

Kemet

КРОВ І ПІСОК

ПРАВИЛА



Kemet

КРОВ І ПІСОК

Автори: Жак Баріо, Гійом Монтьєж.
Художники: П'єр Сантамарія, Паскаль Кідо, Еміль Дені та Дімітрі Б'єлак.
Для 2–5 гравців віком від 14 років. Тривалість партії: 90 хвилин.

З незапам'ятних часів могутні боги збирали незліченні війська для битв за Стародавній Єгипет. У глибинах безкраїх пустель і під покровом величних храмів вони накопичували безмежну силу, потрібну для створення армій, призову мітичних істот і запеклої боротьби за панування над Кеметом. Вічне поклоніння єгипетського народу заслужить той з богів, хто знищить усіх ворогів і здобуде найбільшу славу!

МЕТА ГРИ

Кожен гравець бере на себе роль одного з єгипетських богів: Анубіса, Бастет, Гора, Ваджет або Собека та скликає армії для великого протистояння. Наприкінці партії гравець із найбільшою кількістю очок слави (ОС) стає переможцем (див. «3.3 Кінець гри»).

1. ВМІСТ ГРИ

Загальні компоненти

- 1 ігрове поле
- 64 плитки могутності 4 кольорів (16 рубінових, 16 сапфірових, 16 алмазних, 16 онікових)
- 10 фігурок істот
- 6 фігурок найманців
- 38 карт допомоги богів
- 2 особливі бойові карти
- 1 планшет для підрахунку очок слави й визначення порядку ходів
- 80 жетонів очок слави
- 20 жетонів ветеранів
- 5 жетонів статуй
- 2 накладки бурі
- 5 срібних і 5 золотих жетонів дій
- 5 пам'яток гравців

Компоненти для кожного гравця (у 5 кольорах):

- 12 фігурок воїнів
- 5 жетонів дій
- 1 особистий планшет
- 1 маркер молитви
- 1 маркер порядку ходу
- 8 бойових карт
- 3 піраміди (кожна складається з 3 елементів)
- 4 верхівки пірамід у 4 кольорах (рубіновий, сапфіровий, алмазний та оніковий)
- 4 жетони купівлі плиток могутності в 4 кольорах

1.1 Ігрове поле

Згідно з базовими правилами у грі можуть брати участь від 2 до 5 гравців, а з майбутнім доповненням кількість учасників збільшиться до 6. Використовуйте одну з доступних конфігурацій поля залежно від кількості гравців:

2 гравці



3 гравці



4 гравці



5 гравців



Важливо. Ті ділянки ігрового поля, які зображені сірим та накриті накладками бурі, не використовують у грі для відповідної кількості гравців.

Ігрове поле складається з таких типів зон:

Храми

У таких зонах є 1 з 3 зображених будівель.



Святилище всіх богів

У такій зоні є ця будівля.



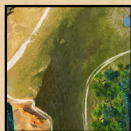
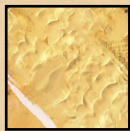
Райони

Кожне місто складається з 3 районів.



Пустелі

Усі інші зони суші, де немає міст, святилищ усіх богів або храмів.



Кожна зона обмежена білими лініями, Нілом чи краєм ігрового поля. Виняток становлять райони, чиї межі окреслені міським муром. Зону з піщаною бурєю не використовують у базовій грі (ігноруйте її під час партії).

У деяких зонах можуть розміщуватися порт чи обеліск, які використовують для переміщення.

Обеліск



Порти



Військовий порт (червоний).



Торговельний порт (синій).

1.2 Особисті планшети

Трек очок молитви

Воля богів

Наймання

Переміщення

Будівництво піраміди

Молитва

Рівень 3

Рівень 2

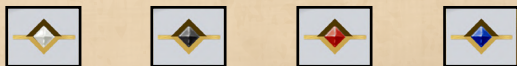
Рівень 1

Купівля плиток могутності

Рубінова Сапфірова Алмазна Оніксова

Важливо. Щоразу, коли гравець буде у своєму місті піраміду нового кольору, він кладе жетон купівлі плитки могутності відповідного кольору на одну з цих порожніх комірок (див. «3.4.2 Купівля плитки могутності»).

Жетони купівлі плиток могутності



1.3 Плитки могутності

Рівень. Рівень плитки, колір (рубіновий, сапфіровий, алмазний, оніксовий) та її вартість (від 1 до 4 очок молитви).



Ефект плитки (див. пам'ятку гравця).

Символи активності плитки:



Під час фази дня



Під час фази ночі



Під час битви



Під час дії



Істота

1.4 Карти допомоги богів (ДБ)

Кількість очок молитви (якщо вказана), яку треба витратити, щоб зіграти карту ДБ.



Цей символ показує, коли можна зіграти карту ДБ.

Ефект карти (див. пам'ятку гравця).

1.5 Бойові карти

Колір карти

Значення сили

Значення втрат

Значення невідворотних втрат

Значення оборони

1.6 Рівні пірамід

Рівень 1

Рівень 2

Рівень 3

Рівень 4



Важливо. Піраміду в запасі гравця вважають пірамідою рівня 0.

2. ПРИГОТУВАННЯ

2.1 Загальні приготування

1. Розмістіть поле в центрі ігрової зони. Виберіть його конфігурацію відповідно до кількості гравців. **1**
2. Залежно від кількості гравців навмання виберіть кольори плиток могутності, що будуть використовуватися у грі (див. таблицю нижче). **2**
3. Розділіть за кольорами вибрані плитки могутності й покладіть їх горілиць біля ігрового поля в порядку зростання рівнів. **3**
4. Покладіть 2 особливі бойові карти біля ігрового поля, якщо використовуються відповідні плитки могутності. **4**
5. Виставте фігурки істот на відповідні плитки могутності. **5**
6. Покладіть жетони божественних ОС (сірі квадратні жетони) на плитки «Домінування» і «Сфінкс», якщо ті використовуються. **6**
7. Покладіть по 1 жетону храмових ОС (білі круглі жетони) на кожен храм на полі. **7**
8. Сформуйте загальний запас жетонів ОС, золотих і срібних жетонів дій, а також жетонів ветеранів. **8**
9. Кожен гравець отримує 1 копію карти допомоги богів (ДБ) з назвою «Диверсія». Решту карт з такою назвою поверніть у коробку. **9**
10. Перетасуйте всі інші карти ДБ, сформуйте з них колоду й покладіть її долілиць біля ігрового поля. **10**

Важливо. Здобуті гравцями жетони ОС треба викладати на трек очок слави й порядку ходів (або прибирати в разі втрати) навпроти відповідного бога.

2

Кольори й кількість плиток у грі залежно від кількості гравців:

- 2 гравці — 2 кольори, 26 плиток могутності. *
- 3 гравці — 3 кольори, 48 плиток могутності.
- 4 гравці — 3 кольори, 48 плиток могутності.
- 5 гравців — 4 кольори, 64 плитки могутності.

* У грі вдвох слід прибрати:

- Усі плитки «Божественне діяння».
- По 1 копії кожної з плиток могутності, що мають 2 екземпляри. Отже, у партії буде лише по 1 плитці кожного типу.

Поверніть у коробку всі плитки могутності, які не використовують у грі.

6



3

2.2 Індивідуальні приготування

1. Кожен гравець вибирає собі місто на полі та ігровий колір. Поряд з вибраним містом він викладає жетон статуї свого кольору. **11**
2. Кожен гравець бере ігрові компоненти, що відповідають кольору статуї біля вибраного ним міста, а саме:
 - 1 особистий планшет із зображенням відповідного бога й піраміди. **12**
 - Жетони купівлі плиток могутності відповідно до кольорів плиток, вибраних під час 2 кроку розділу 2.1.
 - 1 маркер порядку ходів. **13**
 - 1 маркер молитви, який відразу викладають на поділку «7» треку очок молитви на особистому планшеті. **14**
 - 5 жетонів дій вибраного кольору. **15**
 - 12 фігурок воїнів (кожна фігурка відповідає 1 воїнові). **16**
 - 8 бойових карт. **17**
3. Кожен гравець бере 2 карти ДБ. **18**
4. Кожен гравець отримує 9 елементів пірамід* (по 3 кожного рівня) та 3 верхівки відповідно до кольорів плиток, вибраних під час 2 кроку розділу 2.1: рубінову, сапфірову, алмазну чи оніксову. **19**
* У грі вдвох обидва учасники отримують по 6 елементів пірамід (по 2 кожного рівня).

2.3 Перед початком партії

Визначення порядку ходів **20**

Випадково викладіть маркери порядку ходів гравців на відповідний трек зліва направо. Власник крайнього лівого маркера стає першим гравцем. Порядок ходу інших гравців визначається відповідно до позицій їхніх маркерів на треку — зліва направо (власник другого маркера ліворуч виконуватиме хід другим тощо).

Розміщення військ **21**

Кожен гравець вибирає 2 райони у своєму місті, де розміщує по 5 воїнів. 2 невикористані воїни залишаються в особистому запасі гравця.

Приготування пірамід **22**

За порядком ходів кожен гравець розміщує в районах свого міста 3 рівні пірамід з особистого запасу. В одному районі водночас можна розміщувати не більше ніж 2 рівні. Після розміщення стартових пірамід гравці викладають жетони купівлі плиток могутності відповідних кольорів в призначені для них порожні комірки на особистих планшетах.

Отримання плитки могутності рівня 1 **23**

Потім, у зворотному порядку, кожен гравець вибирає одну плитку могутності рівня 1, що відповідає кольору однієї з пірамід у його місті, і розміщує її перед собою.



3. ПЕРЕБІГ ГРИ

3.1 Вступ

Гра «Кемет. Кров і пісок» складається з серії раундів. Кожен раунд поділяється на 2 послідовні фази: фазу дня і фазу ночі.

Важливо. Глосарій з усіма ігровими термінами й ключовими словами, що можуть вам знадобитися впродовж гри, ви знайдете на с. 11 цих правил.

Фаза дня (дії гравців)

За порядком ходів кожен гравець розіграє один з 5 своїх жетонів дій. Так триває, поки всі гравці не розіграють усі 5 своїх жетонів. На цьому фаза дня завершується.

Фаза ночі (розв'язка)

Фаза ночі складається з 9 послідовних кроків. Протягом цих кроків гравці активують відповідні плитки могутності, отримують карти допомоги богів (ДБ), здобувають очки слави (ОС) та очки молитви (ОМ).

Постійні ОС і тимчасові ОС

Божественні ОС Бойові ОС Храміві ОС Пірамідні ОС



Упродовж гри гравці здобувають ОС.

Жетони постійних ОС квадратні, їх неможливо втратити. Ці жетони ви здобуваєте в битвах, під час фази ночі за контроль щонайменше 2 храмів і/або святилища всіх богів, а також після купівлі відповідних плиток могутності.

Жетони тимчасових ОС круглі, їх можна втратити. Гравці отримують ці жетони за кожний контрольований ними храм (білі жетони) або піраміду рівня 4 (бежеві жетони).

Пріоритет правил

Якщо якісь правила суперечать одне одному, перевагу надають правилу з вищим пріоритетом (номером):

4) карта ДБ > 3) плитка могутності > 2) доповнення > 1) книжка правил.

3.2 Фаза дня

За порядком ходів кожен гравець повинен розмістити 1 жетон дії на одній з порожніх комірок дії на особистому планшеті. Розміщення цих жетонів повинно відповідати правилу рівноваги (описаному нижче), а ефект вибраної дії слід розіграти відразу після розміщення жетона. Коли кожен гравець використає всі 5 своїх жетонів дій, фаза дня завершується.

Опис дій з особистих планшетів ви знайдете на наступній сторінці. Також гравець може розіграти свої карти ДБ з символом фази дня будь-коли під час свого ходу, крім битви.

Правило рівноваги

Наприкінці фази дня кожен гравець повинен мати принаймні 1 жетон дії на кожному рівні піраміди, зображеної на його особистому планшеті.

Срібні й золоті жетони дій

Ці жетони дають гравцям додаткові дії. Їх можна розіграти одночасно з жетонами дій свого кольору. Гравці самі вирішують, у якому порядку розіграватимуть вибрані дії, але кожен дію потрібно повністю завершити до того, як розіграти наступну.

Срібний жетон дії:

Цей жетон дії гравець може розмістити на будь-якій вільній комірці дії на особистому планшеті.

Золотий жетон дії:

Цей жетон дії можна розмістити лише на золотій комірці дії на верхівці піраміди (не для звичайних або срібних жетонів), зображеної на особистому планшеті. Гравець може купити кілька плиток могутності, що дозволяють використовувати золотий жетон дії. Однак протягом раунду гравець може розіграти лише 1 золотий жетон.

3.3 Кінець гри

Якщо на початку свого ходу й перед розіграшем жетона дії гравець має щонайменше 9 ОС (постійних і/або тимчасових), а жоден суперник не має ОС більше, ніж він, то цього гравця негайно оголошують переможцем.

Важливо. Якщо якийсь гравець уже набрав потрібну для перемоги кількість ОС після завершення свого поточного ходу, це ще не перемога. Супротивники, що ходять після нього, ще можуть позбавити його тимчасових ОС у свої наступні ходи.

3.4 Дії

Перелік усіх дій, які можна виконати в грі «Кемет. Кров і пісок».



3.4.1 Молитва

Здобудьте 2 очки молитви (ОМ).



3.4.2 Купівля плиток могутності

Ця дія дозволяє гравцеві купити плитку могутності, колір якої відповідає кольору однієї з контрольованих ним пірамід. Протягом однієї фази дня гравець може купити лише 1 плитку могутності окремого кольору.

Важливо. Якщо ви купили плитку могутності, а на вашому особистому планшеті немає жетона купівлі плитки могутності відповідного кольору, ви повинні розмістити свій жетон дії на будь-якій доступній комірці дії «Купівля плитки могутності» (зокрема і на «порожній»* комірці).

*Порожньою вважають комірку дії «Купівля плитки могутності», на якій немає жетона купівлі плитки могутності.

Умови купівлі

Щоб купити плитку могутності, гравець повинен контролювати піраміду того самого кольору й такого ж або більшого рівня. За будь-яких умов гравець не може мати дві плитки могутності з однаковими зображеннями.

Є два способи купити плитку могутності:

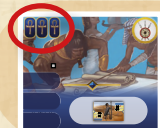
1. Гравець може купити плитку могутності того самого кольору, що й одна з контрольованих ним пірамід у його місті. Для цього гравець розміщує жетон дії на доступній комірці дії «Купівля плитки могутності» особистого планшета. Комірка повинна бути того самого кольору, що й плитка могутності, яку він хоче купити. Далі гравець витрачає кількість своїх ОМ, що дорівнює рівню цієї плитки могутності.
2. Гравець може придбати плитку могутності того самого кольору, що й одна з контрольованих ним пірамід у місті суперника. Для цього гравець розміщує жетон дії на доступній комірці дії «Купівля плитки могутності» будь-якого кольору (жетон можна розмістити і на «порожній» комірці) та витрачає таку кількість своїх ОМ, що дорівнює рівню цієї плитки могутності.

Вартість

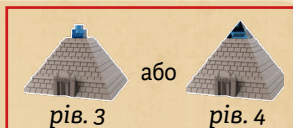
Щоб купити плитку могутності, гравець повинен витратити таку кількість своїх ОМ, що дорівнює рівню плитки могутності. Гравець володіє купленою плиткою могутності до кінця гри й не може втратити її за жодної з умов. Гравець розміщує плитку перед собою так, щоб усі інші могли її бачити.

Приклад.

Щоб купити плитку могутності «Шпигун» (сапфірова, рівень 3), гравець повинен контролювати сапфірову піраміду рівня 3 або 4 та витратити 3 ОМ.



= 3  якщо



рів. 3 або рів. 4

Ефекти

Ефекти плитки могутності стають активними відразу після завершення дії з купівлі плитки могутності. Утім, деякі з цих ефектів спрацюватимуть під час фаз, указаних на плитках могутності (як-от бойові ефекти, нічні ефекти).

Істоти

Відразу після купівлі плитки могутності з істотою або будь-коли протягом свого ходу, маючи істоту у своєму запасі, гравець може розмістити істоту в одному з районів свого міста, де вже перебуває його військо (див. «4. Глосарій»). У всіх інших випадках куплена істота залишається на відповідній плитці могутності в запасі гравця.

Перед розіграшем жетона дії гравець може поміняти істоту в одному з районів свого міста на будь-яку істоту зі свого запасу. Якщо істота з якоїсь причини відокремилася від війська, гравець повинен повернути її у свій запас.

Істоту не вважають воїном, але вона завжди повинна бути разом з військом:

- Істота не впливає на ліміт війська (щонайбільше 5 воїнів), але до одного війська можна долучити лише 1 істоту.
- Під час битви слід враховувати лише ті бонуси, які зазначені на плитці могутності істоти. Сама фігурка істоти не додає +1 до сили війська, адже істота – не воїн.
- Якщо істота відокремилася від війська, її треба повернути в запас гравця.



3.4.3 Будівництво піраміди



Ця дія дозволяє гравцеві підвищити рівень однієї зі своїх пірамід або розпочати будівництво нової піраміди в одному з районів свого міста, де ще немає пірамід. Якщо гравець починає будівництво нової піраміди, він також розміщує жетон купівлі плитки могутності відповідного кольору на порожній комірці дії «Купівля плитки могутності» на особистому планшеті.

Якщо гравець бажає підвищити рівень однієї зі своїх пірамід на будь-яку кількість рівнів, він повинен витратити таку кількість своїх ОМ, що дорівнює рівню або сумі рівнів, які будуть побудовані.

Якщо гравець вирішив розпочати будівництво нової піраміди, він повинен витратити таку кількість своїх ОМ, що дорівнює рівню або сумі рівнів, які будуть побудовані, та розмістити нову піраміду в одному з районів свого міста, де ще немає пірамід.

Приклади.

- Щоб підвищити піраміду рівня 2 до рівня 3, треба витратити 3 ОМ.
- Щоб підвищити піраміду рівня 1 до рівня 3, треба витратити 5 ОМ (2 ОМ за побудову рівня 2 та 3 ОМ за побудову рівня 3).



Ефекти пірамід

- Кожна піраміда дозволяє гравцеві, що її контролює, купувати плитки могутності відповідного кольору й того самого або нижчого рівня.
- Кожна піраміда рівня 4 надає гравцеві, що її контролює, 1 пірамідне ОС.
- Кожна піраміда за 2 ОМ може телепортувати воїнів зі свого району в будь-яку зону на полі, де є обеліск.

Увага!

Якщо район з пірамідою контролює один з суперників, власник міста втрачає всі її переваги на користь цього суперника.



3.4.4 Наймання



Гравець витрачає X ОМ, щоб найняти X воїнів зі свого запасу й розмістити їх в 1, 2 чи 3 районах свого міста.

Гравець може наймати воїнів лише в районах свого міста. Навіть якщо гравець контролює район у місті суперника, він не може наймати там воїнів.

Якщо гравець наймає воїнів у районі (свого міста), контрольованому суперником, починається битва, у якій гравця вважають нападником.

Якщо гравець наймає воїнів у кількох районах (свого міста), контрольованих суперником чи суперниками, він вибирає, у якому порядку відбуватимуться битви.



3.4.5 Переміщення



Кожне військо гравця має власне значення переміщення. Це значення завжди розраховують на початку дії переміщення.

Значення переміщення війська – це 1 звичайне переміщення та 1 телепортація.

Під час дії переміщення гравець може розігрувати карти ДБ з відповідним символом.

Під час дії переміщення гравець може:

- скористатися будь-яким типом переміщення (звичайним чи телепортацією);
- перемістити тільки певну частину свого війська, залишивши решту воїнів на місці;
- якщо військо гравця переміщується через зони з його воїнами, гравець може долучити їх до цього війська.

Телепортація

Гравець може витратити 2 ОМ, щоб телепортувати одне зі своїх військ, що перебуває в районі з пірамідою (у своєму місті чи в місті суперника) в будь-яку зону з обеліском.

Під час однієї дії переміщення військо можна телепортувати лише 1 раз.

Важливо. Коли гравець телепортує військо, значення звичайного переміщення війська не використовується.

Звичайне переміщення

Гравець витрачає 1 звичайне переміщення, щоб перемістити одне своє військо в прилеглу зону або перемістити його між двома портами на Нілі.

Порти

Порти дозволяють гравцям за 1 звичайне переміщення переміщувати свої війська з одного порту в інший за такими правилами:

- **Військовий порт (червоний).** Гравець може перемістити військо з військового порту в будь-який торговельний порт чи військовий порт, розташований навпроти свого міста.
- **Торговельний порт (синій).** Гравець може перемістити військо з торговельного порту в будь-який інший торговельний порт чи військовий порт, розташований навпроти свого міста.

Мур

Усі райони міста оточені муром. Гравець може перемістити своє військо в один з районів у місті суперника тільки за умови, що це військо розпочинає своє переміщення в зоні, прилеглий до цього району.

За одну дію переміщення гравець може переміститися лише в один район міста суперника.

Початок битви

Щойно військо гравця переміщується в зону, де перебуває військо суперника, умить починається битва, а дію переміщення вважають завершеною.

Важливо. Якщо після завершення переміщення (і можливої битви внаслідок цього) гравець у підсумку здобув контроль над храмом або пірамідою рівня 4, то бере відповідний жетон тимчасового ОС, хай де він лежить.

Щоб контролювати піраміду суперника чи храм, гравець **мусить мати військо в тій самій зоні.**

Якщо гравець перемістив своє військо (і всіх воїнів) з району суперника з пірамідою рівня 4, то повинен повернути жетон тимчасового пірамідного ОС цьому суперникові.

Якщо гравець перемістив своє військо (і всіх воїнів) із зони з храмом, то повинен повернути жетон тимчасового храмового ОС в загальний запас.

Приклад.

Ольга бажає перемістити військо зі свого міста в зону з храмом на східному березі Нілу. Для цього її війську треба переміститися на 3 зони.



Ольга має 2 варіанти:

1. Вона може витратити 2 ОМ, щоб телепортувати військо безпосередньо в зону з храмом.

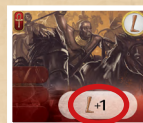


=

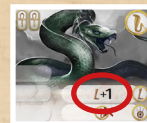


2. Вона може перемістити своє військо за умови, що воно здатне виконати 3 звичайні переміщення за один раз.

Це можливо, якщо Ольга має плитку могутності «Жрець Мафдет» та істоту «Велика пустельна змія», долучену до цього війська. У такому разі військо зможе виконати 3 звичайні переміщення за один раз.



+



=



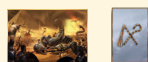
3.5 Битва



Нападником вважають гравця, чия дія привела до битви. Його суперника вважають оборонцем. У битві беруть участь лише ці двоє гравців, за будь-яких умов жоден інший гравець не може розігрувати карти ДБ під час їхньої битви.

Якщо якісь ефекти треба розіграти одночасно, спершу розігрують ефекти нападника, а потім оборонця.

Усі нижчезказані кроки слід розігрувати в наведеному порядку, навіть якщо хтось із гравців втратив усе військо у битві:



3.5.1 Військова нарада



Обидва учасники битви таємно вибирають по 2 бойові карти з руки:

- одну карту скидають долілиць, її не можна відкривати;
- другу карту розіграють у битві, вона залишається на руці.

Обидва учасники битви можуть додати будь-яку кількість карт ДБ з позначкою битви до вибраної бойової карти, ховаючи їх під неї. Це єдина можливість зіграти карти ДБ під час битви. Зауважте, що гравець може додавати лише ті карти ДБ, на які йому вистачить ОМ.

Гравець може повідомити суперника про те, що збирається грати карти ДБ, навіть якщо це неправда. Гравець також не зобов'язаний визнавати, що гратиме карти ДБ, навіть якщо його про це запитують.



3.5.2 Зіткнення



Після того як суперники вибрали карти, вони одночасно відкривають їх і витрачають потрібні ОМ.



3.5.3 Підсумок і визначення переможця



Битву виграє гравець із найбільшим сумарним значенням сили.

У разі рівних сил перемагає оборонець.

Значення сили під час битви кожного гравця визначається сумою:

- кількості його воїнів, що беруть участь у битві;
- значення сили зіграної ним бойової карти;
- бонусів сили його плиток могутності;
- бонусу сили від залученої в битву його істоти;
- бонусів сили від зіграних ним карт ДБ;
- бонусу сили +1, якщо битва відбувається в районі міста гравця.



3.5.4 Втрати



На кожній бойовій карті вказані значення втрат, невідворотних втрат і/або оборони. Ці значення можна модифікувати за допомогою карт ДБ, плиток могутності та істот, що беруть участь у битві.

1. Кожен гравець втрачає кількість воїнів, рівну значенню *невідворотних втрат*, які завдає суперник.
2. Потім кожен гравець втрачає кількість воїнів, рівну значенню *втрат*, які завдає суперник, за вирахуванням сумарного значення своєї *оборони*.

Якщо переможець повністю втратив військо, його все одно вважають переможцем, навіть якщо переможений усе ще має військо в зоні, де відбулася битва.



3.5.5 Нагороди



1. Якщо переміг нападник, і його військо залишилося в зоні, де відбулася битва, він отримує 1 жетон бойового ОС.
2. Якщо переміг оборонець, він отримує 1 жетон ветерана.
3. Кожен учасник битви, що в підсумку не здобув ОС, тепер отримує 1 жетон ветерана. Це означає, що в разі перемоги оборонець отримує другий жетон ветерана.



3.5.6 Наслідки для переможеного



Переможений повинен або відкликати своє військо, або відступити. Якщо в зоні, де відбулася битва, більше немає війська переможця, переможений не може відступити.

Відкликання

Гравець може відкликати військо, що брало участь у битві, повернувши всіх воїнів з відповідної зони у свій запас. Гравець здобуває кількість ОМ, рівну кількості повернутих у свій запас воїнів мінус 1.

Відступ

Якщо переможець усе ще має військо в зоні, де відбулася битва, переможений може відступити. Якщо переможений відступає, переможець вибирає прилеглу вільну зону, куди треба перемістити переможене військо. Це не вважають дією переміщення. Для відступу не можна вибирати район того міста, яке не належить переможеному. Якщо немає доступної зони, то переможеному нікуди відступати й він повинен відкликати своє військо.



3.5.7 Наслідки для переможця



Переможець тепер може відкликати своє військо або лишити його в зоні, де відбулася битва. Якщо переможець вирішив відкликати своє військо, то повинен дотримуватися тих самих правил відкликання, що й переможений.



3.5.8 Завершення битви

Обидва гравці скидають зіграні бойові карти горілиць. Зауважте, що бойові карти, скинуті долілиць під час кроку військової наради, не відкривають.

Якщо гравець скинув усі свої бойові карти, він повинен повернути їх собі на руку. Зіграні під час битви карти ДБ скидають горілиць біля відповідної колоди.

Приклад.

Сергій переміщує своє військо в зону з храмом, яку контролює Андрій.

- Сергій – нападник.
Військо: 5 воїнів.

Плитки могутності:

- * «В атаку!» (+1 до сили, якщо гравець атакує);
- * «Лезо Нейт» (+1 до сили під час битви).

У Сергія 7 сили (5+1+1).

- Андрій – оборонець.
Військо: 4 воїни.

Плитки могутності:

- * Істота «Прадавній слон» (+1 до сили війська, до якого долучена істота).

У Андрія 5 сили (4+1).

Обидва гравці таємно вибирають по 2 бойові карти: одну з них треба скинути долілиць, а другу залишити на руці, щоб зіграти під час битви.

- Сергій вибрав бойову карту з такими значеннями: 3 сили, 2 втрати. Він не додав жодної карти ДБ.
- Андрій вибрав бойову карту з такими значеннями: 2 сили, 2 оборони. Також він додав 2 карти ДБ, сховавши їх під бойову карту: «Бронзовий мур» і «Шал війни».

Гравці одночасно відкривають вибрані карти й оголошують сумарну силу своїх військ:

- У Сергія 10 сили (7 + 3 від бойової карти),
- У Андрія 9 сили (5 + 2 від бойової карти + 2 від карти ДБ, на розіграш якої він витратив 1 ОМ).

Сергій перемагає.

Результати битви:

- Згідно з картою Сергія військо Андрія повинне зазнати 2 втрат. Військо Андрія має 4 оборони (його бойова карта + Прадавній слон + карта ДБ «Бронзовий мур»).
- Андрій не зазнає втрат, але й не завдає пошкоджень війську суперника.
- Позаяк Сергій переміг як нападник і досі має військо в зоні, де відбулася битва, то здобуває 1 бойове ОС.
- Як переможений Андрій отримує 1 жетон ветерана.

- Андрій вирішує відкликати своє військо: він повертає в особистий запас істоту й 4 воїнів та отримує 3 ОМ.
- Сергій також має змогу відкликати своє військо, але він вирішує залишити його в зоні, де відбулася битва.
- Зіграні під час битви карти кладуть у відповідні скиди.

3.6 Фаза ночі

Виконайте такі кроки в зазначеному порядку:

Жертвоприношення

Гравець, що контролює святилище всіх богів, може прибрати з відповідного війська 2 воїнів, щоб здобути 1 божественне ОС.

Контроль храму в дельті Нілу

Гравець, що контролює храм у дельті Нілу, може прибрати з відповідного війська 1 воїна, щоб здобути 5 ОМ.

Контроль над храмами

Кожен гравець, що контролює принаймні 2 храми, здобуває 1 божественне ОС.

Поклоніння

Кожен гравець здобуває стільки ОМ, скільки їх зображено на контрольованих ним храмах (окрім храму в дельті Нілу).

Молитви

Кожен гравець здобуває 2 ОМ і може скинути X жетонів ветеранів, щоб здобути X ОМ.

Допомога богів

За порядком ходів кожен гравець отримує 1 карту ДБ і може скинути X жетонів ветеранів, щоб отримати 1 карту ДБ за кожен пару скинутих жетонів.

Призов

За порядком ходів кожен гравець може скинути X жетонів ветеранів, щоб розмістити X воїнів у вільних районах свого міста.

Після цього гравці повинні скинути решту своїх жетонів ветеранів.

Пробудження

Кожен гравець повертає у свій запас жетони дій з особистого планшета.

Доля

Зберігаючи їхній порядок, змістіть маркери порядку ходів трохи нижче позицій, які вони займають на відповідному треку.

Починаючи з гравця з найменшою кількістю ОС і далі за порядком зростання кількості ОС, кожен гравець вибирає собі позицію на треку порядку ходів, займаючи своїм маркером вільну комірку. У разі однакової кількості ОС (у двох чи більше гравців) першим вибирати той гравець, чий маркер порядку ходу був розташований лівіше за всі інші маркери на треку порядку ходів у поточному раунді.




4. ГЛОСАРІЙ

Плитки могутності

Плитки могутності поділяють на 4 типи, що відповідають 4 кольорам пірамід. Кожен колір поділений на 4 рівні по 4 плитки кожного з них. Отже, усього є 16 плиток могутності кожного кольору (рубінові: сила й переміщення; сапфірові: оборона й наймання; алмазні: очки молитви й карти ДБ, оніксові: сила й оборона).

Очки молитви (ОМ) і трек молитви

Символ анкха  використовується для позначення очок молитви (ОМ). ОМ – основний ресурс, який ви будете витратити, щоб виконувати різноманітні дії.

За кожне здобуте ОМ ви пересуваєте маркер молитви праворуч на 1 поділку на треку молитви.

За кожне витрачене ОМ ви пересуваєте маркер молитви ліворуч на 1 поділку на треку молитви.

Ви ніколи не можете мати понад 11 ОМ.

Контроль над зоною

Щоб контролювати зону на полі (крім районів свого міста), гравець повинен мати в ній військо. Гравець контролює всі райони свого міста, якщо їх не займають війська суперників. Якщо у гравця більше немає війська у храмі або в районі з пірамідою рівня 4 у місті суперника, він повинен негайно повернути відповідне тимчасове ОС.

Вільна зона

Зону вважають вільною, якщо в ній немає війська суперника. Гравець може розмістити в ній власне військо, не розпочинаючи битви. Але варто пам'ятати, що гравець у будь-якому разі мусить дотримуватися правила ліміту військ й усіх інших правил.

Воїни й війська

Усіх воїнів, що перебувають в одній зоні й належать одному гравцеві, називають військом. У війську може бути щонайбільше 5 воїнів. Це ліміт війська. Долучену до війська істоту не рахують до цього ліміту.

Зверніть увагу!

Під час переміщення військо може перевищувати ліміт (5 воїнів) за умови, що після завершення дії переміщення кожне військо на полі дотримуватиметься цього ліміту.

Також під час переміщення дві чи більше істот можуть перебувати в тій самій зоні за умови, що після завершення дії переміщення кожне військо на полі дотримуватиметься ліміту щодо істот (1 істота на військо).

Коли з ігрового поля з будь-яких причин прибирають воїнів, їх повертають у запас відповідних гравців.

Карти

Кількість карт на руці необмежена. Усі суперники мають право знати, які типи карт і в якій кількості гравець має на руці. Але гравець нікому не показує своїх карт.

Кожен гравець у будь-який момент гри може подивитися скинуті горілиць бойові карти й усі скинуті карти ДБ.

Якщо в колоді закінчилися карти ДБ, перетасуйте скид карт ДБ та сформуєте нову колоду.

Карту ДБ можна зіграти під час фази, що відповідає символу на цій карті, витративши потрібні ОМ.

4.1 Показник

Битва (с. 9)

3.5 Битва

Військо (с. 11)

4. Глосарій

Військовий порт (с. 8)

3.4.5 Переміщення

Вільна зона (с. 11)

4. Глосарій

Втрати (с. 9)

3.5.4 Втрати

Звичайне переміщення (с. 8)

3.4.5 Переміщення

Зона (с. 2, 3)

1.1 Ігрове поле

Невідворотні втрати (с. 9)

3.5.4 Втрати

Оборона (с. 9)

3.5.4 Втрати

Переможець (с. 9)

3.5.3 Підсумок і визначення перемоги

Район (с. 8, 9, 11)

3.4.5 Переміщення

3.5.3 Підсумок і визначення перемоги

4. Глосарій

Раунд (с. 6)

3.1 Вступ

Сила (с. 9)

3.5.3 Підсумок і визначення перемоги

Телепортація (с. 8)

3.4.5 Переміщення

Торговельний порт (с. 8)

3.4.5 Переміщення

Фаза дня (с. 6)

3.2 Фаза дня

Фаза ночі (с. 10)

3.6 Фаза ночі

ЗМІСТ

1. ВМІСТ ГРИ (с. 2)

- 1.1 Ігрове поле
- 1.2 Особисті планшети (с. 3)
- 1.3 Плитки могутності
- 1.4 Карти допомоги богів
- 1.5 Бойові карти
- 1.6 Рівні пірамід

2. ПРИГОТУВАННЯ (с. 4)

- 2.1 Загальні приготування
- 2.2 Індивідуальні приготування (с. 5)
- 2.3 Перед початком партії

3. ПЕРЕБІГ ГРИ (с. 6)

- 3.1 Вступ
- 3.2 Фаза дня
- 3.3 Кінець гри
- 3.4 Дії
- 3.5 Битва (с. 9)
- 3.6 Фаза ночі (с. 10)

4 ГЛОСАРІЙ (с. 11)

ТВОРЦІ

Автори:

ЖАК БАРІО, ГІЙОМ МОНТ'ЯЖ

Художники:

П'ЕР САНТАМАРІЯ, ПАСКАЛЬ КІДО, ЕМІЛЬ ДЕНІ ТА ДІМІТРІ Б'ЄЛАК

Розв'язок гри:

ДАВІД БЕРТОЛО

Графічний дизайн:

ЕНТОНІ КЕСТЕЛ, КРІС БАЄР, КАМІЛЬ ДЮРАН ТА ДЕНІС ГЕРВО

Подяки:

Ми хочемо подякувати всім, хто посприяв успіхові цього проекту.

Насамперед дякуємо всім, хто витратив свій особистий час на тестування нашого проекту, ділився своїми думками і критикою, сприяючи розвитку й вдосконаленню гри. Цих людей так багато, що неможливо згадати тут усіх, та ми б хотіли висловити особливу подяку нашій найвідданішій команді гравців: Клер, Стеллі, Етьєну, П'єру, Фреду, Оліверу, Яну та Віллу.

Велика подяка за участь у проекті «Матакоманді» видання Матагот: Магалії, Антуану, Ентоні, П'єру, Деніс, Камілі, Валерії, Марії, Кларі, Сабріні, Крісу і Крісу, Рафаелю Biolluz та, звісно, Zongxiu. Ми особливо вдячні Арно й Давіду за всю виконану роботу.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES» СПІЛЬНО З «WHITE GAMES»

Керівник проекту: Олександр Ручка

Перекладач: Юрій Голубенко

Редактори: СЕРГІЙ ЛИСЕНКО, СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ

Коректор: НАТАЛІЯ ВАСИЛЬЄВА

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак,

Володимир Білодід, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич,

Максим Ткаченко, Поліна Матузевич, Сергій Ішук і Сергій Тодоров.

©2021 Geekach Games — www.geekach.com.ua.

©2021 White Games — www.white-games.com.ua.

WHITE
GAMES

