



KEMET



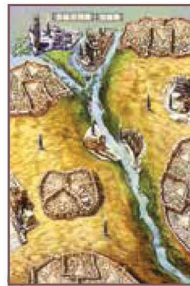
Az Ősi Egyiptom misztikus idejében a hatalmas Istenek harcba indították seregeiket, hogy megmutassák hatalmukat. A sivatagban, vagy a gigantikus templomok lábainál vetették be erejüket, hogy támogassák katonáikat, misztikus lényeket irányítsanak így módon emelkedve társaik fölé.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék két verzióban játszható. A rövid változatban 8 győzelmi pontot kell szerezni a végső győzelemhez, míg a hosszú verzióban 10 győzelmi pontot. Még a játék kezdetekor döntsük el, hogy melyik verziót fogjuk játszani.

A TÁBLA

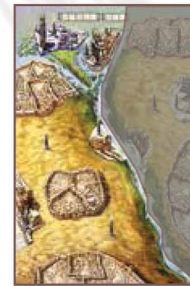
A táblának két oldala van. Az egyiket 3 vagy 5 játékos esetén használjuk, míg a másik oldalt 2 vagy 4 játékos esetén. Továbbá 2 vagy 3 játékos esetén a Keleti terület nem lesz hozzáférhető a játék során. A tábla sivatagi és speciális területekből áll. Ez utóbbiak: a játékosok városai, templomok, és Az Összes Isten Szentélye. Ezen kívül kikötők és obeliszkok melyek csak néhány mezőn találhatóak, és egységek mozgatasakor vehetőek igénybe.



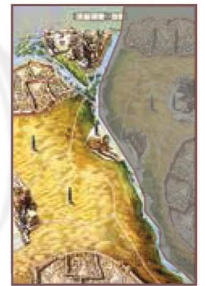
5 játékos



4 játékos



3 játékos



2 játékos

A JÁTÉKOS VÁROSA

Minden játékosnak van egy városa, mely 3 körzetből áll. Minden körzetben található egy hely egy piramis számára. A körzeteket falak veszik körül.

TEPLOMOK

Egy templom uralása ideiglenes győzelmi pontokat ad, továbbá Imapontot is. Továbbá ha két templomot uralsz a nappali fázis végén, kapsz egy állandó győzelmi pontot.

AZ ÖSSZES ISTEN SZENTÉLYE

Az Összes Isten Szentélye nem tekinthető templomnak. Ha egy játékos birtokolja ezt a helyet, feláldozhat két katonát, és ezzel kap egy állandó győzelmi pontot.

OBELISZKEK

Minden templom, Az Összes Isten Szentélye valamint néhány sivatagi helyszín tartalmaz obeliszkot.

KIKÖTŐK

A kikötők teszik lehetővé a Níluson való átkelést. Nem alkotnak elkülönült helyeket.

PIRAMISOK

Minden játékosnak van 3 piramisa: 1 piros, 1 kék, 1 fehér. A piramisok teszik lehetővé, hogy a játékosok hatalomlapkát vásároljanak. Az adott piramis szintjét a csúcán lévő szám mutatja meg. Minden piramist a városod más-más körzetében kell elhelyezni.

HADTEST

Minden figura egy egységet jelképez. A játékos azon egységeit, melyek egy helyen tartózkodnak, nevezzük hadtestnek.

FONTOS!

Egy hadtest nem tartalmazhat többet 5 egységnél! Ez azt jelenti, hogy egy játékosnak soha nem lehet több mint 5 egysége egyazon helyen.


KEMET

IMAPONTOK

Az imapontok (a későbbiekben IP) a játék elsődleges erőforrásai, és lehetővé teszik különböző akciók végrehajtását. Az IP-okat egy Ankh kereszttel szimbolizáljuk. ☩
Egy játékosnak soha nem lehet 11 IP-ja, még a hatalomlapkákkal együtt sem!

GYŐZELMI PONTOK

Különböző események illetve célok elérése győzelmi pontokat hoznak a konyhára.

- A négyzet alakú győzelmi pontok állandóak, és nem lehet őket elveszíteni.
- A kerek győzelmi pontok időlegesek, és el is lehet őket veszíteni. (általában egy invázió következményeként.)
- A győzelmi pontot GYP-nek fogjuk hívni, a jele pedig egy szem. 

VÉGLEGES GYŐZELMI PONTOK MEGSZERZÉSE:

- 1 - Támadással, és a csata megnyerésével
- 2 - Győzelmi pontos hatalom lapka megszerzésével
- 3 - A szfinx fölötti hatalom megszerzésével
- 4 - Két templom fölötti hatalom megszerzésével a nappali fázis végére
- 5 - Két egység feláldozásával Az Összes Isten Szentélyénél



IDEIGLENES GYŐZELMI PONTOK MEGSZERZÉSE:

- 1 - Ha a saját piramisodat 4. szintre emeled, vagy megszerzel magadnak egy 4. szintű ellenséges piramist
- 2 - Templomok fölötti hatalom megszerzésével



ISTENI BEAVATKOZÁS KÁRTYÁK

Ezekből 35 van. A továbbiakban IB-nek hívjuk majd őket

HATALOM LAPKÁK

Ezek az erők jelentősen befolyásolják a játékosok képességeit, és módosíthatják a játék néhány szabályát.

Három különböző színű lapka van a játékban a három különböző színű piramisnak megfelelően.

A hatalom csoportok 1-4 szintű erőkből állnak. Szintenként 4 kártya van, vagyis minden színből 16 lap van.

A hatalomlapkákat mindig jól láthatóan kell elhelyezni!

HATALOM TÍPUSOK

fehér - főleg imák és erőforrások

piros - főleg támadás és mozgás

kék - főleg védekezés és irányítás

KEMET

A JÁTÉK INDÍTÁSA

- A táblát tegyük az asztal közepére. Hogy melyik oldalát fordítsuk felfelé az attól függ, hogy hány játékos játszik. Emlékeztető: 2-3 játékos esetén a Keleti terület nem elérhető.
- Minden hatalom lapkát tegyük képpel fölfelé a tábla mellé.
- A templomok ideiglenes GYP jelzőit tegyük a templomokra.
- Az Összes Isten Szentélye állandó GYP jelzőit tegyük erre a helyre
- A többi GYP tokent tegyük a tábla mellé.

Minden játékos választ egy várost, és megkapja az alábbi dolgokat:

- Saját tábla
- 5 műanyag akció korong
- Egy IP jelzőt, amit a játékos a saját IP skálájának 5. helyére rak
- 12 egység. 10 egységet osszunk el a városunk körzeteiben, de 5 egységnél több nem kerülhet egy körzetbe. 2 egység tartalékban marad.
- 6 Harc kártya
- 3 piramis

Minden játékos kap egy véletlenszerűen kiosztott IB kártyát. A többi IB kártyából képezzünk egy képpel lefelé fordított paklit a tábla mellett.

Az első körbe véletlenszerűen döntsük el, ki lesz a kezdő játékos. Eután a játékosok sorrendjének megfelelően mindenki eloszthat 3 pontot a saját piramisai között a következő kombinációknak megfelelő módon : **1-1-1 vagy 2-1-0**. (A nullás piramis egyelőre nem kerülhet fel a városodba!)

A NAPSZAKOK MAGYARÁZATAI

A játék során nappali és éjszakai fázisok váltogatják egymást, amíg végül valaki meg nem nyeri a játékot.

A. ÉJSZAKA (felkészülési fázis)

- Két imapont kiosztása
- IB kártyák kiosztása
- Az éjszaka aktiválódó hatalom lapkák hatásainak végrehajtása
- A kör sorrendjének meghatározása

B. NAPPAL (cselekvési fázis)

- Az akció korongok használata
- Az IP-k és a GYP-k jóváírása

JÁTÉK KEZDŐKNEK:

- *Az előkészületi részben csak az 1 szintű hatalom lapkákat fedjük fel. A 2. szintűeket csupán a második nappali fázis kezdetén fedjük fel.*
- *A piramisok csak 2. szintűre fejlődhetnek, és nem léphetik túl ezt az értéket.*
- *Az lesz a győztes, aki 4 GYP-t ér el a 8 helyett egy nappali fázis végére.*

ÉJSZAKAI FÁZIS

IMAPONTOK KIOSZTÁSA

Minden játékos kap 2 IP-t. (Plusz azokat az IP-kat, amelyeket a saját hatalom lapkájának köszönhetően kap, már ha vannak neki ilyenek.)

IB KÁRTYÁK KIOSZTÁSA KIOSZTÁSA

Minden játékos húz egy lapot az IB pakliból a játékos-sorrendnek megfelelően.

Egy játékos kezében bármennyi IB kártya lehet.

Az IB kártyák kijátszása nem számít akciónak. Több IB kártya is kijátszható ugyanabban a fázisban még akkor is, ha megegyező hatásuk van. (Ilyenkor a kártyák hatásai halmozódnak.)

A játékosok képpel lefelé dobják el a használt IB kártyáikat.

Amikor az IB húzópakli elfogy, keverjük meg az eldobott IB lapokat, és képezzünk belőlük egy új paklit, majd tegyük képpel lefelé a tábla mellé.

AZ IB kártya kijátszása:

- Először mindenképpen ki kell fizetned az árát (vannak ingyenesek is) IP-ban
- Csak a megfelelő fázisban-időpontban játszható ki.

AZ ISTENI BEAVATKOZÁS KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

Ezt az árat kell kifizetned, ha fel akarod használni a kártyát. Némelyik kártya ingyenes, némelyik 1 IP-ba kerül.



A kártya hatása (lásd a kártyák leírásánál)



A kártyád kijátszásának fázisa





Nappali fázis.
a saját körödben,
a csatát kivéve



Az ellenség
körében, a
csatát kivéve



Az általad
kezdeményezett
csatában

A HATALOM LAPKÁK HATÁSÁNAK FELHASZNÁLÁSA

A kör sorrendjében haldva minden játékos felhasználhatja azon meglévő hatalom lapkájának képességeit, amelyeken az “éjszaka” szimbólum van.

PL. Az ISTEN KEZE képesség lehetővé teszi a játékosnak, hogy eggyel emelje valamely piramisának a szintjét anélkül, hogy fizetnie kellene érte.

A KÖR SORRENDJÉNEK MEGHATÁROZÁSA

A kör sorrendjét az alábbiak szerint határozzuk meg:

- A legkevesebb GYP-tal rendelkező játékos dönti el a kör sorrendjét.
- Egyenlőség esetén az a játékos dönt, aki az előző körben a legkorábban következett.

A legelső körben véletlenszerűen határozzuk meg a kezdő játékost, ill. a kör sorrendjét.

KEMET

NAPPALI FÁZIS

Minden játékos rendelkezik 5 akció koronggal. A kör sorrendjében haladva minden játékos elhelyezi egy akció korongját saját játéktáblájának valamely helyére, és azonnal végrehajtja annak hatását. Ez az eljárás addig folytatódik amíg minden akció korong el nem fog, vagyis 5 körig.

FONTOS!

Minden akcióhelyre csak egy korong kerülhet! Ha korábban már tettél arra a helyre korongot, nem tehetsz még egyet! Az 5. kör végére az akció piramisod mindhárom alsó sorában lennie kell legalább 1 korongnak!

A piramis csúcán lévő ISTENI AKARAT mezőt csakis az arany színű korong segítségével veheted igénybe!



LEHETSÉGES AKCIÓK LEÍRÁSA

IMA

Azonnal kapsz 2 Imapontot.

PIRAMIS FEJLESZTÉSE

Ez az akció lehetővé teszi, hogy a játékos egyszerre egy szinttel fejlessze valamelyik piramisát. A játékos csak egy piramisát fejlesztheti ezzel az akcióval. Azonban lehetőség van arra is, hogy a játékos ugyanazt a piramist több szinttel is emelje egy akción belül.

A piramis egy szinttel való fejlesztéséért annyi IP-ot kell fizetni, ahányadik szintre akarjuk emelni.

Pl. ha egy 2 szintű piramist 3. szintűre akarsz emelni, az 3 IP-ba kerül. Ha egy 1 szintű piramist 3 szintre emelnél, az 5 IP-ba kerül, mert 2 IP az 1.-ről a 2. szintre, majd 3 IP a 2. -ről a 3. szintre.

PIRAMIS KÉPESSÉGEI

- Lehetővé teszi, hogy a játékos 2 IP-ért egy obeliszkhez teleportáljon. (lásd lentebb)
- Lehetővé teszi, hogy a játékos hatalom lapkát vásároljon a piramis színének és szintjének megfelelően.
- Egy 4. szintű piramis ad 1 ideiglenes GYP-ot.

Egy játékos egységeivel megszerezheti, és a hatalmában tarthatja egy másik játékos piramisát. Ebben az esetben élvezheti a megszerzett piramis minden előnyét, mintha az a saját városában állna. Még az ideiglenes GYP-ot is egy 4. szintű piramis esetében!

Amíg a piramisa egy másik játékos kezén van, a piramis eredeti tulajdonosa elveszíti ennek a piramisnak a minden előnyét.

Emlékeztető:

0. szintű piramis nem lehet a táblán. Azonban amint eléri az 1. vagy magasabb szintet, azonnal a táblára kell helyezni.

KEMET

HATALOM LAPKA VÁSÁRLÁSA

Ez az akció lehetővé teszi egy hatalom lapka vásárlását egy meghatározott színben. Ahhoz, hogy egy másik ugyan olyan színű hatalom lapkát vásárolhass, meg kell várnod a következő kört.

A hatalom lapkák teszik lehetővé, hogy különböző előnyöket élvezhess a játék során a lassan felhalmozódó lapkáknak köszönhetően.

VÁSÁRLÁSI FELTÉTELEK

A hatalom lapkák vásárlásához rendelkezned kell egy ugyan olyan, vagy magasabb szintű piramissal, mint mint a kívánt lapka.

BESZERZÉSI KÖLTSÉG

A kívánt hatalom lapka beszerzési ára megegyezik annak szintjével. A megszerzett lapka a játék hátralévő részében a játékosnál marad, és nem lehet azt elveszíteni. A lapkát a játékosnak maga előtt kell tartania jól látható helyen.

Pl.: Neith Pajzsa megvásárlásához, ami egy 3. szintű kék lapka, rendelkezned kell egy 3. vagy 4. szintű kék piramissal. A beszerzési ára 3 IP.

A HATALOM LAPKÁK FELÉPÍTÉSE

Szint: Megmutatja a kártya szintjét és színét (fehér, piros, kék) és a beszerzési költségét (1-4 IP)		
Szín emlékeztető		
A kártya hatása (Lásd a kártyák leírása)		
A kártya képességének bevetési fázisa		
		
Nappal	Éjszaka	Csata

A hatalom lapkák hatása azonnali. Azonban a lapkák némelyike csak a játék bizonyos szakaszában fejt ki a hatását. (pl.: Harci képességek, papok, vagy azok a képességek, amelyek az éjszakai fázisban használhatóak.)

FONTOS!

A játékos soha nem vásárolhat vagy nyerhet el más módon két ugyanolyan hatalom lapkát!

Ide értendő minden képesség, melyeknek megegyező hatása van, még akkor sem, ha más színben fordulnak elő, mint pl. az Isteni Cselekedet és a Győzelmi Pont.

Emlékeztető: Ha valaki elfoglal egy ellenséges piramist, az lehetővé teszi a számára, hogy hatalom lapkákat vásároljon a piramis színének és szintjének megfelelően.

TOBORZÁS

Ha elköltesz valamennyi IP-ot, azonnal kapsz annak megfelelő számú egységet. Az egységeket a tartalékból kell elővenni, és a városod 1, 2, vagy 3 körzetében szétosztani.

Ha egy játékos elfoglalta egy ellenséges város valamely körzetét, akkor:

- A hódító játékos nem sorozhat be ide saját egységeket, csakis a saját városába helyezhet el katonákat.
- A város eredeti tulajdonosa azonban tehet egységeket a meghódított területre a saját toborzása során. Ez persze azonnali harchoz vezet!

FONTOS!

Egy hadtest legfeljebb 5 egységet tartalmazhat!

KEMET

MOZGÁS / TÁMADÁS

A Mozgás akció egy hadtest mozgását teszi lehetővé.

Nem kötelező a hadtest összes egységét mozgatni. A játékos hátrahagyhat néhány egységet az útja során. Továbbá a játékos összegyűjtheti az útjába eső saját katonáit olyan hosszú szakaszon, ahogyan ezt a mozgási kapacitása lehetővé teszi.

Alapesetben a hadtest mozgási kapacitása egy mező. Ez a kapacitás azonban növekedhet:

- A hatalom lapkák alkalmazásával a játékos valamennyi hadtestére.
- A Teremtmények képességei által
- IB kártya által a kiválasztott mozgáshoz.

A hadtest 3 különböző módon mozoghat:

A - Szárazföldi vonulás

A játékos egy vagy több ugyanahhoz a hadtesthez tartozó egységet mozgathat egy szomszédos mezőre.

B - Kikötői átkelés

Lehetséges a Níluson átkelni két, nyíllal összekötött kikötő között. Ez a mozgás egy "mozgás" akcióba kerül, további költségek nélkül.

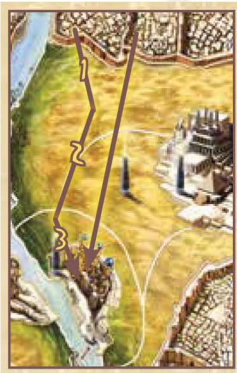
C - A piramis teleportáló erejének használata

A játékos teleportálhat egy hadtestet valamelyik általa birtokolt piramistól (a sajátjától, és az ellenségtől elfoglalttól egyaránt) egy olyan mezőre, amelyen obeliszk áll.

A játékosnak ekkor 2 IP-t kell fizetnie.

A teleportálás nem kerül mozgáspontba.

Saját erőforrásainak és mozgási kapacitásának határain belül a hadtest választhatja a piramisos teleportálást, a szárazföldi vonulást és a kikötői átkelést ugyanabban a mozgásfázisban minden korlátozás nélkül.



Klári el szeretné juttatni a seregét a városából a Keleti Nílus templomba.

Két lehetősége van.

A - Teleportációt használ. Kifizet 2 IP-ot, és eljuttatja hadseregét egyenesen a templomba.

B - Nem használ teleportációt. Klári seregének 3 mozgási kapacitásra lesz szüksége. (lásd a ábrán) Ez a mozgási kapacitás elérhető, ha Klárinak van Isteni Sebesség hatalomlapkája és Sivatag Mélyi Kígyó is van a seregével.

Így Klári megspórolt 2 IP-ot, és mégis eljutott a kívánt helyre.

FALAK

A játékosok városai falakkal vannak körülvéve. Lehetőség van behatolni egy ellenséges városba, de csak akkor, ha a játékos hadteste a lerohanni kívánt város melletti mezőn kezdi meg a mozgását. Ez azt jelenti, hogy nem lehet előbb mozogni majd behatolni egy ellenéges városba ugyanazon körben. *(Kivétel: ha van Nyitott Kapuk hatalom lapkád, akkor rád nem vonatkozik ez a korlátozás!)* A városok falai semmilyen hatással nincsenek a rohamozó egységekre.

TÁMADÁS

Amint mozgás közben egy olyan mezőre érsz, amelyen ellenséges egység(ek) tartózkodik, azonnal kitör a harc, és a mozgási fázisod véget ér. *(Viszont ha a megtámadott félnek van Menekülés IB kártyája, és még a csata előtt kijátsza, a támadó játékos folytathatja a mozgását.)*

KEMET

A CSATA LEÍRÁS

A harc megkezdése előtt a támadónak és a védekezőnek egyaránt választania kell 2-t a kézben tartott Harc kártyái közül.

- Az egyik kártya azonnal eldobásra kerül képpel lefelé vagy fölfelé.
- A másik kártyát felhasználhatjuk a csatában.

Mindkét játékos adhat még a választott laphoz egy vagy több IB kártyát. Ezeket elrejtjük a Harc kártya alá.

Ezután a játékosok felfedik a lapjaikat. Ha vannak IB lapok, azokat is megmutatják a harcoló felek, és persze ki kell fizetniük az IB kártyák értékét IP-ban (már ha ilyen kártyákat játszottak ki).

A csata után a felhasznált IB kártyák és Harc kártyák eldobásra kerülnek képpel lefelé, vagy felfelé attól függően, hogyan egyeznek meg a játékosok még a játék elején.

Egy játékos csak akkor veheti újra magához mind a 6 Harc kártyáját, ha már a hatodikat is eldobta a kezéből.

A Harc kártya felépítése



A GYŐZTES MEGHATÁROZÁSA

A játékosok harci értéke a következőkből tevődik össze:

- A hadtestben található egységek száma (1-5)
- A Harc kártya erőpontjai
- Minden támadó vagy védekező bónuszpont, amit a hatalom lapkák adnak
- Minden bónusz, amit a harcban részt vevő teremtmények adnak
- Minden bónusz, amit az IB kártyák adnak

A csatát az nyeri, akinek magasabb harci értéke jön össze a fentiekből. Egyenlőség esetén a védekező játékos győz.

A VESZTESÉGEK KISZÁMOLÁSA

Minden harci kártyának van egy sebzési képessége és egy védettségi szintje.

Ezek az értékek fokozhatóak IB kártyákkal, hatalom lapkákkal, és lényekkel.

A csata győztese és vesztese egyaránt annyi egységet veszít, amennyi a szembenálló fél teljes sebzési képessége, mínusz a saját teljes védettségi szintje.

Az is előfordulhat, hogy a győztes valamennyi egységét elveszíti a csatában. Attól még ő marad a győztes még akkor is, ha a vesztesnek maradnak is egységei.

GYŐZELMI PONTOK

Ha a támadó megnyeri a csatát, és marad legalább 1 egysége, nyer egy maradandó Harci GYP-ot.

Ha a támadó nem nyeri meg a csatát, nem nyer egy Harci GYP-ot sem.

A védekező fél nem nyer egy GYP-ot sem még akkor sem, ha megnyeri a csatát.

PÉLDA

Jakab egy Gyula által birtokolt templom ellen vezeti katonáit

Jakab a támadó

Hadtest: 5 egység

Hatalomlapkák: Feltöltődés! (+1 erő, ha támadsz)

Neith Pengéi (+1 erő minden csatában)

Összesített Erő : 7 (5+1+1)

Gyula a védekező

Hadtest: 4 egység

Teremtmény: Ősi Elefánt (+1 erő a hadtestnek)

Összesített Erő : 5 (4+1)

Minkét játékos választ kettőt a Harc kártyáiból, de nem fedi fel azokat. Az egyiket el kell dobniuk, a másik kijátszásra kerül.

Jakab kijátszott Harc kártyája : 3 Erő és 2 Sebzési képesség.
Ő most nem játszik ki IB kártyát

Gyula kijátszott Harc kártyája : 2 Erő és 2 Védettségi szint
plusz két IB kártya a Harc kártya alatt : Bronz Fal és Harci Dűh

A két játékos egyszerre felfedi kártyáit, és bemondják a harci értékeiket.

Jakab ereje 10 (7+3 a Harc kártyából)

Gyula ereje 9 (5+2 a Harc kártyából + 2 az IB kártyákból, ezen kívül fizetnie kell 1 IP-ot az IB kártya használatáért.)

Jakab a győztes!

Veszteségek:

Jakab okozott 2 veszteséget (a Harc kártya Sebzési képessége) Gyulának, de Gyula 3 Védettségi szinttel rendelkezik. (a Harc kártyájának és az Elefántnak köszönhetően.) Gyula tehát nem veszített egyetlen egységet sem, de nem is okozott veszteséget ellenfelének.

Jakab lett tehát a győztes. Mivel ő volt a támadó, és a csata után még maradt katonája a harcmezőn, ezért kap 1 maradandó Harc GYP-ot

KEMET

VISSZAVONULÁS

A legyőzött játékos dönthet egységei visszahívása vagy a visszavonulás között. Ha a visszavonulás mellett dönt, a csata győztese választhat egy üresen álló szomszédos mezőt, ahová a vesztes megmaradt egységeit visszaszoríthatja. (átteheti) Ha nincs üresen álló szomszédos mező, a visszavonulás nem lehetséges.

EGYSÉGEK VISSZAHÍVÁSA

A csata után a győztes és a vesztes is dönthet úgy, hogy egységeit visszahívja istenéhez. Minden egyes visszahívott egységért 1 IP jár. A visszahívott katonák lekerülnek a tábláról és a tartalékhoz helyezük őket. Ezek az egységek később persze újra besorozhatóak lesznek.

Ha a visszahívást választjuk, az adott hadtest valamennyi egységét le kell venni a tábláról!

Gyula úgy dönt, hogy visszahívja a hadtestet. Kap 4 IP-ot, és egységeit valamint az Elefántot visszateszi a készletébe.

Jakab is dönthetne így, de ő inkább a táblán hagyja egységeit.

A csata után mindkét játékosnak el kell dobnia a csatában használt valamennyi lapját!

TEREMTMÉNYEK

A játékban 7 teremtmény szerepel. Ezek bizonyos előnyöket biztosítanak a velük együtt mozgó egységeknek. Teremtményekhez a megfelelő hatalom lapkák megvásárlásával lehet jutni.

Vásárlás után a játékos azonnal odateheti a Teremtményét valamelyik városi körzetére, ha legalább egy egysége tartózkodik a kívánt helyen. Egyébként a Teremtményt a játékos elé kell helyezni a megfelelő hatalom lapkára.

A Teremtmény lapka felépítése

Szint: megmutatja a kártya szintjét, színét (kék, piros, fehér), és az árát (1-4 IP)

A Teremtmény képessége

A fázis, amikor a lény képessége érvényesülhet

A vele együtt mozgó hadtest mozgási kapacitásának növelése

A kártya hatása (néhány teremtménynek nincs ilyen hatása)



FONTOS!

Egy játékosnak csak egy Teremtménye lehet egy adott mezőn még akkor is, ha az saját városának egy körzete!

A Teremtmény nem számít egységnek, ezért:

- nem számít bele a hadtestre vonatkozó 5 egységes limitbe.
- a csatában a Teremtménynek csak a bónuszai adnak plusz pontot (pontokat) a harci értékhez, a hadtest létszámába nem számít bele plusz egy egységként!

A Teremtményeket nem lehet elpusztítani. Ha a Teremtménnyel együtt mozgó utolsó katona is elpusztul, a Teremtményt azonnal vissza kell tenni a játékos városának egy olyan körzetébe, ahol legalább egy saját egysége tartózkodik. Ha ez a feltétel nem adott, a Teremtményt tegyük tartalékba a saját hatalom lapkájára.

TEREMTMÉNYEK TARTALÉKBAN

A teremtmények akkor kerülhetnek újra játékba, ha a játékos a toborzás akciót választja. Ilyenkor saját körzeteinek egyikébe helyezheti a lényt. Ha több Teremtmény is van a tartalékban, a játékos maga dönti el, melyiket hozza először játékba.

KEMET

TEPLOMOK URALÁSA

Az a játékos, aki a csata vagy a mozgása végén ellenőrzése alatt tart egy templomot kap egy ideiglenes GYP-ot az adott templomért. Egy templom uralásához legalább egy egységét az adott templomon kell hagynia. Ha később valami miatt már egy egysége sem lesz az adott templomon, az ideiglenes GYP-ot vissza kell adnia.

EMLÉKEZTETŐ: Az Összes Isten Szentélye nem számít templomnak!

AZ IP-OK ÉS A VÉGLEGES GYP-OK TULAJDONSÁGAI

Amikor minden játékos befejezte az akcióit, elkezdődhet az IP-ok és a végleges GYP-ok kiosztása.

- Az a játékos, aki ellenőrzése alatt tartja a Delta templomot, visszahívhatja onnan egy egységét és tartalékba teheti, ezután kap 5 IP-ot!
- A játékosok, akik más templomokat tartanak az uralmuk alatt, kapnak 2 vagy 3 IP-ot. Ezen felül megtartják az ideiglenes GYP-o(ka)t.
- Az a játékos, aki az uralma alatt tartja Az Összes Isten Szentélyét, visszatehet onnan 2 saját egységet a tartalékba, és azonnal kap egy állandó GYP-ot.
- Minden játékos, aki legalább 2 templomot ural, kap egy állandó GYP-ot. (Az Összes Isten Szentélye nem templom!)

A JÁTÉK VÉGE

Amint egy játékos elér legalább 8 GYP-ot (vagy ha a játék elején úgy egyezünk meg, akkor 10-et) a Nappali fázis végére, a játék véget ér, és ez a játékos lesz a győztes. Egyenlőség esetén az a győztes (ebben a sorrendben) :

- akinek a legtöbb GYP-ja van
- akinek a legtöbb Harci GYP-ja van
- aki a leghamarabb került sorra az előző Nappali fázisban.

TAKTIKAI TANÁCSOK

TÁMADÁS!

A Kemet játék során a kivárás nem igazán nyerő stratégia. Az egyik leggyakoribb lehetőség a GYP-k szerzésére, ha támadóként megnyersz egy csatát. Ez azt jelenti, hogy néha jobb feladni egy jónak tűnő helyzetet, és a szerencsét megkísérelve megtámadni ellenfeledet. Ez persze azt is jelenti, hogy valamennyi hadtested potenciális célponttá válhat.

A Kemet nagyon gyors játék is lehet (általában 4-7 kör), és nem lehetsz a győztes ha sok hatalom lapkát gyűjtesz is magad elé, míg közben az ellenfeleid templomokat uralnak, IP-okat és GYP-okat gyűjtenek minden kör végére.

A NÍLUS DELTÁJA

Ez a játék legerőteljesebb területe. A játék felépítésétől függően találhatsz itt egy 5 IP-ot biztosító templomot, vagy esetleg Az Összes Isten Templomát.

Ugyanakkor ez egy olyan terület, ahonnan nincs visszaút, mert itt nincs piramis, hogy teleportálhass, a Nilson pedig nem lehet átkelni.

Bár ez a terület veszélyesnek látszik, ne hanyagold el! Sok döntő csata zajlik itt le, és rendkívül előnyökhöz lehet jutni játék végéig.

VÉDD A VÁROSODAT?

A játék korai szakaszában ellenfeleidnek még nem áll érdekében, hogy elfoglalják a városodat. Nem kapnak érte sem IP-ot, sem GYP-ot. A legjobban akkor járnak, ha hasznot húzhatnak a piramisaid magasabb szintjéből, ezért az alacsony szintűeket nem is érdemes megszerezniük. Szóval nem érdemes védekező egységeket tartani a városodban a játék kezdeti szakaszában. Egyébként is eléggé védik a falak és az a tény, hogy ide sorozhatsz be egységeket (ami megkönnyíti a dolgodat, ha el akarod innen űzni a betolakodókat). Másrészt viszont ha egy piramisodat a 4. szintre emeled, az irigy ellenfelek megtámadhatnak, főleg a játék vége felé.

De ismételjük: ha az ellenfélnek nincs Nyitott kapuk hatalom lapkája, kifoghatsz ezen az akción.

EGYSÉGEK VISSZAHÍVÁSA

Egy súlyos küzdelem után különösen csábító lehet, hogy megtartsd a pozíciódat, és ellenőrzésed alatt tartsd egy templomot. Viszont így a hadtested talán túl könnyű célponttá válik majd. És valóban, egy egyedül álló egység automatikusan arra csábíthatja ellenfeledet, hogy egy könnyű GYP megszerzése érdekében megtámadjon.

Az egység visszahívása tehát lehetővé teszi, hogy egy IP-hoz juss, így több egységet szólíthatsz majd harcba a következő sorozáskor, és kedvezőbb feltételekkel vágatsz vissza.

GYAKORI KÉRDÉSEK

MOZGÁS

- *Irányíthatok-e olyan Teremtményt, amely távol van a hadtesttől?*
- Nem. Attól a pillanattól fogva, hogy már egyetlen egység sem kíséri a lényt, az visszakerül a saját lapjára a játékos tartalékába a következő besorozásig.

PIROS HATALOM LAPKA

- **Isteni seb:** *Eldobhatok-e egy olyan IB kártyát, amelyet a Harc kártyámmal játszottam ki, hogy nyerjek +1 erőt?*
- Nem.

KÉK HATALOM LAPKA

- **Sivatag mélyi kígyó:** *A kígyó semmissé teszi-e az összes ellenséges teremtmény erejét, amelyek részt vesznek a csatában?*
- Igen. Ha a Kígyó is van a harcba bocsátkozott hadtesttel, az olyan, mintha az ellenséges sereggel nem lenne Teremtmény.
- **Megérzés :** *Ellenfelemnek meg kell-e mutatnia nekem azokat az IB kártyákat, amelyeket ki akar játszani a csatában?*
- Nem. A megérzés segítségével csak a Harc kártyáját nézheted meg, az IB kártyákat nem.
- **Isteni cselekedet és Isteni akarat:** *Ha a játékos megszerezte ezeket a hatalom lapkákat, kijátszhatja-e mindkét ezekhez tartozó korongot ugyanabban a körben?*
- Igen. Neki egy körben így 3 akciója lesz egymás után. Emlékeztető: mint ahogyan a többi korongot, ezeket a korongokat is csak üres helyekre lehet elhelyezni!

FEHÉR HATALOM LAPKA

- **Látomás:** *Összeadható-e a lapka hatása az Isteni áldás és a Múmia hatásával?*
- Nem. Csak egy IB kártya választható a Látomás lapka által biztosított 5 kártyából. A másik két lapka által biztosított IB kártyákat már a húzópakli tetejéről kell elvenni.
- **Látomás:** *Mit csináljanak a játékosok 4 eldobott kártyájával?*
- Keverjétek össze a húzópakli lapjaival.
- **Ra papja:** *Lehetséges, hogy ingyen juthatok hatalom lapkához?*
- Igen! Ez a lapka ezt lehetővé teszi, csakúgy, mint a Papnő.
- **Ra papja:** *Amikor fejlesztetem egy piramisomat néhány szinttel, szintenként megspórolok 1 IP-ot?*
- Nem. Akciónként takaríthatsz meg 1 IP-ot. Tehát a Piramis fejlesztése akcióval egyszerre csak egy IP takarítható meg.

ISTENI BEAVATKOZÁS

- *Kijátszható-e a **Vétő** kártya a csatában hasznát IB kártya ellen?*
- Nem.
- *Lehetővé teszi-e a **Menekülés** kártya, hogy arra a területre lépjek át, ahonnan az ellenfelem érkezett?*
- Igen.

FELSZERELÉS

- *Mire jó a személyes táblámon látható piramis tetején lévő arany hely?*
- Ez az a mező, ahová az Isteni Akarat hatalom lapkával megszerezhető arany korongot teheted egy másik, normál korong elhelyezésével egy körben. Egy helyre persze csak egy korong tehető! Az arany korong lehetővé teszi, hogy válassz vagy egy Mozgás, vagy egy Toborzás akciót.