MEN NEFER

GERMÁN P. MILLÁN
LAURA BEVON

REGLAMENTO
MODO SOLITARIO

Imhotep es considerado el primer arquitecto e ingeniero de la historia conocida. Durante la Tercera Dinastía diseñó la pirámide escalonada de Saqqara entre otros grandes logros. Además de arquitecto fue astrónomo, médico, matemático e inventor. ¿Te atreves a enfrentarte al gran maestro?

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Prepara una partida para 2 jugadores como se describe en el reglamento, incluido un tablero personal para Imhotep con todos sus elementos, excepto el pez y el Ankh ya que nunca obtiene ni gasta estos recursos durante la partida. Imhotep será el jugador inicial y comienza también la partida con 10 PP. Baraja sus 9 losetas de acción y colócalas formando una pila de robo bocabajo, junto con el dado, cerca de su tablero.

COMO SE JUEGA

La partida consta igualmente de 3 eras y sigue todas las fases habituales del juego.

FASE 1. INUNDACIÓN (AKHET)

Esta fase se desarrolla de forma normal, con las siguientes excepciones:

- Imhtotep no recibe ningún recurso ya que nunca obtiene ni gasta comida ni Heka.
- En las Eras II y III, Imhotep baraja sus 9 losetas de acción para formar una nueva pila de robo.

FASE 2. SIEMBRA (PERET)

Los turnos de Imhotep se rigen exclusivamente por sus 9 losetas de acción y alternará sus turnos con los tuyos de la forma habitual. Cuando le toque jugar, revela la loseta superior de su pila de robo, realiza las acciones de la opción indicada y descarta la loseta bocarriba una vez completado su turno (puedes consultar el descarte en todo momento). Si la loseta muestra una opción que no puede llevar a cabo, colócala en el fondo de la pila de robo y revela una nueva; repite este proceso hasta que pueda llevar a cabo la opción mostrada en la loseta.

La fase de siembra acaba para Imhotep cuando haya jugado sus 9 losetas, es decir, 9 turnos como tú.

Las losetas de acción contienen las 3 opciones descritas en el reglamento, que se aplican para Imhotep con las siguientes particularidades:

Visitar una casa de la vida

Imhotep coloca el aprendiz más a la izquierda de su tablero en el lado de sol de una casa de la vida y, después, realiza las acciones de la tablilla asociada a dicho aprendiz.

Imhotep no puede elegir una casa de la vida donde ya tenga un aprendiz, tanto si está en el lado de sol como en el de luna, de manera que siempre colocará sus aprendices en 3 casas de la vida distintas. A la hora de colocar su aprendiz, debe respetar las reglas siguientes:

- Si tienes aprendices en casillas de sol, Imhotep colocará su aprendiz con los tuyos, eligiendo entre dichas casillas aquella donde su escarabajo esté más avanzado, empezando por arriba.

- Si no tienes aprendices en casillas de sol, Imhotep colocará su aprendiz en la casilla de sol vacía donde su escarabajo esté más avanzado, empezando por arriba; si no hay ninguna casilla de sol vacía, elegirá una ocupada aplicando el mismo criterio.

Una vez colocado su aprendiz, Imhotep realiza las acciones de la tablilla asociada y, después de resolverlas, coloca la tablilla bocabajo en el espacio . Si hay 2 acciones separadas por / , siempre realiza la acción superior.

Especializarse en una casa de la vida

Imhotep desplaza un aprendiz que tenga en el lado de sol al lado de luna de la casa de la vida donde se encuentra y, después de avanzar su escarabajo, realiza las acciones de la casilla que ha alcanzado.

A la hora de desplazar su aprendiz, Imhotep debe respetar las siguientes reglas:

- Si tiene aprendices en casillas de sol donde también están los tuyos, desplazará el suyo eligiendo entre dichas casillas aquella donde su escarabajo esté más avanzado, empezando por arriba.
- Si todos sus aprendices están en casillas de sol donde no están los tuyos, desplazará

el suyo eligiendo entre dichas casillas aquella donde su escarabajo esté más avanzado, empezando por arriba.

Obtener una tablilla de acción

Imhotep elige la tablilla más barata (en comida) cuyo jeroglífico haga avanzar su contador, la coloca en el espacio vacío más a la izquierda de su tablero y realiza la acción indicada en la loseta de acción, según la posición de la tablilla que ha obtenido; estas acciones sustituyen para él las impresas en el tablero.

Si ninguna tablilla hace avanzar su contador, Imhotep elegirá la más barata que haga avanzar tu contador; si ninguna hace avanzar tu contador, Imhotep elige entonces la tablilla más barata.

Cuando Imhotep realice esta acción avanzará un paso su escarabajo que esté más retrasado, empezando por arriba.

FASE 3. COSECHA (SHEMU)

Esta fase se desarrolla de forma normal, con las siguientes excepciones:

Imhotep voltea automáticamente los contratos que tenga bocarriba según la era en curso: en la Era I voltea los contratos de valor 1; en la Era II los de valor 1 y 2; y en la Era III los voltea todos. Después de voltear los contratos los puntúa de la forma habitual.

Puntúa 4 PP por cada permiso de Keops que haya colocado, ignorando los elementos de puntuación de las losetas de las pirámides de las reinas.

DIFICULTAD

Puedes modular la dificultad de la partida aplicando los siguientes cambios por separado o combinados:

- Imhotep comienza la partida con más de 10 PP, pero sin sobrepasar los 15 PP.
- Imhotep puntúa 5 PP (en lugar de 4 PP) por cada permiso de Keops que haya colocado en las pirámides de las reinas.

ACCIONES

Imhotep realiza las acciones tal y como se describen en el reglamento, excepto las que se detallan a continuación, que difieren de lo habitual.

Obtener el favor de Keops

Cuando obtiene el favor de Keops, Imhotep siempre elige avanzar su pluma 1 paso.

Transportar caliza

Si no tiene ningún permiso de Keops disponible, Imhotep avanza su piedra caliza en el marcador de la gran pirámide; de lo contrario, avanza su piedra caliza en el marcador de las pirámides de las reinas. Puede ocurrir que llegue al final del marcador de las pirámides de las reinas y le sobre algún paso, en tal caso avanzará su piedra caliza en el marcador de la gran pirámide con los pasos que le sobren.

Cuando construya los niveles I, II y III de la gran pirámide, Imhotep debe colocar la pieza preferentemente en la esquina superior derecha de la pirámide, y si no es posible, en la primera esquina libre en sentido horario. Obtiene los favores de la pieza que coloca y el que tapa de la forma habitual. Si coloca el piramidión, Imhotep elegirá avanzar su pluma 2 pasos.

Cuando construya las pirámides de las reinas, Imhotep coloca su permiso de Keops en la pirámide no completada donde tú tengas uno, empezando por arriba; si no has colocado ningún permiso, entonces elige la pirámide no completada situada más arriba.

Embalsamar

Si Imhotep tiene un sarcófago disponible y debe realizar la acción *Embalsamar*, entonces realiza la acción *Rito funerario* en su lugar.

Rito funerario

Imhotep lanza primero el dado para elegir una mastaba. A continuación, coloca el sarcófago en el espacio vacío de dicha mastaba cuyo nivel sea igual a la era en curso (ignora el nivel de la acción). Por último, obtiene los beneficios del espacio que tapa, pero no activa las losetas de mastaba.

Los laterales de la necrópolis muestran los posibles resultados del dado para identificar la mastaba que debe elegir Imhotep. Si el espacio donde le corresponde colocar el sarcófago está ocupado, lo coloca en el espacio vacío de nivel inmediatamente inferior dentro de la mastaba; si tampoco puede, vuelve a lanzar el dado hasta que consiga colocarlo.

Si Imhotep no tiene un sarcófago disponible y debe realizar la acción *Rito funerario*, entonces realiza la acción *Embalsamar* en su lugar.

Obtener un papiro

Imhotep elige el papiro más barato (en Heka) que le permita completar un dibujo. Si ningún papiro le permite completar un dibujo, Imhotep elegirá el más barato que te permita a ti completar un dibujo; si ninguno te permite completar un dibujo, Imhotep elige entonces el papiro más barato.

Obtener una artesanía

Imhotep elige la artesanía más barata (en comida) del tipo que aún no tenga y la coloca lo más arriba posible en su tablero, siguiendo las reglas habituales de colocación.

Si Imhotep tiene todos los tipos de artesanía que están disponibles en el mercado, elegirá la más barata de un tipo que tú no tengas; si tú también tienes todos los tipos de artesanía que están disponibles en el mercado, Imhotep elige entonces la artesanía más barata.

Avanzar sacerdotisas

Imhotep avanza la sacerdotisa que tenga más adelantada y que pueda cruzar una o más salas (intenta llegar lo más arriba posible); si le sobran pasos avanzará la siguiente que tenga más adelantada, y así sucesivamente.

Realizar una ofrenda

Imhotep elige la artesanía con cesto (ofrenda) situada más arriba y a la izquierda de su tablero. Realiza las acciones de la artesanía de la forma habitual y, después de resolverlas y voltearla, lanza el dado para colocar el cesto en la sala donde está su sacerdotisa de pie más adelantada y que contenga espacios vacíos; si al subir su orbe alcanza o rebasa una casilla de deidad, ignora la acción de la deidad. Imhotep solo realiza una ofrenda después de avanzar todas sus sacerdotisas.

La parte superior del templo muestra los posibles resultados del dado para identificar los espacios que debe elegir Imhotep. Si el espacio donde le corresponde colocar el cesto está ocupado, vuelve a lanzar el dado hasta que consiga colocarlo.

Si Imhotep no tiene ofrendas disponibles y debe realizar la acción *Realizar una ofrenda*, entonces realiza la acción *Obtener una ofrenda* en su lugar.

Avanzar barcos

Imhotep avanza el barco que tenga más adelantado en el río hasta la primera ciudad donde pueda entrar, siguiendo las reglas habituales de movimiento. Si entra en una ciudad y le sobran pasos, avanza el siguiente barco que tenga más adelantado, y así sucesivamente. Si un barco no puede entrar en una ciudad, avanza igualmente, quedándose en el río.

Activar barcos

Imhotep activa el barco que tenga más adelantado y que esté en una ciudad con contratos disponibles; si dispone de 2 activaciones activa sus dos barcos más adelantados que estén en ciudades. Obtiene el beneficio de la ciudad y el contrato de mayor valor situado más a la izquierda en la ciudad. Por último, devuelve el barco al río siguiendo las reglas habituales. Imhotep solo realiza las activaciones después de haber avanzado todos sus barcos.

Si Imhotep no tiene barcos en ciudades o las ciudades donde los tiene no disponen de contratos, entonces debe activar sus barcos en el río y gana 1 PP por cada uno que active.

Tallar una esfinge

Si Imhotep tiene una esfinge disponible y debe realizar la acción *Tallar una esfinge*, entonces realiza la acción *Erigir una esfinge* en su lugar.

Erigir una esfinge

Imhotep lanza primero el dado para elegir una avenida de esfinges. Dentro de dicha avenida, coloca la esfinge en el pedestal vacío cuyo nivel sea igual a la era en curso (ignora el nivel de la acción). Por último, obtiene los beneficios del pedestal que tapa, exceptuando las activaciones de losetas de mastaba que otorgan los pedestales situados frente a la necrópolis.

La parte superior de las avenidas de esfinges muestra los posibles resultados del dado para identificar la avenida que debe elegir Imhotep. Si el pedestal donde le corresponde colocar la esfinge está ocupado, la coloca en el pedestal vacío de nivel inmediatamente inferior dentro de la avenida; si tampoco puede, vuelve a lanzar el dado hasta que consiga colocarla.

Si Imhotep no tiene una esfinge disponible y debe realizar la acción *Erigir una esfinge*, entonces realiza la acción *Tallar una esfinge* en su lugar.