

Kemet

POWSTANIE BOGÓW



INSTRUKCJA

Kemet

POWSTANIE BOGÓW

AUTORZY GRY: JACQUES BARIOT I GUILLAUME MONTIAGE
 ILUSTRACJE: PIERRE SANTAMARIA, EMILE DENIS I MEHDI BOUKHEZZER
 LICZBA GRACZY: 1-6 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, wykorzystują oni swe moce i tworzą 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

W Kemet dostępne są 3 tryby rozgrywki: klasyczny, drużynowy lub solo. W każdym z nich gracz wcieli się w jedno z egipskich bóstw: Anubisa, Bastet, Horusa, Uadżet, Sobka lub Seta. Poprowadzą oni swe armie w walce o zwiększenie swej mocy. Przedstawione zasady dotyczą trybu klasycznego, w który może grać maksymalnie 6 graczy. Większość reguł ma zastosowanie także w pozostałych trybach. Tryb drużynowy pozwala na rozegranie starcia pomiędzy 2 lub 3-osobowymi drużynami. W trybie solo samotny gracz zmierzy się z wirtualnym przeciwnikiem – Amonem. Moduł *Bogowie Egiptu* pozwoli na umieszczenie twojego boga na planszy.

1 – ZAWARTOŚĆ

Zawartość ogólna:

- 1 plansza Kemetu
- 96 kaflí mocy w 6 kolorach (po 16 rubinowych, szafirowych, diamentowych, onyksowych, ametystowych i bursztynowych)
- 13 figurek potworów
- 6 figurek najemników
- 38 kart boskiej interwencji
- 3 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
- 6 srebrnych znaczników akcji

Elementy dla każdego gracza (w 6 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 (rubinowy, szafirowy, diamentowy, onyksowy i ametystowy)
- 5 żetonów pozyskania w 5 kolorach
- 1 kartę boskiej interwencji „Zgromadzenie” (tryb drużynowy)
- 1 arkusz pomocy ze spisem kart boskiej interwencji i kaflí mocy

Uwaga: Wizualizacje elementów znajdziesz na stronach 3-5.

1.1 Plansza Kemetu

Wybierz schemat odpowiadający liczbie graczy:



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

Plansza Kemetu składa się z następujących rodzajów obszarów:

Świątynie:

obszary z 1 z 3 poniższych budynków.



Świątynia w Delcie



Świątynia



Świątynia

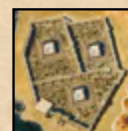
Sanktuarium:

obszar z poniższym budynkiem.



Dzielnice:

3 obszary wewnątrz każdego miasta.



Pustynie:

obszary lądowe, w których nie ma miasta, Sanktuarium 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)

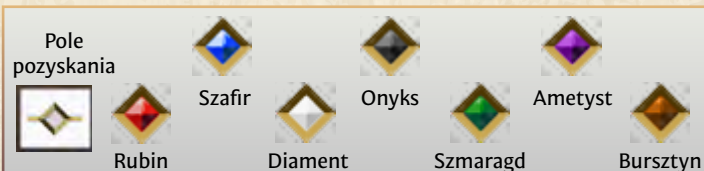


Port handlowy (niebieski)

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. 8).

Żetony pozyskania:



1.3 Kafle mocy

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

Efekt kafa (patrz Arkusz pomocy)



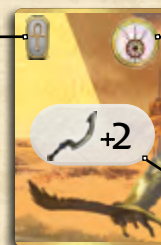
Rodzaj kafa mocy

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

Poziom 1 Poziom 2 Poziom 3 Poziom 4



Uwaga: Piramida w twojej rezerwie ma poziom 0.

2 – PRZYGOTOWANIE GRY

2.1 Przygotowanie ogólne

Przygotowana rozgrywka dla 4 graczy.

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**

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 kafilami 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.
- 6 graczy → 5 kolorów, 80 kafli mocy.

*W rozgrywce dla 2 graczy usuń z każdego koloru:

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

Nieużywane kafle mocy odłóż do pudełka.



Punkty chwały
za boskość



Punkty 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 rzędzie 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 dany 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, 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 kafła mocy poziomu 1 **24**

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

3 – ROZGRYWKA

3.1 Wprowadzenie

Rozgrzywka 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. 19 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 przejście 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. Kiedy gracz traci tymczasowy punkt chwały, odkłada go na planszę Kemetu, do puli lub przekazuje graczowi, który przejął kontrolę nad daną świątynią lub piramidą.

Trwałe punkty chwały

Punkt chwały
za boskość



Punkt chwały
za bitwę



Tymczasowe punkty chwały

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 skutek 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) kafeł 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:

1. Sprawdza, czy spełnił warunki zwycięstwa, aby wygrać grę.
2. Umieszcza 1 znacznik akcji swojego koloru na pustym polu akcji swojej planszki gracza, pamiętając o zasadzie równowagi (*patrz poniżej*). Dodatkowo może zagrać 1 srebrny i/lub 1 złoty znacznik akcji (*patrz poniżej*), jeżeli jakiś posiada.

Następnie rozpatruje te akcje w dowolnej kolejności.

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. Zagrana kartę należy rozpatrzyć, a następnie odrzucić.

3. Umieszcza zyskane w bieżącej turze punkty chwały na swoim torze punktacji.
4. 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 planszce gracza (*patrz Planszki 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 rozpatrzysz 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 planszce gracza.

Złoty znacznik akcji:

Umieść go na polu boskiej mocy na szczycie piramidy i rozpatrz 1 złotą akcję z kafla 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.

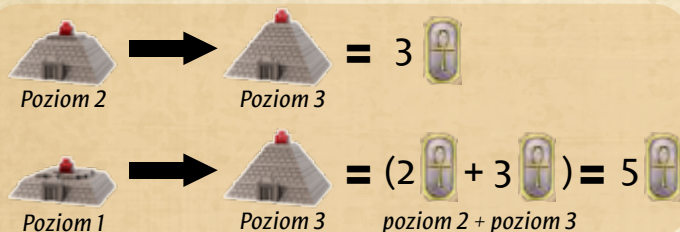
Jeżeli umieszczasz ze swojej rezerwy poziom 1 piramidy, wybierz kolor, którego jeszcze nie masz i umieść ten poziom w swojej dzielnicy, w której nie masz piramidy. Następnie weź żeton pozyskania w tym samym kolorze i umieść go na pustym polu pozyskania na swojej planszecie gracza, zaś czubek tego koloru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



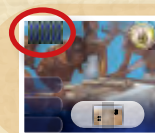
3.4.3 Pozyskanie

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

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

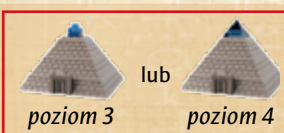
Umieść swój znacznik akcji na polu pozyskania w kolorze danego kafała*, opłać koszt w punktach modlitwy i umieść wybrany kafel mocy przed sobą, aby każdy gracz go widział. Dany kafel jest twój aż do końca gry i nie możesz go stracić.

* Jeżeli chcesz pozyskać kafel mocy w kolorze piramidy przeciwnika, którą kontrolujesz, i której żeton pozyskania w jej kolorze nie znajduje się na twojej planszecie, umieść jeden z twoich znaczników akcji na wolnym polu dowolnego z twoich 3 pól pozyskania.



= 3

jeżeli



Efekty kafił 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 kafił, które aktywują się w tym samym momencie, możesz wybrać kolejność, w jakiej je rozpatrzyć.

Towarzysze: potwory i słudzy



Potwory oraz słudzy są towarzyszami. Kiedy pozyskujesz kafel mocy z potworem lub sługą, możesz umieścić danego towarzysza w jednej ze swoich dzielnic, w której masz oddział. W przeciwnym wypadku towarzysz pozostaje na pozyskanym kafele w twojej rezerwie.

Pozostałe zasady:

- Przed zagranieniem znacznika akcji, możesz:
 - » Dowolnie wymieniać swoich towarzyszy tego samego rodzaju pomiędzy rezerwą i/lub twoimi dzielnicami,
 - » dołączać towarzyszy z twojej rezerwy do oddziałów w twoich dzielnicach.
 - Kiedy umieszczasz jednostki w jednej ze swoich dzielnic, możesz dołożyć do nich towarzysza każdego rodzaju ze swojej rezerwy.
- Towarzysz nie jest jednostką, ale musi towarzyszyć oddziałowi.
- Potwór nie wlicza się do limitu jednostek w oddziale, ale każdemu oddziałowi może towarzyszyć tylko 1 potwór.
 - Sługa nie wlicza się do limitu jednostek w oddziale, ale każdemu oddziałowi może towarzyszyć tylko 1 sługa.
 - W bitwie oddziałowi z towarzyszem dolicza się jedynie zapewniane przez niego premie (towarzysz sam z siebie nie zapewnia 1 punktu siły, gdyż nie jest jednostką).
 - Jeżeli towarzysz przestaje towarzyszyć oddziałowi, wraca do rezerwy właściciela.
 - W bitwie efekty zapewniane przez towarzyszy działają na cały jej przebieg, nawet jeżeli usunięta zostanie ostatnia jednostka oddziału, któremu towarzyszą.



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 towarzyszy do swojego oddziału kiedy przechodzi przez ich obszar.
- W trakcie ruchu możesz przekroczyć maksymalny limit oddziału, towarzyszących mu potworów oraz sług, 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 planszy Kemetu żadnej jednostki ani towarzysza, 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 towarzysz 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 kiedykolwiek stracisz kontrolę nad obszarem ze świątynią (ponieważ go opuścisz lub przegrasz bitwę), odłóż żeton punktu chwały za świątynię z powrotem na ten obszar.

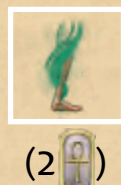
Przykład:

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

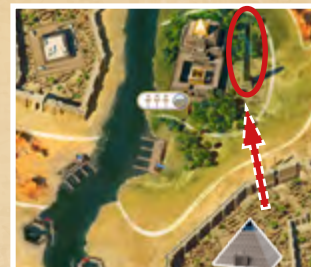


Ma dwie możliwości do wyboru:

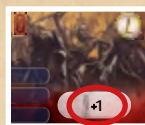
A. Może teleportować swój oddział, wydając 2 punkty modlitwy. Umieszcza go wówczas bezpośrednio na obszarze ze świątynią.



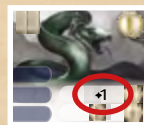
=



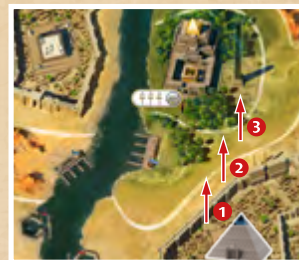
B. Mogłaby zignorować teleportację i wykorzystać ruch lądowy, ale wyłącznie wtedy, gdyby jej oddział mógł poruszyć się 3 razy. Byłoby to możliwe, gdyby miała kafel mocy „Kapłan Mafdet” oraz potwora „Wąż pustynny”, towarzyszącego temu oddziałowi. Wówczas mogłaby wykonać 3 ruchy lądowe.



+



=



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

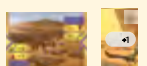


Atakujący oraz obrońca wybiera po 2 karty bitwy ze swojej ręki:

- Pierwszą 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 towarzysza.
- Modyfikatory do siły, zapewniane przez zagrane karty boskiej interwencji.
- 1 dodatkowy punkt siły otrzymuje gracz, w którego dzielnicę miasta rozgrywa się dana bitwa.

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



3.5.4 Straty

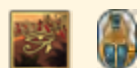


Każda karta bitwy ma wartość obrażeń (zwykłych i/lub nieblokowlanych) i/lub wartość obrony (zwykłej i/lub nieprzeniknionej). Karty boskiej interwencji, towarzysze w bitwie i kafle mocy mogą wpływać na te wartości.

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, który zagrał co najmniej 1 nieprzenikloną obronę wybiera tyle samo jednostek w swoim oddziale. Dane jednostki nie będą usunięte w wyniku obrażeń ani nieblokowlanych obrażeń.
2. Rozpoczynając od atakującego, każdy gracz w bitwie traci tyle jednostek ze swojego oddziału, ile otrzymał łącznie nieblokowlanych obrażeń.
3. 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.

Odwrot

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.



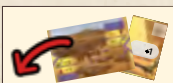
3.5.7 Skutki dla zwycięzcy



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.
- 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



Rozpatrzyć 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 świątyń

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 - TRYB DRUŻYNOWY

Tryb drużynowy pozwala na rozgrywkę w następujących konfiguracjach:

- rozgrywka dla 4 graczy (2 kontra 2),
- rozgrywka dla 6 graczy (2 kontra 2 kontra 2),
- rozgrywka dla 6 graczy (3 kontra 3).

Tryb drużynowy korzysta z tych samych zasad, co tryb klasyczny (wszelkie różnice zostały opisane na kolejnych stronach). Dla każdej z powyższych konfiguracji zasady są takie same.

Założenia trybu drużynowego

Członkowie tej samej drużyny to sojusznicy.

Oddziały sojuszników nigdy nie toczą bitew przeciwko sobie. Jedynie oddziały należące do innej drużyny są uważane za wrogię.

Sojusznicy mogą zarówno jawnie, jak i w tajemnicy omawiać swoje plany i strategię. Sojusznicy mogą w tajemnicy pokazywać sobie posiadane karty boskiej interwencji oraz karty bitwy.

Punkty chwały każdej drużyny są sumowane na planszy punktacji.

Sojusznicy mogą dowolnie rozdzielać zyskiwane punkty modlitwy i żetony weterana pomiędzy sobą. Nie ma znaczenia, który z nich je zyskał i kiedy.

Każdy z sojuszników pozostaje jedynym właścicielem swojego miasta. Z tego powodu sojusznicy nie mogą używać miast pozostałych sojuszników jak własnych.

Mieszane oddziały

Sojusznicy mogą łączyć swoje jednostki, tworząc mieszane oddziały. Mieszany oddział to taki, w którego skład wchodzi jednostki co najmniej 2 różnych sojuszników.

Mieszane oddziały mają specjalne zasady dotyczące akcji rekrutacji, ruchu oraz bitwy (co opisano w poszczególnych sekcjach w dalszej części instrukcji).

Mieszany oddział może się składać z maksymalnie 5 jednostek (limit mieszanego oddziału). W odróżnieniu od zwykłych oddziałów, żaden efekt (z kafa mocy lub karty boskiej interwencji) nie może zwiększyć tego limitu.

Aktywny sojusznik i kafe mocy

Podczas poszczególnych faz lub bitwy działają jedynie kafe mocy pozyskane przez aktywnego sojusznika.

- Podczas fazy dnia oraz bitwy aktywny sojusznik to ten, który aktualnie rozgrywa swoją turę.
- Podczas obrony aktywny sojusznik to ten, którego oddział jest atakowany. W przypadku mieszanego oddziału można wybrać dowolnego z sojuszników broniącej się drużyny, pod warunkiem, że w zaatakowanym mieszanym oddziale posiada on co najmniej 1 swoją jednostkę.

Wyjątek: Kafel towarzysza dołączonego do oddziału zawsze jest aktywny, bez względu na to, kto jest jego właścicielem.

Koniec gry

Gdy tylko drużyna zgromadzi co najmniej 12 punktów chwały (łącznie tymczasowych i trwałych) na początku tury jednego z sojuszników, przed zagranie znacznika akcji, a żadna inna drużyna nie posiada ich więcej niż ona, gra natychmiast kończy się zwycięstwem tej drużyny.

Przygotowanie

Rozgrywkę należy przygotować w taki sam sposób, jak w trybie klasycznym za wyjątkiem kroku 2.3, w którym punkty 1 i 2 ulegają poniższym zmianom:

1. Ustalenie kolejności tur na początku gry

Gracze tworzą losowe drużyny lub mogą wybrać swoich sojuszników. Każda drużyna wybiera jeden ze swoich znaczników kolejności. Wybrane znaczniki należy umieścić losowo na torze kolejności, od lewej do prawej. Następnie należy zebrać pozostałe znaczniki kolejności i umieścić je w tej samej kolejności drużyn zaraz za tymi właśnie umieszczonymi.

Dzięki temu kolejność drużyn będzie stała i nigdy dwóch sojuszników tej samej drużyny nie rozegra tur zaraz po sobie.

Przykład:

W grze zmierzają się 3 drużyny po 2 graczy:

- drużyna 1: żółty i niebieski sojusznik,
- drużyna 2: czerwony i zielony sojusznik,
- drużyna 3: fioletowy i czarny sojusznik.

Pierwszy znacznik kolejności wybrany przez daną drużynę to: żółty, zielony i czarny. Gracze losowo rozmieszczają je na torze w następującej kolejności: czarny, zielony i wreszcie żółty. 3 pozostałe znaczniki kolejności (niebieski, czerwony i fioletowy) należy umieścić za pierwszymi w następujący sposób: fioletowy, za nim czerwony, a na końcu niebieski.

Kolejność tur będzie zatem wyglądać następująco: czarny, zielony, żółty, fioletowy, czerwony, niebieski.

Przekładając to na skład drużyn, kolejność tur to: drużyna 3, drużyna 2, drużyna 1, drużyna 3, drużyna 2, drużyna 1.

2. Rozmieszczenie oddziałów

Każdy gracz wybiera 2 dzielnice w swoim mieście, umieszcza w każdej z nich po 4 swoje jednostki oraz po 1 jednostce sojusznika, a pozostałe 2 jednostki odkłada do swojej rezerwy. Jeżeli drużyna składa się z 3 sojuszników, każdy z nich umieszcza 4 swoje jednostki oraz 1 jednostkę jednego z sojuszników w jednej dzielnicy, i 4 swoje jednostki i 1 jednostkę drugiego sojusznika w drugiej dzielnicy.

Uwaga: Sojusznicy mogą konsultować się w dowolnym momencie przygotowania gry.

Każdy gracz otrzymuje 1 kartę boskiej interwencji „Zgromadzenie”.

Faza dnia



Tylko poniższe akcje różnią się od swoich odpowiedników z trybu klasycznego.



Rekrutacja



Wydaj X punktów modlitwy, weź tyle samo jednostek ze swojej rezerwy, a następnie umieść je w 1, 2 lub 3 dzielnicach twojego miasta, nawet jeżeli dane dzielnice są pod kontrolą rywali. Możesz dołożyć swoje jednostki do oddziału sojusznika (zachowując limit 5 jednostek w oddziale).

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.

Uwaga: Możesz dokładać jednostki jedynie do swojego miasta. Nie możesz dokładać jednostek do dzielnicy sojusznika ani dzielnicy wrogiej drużyny, nawet wówczas, gdy ją kontrolujesz.



Pozyskanie



Ta akcja działa tak samo jak w trybie klasycznym.

Wyjątek: Każdy gracz, który ma co najmniej 1 swoją jednostkę w oddziale zajmującym dzielnicę z piramidą rywala lub piramidą sojusznika, kontroluje daną piramidę.



Ruch



Ta akcja działa tak samo jak w trybie klasycznym, za wyjątkiem poniższych zmian:

- W czasie swojego ruchu sojusznik może przechodzić przez obszar z jednostkami swojego sojusznika, nawet jeżeli w ten sposób czasowo zostałby przekroczony maksymalny limit oddziału i towarzyszących mu potworów lub sług, lecz na końcu akcji znowu musi przestrzegać każdego z nich.
- Porty oraz mury miasta należące do jednego z sojuszników są traktowane tak, jakby należały do każdego sojusznika.
- Sojusznik może poruszyć dowolny mieszany oddział pod warunkiem, że posiada w nim co najmniej 1 swoją jednostkę, oraz że dana jednostka pozostanie w tym oddziale przez całą akcję ruchu.
- Sojusznik może dołączać i/lub odłączać jednostki każdego z sojuszników (a także swoje własne) kiedy przechodzi przez obszar podczas tej akcji.
- Podczas fazy dnia mieszany oddział korzysta wyłącznie z tych z premii kafli mocy, których właścicielem jest aktywny gracz (wyjątek: kafele mocy towarzyszy).
- W przypadku mieszanego oddziału w dzielnicy z piramidą, kontroluje ją każdy gracz w drużynie, który w danym mieszanym oddziale ma co najmniej 1 swoją jednostkę. Niezależnie od sytuacji, piramida poziomu 4 zapewnia tylko 1 punkt chwały całej drużynie, która ją kontroluje.

Przykład:

Mieszanemu oddziałowi czerwonego i niebieskiego towarzyszy Mumia. Jej właścicielem jest niebieski gracz. Premie do ruchu i bitwy będą jednak aktywne nawet w sytuacji, gdy to czerwony poruszy dany oddział. Z drugiej strony karta boskiej interwencji pozyskana w fazie nocy będzie należeć wyłącznie do niebieskiego.

Bitwa



Sojusznicy nigdy nie mogą atakować nawzajem swoich oddziałów.

- Atakującym jest aktywny gracz, którego ruch wywołał bitwę.
- Obrońcą jest aktywny sojusznik, którego oddział jest atakowany. W przypadku mieszanego oddziału można wybrać dowolnego z sojuszników broniącej się drużyny, pod warunkiem, że w zaatakowanym mieszanym oddziale posiada on co najmniej 1 swoją jednostkę.

Tylko aktywni gracze mogą zagrywać karty boskiej interwencji podczas bitwy i tylko kafele mocy oraz karty bitwy tych graczy wpłyną na bitwę (wyjątek: kafele mocy towarzyszy zawsze są aktywne, pod warunkiem, że biorą oni udział w danej bitwie).

Kafele 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 kroki opisane w trybie klasycznym w kolejności, nawet jeżeli gracz nie ma już oddziału w bitwie.

Dodatkowe wyjaśnienia

Sojusznicy wybierają, które z jednostek usuną ze swojego biorącego udział w bitwie oddziału.

Pozyskując żetony weterana, sojusznicy mogą je w dowolny sposób podzielić między sobą. Dzięki temu sojusznik może otrzymać żeton weterana nawet wtedy, gdy nie brał udziału w bitwie.

Faza nocy



Faza nocy przebiega tak samo jak w trybie klasycznym, za wyjątkiem kroku 9, który należy rozpatrzyć w poniższy sposób:

9. Wypełnianie przeznaczenia

- Porusz wszystkie znaczniki kolejności poniżej ich obecnych pól.
- Drużyna, która zgromadziła najmniej punktów chwały wybiera 1 ze swoich znaczników kolejności i umieszcza go na 1., 2. lub 3. polu na torze kolejności (rozgrywka w 3 drużyny) / na 1. lub 2. polu na torze kolejności (rozgrywka w 2 drużyny). W kolejności rosnącej posiadanych punktów chwały każda drużyna robi to samo, a więc wybiera 1 z pól na torze kolejności.
W przypadku remisu, pierwsza wybiera ta z remisujących drużyn, której gracz miał znacznik kolejności bardziej na lewo w poprzedniej rundzie.
- Zachowując tę samą kolejność każda drużyna umieszcza swój drugi znacznik kolejności. W przypadku rozgrywki na 3 drużyny należy zrobić to ponownie, tak aby wszystkie znaczniki kolejności znalazły się na torze kolejności.
- Rozpocznijcie nową rundę od fazy dnia.



5 - TRYB SOLO

Dodatkowa zawartość:

- 1 planszетка Amona (wirtualny przeciwnik)
- 5 kart celów
- 10 kart wydarzeń
- 5 kart dopustu
- 9 kart akcji
- 8 kart grabieży

Założenia trybu solo

W trybie solo zmierzysz się z Amonem, wirtualnym przeciwnikiem, i spróbujesz zrealizować jeden z celów wylosowanych na początku gry.

WAŻNE! Przegrywasz natychmiast, gdy w którymkolwiek momencie gry nie będziesz miał żadnej jednostki na planszy Kemetu.

Nie można łączyć trybu solo z modułem *Bogowie Egiptu*.

Przygotowanie

Przygotuj rozgrywkę tak, jak dla 2 graczy, pamiętając o poniższych zmianach:

Umieść kafle obu wybranych do tej rozgrywki kolorów w układzie pokazanym obok i pamiętaj, by w trakcie rozgrywki ich nie przesuwać (*patrz efekty kart grabieży*). W obrębie koloru potasuj osobno kafle mocy każdego z poziomów i ułóż je losowo w linii danego poziomu. **1**

Wybierz kolor dla Amona.

Zmodyfikuj krok 2.2 według poniższych wskazań:

Najpierw przeprowadź przygotowanie dla Amona w następujący sposób:

1. Wybierz (lub wylosuj) 1 kartę celu i umieść ją w pobliżu planszетки Amona. **2**
2. Umieść znacznik modlitwy Amona na polu odpowiadającemu wskazanej na karcie celu liczbie rund. **3**
3. Umieść znacznik kolejności Amona w pobliżu jego planszетки. **4**
4. Umieść po 1 znaczniku akcji poniżej pola „0” każdej z kolumn stołu wojennego na planszecie Amona. **5**
5. Utwórz talię wydarzeń: Dobierz bez podglądania 2 karty dopustu (karty wydarzeń z czerwonym tłem) i dołóż do nich tyle kart wydarzeń, ile wskazano na wybranej wcześniej karcie celu. Potasuj razem wszystkie te karty i utwórz z nich zakrytą talię. Umieść ją na wyznaczonym polu na planszecie Amona. **6**

Przykład:

Karta celu wskazuje 8 rund, a więc talia wydarzeń będzie składała się z 2 kart dopustu i 6 kart wydarzeń.

6. Utwórz talię akcji: Weź 9 kart akcji, potasuj je i utwórz z nich zakrytą talię. Umieść ją na wyznaczonym polu na planszecie Amona. **7**
7. Utwórz talię grabieży: Weź 8 kart grabieży, potasuj je i utwórz z nich zakrytą talię. Umieść ją w pobliżu planszетки Amona. **8**

8. Amon wybiera miasto na północy i umieszcza w jego obrębie 2 piramidy poziome 4 w kolorach wybranych w ramach kroku 2.1. **9**
 9. Umieść po 5 jednostek w każdej dzielnicy Amona z piramidą.
 10. Rozpatruj efekty kart grabieży, dopóki Amon nie pozyska po 1 kafłu mocy z potworem dla każdego ze swoich oddziałów. Umieść pierwszy pozyskany kafel mocy z potworem na polu oddziału A na planszecie Amona. Następnie dołącz figurkę danego potwora do jednego z oddziałów w grze. Zrób to samo w przypadku pola oddziału B i drugiego oddziału Amona. **10**
- Podczas tego kroku kafle mocy wskazane przez karty grabieży, które nie są kafłami potworów nie są usuwane z gry.



Uwaga: Amon posiada 2 oddziały (A i B), każdy złożony jest z 5 jednostek i dołączonego potwora (odpowiednio potwora A i B).

11. Potasuj karty bitwy Amona i utwórz z nich zakrytą talię. Umieść ją w pobliżu planszетки Amona. **11**
- Podczas kroku 2.3.3 umieszczasz swoje 2 piramidy w południowym mieście, we wskazanych dzielnicach (wschodniej i zachodniej).
- Podczas kroku 2.3.4 Amon nie pozyskuje kafa mocy poziomu 1. **12**



Faza dnia



Podczas każdej rundy faza dnia zostaje zastąpiona przez poniższą sekwencję (wskazaną również na planszette Amona):

- Twoje znaczniki akcji 1, 2 i 3.
- Dobierz 1 kartę z talii wydarzeń.
- Twoje znaczniki akcji 4 i 5.
- Dobierz 1 kartę z talii akcji.

Podobnie jak w trybie klasycznym będziesz mógł skorzystać ze zgromadzonych w trakcie rozgrywki srebrnych lub złotych znaczników akcji. Musisz również pamiętać o zasadzie równowagi.

Limit oddziału Amona



W dowolnym momencie rozgrywki oddział Amona może się składać z maksymalnie 6 jednostek.

Stół wojenny



Stół wojenny prezentuje statystyki Amona.

Wskazane wartości są najwyższymi i najniższymi jakie Amon może osiągnąć, i które wpływają na każdy z jego oddziałów (nie wliczając w to premii z dołączonego potwora lub sługi).

Gdyby karta miała zmodyfikować wartość powyżej +5 lub poniżej -2, należy to zignorować.

Rozpatrywanie karty wydarzenia

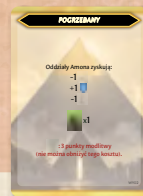


W każdej rundzie, po użyciu 3. znacznika akcji, dobierz kartę z talii wydarzeń.

- Jeżeli będzie to karta wydarzenia, zastosuj jej efekty. Efekty na czarno są rozpatrywane natychmiast, podczas gdy te na czerwono są trwałe do czasu, aż dana karta zostanie zakryta przez kolejną kartę wydarzenia.

Przykład:

Karta „Pogrzebany” sprawia, że Amon otrzymuje -1 do siły, +1 do obrony oraz -1 do ruchu lądowego. Wprowadź te zmiany na stole wojennym (wprowadzisz je tylko 1 raz, ponieważ są zapisane czarną czcionką). Następnie rozpatrz polecenie z symbolem i wartością na czarno – dobierz 1 kartę akcji i ją rozpatrz. Zwróć również uwagę, że czerwona treść na karcie, dotycząca teleportacji, będzie obowiązywać, póki nie zakryje jej kolejna karta wydarzenia.



- Jeżeli będzie to karta dopustu, umieść ją obok planszетки Amona. Jej efekt kumuluje się z wydarzeniem, które już znajduje się w grze, a także z każdym innym dobranym wcześniej dopustem. Bazowo efekt dopustu działa aż do końca gry. Karta dopustu nie zastępuje karty wydarzenia w grze (wydarzenie pozostaje aktywne podczas tej rundy).

Podpowiedź: Pamiętaj, aby aktualizować kolumny na stole wojennym, kiedy jakaś karta wejdzie do gry i/lub zostanie odrzucona.

Rozpatrywanie karty akcji



W każdej rundzie, po użyciu 5. znacznika akcji, dobierz kartę z talii akcji, rozpatrz ją, a następnie odrzuć.

Dodatkowe objaśnienia efektów kart akcji:

Akcja ruchu Amona:

Poruszenie jednego z oddziałów Amona oznacza, że należy wykonać ruch lądowy w kierunku wyznaczonego celu, zawsze wybierając najkrótszą drogę. Porty nie będą podczas niego wykorzystywane (wyjątek to port wojskowy, którym można opuścić obszar pustynny Deltę).

Cel wskazany na niektórych kartach akcji określi kierunek, w jakim ma podążać oddział Amona (np. najwyższa piramida, najmniej liczny oddział itp.).

Oddziały Amona ignorują przy tym mury twojego miasta.

Oddziały Amona otrzymują premie do ruchu z dołączonych potworów, efektów aktywnych kart wydarzeń i aktywnych kart dopustu.

Jeżeli wyznaczony cel sprawi, że oddział Amona musiałby poruszyć się do Deltę, będzie mógł teleportować się przy użyciu piramidy, bez opłacania kosztu.

Jeżeli wyznaczony cel sprawi, że oddział Amona musiałby opłacić koszt, aby poruszyć się do danego obszaru, Amon wchodzi do tego obszaru, ignorując dany koszt.

Jeżeli oddział Amona poruszy się do obszaru z celem lub innym wrogim oddziałem, natychmiast rozpatruje bitwę (patrz str. 17).

Aby określić cel oddziału Amona sprawdź czy spełniony jest pierwszy warunek na karcie akcji. Jeżeli nie jest spełniony, przejdź do kolejnego warunku.



Jeżeli oddział Amona przekroczy obszar z innym oddziałem Amona i ma jeszcze punkty ruchu, aby poruszyć się do kolejnego obszaru w kierunku swojego celu, zrobi to. W innym przypadku zatrzyma się w ostatnim przekroczonym, pustym obszarze.

Uwaga: Kiedy karta wskazuje konkretny kierunek (wschód/zachód), przyjmij, że północ to góra planszy, gdzie jej krawędź jest najbliższą obszarowi Deltę.

Przykład:

Karta akcji „Przypływ sił” mówi:

Oddział A Amona porusza się według poniższej listy priorytetów, w kierunku:

- piramidy najwyższego poziomu,
- zajętej piramidy,
- piramidy najbardziej na zachód.

Najpierw sprawdź czy masz piramidę o wyższym poziomie. Jeżeli tak, oddział A Amona porusza się w jej kierunku. W sytuacji, gdy dwie piramidy są tego samego poziomu, sprawdź, która jest „zajętą piramidą” i tak dalej.

Akcja rekrutacji Amona:

Dokładając jednostki, Amon dokłada je ze swojej rezerwy do oddziałów w takiej liczbie, w jakiej to możliwe, zachowując limit oddziału. Jeżeli nie ma wystarczającej liczby jednostek, rozdzieli je pomiędzy swoje oddziały tak równo, jak to możliwe (w przypadku remisu nadmiarową jednostkę dołoży do oddziału A).

Stosowanie efektu grabieży



Kiedy karta wydarzenia lub akcji nakazuje ci rozpatrzenie efektu grabieży, dobierz wierzchnią kartę z talii grabieży i umieść ją poniżej puli dostępnych kafli.

Dla koloru górnej piramidy, sprawdź wskazany na karcie poziom piramidy i usuń kafel mocy odpowiadający wykreślonemu w górnej części karty. Jeżeli danego kafała mocy nie ma już puli dostępnych kafli, usuń kafel z tej samej kolumny, ale niższego poziomu. Jeżeli i ten nie jest dostępny postępuj analogicznie do czasu, aż usuniesz z gry jakiś kafel mocy.

Zrób to samo dla kafli wskazanych w dolnej części karty.

Jeżeli nie możesz usunąć żadnego kafała, dobierz nową kartę grabieży i rozpatrz tę jej część, której nie mogłeś rozpatrzyć na poprzedniej karcie.

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

Przykład:

Ta karta grabieży w górnej części nakazuje usunąć z gry pierwszy z lewej kafel mocy 4. poziomu z puli. Jeżeli to niemożliwe, należy usunąć pierwszy z lewej kafeł mocy 3. poziomu itd.



Omówienie kart celów



W przypadku konfliktu pomiędzy kartą celu, a zasadami opisanymi w instrukcji, priorytet ma karta celu.

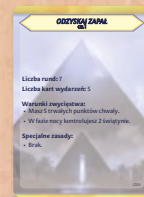
O ile opis nie stanowi inaczej, możesz spełnić warunek zwycięstwa zanim upłynie wskazana liczba rund (wyjątek stanowi cel 4).

Aby wygrać, musisz jednocześnie spełniać wszystkie wskazane warunki zwycięstwa. Jeżeli jakiś warunek wskazuje konkretną wartość, którą musisz spełniać, traktuj ją jako minimum (a zatem, gdy warunek brzmi „Kontroluj 2 świątynie”, to spełniasz go również wtedy, gdy kontrolujesz ich 3).

Przegrywasz, jeżeli do zakończenia ostatniej rundy nie udało ci się spełnić wszystkich warunków zwycięstwa.

Przykład:

Cel – Kontrolujesz 2 świątynie w fazie nocy, ale w wyniku akcji Amona straciłeś 1 punkt chwały. Aby wygrać grę, w kolejnych rundach musisz zyskać co najmniej 1 dodatkowy punkt chwały oraz nadal kontrolować 2 świątynie.



Bitwa

Amon nie rozpatruje kroku 3.5.1.

Podczas kroku 3.5.2 odkrywasz swoją zagraną kartę bitwy oraz karty boskiej interwencji. Następnie zbierasz wszystkie karty bitwy Amona (również te zagrane wcześniej), tasujesz je zakryte i odkrywasz 1 losową z nich.

Krok 3.5.3 przebiega bez zmian.

Krok 3.5.6 przebiega z uwzględnieniem poniższych zmian:

Jeżeli Amon ma w swoim oddziale 3 lub mniej jednostek, odsyła je wszystkie. Następnie natychmiast umieszcza w jednej ze swoich pustych dzielnic piramidę oddział złożony z 5 jednostek oraz potwora, którego pozyskał w ramach przygotowania. Jeżeli twoje oddziały kontrolują obie te dzielnice, Amon umieszcza dany oddział w tej z nich, w której masz najmniej liczny oddział. W przypadku remisu wybierz losową z nich i natychmiast rozpatrz tam bitwę. Jeżeli oddział Amona składa się z co najmniej 4 jednostek, wycofuje się (ty wybierasz obszar).

Pozostałe kroki bitwy przebiegają bez zmian.

Aby obliczyć siłę oddziału Amona, dodaj do siebie wartość siły wskazaną na stole wojennym, liczbę jednostek w oddziale, siłę zapewnianą przez towarzyszącego potwora (jeśli jakiś jest) oraz siłę zapewnianą przez jego odkrytą kartę bitwy.

Obrona oddziału Amona: dodaj do siebie wartość obrony wskazaną na stole wojennym, tę zapewnianą przez towarzyszącego potwora oraz ewentualną obronę z odkrytej karty bitwy.

Obrażenia zadawane przez oddział Amona: dodaj do siebie wartość obrażeń wskazaną na stole wojennym, obrażenia zapewniane przez towarzyszącego potwora oraz ewentualne obrażenia z odkrytej karty bitwy.

Efekty potwora: Amon ignoruje wszelkie efekty wymagające podjęcia decyzji oraz te nakazujące dobranie kart boskiej interwencji.

Żetony weterana: Amon nie otrzymuje żetonów weterana.

Faza nocy

Amon nie rozpatruje fazy nocy (chyba że karta wydarzenia poleci inaczej). Ty rozpatrujesz fazę nocy w zwykły sposób. Nie określasz kolejności tur, ale zamiast tego przesuwasz znacznik modlitwy Amona na torze rund o 1 pole w lewo. Jeżeli znacznik ten opuści pole 1, przegrywasz. W przeciwnym wypadku rozpoczynasz nową rundę.

Przykład dla trybu solo:

Jacek rozpoczyna 2 rundę z 9 punktami modlitwy.

Onyks i szafir to dostępne kolory kafli.

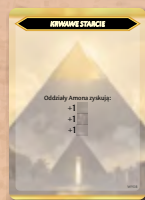
W ramach przygotowania Amon otrzymał Prastonia (dla oddziału A) oraz Pożeracza dusz (dla oddziału B). Jego oddział A znajduje się w świątyni z obeliskiem najbardziej na zachód, zaś oddział B w sąsiednim obszarze pustynnym.

Jacek rozpatruje pole „Akcja 1” na planszecie Amona i wykonuje swoją pierwszą akcję. Postanawia wydać 4 punkty modlitwy, aby ulepszyć swoją onyksową piramidę na poziom 4. W tym celu umieszcza swój znacznik akcji na polu budowy na swojej planszecie gracza.

Następnie rozpatruje pole „Akcja 2” i pozyskuje kafel mocy „Zwierzęca furia”, wydając 4 punkty modlitwy.

Jako swoją trzecią akcję wybiera modlitwę, dzięki czemu zyskuje 2 punkty modlitwy.

Następnie rozpatruje pole „Karta wydarzenia” na planszecie Amona. Dobiera wierzchnią kartę z talii wydarzeń i stosuje jej efekty.



Dobre wydarzenie to „Krwawe starcie” (oba oddziały Amona zyskują +1 do siły, +1 do obrażeń i +1 punkt ruchu lądowego), więc Jacek oznacza to odpowiednio w kolumnach na planszecie Amona.

Po tym Jacek rozpatruje pole „Akcja 4” i postanawia umieścić swój znacznik akcji na akcji ruchu na swojej planszecie gracza. Porusza swój złożony z 5 jednostek oddział i Gryfosfinka do obszaru ze świątynią, w którym stacjonuje oddział A Amona.

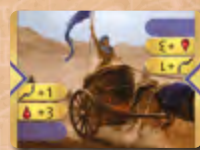
Siła oddziału Jacka wynosi 8 (5 jednostek, +2 do siły z Gryfosfinka i +1 do siły za kafel mocy „Zwierzęca furia”) i zadaje +1 obrażenie (również dzięki „Zwierzęcej furii”).

Siła oddziału Amona wynosi 7 (5 jednostek, +1 do siły z Prastonia i +1 do siły z wydarzenia „Krwawe starcie”). Ma również +1 do obrony (Prastół) oraz +1 do obrażeń (Krwawe starcie).

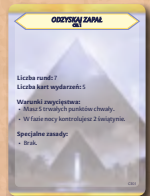


Jacek wybiera swoją kartę „4 siły / 1 obrażenie” (jednocześnie odrzuca kartę „2 siły / 2 obrażenia / 1 obrony”) i dokłada kartę boskiej interwencji, która zapewni mu dodatkowe +1 do obrony.

Następnie zbiera karty bitwy Amona i je tasuje. Odkrywa kartę bitwy „1 siły / 3 obrażenia” i rozpatruje bitwę.



Łączna wartość siły Jacka wynosi 12, zadaje on 2 obrażenia i ma 1 obrony. Łączna siła Amona wynosi 8, zadaje 4 obrażenia i ma 1 obrony.



Po zadaniu wszystkich obrażeń w oddziale Jacka zostają 2 jednostki i zostaje on zwycięzcą w tej bitwie.

Wycofuje oddział A, zyskuje 1 punkt chwały (otrzymuje go, ponieważ rozgrywa cel „Odrzyśnij zapał”) i odsyła swój oddział, gdyż byłby on łatwym łupem dla oddziałów Amona.

Jacek w kolejnym kroku rozpatruje pole „Akcja 5” i umieszcza swój znacznik akcji na akcji modlitwy na swojej planszecie gracza i zyskuje 2 punkty modlitwy.

Wreszcie rozpatruje pole „Karta akcji” na planszecie Amona.



Dobiera wierzchnią kartę z talii akcji i ją rozpatruje. Trafił na „Niewielkie posiłki”: Do każdego oddziału Amona zostaje dołożona jednostka (jego limit oddziału wynosi 6), zaś Jacek traci 1 jednostkę z jedyne oddziału, jaki mu pozostał. Kolejna runda nie będzie łatwa...

6 - MODUŁ: BOGOWIE EGIPTU

Dodatkowa zawartość:

- 6 kafli bogów
- 6 figurek bogów
- 6 znaczników punktów życia (Pż)
- 1 znacznik wyniesienia
- 1 specjalna karta bitwy dla Sobka

Opis modułu

Moduł *Bogowie Egiptu* wprowadza do gry wyjątkowo silną asymetrię. Każdy gracz wybiera boga, w którego się wcieli, otrzyma powiązaną z nim figurkę oraz kafel opisujący jego specjalne zdolności. Każdy z bogów zapewni znaczącą przewagę w jakimś aspekcie po tym, jak uda się pozyskać jego kafel mocy.

Ten moduł sprawdzi się zarówno w trybie klasycznym, jak i drużynowym.

Należy zastosować zasady z wybranego trybu, pamiętając o wyjątkach opisanych w kolejnych sekcjach.

Przygotowanie

Przygotowując rozgrywkę w wybrany tryb należy zastąpić punkt 1 kroku 2.2 w następujący sposób:

1. Każdy gracz wybiera boga i jedno z miast na planszy Kemetu. Następnie umieszcza przed danym miastem żeton posągu w kolorze wybranego wcześniej boga. To miasto będzie przez całą grę miastem jego frakcji. Wreszcie bierze odpowiadający danemu bogu kafel i umieszcza go przed sobą, kładzie na nim właściwą figurkę oraz pobiera znacznik punktów życia. Umieść znacznik wyniesienia na torze punktacji, poniżej 4 kolumny (zamiast tego 7 kolumny, jeżeli to tryb drużynowy).

Znacznik
wyniesienia

Bogowie

- **Punkty życia:** Każdy bóg posiada określoną liczbę punktów życia (wyrażoną symbolami , wskazaną na swoim kaflu).
- **Bóg jako oddział:** Bóg zachowuje się jak oddział (o sile wskazanej na jego kaflu).
- **Limit jednostek:** Bóg nie jest jednostką ani towarzyszem.
- **Sam na polu bitwy:** Do boga nie można dołączać żadnych jednostek ani towarzyszy.

Punkty życia bogów

- **Strata Pż:** Dowolny efekt, który obiera za cel boga i miałby spowodować stratę 1 jednostki, zamiast tego powoduje stratę 1 Pż (dotyczy to świątyni w Delcie, przegranej bitwy, kart boskiej interwencji itp.).
- **Oznaczanie traconych Pż:** Za każdy stracony Pż przesun swój znacznik Pż o 1 pole w lewo na twoim kaflu boga.
- **Skutki straty Pż:** Na potrzeby aktywowania efektów, każda strata Pż przez boga liczy się jak strata 1 jednostki.
- **Pokonanie:** Kiedy Pż boga spadną do 0, należy umieścić go z powrotem na jego kaflu boga (skąd będzie można go ponownie zrekrutować).

Faza dnia

Rekrutacja

Akcja rekrutacji wzbogaca się o następującą opcję:

- **Rozmieść swojego boga:** Możesz za darmo umieścić swojego boga ze swojej rezerwy w jednej ze swoich dzielnic. W danej dzielnicy nie może być żadnej jednostki (ani twojej, ani sojuszników). Umieść znacznik Pż na najwyższej wartości Pż na kaflu boga.
- **Potencjalna bitwa:** Jeżeli umieścisz figurkę swojego boga w dzielnicy kontrolowanej przez przeciwnika, wywołujesz bitwę, w której jesteś atakującym. Dana bitwa jest rozpatrywana na końcu twojej akcji rekrutacji.

Pozyskanie

Akcja pozyskania wzbogaca się o następującą opcję:

Aby pozyskać kafel twojego boga, muszą być spełnione 4 poniższe warunki:

- Co najmniej 1 gracz w trakcie gry zgromadził co najmniej 4 punkty chwały (zamiast tego 7 punktów chwały w trybie drużynowym). Warunek uważa się za spełniony, nawet jeśli na dalszym etapie gracz straci te punkty.
- Twoje miasto ma co najmniej 1 piramidę poziomu 4 (nie ma znaczenia kto ją kontroluje).
- Pole pozyskania w kolorze co najmniej 1 piramidy poziomu 4 w twoim mieście jest puste.
- Masz co najmniej 4 punkty modlitwy.

Jak pozyskać:

- **Umieść znacznik akcji:** Umieść swój znacznik akcji na pustym polu pozyskania, odpowiadającym jednej z piramid poziomu 4 w twoim mieście.
- **Opłać koszt:** Wydad 4 punkty modlitwy. Tej wartości nie można modyfikować.
- **Aktywuj swojego boga:** Odwróć swój kafel boga. Natychmiast umieść figurkę swojego boga w jednej ze swoich dzielnic, w której nie ma żadnej jednostki twojej ani sojusznika.
- **Umieść znacznik Pż:** Umieść znacznik Pż na najwyższej wartości Pż na kaflu swojego boga.
- **Potencjalna bitwa:** Jeżeli umieścisz figurkę swojego boga w dzielnicy kontrolowanej przez przeciwnika, wywołujesz bitwę, w której jesteś atakującym. Dana bitwa jest rozpatrywana na końcu twojej akcji pozyskania.

Bitwa

Bitwy należy rozpatrywać zgodnie z zasadami rozgrywanego trybu. Należy jednak pamiętać, że boga nie można odesłać.

- Podczas kroku Skutki dla przegranego bóg musi się wycofać, jeżeli to możliwe. W przeciwnym wypadku, bóg wraca do rezerwy właściciela. Nie liczy się to jako odesłanie.
- Podczas kroku Skutki dla zwycięzcy, bóg musi pozostać w obszarze bitwy i nie może zostać odesłany.

Uwaga: Bóstwa z rozszerzenia Księga Umarłych nie są bogami.

7- 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 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 dzielnicę przeciwnika z piramidą poziomu 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).

Towarzysze dołączeni do oddziału nie wliczają 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 puli ich właścicieli.

Ważne! W czasie akcji można przekroczyć maksymalny limit oddziału, limit potworów lub limit sług, lecz na końcu akcji znowu należy ich przestrzegać (dotyczy to każdego obszaru).

Towarzysz

Dowolny potwór lub sługa towarzyszący oddziałowi.

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.



SPIS TREŚCI

1 – ZAWARTOŚĆ	str. 2
1.1 – Plansza Kemetu	str. 2
1.2 – Planszетки graczy.....	str. 3
1.3 – Kafle mocy.....	str. 3
1.4 – Karty boskiej interwencji.....	str. 3
1.5 – Karty bitwy	str. 3
1.6 – Poziomy piramid.....	str. 3
2 – PRZYGOTOWANIE GRY	str. 4
2.1 – Przygotowanie ogólne	str. 4
2.2 – Przygotowanie graczy	str. 5
2.3 – Przed rozpoczęciem rozgrywki	str. 5
3 – ROZGRYWKA	str. 6
3.1 – Wprowadzenie	str. 6
3.2 – Koniec gry.....	str. 6
3.3 – Faza dnia.....	str. 7
3.4 – Akcje.....	str. 8
3.5 – Bitwa.....	str. 10
3.6 – Faza nocy.....	str. 11
4 – TRYB DRUŻYNOWY	str. 12
5 – TRYB SOLO	str. 14
6 – MODUŁ: BOGOWIE EGIPITU ...	str. 18
7 – SŁOWNICZEK	str. 19

TWÓRCY GRY

Autorzy gry:

JACQUES BARIOT i GUILLAUME MONTIAGE

Ilustracje:

PIERRE SANTAMARIA, EMILE DENIS i MEHDI BOUKHEZZER

Projekt figurek:

FRANCESCO ORRÙ i ARJ KABOLAS

Projekt graficzny:

ANTHONY QUESTEL i LAURA ARRESCURRENAGA

Specjalne podziękowania:

Od wydania pierwszej edycji Kemetu (2012 rok) minęło już 12 lat. W świetle tego jest nam niezwykle miło, gdy widzimy, że entuzjizm pracy nad tym projektem jest równie mocny, jak wcześniej.

Te zupełnie nowy rozdział jest świetną okazją, by raz jeszcze podziękować naszym droгим testerom, którymi są: Claire, Stella, Etienne, Pierre, Fred i Ian. Ich uwagi pomogły nam właściwie opisać wszystkie niuanse rozgrywki.

Pragniemy przy tej okazji podziękować również zespołowi Matagota za ich nieoceniony wkład w projekt: Laura, Anthony, Auguste, Raphaël „Pikaraph”, Daniel i Zongxiu.

Specjalne podziękowania kierujemy do Arnaud za jego zaufanie i nieocenione sugestie.

I wreszcie dziękujemy wszystkim graczom, dzięki którym projekt *Kemet: Krew i piach* jest tak ogromnym sukcesem.

Do zobaczenia przy (pełnym krwi i piachu) stole...

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