

Kemet

КРОВЬ И ПЕСОК

ПРАВИЛА



Kemet

КРОВЬ И ПЕСОК

Авторы: Жак Барю, Гийом Монтьяж.
Художники: Пьер Сантамария, Паскаль Кидо, Эмиль Дени и Димитри Бьелак.
Для 2-5 игроков от 14 лет. Продолжительность игры: 90 минут.

В незапамятные времена могущественные боги собирали несметные войска для битвы за Древний Египет. В глубинах бескрайних пустынь и под сенью величественных храмов они накапливали безграничную силу, необходимую для создания армий, призыва мифических существ и ожесточенной борьбы за господство над Кеметом. Вечное поклонение египетского народа будет обеспечено тому из богов, кто сокрушит всех врагов и добьется наибольшей славы!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок берет на себя роль одного из египетских богов – Анубиса, Бастет, Гора, Уаджет или Собака – и созывает армии для великого противостояния. В конце партии игрок с наибольшим количеством очков славы (ОС) становится победителем (см. 3.3 Конец игры).

1 – КОМПОНЕНТЫ

Общие компоненты:

- 1 игровое поле
- 64 плитки могущества 4-х цветов (16 рубиновых, 16 сапфировых, 16 алмазных, 16 ониксовых)
- 10 фигурок существ
- 6 фигурок наемников
- 38 карт помощи богов
- 2 особые боевые карты
- 1 планшет для подсчета очков славы и определения порядка ходов
- 80 жетонов очков славы
- 20 жетонов ветеранов
- 5 жетонов статуй
- 2 накладки бури
- 5 серебряных и 5 золотых жетонов действий
- 5 памяток игроков

Компоненты для каждого игрока (5-ти цветов):

- 12 фигурок воинов
- 5 жетонов действий
- 1 личный планшет
- 1 маркер молитвы
- 1 маркер порядка хода
- 8 боевых карт
- 3 пирамиды (каждая состоит из 3-х элементов)
- 4 верхушки пирамид 4-х цветов (рубиновая, сапфировая, алмазная и ониксовая)
- 4 жетона покупки плитки могущества 4-х цветов

1.1 Игровое поле

Согласно базовым правилам, в игре могут участвовать от 2 до 5 игроков. С будущим дополнением вы сможете расширить количество игроков до 6-ти. Используйте одну из доступных конфигураций поля в зависимости от количества игроков:

2 игрока



3 игрока



4 игрока



5 игроков



Важно. На каждой из вышеуказанных конфигураций есть особые участки (закрашенные серым или закрытые накладкой бури). Они недоступны во время игры.

На игровом поле находятся такие зоны:

Храмы

Содержат 1 из 3-х строений, изображенных ниже.



Святилище всех богов

Зона, содержащая такое здание.



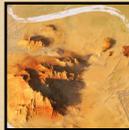
Районы

Каждый город состоит из 3 районов.



Пустыни

Все прочие зоны, которые не являются городом, святилищем всех богов или храмом.



Каждая зона ограничена белыми линиями, Нилом или краем игрового поля. Исключение – районы: их границы очерчены городскими стенами. Зону с песчаной бурей не используют в базовой игре. Игнорируйте её во время партии.

В некоторых зонах могут находиться порт или обелиск. Они нужны для перемещения.

Обелиск



Порт



Военный порт (красный).



Торговый порт (синий).

1.2 Личные планшеты

Трек очков молитвы

Воля богов

Наем

Перемещение

Строительство пирамиды

Молитва

Уровень 3

Уровень 2

Уровень 1

Покупка плитки могущества

Рубиновая Сапфировая Алмазная Ониксовая

Важно. Каждый раз, когда игрок строит в своем городе пирамиду нового цвета, он кладет жетон покупки плитки могущества соответствующего цвета на одну из этих пустых ячеек. (см. 3.4.2 Покупка плитки могущества).

Жетоны покупки плитки могущества:



1.3 Плитки могущества

Уровень. Уровень плитки, цвет (рубиновый, сапфировый, алмазный, ониксовый) и стоимость (от 1 до 4 очков молитвы).



Эффект плитки (см. в памятке игрока).

Символ активности плитки:



Во время фазы дня



Во время фазы ночи



Во время битвы



Во время действия



Существо

1.4 Карты помощи богов (ПБ)

Количество очков молитвы (если указано), которые нужно потратить, чтобы разыграть карту ПБ.



Показывает, когда можно разыграть карту ПБ.

Эффект карты (см. в памятке игрока).

1.5 Боевые карты

Цвет карты

Значение силы

Значение потерь

Значение неотвратимых потерь

Значение обороны

1.6 Уровни пирамид

Уровень 1

Уровень 2

Уровень 3

Уровень 4

Важно. Пирамида в запасе игрока считается уровнем 0.

2 — ПОДГОТОВКА

2.1 Общая подготовка

1. Расположите поле в центре игровой зоны. Выберите конфигурацию в соответствии с количеством игроков. **1**
2. В зависимости от количества игроков (см. в таблице ниже) случайным образом выберите цвета плиток могущества, которые будут задействованы в игре. **2**
3. Разделите по цветам выбранные плитки могущества и положите лицевой стороной вверх рядом с игровым полем по возрастанию уровня. **3**
4. Положите 2 особые боевые карты возле игрового поля, если используются соответствующие плитки могущества. **4**
5. Выставьте фигурки существ на соответствующие плитки могущества. **5**
6. Положите божественные жетоны ОС (серого цвета, квадратной формы) на плитки «Доминирование» и «Сфинкс» (если те используются). **6**
7. Положите по 1 храмовому жетону ОС (белого цвета, круглой формы) на каждый храм на поле. **7**
8. Сформируйте общий запас жетонов ОС, золотых и серебряных жетонов действий, а также жетонов ветеранов. **8**
9. Каждый игрок получает 1 копию карты помощи богов (ПБ) с названием «Диверсия». Остальные карты с таким названием верните в коробку. **9**
10. Перетасуйте все остальные карты ПБ, сформируйте из них колоду и положите её возле игрового поля. **10**

Важно. Полученные игроками ОС следует выкладывать на трек очков славы и порядка ходов (или убирать с этого трека в случае потери) напротив соответствующего бога.

2

Цвета и количество плиток, задействованных в игре в зависимости от количества игроков:

- 2 игрока — 2 цвета, 26 плиток могущества. *
- 3 игрока — 3 цвета, 48 плиток могущества.
- 4 игрока — 3 цвета, 48 плиток могущества.
- 5 игроков — 4 цвета, 64 плитки могущества.

* Из партии на 2 игроков следует убрать:

- Все плитки «Божественное деяние».
- По 1 копии каждой из плиток могущества, представленных в 2 экземплярах. Таким образом, в игре будет задействовано только по 1 плитке каждого вида.

Все незадействованные плитки могущества верните в коробку.



6



3

2.2 Индивидуальная подготовка

1. Каждый игрок выбирает себе город на поле и свой игровой цвет. Рядом с выбранным городом он выкладывает жетон статуи своего цвета. **11**
2. Каждый игрок получает игровые компоненты цвета статуи возле выбранного им города, а именно:
 - 1 личный планшет с изображением соответствующего бога и пирамиды; **12**
 - жетоны покупки плитки могущества согласно цветам плиток, выбранных во время 2-го шага раздела 2.1;
 - 1 маркер порядка хода; **13**
 - 1 маркер молитвы, который сразу выкладывается на 7-е деление трека очков молитвы на личном планшете; **14**
 - 5 жетонов действий; **15**
 - 12 фигурок воинов (каждая фигурка соответствует 1 воину); **16**
 - 8 боевых карт. **17**
3. Каждый игрок добирает 2 карты ПБ. **18**

4. Каждый игрок получает 9 элементов пирамид, по 3 каждого уровня, и 3 верхушки согласно цветам плиток, выбранным во время 2-го шага раздела 2.1: рубиновую, сапфировую, алмазную или ониксовую. **19**

* В партии на 2 игроков оба участника получают по 6 элементов пирамид, по 2 каждого уровня.

2.3 Перед игрой

Определите порядок хода **20**

Случайным образом выложите жетоны порядка хода игроков на соответствующий трек слева направо. Владелец крайнего левого жетона становится первым игроком. Порядок хода других игроков определяется согласно позициям их жетонов на треке — слева направо (владелец второго жетона слева ходит вторым и так далее).

Размещение войск **21**

Каждый игрок выбирает 2 района в своем городе, где размещает по 5 воинов. 2 неиспользованных воина остаются в личном запасе игрока.

Подготовка пирамид **22**

В порядке хода каждый игрок размещает в районах своего города 3 уровня пирамид из личного запаса. При этом в одном районе может быть размещено не более 2-х уровней.

После размещения стартовых пирамид игроки выкладывают жетоны покупки плитки могущества соответствующих цветов в предназначенные для них пустые ячейки на личных планшетах.

Получение плитки могущества уровня 1 **23**

Затем, в обратном порядке, каждый игрок выбирает одну плитку могущества уровня 1, соответствующую цвету одной из пирамид в его городе, и размещает её перед собой.



3 — ХОД ИГРЫ

3.1 Введение

Игра «Кемет: Кровь и песок» состоит из серии раундов. Каждый раунд делится на 2 последовательные фазы: фазу дня и фазу ночи.

Важно. Глоссарий со всеми игровыми терминами и ключевыми словами, которые могут вам понадобиться во время игры, можно найти на стр. 11 этих правил.

Фаза дня (действия игроков)

В порядке хода каждый игрок разыгрывает один из 5 своих жетонов действий. Так продолжается, пока все игроки не разыграют все 5 своих жетонов. На этом фаза дня завершается.

Фаза ночи (развязка)

Фаза ночи состоит из 9 последовательных шагов. Во время этих шагов игроки активируют соответствующие плитки могущества, получают карты помощи богов (ПБ), очки славы (ОС) и очки молитвы (ОМ).

Постоянные ОС и временные ОС

Божественные ОС Боевые ОС Храмовые ОС Пирамидные ОС



В ходе игры игроки будут получать ОС.

Постоянные ОС — квадратной формы, они не могут быть потеряны. Их получают в битвах, во время фазы ночи за контроль минимум 2-х храмов и/или святилища всех богов, а также после покупки соответствующих плиток могущества.

Временные ОС — круглой формы, они могут быть потеряны. Игроки получают их за каждый контролируемый ими храм (белые) или пирамиду уровня 4 (бежевые).

Приоритет правил

Если какие-то правила противоречат друг другу, предпочтение отдается правилу с высшим приоритетом (номером):

4) карта ПБ > 3) плитка могущества > 2) дополнение > 1) книга правил.

3.2 Фаза дня

В порядке хода каждый игрок размещает 1 жетон действия на одной из доступных ячеек действия на личном планшете. Размещение этих жетонов должно отвечать правилу равновесия (приведено ниже), а эффект выбранного действия должен быть разыгран сразу после размещения жетона. Когда каждый игрок использует все 5 своих жетонов действий, фаза дня считается завершенной.

Описание действий, доступных на личных планшетах, вы найдете на следующей странице. Также игрок может разыграть свои карты ПБ с дневным эффектом в любой момент своего хода, кроме битвы.

Правило равновесия

В конце фазы дня у каждого игрока должен быть минимум 1 жетон действия на каждом уровне пирамиды, изображенной на личном планшете.

Серебряные и золотые жетоны действий

Эти жетоны — дополнительные действия для игроков. Их можно разыгрывать одновременно с жетонами действий своего цвета. Игроки сами решают, в каком порядке будут разыгрывать выбранные действия, но выполнение отдельного действия следует полностью завершить до того, как разыгрывать следующее.

Серебряный жетон действия:

Этот жетон игрок может разместить на любой доступной ячейке действия на личном планшете.

Золотой жетон действия:

Этот жетон можно разместить только на золотой ячейке действия (не для обычных или серебряных жетонов) на верхушке пирамиды, изображенной на личном планшете. Игрок может купить несколько плиток могущества, которые позволяют использовать золотой жетон действия. Однако игрок может сыграть только 1 золотой жетон в течение раунда.

3.3 Конец игры

Если в начале своего хода перед розыгрышем действия у игрока минимум 9 ОС (постоянных и/или временных), и никакой другой игрок не обладает большим количеством ОС, этот игрок признается победителем.

Важно. Если какой-то игрок набрал необходимое для победы количество ОС после завершения своего текущего хода, это еще не победа. Противники, которые ходят после него, еще могут лишить его временных ОС в свои следующие ходы.

3.4 Действия

Все действия, доступные в игре «Кемет: Кровь и песок», приведены ниже.



3.4.1 Молитва

Получите 2 очка молитвы (ОМ).



3.4.2 Покупка плитки могущества

Это действие позволяет игроку купить плитку могущества, чей цвет соответствует цвету одной из контролируемых им пирамид. В течение одной фазы дня игрок может купить только 1 плитку могущества каждого цвета.

Важно. Если вы купили плитку могущества, а на вашем личном планшете нет жетона покупки плитки могущества соответствующего цвета, разместите свой жетон действия на любой доступной ячейке действия «Покупка плитки могущества» (жетон может быть размещен и на пустой* ячейке).

*Тут и ниже: под пустой подразумевается ячейка действия «Покупка плитки могущества», на которой нет жетона покупки плитки могущества.

Условия покупки

Чтобы купить плитку могущества, игрок должен контролировать пирамиду соответствующего цвета и такого же (или большего) уровня. Игрок ни при каких условиях не может иметь 2 плитки могущества с идентичными рисунками.

Есть 2 способа покупки плитки могущества:

1. Игрок может купить плитку могущества того же цвета, что и одна из контролируемых им пирамид в его городе. Чтобы сделать это, игрок размещает жетон действия на доступной ячейке действия «Покупка плитки могущества» того же цвета и тратит ОМ в количестве, равном уровню плитки могущества.
2. Игрок может купить плитку могущества того же цвета, что и одна из контролируемых им пирамид в городе противника. Чтобы сделать это, игрок размещает жетон действия на доступной ячейке действия «Покупка плитки могущества» любого цвета (жетон можно разместить и на пустой ячейке) и тратит ОМ в количестве, равном уровню плитки могущества.

Стоимость

Чтобы купить плитку могущества, игрок должен потратить ОМ в количестве, равном уровню плитки могущества. Игрок получает купленную плитку могущества до конца игры и не может потерять её ни при каких условиях. Игрок размещает плитку перед собой таким образом, чтобы все остальные могли её видеть.

Пример:

Чтобы купить плитку могущества «Шпион» (сапфировая, уровень 3), игрок должен контролировать сапфировую пирамиду уровня 3 или 4 и потратить 3 ОМ.



= 3  если



ур. 3 или ур. 4

Эффекты

Эффекты плитки могущества становятся активными сразу после завершения действия «Покупка плитки могущества». Тем не менее, некоторые из этих эффектов будут срабатывать во время фаз, указанных на плитках могущества (например, боевые эффекты, ночные эффекты).

Существа

Сразу после покупки плитки могущества с существом или в любой момент во время своего хода, имея существо у себя в запасе, игрок может разместить его в одном из районов своего города, где уже находится его войско (см. «4. Глоссарий»). Во всех остальных случаях купленное существо остается на соответствующей плитке могущества в запасе игрока.

Перед розыгрышем жетона действия игрок может заменить существо, добавленное к войску в одном из районов его города, на другое существо из запаса. Если существо по какой-то причине отделилось от войска, игрок должен вернуть его в свой запас.

Существо не считается воином, но оно всегда должно быть вместе с войском:

- Оно не является воином и не влияет на лимит войска (5 воинов максимум), но к одному войску можно добавить не более 1 существа.
- Во время битвы следует учитывать только бонусы, указанные на плитке могущества существа. Сама фигурка существа не добавляет +1 к силе войска (поскольку существо не является воином).
- Если существо отделилось от войска, его следует вернуть в запас игрока.



3.4.3 Строительство пирамиды



Это действие позволяет игроку повысить уровень одной из своих пирамид либо начать строительство новой пирамиды в одном из районов своего города (где еще нет пирамиды). Если игрок начинает строительство новой пирамиды, он также размещает жетон покупки плитки могущества соответствующего цвета на пустой ячейке действия «Покупка плитки могущества» на личном планшете.

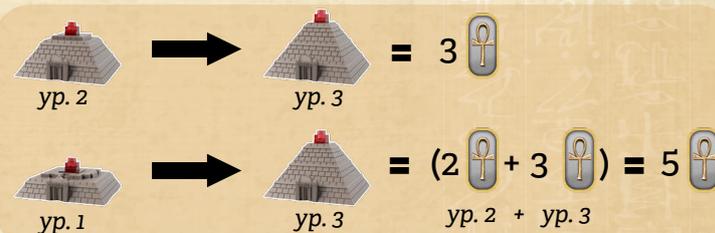
Если игрок желает повысить уровень одной из своих пирамид на любое количество уровней, он должен потратить свои ОМ в количестве, равном уровню или сумме уровней, которые будут построены.

Если игрок решил начать строительство новой пирамиды, он должен потратить свои ОМ в количестве, равном уровню или сумме уровней, которые будут построены, и разместить новую пирамиду в одном из районов своего города (где еще нет пирамиды).

Примеры.

- Чтобы повысить уровень пирамиды со 2-го на 3-й, нужно потратить 3 ОМ.
- Чтобы повысить уровень пирамиды с 1-го на 3-й, нужно потратить 5 ОМ (2 ОМ за 2-й уровень и 3 ОМ за 3-й уровень).

Эффекты пирамид



- Каждая пирамида позволяет контролирующему её игроку покупать плитки могущества того же цвета и того же (или более низкого) уровня.
- Каждая пирамида уровня 4 предоставляет контролирующему её игроку 1 пирамидное ОС.
- Каждая пирамида за 2 ОМ может телепортировать воинов, находящихся в её районе, в любую зону на поле, в которой есть обелиск.

Внимание!

Если район с пирамидой контролирует один из противников, владелец города теряет все её преимущества в пользу этого противника.



3.4.4 Наем



Игрок тратит X ОМ, чтобы нанять X воинов из своего запаса и разместить их в 1, 2 или 3 районах своего города.

Игрок может нанимать воинов только в районах своего города. Даже если игрок контролирует район в городе противника, он не может нанимать там воинов.

Если игрок нанимает воинов в районе своего города, контролируемом противником, начинается битва, в которой игрок является атакующим.

Если игрок нанимает воинов в нескольких районах своего города, контролируемых противником (противниками), он выбирает, в каком порядке будут проходить битвы.



3.4.5 Перемещение



Каждое войско игрока имеет собственное значение перемещения. Это значение всегда рассчитывается в начале действия перемещения. Значение перемещения войска – это 1 обычное перемещение и 1 телепортация.

Во время действия перемещения игрок может разыгрывать карты ПБ с соответствующим символом.

Во время действия перемещения игрок может:

- Воспользоваться любым типом перемещения (обычным или телепортацией).
- Переместить только часть своего войска, оставив выбранное количество воинов позади.
- Если в зонах, через которые перемещалось войско игрока, есть его воины, их можно добавить к этому войску.

Телепортация

Игрок может потратить 2 ОМ, чтобы телепортировать одно из своих войск, находящееся в районе с пирамидой (в своем городе или в городе противника) в любую зону с обелиском.

Во время одного действия перемещения войско можно телепортировать только 1 раз.

Важно. Когда игрок телепортирует войско, значение обычного перемещения войска не используется.

Обычное перемещение

Игрок может потратить 1 обычное перемещение, чтобы переместить 1 свое войско в смежную зону либо переместить его между 2 портами на Ниле.

Порты:

Порты позволяют игрокам за 1 обычное перемещение перемещать свои войска из одного порта в другой. Нужно учитывать следующие правила:

- **Военный порт (красный).** Игрок может переместить войско из военного порта в любой торговый порт или военный порт, расположенный напротив своего города.
- **Торговый порт (синий).** Игрок может переместить войско из торгового порта в другой торговый порт или военный порт, расположенный напротив своего города.

Стена:

Районы города ограждены стенами. Активный игрок может переместить свое войско в один из районов в городе противника только при условии, что это войско начинает свое перемещение в зоне, смежной с этим районом.

За одно действие перемещения игрок может переместить свое войско лишь на 1 район в городе противника.

Начало битвы:

Как только войско игрока перемещается в зону, где находится войско противника, сразу начинается битва, а действие перемещения считается завершенным.

Важно. После завершения перемещения и возможной битвы, вызванной им, если игрок в результате получил контроль на храмом или пирамидой уровня 4, он берет соответствующее временное ОС, где бы оно ни находилось. Чтобы контролировать пирамиду противника или храм, игрок должен иметь войско в соответствующей зоне. Если игрок переместил свое войско, забрав всех воинов из района противника с пирамидой уровня 4, он должен вернуть временное пирамидное ОС этому противнику. Если игрок переместил свое войско, забрав всех воинов из зоны с храмом, он должен вернуть временное храмовое ОС в общий запас.

Пример:

Ольга желает переместить войско из своего города в зону с храмом на восточном берегу Нила. Для этого её войску нужно переместиться на 3 зоны.



У неё есть 2 варианта:

1. Она может потратить 2 ОМ, чтобы телепортировать войско непосредственно в зону с храмом.



=



2. Она может переместить свое войско при условии, что оно способно выполнить 3 обычных перемещения за один раз.

Это возможно, если у Ольги есть плитка могущества «Жрец Мафдет» и существо «Великая пустынная змея», добавленное к этому войску. В этом случае войско сможет выполнить 3 обычных перемещения за один раз.



+



=



3.5 Битва



Атакующим является игрок, чье действие перемещения начало битву. Его противник — обороняющийся. В битве участвуют только эти два игрока, ни при каких условиях никто из других игроков не может разыгрывать карты ПБ во время их битвы.

Если какие-то эффекты нужно разыграть одновременно, сначала разыгрываются эффекты атакующего, а затем — обороняющегося.

Все описанные ниже шаги следует разыгрывать в приведенном порядке, даже если кто-то из противников потерял всё войско в битве:



3.5.1 Военный совет



Оба противника тайно выбирают по 2 боевые карты с руки:

- Одну карту сбрасывают лицевой стороной вниз, её нельзя открывать.
- Другую карту разыгрывают в битве, она остается на руке.

Оба противника могут добавить любое количество карт ПБ с символом битвы к выбранной боевой карте, спрятав их под неё. Обратите внимание, что игрок может добавлять только те карты ПБ, на которые у него хватает ОМ.

Игрок может сообщить противнику о том, что он собирается играть карты ПБ, даже если это неправда. Игрок также не обязан признаваться, что будет играть карты ПБ, даже если у него об этом спросят.



3.5.2 Столкновение



После того как противники выберут карты, они одновременно открывают их и тратят требуемые ОМ, если нужно.



3.5.3 Итоги и определение победителя



Игрок с наибольшей силой становится победителем.

В случае ничьей побеждает обороняющийся.

Для определения силы во время битвы каждый игрок суммирует:

- количество воинов, участвующих в битве;
- силу, указанную на сыгранной боевой карте;
- силу, предоставленную плитками могущества;
- силу, указанную на плитке могущества существа, добавленного к войску;
- силу, предоставленную сыгранными картами ПБ;
- 1 силу в случае, если битва произошла в одном из районов города, который принадлежит игроку.



3.5.4 Потери



На каждой боевой карте указаны значения потерь, неотвратимых потерь и/или обороны. Эти значения могут быть модифицированы с помощью карт ПБ, существ, участвующих в битве, и плиток могущества.

1. Каждый игрок теряет столько воинов, каково значение неотвратимых потерь на карте противника.
2. Каждый игрок теряет столько воинов, каково значение потерь на карте противника за вычетом суммарной обороны этого игрока.

Потеряв всё войско, победитель всё равно считается победителем, даже если у побежденного еще есть войско в зоне, где произошла битва.



3.5.5 Награды



1. Если победил атакующий, и в зоне, где произошла битва, есть его войско, он получает 1 боевое ОС.
2. Если победил обороняющийся, он получает 1 жетон ветерана.
3. Каждый участник битвы, который в итоге не получил ОС, теперь получает 1 жетон ветерана. Это означает, что в случае победы обороняющийся получит второй жетон ветерана.



3.5.6 Последствия для побежденного



Побежденный должен либо отозвать свое войско, либо отступить. Если в зоне, где произошла битва, больше нет войска победителя, побежденный не может отступить.

Отзыв

Игрок может отозвать войско, которое участвовало в битве, вернув всех воинов из соответствующей зоны в свой запас. Игрок получает ОМ по количеству воинов, возвращенных в запас минус 1.

Отступление

Если у победителя всё еще есть войско в зоне, где произошла битва, побежденный может отступить. Если побежденный отступает, победитель выбирает смежную свободную зону, куда следует переместить побежденное войско. Это не считается действием перемещения. Район любого города, кроме города, принадлежащего побежденному, не может быть выбран. Если доступной свободной зоны нет, побежденному некуда отступить, поэтому он должен отозвать свое войско.



3.5.7 Последствия для победителя



Победитель может выбрать одно из двух: отозвать свое войско или оставить его в зоне, где произошла битва. Если победитель решил отозвать свое войско, он должен соблюдать те же правила отзыва, что и побежденный.



3.5.8 Завершение битвы



Оба игрока сбрасывают лицом вверх сыгранные боевые карты. Обратите внимание, что боевые карты, которые вы сбросили во время шага военного совета, не открываются.

Если игрок сбросил все боевые карты, он должен вернуть их себе на руку. Карты ПБ, которые были сыграны во время битвы, сбрасываются лицом вверх рядом с соответствующей колодой.

Пример:

Сергей перемещает свое войско в зону с храмом, которую контролирует Андрей.

• Сергей – атакующий игрок.

Войско: 5 воинов.

Плитки могущества:

* «В атаку!» (+1 сила, если игрок атакует),

* «Клинок Нейт» (+1 сила во время битвы).

У Сергея 7 силы (5+1+1).

• Андрей – обороняющийся игрок.

Войско: 4 воина.

Плитки могущества:

* Существо «Древний слон» (+1 сила войску, к которому добавлен).

У Андрея 5 силы (4+1).

Оба игрока тайно выбирают по 2 боевые карты: одну из них нужно сбросить лицом вниз, а вторую оставить на руке, чтобы разыграть во время битвы.

• Карта, которую выбрал Сергей, имеет такие характеристики: 3 силы, 2 потери. Он не добавил ни одной карты ПБ.

• Карта, которую выбрал Андрей, имеет такие характеристики: 2 силы, 2 обороны. Также он добавил 2 карты ПБ, которые спрятал под боевой картой: «Бронзовая стена» и «Безумие войны».

Игроки одновременно открывают выбранные карты и оглашают суммарную силу своего войска:

• У Сергея 10 силы (7 + 3 от боевой карты),

• У Андрея 9 силы (5 + 2 от боевой карты + 2 от карты ПБ, для розыгрыша которой он потратил 1 ОМ).

Сергей побеждает.

Результаты:

• Согласно карте Сергея войско Андрея должно понести 2 потери. Войско Андрея имеет 4 обороны (боевая карта + «Древний слон» + карта ПБ «Бронзовая стена»).

• Андрей не несет потерь, но и не наносит урон войску противника.

• Поскольку Сергей победил, был атакующим игроком и до сих пор имеет войско в зоне, где произошла битва, он получает 1 боевое ОС.

• На правах побежденного Андрей получает 1 жетон ветерана.

• Андрей решает отозвать своё войско: он возвращает в личный запас существо и 4 воинов и получает 3 ОМ.

• Сергей также может отозвать своё войско, но он решает оставить его в зоне, где произошла битва.

• Карты, сыгранные во время битвы, сбрасывают в соответствующие стопки.

3.6 Фаза ночи

Выполните такие шаги в указанном порядке:

Жертвоприношение

Игрок, контролирующий святилище всех богов, может убрать из соответствующего войска 2 воинов, чтобы получить 1 божественное ОС.

Контроль храма в дельте Нила

Игрок, контролирующий храм в дельте Нила, может убрать из соответствующего войска 1 воина, чтобы получить 5 ОМ.

Контроль над храмами

Каждый игрок, контролирующий минимум 2 храма, получает 1 божественное ОС.

Поклонение

Каждый игрок получает столько ОМ, сколько изображено на храмах, которые он контролирует (кроме храма в дельте Нила).

Молитвы

Каждый игрок получает 2 ОМ и может сбросить X жетонов ветеранов, чтобы получить X ОМ.

Помощь богов

В порядке хода каждый игрок получает 1 карту ПБ и может сбросить X жетонов ветеранов, чтобы получить 1 карту ПБ за каждую пару сброшенных жетонов.

Призыв

В порядке хода каждый игрок может сбросить X жетонов ветеранов, чтобы разместить X воинов в свободных районах своего города.

После этого игроки должны сбросить все оставшиеся жетоны ветеранов.

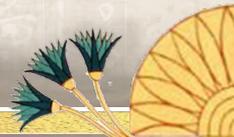
Пробуждение

Каждый игрок возвращает жетоны действий с личного планшета в свой запас.

Судьба

Сохраняя их порядок, сдвиньте жетоны порядка хода чуть ниже позиций, которые они занимают на соответствующем треке.

Начиная с игрока с наименьшим количеством ОС и далее по порядку возрастания количества ОС, каждый игрок выбирает себе позицию на треке порядка ходов, занимая своим маркером свободную ячейку. При равном количестве ОС (у двух и более игроков) первым выбирает тот игрок, чей жетон порядка хода находился левее всех прочих на треке порядка ходов в текущем раунде.



4 — ГЛОССАРИЙ

Плитки могущества

Плитки могущества делятся на 4 типа согласно 4 цветам пирамид. Каждый цвет разделен на 4 уровня, содержащие по 4 плитки. Таким образом, всего 16 плиток могущества в каждом цвете (Рубиновые: сила и перемещение, Сапфировые: оборона и наем, Алмазные: очки молитвы и карты ПБ, Ониксовые: сила и оборона).

Очки молитвы (ОМ) и трек молитвы

В качестве маркера для очков молитвы используется анх . ОМ являются основным ресурсом, который вы будете тратить на выполнение различных действий.

За каждое полученное ОМ сдвиньте маркер молитвы вправо на 1 деление на треке молитвы.

За каждое потраченное ОМ сдвиньте маркер молитвы влево на 1 деление на треке молитвы.

У вас никогда не может быть больше 11 ОМ.

Контроль над зонами

Чтобы контролировать зону на поле (кроме районов своего города), игрок должен иметь в ней войско. Игрок контролирует все районы своего города, если их не занимают войска противников. Если у игрока больше нет войска в храме или в районе с пирамидой уровня 4 в городе противника, он должен немедленно вернуть соответствующее временное ОС.

Свободная зона

Зона считается свободной, если в ней нет войска противника. Игрок может разместить в ней свое войско, не начиная битвы. Но следует помнить, что игрок в любом случае должен соблюдать правило лимита войск и все прочие правила.

Воины и войска

Все воины, находящиеся в одной зоне и принадлежащие одному игроку, называются войском. Войско может содержать до 5 воинов включительно. Это лимит войска. Существо, добавленное к войску, не входит в этот лимит.

Обратите внимание!

Во время перемещения войско может превышать лимит (5 воинов) при условии, что после завершения действия перемещения, каждое войско на поле будет отвечать правилу лимита войска.

Также, во время перемещения, 2 или больше существ могут находиться в одной и той же зоне при условии, что после завершения действия перемещения каждое войско на поле будет отвечать правилу лимита существ (1 существо на войско).

Воины, убранные с игрового поля, всегда возвращаются в запас своего владельца.

Карты

Количество карт на руке не лимитировано. Все противники имеют право знать, какие виды карт и в каком количестве есть на руке игрока. Но игрок никому не показывает свои карты.

Каждый игрок в любой момент игры может просмотреть сброшенные лицом вверх боевые карты и все сброшенные карты ПБ.

Если карты в колоде ПБ закончились, перемешайте все сброшенные карты ПБ и сформируйте новую колоду ПБ.

Карту ПБ можно сыграть во время фазы, отвечающей значку на этой карте, потратив требуемые ОМ (если указано).

4.1 Указатель

Битва (стр. 9)

3.5 Битва

Военный порт (стр. 8)

3.4.5 Перемещение

Войско (стр. 11)

4. Глоссарий

Зона (стр. 2, 3)

1.1 Игровое поле

Неотвратимые потери (стр. 9)

3.5.4 Потери

Оборона (стр. 9)

3.5.4 Потери

Обычное перемещение (стр. 8)

3.4.5 Перемещение

Победитель (стр. 9)

3.5.3 Итоги и определение победителя

Потери (стр. 9)

3.5.4 Потери

Район (стр. 8, 9, 11)

3.4.5 Перемещение

3.5.3 Итоги и определение победителя

4. Глоссарий

Раунд (стр. 6)

3.1 Введение

Свободная зона (стр. 11)

4. Глоссарий

Сила (стр. 9)

3.5.3 Итоги и определение победителя

Телепортация (стр. 8)

3.4.5 Перемещение

Торговый порт (стр. 8)

3.4.5 Перемещение

Фаза дня (стр. 6)

3.2 Фаза дня

Фаза ночи (стр. 10)

3.6 Фаза ночи

СОДЕРЖАНИЕ

1 — КОМПОНЕНТЫ (стр. 2)

- 1.1 Игровое поле
- 1.2 Личные планшеты (стр. 3)
- 1.3 Плитки могущества
- 1.4 Карты помощи богов
- 1.5 Боевые карты
- 1.6 Уровни пирамид

2 — ПОДГОТОВКА (стр. 4)

- 2.1 Общая подготовка
- 2.2 Индивидуальная подготовка (стр. 5)
- 2.3 Перед игрой

3 — ХОД ИГРЫ (стр. 6)

- 3.1 Введение
- 3.2 Фаза дня
- 3.3 Конец игры
- 3.4 Действия
- 3.5 Битва (стр. 9)
- 3.6 Фаза ночи (стр. 10)

4 — ГЛОССАРИЙ (стр. 11)

СОЗДАТЕЛИ

Авторы:

Жак Баррио, Гийом Монтьяж

Художники:

Пьер Сантамария, Паскаль Кидо, Эмиль Дени и Димитри Бьелак

Развитие игры:

Давид Бертоло

Графический дизайн:

Энтони Кэстел, Крис Байер, Камилль Дюран и Денис Герво

Благодарности:

Мы хотим поблагодарить всех, кто был причастен к успеху этого проекта.

Прежде всего, мы говорим спасибо всем, кто потратил свое личное время на тестирование нашего проекта, делился своими мыслями и критикой, помогая развивать и совершенствовать игру. Этим людей так много, что невозможно упомянуть здесь их всех, но мы бы хотели выразить особую благодарность самой верной нашей команде игроков: Клэр, Стелле, Этьену, Пьеру, Фреду, Оливеру, Яну и Уиллу.

Мы очень благодарны за участие в проекте «Матакоманде» издательства «Магагот»: Магалии, Антуану, Энтони, Пьеру, Денис, Камилле, Валерии, Марии, Кларе, Сабрине, Крису и Крису, Рафаэлю Biolluz и, конечно же, Zongxiu. Наша самая искренняя благодарность Арно и Давиду за всю проделанную работу.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ «GEEKACH GAMES» СОВМЕСТНО С «WHITE GAMES»

Руководитель проекта: Александр Ручка

Переводчик: Юрий Голубенко

Редакторы: Сергей Лысенко, Святослав Мыхаць

Корректор: Наталья Васильева

Дизайн и верстка: Артур Патрихалко

Неоценимая помощь: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Владимир Белодед, Дмитрий Науменко, Ксения Манусевич, Максим Ткаченко, Полина Матузевич, Сергей Ищук и Сергей Тодоров.

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

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



**WHITE
GAMES**