KEMET

Jacques Bariot és Guillaume Montiage játéka,
Dimitri Bielak, Emile Denis és Nicolas Fructus illusztrációival
2 - 5 játékos részére, 13 éves kortól. Játékidő: 60 perc

Ősi egyiptomi mondák szerint a hatalmas istenek, hogy hatalmukat megmutassák csapatokat küldenek emlékezetes csatákba. Akár sivatagban akár óriási templomokban, csapataik támogatására nagy erőket vetnek be, mitológiai teremtmények megidézésével és irányításával fölényhez jutnak.

A játék célja

A játék célja 8 Győzelmi Pont (Rövid játékmód) vagy 10 Győzelmi Pont (Hosszú játékmód) összegyűjtése. A játékmódot (rövid vagy hosszú) a játék kezdete előtt kell kiválasztani.

A játék tartozékai

A Játéktábla

A játéktábla kétoldalú. Egyik oldal a 3 vagy 5 fős játékhoz, a másik a 2 vagy 4 fős játékhoz.
Továbbá a 2-3 fős játékban a Keleti Part az egész játékban nem elérhető.

5 játékos

4 játékos

3 játékos

2 játékos

Tartozékok:
- 1 Játéktábla
- 48 Hatalom Lapka (16 fehér, 16 piros és 16 kék)
- 7 Teremtmény: Szfinx, Főnix, Múmia-Pap, Óriás Skorpió, Fenséges Szkarabeusz, Sivatag Mélyi Kígyó és Őelefánt
- 35 Isteni Küzbeavatkozás kártya
- 32 Csata kártya köztük 2 különleges
- 53 Győzelmi Pont
- 3 ezüst és 1 arany Akciójelző

Minden játékosnak (5 színben):
- 12 Egység
- 5 Akciójelző
- 1 Imapontjelző
- 1 egyedi Játéktábla
- 1 Sorrendjelző
- 3 Piramis (1 fehér, 1 piros és 1 kék)
- 1 Kártyajegyzék az Isteni közbeavatkozásokról és hatalmakról
- 6 Csata kártya

A játéktábla sivatag mezőkre és különleges mezőkre: játékosok városaira, templomokra és Minden Istenek Szentélyére oszlik. Továbbá néhány mezőn a mozgást befolyásoló nyomtatott kikötők és obeliszkek vannak.

A Játékosok Városai:
Minden játékos egy három kerületből álló várost birtokol.
Minden kerület egy mezőből áll, mely helyet ad egy piramisnak.
Minden kerület fallal van körbevéve
(lásd, 6. oldal).

Templomok:
Egy templom irányítása egy időleges Győzelmi Pontot ad. Továbbá, legalább két templom irányítása a nappal fázis végén 1 állandó Győzelmi Pontot ér.

Minden Istenek Szentélye:
A Minden Istenek Szentélye nem számít templomnak.
Ha egy játékos két egység feláldozásával megszerzi ennek irányítását, akkor kap 1 állandó Győzelmi Pontot.

Obeliszk:
Az összes templom, a Minden Istenek Szentélye és néhány sivatag mező tartalmaz egy obeliszket.

Kikötők:
A kikötők a Níluson való átkelést teszik lehetővé, nem alkotnak külön mezőket.

Piramisok: Minden játékosnak van három piramisa: egy fehér, egy piros és egy kék.
A piramisok teszik lehetővé, hogy a játékosok hatalomlapkákat vegyenek (lásd 4. oldal).
A piramis szintje megegyezik a tetején látható számmal.
Minden piramisnak a játékosok városának különböző kerületeiben kell állnia.

➤ 0 szintű piramis nem kerül a táblára. Ezek a játékos tartalékában vannak, amíg el nem érik az 1-es vagy annál magasabb szintet.

Csapatok: Minden figura egy egységnek felel meg.
A játékosok egy mezőn álló egységei csapatot alkotnak.

Fontos!
Egy csapat nem állhat 5-nél több egységből.
Vagyis egy játékosnak soha nem lehet 5-nél több egysége egy adott mezőn.

Imapontok: Az Ima Pontok a játék elsődleges erőforrásai, ezek teszik lehetővé, hogy a játékosok különböző akciókat hajtsanak végre. Az Ima Pont szimbóluma egy egyiptomi füles kereszt ☥.
Egy játékosnak SOHA nem lehet 11-nél több ☥-je, még Hatalom Lapkával sem.

Győzelmi Pontok: Számos tárgy és esemény lehetővé teszi a játékosok számára, hogy Győzelmi Pontokat szerezzenek:
- A négyzet alakú Győzelmi Pont állandó, és nem lehet elveszteni.
- A kör alakú Győzelmi Pont időleges, és el lehet veszteni (általában megszállás következtében).
- A Győzelmi Pontokat GYP-vel jelöljük, és szimbóluma a szem.

Hogyan lehet állandó GYP-hoz jutni:

Támadással és megnyert csatával.

Győzelmi Pont Hatalom Lapka szerzésével.

A Szfinx irányításával.

Két templom irányításával a Nappal fázis végén.

2 egység feláldozásával a Minden Istenek Szentélyében .

Hogyan lehet időleges GYP-hoz jutni:

Egy piramis 4-es szintre emelésével, vagy az ellenfél egyik piramisának irányításával.

Templomok irányításával.

Isteni Közbeavatkozás kártyák: 35 ilyen kártya van A szabály IK kártyaként hivatkozik rájuk.

Hatalom Lapkák
A Hatalom jelentősen megváltoztatja a játékosok képességeit, és számos játékszabályt módosít.
Három különböző színű Hatalom van, a három piramis színének megfelelően.
A Hatalom csoportok 1-től 4-ig Hatalom szinteket képeznek. Szintenként négy kártya van, ez színenként 16 Hatalmat jelent. A Hatalom Lapkák mindig láthatóak.

➤ Hatalom típusok:
***Fehér**: nagyrészt ima és erőforrás*
***Piros**: nagyrészt támadás és mozgás*
***Kék**: nagyrészt védekezés és irányítás*

A játék előkészületei

- Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére ❶. A választott oldal a játékosok számától függ (lásd, 1 oldal). Emlékeztető: 2 és 3 játékosnál a keleti part nem elérhető.
- Tegyetek minden Hatalom lapkát képpel felfelé a tábla mellé. ❷
- A templomok időleges GYP-jait tegyétek rájuk. ❸
- A Minden Istenek Szentélye állandó GYP-jait tegyétek rá. ❹
- A többi GYP-ot tegyétek a tábla mellé. ❺

Minden játékos válasszon egy várost, melyhez a következőket kapja:
- Egy egyedi Játéktábla. ❻
- 5 Akciójelző. ❼
- 1 ☥ jelző, az Imapont skála 5. mezőjére téve. ❽
- 12 egység (10 egység a városban és egy piramist tartalmazó kerületben elosztva, mezőnként maximum 5 egységgel. 2 egység a tartalékban marad). ❾
- 6 Csata kártya. ❿
- 3 Piramis (A 0 szintű piramis a játékos tartalékában marad). ⓫

Minden játékos találomra kap egy IK kártyát. A többi IK kártyát tegyétek képpel lefelé a tábla mellé húzó paklinak. ⓬
Az első fordulóban a játékosok találomra választanak sorrendet. ⓭
Ezután minden játékos a forduló sorrendjében eldönti, hogyan oszt szét a 3 pontot a piramisai között, kiválasztva a következő kombinációk egyikét: 1/1/1, 2/1/0.

Egy kör leírása

A játékban az Éjszaka és a Nappal fázis váltakozik, amíg legalább egy játékos meg nem nyeri a játékot.

A - Éjszaka (előkészület fázis):

- Imapontok kiosztása
- Az Isteni Közbeavatkozás kártyák kiosztása
- Az Éjszakai Hatalmak hatásai
- A fordulósorrend meghatározása

B - Nappal (akció fázis):

- Akciójelzők használata
- Ima Pontok és a táblán lévő állandó Győzelmi Pontok megszerzése

Kezdő mód:

Az előkészület fázisban csak 1-es szintű Hatalom lapka legyen, a 2-es szintűek csak a második Nappal fázisban kerüljenek játékba.

A piramisok csak 2-es szintre fejlődhetnek, és nem léphetik át ezt a határt.

A Nappal fázis végén a 8 pont helyett a 4 pontot elsőként elérő játékos a győztes.

Az Éjszaka fázis

1 . Az Imapontok Kiosztása

Minden játékos kap 2 ☥-et (plusz a Hatalom lapkákból, ha alkalmazható Imapont adományt).

2 . Az IK Kártyák Kiosztása

Minden játékos a forduló sorrendjében kiosztva találomra kap egy IK kártyát. Nincs korlátozva a játékosok kezében lévő IK kártyák száma.

Az IK kártyák kijátszása nem számít akciónak.
Lehetőség van több, akár azonos hatású (a hatások összeadódnak) IK kártya kijátszására ugyanabban a fázisban.
A kijátszott IK kártyát képpel lefelé dobjátok el. Amikor az IK húzó paklija elfogy, a dobott kártyákat megkeverve képezzetek új húzó paklit.

Egy IK kártya kijátszásához a játékosoknak:
- Ki kell fizetniük a költségét, ha van ilyen (1 ☥)
- A megfelelő időben kell kijátszaniuk az IK kártyát.

3 . Hatalom Hatások Végrehajtása

A forduló sorrendjében minden játékos végrehajtja az Éjszaka szimbólummal ellátott Hatalom lapkájának hatását.
Példa: A játékosnak az Isten Keze hatalom lehetővé teszi, hogy egyik piramisát ingyen 1-gyel magasabb szintre emelje.

Az Isteni Közbeavatkozás kártyák felépítése

A kártya költsége (néhány kártya ingyenes, néhány kártya költsége a felhasználásnál 1 ☥)

A kártya hatása (a kártyajegyzékre utal)

A Nappal Fázisban, a játékos fordulójában, kivéve csatában

Az ellenfél fordulójában, kivéve csatában

Csatában, melyben részt veszel

4 . A Fordulósorrend Meghatározása

A fordulósorrendet a következők szerint határozzátok meg:
- A legkevesebb GYP-tal rendelkező játékos dönti el az egész forduló sorrendjét.
- Holtverseny esetén az előző fordulósorrend alapján korábban lépő játékos dönti el az egész forduló sorrendjét.

Az első fordulónál a forduló sorrendje találomra dől el.

B - NAPPAL (AKCIÓ FÁZIS):

Minden játékosnak 5 Akciójelzője van.
A forduló sorrendjében, minden játékos lehelyez **1** Akciójelzőt, az egyéni táblájának egy akciómezőjére, és AZONNAL végrehajtja annak hatását.
Ezt a folyamatot addig kell ismételni, amíg minden Akciójelzőt felhasználásra nem kerül, vagyis 5 fordulóig.

FONTOS!
Az akciómezőnek üresnek kell lennie, nem tehető le két Akciójelző ugyanarra a mezőre.
Az 5. forduló végére minden játékosnak legalább egy Akciójelzőt le kell raknia az egyéni tábláján lévő akciópiramis első három szintjének mindegyikére.

Megjegyzés:
A piramis csúcsán lévő arany mezőt csak az Isteni Akarat Hatalmánál használjátok (arany pénz).

A VÁLASZTHATÓ AKCIÓK LEÍRÁSA

1 • IMÁDKOZÁS

Azonnal kapsz 2 ☥-et.

2 • PIRAMIS ÉPÍTÉSE

Ez az akció lehetővé teszi, hogy egy piramisra 1 szintet ráépíts.
Egy játékos ebben az akcióban csak egy piramist építhet. De egy adott piramisra egy akcióban akár több szintet is megépíthet.
A ☥ költség megegyezik a piramis leendő szintjével.
Ha egy játékos több szintet épít piramisára, akkor a költségeket össze kell adnia.

A piramisok hatásai:
• Lehetővé teszi a játékos számára egy obeliszk teleportálását 2 ☥-ért (lásd, lent).
• Lehetővé teszi a játékos számára azonos színű és szintű Hatalom lapka vásárlását.
• Egy 4-es szintű piramis 1 időleges GYP-ot ad.

Egy, a csapatával egyik ellenfél piramisát irányító játékos megkapja annak összes jutalmát (még az időleges GYP-ot is, amennyiben a piramis 4-es szintű). Amíg egyik piramisotokat az ellenfél irányítja, addig minden jutalmát elvesztitek.

Példa: *Egy 3-as szintű piramis 4-es szintre építése 3 ☥-be kerül.*

Példa: *Egy 1-es szintű piramis 3-as szintre építése 5 ☥-be fog kerülni.*
(2 az 1-esről 2-esre, és 3 a 2-esről 3-asra).

➤ *Emlékeztető: A 0 szintű piramisok nem kerülnek a táblára. Amikor 1-es vagy magasabb szintűvé válik, akkor azonnal tegyétek a játékos városának egyik*

3 • HATALOM LAPKA VÁSÁRLÁSA

Ez az akció lehetővé teszi, egy bizonyos színből **egy** Hatalom lapka vásárlását. A játékosnak ahhoz, hogy még egy ugyanolyan színű Hatalom lapkát vehessen, várnia kell a következő fordulóig.
A Hatalom lehetővé teszi a játékosnak, hogy előnyhöz jusson a játék során, mely a hatalom kombinációival a stratégiára összpontosít.

A vásárlás feltételei: Egy Hatalom lapka vásárlásánál a játékosnak rendelkeznie kell a megvásárolni kívánt Hatalommal azonos vagy magasabb színű és szintű piramissal.

A vásárlás költségei: Egy Hatalom lapka vásárlási költsége egyenlő annak szintjével. Egy Hatalom lapka vásárlása végleges, az a játékosé az egész játék alatt, nem vesztheti el. A játékos elé kell tenni, látható helyre.
Például Neith pajzsának, mely egy kék, 3-as szintű Hatalom lapka, megvásárlásánál, kell, hogy legyen 3-as vagy 4-es szintű kék piramisotok. A vásárlás költsége 3 ☥ .

A Hatalom hatása azonnali. De van néhány Hatalom, mely csak a játék bizonyos időszakában fejti ki hatását (Például: Csata Hatalmak, Lelkészek, vagy az Éjszaka fázisában végrehajtandó hatalmak).

Fontos!
Egy játékos nem vásárolhat, és soha nem kaphat 2 azonos Hatalom lapkát.

Ebbe beletartozik az összes azonos hatású és illusztrációjú Hatalom, még akkor is, ha színük különböző, mint az Isteni Akció és a Győzelmi Pont.

A Hatalom lapka felépítése

Szint: Jelzi a kártya szintjét, színét (fehér, piros vagy kék) és költségét (1-től 4 ☥-ig)

Emlékeztető szín

A kártya hatása (lásd a kártyalistát)

A fázis, amikor a hatalom aktiválódik:

Nappa Fázis

Éjszaka fázis

Csata Fázis

4. Toborzás

X ☥-et elköltésével X egység toborozható.
Ezen egységek a tartalékból érkeznek, és a játékos városának egy, kettő vagy három kerületébe kerülnek.
Ha egy játékos egyik ellenfele kerületét irányítja:
- Az irányító játékos nem toborozhat ide egységeket (Egy játékos csak a saját városába toborozhat).
- Az irányító játékos a szokásos módon toborozhat egységeket. Ez azonnal kiválthat csatát (lehet támadás).

Fontos!
Egy csapat maximum 5 egységből állhat.

➤ *Emlékeztető: Az ellenfél egyik piramsának irányítása leheővé teszi, hogy a játékos az adott piramis színének és szintjének megfelelő Hatalom lapkát vegyen.*

5. Mozgás / Támadás

A mozgás **1** csapat mozgását teszi lehetővé.
Nem kötelező a csapat összes egységét mozgatni; a játékos ott hagyhat néhányat útközben.
Valamint a játékos felvehet egységeket az útjába eső mezőkről, amíg a mozgás kapacitását nem haladja meg.

Alapértelmezés szerint 1 csapat mozgás kapacitása **1** mező.
Ez a kapacitás emelkedhet: :
- A játékos összes csapatára vonatkozó Hatalom lapka által.
- Teremtmények képességei által.
- Egy, a választott mozgásra vonatkozó IK kártya által.

Egy csapat három különböző módon mozoghat:

A) Földi szállítást használva:
A játékos egy adott csapat egy vagy több egységével egy szomszédos mezőre lép.

B) Kikötőt használva:
Lehetőség van a Níluson való átkelésre két, nyíllal összekötött kikötő között.
Ez egy minden további költség nélküli mozgás lépésnek számít.

C) A piramis teleportáló képességét használva:
Egy játékos teleportálhat egy csapatot egy piramisból (egy saját területén lévőből vagy az ellenfelén lévőből) egy obeliszket tartalmazó mezőre.
- 2 ☥-et kell fizetnie.
- A teleportálás nem meríti ki a mozgás kapacitást.

Amíg a mozgás kapacitás és az erőforrás korláton belül van, addig a csapat felváltva használhatja a Piramis teleportálását, a földi szállítást, és a Kikötő használatot egyazon mozgáson belül, egyéb megkötés nélkül.

Példa:

Claire a városában lévő csapatával a kelet Nílus templomába akar lépni.

Két lehetősége van:

A - Teleportálást használ: Fizet 2 ☥-et, és közvetlenül a templomba teleportálja csapatát.

B - Nem használja a teleportálást: Claire csapatának 3 mozgás kapacitásra van szüksége (lásd, az ábrát). Eléri ezt a mozgás kapacitást, ha Claire-nek van Isteni Gyorsaság Hatalom lapkája, és ha a Sivatag Mélyi Kígyó ezzel a csapattal van.

Így Claire megtakaríthat 2 ☥-ot, hogy ugyanarra a helyre eljusson.

Falak:
A játékosok városát fal veszi körül. Egy másik játékos városába csak úgy lehet belépni, ha a csapat a városfallal szomszédos mezőről **kezdi** a mozgást. (Vagyis nem lehetséges mozogni, és belépni az ellenfél városába ugyanabban a fordulóban.) Egy adott játékos fala erre az adott játékosra nincs hatással.

Támadás!
Bármikor, ha a mozgás során áthaladtok vagy beléptek egy ellenséges csapat által elfoglalt mezőre, végre kell hajtani a csatát, és a mozgás befejeződik.

➤ *Falak kivétel: A Nyitott Kapuk képesség semlegesíti ezt az előírást.*

➤ *Pontosítva: Ha egy csata előtt a védő a Menekülés, IK kártyát használja, a csata véget ér, és a játékos folytathatja a mozgását.*

A CSATA MENETE

Egy csata elején mind a támadó mind a védő választhat **2** Csata kártyát:
- Az első kártyát azonnal eldobják képpel felfelé vagy lefelé.
- A második kártyát kijátsszák a csatában.

Minden játékos egy vagy több IK kártyát adhat a kártyájához. Ezeket a Csata kártya alá rejtik.

Ezután a játékosok felfedik a Csata kártyáikat. Ha vannak IK kártyák, akkor azokat is felfedik, és amennyiben szükséges be kell fizetni valamennyi ☥-et.

A csata után a kijátszott Csata kártyákat eldobjátok (ugyanígy a kijátszott IK kártyákat is) képpel lefelé vagy láthatóan, a játék kezdete előtt történt megállapodásnak megfelelően. Amikor egy játékos mind a 6 Csata kártyáját eldobta, mindet visszaveszi a kezébe.

A Győztes Meghatározása

A játékosok Haderejét a következők összeadásával határozzátok meg:
- A csapatban lévő egységek száma
- A Csata kártyák haderő értéke
- A saját Hatalom lapkákból származó minden támadási és védelmi bónusz
- A csatában részt vevő teremtményekért járó bónuszok
- Az IK kártyákból származó bónuszok .

A legnagyobb Harcértékű játékos győz a csatában.

➤ Pontosítva: Holtverseny esetén a védő győz a csatában.

Sérülések Számolása

Minden Csata kártyának van egy Sebzés és egy Védelem értéke.
Ezeket az értékeket megemelhetik az IK kártyák, a teremtmények és a Hatalom lapkák.

A csatában mind a győztes, mind a vesztes annyi egységet veszít, amennyi az ellenfél teljes Sebzés értékének és a saját teljes Védelem értékének a különbsége.

Előfordulhat, hogy a győztes elveszti az összes egységét. Ettől még ő a győztes, akkor is, ha a vesztesnek vannak életben maradt egységei.

Győzelmi Pontok

Ha a támadó megnyeri a csatát, és maradt legalább egy egysége, akkor kap egy állandó Csata GYP-ot.
A csatát elvesztő támadó egyetlen Csata GYP-ot sem kap.
A védekező nem szerez GYP-ot, még akkor sem, ha megnyeri a csatát.

Példa :
Jacques csapatával Guillaume csapata által elfoglalt templomra lép.

• Jacques a támadó.
Csapata : 5 egység.
Hatalmak :
*• **Támadás!** (+1 Haderő támadásnál)*
*• **Neith Kardja** (+1 Haderő minden csatában).*
Az összesített erő 7 (5+1+1).

• Guillaume a védekező.
Csapata : 4 egység.
Teremtmény :
***Őselefánt**(+1 Haderő a csapatnak).*
Az összesített erő 5 (4+1).

Mindkét játékos titokban, az ellenféltől rejtve választ két Csata kártyát. Az elsőt eldobják, és a második lesz kijátszva.

• Jacques kijátssza a Csata kártyáját:
3 Haderő és 2 Sebzés.
Nem játszik ki IK kártyát. .

• Guillaume kijátssza a Csata kártyáját:
2 Haderő és 2 Védelem
valamint kijátszik két IK kártyát a Csata kártyája alá rejtve:
Bronz Fal *és* **Harci Düh**

A két játékos egyszerre felfedi kártyáit, és bejelentik haderejüket:

Visszavonulás

A védekező játékos választhat, csapata visszahívása (lásd lent), és visszavonulása között. Ha a visszavonulást választja, akkor a csata győztesének választania kell egy egységeket nem tartalmazó szomszédos mezőt, ahová az ellenfél csapatát visszaszorítja. Ha nincs egységeket nem tartalmazó szomszédos mező, akkor a visszavonulás nem lehetséges.

Csapat Visszahívása

A csata után mind a győztes, mind a vesztes dönthet úgy, hogy visszahívja életben maradt egységeit az Istenéhez.

A játékos minden visszahívott egységért kap 1 ☥-et. Ezek az egységek visszakerülnek a játékos tartalékába. Később újra toborozhatóak lesznek.

Nem lehet néhány egységet visszahívva, a többit pedig otthagyva a csapatot szétosztani.

*• Jacques Hadereje: **10** (7+3 a kártyából)*
*• Guillaume hadereje: **9** (5+2 a kártyából+2 az IK kártyáiból. Egy ☥-t kell fizetnie.*

Jacques a győztes.

Sérülések:
• Jacques 2 sérülést okoz Guillaume-nak, akinek van 3 Védelme (a kártyája és az elefánt miatt). Guillaume nem veszít egységet, de nem okoz egyetlen sérülést sem.

*Jacques a győztes. Ő volt a támadó és még van egysége a csatamezőn: **Kap egy állandó GYP-ot.***

Guillaume a csapata visszahívását választja: Kap 4 ☥-et és visszateszi a teremtményét a tartalékába. Jacques is visszahívhatná csapatát, de inkább azon a mezőn hagyja őket.

Az összes játékos kártyát eldobják.

Teremtmények

Hét teremtmény van. Számos különböző előnyt élvezhetnek a velük utazó csapatok. Egy teremtmény a megfelelő Hatalom lapka megvásárlásával szerezhető meg.

A játékos azonnal leteheti teremtményét a legalább egy egységet tartalmazó három városkerülete egyikébe.

Egyébként a teremtményt a játékos maga elé teszi a hozzá tartozó Hatalom lapkára.

Fontos!
Egy játékosnak egy adott mezőn soha nem lehet egynél több teremtménye, még akkor sem, ha ez a saját városkerületeinek egyik mezője.

Egy teremtmény nem számít egységnek, ezért:
• Nem számít bele az 5 egységkorlátba.
• A csatában csak az értük járó bónusz adódik a haderőhöz (nem növeli az egységek számát).

Egy teremtmény soha nem lehet megsemmisíteni. Ha a teremtménnyel lévő utolsó egység is megsemmisül, akkor a teremtmény azonnal visszamegy a város, egy legalább egy egységet tartalmazó kerületébe. Ha ez nem lehetséges, akkor a teremtmény a tartalékba, a hozzá tartozó Hatalom lapkára kerül.

Tartalékban lévő teremtmény
A tartalékban lévő teremtmény a Toborzás akció során majd visszatér a játékos egyik kerületébe. Ha több teremtmény van a tartalékban, akkor a játékos dönti el, hogy melyik tér vissza először.

A teremtmény kártya felépítése

Templomok irányítása

Az a játékos aki a csata vagy a mozgás végén templomot irányít egy időleges GYP-ot kap az adott templomért. Egy templom irányításához a játékos legalább egyik egységének ott kell lennie. Amikor egy egység sem marad a templomon, a játékos visszaadja a templomhoz tartozó időleges GYP-ot.

➤ *Emlékeztető: A Minden Istenek Szentélye nem templom.*

IMA PONTOK ÉS ÁLLANDÓ GYŐZELMI PONTOK SZERZÉSE

Amikor az összes játékos befejezi az akcióit, kezdetét veszi az Imapontok és az állandó GYP-ok kiosztása.

- A Delta templomot irányító játékos visszavehet egy egységet a templomról, visszatéve azt a tartalékába: 5 ☥-et kap érte.
- A többi templomot irányító játékos 2 vagy 3 ☥-et kap. Megtartják a hozzá tartozó időleges GYP-ot is.
- A Minden Istenek Szentélyét irányító játékos visszavehet két egységet a szentélyről, visszatéve azokat a tartalékába: egy állandó GYP-ot kap érte.
- Minden játékos, aki legalább két templomot (a Minden Istenek Szentélye nem templom) irányít kap egy állandó GYP-ot.

A JÁTÉK VÉGE

Amint egy játékosnak legalább 8 GYP-ja (vagy 10 a játékosok döntése szerint) van a Nappal fázis végén, ő a győztes. Holtverseny esetén a győztes (ebben a sorrendben):

- A legtöbb GYP-tal rendelkező játékos.
- A legtöbb Csata GYP-tal rendelkező játékos.
- Az előző Nappal fázisban előbb játszó játékos.

KÖSZÖNET:

Köszönetet szeretnénk mondani mindazoknak, akik hozzájárultak a játék sikeréhez.

Elsősorban azoknak, akik időt szántak a játék tesztelésére, véleményt mondtak, ezzel alakították, és jobbá tették. Köztük, akik túl sokan voltak, hogy név szerint mindenkit említhessek, külön köszönet illeti Claire Montiage-t és Fred izdead Pfister-t. Valamint Mathieu-t és Yann-t, továbbá R. S-t, F. Z-t, S. S-t, a Philiboys-t.

Nagy-nagy köszönet a Matagot csapatnak, energiájukért és ajánlásukért (soha eddigi életemben nem kaptunk még ennyi email-t): különösen Doria-nak és Barbara-nak, és külön Arnaud-nak a fogékonyságáért, és Hicham-nek a háttérmunkájáért.

Kellemes volt látni, Horus és barátai összeütközését «Kemet.»

Az eredmény elbűvölő.

Remélem senkit nem felejtettem ki, ami nem lenne meglepő egy ilyen hosszadalmas munkánál ...

Jacques and Guillaume

TAKTIKAI TANÁCSOK

TÁMADÁS!

A Kemet játékban a várakozás nem a győzelemhez vezető stratégia. A Győzelmi Pontok szerzésének egyik leggyakoribb módja, ha a harcot támadóként nyerjük meg. Ez azt is jelenti, hogy néha helyesebb feladni egy állást, azért, hogy a szerencsét megragadva, megpróbáljuk megtámadni ellenfelünket. Ez azt is jelenti, hogy csapatunk egyike lehetséges célponttá válik.

Egy Kemet játék lehet nagyon gyors (rendszerint 4 -7 forduló), és hiába gyűjtesz sok Hatalmat magad elé, ha a templomokat mindegyikért Ima és Győzelmi Pontokat szerezve ellenfeleid irányítják, nem győzhetsz.

A NÍLUS DELTÁJA

Ez a játék legmeghatározóbb területe. A játék összeállításától függően itt egy 5 Imapontot érő templom, esetleg a Minden Istenek Szentélye található itt.

Ez egyben egy olyan terület, ahonnan nincs visszatérés, mivel nincs a teleportáláshoz szükséges templom, és itt a Nílus is járhatatlan.

Attól, hogy a terület veszélyesnek tűnik, nem elhanyagolható. Számos meghatározó csata zajlik itt, és a játék során végig rendkívül jövedelmező marad.

MEGVÉDENÉD VÁROSOD?

A játék korai szakaszában az ellenfeleket nem csábítja, hogy betörjenek a városodba. Ezért nem jár Győzelmi Pont és Imapont. A legtöbb, amiből bevételre tehetnek szert, a piramisod szintje, hacsak nincs ez már a birtokában. Nincs sok értelme a játék korai szakaszában a város védelmére egységeket hagyni a városban. Hiszen a falai és a itt történő toborzás (mely megkönnyíti az ellenség kiűzését) amúgy is védelmet jelentenek.

Másrészt, amint 4-es szintű piramisod lesz, csábító lehet, ellenfeleid irigyelhetik, inkább a játék vége felé. De még így is, hacsak nincs Nyitott Kapuk hatalmuk, előre láthatod szándékukat.

EGYSÉGEK VISSZAHÍVÁSA

Egy csata után csábító lehet a pozíció megtartása, és a templom irányítása egy komoly küzdelem után. Csakhogy csapatod könnyű célpont lehet az ellenfélnek. Sőt, egy templomon lévő magányos egység magától Győzelmi Pontot kínál a következő játékos támadásáért.

A csapat istenekhez való visszahívása még Imapontok szerzését is jelenti, melyek jobb toborzást és újra-támadást biztosítanak.

FAQ

MOZGÁS

K: Átirányíthatok egy teremtményt a csapatból?
V: Nem, attól a pillanattól kezdve, hogy a teremtmény nincs legalább egy egység társaságában, visszatér a kártyájára, a játékos tartalékába a következő toborzásig.

PIROS HATALOM

K: Isteni sebzés: Eldobhatom a Csata kártyámmal kijátszott egyik IK kártyát, hogy kapjak +1 Erőt?
V: Nem.

KÉK HATALOM

K: Sivatag Mélyi Kígyó: A Mély sivatagi Kígyó semlegesíti az összes, csatában résztvevő teremtmény képességét?
V: Igen. Ha a csapatod a kígyóval együtt harcol egy másik teremtményt tartalmazó csapattal, akkor olyan mintha az a bizonyos másik teremtmény nem venne részt a csatában.

K: Előrelátás: Az ellenfelemnek meg kell mutatnia nekem azokat az IK kártyákat, melyeket ki fog játszani a csatában?
V: Nem. Az Előrelátás csak azt engedi meg, hogy ellenfeled Csata kártyáját megismerd, ez az IK kártyára nem vonatkozik.

K: Isten cselekedete és Isteni akarat: IHa egy játékosnak ez a két hatalma megvan, akkor kijátszhatja ezeket ugyanabban a fordulóban két további jelzőért?
V: Igen, három akciót fog végrehajtani egymás után. Emlékeztető: Mintha akciójelző lenne, a plusz jelzőket üres mezőkre kell tenni.

FEHÉR HATALOM

K: Látomás: Ez a hatás érvényesülhet együtt az Isteni áldással és a Múmiahatással?
V: Nem. Csak az első IK kártya választható 5 közül. A többi kártya más hatalom miatt lesz kihúzva, így azok nem választhatóak 5 közül.

K: Látomás: Mit tegyünk a játékos 4, nem kiválasztott kártyájával?
V: Tegyük vissza a húzó pakliba, és keverjük meg.

K: Ra Papja: Lehetővé teszi, hogy ingyen hatalomhoz jussunk?
V: Igen. Azonos a Papnővel.

K: Ra Papja: Ha több szintet építek a piramisomra, szintenként takaríthatok meg egy Imapontot?
V: Nem, akciónként takaríthatsz meg egy Imapontot. Így a Piramis építése akciónál csak 1 Imapontot fogsz megtakarítani akciónként.

ISTENI KÖZBEAVATKOZÁS

K: Kijátszhatom a Vétót egy csatában kijátszott egyik IK kártya ellen?
V: Nem.

K: A Menekülés lehetővé teszi, hogy a felé a mező felé menjek, ahol az ellenségem van?
V: Igen.

EGYÉB

K: Mit csinál az egyedi játéktáblámon lévő piramis csúcsának arany mezője?
V: Ide tehető az Isteni akarat Hatalom lapkája. Ha megszerezted, akkor minden fordulóban játszik, ugyanakkor amikor a szokásos jelzők. Két akció közül választhatsz: Mozgás vagy Toborzás.

Kérdés, megjegyzés, javaslat?
Keresd a napra kész FAQ-t a matador.com oldalán!
Egyéb kéréseknél se hezitálj, írj nekünk a contact@matador.com címre. **contact@matagot.com**

Translation and Proofreading: Rob Street, Eric Franklin, Michael Kröhnert, Fabien Conus.