

Kemet

KSIĘGA UMARŁYCH

INSTRUKCJA



Kemet

KSIĘGA UMARŁYCH

AUTORZY ROZSZERZENIA: JACQUES BARIOT I GUILLAUME MONTIAGE

ILUSTRACJE: PIERRE SANTAMARIA I PASCAL QUIDAULT

LICZBA GRACZY: 2-5 WIEK: 14+ CZAS GRY: 90 MINUT

W świecie gry Kemet: Krew i piach bogowie starożytnego Egiptu posyłają swe wojska w bój o dominację nad krainą! Co gorsza, sięgnęli po mroczne i przerażające moce. Otwarcie Księgi Umarłych pozwoliło im czerpać wiedzę z samych zaświatów.

Grając z rozszerzeniem *Księga Umarłych*, zyskasz dostęp do najpotężniejszych kafla mocy w uniwersum Kemet.

Dostęp do takiej potęgi ma jednak mroczną stronę: jest nią poświęcanie swoich jednostek, które trafią wprost do zaświatów. Będziesz również musiał poświęcać swój honor, kawałek po kawałku, co ostatecznie może doprowadzić do utraty punktów chwały. Taka jest cena dostępu do najpotężniejszych zdolności i przerażających opcji, które oferują.

Kto wie, może uda ci się nawet przyzwać potężnego Apofisa, awatara czystego zła rodem z zaświatów?

A może zdołasz kontrolować wszechwiedzącego Tota, pana zakrytej wiedzy?

Będą oni budzącymi trwogę sprzymierzeńcami w twoich podbojach w grze *Kemet: Krew i piach*.

1. ZAWARTOŚĆ

SPIS ELEMENTÓW

- 16 szmaragdowych kafla mocy
- 3 figurki
- 1 planszетка zaświatów
- 5 szmaragdowych wierzchołków piramid
- 5 szmaragdowych żetonów pozyskania
- 5 znaczników honoru

1.1 Planszетка zaświatów



Znacznik honoru

Tor honoru

Poziom rozkładu

Tracone trwałepunkty chwały



Pula poświęconych jednostek (wspólna dla wszystkich graczy)

Punkty honoru

1.2 Dodatkowe symbole na szmaragdowych kafłach mocy



Symbol bóstwa

Punkt życia



Symbol poświęcenia

2. PRZYGOTOWANIE GRY

Aby zagrać z rozszerzeniem *Księga Umarłych*, dołóż szmaragdowe kafle mocy do gry podstawowej. Podczas wyboru kolorów kafli mocy używanych w danej rozgrywce upewnij się, że jednym z wybranych będzie kolor szmaragdowy. Liczba wybieranych kolorów (zależna od liczby graczy) nie ulega zmianie.

Podczas przygotowania gry podstawowej, w kroku 2.1 - *Przygotowanie ogólne*:

- Umieść planszетkę zaświatów obok planszy punktacji.
- Umieść znacznik honoru każdego gracza na polu „9” odpowiedniego toru honoru.

3. DODATKOWE ZASADY

Możesz teraz wybierać spośród 5 kolorów kafli mocy (o 1 więcej niż w grze podstawowej *Kemet: Krew i piach*). Kafle te działają tak samo, jak te z gry podstawowej za wyjątkiem poniższych zasad.

3.1 Tor honoru i poziom rozkładu

Honor (oznaczony symbolem ) jest używany w rozgrywkach z wykorzystaniem szmaragdowych kafli mocy.

Za każdym razem, gdy tracisz 1 punkt honoru, przesuwasz swój znacznik honoru o 1 pole w prawo na twoim torze honoru. Gdy twój poziom honoru spadnie do 0, za każdym razem, gdy miałbyś wówczas stracić 1 punkt honoru zamiast tego tracisz 1 punkt modlitwy.

Za każdym razem, gdy zyskujesz 1 punkt honoru, przesuwasz swój znacznik honoru o 1 pole w lewo na twoim torze honoru. Jeżeli masz już 9 punktów honoru, nic się nie dzieje.

Punkty honoru są ściśle powiązane z poziomem rozkładu i mogą potencjalnie prowadzić do straty punktów chwały, co oznaczono na dwóch dolnych rzędach planszетки zaświatów.

Kiedy miałbyś stracić trwały punkt chwały, a żadnego nie masz, musisz umieścić na torze honoru następny trwały punkt chwały, który zdobędziesz.

Przykłady:

- Jeżeli twój poziom honoru wynosi 9, twój poziom rozkładu wynosi 0.
- Jeżeli twój poziom honoru wynosi 7, twój poziom rozkładu wynosi 1.
- Jeżeli twój poziom honoru wynosi 4, twój poziom rozkładu wynosi 2 i tracisz 1 trwały punkt chwały. Stracony punkt chwały umieść na polu „5” twojego toru honoru.
- Jeżeli twój poziom honoru wynosi 1, twój poziom rozkładu wynosi 3 i tracisz kolejny 1 trwały punkt chwały (a więc łącznie 2, licząc poprzedni przykład). Stracony punkt chwały umieść na polu „2” twojego toru honoru.

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
			1			2			3	
			0			1			1	

Za każdym razem, gdy twój poziom honoru spowoduje zmianę twojego poziomu rozkładu, musisz natychmiast rozpatrzyć powiązaną z tym stratę punktów chwały (jeżeli jakaś jest). Stracone w ten sposób punkty chwały możesz odzyskać poprzez zdobycie punktów honoru.

3.2 Poświęcanie jednostek



Niektóre ze szmaragdowych kafli mocy do aktywacji swoich efektów wymagają poświęcenia jednostki. Obok takich efektów widnieje symbol poświęcenia. Aby poświęcić jednostkę musisz stracić 1 punkt honoru i umieścić 1 z jednostek z twojego oddziału lub z twojej rezerwy na planszecie zaświatów.

Uwaga: Jeżeli efekt w bitwie wymaga poświęcenia jednostki, nie musisz poświęcać tej, która jest częścią oddziału w danej bitwie, lecz możesz wybrać inną.

3.3 Poświęcona jednostka

Każda jednostka umieszczona na planszecie zaświatów to poświęcona jednostka.

Poświęcona jednostka nie jest już częścią rezerwy jej właściciela i może zostać usunięta z planszетки zaświatów jedynie przez efekt, który dokłada jednostki (a więc akcję rekrutacji, kartę boskiej interwencji lub efekt kafła mocy).

Dowolny efekt, który pozwala dołożyć jednostki umożliwia ci:

- Dołożenie jednostek z twojej rezerwy w zwykły sposób.
- Dołożenie jednostek z planszетки zaświatów. Musisz wówczas wydać 1 dodatkowy punkt modlitwy za każdą poświęconą jednostkę twojego koloru, którą chcesz dołożyć bezpośrednio na planszę.

Przykłady:

- Karta boskiej interwencji „Taktyczne wsparcie” pozwala ci dołożyć do 2 poświęconych jednostek do 1 lub 2 twoich dzielnic lub oddziałów w zamian za wydanie 1 dodatkowego punktu modlitwy za każdą z nich.
- Kafel mocy „Modlitwa o wsparcie” pozwala ci dołożyć do 2 poświęconych jednostek do 1 lub 2 twoich dzielnic w zamian za wydanie 1 dodatkowego punktu modlitwy za każdą z nich.
- Podczas twoich akcji rekrutacji możesz umieścić do X poświęconych jednostek twojego koloru w twoich dzielnicach, wydając 1 dodatkowy punkt modlitwy za każdą z nich.

3.4 Zmiana w akcji rekrutacji

Podczas akcji rekrutacji możesz rozpatrzyć poniższe efekty, dodatkowo oprócz zwykłych efektów tej akcji:

- Wydaj 1 punkt modlitwy za każdą poświęconą jednostkę, którą chcesz przenieść z planszетки zaświatów do twojej rezerwy.
- Wydaj 1 punkt modlitwy za każdą jednostkę z twojej rezerwy, którą chcesz dołączyć do oddziału z bóstwem, które kontrolujesz. Każde bóstwo może towarzyszyć liczbie jednostek nie większej niż twój obecny poziom rozkładu.

3.5 Bóstwa

Rozszerzenie *Księga Umarłych* wprowadza nowy rodzaj kafli mocy: bóstwa. Niniejsze rozszerzenie wprowadza dwa bóstwa: Tota i Apofisa.

Bóstwo:

- Posiada określoną liczbę punktów życia, wyrażoną symbolami .
- Jest oddziałem o sile wskazanej na swoim kafle mocy.
- Nie jest jednostką ani towarzyszem.
- Nie wlicza się do limitu oddziału.
- Można je umieścić w grze jedynie dzięki złotej akcji przyzwania.
- Nie można go dołączyć do towarzysza.
- Nie może znajdować się w tym samym obszarze, co inne kontrolowane przez ciebie bóstwo/bóg.
- Można go dołączyć do jednostek, które stają się jego wyznawcami.

Wyznawcy

Jednostki w oddziale z bóstwem są nazywane wyznawcami. Są to nadal jednostki, a więc mogą zostać poświęcone.

Liczba wyznawców dołączonych do bóstwa nie może przekroczyć obecnego poziomu rozkładu ich właściciela. Jeżeli na końcu dowolnej akcji lub bitwy poziom rozkładu właściciela jest niższy niż liczba jednostek w oddziale z bóstwem, które kontroluje, wówczas musi on odłożyć nadmiarowych wyznawców do swojej rezerwy.

Podczas akcji ruchu można poruszać lub pozostawiać wyznawców niezależnie od bóstwa, do którego byli dołączeni. W takim przypadku stają się oni ponownie zwykłymi jednostkami.

Przyzwanie

Bóstwo można umieścić w grze jedynie dzięki użyciu złotego znacznika akcji i skorzystania z akcji przyzwania, opisanej na kafle mocy tego bóstwa (*patrz Arkusz pomocy*).

Bóstwo w bitwie:

- Podczas kroku rozstrzygnięcia każdy wyznawca dodaje +1 siły do swojego oddziału.
- Podczas kroku strat:
 - » Przydziel obrażenia najpierw wyznawcom, a następnie bóstwu.
 - » Jeżeli bóstwo otrzyma tyle obrażeń, ile ma punktów życia, wraca do rezerwy swojego właściciela (jeżeli otrzyma ich mniej, nic się nie dzieje).
- Podczas kroku skutki dla przegranego, oddział z bóstwem musi dokonać odwrotu. Jeżeli nie ma żadnego dozwolonego obszaru, do którego mógłby się on wycofać, wówczas cały oddział wraca do rezerwy swojego właściciela (nie liczy się to jako odesłanie).
- Podczas kroku skutki dla zwycięzcy, oddział z bóstwem musi pozostać w obszarze bitwy i nie może zostać odesłany.

4. KAFLE MOCY



Szmaragdowe kafle – Poziom 1



MROCNY KULT

Weź 1 złoty znacznik akcji, jeżeli jeszcze go nie masz. Zagraj swój złoty znacznik akcji: poświęć 1 jednostkę, aby wykonać 1 akcję modlitwy.



POWRÓT Z ZAŚWIATÓW

W fazie nocy: podczas kroku przebudzenia zwróć za darmo za planszy zaświatów do 2 swoich poświęconych jednostek do swojej rezerwy albo zyskaj 1 punkt honoru.



Szmaragdowe kafle – Poziom 2



WYSSANIE SIŁY

W bitwie: podczas kroku rozstrzygnięcia. Jeżeli masz większą wartość siły niż twój rywal, możesz poświęcić 1 jednostkę, aby zyskać 1 punkt modlitwy za każdy punkt siły, o który go przewyższasz.



MROCNY SŁUDZY

Podczas swoich akcji rekrutacji: zrekrutuj za darmo do 3 jednostek za każdy poziom rozkładu, który obecnie posiadasz.



SŁONECZNA BARKA

Podczas swoich akcji ruchu: twoje oddziały zyskują +1 punkt ruchu lądowego. Możesz poświęcić 1 jednostkę i wydać 1 punkt ruchu lądowego, aby poruszyć swój oddział z obszaru graniczącego z Nilem, na inny obszar graniczący z Nilem.



PONIŻONY SFINKS

Towarzyszący oddział zyskuje: +1 punkt ruchu lądowego, +1 do siły.

W bitwie: podczas kroku rozstrzygnięcia możesz poświęcić 1 jednostkę, aby dodać tyle obrażeń ile wynosi twój obecny poziom rozkładu.



Szmaragdowe kafle – Poziom 3



OBRZĘD ŚMIERCI

W bitwie: na końcu kroku starcia możesz poświęcić 1 jednostkę, aby zyskać 1 ze wskazanych premii:

- +1 do siły /
- +1 do obrony /
- +1 do obrażeń.



BUDYNEK POGRZEBOWY

W fazie nocy: podczas kroku przebudzenia możesz poświęcić 1 jednostkę, aby wykonać do 2 akcji budowy (każdą dla innej piramidy) i dołożyć po 1 poziomie. Zmniejsz koszt każdej z tych akcji o 1 punkt modlitwy (do minimalnie 0).



TAJEMNICZE POŚILKI

W bitwie: podczas kroku narady wojennej, jeżeli jesteś atakującym możesz za darmo dołożyć 1 jednostkę (nawet poświęconą) do swojego oddziału. W czasie bitwy możesz dzięki temu przekroczyć dopuszczalny limit w oddziale.

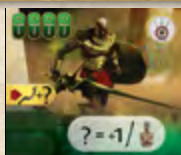


DOMINACJA

Zyskaj 1 punkt chwały za boskość. Nie możesz kupić kolejnego kafła Dominacji innego koloru.



Szmaragdowe kafle – Poziom 4



MOC ZGNILIZNY

W bitwie: podczas kroku rozstrzygnięcia, jeżeli jesteś atakującym, twoje oddziały zyskują dodatkową siłę o wartości równej twojemu obecnemu poziomowi rozkładu.



BOSKIE DZIAŁANIE

Zyskaj 1 srebrny znacznik akcji. Nie możesz kupić kolejnego kafła Boskiego działania innego koloru.



Szmaragdowe kafle – Poziom 4 – Bóstwa



TOT

Bóstwo, 2 punkty życia, +1 punkt ruchu lądowego, +4 do siły. Weź 1 złoty znacznik akcji, jeżeli jeszcze żadnego nie masz.

Użyj swojego złotego znacznika akcji, aby przyzwać Tota: umieść go w pustym obszarze pustynnym i dołóż do niego za darmo jednostki (również poświęcone) w liczbie równej twojemu obecnemu poziomowi rozkładu. Bitwa: na początku kroku narady wojennej wymień 1 kartę bitwy (określając jej wartości i efekty). Twój rywal nie może zagrać tej karty.



APOFIS

Bóstwo, 2 punkty życia, +5 do siły. Weź 1 złoty znacznik akcji, jeżeli jeszcze żadnego nie masz.

Użyj swojego złotego znacznika akcji, aby przyzwać Apofisa: umieść go w pustym obszarze graniczącym z Nilem i dołóż do niego za darmo jednostki (również poświęcone) w liczbie równej twojemu obecnemu poziomowi rozkładu. Na początku akcji ruchu umieść go, wraz z dowolną liczbą jego wyznawców w dowolnym obszarze graniczącym z Nilem.

Figurka Apofisa składa się z 2 części z czego tylna jest wyłącznie elementem kosmetycznym i zawsze leży na Nilu.



Szmaragdowe kafle – Poziom 4 – Wielcy Przedwieczni

Jeżeli korzystasz z dodatku: Wielcy Przedwieczni, możesz podmienić kafle i figurki Tota i Apofisa na ich odpowiedniki Nyarlathotepa i Cthulhu. Efekty kafli są takie same.



NYARLATHOTEP



CTHULHU