚の墓石タイルを取り、墓の入口の左側のマスに並べます。石をここに運んだら、これら4枚の墓石タイルから1枚を選び、その数と同じ場所の墓のマスに石を置き、タイルは箱に戻します。

ゲームの終わりに、ボードのA)と同じように、同じ色で繋がった石の数に応じて得点が得られます。しかし、1個も地下室に石を運ばなかったら-4点となってしまいます。

重要：船から石を降ろすときに、墓のタイルがない場合があります。その際は代わりに1点を得ます。これらの石はボードの右端に置いておきます。それらは、繋がった地下室の石には数えられませんが、-4点を避けるための石にはなりません。

## D) オベリスク-通り

最初にここに石を運んだ時に、どこのオベリスクを建築するのかを選びます。好きなマスを選び、そこに石を置きます。

そのオベリスクの指定の高さになるまで、石を起き続けなくてはなりません。その後、別のオベリスクを建築できるようになります。

全てのオベリスクのマスが占有されていたら、ここに運ばれた石は1点になります。それらの石はボードの右端に置いておきます。

ゲームの終わりに、オベリスクは指定の得点を得ます。完成していないオベリスクは、石1個1点しかもたらしません。



## 神の預言

神の預言は、使う・使わないは選ぶことができます。これらを使う場合、7枚の預言カードを伏せて混ぜ、ランダムに3枚を引きます。それらを表向きにして、ボードの下に並べます。残りの4枚のカードは箱に戻します。

さらに、各プレイヤーは、自分の色のスカラベを2枚ずつ受け取ります。



ゲーム中に2回、各プレイヤーは、ゲームの最後に、指定された目標を完了するという預言を行うことができます。これを行うには、スカラベタイル1枚を適切なスペースに置きます。タイルを置いたラウンドに応じて、目標を達成したときに、ゲームの最後にもらえる得点が多くなります。しかし、目標を達成できなかった場合得点を失います。

各プレイヤーは、預言ごとに、スカラベを1枚だけ使うことができます。預言の各スペースにはプレイヤーごとに1枚ずつ置くことができます。

各プレイヤーは、"1または2ラウンド" "3または4ラウンド" "5または6ラウンド" ごとに1枚だけ預言をすることができます。そのため、預言が違うカードであっても、同じラウンドには1枚のカードしかスカラベを置くことはできません。

使わなかったスカラベタイルには何の価値もありません。

例：



- 予言カードの概要（最多は単独時のみ）
- オシリスの予言  
ピラミッドに最も多くの石を置いている。
- アヌビスの予言  
埋葬室に最も多くの石を置いている。
- インスの予言  
寺院に最も多くの石を置いている。
- ホルスの予言  
全てのボードに最低2個（4人プレイ）  
3個（2, 3人プレイ）の石を置いている
- セトの予言  
紫の彫像カードを最低4枚持っている
- アメンの予言  
赤の即時効果カードを最低3枚持っている
- ラーの予言  
緑の装飾カードを最低4枚持っている

**Autor:**

**Phil Walker-Harding** liebt es seit seiner Kindheit, Brettspiele zu spielen und zu entwickeln.

Er lebt zusammen mit seiner Frau Meredith in Sydney, Australien. *Imhotep* war zum Spiel des Jahres 2016 nominiert.

**Cover-Illustration:** Miguel Coimbra  
**Illustration:** Martin Hoffmann, Claus Stephan

**Grafik:** Michaela Kienle

**Redaktion:** Ralph Querfurth  
Phil Walker-Harding und KOSMOS danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2017

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pflizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart

## 市場カードの説明

### ”追加のストック”（2枚）



このカードを手に入れたら、自分の手元に置きます。ここで、自分のストックとして石を2個追加で保存することができます。カード1枚で最大7個の石を保存できます。カードを2枚とも持っていれば、最大9個の石を保存できます。

### ”個人採石所”（2枚）



このカードを手に入れたら、直ちに1勝利点と3個（までの）石を石置き場タイルに置きます。そして、カードを自分の手元に置きます。この拡張を使うときは、基本ゲームの全ての赤い市場カードに適用します。

### ”石の装飾”（2枚）



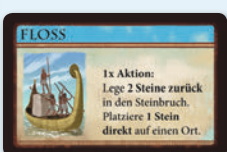
このカードを手に入れたら、ゲーム終了時まで保持します。ゲーム終了時に、自分の石置き場タイルに残っている石1個につき1点を得ます。もし、”追加のストック”を持っていれば、そこに残った石も得点となります。

### ”彫像”（4枚）



これら4枚の彫像カードは、基本ゲームと変わりません。集めた彫像カードの枚数に応じて得点となります。

### ”筏船”（2枚）

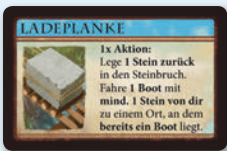


このカードを手に入れたら、使うまで表向きにして手元に置きます。後の手番で、以下のアクションを1枚行うことができます。自分の石置き場から石を2個石切場へ戻します。そして、石置き場から石1個を直接、任意のボード上の次に置けるマスに置くことができます。

注意：このカードを使うには、自分の石置き場に少なくとも3個の石がなくてはなりません！

このカードをゲーム終了時まで使わなければ、1点を得ます。

### ”積み板”（2枚）



このカードを手に入れたら、使うまで表向きにして手元に置きます。後の手番で、以下のアクションを1枚行うことができます。

自分の石置き場から石を1個石切場へ戻します。そして、少なくとも1個は自分の石が載っている船を、このラウンドに既に出航されている船が着いている場所に移動することができます。船の出航条件は守る。

注意：このカードを使うには、自分の石置き場に少なくとも1個の石がなくてはなりません。

このカードをゲーム終了時まで使わなければ、1点を得ます。

## ヴァリアント：秘密の市場カード

よりゲームを予測しにくいようにしたい場合は、次のことを試すことができます。

使用するまで、1xアクションカード（青色）を公開しないでください。ゲームの最後に限り、残っている市場カードを明らかにします。