

KEMET

AUTORZY: JACQUES BARIOT I GUILLAUME MONTIAGE,
ILUSTRACJE: DIMITRI BIELAK, EMILE DENIS I NICOLAS FRUCTUS
DLA 2-5 GRACZY OD 14 LAT. CZAS GRY: 60 MINUT

Anubis, Horus, Sobek, Bastet i Uadzet – ci potężni bogowie prowadzą armie do boju, demonstrując swą potęgę. Czy to w boju na pustyni, czy u stóp gigantycznych świątyń wykorzystują swe liczne moce, aby wspierać armie, a także przyzywać i kontrolować mityczne stwory. Wszystko po to, by zdobyć przewagę nad wrogiem.

CEL GRY

Celem graczy jest zdobycie 8 Punktów Zwycięstwa (wariant krótki) albo 10 Punktów Zwycięstwa (wariant długi). Wariant (długi albo krótki) należy wybrać przed rozpoczęciem rozgrywki.

ZAWARTOŚĆ

PLANSZA

Plansza jest dwustronna. Jedna strona jest przeznaczona do rozgrywki dla 3 i 5 graczy, druga strona dla 2 i 4 graczy.

Ponadto w rozgrywkach 2- i 3-osobowych niedostępna jest prawobrzeżna część planszy.



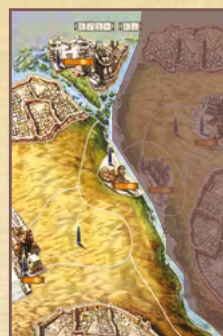
5 graczy



4 graczy



3 graczy



2 graczy

Plansza jest podzielona na obszary pustynne oraz obszary specjalne: miasta graczy, świątynie i Sanktuarium Bogów. Nadrukowane na niektórych obszarach przystanie i obeliski wpływają na ruch.



MIASTA GRACZY:

Każdy gracz posiada miasto składające się z 3 dzielnic. Każda dzielnica to jeden obszar z miejscem na Piramidę. Każda dzielnica jest otoczona murem (zobacz: str. 6).



ŚWIĄTYNIE:

Kontrola świątyni daje graczowi 1 tymczasowy Punkt Zwycięstwa oraz Punkty Modlitwy. Ponadto kontrola co najmniej 2 świątyń na koniec fazy Dnia daje graczowi stały Punkt Zwycięstwa.



SANKTUARIUM BOGÓW:

Sanktuarium Bogów nie jest świątynią. Jeśli gracz kontrolujący Sanktuarium przywoła swoje 2 Jednostki, otrzymuje stały Punkt Zwycięstwa. Sanktuarium Bogów występuje tylko w rozgrywce dla 3 i 5 graczy.



OBELISKI:

Wszystkie świątynie, Sanktuarium Bogów i niektóre obszary pustynne zawierają obeliski.



PRYZYSTANIE:

Przystanie pozwalają na przekraczanie Nilu; nie stanowią odrębnego obszaru.

Uwaga! Odniesienia do rodzaju męskiego w takich określeniach jak „gracz”, „przeciwnik” itp. są stosowane dla ułatwienia i należy je rozumieć jako odnoszące się także do graczy płci żeńskiej.

Zawartość:

- 1 plansza
- 48 płytek Mocy (16 białych, 16 czerwonych i 16 niebieskich)
- 7 Potworów: Sfinks, Feniks, Mumia, Olbrzymi Skorpion, Królewski Skarabeusz, Wąż Pustynny i Pradawny Słoń
- 35 kart Boskiej Interwencji
- 32 karty Walki, w tym 2 karty specjalne
- 53 żetony Punktów Zwycięstwa
- 1 złoty i 3 srebrne znaczniki Akcji
- 1 Indeks Pomocy

Dla każdego gracza (w 5 kolorach):



- 12 Jednostek
- 5 znaczników Akcji
- 1 znacznik Punktów Modlitwy
- 1 Plansza Gracza
- 1 znacznik Kolejności
- 3 Piramidy (1 biała, 1 czerwona i 1 niebieska)
- 6 kart Walki

PIRAMIDY. Każdy gracz posiada 3 Piramidy: jedną białą, jedną czerwoną i jedną niebieską. Piramidy pozwalają graczom na zakup płytek Mocy (zobacz: str. 4). Poziom Piramidy jest równy cyfrze widocznej na jej wierzchołku. Każda Piramida musi być zbudowana w innej dzielnicy miasta gracza.

ODDZIAŁY. Każda figurka reprezentuje Jednostkę. Wszystkie Jednostki gracza znajdujące się na jednym obszarze stanowią Oddział.

WAŻNE!

Oddział nie może składać się z więcej niż 5 Jednostek. Innymi słowy: jeden gracz nie może zebrać na jednym obszarze planszy więcej niż 5 Jednostek.

PUNKTY MODLITWY. Punkty Modlitwy są podstawową walutą w grze i pozwalają na wykonywanie różnych akcji. Symbolem Punktów Modlitwy jest ankh . Gracz nie może w żadnym momencie gry posiadać więcej niż 11 , włączając w to zdolności płytek Mocy.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA. Gracz może zdobywać Punkty Zwycięstwa na kilka sposobów.

- Kwadratowe Punkty Zwycięstwa są stałe i nie mogą zostać utracone.
- Okrągłe Punkty Zwycięstwa są tymczasowe i mogą zostać utracone (zazwyczaj na skutek inwazji).
- Punkty Zwycięstwa są nazywane w skrócie PZ, a ich symbolem jest oko.

➤ *Piramid poziom 0 nie umieszcza się na planszy. Pozostają one w zasobach gracza do momentu, aż uzyskają poziom 1 lub wyższy.*

Jak zdobywać stałe Punkty Zwycięstwa?



Atakując i wygrywając bitwy (tzw. PZ chwały).



Zdobywając płytkę mocy z PZ.



Kontrolując Sfinksa.



Kontrolując dwie świątynie na końcu fazy Dnia.



Przywołując 2 Jednostki w Sanktuarium Bogów.

Jak zdobywać tymczasowe Punkty Zwycięstwa?



Rozbudowując Piramidę do poziomu 4 albo kontrolując taką Piramidę u innego gracza.



Kontrolując świątynię.

KARTY BOSKIEJ INTERWENCJI. W grze występuje 35 kart Boskiej Interwencji (w skrócie BI).

PŁYTKI MOCY. Różne moce znacząco wpływają na zdolności graczy i mogą modyfikować zasady gry. Moce występują w 3 kolorach odpowiadających kolorom Piramid.

Płytki reprezentują zakres poziomów od 1 do 4. Na każdy poziom w danym kolorze przypada 4 płytki, tak więc jest 16 płytek w każdym kolorze. Płytki Mocy zawsze są widoczne.


➤ *Rodzaje mocy:
Biała – głównie modlitwa i zasoby;
Czerwona – głównie atak i ruch;
Niebieska – głównie obrona i kontrola.*

PRZYGOTOWANIE

• Połóżcie planszę na środku obszaru gry **1**. To, jaką stronę planszy położycie zależy od liczby graczy (zobacz: str. 1). Przypomnienie: dla 2 i 3 graczy niedostępna jest prawobrzeżna część planszy.

- Wszystkie płytki Mocy należy położyć odkryte obok planszy. **2**
- Na wszystkich świątyniach należy umieścić po jednym żetonie tymczasowego PZ. **3**
- Na Sanktuarium Bogów należy umieścić żetony stałych PZ. **4**
- Pozostałe żetony PZ należy położyć obok planszy. **5**

Każdy gracz wybiera miasto i otrzymuje:

- planszę gracza. **6**
- 5 znaczników Akcji (w jednym, wcześniej wybranym kolorze). **7**
- 1 znacznik Modlitwy , który umieszcza na polu nr 5 toru Modlitwy (w jednym, wcześniej wybranym kolorze). **8**
- 12 Jednostek w jednym, wcześniej wybranym kolorze (gracz rozmieszcza 10 Jednostek w swoim mieście, w dzielnicach z Piramidą, przy ograniczeniu do 5 Jednostek na dzielnicę. 2 Jednostki pozostają w zasobach gracza). **9**
- 6 kart Walki. **10**
- 3 Piramidy (Piramidy poziomu 0 pozostają w zasobach gracza). **11**
- Każdy gracz otrzymuje losową kartę BI. Pozostałe karty BI należy umieścić obok planszy w formie zakrytego stosu. **12**
- Gracze losowo ustalają kolejność rozgrywania ustawiając na torze kolejki kwadratowe znaczniki w swoim kolorze. **13**

Następnie, w ustalonej wcześniej kolejności, każdy gracz rozdziela 3 punkty pomiędzy poziomy swoich Piramid. Ma do wyboru jeden z układów: 1/1/1 albo 2/1/0.



PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez szereg następujących naprzemiennie faz Nocy i Dnia do momentu, aż co najmniej jeden z graczy wypełni warunek zwycięstwa.

A - NOC (FAZA PRZYGOTOWANIA):

- Przydzielenie 2 Punktów Modlitwy.
- Przydzielenie kart Boskiej Interwencji.
- Efekty mocy aktywowane w fazie Nocy.
- Określenie kolejności graczy.




B - DZIEŃ (FAZA AKCJI):

- Użycie znaczników Akcji.
- Przyznanie Punktów Modlitwy oraz stałych Punktów Zwycięstwa z planszy.



A – FAZA NOCY

1 • PRZYDZIELENIE PUNKTÓW MODLITWY


Każdy gracz otrzymuje 2  (plus ewentualne Punkty Modlitwy z płytek Mocy, które posiada).

2 • PRZYDZIELENIE KART BI

W kolejności rozgrywania każdy gracz otrzymuje losową kartę BI ze stosu. Nie ma limitu liczby kart BI, jakie gracz może posiadać na ręce.

Zagranie karty BI nie liczy się jako akcja. Można zagrać kilka kart BI w tej samej fazie, nawet o takim samym działaniu (działania kumulują się). Zagrana karta BI jest odrzucana na zakryty stos kart odrzuconych. Kiedy stos kart BI się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i uformować nowy stos dobierania.

Aby zagrać kartę BI, gracz musi:

- Zapłacić jej ewentualny koszt (1 ).
- Zagrać kartę w momencie określonym przez jej symbol.

3 • EFEKTY MOCY

W kolejności rozgrywania każdy gracz aktywuje efekty swoich płytek Mocy zawierających symbol Nocy. Przykład: Moc *Ręka boga* pozwala graczowi podnieść o 1 poziom jednej z jego Piramid bez ponoszenia kosztu.

4 • OKREŚLENIE KOLEJNOŚCI GRACZY

Kolejność rozgrywania jest określana w następujący sposób:

- Gracz z najmniejszą liczbą PZ określa kolejność graczy w fazie Dnia.
- W przypadku remisu kolejność określa gracz, który w poprzedniej kolejce rozgrywał swoje akcje wcześniej.

Podczas pierwszej fazy Dnia określcie kolejność graczy w sposób losowy.


TRYB DLA POCZĄTKUJĄCYCH:

Podczas przygotowania rozgrywki odkrywane są tylko płytki Mocy 1. poziomu. Na początku drugiej fazy Dnia wprowadźcie płytki 2. poziomu.

Piramidy mogą osiągnąć maksymalnie poziom 2 – nie mogą przekroczyć tego limitu.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie 4 Punkty Zwycięstwa zamiast 8 na końcu fazy Dnia.

OPIS KARTY BOSKIEJ INTERWENCJI

Koszt zagrania karty (niektóre karty są darmowe, inne wymagają zapłaty 1 )

Efekt karty (zobacz: Indeks Pomocy)

Fazy, w których można zagrać kartę z daną ikoną:



W fazie Dnia, w turze gracza, za wyjątkiem bitwy.



W turze innego gracza, za wyjątkiem bitwy.



W bitwie, w której uczestniczy gracz.

B – FAZA DNIA (FAZA AKCJI)

Każdy gracz dysponuje 5 znacznikami Akcji.
W kolejności rozgrywania każdy gracz kładzie jeden znacznik na jednym z pól akcji, na swojej planszy gracza i NATYCHMIAST wprowadza jej efekt w życie.
Procedura powtarza się pięć razy, aż gracze rozdzielą wszystkie swoje znaczniki.

WAŻNE!

Gracz może umieścić znacznik Akcji tylko na pustym polu. Nie może umieścić dwóch lub więcej znaczników Akcji na tym samym polu akcji. Podczas 5 cykli rozmieszczania musi położyć przynajmniej po jednym znaczniku na KAŻDYM z trzech poziomów Piramidy.

Uwaga!

Złote pole na szczycie piramidy jest przeznaczone wyłącznie dla złotego znacznika *Boskiej woli*.



OPIS DOSTĘPNYCH AKCJI

1 • MODLITWA

Otrzymujesz natychmiast 2 ♀.

2 • WZNOSENIE PIRAMIDY

Akcja pozwala na podniesienie poziomu jednej Piramidy.
Z pomocą tej akcji możesz podnieść poziom tylko jednej Piramidy. Możliwe jest jednak wzniesienie kilku poziomów jednej Piramidy w trakcie jednej akcji.
Koszt akcji w ♀ jest równy poziomowi, do którego została podniesiona Piramida.
Przy wznoszeniu kilku poziomów na raz koszty kolejnych poziomów kumulują się.

Efekty działania Piramid:

- Pozwalają na teleportację do obelisku za 2 ♀ (zobacz: niżej).
- Pozwalają na zakup płytek Mocy określonego koloru i poziomu.
- Poziom 4 Piramidy daje graczowi 1 tymczasowy PZ.

Gracz kontrolujący za pomocą swojego Oddziału Piramidę przeciwnika otrzymuje wszystkie korzyści płynące z jej posiadania (nawet tymczasowy PZ za 4. poziom Piramidy). Właściciel Piramidy traci wszystkie korzyści, dopóki pozostaje ona pod kontrolą innego gracza.

3 • ZAKUP PŁYTKI MOCY

Ta akcja pozwala na zakup **jednej** płytki Mocy określonego koloru. Aby zakupić kolejną płytkę Mocy tego samego koloru, gracz musi poczekać do następnej fazy Dnia. Moce oferują graczom korzyści w trakcie rozgrywki oraz nakierunkowują ich strategię poprzez szukanie korzystnych kombinacji pomiędzy płytkami.

Warunek zakupu: aby zakupić płytkę Mocy, gracz musi posiadać wybudowaną Piramidę w tym samym kolorze i przynajmniej tego samego poziomu, co poziom płytki Mocy, którą chce zakupić.

Koszt zakupu: koszt zakupu płytki Mocy jest równy jej poziomowi. Płytkę zakupioną przez gracza pozostaje u niego przez cały czas trwania rozgrywki i nie może zostać utracona. Gracz kładzie ją przed sobą w taki sposób, aby była widoczna dla wszystkich graczy. Na przykład: aby zakupić *Tarczę Neit*, która jest niebieską płytką Mocy poziomu 3, gracz musi posiadać niebieską Piramidę poziomu 3 albo 4. Koszt zakupu wynosi 3 ♀.

Przykład: Aby podnieść poziom Piramidy z 2 na 3, gracz musi zapłacić 3 ♀.

Przykład: Aby podnieść poziom Piramidy z 1 na 3, gracz musi zapłacić 5 ♀ (2 za różnicę poziomów 1–2 i 3 za różnicę poziomów 2–3).

➤ **Przypomnienie:** Piramidy poziomu 0 nie są umieszczane na planszy. Gdy Piramida osiągnie co najmniej poziom 1, jest natychmiast umieszczana w wolnej dzielnicy miasta gracza.

Efekty płytek Mocy są natychmiastowe. Jednakże niektóre moce działają tylko w określonym momencie gry (na przykład: moce bitewne, kapłani, moce aktywowane w fazie Nocy).

WAŻNE!

Gracz nie może kupić ani nigdy nie zdobędzie dwóch identycznych płytek Mocy.

Ograniczenie to dotyczy płytek z tymi samymi efektami i ilustracjami, nawet jeśli występują na płytkach różnych kolorów, np. *Boski akt* czy *Punkt Zwycięstwa*.

4 • REKRUTACJA

Wydadź X ♀, aby natychmiast zrekrutować X Jednostek. Weź Jednostki ze swoich zasobów i umieść w jednej, dwóch lub trzech dzielnicach swojego miasta. Jeśli kontrolujesz dzielnicę przeciwnika:

- Nie możesz rekrutować w niej Jednostek (tylko we własnym mieście).
- Właściciel dzielnicy może normalnie rekrutować w niej Jednostki, co doprowadzi do bitwy (rekrutacja będzie jednoznaczna z atakiem).

WAŻNE!

Oddział może składać się maksymalnie z 5 Jednostek.

5 • RUCH/ATAK

Akcja ruchu pozwala na przemieszczenie jednego Oddziału.

Gracz nie ma obowiązku przemieścić wszystkich Jednostek tworzących Oddział. Wybrane Jednostki można pozostawić za sobą na trasie przemarszu. Ponadto może dołączać napotykane po drodze własne Jednostki, dopóki nie przekracza limitu punktów ruchu, które dla 1 Oddziału wynoszą bazowo 1 obszar.

Liczba punktów ruchu może być zwiększona przez:

- płytki Mocy oddziałujące na wszystkie Oddziały gracza,
- zdolność Potwora,
- kartę BI dla wybranego ruchu.

Oddział może się poruszać na 3 sposoby:

A) Transport lądowy

Gracz przemieszcza jedną lub kilka Jednostek tego samego Oddziału na sąsiedni obszar.

B) Użycie przystani

Oddział przekracza Nil między dwoma przystaniami połączonymi strzałką.

Przekroczenie liczy się jako ruch o jeden obszar, bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

C) Użycie teleportacji za pomocą Piramidy

Gracz może teleportować Oddział z Piramidy (ze swojego terytorium albo terytorium przeciwnika) na obszar z obeliskiem.

- Gracz musi zapłacić 2 ♀.
- Teleportowanie nie wykorzystuje punktów ruchu.

Jeden Oddział może, w ramach swoich punktów ruchu i posiadanych środków, połączyć w jednej akcji różne rodzaje ruchu, tj. transport lądowy, teleportację i użycie przystani.

OPIS PŁYTKI MOCY

Poziom: oznacza poziom płytki, jej kolor (biały, czerwony albo niebieski) i jej koszt (od 1 do 4 ♀).

Kolor

Efekt płytki (zobacz: Indeks płytek)

Faza, w której moc jest aktywna:



Faza Dnia



Faza Nocy



Bitwa



➤ **Przypomnienie:** Kontrola Piramidy przeciwnika pozwala graczowi na zakup płytek Mocy w kolorze i o poziomie odpowiadającym tej Piramidzie.



Przykład:

Kasia chce przenieść Oddział ze swojego miasta do świątyni Wschodniego Nilu.

Ma dwie opcje:

A – użyć teleportacji: płaci 2 ♀ i teleportuje Oddział bezpośrednio do świątyni.

B – nie używać teleportacji: przemieszczenie wymaga 3 punktów ruchu (zobacz: rysunek). Taką liczbę Kasia może uzyskać za pomocą płytki Mocy „Boska szybkość” i Potwora „Wąż Pustynny” (towarzyszącego temu Oddziałowi).

Tym samym Kasia zaoszczędziłaby 2 ♀.

Mury

Miasta graczy są otoczone murami. Wejście do miasta innego gracza jest możliwe tylko wtedy, jeśli Oddział rozpoczyna swój ruch z obszaru bezpośrednio przylegającego do murów miejskich. (Nie jest więc możliwe podejście pod miasto i wejście do niego w tej samej akcji). Mury nie mają poza tym żadnego innego wpływu na tego gracza.

Atak!

Jeśli podczas ruchu Oddział gracza przejdzie przez lub wejdzie na obszar zajmowany przez Oddział innego gracza, dochodzi do bitwy, a ruch Oddziału zostaje natychmiast zakończony.

PRZEBIEG BITWY

Na początku bitwy zarówno atakujący jak i obrońca powinni wybrać po 2 karty Walki:

- Jedna z nich jest natychmiast odrzucana, odkryta albo zakryta.
- Druga karta jest zagrywana w bitwie.

Gracz może dodać do tej karty jedną lub więcej kart BI.

Karty BI należy ukryć pod kartą Walki.

Następnie gracze ujawniają swoją kartę Walki. Jeśli pod kartą znajduje się jedna lub więcej kart BI, także są ujawniane i opłacone (w ♠), jeśli tego wymagają.

Po bitwie należy odrzucić zagrane karty Walki (oraz wykorzystane karty BI) zakryte lub odkryte (w zależności od wyboru graczy dokonanego przed rozgrywką).

Gdy gracz po skończonej bitwie nie posiada w ręku żadnych kart Walki, bierze wszystkie 6 kart z powrotem do ręki.

ZWYCIĘZCA BITWY

Siła Oddziału gracza jest określana poprzez dodanie:

- liczby Jednostek tworzących Oddział,
- wartości siły karty Walki,
- bonusów do ataku lub obrony wynikających z płytek Mocy,
- bonusów wynikających z uczestnictwa Potworów w bitwie,
- bonusów wynikających z kart BI.

Oddział dysponujący większą siłą wygrywa bitwę.

➤ *Objaśnienie: W przypadku remisu bitwę wygrywa obrońca.*

OFIARY

Każda karta Walki posiada wartość obrażeń i wartość obrony. Wartości te mogą zostać zwiększone poprzez zastosowanie kart BI, płytek Mocy i zdolności Potworów.

Zarówno zwycięzca jak i przegrany tracą tyle Jednostek, ile wynosi suma wartości obrażeń na kartach przeciwnika minus suma wartości obrony na ich własnych kartach. Możliwe jest, że zwycięzca bitwy straci wszystkie swoje Jednostki. Nadal jednak pozostaje zwycięzcą, nawet jeśli obrońcy pozostały Jednostki.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Jeśli bitwę wygra atakujący i posiada co najmniej jedną ocalałą Jednostkę, otrzymuje 1 stałą PZ chwały. Jeśli atakujący przegra walkę, nie otrzymuje żadnych PZ chwały.

Obrońca nie otrzymuje PZ nawet w przypadku swojej wygranej.

➤ *Wyjątek co do murów miejskich: Zdolność „Otwarte bramy” niweluje to ograniczenie.*

➤ *Objaśnienie: Jeśli przed bitwą obrońca użyje karty BI „Ucieczka”, bitwa jest anulowana i aktywny gracz może kontynuować ruch swojego Oddziału.*

OPIS KARTY WALKI

Wartość siły

2

Wartość obrażeń

2

Wartość obrony

1

1

7

7

Przykład:

Jacek przesuwając swój Oddział do świątyni zajętej przez Oddział Grażyny.

• Jacek jest atakującym.

Oddział: 5 Jednostek.

Moce:

• Atak! (+1 do siły ataku),

• „Ostrza Neit” (+1 do siły we wszystkich bitwach).

Siła bazowa wynosi:

7 (5+1+1).

• Grażyna jest obrońcą.

Oddział: 4 Jednostki.

Stwór: „Pradawny Słoń”

(+1 do siły do Oddziału).

Siła bazowa wynosi: 5 (4+1).

Gracze w sekrecie wybierają 2 karty Walki. Jedna z nich będzie odrzucona, a druga zagrana.

• Jacek zagrywa swoją kartę Walki:

3 siły i 2 obrażenia.

Nie zagrywa żadnych kart BI.

• Grażyna zagrywa swoją kartę Walki:

2 siły i 2 obrony oraz dwie

karty BI ukryte pod kartą

Walki: „Mur z brązu” oraz

„Wojenna furia”.

Gracze równocześnie ujawniają swoje karty i ogłaszają

wartości

uzyskane w bitwie:

ODWRÓT

Pokonany gracz musi wybrać pomiędzy przywołaniem Oddziału (zobacz: niżej) a jego wycofaniem. Jeśli wybierze wycofanie, zwycięzca bitwy wybiera jeden z sąsiednich obszarów, wolny od jakichkolwiek wrogich Jednostek, na który pokonany przeciwnik przesuwa swój Oddział (należy przestrzegać tym samym limitu Jednostek na obszarze). Jeśli nie istnieje sąsiedni obszar wolny od Jednostek, lub jeśli w wyniku wycofania zostanie przekroczony limit Jednostek w Oddziale, odwrót nie jest możliwy.

PRZYWOŁANIE ODDZIAŁU

Po bitwie zarówno zwycięzca, jak i pokonany mogą zdecydować się przywołać ocalałe Jednostki swojemu bogu.

Gracz otrzymuje 1 ♣ za każdą przywołaną Jednostkę. Jednostki są odkładane do zasobów gracza i będą mogły zostać zrekrutowane w późniejszym czasie.

Nie można podzielić Oddziału, aby przywołać tylko część Jednostek.

POTWORY

W grze występuje siedem Potworów. Oferują korzyści Oddziałom, którym towarzyszą. Gracz nabywa Potwora poprzez zakup odpowiadającej mu płytki Mocy.

Po zakupie gracz może natychmiast umieścić Potwora w jednej z dzielnic swojego miasta, w której posiada przynajmniej jedną Jednostkę.

W innym wypadku gracz umieszcza Potwora przed sobą na odpowiadającej mu płytce Mocy.

WAŻNE!

Gracz nie może posiadać więcej, niż jednego Potwora na jednym obszarze planszy, nawet w dzielnicy swojego miasta.

Potwór nie jest Jednostką i dlatego:

- Nie wlicza się do limitu 5 Jednostek na obszarze.
- Podczas bitwy liczą się tylko bonusy wynikające z jego zdolności (nie zwiększa liczby Jednostek).

Potwór nie może zostać uśmiercony. Jeśli zginie ostatnia Jednostka podróżująca z Potworem, natychmiast powraca on do miasta gracza, do jednej z dzielnic z przynajmniej jedną Jednostką, a jeśli to niemożliwe, na odpowiadającą mu płytkę Mocy w zasobach gracza.

Potwór w zasobach

Potwór przebywający w zasobach gracza powróci na planszę, do jednej z dzielnic jego miasta, gdy gracz wykona akcję rekrutacji. Jeśli kilka Potworów znajduje się w zasobach, gracz decyduje, który z nich powraca jako pierwszy.

KONTROLA ŚWIĄTYNI

Gracz, który po stoczonej bitwie lub zakończonym ruchu kontroluje świątynię, zyskuje 1 tymczasowy PZ z tej świątyni. Aby kontrolować świątynię, gracz musi posiadać na niej przynajmniej jedną swoją Jednostkę. Jeśli gracz utraci ostatnią Jednostkę stacjonującą w świątyni, musi zwrócić tymczasowy PZ do banku zasobów.

- **Siła Jacka:** 10 (7+3 z karty)
- **Siła Grażyny:** 9 (5+2 z karty +2 z karty BI. Musi zapłacić 1 ♣ za kartę BI).

Jacek wygrywa bitwę.

Obrażenia:

- **Jacek zadaje Grażynie 2 obrażenia, ale Grażyna posiada 4 punkty obrony (ze swoich kart i Potwora). Grażyna nie traci zatem Jednostek, ale nie zadaje też Jackowi żadnych obrażeń.**

Jacek wygrywa bitwę. Był atakującym i nadal posiada Jednostki na polu bitwy – zdobywa zatem 1 stały PZ chwały.

Grażyna wybiera przywołanie swojego Oddziału: otrzymuje 4 ♣ i odkłada Potwora do swoich zasobów.

Jacek także mógł przywołać swój Oddział, ale postanawia pozostać na obszarze bitwy.

Gracze odrzucają zagrane karty.

OPIS PŁYTKI POTWORA

Poziom: określa poziom płytki, jej kolor (biały, czerwony albo niebieski) i jej koszt (1–4 ♣).

Zdolności Potwora

Faza, w której moc Potwora jest aktywowana.

Zwiększenie limitu ruchu (dla Oddziału, z którym Potwór podróżuje)

Efekty płytki (w przypadku niektórych Potworów – brak efektów)



➤ **Przypomnienie:** Sanktuarium Bogów nie jest świątynią.

MODLITWA I PRYZNAWANIE STAŁYCH PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Po tym, jak wszyscy gracze zakończą wykonywanie swoich akcji, można rozpocząć przyznawanie Punktów Modlitwy oraz stałych Punktów Zwycięstwa.

- Gracz kontrolujący świątynię w Delcie Nilu może wycofać 1 Jednostkę z tej świątyni i odłożyć do swoich zasobów: otrzymuje za to 5 ♀.
- Gracze kontrolujący pozostałe świątynie otrzymują 2 albo 3 ♀. Zatrzymują także odpowiadające im tymczasowe PZ.
- Gracz kontrolujący Sanktuarium Bogów może wycofać 2 Jednostki i odłożyć je do swoich zasobów: otrzymuje za to 1 stały PZ.
- Jeśli gracz kontroluje co najmniej dwie świątynie (Sanktuarium Bogów nie jest świątynią), otrzymuje 1 stały PZ.

KONIEC GRY

Gdy tylko któryś z graczy zdobędzie 8 PZ (lub 10 w przypadku wyboru innego wariantu) na koniec fazy Dnia, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje (w podanej kolejności):

- gracz z największą liczbą PZ;
- gracz z największą liczbą PZ chwały;
- gracz, który grał wcześniej w poprzedniej fazie Dnia.

RADY TAKTYCZNE

ATAK!

Raczej trudno liczyć na wygraną, czekając na rozwój wydarzeń z założonymi rękami. Jednym z głównych źródeł punktów jest udane atakowanie innych graczy. To oznacza, iż czasem warto zrezygnować z okopania się na dobrej pozycji i trzeba poszukać szczęścia w bitwie. Ale oznacza to także, iż każdy Twój Oddział jest potencjalnym celem.

Kemet może być bardzo szybką grą (zazwyczaj 4–7 rund) i nawet gdy zbierzesz wiele płytek Mocy, to jeśli Twój przeciwnik będą kontrolować świątynie oraz zbierać Punkty Modlitwy i Zwycięstwa na koniec każdej fazy Dnia, i tak możesz przegrać.

OBRONA

Uwaga! Jeżeli gracz, który wygrał bitwę, nie posiada po jej zakończeniu żadnych Jednostek, gracz, który przegrał, może zdecydować o pozostawieniu swoich Jednostek na obszarze, na którym rozgrywała się bitwa – nie musi wybierać pomiędzy wycofaniem a przywołaniem Jednostek.

DELTA NILU

To najbardziej wartościowy obszar planszy. Zależnie od konfiguracji znajdują się tam: świątynia zapewniająca 5 Punktów Modlitwy lub Sanktuarium Bogów.

Jest to także teren, z którego nie ma powrotu. Nie znajdziesz na nim Piramid, którymi można teleportować Oddziały, a sam Nil jest barierą nie do przejścia.

FAQ

RUCH

P: Czy mogę kontrolować Potwora znajdującego się z dala od Oddziału?

O: Nie. Od momentu, gdy Potwora opuszcza ostatnia towarzysząca mu Jednostka, powraca on na płytkę mocy w zasobach gracza, gdzie oczekuje na rekrutację.

CZERWONE MOCE

P: Uderzenie wiary. Czy mogę odrzucić jedną z kart BI, które zagrałem wraz z kartą Walki, aby uzyskać +1 do siły?

O: Nie.

NIEBIESKIE MOCE

P: Wąż Pustynny. Czy Wąż Pustynny anuluje wszystkie zdolności Potwora przeciwnika zaangażowanego w bitwę?

O: Tak. Jeśli Twój Oddział z „Wężem Pustynnym” walczy z innym Oddziałem, któremu towarzyszy inny Potwór, to Potwór ten jest traktowany jak nieuczestniczący w bitwie.

P: Przewidywanie. Czy mój przeciwnik musi pokazać mi karty BI, jakich zamierza użyć w bitwie?

O: Nie. Przewidywanie pozwala na znajomość karty Walki przeciwnika, ale nie kart BI.

P: *Boski akt* i *Boska wola*. Jeśli gracz posiada obie te moce, to czy może zagrać oba dodatkowe znaczniki w tej samej turze?

O: Tak, co oznacza wykonanie 3 akcji, jedna po drugiej. Przypomnienie: tak jak znaczniki akcji, dodatkowe znaczniki muszą być umieszczone na pustych polach Piramidy.

BIAŁE MOCE

P: *Wizja*. Czy efekt tej mocy kumuluje się z mocą *Boskiej łaski* albo *Mumii*?

O: Nie. Tylko pierwsza karta jest wybierana spośród 5 kart. Dodatkowe karty wybierane z pomocą drugiej mocy nie są wybierane spośród tych 5.

P: *Wizja*. Co powinniśmy zrobić z 4 kartami odrzucanymi przez gracza?

O: Oddóżyć je na stos, a następnie go przetasujcie.

P: *Kapłan Ra*. Czy *Kapłan Ra* pozwala otrzymać darmowe płytki Mocy?

O: Tak. I tak samo jest z „*Kapłanką*”.

P: *Kapłan Ra*. Czy jeśli wnoszę kilka poziomów Piramidy na raz, to czy mogę oszczędzić 1 Punkt Modlitwy na każdym poziomie?

O: Nie. 1 Punkt Modlitwy to oszczędność na całej akcji. Każda akcja wnoszenia Piramidy daje upust 1 Punktu Modlitwy.

BOSKA INTERWENCJA

P: Czy mogę zagrać *Weto* przeciwko karcie BI użytej w bitwie?

O: Nie.

P: Czy *Ucieczka* pozwala mi na ruch w kierunku obszaru, które zajmował mój przeciwnik?

O: Tak.

RÓŻNE

P: Jaka jest funkcja złotej pola u szczytu Piramidy na planszy gracza?

O: Jest to miejsce na zagranie znacznika mocy „*Boskiej woli*”. Jeśli gracz go posiada, zagrywa go w każdej fazie Dnia, w tym samym czasie co zwyczajny znacznik Akcji. Gracz będzie mógł wybrać między dwoma akcjami: ruchem i rekrutacją.

Pytania, uwagi, sugestie? Aktualizowany FAQ znajdziesz na stronie matagot.com!

Edycja polska: © Funiverse 2019
Dystrybucja: Rekman Sp. z o.o.
ul. Europejska 4, Magnice, 55-040.

www.funiverse.pl



PODZIĘKOWANIA:

Pragniemy podziękować wszystkim osobom, które przyczyniły się do powstania tej gry. Między innymi testerom, którzy nie oszczędzili czasu ani słów krytyki, dzięki czemu gra mogła stawać się coraz lepsza. Spośród tych wielu ludzi szczególnie podziękowania dla: Claire Montiage i Freda «izdead» Pfistera, Mathieu i Yanna, Richarda Steineckera, Freda Zindy, Steeve'a Sittlera, the Philboys, the loliteux... Następne wielkie podziękowania dla drużyny z wydawnictwa Matagot za ich niespożyte pokłady energii i oddanie (nigdy wcześniej nie wymieniliśmy z nikim takiej ilości e-maili). A są to: Doria i Barbara, Arnaud za jego hipergotowość do odpowiedzi i Hicham za jego prace w cieniu kolegów.

To była czysta przyjemność oglądać jak pomysł „Horus i przyjaciele naparają się aż miło” staje się „*Kemetem*”. Rezultat jest oszalamiający.

Mamy nadzieję, że o nikim nie zapomnieliśmy, chociaż nie byłoby to takie dziwne zważywszy na ogrom prac nad tą grą.

Jacques i Guillaume