

KEMET

TA-SETI

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

Na południe od Kemetu wyrosło tajemnicze miasto Ta-Seti. Podróż do jego bram jest długa i pełna niebezpieczeństw.

Podczas gdy Twoi kapłani podróżują do nowo założonego miasta, na polach Kemetu bez ustanku trwa walka. Teraz możesz objąć swoimi rozkazami nowe stwory, wykorzystać nowe potężne przedmioty oraz uwolnić mroczne moce czarnych piramid...

WPROWADZENIE

Kemet: Ta-Seti to rozszerzenie do gry *Kemet*. Do zabawy niezbędny jest egzemplarz gry podstawowej. Rozszerzenie stanowi kompilację kilku modułów, które można łączyć ze sobą w dowolnych kombinacjach. Gracze mogą nawet użyć wszystkich modułów w jednej rozgrywce. Przed rozpoczęciem gry należy zdecydować, które moduły zostaną wykorzystane.

- Moduł 1: nowy kolor piramidy i 16 odpowiadających jej płytek mocy.
- Moduł 2: nowa faza Świtu.
- Moduł 3: nowy element mechaniki: droga do Ta-Seti.
- Moduł 4: nowy warunek zwycięstwa.
- Moduł 5: nowe karty Walki i karty Boskiej Interwencji.

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.

OPIS MODUŁÓW

MODUŁ 1: CZARNA PIRAMIDA I POWIĄZANE Z NIĄ PŁYTKI MOCY

Ten moduł pozwala graczom rozwijać swoją cywilizację w oparciu o cztery piramidy. Należy pamiętać, że miasto gracza posiada tylko 3 dzielnice, dlatego gracze nadal mogą wybudować tylko 3 piramidy. To możliwość przejmowania kontroli nad piramidami przeciwników umożliwi im czerpanie korzyści także z piramidy czwartego koloru.

PRZYGOTOWANIE

- Przygotowanie piramid odbywa się na zasadach z gry podstawowej. Gracz ma do rozdysponowania 3 punkty pomiędzy poziomymi swoimi piramidami. Jeśli zdecyduje się w tym momencie przydzielić je tylko dwóm piramidom, to o kolorze trzeciej piramidy może zdecydować w trakcie gry.
- Połóżcie czarne płytki mocy obok płytek mocy z gry podstawowej. Gracz posiadający czarną piramidę może zakupić czarne płytki na tych samych zasadach, jakie obowiązują dla innych kolorów.

WAŻNE!

W rozszerzeniu *Ta-Seti* trzy z czarnych płytek mocy (*Mroczny rytuał*, *Bliźniacza ceremonia* i *Wymuszony przemarsz*) zapewniają złoty znaczek akcji, tak samo jak niebieska moc *Boskiej woli*.

Jeśli gracz zakupi kilka takich płytek, to otrzymuje tylko jeden złoty znaczek akcji – po zakupie pierwszej z nich. Może zatem użyć tylko jednej z tych płytek podczas każdej fazy Dnia. Gdy kładzie złoty znaczek na szczycie swojej piramidy na planszy gracza, decyduje, którą płytkę mocy aktywuje. W następnej fazie Dnia, kładąc złoty znaczek na szczycie piramidy, będzie ponownie wybierał płytkę, którą aktywuje, łącznie z tą, którą aktywował w poprzedniej rundzie.

Zawartość:

- 4 dwustronne plansze przedstawiające drogę do Ta-Seti
- 16 czarnych płytek mocy
- 5 czarnych piramid
- 5 płytek „pole akcji zakupu czarnej płytki mocy”
- 3 stwory
- 6 najemników
- 15 figurek kapłanów (po 3 na gracza)
- 3 złote i 1 srebrny znaczek akcji
- 12 nowych kart Boskiej Interwencji
- 33 żetony „droga do Ta-Seti”
- 15 dwustronnych żetonów Świtu
- 3 znaczki „bonusów tymczasowych na drodze do Ta-Seti”
- 10 nowych kart Walki (po 2 na gracza)
- 5 żetonów Punktów Zwycięstwa Ta-Seti
- 4 dwustronne żetony Punktów Zwycięstwa „Miecz obosieczny”
- 1 znaczek punktu zwycięstwa (czarne płytki)
- 1 Indeks mocy, kart, zdolności, przedmiotów i bonusów



➤ Każdy gracz dokłada u spodu swojej planszy płytkę „pole akcji zakupu czarnej płytki mocy” (obok pozostałych 4 pól akcji). Dla ułatwienia można zakryć płytką pole w kolorze piramidy, której gracz nie wybudował. Płytkę można swobodnie przesuwac, jeśli zajdzie taka konieczność.

MODUŁ 2: FAZA ŚWITU

Ten moduł zastępuje fazę *Określenie kolejności graczy* (faza A.4 w instrukcji do gry podstawowej). W pierwszej rundzie fazę tę należy jednak pominąć. Na początku gry kolejność graczy ustala się w sposób losowy.

JAK ZDOBYĆ ŻETON ŚWITU?

Żetony Świtu można zdobywać podczas bitew. Gracz, który przegra bitwę lub który utraci wszystkie jednostki podczas bitwy, otrzymuje na końcu bitwy żeton Świtu wart „+1 Siły”. Nie ma limitu liczby żetonów, jakie gracz może zdobyć.

WARTOŚĆ ŚWITU

W fazie Świtu gracze muszą rozstrzygnąć obowiązkową bitwę, aby określić kolejność rozgrywania w następnej fazie Dnia. W tym celu, rozpoczynając od gracza ostatniego na torze kolejności i posuwając się w odwróconym porządku, każdy gracz:

- MUSI zagrać odkrytą kartę Walki,
- MUSI odrzucić zakrytą kartę Walki,
- MOŻE wydać jeden lub więcej żetonów Świtu.

Wartość Świtu odpowiada **sumie wartości Siły odkrytej karty Walki i wykorzystanych żetonów Świtu**.

WAŻNE!

Tylko wartość Siły odkrytej karty Walki jest brana pod uwagę. Pozostałe cechy tej karty są ignorowane.

Gracze przeprowadzają powyższe czynności w kolejności odwrotnej do tej zajmowanej na torze kolejności, kończąc na graczu zajmującym pierwszą pozycję.

Gracz o najwyższej wartości Świtu umieszcza swój znacznik kolejności na wybranym polu toru. Następnie, według malejącej wartości Świtu, kolejni gracze kładą swoje znaczniki na wybranych wolnych miejscach na torze. W przypadku remisu decyduje uprzednia kolejność na torze: gracz, który grał wcześniej, wygrywa remis.

WSZYSTKIE zagrane podczas tej fazy żetony Świtu należy odrzucić.

MODUŁ 3: DROGA DO TA-SETI

PRZYGOTOWANIE

Droga do miasta Ta-Seti składa się z 4 plansz, które należy ułożyć w określonej kolejności tak, aby wszystkie ścieżki zostały ze sobą połączone (patrz przykład poniżej).

Każda plansza jest dwustronna. Na początku gry określcie losowo, która strona danej planszy będzie używana, utwórzcie jedną ciągłą planszę i połóżcie ją obok planszy głównej.

Na drodze do Ta-Seti umieścić:

- znaczniki bonusów tymczasowych na przeznaczonych dla nich miejscach **1**,
- po jednym odkrytym żetonie Przedmiotu poziomu 1 na każdym przeznaczonym dla nich miejscu **2**,
- po jednym odkrytym żetonie Przedmiotu poziomu 2 na każdym przeznaczonym dla nich miejscu **3**,
- po jednym odkrytym żetonie Zdolności na każdym przeznaczonym dla nich miejscu **4**,
- jeden stały Punkt Zwycięstwa na końcu drogi do Ta-Seti **5**.

Niewykorzystane żetony połóżcie z boku, tworząc rezerwę.

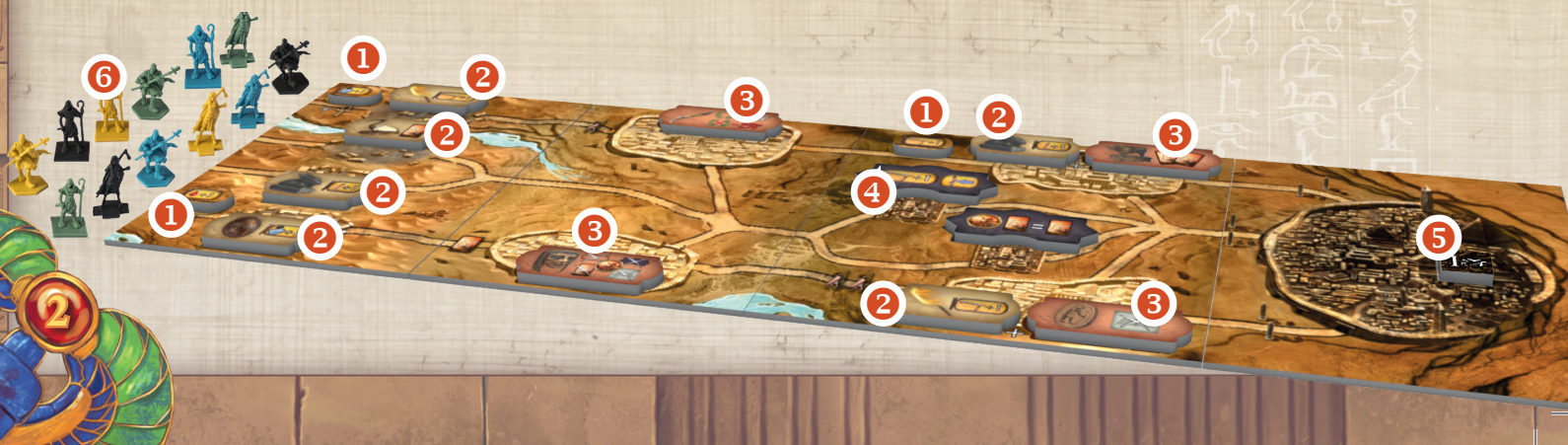
Każdy gracz kładzie 3 figurki swoich kapłanów obok planszy z początkiem drogi do Ta-Seti **6**.



➤ Na rewersie żetonów Świtu widnieje oznaczenie „+2 Siły”. Należy z niego skorzystać w przypadku, gdyby graczom zabrakło żetonów „+1 Siły”.

Nie ma limitu liczby żetonów Świtu, jakie gracz może posiadać. W dowolnym momencie gracz może wymienić żeton o wartości +2 na dwa żetony o wartości +1.

➤ Dla ułatwienia rozstrzygnięcia remisów podczas ustalania nowej kolejności graczy umieście znaczniki kolejności pod polami, jakie zajmowały dotychczas.



ZASADY GRY

Gdy gracz przeprowadza akcję „Ruch/Atak”, może dodatkowo **natychmiast aktywować jednego ze swoich kapłanów na drodze do Ta-Seti**. Ruch na planszy głównej należy przeprowadzić dopiero po tym, gdy całkowicie zakończy się aktywacja kapłana.

WAŻNE!

Jedynym sposobem na aktywację kapłana na drodze do Ta-Seti jest użycie jednego z dwóch pól akcji „Ruch/Atak” na planszy gracza. Podobne akcje przeprowadzane za pomocą złotego znacznika akcji nie mają wpływu na drogę do Ta-Seti.

AKTYWACJA KAPŁANA

Gracz może aktywować kapłana znajdującego się już na drodze do Ta-Seti lub kapłana oczekującego w rezerwie. W drugim przypadku kapłan wkroczy na planszę na ścieżkę wybraną przez gracza po lewej stronie planszy. Aktywowany kapłan **podróżuje drogą do Ta-Seti i zatrzymuje się** w jednej z lokacji. Gracz decyduje, czy kontynuuje on podróż, czy korzysta z dobrodziejstw lokacji i opuszcza planszę.

1) PODRÓŻ DROGĄ DO TA-SETI

Kapłan ZAWSZE porusza się w prawo, wzdłuż drogi, w kierunku Punktu Zwycięstwa umieszczonego w mieście Ta-Seti. Kapłan porusza się do najbliższej lokacji (wioski, miasta lub świątyni) i gdy do niej przybywa, musi się zatrzymać.

NAGRODY: Gracz natychmiast otrzymuje korzyści widoczne na ścieżce pomiędzy dwoma lokacjami. Dodatkowo zabiera znaczniki bonusów tymczasowych (jeśli takie są) i może z nich skorzystać jeszcze w tej samej akcji (patrz str. 4 Indeksu) zanim odłoży je z powrotem na planszę drogi do Ta-Seti.

2) PRZYSTANEK W LOKACJI

Gdy kapłan dociera do jakiejś lokacji, zatrzymuje się i gracz wybiera jedną z dwóch opcji:

- Nie pobiera żadnej korzyści. W takim przypadku kapłan pozostaje na planszy i gracz będzie mógł go aktywować w późniejszym czasie gry.
- Zabiera z planszy Przedmioty i/albo Zdolności dostępne w lokacji i kładzie obok swojej planszy. W takim przypadku gracz usuwa kapłana z planszy drogi do Ta-Seti. Jeśli gracz weźmie żeton Zdolności (patrz niżej), umieszcza kapłana na planszy głównej w miejsce jednej ze swoich jednostek (która wraca do jego zasobów). Jeśli gracz wziął tylko Przedmioty (patrz str. 3 Indeksu), odkłada kapłana obok planszy, w pobliżu początku drogi do Ta-Seti.

Żetony Przedmiotów po wykorzystaniu należy odrzucić. Korzyści płynące z żetonów Zdolności są stałe. Znaczniki bonusów tymczasowych wracają po wykorzystaniu na swoje pola na planszy drogi do Ta-Seti.

Informacje dotyczące wykorzystania Przedmiotów są zamieszczone w Indeksie.

WAŻNE!

- Gracz może aktywować tylko jednego kapłana każdą akcją „Ruch/Atak”.
- Gracz może posiadać kilku kapłanów na drodze do Ta-Seti.
- W danej lokacji może się znajdować więcej kapłanów (należących do jednego lub kilku graczy).



Stefan decyduje się przesunąć swojego kapłana na ścieżce u dołu planszy. Zyskuje 1 ♯ (i przesuw swój znacznik ♯ o jedno pole do przodu na planszy gracza).

Otrzymuje również tymczasowy bonus „+1 do Obrażień”, którego będzie mógł użyć, tylko jeśli rozpocznie bitwę za pomocą akcji „Ruch/Atak”. Niezależnie od tego czy wykorzysta znacznik, czy nie, będzie musiał zwrócić go na planszę drogi do Ta-Seti po wykonaniu akcji.

Szczegóły korzystania ze Zdolności

Gdy gracz decyduje się pobrać żeton Zdolności na drodze do Ta-Seti, usuwa aktywowanego kapłana z drogi i umieszcza go na planszy głównej. Kapłan staje się jednostką, zastępując jedną z jednostek gracza znajdującą się już na planszy. Zastąpiona jednostka wraca do zasobów gracza.

Jeśli gracz nie posiada żadnych jednostek na planszy, umieszcza kapłana w swoich zasobach wraz z innymi jednostkami. Gdy kapłan znajdzie się na planszy, jest traktowany jak każda inna jednostka i zachowuje się jak ona.

Ponadto kapłan zapewnia Oddziałowi, z którym podróżuje, wszystkie Zdolności, jakie gracz zdobył na drodze do Ta-Seti. Jeśli kapłan zostanie wyeliminowany, wraca do zasobów gracza i może zostać zrekrutowany jak standardowa jednostka.

Efekty żetonów Zdolności. Zdolności pozyskane przez kapłana są stałe i są automatycznie przenoszone na innych kapłanów gracza. Jeżeli gracz pozyskał kilka Zdolności, każdy Oddział, w którym podróżuje przynajmniej 1 kapłan, będzie korzystał z nich WSZYSTKICH.

Uwaga! Jeśli dwóch kapłanów podróżuje z tym samym Oddziałem, nie należy podwajać Zdolności.

Ważne! Jeśli gracz posiada trzech swoich kapłanów na planszy głównej, może w dowolnej chwili odesłać jednego ze swoich kapłanów do rezerw na początku drogi do Ta-Seti po lewej stronie plansz.

Na końcu każdej fazy Nocy (po fazie A.3. *Efekty mocy aktywowane w fazie Nocy*, ale przed fazą Świtu, jeśli gra toczy się z uwzględnieniem modułu 2), należy uzupełnić planszę drogi do Ta-Seti. Jeśli w poprzedniej rundzie z planszy zabrano jakieś Przedmioty, Zdolności lub Punkty Zwycięstwa, należy uzupełnić puste miejsca nowymi żetonami z rezerwy, o ile jakieś jeszcze zostały. Jeśli zabraknie żetonów, planszę należy uzupełnić, rozpoczynając od lokacji znajdującej się najdalej od początku drogi, kierując się od góry do dołu planszy.

MODUŁ 4: NOWY WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Pomimo tego, że moduł ten świetnie działa samodzielnie, zalecamy połączenie go z modułem 2, czyli nową fazą Świtu. Gracz wygrywa, jeśli spełni warunki zwycięstwa przed położeniem jednego ze swoich znaczników akcji, a nie na końcu fazy Dnia (wersja z gry podstawowej).

PRZEBIEG GRY

Jeśli w fazie Dnia, *przed położeniem któregośkolwiek ze swoich znaczników akcji* aktywny gracz posiada co najmniej 8 PZ (lub 10 PZ, w zależności od wyboru dokonanego przed rozgrywką), możliwe są dwie sytuacje:

- Jeśli żaden z pozostałych graczy nie posiada więcej PZ od aktywnego gracza, to natychmiast wygrywa on grę (jest zatem możliwe zwycięstwo, nawet jeśli gracz remisuje z innym graczem).
- Jeśli jeden lub więcej przeciwników posiada więcej PZ od aktywnego gracza, to w tym momencie nikt nie wygrywa. Bieżąca faza Dnia jest jednak ostatnią fazą gry.

Jeśli do końca tej fazy Dnia żaden z graczy nie wygra, zwycięzca zostaje wyłoniony na zasadach z gry podstawowej, czyli biorąc pod uwagę następujące kryteria (w podanej kolejności):

- Gracz posiadający najwięcej PZ.
- W przypadku remisu, gracz posiadający najwięcej PZ chwały.
- Jeśli remis się utrzymuje, ten z remisujących, który grał wcześniej w ostatniej fazie akcji.

MODUŁ 5: NOWE KARTY WALKI I KARTY BOSKIEJ INTERWENCJI

KARTY WALKI

Na początku rozgrywki każdy gracz otrzymuje 2 nowe karty Walki oprócz 6 kart Walki z gry podstawowej. Gracze posiadają więc po 8 kart Walki, którymi dysponują w standardowy sposób.

KARTY BOSKIEJ INTERWENCJI

Nowe karty Boskiej Interwencji należy dodać podczas przygotowania rozgrywki do kart BI z gry podstawowej. Gracze nadal otrzymują tylko jedną kartę BI na początku gry (którą może być nowa karta). Pozostałe karty, nierozdane na początku rozgrywki, należy trzymać w stosie obok planszy.

PODZIĘKOWANIA

Ogromne podziękowania dla całej drużyny Matagota (Sabriny, Fabiena, Yanna, Mathiasa...), a w szczególności dla Arnauda i Hichama za tysiące maili wymienionych w trakcie prac nad Ta-Seti.

Pragniemy także z całego serca podziękować wszystkim naszym testerom bez względu na to, czy grali w grę raz, czy wiele razy. Dziękujemy w szczególności hardcorowym testerom z naszego regionu: Claire Montiage, Olivierowi Basaranowi, Ianowi Clévy, Pierre'owi Frey'owi i Etienne Schaeffer. Bez waszych uwag, komentarzy i analiz Ta-Seti nie byłoby tym, czym jest dzisiaj.

Nie dziękujemy osobie, która wypowiedziała następujące zdanie: „Zobaczycie, tworzenie dodatku to dużo mniej pracy w porównaniu z projektowaniem podstawki”.

Jacques i Guillaume

Od rozpoczęcia gry Szymon zdobył dwie Zdolności:



Morze krwi



i Atak!

Oddziały, z którymi podróżują jego kapłani, otrzymają „+1 do Obrażeń” ORAZ „+1 do Siły podczas ataku”.

Na początku rozgrywki gracze uzgodnili, że grę kończy wynik 8 PZ.

Na początku nowej tury rozstawiania znaczników akcji gracze mogą się pochwalić następującymi wynikami: Jacek 8 PZ, Klara 9 PZ, a Szymon i Stefan po 7 PZ.

Jacek gra jako pierwszy. Klara wyprzedza go o 1 punkt, więc Jacek nie może natychmiast wygrać gry (przed położeniem znacznika akcji).

Klara gra jako trzecia. Jeśli do momentu zagrania przez nią znacznika akcji sytuacja nie ulegnie zmianie (nadal będzie samotnie prowadziła), wygra grę.

