

PHIL WALKER-HARDING

IMHOTEP

LE DUEL

POUR 2 JOUEURS DE 10 ANS ET PLUS



À PROPOS DU JEU

La compétition entre les architectes continue ! *Imhotep Le Duel* vous offre la possibilité d'incarner Néfertiti et Akhenaton, l'un des couples royaux les plus populaires d'Égypte. Placez vos pions de manière stratégique et livrez les jetons de plus haute valeur par le biais des six bateaux. Petit à petit, construisez vos quatre monuments afin de gagner le plus de points de prestige possible et de remporter ainsi le duel.

BUT DU JEU

À votre tour, vous pouvez choisir l'une des trois actions suivantes :

- Placer 1 Pion
- Décharger 1 Bateau
- Jouer 1 jeton Action

Décharger les Bateaux vous permet de recevoir des jetons Cargaison correspondant au positionnement de vos Pions. À la fin, les Monuments vous rapportent des points et le joueur avec le plus de points gagne la partie.

MATÉRIEL DE JEU

- 60 jetons Cargaison

- 12 jetons Obélisque
- 12 jetons Pyramide (6 foncés et 6 clairs)
- 12 jetons Temple (avec 1, 2, 3 ou 4 symboles)
- 12 jetons Chambre funéraire (numérotés de 1 à 12)
- 12 jetons Action (3 pour chacune des 4 actions différentes)



- 8 plateaux Lieu

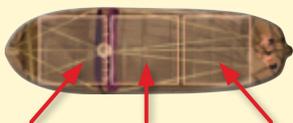
- 2 plateaux Obélisque
- 2 plateaux Chambre funéraire
- 2 plateaux Temple
- 2 plateaux Pyramides



- 2 x 4 Pions (4 pour la couleur de chaque joueur : blanc ou noir)

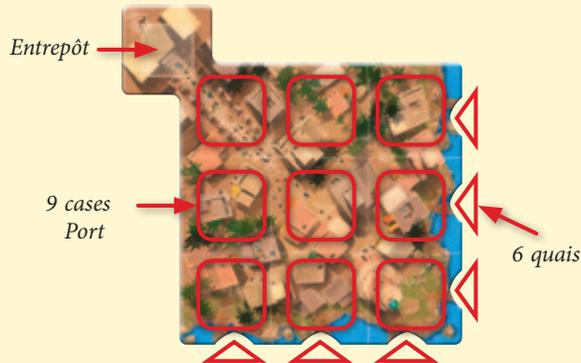


- 6 tuiles Bateau (avec 3 emplacements Cargaison)



1^{er} emplacement Cargaison 2^e emplacement Cargaison 3^e emplacement Cargaison

- 1 plateau Port (avec 1 case Entrepôt, 9 cases Port et 6 quais)



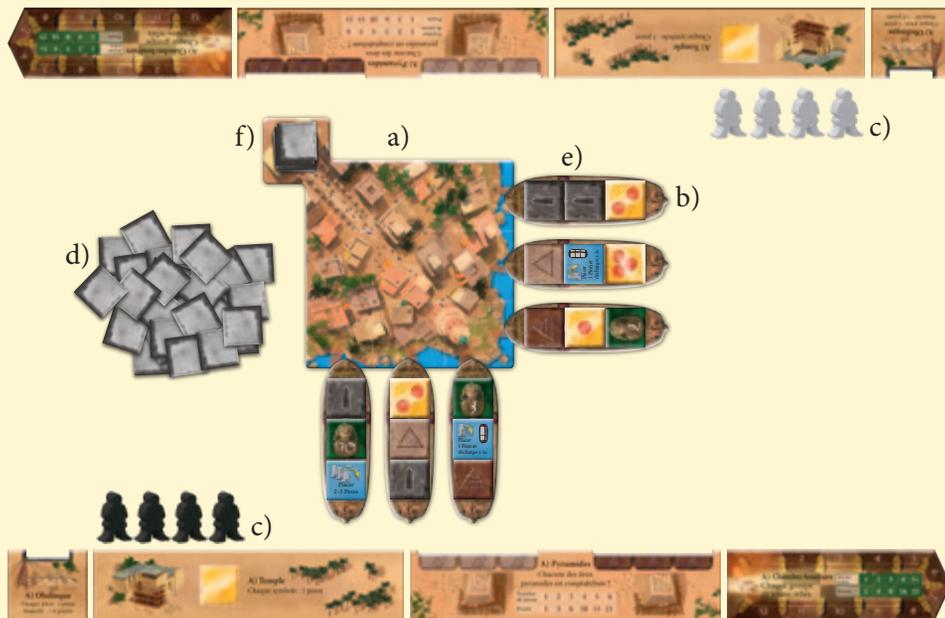
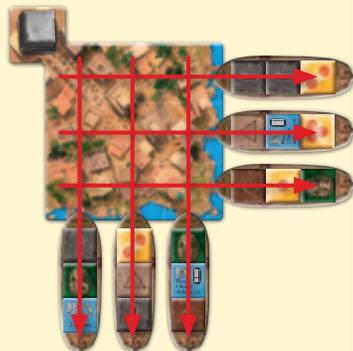
MISE EN PLACE

- Placez le **plateau Port** entre vous deux.
- Placez les **6 tuiles Bateau** sur les 6 quais du plateau Port.
- Chacun de vous choisit une **couleur** (noir ou blanc). Vous recevez les **4 Pions** de cette couleur ainsi que les **plateaux Lieu** (Obélisque, Temple, Pyramides et Chambre funéraire). Placez-les devant vous, ils constituent votre réserve. Les plateaux Lieu ont une **face A** et une **face B**. Lors de vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser les **faces A** uniquement.

Lors des parties suivantes, vous pourrez choisir les faces B également. Vous pouvez évidemment mélanger les faces A et B. Faites attention à utiliser tous les deux la même face pour chacun des plateaux Lieu.

- Mélangez les **60 jetons Cargaison** et faites un **tas face cachée** à côté du plateau Port.
- Placez face visible **1 jeton Cargaison pris au hasard** sur **chacun des emplacements Cargaison** des 6 Bateaux. Commencez par le 1^{er} emplacement Cargaison, puis le 2^e et enfin le 3^e.
- Placez face cachée **3 jetons Cargaison pris au hasard** sur la case Entrepôt du plateau Port.

Les **9 cases du plateau Port** forment une **grille de 3 x 3**, qui possède des quais sur deux côtés pour accueillir les 6 tuiles Bateau. Chaque quai correspond à une ligne ou une colonne constituée de 3 cases.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez chacun à tour de rôle jusqu'à ce que la fin de la partie soit déclenchée. Le joueur le plus jeune commence. À votre tour, vous devez effectuer exactement une action parmi les trois suivantes :

Placer 1 Pion

Prenez l'un de vos Pions depuis votre réserve et placez-le sur une case inoccupée du Port. (Il ne peut y avoir qu'un seul Pion par case.)

Si tous vos Pions ont déjà été placés sur les cases Port, vous ne pouvez pas choisir cette action.



Exemple : C'est au tour du joueur noir et il place l'un de ses Pions sur l'une des quatre cases Port disponibles.

OU

Décharger 1 Bateau

Vous pouvez décharger 1 Bateau dont la ligne ou la colonne contient au moins 2 Pions de n'importe quelle couleur (même si aucun de ces Pions ne vous appartient).

S'il n'y a pas au moins 2 Pions de n'importe quelle couleur dans une ligne ou une colonne, vous ne pouvez pas choisir cette action pour cette ligne ou colonne.

Chaque Pion dans la ligne ou colonne (et seulement dans cette ligne ou colonne !) récupère 1 jeton Cargaison du Bateau.

Pour le déchargement, la règle suivante est appliquée :

Le Pion le plus proche du Bateau décharge l'emplacement Cargaison le plus éloigné du Port

(le 3^e emplacement Cargaison). Le propriétaire de ce Pion le remet dans sa réserve et prend le jeton Cargaison correspondant depuis le Bateau.

Ce processus est répété jusqu'à ce que chaque Pion dans la ligne ou colonne ait déchargé 1 emplacement Cargaison. Si une case Port dans cette ligne ou colonne est inoccupée, elle est simplement ignorée. Ainsi, il peut arriver qu'un jeton Cargaison ne soit pas déchargé. Ce jeton Cargaison est alors remis dans la boîte. Le Bateau est ensuite réapprovisionné avec 3 jetons Cargaison pris au hasard.

Si le tas de jetons Cargaison est vide et que le Bateau ne peut pas être réapprovisionné, le Bateau est alors retiré de la partie.



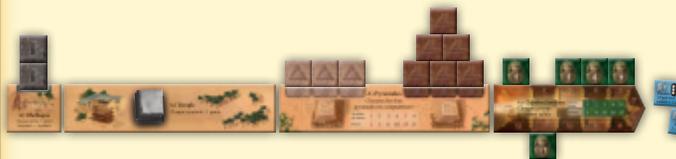
Exemple : Le joueur noir décharge 1 Bateau lors de son tour. Il peut choisir n'importe laquelle des lignes et colonnes, car celles-ci contiennent toutes au moins 2 Pions. Il pourrait choisir la colonne du milieu, même si elle ne contient que 2 Pions blancs.

Le joueur noir décide de décharger la ligne du bas. Ainsi, il reçoit le jeton Chambre funéraire avec le numéro 12, tandis que le joueur blanc reçoit le jeton Temple avec 1 symbole. Le jeton Pyramide foncé est retiré de la partie.

Les jetons Cargaison récupérés sont immédiatement placés à côté des plateaux Lieu correspondants :

- Les jetons Obélisque sont placés en colonne au-dessus du plateau Obélisque.

- Les **jetons Temple** sont placés en une pile face cachée sur le plateau Temple.
- Les **jetons Pyramide** sont placés au-dessus du plateau Pyramides en fonction de la couleur de base correspondante. Il y a un espace pour une pyramide de couleur claire et un pour une pyramide de couleur foncée. Chacune des deux pyramides peut être construite en utilisant jusqu'à 6 jetons Pyramide (3 jetons dans la ligne du bas, 2 au milieu et 1 en haut).
- Les **jetons Chambre funéraire** sont placés en fonction de leur numéro.
- Les **jetons Action** sont placés face visible dans votre réserve à côté des plateaux Lieu.



OU

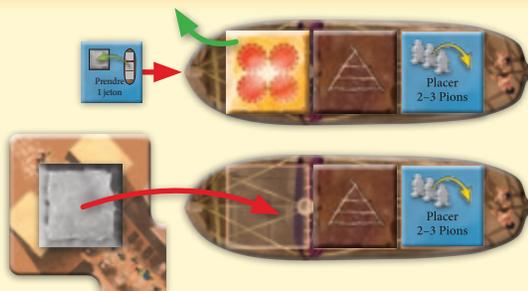
Jouer 1 jeton Action

Si vous possédez un jeton Action, vous pouvez le jouer et profiter de l'avantage indiqué. Le jeton Action joué est ensuite retiré de la partie et remis dans la boîte. Vous ne pouvez utiliser que **1 seul jeton Action par tour**. Ceci compte comme votre action pour le tour.

Aperçu des jetons Action :



Prendre 1 jeton : Choisissez 1 jeton Cargaison de n'importe quel Bateau (**exception** : vous ne **pevez pas** prendre un jeton Action). Placez immédiatement le jeton Cargaison choisi sur l'emplacement correspondant de votre plateau Lieu. Prenez le jeton Cargaison du dessus de la **case Entrepôt** et placez-le **face visible** sur l'emplacement Cargaison désormais vide.



Exemple : Le joueur blanc utilise le jeton Action « Prendre 1 jeton » lors de son tour. Il peut choisir n'importe lequel des jetons Cargaison du Bateau, à l'exception du jeton Action. Il décide de prendre le jeton Temple à quatre symboles. L'emplacement Cargaison vide est ensuite réapprovisionné avec le jeton Cargaison du dessus de la case Entrepôt.



Placer 2-3 Pions : Effectuez l'action « Placer 1 Pion » deux ou trois fois. Les règles de cette action s'appliquent comme indiqué en page 4.



Placer 1 Pion et décharger 1-2x : Effectuez d'abord une fois l'action « Placer 1 Pion », puis une ou deux fois l'action « Décharger 1 Bateau ». Les règles de ces actions s'appliquent comme indiqué en page 4.



Échanger 2 jetons et décharger : Échangez 2 jetons Cargaison du même Bateau. Déchargez ensuite 1 Bateau en suivant les règles indiquées en page 4. Les jetons Cargaison échangés n'ont pas besoin d'être situés sur le Bateau que vous déchargez.



Exemple : Le joueur blanc utilise le jeton « Échanger 2 jetons et décharger ». Il échange les deux jetons Cargaison sur un Bateau et décharge ensuite n'importe quel Bateau.

FIN DE LA PARTIE

Vous jouez chacun à tour de rôle **jusqu'à ce que l'avant-dernier Bateau soit retiré de la partie** et qu'il ne reste donc plus qu'un Bateau en jeu. La partie prend fin immédiatement et vous procédez au calcul des scores. Pensez à retirer les Bateaux de la partie lorsque les emplacements Cargaison ne peuvent pas être réapprovisionnés. **Le dernier Bateau ne peut pas être déchargé et aucun joueur ne peut recevoir les jetons Cargaison de ce Bateau.**

Score final

Chaque Lieu (Obélisque, Temple, Pyramides, Chambre funéraire) vous rapporte des points de façon différente :

Calcul des points en utilisant les **faces A** :

- **Obélisque** : Chaque **jeton Obélisque** rapporte **1 point**. Si l'un de vous possède **plus** de jetons Obélisque que l'autre, il reçoit **6 points supplémentaires**.
- **Temple** : Chaque **symbole en forme de cercle** sur chacun de vos jetons Temple vous rapporte **1 point**.

- **Pyramides** : Vos **pyramides de couleur claire et foncée** vous rapportent des points **séparément**. Plus vous avez utilisé de jetons Pyramide pour construire votre pyramide, plus vous recevez de points. Pour **1/2/3/4/5/6 jetons Pyramide utilisés dans une pyramide**, vous recevez **1/3/6/10/15/21 points**.
- **Chambre funéraire** : Pour chaque groupe de **1/2/3/4/5 (ou plus) jetons Chambre funéraire reliés**, vous recevez **1/4/9/16/25 points**. Vous pouvez obtenir des points pour tous vos groupes de jetons Chambre funéraire. Les jetons Chambre funéraire sont considérés comme des groupes dès qu'il y a au moins un emplacement vide entre les jetons.
Attention :
 - Même un jeton Chambre funéraire seul est considéré comme un groupe.
 - Les jetons Chambre funéraire 12 et 1 ne sont pas reliés.
- Chaque **jeton Action inutilisé** rapporte **1 point**.
- Chaque **Pion** encore présent sur une case Port rapporte **1 point**.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui n'a pas joué en premier gagne.



Exemple : Les plateaux Lieu du joueur noir ressemblent à ceci à la fin de la partie. Les 2 jetons Obélisque rapportent 2 points en tout. Le joueur noir n'a pas la majorité en ce qui concerne les jetons Obélisque et ne reçoit donc pas les 6 points supplémentaires. Les 3 jetons Temple indiquent les valeurs 1, 4 et 2, rapportant ainsi 7 points au total. La pyramide de gauche comprend 4 jetons Pyramide et rapporte donc 10 points. La pyramide de droite comprend 6 jetons Pyramide et rapporte 21 points. Dans la chambre funéraire, le joueur noir possède un groupe de 6 jetons Chambre funéraire reliés, qui rapporte 25 points. Il possède également un groupe constitué de seulement 1 jeton Chambre funéraire, qui rapporte 1 point. De plus, le joueur noir a deux jetons Action inutilisés, qui rapportent 1 point chacun. Le Pion noir sur la case Port rapporte également 1 point. Au total, le joueur noir marque 69 points.

VARIANTE : LES FACES B

Pour une partie plus difficile, vous pouvez retourner une partie ou la totalité des plateaux Lieu sur leur face B. Les règles du jeu restent les mêmes ; seule la façon de compter les points sur les différents plateaux Lieu change :

- **Obélisque** : Le premier joueur à récupérer son **cinquième jeton Obélisque** le place face cachée et reçoit **12 points** à la fin de la partie. Si l'autre joueur a également au moins 5 jetons Obélisque à la fin, il reçoit 6 points (sinon 0). Si l'un des deux joueurs possède **10 jetons Obélisque ou plus** à la fin, il reçoit $12 + 6 = 18$ points.
- **Temple** : Les jetons Temple sont désormais placés face visible sur les emplacements correspondant aux valeurs indiquées. Vous collectionnez des **lots de jetons Temple**, qui ne peuvent pas contenir plus

de quatre jetons Temple (avec les symboles 1, 2, 3 ou 4 respectivement). **Chaque lot de 1/2/3/4 jetons Temple différents rapporte 1/4/9/16 points.**

- **Pyramides** : Seule la plus petite pyramide (celle avec le moins de jetons Pyramide) rapporte des points. Si les deux pyramides sont de taille égale, seulement une rapporte des points. Vous recevrez **-6/0/4/10/18/30/45 points si votre plus petite pyramide comprend 0/1/2/3/4/5/6 jetons Pyramide.**
- **Chambre funéraire** : **Chaque groupe** de jetons Chambre funéraire reliés rapporte **4 points quelle que soit sa taille.** Cependant, il serait judicieux d'avoir de nombreux groupes d'un seul jeton avec des espaces entre eux. Un jeton seul est toujours considéré comme un groupe.
- Chaque **jeton Action inutilisé** rapporte **1 point.**
- Chaque **Pion** encore présent sur une case Port rapporte **1 point.**



Exemple : Les plateaux Lieu du joueur noir ressemblent à ceci à la fin de la partie. Son cinquième jeton Obélisque est retourné face cachée, car le joueur noir est le premier à avoir reçu son cinquième jeton Obélisque : l'Obélisque lui rapporte donc 12 points. Le sixième jeton Obélisque ne lui rapporte rien. Les jetons Temple sont classés par lots. Un lot complet (avec un jeton de chaque valeur) rapporte 16 points. Le lot avec les jetons Temple 1, 2 et 4 rapporte 9 points. Le lot avec le jeton à deux symboles seul rapporte 1 point. La pyramide de gauche comprend 0 jeton Pyramide et la pyramide de droite comprend 6 jetons Pyramide. Puisque seule la plus petite pyramide (qui comprend zéro jeton) est comptabilisée, le joueur noir reçoit -6 points. Les trois jetons reliés (3, 4, 5) de la Chambre funéraire forment un groupe qui rapporte 4 points. Le jeton Chambre funéraire 1 est considéré comme un groupe également et rapporte ainsi 4 points. De plus, le joueur noir possède 2 jetons Action inutilisés, qui rapportent chacun 1 point. Le Pion sur la case Port rapporte aussi 1 point. Au total, le joueur noir marque 43 points.

NOTE DE L'ÉDITEUR

Auteur :



Depuis qu'il est enfant, **Phil Walker-Harding** aime jouer et inventer des jeux de société. Il apprécie particulièrement les jeux qui rassemblent des personnes d'âges et de personnalités différents.

Phil s'intéresse également à la théologie, aux films classiques hollywoodiens et aux mythes de l'Égypte antique. Il vit avec sa femme Meredith à Sydney, en Australie.

Imhotep a été nommé au Spiel des Jahres 2016.



Illustrations : Claus Stefan

Graphisme : Michaela Kienle

Édition allemande : Ralph Querfurth, Kilian Vosse

Traduction française : Robin Houpiet

Relecteurs : Alain Wernert, Pierre-François Llorente et Mathilde Audinet

Édition française : IELLO



Phil Walker-Harding et KOSMOS remercient toutes les personnes qui ont essayé le jeu et relu les règles.

© 2018 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Germany

© 2019 IELLO pour l'édition française

IELLO

9, avenue des Érables

Lot 341 – 54180 Heillecourt

France

www.iello.com

SUIVEZ-NOUS SUR

