

# KEMET

## SET

DODATEK AUTORSTWA JACQUESA BARIOT I GUILLAUME'A MONTIAGE  
Z ILUSTRACJAMI DIMITRIEGO BIELAKA I EMILE DENIS.

Dolina Nilu zatrząsała się w swoich posadach! Purpurowy złowrogi blask rozdarł nieboskłon, rzucając strach na twoją armię. Potężne miasto wyrosło w delcie Nilu. Ametystowa Piramida górująca w jego centrum oznaczała tylko jedno. Starożytna potęga została przebudzona. Set powrócił!

Tylko zjednoczone siły boskich potęg mogą stawić czoła bogu chaosu!

By ochronić ziemie Kemetu i przeciwstawić się niepokonanej żądzy niszczenia, będziecie musieli na nowo przeanalizować taktykę, odgrzebać starożytne Świątynie Poświęcenia przykryte piaskiem pustyni, przeprowadzić Wielką Ceremonię i tym samym, przywołać pomoc potężnego Ozyrysa...

## CEL GRY

W dodatku do gry *Kemet: Set* gracze dzielą się na dwie grupy. Jeden z graczy kontroluje Seta. Jego celem jest przejęcie kontroli nad pradawnymi ziemiami Kemetu. Pozostali gracze tworzą Przymierze. Ich wspólnym celem jest przeciwstawienie się inwazji Seta.

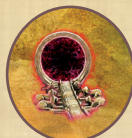
## ELEMENTY GRY

### MIASTO SETA

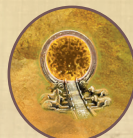
Plansza gry zostaje uzupełniona o planszę miasta Seta, którą należy położyć w delcie Nilu, przykrywając znajdujące się tam Sanktuarium Bogów i świątynię. Do miasta Seta można dostać się jedynie poprzez Portal Seta, który znajduje się przy murach miasta oraz na polu pustyni na zachodnim brzegu Nilu. Set może używać Portalu niezależnie od tego, czy jest otwarty, czy zamknięty. Gracze Przymierza mogą używać go tylko wówczas, gdy Portal znajdujący się na zachodnim brzegu Nilu jest otwarty.

### PORTAL SETA

2 części Portalu Seta są ze sobą połączone. Uważa się je za tereny sąsiadujące na potrzeby akcji ruchu.



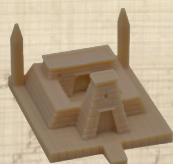
ZAMKNIĘTY



OTWARTY

### ŚWIĄTYNIE POŚWIĘCENIA

Świątynie Poświęcenia to trzy nowe figurki, które gracze Przymierza mogą wybudować w trakcie gry. Każda ze Świątyń Poświęcenia składa się z 3 poziomów i podczas budowy są ze sobą łączone.



POZIOM 1



POZIOM 2



POZIOM 3

### TOR FAZY DNIA

Tor fazy Dnia należy położyć powyżej miasta Seta. Jego strona jest uzależniona od liczby graczy Przymierza.



### Zawartość:

- 1 plansza miasta Seta
- 1 plansza Seta
- 1 wspólna plansza Ozyrysa
- 2 tory fazy Dnia
- 1 fioletowa Piramida
- 3 figurki Potworów (Sęp, Krokodyl, Kobra)
- 1 figurka Ozyrysa
- 15 Jednostek Seta
- 3 elementy Świątyni Poświęcenia poziomu 1
- 3 elementy Świątyni Poświęcenia poziomu 2
- 3 elementy Świątyni Poświęcenia poziomu 3
- 16 fioletowych płytek Mocy
- 4 nowe płytki Mocy Przymierza
- 2 nowe niebieskie płytki Mocy
- 6 fioletowych znaczników Akcji
- 1 fioletowy znacznik Punktów Modlitwy
- 2 złote znaczniki Akcji
- 1 szary znacznik Akcji
- 1 przezroczysty znacznik Akcji (płytką Mocy)
- 1 przezroczysty znacznik Rundy
- 9 kart Walki Seta
- 15 kart Boskiej Interwencji (BI) Seta
- 40 kart Boskiej Interwencji (BI) Przymierza
- 10 kart Potworów
- 6 żetonów Mocy (kwadratowe dla planszy Ozyrysa)
- 6 żetonów Mocy Świątyni (okrągłe dla Świątyni Poświęcenia)
- 4 żetony Modlitwy
- 1 żeton Portalu Seta
- 3 tymczasowe znaczniki PZ
- 1 Indeks Pomocy

Uwaga: dla uproszczenia i przejrzystości zasad zostały zastosowane męskie formy.



## PRZYGOTOWANIE

SEH

Podczas przygotowania Set wykonuje następujące czynności w podanej kolejności:

- 1 Dobiera 1 planszę gracza Seta oraz tyle fioletowych znaczników Akcji, ilu jest graczy Przymierza +1. Następnie kładzie fioletowy znacznik punktów Modlitwy (znaczek modlitwy) na szóstym polu na torze Modlitwy.
- 2 Kładzie fioletową Piramidę w swoim mieście we wskazanym miejscu w taki sposób, by wskazywała pierwszy poziom.
- 3 Dobiera 15 Jednostek. 12 z nich kładzie we własnym mieście. *Uwaga: Set może stworzyć Oddział, który może składać się aż z 6 Jednostek.*
- 4 Kładzie obok swojej planszy płytki Mocy Seta oraz zakryty i potasowany stos kart Boskich Interwencji (BI) Seta.
- 5 Umieszcza Potwory (Sępa, Krokodyla, Kobrę) na odpowiednich płytkach Mocy.
- 6 Kładzie obok odpowiedniej płytki Mocy kartę Walki „Lustrzane starcie”.
- 7 Dobiera 6 kart Walki Seta (2 z nich są używane, gdy gracze z dodatkiem Kemet: Ta-Seti)
- 8 Dobiera 7 kart Potworów. (3 z nich są używane, gdy gracze z dodatkiem Kemet: Ta-Seti).
- 9 Kładzie żeton Portalu Seta (stroną zamkniętą) na polu na planszy, które graniczy z zachodnim brzegiem Nilu.
- 10 Dobiera z wierzchu talii 1 kartę BI Seta, a następnie wybiera jedną z płytek Mocy poziomu 1, nie płacąc za nią kosztu i umieszcza w swoim obszarze gry.

PRZYMIERZE

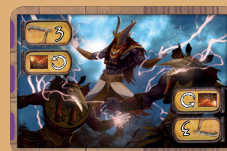
Gracze Przymierza przygotowują się do rozgrywki w taki sam sposób, jak w przypadku gry podstawowej, z następującymi zmianami:

- 1 Zamieniają karty BI z gry podstawowej z kartami BI Przymierza, które znajdują się w dodatku Kemet: Set.
- 2 Zamieniają płytki Mocy z PZ z gry podstawowej (poziom 3) w odpowiednich kolorach z tymi, które znajdują się w dodatku Kemet: Set.
- 3 Zamieniają płytki Mocy Legion i Sfinks z tymi, które znajdują się w dodatku Kemet: Set.
- 4 Kładą planszę Ozyrysa w pobliżu planszy.
- 5 Kładą figurkę Ozyrysa na odpowiedniej płytce Mocy.
- 6 6 żetonów Mocy Świątyń oraz 4 żetony Modlitwy kładą zakryte obok planszy.
- 7 Każdy z graczy Przymierza przekazuje jeden ze swoich znaczników Akcji Setowi.
- 8 Przewidywany znacznik rundy kładą na pierwszym polu toru fazy Dnia.
- 9 Każdy z graczy Przymierza wybiera jedną z płytek Mocy (nie fioletową oraz taką, która jest dozwolona ze względu na początkowy poziom Piramid w mieście), nie płacąc za nią kosztu i umieszcza w swoim obszarze gry.

Gracze Przymierza mogą konsultować między sobą konfigurację startową swoich Piramid oraz wybór płytek Mocy.

Dodatek Kemet: Ta-Seti:

Gdy gracze łączą grę z dodatkiem Kemet: Ta-Seti, Set dokłada dwie dodatkowe karty Bitwy:



oraz następujące karty Potworów:



Gracze Przymierza odwracają planszę Ozyrysa na drugą stronę (tą z miejscem na czarną płytkę Mocy) oraz zamieniają czarną płytkę Mocy z PZ na tą:





# SET

## SZCZEGÓLOWE ZASADY

- Podczas fazy Nocy Set otrzymuje tyle punktów ♀, ilu jest graczy Przymierza, a następnie dobiera jedną kartę BI ze swojego stosu kart.
- Limit Jednostek na jednym polu dla Seta wynosi **6 Jednostek** i **1 Potwór**.
- Set może przywołać Jednostki tylko wówczas, gdy przegra bitwę.
- Set może wygrać rozgrywkę gromadząc odpowiednią liczbę stałych **PZ chwały**.

## WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Set wygrywa grę natychmiast, gdy:

- Zdobędzie 8 stałych PZ chwały (lub 10 PZ, jeżeli gracz grający Setem jest bardziej doświadczony, niż gracze Przymierza. Należy ustalić przed rozgrywką). LUB
- Gracze tworzący Przymierze nie mają żadnych Jednostek w grze (na planszy).

## PLANSZA SETA

- Set może położyć fioletowy znacznik Akcji tylko na fioletowych polach piramidy na swojej planszy gracza.
- Set może położyć znacznik Akcji gracza Przymierza na dowolnym polu na swojej planszy gracza.
- Jeżeli znacznik Akcji od Przymierza został położony na żółtym polu, ta akcja będzie miała wpływ na gracza Przymierza, który posiada ten sam kolor znacznika Akcji.

**Przypomnienie:**  
Podczas rozgrywki 4-osobowej Set walczy przeciwko 3 graczom Przymierza. Ma więc 4 fioletowe znaczniki Akcji oraz 3 znaczniki Akcji wzięte od graczy podczas przygotowania do rozgrywki.



## EFEKTY FIOLETOWYCH PÓL

### ZAKUP FIOLETOWEJ PŁYTKI MOCY, RUCH, REKRUTACJA, WZNOSENIE PIRAMIDY

Zasady pozostają takie same, jak w podstawowej wersji gry.

### SZALEŃCZY ATAK

Gdy Set używa tej akcji, może poruszyć do dwóch różnych Oddziałów, które kontroluje. Musi jednakże przestrzegać zasad ruchu każdego Oddziału z osobna i brać pod uwagę wszelkie efekty ruchu / ataku dla każdego z nich. Ruch odbywa się równocześnie, tak więc Set musi zakończyć ruch dwoma Oddziałami, nim będzie rozpatrywał konsekwencje dla danego ruchu/ataku.

Jeżeli w wyniku tej akcji Set rozgrywa 2 bitwy, to wybiera on 2 karty i przydziela po jednej z nich do każdej z bitwy osobno (nie odrzuca żadnej karty rewersem do dołu, bowiem wykorzystuje dwie z nich).

Dla Przymierza zasady rozstrzygnięcia bitew powstałych w wyniku tej akcji przeprowadza się na takich samych zasadach, jak w przypadku gry podstawowej.



Jeżeli gracz decyduje się o przydzieleniu karty BI do bitwy, musi on tego dokonać podczas przygotowania. Jeżeli obydwie bitwy toczą się przeciwko temu samemu graczowi Przymierza, wybiera on 2 karty bitwy i każdą z nich przydziela do osobnej bitwy.

**Rozstrzygnięcie bitwy** nie odbywa się jednocześnie. Set wybiera, którą bitwę rozpatrują jako pierwszą. Po rozpatrzeniu wszystkich efektów pierwszej bitwy należy przejść do rozstrzygnięcia drugiej bitwy.

### INWOKACJA

Set dobiera jedną kartę BI ze swojego stosu.

### MODLITWA

Set otrzymuje 3 ♀.

## EFEKTY ŻÓŁTYCH PÓL

### PRZEJĘCIE POTWORA

Set wybiera jedną ze swoich kart Potworów i przeprowadza atak wybranym Potworem w dowolnym miejscu na planszy, z następującymi zasadami:

- Płytką Mocy wybranego Potwora musi być dostępna do zakupu.
- Poziom Piramidy Seta musi być co najmniej równy lub wyższy od poziomu płytki Mocy wybranego Potwora.
- Potwór musi zaatakować Oddział gracza Przymierza, którego kolor jest zgodny z kolorem żetonu Akcji wykorzystanego do przeprowadzenia tej akcji (za wyjątkiem Sfinksa Chnuma).
- Bitwa nie może być przeprowadzona w mieście, za wyjątkiem użycia Feniksa, którego specjalna moc pozwala na tego typu akcję.

Atak jest rozstrzygany na normalnych zasadach i Set może używać kart BI.

Gdy Set wygra bitwę, otrzymuje jeden stały PZ chwały. Po rozstrzygnięciu bitwy Set odrzuca kartę Potwora z ręki, a jego figurka jest odkładana na właściwą płytkę Mocy.

**UWAGA!** Gdy płytką Mocy z Potworem jest zakupiona, Set odrzuca odpowiednią kartę Potwora ze swojej ręki.

### PRZEJĘCIE ODDZIAŁU

Set może poruszyć Oddziałem gracza, którego znacznik Akcji został wykorzystany do przeprowadzenia tej akcji. Oddział musi posiadać co najmniej jedną Jednostkę. Jeśli jest to wymagane Set musi zapłacić za ruch.

Set przejmuje cały Oddział. Nie może go rozdzielić.

Przy pomocy tej akcji Set może wywołać bitwę pomiędzy dwoma graczami. Gracze, którzy ze sobą walczą NIE mogą wymieniać się informacjami do momentu odsłonięcia kart Walki i ew. kart BI.

Jeżeli przejęty Oddział wygrał bitwę, Set otrzymuje 1 PZ chwały. Pozostałe efekty bitwy są rozstrzygane pomiędzy graczami Przymierza.

**UWAGA!** Set nie może zaatakować gracza, którego przejęty Oddział składa się wyłącznie z Jednostek tego właśnie gracza.

### ZNISZCZ DWIE JEDNOSTKI

Set usuwa z planszy dwie Jednostki należące do gracza, którego znacznik Akcji został wykorzystany do przeprowadzenia tej akcji. Set może zniszczyć w ten sposób Jednostki z dwóch różnych Oddziałów albo jednego Oddziału.

### PRZEJĘCIE PIRAMIDY

Set może zakupić płytkę Mocy (nie fioletową), używając do tego wartości Piramidy gracza, którego żetonu Akcji został wykorzystany do przeprowadzenia tej akcji. Zakupiona płytką Mocy nie może być jednak wyższego poziomu, niż poziom fioletowej Piramidy Seta. Set musi dodatkowo zapłacić 1 ♀ więcej za zakup wybranej płytki Mocy.

Dodatek Kemet:  
Ta-Seti:

Gdy gracze rozgrywają grę z dodatkiem Kemet: Ta-Seti Set nie może używać tej karty:



kiedy bitwa została zainicjowana w wyniku akcji: przejęcie Potwora.

## OBJAŚNIENIE KART POTWORÓW

Zdolność Potwora

Ilustracja Potwora

Faza w której moc karty jest aktywna

Moc Potwora



► Jeśli zaatakowany Oddział składa się w Jednostek różnych graczy, broniący się gracz musi być innego koloru. Inaczej mówiąc: atakujący i obrońca nigdy nie może być tym samym graczem.

**Przykład:** Set wybudował swoją fioletową Piramidę do 2 poziomu. Następnie użył znacznika Akcji zielonego gracza do przeprowadzenia akcji przejęcie Piramidy. Zielony gracz posiada tylko czerwoną Piramidę na poziomie 3. Set może zakupić zatem czerwone płytki Mocy z poziomu 1 i 2, a każda z tych płytek kosztuje go dodatkowo 1♀. Nie może kupić płytek Mocy 3 poziomu, bo jego fioletowa Piramida jest na 2 poziomie.

# PRZYMIERZE

## SZCZEGÓLOWE ZASADY

- Gracze Przymierza są złączeni celem, jakim jest pokonanie Seta. W tym celu mogą oni dyskutować, omawiać strategie i wspólnie decydować, w jaki sposób pokonać wroga. Wszystkie ustalenia Przymierza powinny odbywać się w obecności Seta i nie mogą być tajne. Set ma prawo usłyszeć wszystko, o czym mówią gracze Przymierza.
- Gracze tworzący Przymierze NIE mogą pokazywać sobie nawzajem kart BI.
- Oddziały należące do Przymierza nigdy nawzajem się nie atakują (poza wyjątkiem, jakim jest akcja Seta – przejście Oddziału).
- Oddział Przymierza posiada limit, na który składa się 5 Jednostek i 1 Potwór.
- Tymczasowe i stałe PZ, które są zdobywane przez Przymierze są wspólne.
- Aby Przymierze zdobyło 1 PZ za kontrolowanie Świątyń, musi kontrolować:
  - 2 Świątynie w grze, w której Przymierze złożone jest z 2 graczy
  - 3 Świątynie w grze, w której Przymierze złożone jest z 3 lub więcej graczy

## PLANSZA OZYRYSA

Gracze Przymierza mają do dyspozycji wspólną planszę Ozyrysa. Mogą na niej kłaść:

- Nowe płytki Mocy Przymierza.
- Znaczniki Modlitwy oraz żetony Mocy Świątyń Poświęcenia.
- Moc Wielkiej Ceremonii.
- Zdobyte stałe jak i tymczasowe PZ.

## WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Przymierze natychmiast wygrywa, gdy spełni **trzy** poniższe warunki:

- 1) Zbuduje Świątynie Poświęcenia na polu pustyni na planszy.
- 2) Przeprowadzi Wielką Ceremonię.
- 3) Zdobędzie co najmniej 6 stałych PZ.

Jeżeli Przymierze osiągnie warunek nr 1 i 2, to może także wygrać, kiedy kontroluje co najmniej jedną dzielnicę miasta Seta na początku jego fazy akcji.

**Uwaga:** Powyższe warunki zwycięstwa mogą być osiągnięte w dowolnej kolejności.

## BUDOWA ŚWIĄTYNI POŚWIĘCENIA NA PUSTYNI

Aby wykonać poniższy krok, gracze Przymierza muszą poświęcić Jednostki, znajdujące się na polu pustyni, na którym nie ma obelisku. Muszą to wykonać przed tym, nim jakkolwiek gracz Przymierza wykona akcję. Budowa Świątyni Poświęcenia nie jest traktowana jako akcja i tym samym nie wykorzystuje się podczas budowy żadnych znaczników Akcji. Jedno pole pustyni na planszy może mieć wybudowaną tylko jedną Świątynię Poświęcenia. Świątynia Poświęcenia składa się z 3 poziomów i budowana jest dokładnie w następującej kolejności:

**Poziom 1 ▶ Poziom 2 ▶ Poziom 3**

### UWAGA!

**Przymierze może wybudować tylko jeden poziom Świątyni Poświęcenia w swojej fazie na jednym polu. Może jednak wybudować kilka różnych poziomów na różnych polach w tej samej fazie.**

### POZIOM 1 : POZIOM PODSTAWA ŚWIĄTYNI POŚWIĘCENIA

**Koszt:** Poświęć 1 Jednostkę.

**Wymagania:** Pole pustyni na planszy bez obelisku.

**Efekt:** Podstawa (poziom 1) Świątyni Poświęcenia nie posiada mocy.



➤ **Poświęcenie Jednostki** oznacza usunięcie jej z planszy i odłożenie z powrotem do rezerw.

➤ **Poświęcenie jednostki** nie jest tym samym, co przywołanie i gracz nie otrzymuje ♀ w zamian.

**Przykład:** Przymierze posiada 4 Jednostki w Oddziale na polu pustyni, na którym nie znajduje się żaden obelisk. Na początku swojej fazy gracze Przymierza decydują się poświęcić jedną Jednostkę z Oddziału, aby wybudować poziom 1 Świątyni Poświęcenia. Pozostałe 3 Jednostki tworzące Oddział pozostają w tym samym miejscu.

## ŚWIĄTYNIA POŚWIĘCENIA

Moc Świątyni

Poziom Mocy

Poziom Modlitwy

Podstawa Świątyni



## ZETONY MOCY I MODLITWY



Rewers żetonu Modlitwy



Awers żetonu Modlitwy

Żeton Mocy



Przód



Tył

Żeton Mocy Świątyni



Przód/Tył

### POZIOM 2: POZIOM MODLITWY ŚWIĄTYNI POŚWIĘCENIA

**Koszt:** Poświęć 2 Jednostki.

**Wymagania:** Podstawa Świątynia Poświęcenia (poziom 1).

**Efekt:** Przymierze w losowy sposób pobiera żeton Modlitwy i kładzie go rewersem (zakryty) na planszy Ozyrysa. Poziom Modlitwy zapewnia 1 ♀ dla gracza Przymierza, który kontroluje daną Świątynię.

### POZIOM 3: POZIOM MOCY ŚWIĄTYNI POŚWIĘCENIA

**Koszt:** Poświęć 3 Jednostki

**Wymagania:** Poziom Modlitwy Świątynia Poświęcenia (poziom 2).

**Efekt:** Ten poziom mocy pozwala graczom Przymierza wypełnić jeden z warunków zwycięstwa, pozyskać moce oraz zwiększyć poziom Modlitwy.

W momencie, gdy Świątynia Poświęcenia osiągnie 3 poziom, jest ona traktowana, jak zwykła Świątynia i zapewnia te same bonusy, jak w podstawowej wersji gry.

Przymierze w **losowy** sposób pobiera żeton Mocy i kładzie go na planszy Ozyrysa.

Następnie pobiera żeton Mocy połączony z wylosowanym i umieszcza go na szczycie Świątyni Poświęcenia.

Od tego momentu Przymierze ma zapewnione bonusy płynące z mocy Świątyni Poświęcenia, niezależnie od tego, czy jest ona jest kontrolowana przez nich, czy przez Seta.

W końcu, gracze Przymierza odwracają na stronę z awersem żeton Modlitwy. W ten sposób znacznie zwiększają korzyści dla gracza kontrolującego daną Świątynię Poświęcenia na końcu każdej fazy Dnia.

## WIELKA CEREMONIA

Aby przeprowadzić Wielką Ceremonię, jeden lub więcej graczy Przymierza musi posiadać swoje Oddziały na pustyni, na której znajduje się obelisk (nie musi być to koniecznie to samo miejsce) i wydać pewną liczbę ♀. Przeprowadzenie Wielkiej Ceremonii nie jest akcją i znacznik Akcji nie jest potrzebny, by ją przeprowadzić.

### WYDAWANIE PUNKTÓW MODLITWY

- Łączny koszt Wielkiej Ceremonii wynosi 10 ♀ za każdego gracza Przymierza.
- Każdy tymczasowy PZ zdobyty przez Przymierze obniża ten koszt o 4 ♀.
- Punkty Modlitwy ♀ wydane na przeprowadzenie Wielkiej Ceremonii muszą być wydane przez graczy Przymierza przeprowadzających Wielką Ceremonię w tym samym czasie.

### KOŃCOWY ETAP WIELKIEJ CEREMONII

Przeprowadzenie Wielkiej Ceremonii pozwala graczom Przymierza na wypełnienie jednego z warunków zwycięstwa, wybranie żetonu Mocy z dostępnych oraz aktywowanie Portalu prowadzącego do miasta Seta.

Gracze Przymierza wybierają jeden z pozostałych żetonów Mocy i kładą go w odpowiednim miejscu na planszy Ozyrysa (Wielka Ceremonia). Ma on od teraz wpływ na wszystkich graczy Przymierza.

Przeprowadzenie Wielkiej Ceremonii otwiera także Portal prowadzący do miasta Seta. Odwróć żeton znajdujący się na planszy na zachodnim brzegu Nilu na stronę z otwartym Portalem.

Od teraz gracze Przymierza mogą próbować zaatakować miasto Seta przechodząc przez otwarty Portal

## ZDOBYCIE 6 STAŁYCH PZ

Gracze Przymierza muszą posiadać co najmniej 6 stałych PZ.

➤ Aby kontrolować Świątynię Poświęcenia, gracz Przymierza musi posiadać Oddział na polu, na którym znajduje się ta Świątynia.

➤ Set może kontrolować Świątynię Poświęcenia, otrzyma jednak tylko ♀ na końcu fazy Dnia.

➤ Tylko Świątynia Poświęcenia poziomu 3 liczy się podczas zdobywania tymczasowych PZ jak i podczas zdobywania stałych PZ za kontrolowanie świątyń.

**Przykład:** Przymierze składa się z 3 graczy. Koszt przeprowadzenia Wielkiej Ceremonii to zatem 30 ♀. Bartosz i Nikola posiadają swoje Piramidy na 4 poziomie, poza tym Przymierze kontroluje jedną świątynię. To daje łącznie 3 tymczasowe PZ dla Przymierza. Tymczasowe PZ redukują koszty przeprowadzenia Wielkiej Ceremonii aż o 12 ♀. (3 PZ x 4 ♀). Jan i Nikola posiadają swoje Oddziały na dwóch różnych polach pustyni na planszy. Każde z pól posiada obelisk. Jan i Nikola muszą więc wydać jednorazowo łącznie 18 ♀ (30 - 12 = 18), by przeprowadzić Wielką Ceremonię. Cérémonie.



## ZAKUP FIOLETOWEJ PŁYTKI MOCY

Gracz Przymierza może zakupić fioletową płytkę Mocy Seta podczas fazy Dnia tylko wówczas, gdy wszystkie jego 3 Piramidy są na tym samym lub wyższym poziomie, niż poziom fioletowej płytki Mocy, którą chce kupić.

**Przykład:** Gdy gracz chce kupić fioletową płytkę Mocy 2 poziomu, musi posiadać wszystkie swoje 3 Piramidy na poziomie 2 lub wyższym.

Aby przeprowadzić tę akcję, gracz kładzie swój znacznik Akcji na polu zakup płytki Mocy dowolnego wybranego koloru.

## POŁĄCZONY ODDZIAŁ


### ZASADY DLA POŁĄCZONEGO ODDZIAŁU

- Połączony Oddział może zawierać Jednostki należące do kilku graczy Przymierza.
- Połączony Oddział może być poruszony przez dowolnego z graczy Przymierza, którego co najmniej jedna Jednostka znajduje się w tym Oddziale.
- Gracz, który poruszył połączonym Oddziałem musi posiadać co najmniej jedną Jednostkę w tym Oddziale zarówno na początku jak i na końcu akcji ruchu.
- Gracze posiadający Jednostki w Oddziale mogą łączyć Jednostki swoje jak i innych graczy Przymierza albo je zostawiać podczas wykonywania ruchu.
- Gdy połączony Oddział znajduje się na obszarze, w którym znajduje się Piramida, oznacza to, że jest ona kontrolowana przez każdego gracza Przymierza, który posiada w połączonym Oddziale przynajmniej jedną Jednostkę.
- Połączony Oddział otrzymuje bonusy do bitwy wynikające z płytek Mocy od każdego gracza, który posiada Jednostki w takim Oddziale.

### POTWORY I POŁĄCZONE ODDZIAŁY

- Potwór – mimo, iż znajduje się w Oddziale – należy do gracza, który go kontroluje. Jeżeli ostatnia Jednostka gracza kontrolującego Potwora w Połączonym Oddziale zostaje zniszczona, figurka Potwora natychmiast jest przesuwana na dzielnicę miasta z Jednostką tego gracza. Jeżeli gracz nie posiada Jednostki w mieście - Potwór wraca do rezerwy tego gracza.
- Gracz może poruszyć Jednostkę z Potworem tylko wówczas, gdy porusza się wraz z nim inna Jednostka gracza, która kontroluje tego Potwora.
- Towarzyszący Potworowi Oddział korzysta ze wszystkich jego efektów.

### PUNKTY MODLITWY I POŁĄCZONY ODDZIAŁ

Gdy połączony Oddział zostaje przywołany, gracze odzyskują punkty  i rozdają je pomiędzy tymi graczami, których Jednostki tworzyły połączony Oddział. Mogą oni odzyskiwać punkty według dowolnego podziału między sobą. Te zasady dotyczą zarówno efektów po bitwie jak i w czasie gry (np. wynikające z białej płytki Mocy Święta Wojna)

## BITWY PRZECIWKO SETOWI

W momencie, gdy Oddział Przymierza spotka się z Oddziałem Seta, dochodzi do bitwy.

Jeżeli Oddział Przymierza składa się z Jednostek różnych graczy, to przed bitwą decydują wspólnie, który z graczy będzie przeprowadzał bitwę po stronie Przymierza (używał własnych kart Walki i BI).

Gdy Jednostki Przymierza w wyniku bitwy mają zostać usunięte, to gracze Przymierza decydują, Jednostki których graczy zostaną usunięte. Wszystkie korzyści i skutki walki zawsze wpływają na wszystkich graczy Przymierza posiadających Jednostki w Oddziale.

### PODZIĘKOWANIA:

Raz jeszcze ślemy ogromne podziękowania wszystkim tym, którzy spowodowali, że ta gra ujrzała światło dzienne. Ten projekt nigdy by nie powstał, gdyby nie wielka praca, cenne uwagi (niezapomniane „...tej ale to oszustwo”) i dobra wola ze strony takich osób, jak: Claire MONTIAGE, Ethienne SCHAEFFER, Pierre CLÉVY, Fred OSCHENBEIN, Stella SUZANE, Willfried ZERRINGER oraz Olivier BASARAN. Raz jeszcze dziękujemy całemu zespołowi wydawnictwa Matagot za zaufanie, jakim obdarzyli tę grę, za ich profesjonalne podejście i energię. Arnaud, Hicham i Joshep – jesteście niesamowici. Nie możemy w tym miejscu zapomnieć o naszych wspaniałych testerach, którzy przez niezliczone ilości godzin walczyli o dodatk do Kemeta, aż w końcu doszli do tego momentu, w którym wspólnie stwierdzili, że gra działa, bo „każdy z graczy ma świetną zabawę a Set i tak wygrywa”.

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



Tłumaczenie: Marcin Ropka  
Korekta: David KomisarSKI.  
Skład: Przemysław Kasztelaniec

Jacques et Guillaume

**Przykład:** Olek (zielony gracz), Bartosz (niebieski gracz) oraz Nikola (żółty gracz) tworzą razem Przymierze. Olek posiada Oddział złożony z 4 Jednostek oraz kontroluje Królewskiego Skarabeusza. W swojej akcji decyduje się na ruch. Dzięki zdolności Skarabeusza może posuścić się aż o 3 pola (1 ruch podstawowy oraz 2 dzięki Skarabeuszowi). Podczas wykonywania ruchu wszedł na pole, na którym jego współgracze z Przymierza posiadają własne Jednostki. Bartek posiada dwie Jednostki, a Nikola 3 Jednostki oraz Pradawnego Słonia, którego kontroluje. Olek postanowił, że zostawi na tym polu 2 swoje Jednostki, a w zamian wezwie po jednej Jednostce niebieskiego i żółtego gracza. W ten sposób stworzył Oddział, w którym znajdują się Jednostki wszystkich graczy Przymierza. Olek następnie kontynuuje ruch nowym Oddziałem w kierunku pola, na którym znajduje się świątynia. Po jego akcji na planszy pozostają 2 Oddziały, które posiadają:

1) niebiesko-zielono-żółte Jednostki (5), którym towarzyszy Pradawny Słoń kontrolowany przez Nikołą.

2) niebiesko-zielono-żółte Jednostki (4), którym towarzyszy Królewski Skarabeusz.

Olek mógł także zostawić Królewskiego Skarabeusza i kontynuować ruch z Pradawnym Słoniem Nikoli. Olek nie mógł:

1) kontynuować ruchu 6-cioma Jednostkami w Oddziale,

2) Zostawić na tym samym polu Królewskiego Skarabeusza i Pradawnego Słonia,

3) zakończyć ruchu na polu, na którym będą znajdowały się 2 Potwory kontrolowane przez graczy Przymierza.

