

KEMET

Przygotowanie:

- umieść **mapę** (2/4 graczy = 4 miasta; 3/5 graczy = 5 miast; przy 2/3 graczach niedostępny **prawy** brzeg)
 - na **świątyniach** (max. 5) umieść po 1 **brązowym** okrągłym żetonie punktów
 - na **sanktuarium** (3/5 graczy) umieść stos **fioletowych** kwadratowych żetonów punktów
- umieść obok mapy **odkryte** wszystkie **plytki mocy** (dla początkujących = z poziomów 1 i 2)
 - na odpowiednich płytkach umieść: 2 **specjalne** karty walki, figurki **potworów**
- umieść obok mapy potasowane i **zakryte karty boskiej interwencji** i pozostałe żetony punktów
- każdy z graczy:
 - otrzymuje planszетkę gracza, umieszcza owalny znacznik modlitwy na **torze modlitwy** na wartości 5
 - otrzymuje po 1 **piramidzie** w 3 kolorach, **losową** kartę boskiej interwencji
 - otrzymuje w jednym **kolorze**: 6 **kart walki**, 5 **dysków akcji**, 12 **jednostek** (10 ustawia w swoich dzielnicach, max. 5 w dzielnicy),
- umieść na **torze kolejności** (u góry planszy) **losowo** kwadratowe znaczniki graczy
 - w tej kolejności gracze ustawiają na piramidach wartości a) 1/1/1 lub b) 2/1/0 (**górną** piramidy to jej wartość)

Dążymy do tego, żeby:

- zdobywać **punkty** (zwycięstwa) stałe (**kwadratowe**): za wygrany **atak** (**czerwony**), płytkę mocy dającą punkty (**żółty/niebieski** [płytką sfinksa]), obecność na polach 2 świątyń na **koniec dnia** (**brązowy**), [dla 3/5 graczy] poświęcenie 2 jednostek przy obecności w sanktuarium (**fioletowy**) oraz przechodnie (**okragłe**): za rozbudowę/przejęcie piramidy poziomu 4 (**biały**), obecność na polu każdej świątyni (**brązowy**)

Gra składa się z **szeregu rund**, podzielonych na 2 fazy + **podsumowanie**:

A) Faza przygotowań (noc):

- 1) każdy gracz otrzymuje 2 punkty **modlitwy**
- 2) każdy gracz otrzymuje **losową** kartę **boskiej interwencji** (nie ma limitu):
 - karty zagrywa się w **dowolnym** momencie wskazanej **fazy**, niektóre mają **koszt** 1 modlitwy: +1/2 do porównania/obrażeń/obrony w bitwie, zlikwiduj wroga jednostkę, +1 (pozostali tracą po 1)/2 punkty modlitwy, +2 gratisowe jednostki do oddziału/miasta, przenośny teleport, brak murów, anuluj inną kartę boskiej interwencji (poza walką), ucieczka przed walką
- 3) gracze z **plytkami mocy z symbolem nocy** korzystają z bonusów
- 4) gracz, który ma **najmniej** punktów **ustala** nową **kolejność**

B) Faza akcji (dzień):

- gracze według kolejności kładą **po 1** dysku akcji na **pustym** polu akcji na swojej planszетce (5x):
- znaczniki muszą znaleźć się na **wszystkich 3 poziomach** piramidy
- **akcje**:

A) Zakup płytki mocy (ptaszor w danym kolorze):

- musisz mieć **piramidę** w kolorze płytki na poziomie **co najmniej równym** kupowanej płytce
- nie możesz mieć kilku **takich samych** płytek mocy (nawet w różnych kolorach)
- koszt płytki (punkty modlitwy) = poziom płytki
- płytki możesz **od razu** użyć od razu (w jej fazie gry)

a) **białe** (modlitwa i zasoby):

- 1) +1 podczas modlitwy, -1 przy zakupie płytki mocy, 2) -1 przy budowie piramidy, +2 punkty modlitwy w nocy, +2 punkty modlitwy za zabita w bitwie jednostkę, +1 karta boskiej interwencji w nocy; 3) +1 poziom piramidy w nocy gratis, podczas dobierania boskiej interwencji w nocy 1 z 5 kart, +4 punkty modlitwy za wygraną bitwę, +1 stały punkt; 4) **mumia**, -1 przy każdym wydawaniu punktów modlitwy; +5 punktów modlitwy w nocy, boski akt (dodatkowy znacznik)

b) **czerwone** (walka i ruch):

- 1) +1 do siły przy ataku; +1 do ruchu; -1 przy teleportacji; 2) +1 do obrażeń, przenośny teleport, brak murów, specjalna karta walki; 3) **skarabeusz**, +1 do siły, +1 do siły przy odrzuceniu karty boskiej interwencji, +1 stały punkt 4) **skorpion, feniks**, zabij 2 przeciwników przy ataku, boski akt (dodatkowy znacznik)

c) **niebieskie** (obrona i kontrola):

- 1) 2 darmowe jednostki przy rekrutacji, +1 do siły przy obronie; 2) **słoń, wąż**, 7 jednostek w oddziałach, specjalna karta walki, 3) +1 do obrony, punkt zwycięstwa przy wygranej obronie, podejrzenie kart walki przeciwnika, +1 stały punkt; 4) **sfinks**, +4 jednostki do oddziału/miasta w nocy, boska wola (dodatkowe pole akcji), boski akt (dodatkowy znacznik)

B) **Modlitwa** (2x ank):

- otrzymujesz 2 punkty modlitwy

C) **Ruch** (stopa):

- przesuń **1 oddział o 1 obszar** (oddzielone białymi/kremowymi liniami) + bonus zasięgu
- ruch przez Nil jest możliwy jedynie przez **porty** połączone strzałką (4/5 graczy)

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = graliśmy z dodatkiem

- możesz **pozostawić** część jednostek lub **dołączyć** jednostki na trasie
- **miasto innego** gracza chronią mury, aby wejść, należy **rozpocząć** ruch z pola obok miasta
 - jeżeli **inny** gracz będzie miał oddział w dzielnicy z piramidą **4 poziomu**, oddaj mu jej żeton
 - po wejściu do dzielnicy z piramidą, inny gracz zyskuje wszystkie korzyści (jakby ją miał)
 - gracz może rekrutować swoje jednostki w swojej dzielnicy z wrogiem oddziałem
- częścią ruchu może być **teleportacja** z **kontrolowanej/swojej** piramidy do każdego **obelisku**
 - **koszt** teleportacji (punkty modlitwy) = 2 pkt i **nie zużywa** przesunięcia o 1 obszar
- jeżeli oddział napotka inny oddział, **kończy ruch** i dochodzi do **walki**:
 - 1) gracze wybierają po **1 z 2 górnych kart walki** (drugą odrzucają **zakrytą**)
 - 2) dodają wybrane karty boskiej interwencji (+ koszt) i wszystkie karty **zagrywają zakryte**
 - 3) porównują **sumy**: punktów walki (górną cyfrą) + bonusy z kart/kafelków + liczba jednostek
 - wygrywa atakujący: dostaje 1 punkt (czerwony kafelek)
 - wygrywa obrońca: (też gry **remis**) **nie otrzymuje** punktu za walkę
 - 4) **oddzielenie** rozpatrywane są straty jednostek:
 - **obie strony tracą jednostki** w liczbie sumy zadanych przez przeciwnika **obrażeń** (środkowa wartość + bonusy) minus suma własnej **obrony** (dolna wartość + bonusy)
 - 5) karty są odrzucane (boskiej interwencji na wspólny stos), a jednostki **wracają** do graczy
 - gdy wyczerpie się stos kart walki, należy dobrać ponownie wszystkie karty walki
 - 6) przegrany gracz wybiera między:
 - a) **poświęceniem** (przywołaniem): **zabija wszystkie** ocalałe jednostki (+1 punkt modlitwy) za każdą
 - jeżeli ma oddział w **sanktuarium**: za każde poświęcone 2 jednostki = +1 punkt
 - b) **wycofaniem**: **zwycięzca** przesuwa jego jednostki na obszar sąsiedni **bez** wrogów, należy zachować limit 5 jednostek, jeżeli **nie ma** takiego obszaru = nie można wycofać
- gracz, który ma oddział w **świątyni** po zakończonym ruchu/bitwie przejmuje punkt tej świątyni, **płacąc koszt podany przy tej świątyni**

D) Budowa piramidy (piramida):

- podnieś poziom **1** piramidy (białej, czerwonej lub niebieskiej)
 - płacisz **koszt** (punkty modlitwy) równy **docelowemu** poziomowi
 - w jednej akcji możesz podnieść wielokrotnie poziom **tej samej** piramidy
- piramidę ustaw w swoim mieście w jednej z dzielnic, gdy osiągnie 1 poziom
- po osiągnięciu poziomu **4** piramidy otrzymaj biały żeton +1 punkt
 - oddaj posiadaczowi wrogiego oddziału w tej dzielnicy

E) Rekrutacja (wojownik):

- rekrutuj jednostki w **swojej** dzielnicy: płacisz 1 punkt modlitwy za 1 jednostkę

F) Boska wola (dostępna dla graczy z **plytką** mocy Boska wola):

- gracz umieszcza tu **dodatkowy złoty dysk** (daje akcję ruchu albo rekrutacji)

C) Podsumowanie:

- kontrola 2 świątyń na koniec dnia daje **stały** punkt

Koniec gry:

- kiedy pierwszy z graczy zdobędzie min. 8/10 punktów (wariant krótki i długi)

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- na 1 obszarze / w 1 dzielnicy może być **max. 5 jednostek**
- gracz może mieć max. 11 **punktów modlitwy**, w tym z płytek mocy
- do/z delty Nilu należy się teleportować
- **obeliski** (cel teleportacji) obecne są w świątyniach, sanktuarium i na pustyniach
- **ikony**: scena dnia = faza dnia, scena nocy = faza nocy, scena ataku = bitwa; pionowy obelisk = teleportacja; czarny portal = akcja innego gracza
- **Potwory**:
 - gracz może kupić potwora (7 rodzajów) kupując jego **plytkę mocy**
 - potwór **nie jest** jednostką (nie wlicza się do limitu)
 - po zakupie umieść w dzielnicy z min. 1 swoją jednostką (potwór towarzyszy temu oddziałowi)
 - gdy brak jednostek w dzielnicach, potwór dołącza **gdy tylko się pojawi jednostka**
 - gracz może mieć w oddziale max. 1 potwora
 - gdy ginie **ostatnia** jednostka oddziału, potwór wraca do miasta/na płytkę mocy
 - potwór ma bonus walki (po lewej) i bonus ruchu (po prawej) oraz efekty specjalne