

Kemet

KREW I PIACH

INSTRUKCJA



Kemet

KREW I PIACH

AUTORZY GRY: JACQUES BARIOT I GUILLAUME MONTIAGE
ILUSTRACJE: PIERRE SANTAMARIA, PASCAL QUIDAULT, EMILE DENIS I DIMITRI BIELAK
LICZBA GRACZY: 2-5 WIEK: 14+ CZAS GRY: 90 MINUT

W mitycznej erze starożytnego Egiptu, potężne bóstwa wysyłają swe wojska do walki o dominację nad krainą! Pośród głębokiej pustyni i w cieniu monumentalnych świątyń, wykorzystując oni swe moce, aby stworzyć potężne armie, przyzywają legendarne potwory i prowadzą walkę o Kemet! Cel tego konfliktu jest prosty – rozgromić wrogie bóstwa, a dzięki zdobytej przez to chwale, zapewnić sobie wieczną cześć oddawaną przez ludy Egiptu!

OPIS GRY

Każdy gracz wcieli się w jedno z egipskich bóstw: Anubisa, Bastet, Horusa, Sobka lub Uadżet. Poprowadzą oni swe armie w walce o zwiększenie swej mocy. Gracz, który na końcu rozgrywki będzie miał najwięcej punktów chwały, zostanie zwycięzcą (warunki końca gry znajdziesz w sekcji „3.2 – Koniec gry”).

1. ZAWARTOŚĆ

Zawartość ogólna:

- 1 plansza Kemetu
- 64 kafle mocy w 4 kolorach (po 16 rubinowych, szafirowych, diamentowych i onyksowych)
- 10 figurek potworów
- 6 figurek najemników
- 38 kart boskiej interwencji
- 2 specjalne karty bitwy
- 1 plansza punktacji (z torem punktacji i torem kolejności graczy)
- 80 żetonów punktów chwały (20 okrągłych, 60 kwadratowych)
- 20 żetonów weterana (z symbolem skarabeusza)
- 2 kafle burzy
- 5 srebrnych znaczników akcji

Elementy dla każdego gracza (w 5 kolorach):

- 12 figurek jednostek
- 5 znaczników akcji w kolorze gracza i 1 złoty znacznik akcji
- 1 planszетка gracza
- 1 żeton posągu
- 1 znacznik modlitwy
- 1 znacznik kolejności
- 8 kart bitwy
- 3 piramidy (każda złożona z 3 części)
- 5 wierzchołków piramidy w 5 kolorach
- 5 żetonów pozyskania w 5 kolorach
- 1 arkusz pomocy

1.1 Plansza Kemetu

Wybierz schemat odpowiadający liczbie graczy:

2 graczy



3 graczy



4 graczy



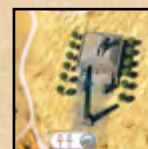
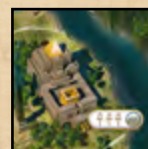
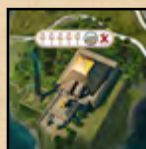
5 graczy



Uwaga: W przedstawionych powyżej schematach, zależnych od liczby graczy, szare fragmenty mapy oraz te zakryte kafelkami burzy nie biorą udziału w rozgrywce.

Plansza Kemetu składa się z następujących rodzajów obszarów:

Świątynie: obszary z 1 z 3 poniższych budynków.



Sanktuarium Bogów: obszar z poniższym budynkiem.



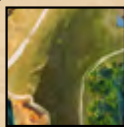
Dzielnice: każde miasto składa się z 3 dzielnic.



Uwaga: Wizualizacje elementów znajdziesz na stronach 3-5.

Pustynie:

obszar lądowy, w którym nie ma miasta, Sanktuarium Bogów ani świątyni.



Granice każdego obszaru wyznacza biała linia, Nil lub krawędź planszy. Nie dotyczy to dzielnic, których granice wyznaczają mury.

Nil to niebieska granica przecinająca planszę Kemetu. Obszary rozdzielone przez Nil graniczą z nim, ale nie sąsiadują ze sobą.

Obszary zakryte przez kafle burzy nie biorą udziału w grze i nie można się przez nie poruszać.

Na niektórych obszarach można znaleźć port lub obelisk, które wpływają na ruch.

Obeliski:



Obszar z obeliskiem

Porty:



Port wojskowy (czerwony)

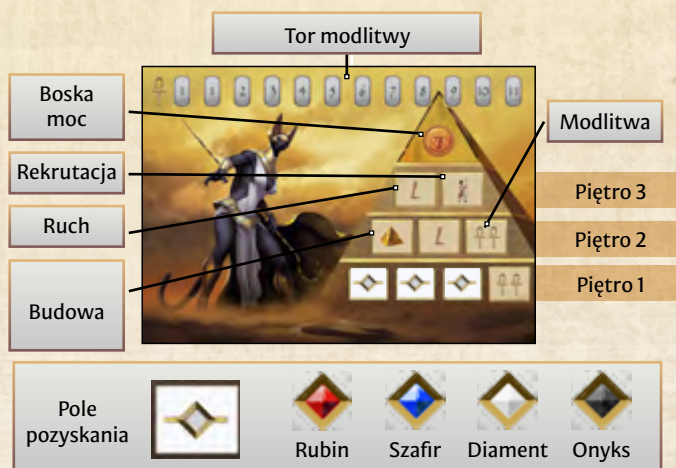


Port handlowy (niebieski)

3 obszary na środku górnej części planszy to Delta. W jej skład wchodzi obszar ze świątynią w Delcie, obszar pustynny w Delcie i Sanktuarium.



1.2 Planszетки graczy



Uwaga: Kiedy zbudujesz w swoim mieście piramidę w nowym kolorze, umieść na polu pozyskania żeton pozyskania w tym kolorze (patrz sekcja 3.4.1 na str. 7).

Żetony pozyskania:



1.3 Kafle mocy

Poziom: określa poziom kafa, jego kolor oraz koszt (1-4 punktów modlitwy)

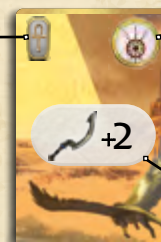


Efekt kafa (patrz Arkusz pomocy)

Rodzaj kafa mocy

1.4 Karty boskiej interwencji

Koszt w punktach modlitwy wymagany do zagrania danej karty (niektóre można rozpatrzyć za darmo, zaś inne wymagają wydania punktów modlitwy)



Symbol wskazujący, kiedy można zagrać daną kartę boskiej interwencji

Efekt karty (patrz Arkusz pomocy)

1.5 Karty bitwy



1.6 Poziomy piramid



Uwaga: Piramida w twojej rezerwie ma poziom 0.

2. PRZYGOTOWANIE GRY

2.1 Przygotowanie ogólne

1. Umieść planszę Kemetu na środku obszaru gry i użyj schematu odpowiadającego liczbie graczy (umieść kafle burzy, jeśli to konieczne). **1**
2. Umieść planszę punktacji nad planszą Kemetu. **2**
3. Losowo wybierz kolory kafli mocy, których będziecie używać w grze, według wskazania w ramce na dole strony. **3**
4. Zbierz wszystkie kafle mocy wybranych kolorów i umieść odkryte obok planszy Kemetu (ułóż je rosnąco według poziomów w obrębie każdego koloru). **4**
5. Umieść specjalne karty bitwy nad planszą Kemetu. **5**
6. Umieść poszczególne figurki potworów na odpowiadających im kaflach mocy. **6**
7. Umieść po 1 żetonie punktu chwały za świątynię (niebiesko-beżowy, okrągły) na każdej świątyni, która bierze udział w grze. Pozostałe żetony punktów chwały za świątynię odłóż do pudełka. **7**
8. Pozostałe żetony punktów chwały, srebrne znaczniki akcji i żetony weterana umieść w puli. **8**
9. Potasuj karty boskiej interwencji i umieść je w zakrytym stosie obok planszy. To talia boskiej interwencji. **9**

Przygotowana rozgrywka dla 4 graczy.



Jeżeli posiadasz dodatek: Odnowienie, podczas kroku 2.1 „Przygotowanie ogólne” odłóż na bok kafle mocy poziomu 3 „Dominacja” każdego z kolorów wybranych dla bieżącej rozgrywki. Osobno dla każdego z tych kolorów weź odłożony na bok kafel mocy „Dominacja” i potasuj go z kafelkami mocy Odnowienia w jego kolorze. Następnie dobierz 1 losowy kafelek i umieść go na pustym polu przeznaczonym na kafelek „Dominacja”.

Uwaga: Jeżeli posiadasz dodatek: Obeliski, możesz umieścić figurkę obelisku w każdym obszarze z obeliskiem. Te figurki to tylko kosmetyczny dodatek, ale dzięki nim szybciej określisz, gdzie możesz teleportować swoje oddziały.

Kolory i liczba kafli mocy:

- 2 graczy → 2 kolory, 26 kafli mocy*.
- 3 graczy → 3 kolory, 48 kafli mocy.
- 4 graczy → 3 kolory, 48 kafli mocy.
- 5 graczy → 4 kolory, 64 kafle mocy.

*W rozgrywce dla 2 graczy usuń z każdego koloru:

- » kafel mocy „Boskie działanie”,
- » po 1 kopii każdego kafela mocy, który występuje podwójnie.

Nie używane kafle mocy odłóż do pudełka.



Punkt chwały
za boskość



Punkt chwały
za bitwę



Punkt chwały
za piramidę



Żeton
weterana



Srebrny
znacznik akcji



8

Punkt chwały
za świątynię



22

22

1

23

Karta
„Dywersja”

18

Znacznik
modlitwy



6



23

Uwaga: Gracz umieszcza zyskane punkty chwały na planszy punktacji, w rządzie swojego boga, dopiero na końcu swojej tury. Stracony punkt chwały za piramidę przejmuje gracz, który kontroluje dzielnicę z daną piramidą. Stracony punkt chwały za świątynię przejmuje gracz, który kontroluje obszar z daną świątynią. Jeżeli nikt go nie kontroluje, żeton wraca na ten obszar.

2.2 Przygotowanie graczy

1. Każdy gracz wybiera kolor i jedno z miast na planszy Kemetu. Następnie umieszcza przed danym miastem swój żeton posągu. To miasto wraz z dzielnicami będzie przez całą grę miastem jego frakcji. **10**
2. Następnie każdy gracz pobiera poniższe elementy w wybranym wcześniej kolorze:
 - 1 planszетkę z wizerunkiem swojego boga i jego piramidą. **11**
 - Żetony pozyskania w kolorach kafli mocy wybranych w kroku 2.1. **12**
 - 1 znacznik kolejności. **13**
 - 1 znacznik modlitwy, który umieszcza na polu „7” toru modlitwy na swojej planszетce gracza. **14**
 - 5 znaczników akcji w kolorze gracza i 1 złoty znacznik akcji. **15**
 - 12 figurek jednostek (każda figurka to 1 jednostka). **16**
 - 8 kart bitwy. **17**
 - 1 kartę boskiej interwencji „Dywersja”. **18**
3. Każdy gracz dobiera 2 karty boskiej interwencji. **19**
4. Każdy gracz bierze 3 komplety (2 w grze dla 2 graczy) 3 poziomów każdej z piramid oraz wierzchołki w kolorach kafli mocy biorących udział w rozgrywce. **20**

2.3 Przed rozpoczęciem rozgrywki

1. Ustalenie kolejności tur na początku gry **21**

Jeden z graczy bierze wszystkie znaczniki kolejności i umieszcza je losowo na torze kolejności, od lewej do prawej.

Gracz, którego znacznik kolejności jest najbardziej po lewej, zostaje pierwszym graczem.

2. Rozmieszczenie oddziałów **22**

Każdy gracz wybiera 2 dzielnice w swoim mieście, umieszcza w każdej z nich po 5 jednostek, a pozostałe 2 jednostki odkłada do swojej rezerwy.

3. Przygotowanie piramid **23**

W kolejności rozgrywania tur, każdy gracz rozpatruje poniższe kroki:

- 3.1. Bierze ze swojej rezerwy łącznie 3 poziomy piramid i umieszcza w dzielnicach swojego miasta. Na tym etapie żadna piramida w dzielnicy nie może być na poziomie wyższym niż 2 (a zatem możliwe opcje to 1/1/1 lub 2/1/0). Następnie określa kolor każdej piramidy, umieszczając odpowiedni wierzchołek w jej zagłębieniu.
- 3.2. Bierze żetony pozyskania w kolorach tych piramid i umieszcza je na pustych polach pozyskania na swojej planszетce gracza. Piramidy w rezerwie gracza (a więc te na poziomie 0) nie są w grze i nie mają koloru.

4. Pozyskanie kafli mocy poziomu 1 **24**

W odwrotnej kolejności rozgrywania tur każdy gracz wybiera 1 kafelek mocy poziomu 1 w kolorze jednej ze swoich piramid i umieszcza go przed sobą.

3. ROZGRYWKA

3.1 Wprowadzenie

Rozgrywka w *Kemet: Krew i piach* przebiega w ramach serii rund. Każda runda składa się z fazy dnia, po której następuje faza nocy.

Uwaga: na str. 12 znajdziesz słowniczek objaśniający wszystkie kluczowe pojęcia używane w grze Kemet: Krew i piach.

Faza dnia (akcje graczy)



Zgodnie z kolejnością rozgrywania tur, każdy gracz zostaje **aktywnym graczem**, zagrywa 1 znacznik akcji w swoim kolorze i rozpatruje jego efekty. Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz. Postępujcie w ten sposób, aż każdy gracz umieści wszystkie 5 znaczników akcji w swoim kolorze. Wówczas faza dnia dobiega końca.

Faza nocy (rozpatrywanie)



Faza nocy składa się z 9 kroków rozpatrywanych w określonej kolejności. Rozpatrzenie w pełni jeden krok, nim przejdziesz do następnego.

W ramach tych kroków aktywują się moce fazy nocy, rozdzielane są karty boskiej interwencji oraz przyznawane są punkty chwały oraz punkty modlitwy.

Trwałe i tymczasowe punkty chwały

W czasie gry można zyskiwać następujące rodzaje punktów chwały:

- Trwałe punkty chwały (kwadratowe żetony), których nie można stracić. Zyskuje się je za bitwy, pozyskując konkretne kafle mocy lub podczas fazy nocy, za kontrolowanie co najmniej 2 świątyń lub kontrolowanie Sanktuarium.
- Tymczasowe punkty chwały (okrągłe żetony), które można stracić. Zyskuje się je, przejmując kontrolę nad świątynią (niebiesko-beżowe żetony) lub piramidą na poziomie 4 (beżowe żetony). W takiej sytuacji gracz zabiera odpowiedni żeton z planszy Kemetu, z puli lub od przeciwnika, który go obecnie posiada.

Punkt chwały
za boskość



Punkt chwały
za bitwę



Punkt chwały
za świątynię



Punkt chwały za
piramidę



Efekty

Gra składa się z efektów rozpatrywanych w ramach rozgrywanych rund. Efekty powstają na skutek wybieranych akcji, zagrywanych kart boskiej interwencji oraz aktywowanych kafli mocy.

Efektami nazywamy rozpatrzenie akcji, kroku bitwy, kroku fazy nocy, karty boskiej interwencji, kafała mocy lub efektu wywołanego przez inny efekt.

Jeżeli wywołany efekt wskazuje „+ <liczba punktów modlitwy>”, to sam z siebie nie jest on efektem. To jedynie modyfikator, który należy zastosować dla wywołującego go efektu.

Sformułowanie „pojedynczy efekt” odnosi się do kilku różnych efektów z tego samego źródła, stosowanych jednocześnie w ramach jednego rozpatrywania.

Efekt jest obowiązkowy, chyba że jego opis wyraźnie wskazuje, że jest dobrowolny.

Hierarchia zasad

W przypadku, gdy dwa efekty wzajemnie się wykluczają, należy zastosować efekt o wyższym priorytecie (numerze), zgodnie z poniższą listą:

- 5) Karta boskiej interwencji > 4) Kafel mocy > 3) Zasady rozszerzenia > 2) Zasady wariantów > 1) Zasady gry podstawowej.

3.2 Koniec gry

Jeżeli na początku swojej tury, przed zagranie DOWOLNEGO znacznika akcji, gracz ma co najmniej 9 punktów chwały (łącznie trwałych i tymczasowych) oraz żaden inny gracz nie ma ich więcej, wówczas ten gracz natychmiast wygrywa.

Uwaga: Oznacza to, że ten gracz po rozpatrzeniu swojej poprzedniej akcji miał wymaganą liczbę punktów chwały, aby wygrać. Jego przeciwnicy będą zatem mieli tylko po 1 akcji (zazwyczaj), aby go powstrzymać.

3.3 Faza dnia



Na początku fazy dnia, pierwszy gracz zostaje aktywnym graczem. Aktywny gracz rozpatruje poniższe kroki w podanej kolejności:

- Umieszcza 1 znacznik akcji swojego koloru na pustym polu akcji swojej planszетки gracza (*pamiętając o zasadzie równowagi – patrz poniżej*) i natychmiast rozpatruje efekty tej akcji. Dodatkowo może zagrać 1 srebrny i/lub 1 złoty znacznik akcji (*patrz poniżej*), jeżeli jakiś posiada.
W czasie swojej tury (ale nie w trakcie bitwy) może również zagrać karty boskiej interwencji z symbolem DNIA. Może to zrobić przed lub po wykonaniu akcji. Zagraną kartę należy rozpatrzyć, a następnie odrzucić.
- Umieszcza zyskane w bieżącej turze punkty chwały na swoim torze punktacji.
- Kolejny zgodnie z torem kolejności gracz zostaje aktywnym graczem i rozpatruje swoją turę, zaczynając od kroku 1. Gdy żaden gracz nie ma już znaczników akcji w swoim kolorze, następuje faza nocy.

Zasada równowagi

Na koniec fazy dnia każdy gracz musi mieć umieszczony co najmniej 1 znacznik akcji (dowolnego koloru) na każdym z 3 pięter piramidy na swojej planszecie gracza (*patrz Planszетки graczy na str. 3*).

Zagrywanie srebrnych i złotych znaczników akcji

Można je zagrać w momencie, w którym zagrywasz znacznik akcji swojego koloru, aby dzięki temu rozpatrzyć 1 lub 2 dodatkowe akcje. Wybierasz, w jakiej kolejności rozpatrzyć swoje akcje. Pamiętaj jednak, by w pełni rozpatrzyć jedną akcję, zanim przejdziesz do kolejnej. Możesz wybrać akcję, której w momencie umieszczenia znacznika akcji nie możesz wykonać. Akcja, której z jakiegoś powodu nie będziesz mógł rozpatrzyć, przepada.

Srebrny znacznik akcji:

Umieść go na dowolnym pustym polu akcji na swojej planszecie gracza.

Złoty znacznik akcji:

Umieść go na polu boskiej mocy na szczycie piramidy i rozpatrz 1 złotą akcję z kafała mocy, który posiadasz.

3.4 Akcje

Poniżej znajdziesz omówienie wszystkich akcji dostępnych na planszetchach graczy:



3.4.1 Budowa

Dołóż 1 lub więcej poziomów do jednej ze swoich piramid. Za każdy dokładany poziom wydaj punkty modlitwy w liczbie równej temu poziomowi.

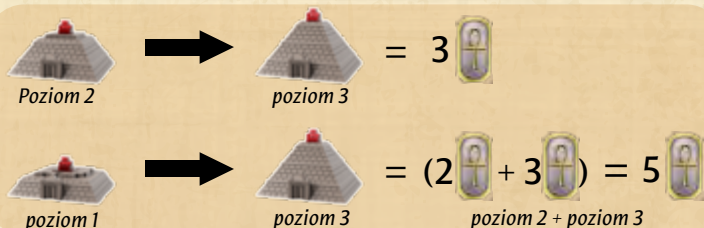
Jeżeli umieszczasz ze swojej rezerwy poziom 1 piramidy, wybierz kolor, którego jeszcze nie masz i umieść ten poziom w swojej dzielnicy, w której nie masz piramidy. Następnie weź żeton pozyskania w tym samym kolorze i umieść go na pustym polu pozyskania na swojej planszeczce gracza, zaś czubek tego koloru umieść w otworze tej piramidy.

Dołożenie kilku poziomów piramidy naraz wymusza obliczenie łącznego kosztu. Jest to pojedynczy efekt.

Przykłady:

Aby dołożyć poziom 3 do piramidy poziomu 2, musisz wydać 3 punkty modlitwy.

Aby dołożyć poziom 3 do piramidy poziomu 1, musisz wydać 5 punktów modlitwy (2 punkty modlitwy za dołożenie poziomu 2 i 3 punkty modlitwy za dołożenie poziomu 3).



Efekty piramidy

Gracz, który kontroluje dzielnicę z piramidą korzysta z następujących efektów:

- Może pozyskiwać kafle mocy w kolorze tej piramidy i będące na równym lub niższym niż ona poziomie.
- Jeżeli to piramida poziomu 4, bierze odpowiadający jej żeton chwały za piramidę.
- Podczas akcji ruchu może wydać 2 punkty modlitwy, aby przenieść swój oddział z tej dzielnicy do dowolnego obszaru z obeliskiem.

Uwaga: Kiedy przeciwnik kontroluje jedną z twoich dzielnic, to on czerpie powyższe korzyści, a nie ty.



3.4.2 Rekrutacja

Wydaj X punktów modlitwy, weź tyle samo jednostek z twojej rezerwy, a następnie umieść je w 1, 2 lub 3 dzielnicach twojego miasta, nawet jeżeli dane dzielnice są pod kontrolą rywali.

Jeżeli umieścisz jednostki w jednej ze swoich dzielnic, którą kontroluje rywal, na końcu swojej akcji rekrutacji wywołujesz bitwę, w której jesteś atakującym.

Jeżeli umieścisz jednostki w kilku dzielnicach kontrolowanych przez rywali, wybierasz kolejność rozpatrywania poszczególnych bitew.



3.4.3 Pozyskanie

Aby pozyskać dostępny kafel mocy, musisz spełnić wszystkie poniższe warunki:

- Nie posiadasz już żadnego kafała z tą samą grafiką (kolor nie ma znaczenia).
- Kontrolujesz piramidę w tym samym kolorze oraz o równym lub wyższym poziomie niż kafel, który chcesz pozyskać.
- Masz wolne pole pozyskania w jego kolorze, a jeśli nie to wolne pole w innym kolorze albo bez żetonu pozyskania.
- Masz wystarczającą liczbę punktów modlitwy, aby opłacić koszt równy jego poziomowi (niektóre efekty mogą go modyfikować).

Umieść swój znacznik akcji na wybranym polu pozyskania, opłać koszt w punktach modlitwy i umieść wybrany kafel mocy przed sobą, aby każdy gracz go widział. Dany kafel jest twój aż do końca gry i nie możesz go stracić.



Efekty kafała mocy

Efekty kafała mocy są aktywne od momentu zakończenia akcji pozyskania i pozostają aktywne do końca gry, nawet gdy nie będziesz już kontrolował piramidy w jego kolorze. Zwróć jednak uwagę, że niektóre kafle aktywują się wyłącznie w określonych sytuacjach (np. w bitwie) lub fazach (np. nocy), co oznaczono na każdym z nich.

Jeżeli posiadasz kilka kafałów, które aktywują się w tym samym momencie, możesz wybrać kolejność, w jakiej je rozpatrzyć.

Potwory

Kiedy pozyskujesz kafel mocy z potworem, możesz umieścić danego potwora w jednej ze swoich dzielnic, w której masz oddział. W przeciwnym wypadku potwór pozostaje na pozyskanym kafele w twojej rezerwie.

Pozostałe zasady:

- Przed zagranie znacznika akcji, możesz:
 - dowolnie wymieniać swoje potwory pomiędzy rezerwą i/lub twoimi dzielnicami,
 - dołączać potwory z twojej rezerwy do oddziałów w twoich dzielnicach.
- Kiedy umieszczasz jednostki w jednej ze swoich dzielnic, możesz dołożyć do nich potwora ze swojej rezerwy.

Potwór nie jest jednostką, ale musi towarzyszyć oddziałowi.

- Potwór nie wlicza się do limitu jednostek w oddziale, ale każdemu oddziałowi może towarzyszyć tylko 1 potwór.
- W bitwie oddziałowi, któremu towarzyszy potwór, dolicza się jedynie zapewniane przez niego premie (potwór sam z siebie nie zapewnia 1 punktu siły, gdyż nie jest jednostką).
- Jeżeli potwór przestaje towarzyszyć oddziałowi, wraca do rezerwy właściciela.



3.4.4 Modlitwa

Zyskujesz 2 punkty modlitwy.



3.4.5 Ruch



Porusz 1 ze swoich oddziałów. Ta akcja składa się z 1 ruchu lądowego i jednej teleportacji:

- Liczbę ruchów lądowych określa się na początku tej akcji i tylko wówczas można ją zmodyfikować.
- W ramach 1 akcji ruchu można wykonać tylko 1 teleportację, lecz rozmaite efekty mogą wpłynąć na jej koszt.

Podczas swojej akcji ruchu:

- Możesz wykonać ruch lądowy i teleportację w dowolnej kolejności, a także wykonać je na zmianę.
- Możesz poruszyć tylko część swojego oddziału, a także zostawiać jednostki w obszarach, przez które przechodzisz.
- Możesz dołączać swoje jednostki i potwory do swojego oddziału kiedy przechodzi przez ich obszar.
- W trakcie ruchu możesz przekroczyć maksymalny limit oddziału i towarzyszących mu potworów, lecz na końcu akcji znowu musisz go przestrzegać (dotyczy to każdego obszaru).
- Możesz zagrywać wyłącznie te karty boskiej interwencji, które mają symbol ruchu.
- Gdy tylko twój oddział poruszy się na obszar z wrogim oddziałem, akcja ruchu natychmiast się kończy i dochodzi do bitwy.

Uwaga: Pamiętaj, że musisz rozpatrzyć akcję ruchu w taki sposób, abyś po jej zakończeniu przestrzegał wymaganych limitów. Może to ograniczyć dostępne ci opcje! Nie możesz usunąć z plan-szy Kemetu żadnej jednostki ani potwora, aby ułatwić sobie ruch.

Teleportacja

Wydać 2 punkty modlitwy, aby teleportować część lub całość oddziału z dzielnicy z piramidą co najmniej poziomu 1 do dowolnego obszaru z obeliskiem.

Uwaga: teleportacja oddziału nie kosztuje gracza żadnych punktów ruchu lądowego.

Ruch lądowy

Wydać 1 punkt ruchu lądowego, aby poruszyć swój oddział na 1 bezpośrednio sąsiadujący obszar, albo z obszaru z portem na inny obszar z portem. Pamiętaj o przestrzeganiu poniższych zasad:

- Twój oddział może wyjść z obszaru, korzystając z dowolnego portu (wojskowego lub handlowego), lecz wejść do obszaru może jedynie przez port handlowy (lub port wojskowy, ale wyłącznie do obszaru pustynnego wokół twojego miasta).
- Podczas pojedynczej akcji ruchu twój oddział może wejść tylko do jednej z dzielnic miasta rywala i wyłącznie wtedy, gdy na początku tej akcji znajdował się w obszarze sąsiadującym z murem tego miasta (niektóre efekty mogą anulować to wymaganie).

Uwaga: Jeżeli potwór zapewnia dodatkowy ruch lądowy, a nie zostanie poruszony razem z oddziałem w ramach tego ruchu, to premia nie przepada! Ostateczną liczbę punktów ruchu określa się na początku akcji ruchu.

Tymczasowe punkty chwały za sprawowaną kontrolę

Jeżeli na końcu akcji ruchu twój oddział znajduje się na obszarze, którego nie kontrolowałeś na początku tej akcji, przejmujesz nad nim kontrolę. Jeżeli to obszar ze świątynią lub piramidą poziomu 4, weź odpowiedni żeton tymczasowego punktu chwały (gdziekolwiek się obecnie znajduje). Na końcu swojej tury umieścisz go na swoim torze punktacji.

Przypomnienie: Aby kontrolować świątynię lub piramidę rywala, musisz mieć oddział w danym obszarze. Jeżeli twój oddział opuści dzielnicę rywala z piramidą poziomu 4, pozostawiając ją pustą po tym, jak była pod twoją kontrolą, zwróć jej właścicielowi żeton punktu chwały za piramidę. Jeżeli twój oddział opuści obszar ze świątynią, pozostawiając go pustym po tym, jak był pod twoją kontrolą, odłóż żeton punktu chwały za świątynię z powrotem na ten obszar.

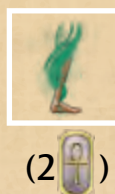
Przykład:

Klara chce poruszyć swój oddział ze swojego miasta do oddalonej o 3 obszary świątyni po wschodniej stronie Nilu.

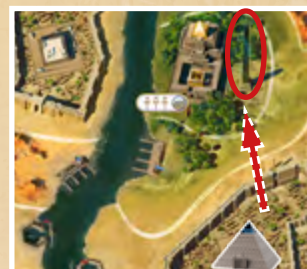


Ma dwie możliwości do wyboru:

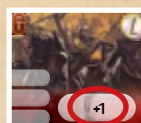
A. Może teleportować swój oddział, wydając 2 punkty modlitwy. Umieszcza go wówczas bezpośrednio na obszarze ze świątynią.



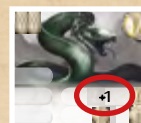
=



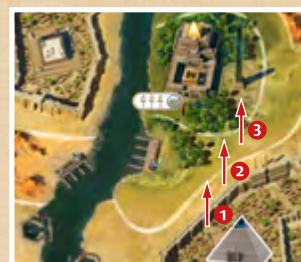
B. Mogłaby zignorować teleportację i wykorzystać ruch lądowy, ale wyłącznie wtedy, gdyby jej oddział mógł poruszyć się 3 razy. Byłoby to możliwe, gdyby miała kafel mocy „Kapłan Mafdet” oraz potwora „Wąż pustynny”, towarzyszącego temu oddziałowi. Wówczas mogłaby wykonać 3 ruchy lądowe.



+



=



3.5 Bitwa

Gracz, który wywołał bitwę to atakujący, zaś jego rywal jest obrońcą. Bitwa rozgrywa się wyłącznie pomiędzy tymi dwoma graczami. Pozostali nie będą mogli zagrywać żadnych kart boskiej interwencji w jej trakcie.

Kafle mocy z symbolem DNIA nie mają wpływu na bitwę.

Jeżeli jakieś efekty miałyby aktywować się w tym samym momencie, najpierw należy rozpatrzyć efekty atakującego, a dopiero potem obrońcy.

Należy rozpatrzyć wszystkie poniższe kroki w kolejności, nawet jeżeli gracz nie ma już oddziału w bitwie.



3.5.1 Narada wojenna

Atakujący oraz obrońca wybierają po 2 karty bitwy ze swojej ręki:

- Jedną z nich odrzuci zakrytą i nie będzie ujawniał jej zawartości.
- Drugą zagra w trakcie bitwy (zatrzymuje ją na ręce i nie odkrywa w tym momencie).

Atakujący i obrońca mogą dołożyć karty boskiej interwencji z symbolem BITWY. Każdy z nich wybiera czy ukrywa te karty pod kartą bitwy, którą zachował na ręce, czy mówi otwarcie ile zamierza ich zagrać. Nie można zagrać karty boskiej interwencji, jeżeli nie jest się w stanie opłacić jej kosztu (gdyby do tego doszło, należy odrzucić taką kartę bez rozpatrywania).

To jedyny moment bitwy, w którym można zagrać karty boskiej interwencji. Gracz może powiedzieć rywalowi, że zagrał karty boskiej interwencji, ale nie musi mówić prawdy. Gracz nie musi się również przyznawać, że zagrał jakieś karty boskiej interwencji, nawet, gdy rywal go o to zapyta. Każdy gracz ma kartę boskiej interwencji „Dywersja”, której efekt mówi: Brak efektu. Możesz zagrać tę kartę pojedynczo lub z innymi kartami boskiej interwencji, aby zmylić rywala.



3.5.2 Starcie

Atakujący i obrońca jednocześnie odkrywają swoją zachowaną kartę bitwy oraz karty boskiej interwencji i opłacają wymagany koszt.



3.5.3 Rozstrzygnięcie

Gracze obliczają swoją łączną wartość siły na bazie poniższych źródeł:

- Liczba jednostek w oddziale (każda jednostka to 1 punkt siły).
- Wartość siły z zagranej karty bitwy.
- Modyfikatory do siły zapewniane przez kafle mocy.
- Modyfikatory do siły zapewniane przez towarzyszącego oddziałowi potwora.
- Modyfikatory do siły zapewniane przez zagrane karty boskiej interwencji.
- 1 dodatkowy punkt siły otrzymuje gracz, w którego dzielnicy miasta rozgrywa się dana bitwa.

Gracz, który ma wyższą wartość siły, zwycięża. W przypadku remisu, zwycięża obrońca.



3.5.4 Straty



Każda karta bitwy ma wartość obrażeń (zwykłych i/lub nieblokownych) i/lub wartość obrony. Karty boskiej interwencji, potwory w bitwie i kafle mocy mogą wpływać na te wartości.

Wszelkie obrażenia wygenerowane przez oddział są zadawane wrogiemu oddziałowi. Jeśli jednak wartość obrażeń poprzedza symbol „-” to zadajesz je własnemu oddziałowi (nawet gdyby nie miał wystarczającej liczby jednostek).

1. Rozpoczynając od atakującego, każdy gracz w bitwie traci tyle jednostek ze swojego oddziału, ile otrzymał łącznie nieblokownych obrażeń.
2. Rozpoczynając od atakującego, każdy gracz w bitwie traci tyle jednostek ze swojego oddziału, ile otrzymał łącznie zwykłych obrażeń, pomniejszonych o wartość posiadanej obrony.

Jeżeli zwycięzca straci oddział, pozostaje zwycięzcą, nawet jeżeli przegrany nadal ma oddział w obszarze, w którym doszło do bitwy.



3.5.5 Nagrody



1. Jeżeli atakujący zwycięży i nadal ma oddział w obszarze, w którym doszło do bitwy, otrzymuje 1 punkt chwały za bitwę.
2. Jeżeli zwycięży obrońca, otrzymuje 1 żeton weterana.
3. Każdy uczestnik bitwy, który w ramach kroku przyznawania nagród nie otrzymał żadnego punktu chwały, otrzymuje 1 żeton weterana (oznacza to, że jeżeli zwyciężył obrońca, to otrzyma dodatkowy żeton weterana).



3.5.6 Skutki dla przegranego



Przegrany wybiera czy dokonuje odwrotu swoim oddziałem, czy go odsyła. Robi to nawet wówczas, gdy zwycięzca nie ma już oddziału w obszarze, w którym doszło do bitwy.

Odwrót

Zwycięzca wybiera pusty sąsiedni obszar, do którego porusza oddział przegranego. Nie liczy się to jako akcja ruchu, więc nie można korzystać z portów. Gracz nie może wybrać dzielnicy, która nie leży w mieście przegranego. Jeżeli żaden obszar nie spełnia powyższych warunków, przegrany musi odesłać swój oddział.

Odesłanie

Przegrany zwraca wszystkie pozostałe w danym oddziale jednostki do swojej rezerwy. Następnie zyskuje punkty modlitwy w liczbie o 1 mniejszej niż liczba odesłanych właśnie jednostek.



3.5.7 Skutki dla zwycięzcy



Zwycięzca wybiera czy chce odesłać swój oddział, czy pozostawić go w obszarze, w którym doszło do bitwy.

Odesłanie

Zwycięzca zwraca wszystkie pozostałe w danym oddziale jednostki do swojej rezerwy. Następnie zyskuje punkty modlitwy w liczbie o 1 mniejszej niż liczba odesłanych właśnie jednostek.



3.5.8 Koniec bitwy



Obaj gracze odrzucają zagrane i rozpatrzone karty bitwy, odkryte. Karty bitwy, które zostały odrzucone w ramach narady wojennej pozostają zakryte. Jeżeli gracz odrzucił już wszystkie swoje karty bitwy, natychmiast bierze je wszystkie z powrotem na rękę.

Zagrane w trakcie bitwy karty boskiej interwencji należy odrzucić odkryte obok talii boskiej interwencji.

Należy usunąć z oddziału nadmiarowe jednostki.

Jeżeli obrońca nadal ma oddział w obszarze, w którym doszło do bitwy, zachowuje nad nim kontrolę. Jeżeli to atakujący ma tam oddział, to on przejmuje kontrolę nad tym obszarem (patrz str. 9).

Przykład:

Jacek porusza swój oddział na obszar ze świątynią kontrolowany przez oddział Grzeska.

- *Jacek jest atakującym, jego oddział złożony jest z 5 jednostek i ma dodatkowo do dyspozycji poniższe zdolności:*

- » *Szarża (+1 do siły, gdy jesteś atakującym),*
- » *Ostrze Neit (+1 do siły w bitwie).*

Jego obecna wartość siły to 7 (5 + 1 + 1).

- *Grzesiek jest obrońcą. Jego oddział złożony jest z 4 jednostek oraz towarzyszącego potwora:*

- » *Prasłoń (+1 do siły dla oddziału, któremu towarzyszy).*

Jego obecna wartość siły to 5 (4 + 1).

Oboje w tajemnicy wybierają po 2 karty bitwy. Pierwszą odrzucają zakrytą, a drugą zachowują na ręce, aby zagrać ją w trakcie bitwy.

- *Karta, którą zachował Jacek zapewni mu 3 siły i 2 zwykłe obrażenia. Ogłasza, że zagra 1 kartę boskiej interwencji, którą umieszcza zakrytą na stole.*
- *Karta, którą zachował Grzesiek zapewni mu 2 siły i 2 obrony. Dokłada do niej 2 karty boskiej interwencji (Ściana z brązu i Bitewna furia), które umieszcza pod zachowaną kartą bitwy.*

Oboje jednocześnie odkrywają swoje karty i ogłaszają łączną wartość posiadanej siły.

- *Łączna siła Jacka: 10 (7 + 3 z karty bitwy), jego kartą boskiej interwencji była „Dywiersja”, która nie ma efektu, więc Jacek bierze ją z powrotem na swoją rękę.*
- *Łączna siła Grzeska: 9 (5 + 2 z karty bitwy i +2 z karty boskiej interwencji, za którą musi zapłacić 1 punkt modlitwy).*

Jacek zwycięża.

Straty:

- *Jacek zadaje 2 zwykłe obrażenia oddziałowi Grzeska, który ma wartość obrony równą 4 (z jego karty bitwy, Prasłonia oraz karty boskiej interwencji „Ściana z brązu”).*
- *Grzesiek nie traci więc żadnej jednostki, ale sam również nie zadaje obrażeń.*
- *Jacek zwycięża, a ponieważ jest atakującym i wciąż ma oddział w obszarze, zyskuje 1 punkt chwały za bitwę.*
- *Grzesiek jako przegrany otrzymuje 1 żeton weterana.*
- *Grzesiek wybiera odesłanie swojego oddziału (złożonego z 4 jednostek), zyskuje 3 punkty modlitwy i odkłada swojego potwora do swojej rezerwy.*
- *Jacek również mógł odesłać swój oddział, ale wolał zostawić go w obszarze, w którym doszło do bitwy, aby dzięki temu kontrolować znajdującą się tam świątynię. Dzięki temu bierze powiązany z nią żeton punktu chwały za świątynię (na końcu swojej tury umieści go na swoim torze punktacji).*
- *Oboje umieszczają zagrane karty na odpowiednich stosach kart odrzuconych.*

3.6 Faza nocy



Rozpatrzenie po kolei poniższe kroki:

1. Składanie ofiar

Gracz, który kontroluje Sanktuarium, może usunąć 2 jednostki ze znajdującego się tam oddziału, aby zyskać 1 punkt chwały za boskość.

2. Kontrolowanie świątyni w Delcie

Gracz, który kontroluje świątynię w Delcie, może usunąć 1 jednostkę ze znajdującego się tam oddziału, aby zyskać 5 punktów modlitwy.

3. Kontrolowanie świątyni

Każdy gracz, który kontroluje co najmniej 2 świątynie, zyskuje 1 punkt chwały za boskość.

4. Uwielbienie

Każdy gracz otrzymuje punkty modlitwy w liczbie wskazanej na świątyniach, które kontroluje (nie dotyczy to świątyni w Delcie). Liczy się to jako pojedynczy efekt dla każdego gracza.

5. Modlitwy

Każdy gracz zyskuje 2 punkty modlitwy i może odrzucić dowolną liczbę żetonów weterana, aby zyskać taką samą dodatkową liczbę punktów modlitwy.

Liczy się to jako pojedynczy efekt dla każdego gracza.

6. Boska interwencja

W kolejności rozgrywania tur każdy gracz dobiera po 1 karcie boskiej interwencji i może dobrać po 1 dodatkowej karcie za każde 2 odrzucone żetony weterana.

7. Mobilizacja

W kolejności rozgrywania tur każdy gracz może odrzucić dowolną liczbę żetonów weterana, aby umieścić taką samą liczbę jednostek w dowolnych dzielnicach swojego miasta (o ile nie kontrolują ich rywale).

8. Przebudzenie

Każdy gracz odrzuca wszystkie żetony weterana, jakie mu pozostały, i odkłada do rezerwy wszystkie swoje znaczniki akcji. Należy teraz usunąć z planszy Kemetu wszystkie nadmiarowe jednostki w obszarach.

9. Wypełnianie przeznaczenia

9.1. Porusz wszystkie znaczniki kolejności poniżej ich obecnych pól.

9.2. Rozpoczynając od gracza, który ma najmniej punktów chwały i dalej w kolejności rosnącej, każdy gracz wybiera wolne pole na torze kolejności i umieszcza na nim swój znacznik kolejności.

W przypadku remisu, pierwszy wybiera ten z remisujących graczy, którego znacznik kolejności był w poprzedniej rundzie bardziej na lewo.

9.3. Rozpocznijcie nową rundę od fazy dnia.



4. Słowniczek

Akcje

5 dostępnych akcji to: budowa, rekrutacja, pozyskanie, modlitwa i ruch.

Kafle mocy

Kafle mocy dzielą się na grupy odpowiadające kolorom piramid. Każda składa się z 16 kafli, podzielonych na 4 poziomy po 4 kafle w każdym.

Punkty modlitwy i tor modlitwy

Punkty modlitwy, oznaczone symbolem ankh (☥), to główny zasób w grze, który służy do aktywowania różnych efektów.

Za każdy zyskiwany punkt modlitwy przesuwasz swój znacznik modlitwy o 1 pole w prawo na swoim torze modlitwy.

Za każdy wydany punkt modlitwy przesuwasz swój znacznik modlitwy o 1 pole w lewo na swoim torze modlitwy.

Nigdy nie możesz mieć więcej niż 11 punktów modlitwy, ani mniej niż 0 punktów modlitwy.

Kontrolowanie obszaru

Gracz kontroluje obszar inny niż dzielnica swojego miasta, jeżeli ma w nim swój oddział. Gracz kontroluje dzielnicę swojego miasta, dopóki nie ma w niej oddziału rywala. W momencie, w którym gracz przestaje mieć oddział w obszarze ze świątynią lub dzielnicą przeciwnika z piramidą poziom 4, natychmiast zwraca powiązany z danym obszarem żeton tymczasowego punktu chwały we właściwe miejsce.

Kontrolowanie piramidy przeciwnika

Gracz, którego oddział zajmuje dzielnicę przeciwnika z piramidą, kontroluje daną piramidę.

Wariant drużynowy:

- W przypadku mieszanego oddziału w dzielnicy z piramidą, kontroluje ją każdy gracz w drużynie, który w danym oddziale ma co najmniej 1 swoją jednostkę. Niezależnie od sytuacji, piramida poziomu 4 zapewnia tylko 1 punkt chwały całej drużynie, która ją kontroluje.
- Każdy gracz, który ma co najmniej 1 swoją jednostkę w oddziale, który zajmuje dzielnicę z piramidą przeciwnika lub tę należącą do sojusznika, kontroluje daną piramidę.

Pusty obszar

Obszar jest pusty, jeżeli nie ma w nim żadnego oddziału. Oddział nie wywołuje bitwy, jeżeli pojawi się w takim obszarze.

Jednostki i oddziały

Wszystkie jednostki gracza na danym obszarze tworzą oddział. Oddział może się składać z maksymalnie 5 jednostek (limit oddziału). Potwór towarzyszący oddziałowi nie wlicza się do tego limitu. Kiedy gracz dokłada 1 jednostkę, bierze ją ze swojej rezerwy i umieszcza na planszy Kemetu, pamiętając o wszelkich zasadach. Kiedy jednostki są usuwane z planszy Kemetu z dowolnego powodu, wracają do rezerwy ich właścicieli.

Ważne! W czasie akcji można przekroczyć maksymalny limit oddziału i towarzyszących mu potworów, lecz na końcu akcji znowu należy go przestrzegać (dotyczy to każdego obszaru).

Karty

Nie ma limitu kart na ręce. Liczba posiadanych kart każdego rodzaju jest informacją jawną. Nie należy jednak ujawniać zawartości kart innym graczom.

Stosy odrzuconych odkrytych kart bitwy i odrzuconych kart boskiej interwencji są jawne dla wszystkich graczy.

Jeżeli talia kart boskiej interwencji się wyczerpie, weź stos odrzuconych kart boskiej interwencji, potasuj go i utwórz nowy zakryty stos.

Aby zagrać kartę boskiej interwencji, opłać jej koszt w trakcie fazy, w której możesz ją zagrać (*patrz arkusz pomocy*), rozpatrz jej efekty, a następnie odrzuć odkrytą na stos odrzuconych kart boskiej interwencji.

4.1 Spis pojęć

Bitwa (str. 9)

3.5 Bitwa

Dzielnica (str. 8, 9, 11)

3.4.5 Ruch

3.5.3 Rozstrzygnięcie

4. Słowniczek

Faza dnia (str. 6)

3.3 Faza dnia

Faza nocy (str. 10)

3.6 Faza nocy

Nieblokwalne obrażenia (str. 9)

3.5.4 Straty

Obrażenia (str. 9)

3.5.4 Straty

Obrona (str. 9)

3.5.4 Straty

Obszar (str. 2, 3)

1.1 Plansza gry

Oddział (str. 11)

4. Słowniczek

Port handlowy (str. 8)

3.4.5 Ruch

Port wojskowy (str. 8)

3.4.5 Ruch

Pusty obszar (str. 11)

4. Słowniczek

Ruch lądowy (str. 8)

3.4.5 Ruch

Runda (str. 6)

3.1 Wprowadzenie

Siła (str. 9)

3.5.3 Rozstrzygnięcie

Teleportacja (str. 8)

3.4.5 Ruch

Zwycięzca (str. 9)

3.5.4 Straty

SPIS TREŚCI

1. Zawartość (str. 2)

- 1.1. Plansza Kemetu
- 1.2. Planszетки graczy (str. 3)
- 1.3. Kafle mocy
- 1.4. Karty boskiej interwencji
- 1.5. Karty bitwy
- 1.6. Poziomy piramid

2. Przygotowanie gry (str. 4)

- 2.1. Przygotowanie ogólne
- 2.2. Przygotowanie graczy (str. 5)
- 2.3. Przed rozpoczęciem rozgrywki

3. Rozgrywka (str. 6)

- 3.1. Wprowadzenie
- 3.2. Koniec gry
- 3.3. Faza dnia
- 3.4. Akcje (str. 7)
- 3.5. Bitwa (str. 9)
- 3.6. Faza nocy (str. 10)

4. Słowniczek (str. 11)

TWÓRCY GRY

Autorzy gry:

JACQUES BARIOT I GUILLAUME MONTIAGE

Ilustracje:

PIERRE SANTAMARIA, PASCAL QUIDAULT, EMILE DENIS I DIMITRI BIELAK

Rozwój gry:

DAVID BERTOLO

Projekt graficzny:

ANTHONY QUESTEL, CHRIS BYER, CAMILLE DURAND - KRIEGL I DENIS HERVOUET

Specjalne podziękowania:

Pragniemy podziękować wszystkim, którzy sprawili, że ten projekt stał się takim sukcesem.

W pierwszej kolejności dziękujemy tym, którzy poświęcili swój cenny czas, aby testować naszą grę i pomagali uczynić ją lepszą. Jest was zbyt wielu byśmy mogli każdego wymienić, ale pragniemy wspomnieć o naszym najbardziej oddanym zespole graczy, do którego należą: Claire, Stella, Etienne, Pierre, Fred, Olivier, Ian i Will.

Dziękujemy również „Matagangowi” wydawnictwa Matagot: Magali, Antoine, Anthony, Pierre, Denis, Camille, Valeria, Marie, Clara, Sabrina, Chris i Chris, Raphaël Biolluz i Zongxiu, a dodatkowo Arnaud i David (dobra robota!).

Szczególne podziękowania należą się całej społeczności gry na BoardGameGeeku, Tric Tracu, Kickstarterze, Facebooku i Instagramie za wasze opinie i wsparcie w realizacji tego projektu.

I wreszcie ogromne podziękowania dla graczy, którzy zaufali nam na wspieracze, pomogli zdobywać niezbędne doświadczenie i dostarczyli tylu pięknych przeżyć.

Jesteśmy pewni, że efekt przekroczy wasze najśmielsze oczekiwania!

Guillaume i Jacques

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie:

ŁUKASZ TKACZYK

Korekta:

ŁUKASZ CHEŁMECKI

Opracowanie graficzne:

KRZYSZTOF BERNACKI



GALAKTA
UL. ŁAGIEWNICKA 39
30-417 KRAKÓW
WWW.GALAKTA.PL