

Кемет

КРОВЬ И ПЕСОК

ПРАВИЛА ИГРЫ



Кемет

КРОВЬ И ПЕСОК

Авторы игры: Жак Барьо и Гийом Монтьяж.
Художники: Пьер Сантамария, Паскаль Кидо, Эмиль Дени и Димитри Бьелак.
Для 2—5 игроков старше 14 лет. Длительность партии — 90 минут.

Древний Египет. Эпоха мифов и легенд. Могущественные боги сошлись в схватке за господство на земле! В бескрайних пустынях и в тени величественных храмов они собирают армии, призывают мифических существ и сражаются за власть над Кеметом! Сокрушите противников, овейте ваше имя славой и получите награду — вечную преданность народа Египта!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок берёт на себя роль древнеегипетского бога — Анубиса, Баст, Гора, Уаджит или Себека — в беспощадной схватке за власть. Победителем станет игрок с наибольшим количеством очков славы (сокращённо ОС) — см. «3.2. Конец игры».

1. СОСТАВ ИГРЫ

Общие компоненты

- Игровое поле.
- 64 жетона способностей (по 16 каждого цвета — рубинового, сапфирового, алмазного и ониксового).
- 10 фигурок существ.
- 6 фигурок наёмников.
- 38 карт божественного вмешательства.
- 2 особые карты сражения.
- Планшет подсчёта очков и очерёдности хода.
- 80 жетонов очков славы (20 круглых и 60 квадратных).
- 20 жетонов ветеранов (с изображением скарабея).
- 2 накладки песчаных бурь.
- 5 серебряных и 5 золотых фишек действий.

Компоненты каждого игрока (5 цветов)

- 12 фигурок воинов.
- 5 фишек действий.
- 1 планшет игрока.
- 1 жетон статуи.
- 1 маркер молитвы.
- 1 маркер очерёдности хода.
- 8 карт сражения.
- 3 пирамиды (каждая из 3 частей).
- 4 вершины пирамид (рубиновая, сапфировая, алмазная и ониксовая).
- 4 жетона покупки способности (рубиновый, сапфировый, алмазный и ониксовый).
- 1 памятка игрока (свойства карт божественного вмешательства и жетонов способностей).

Примечание. Иллюстрации компонентов представлены на с. 3—5.

1.1. Игровое поле

По базовым правилам на поле могут играть от 2 до 5 участников. Выберите схему поля в зависимости от числа игроков:

2 игрока



3 игрока



4 игрока



5 игроков

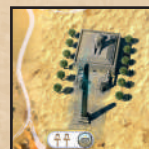


Примечание. В зависимости от числа участников в партии будут недоступны затемнённые и/или закрытые бурями области, как показано на схемах игрового поля выше.

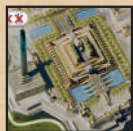
Игровое поле состоит из областей следующих типов:

Храмы

Области с этими зданиями



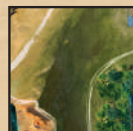
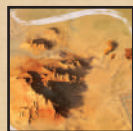
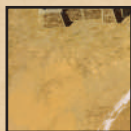
Святылище
Область с этим зданием



Районы
В каждом городе 3 района



Пустоши
Области без храмов и святилища



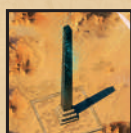
Каждая область (кроме районов городов) ограничена белой линией, рекой Нил или краем игрового поля. Районы городов ограничены стенами.

Нил — широкая синяя линия — пересекает всё игровое поле. Области, отделённые друг от друга Нилом, не считаются соседними.

Считается, что областей, накрытых жетонами песчаных бурь, нет на поле — в них нельзя помещать фигурки и через них нельзя перемещаться.

В некоторых областях изображены порты и обелиски, используемые при перемещении.

Обелиск



Порт



Военный порт
(красный)



Торговый порт
(синий)

1.2. Планшет игрока

Шкала очков молитвы

Золотая воля

Наём

Перемещение

Строительство

Молитва

Ступень 3

Ступень 2

Ступень 1

Покупка способности

Рубиновая

Сапфировая

Алмазная

Ониксовая

Примечание. Начиная строительство пирамиды нового цвета, поместите жетон покупки способности такого же цвета в одну из пустых ячеек (см. «3.4.3. Покупка способности»).

Жетоны покупки способности



1.3. Жетон способности

Уровень способности, её цвет (рубиновый, сапфировый, алмазный или ониксовый) и стоимость (1—4 очка молитвы)



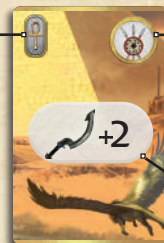
Свойство (см. памятку игрока)

Символ, показывающий, когда действует свойство жетона способности:

При покупке способности	При строительстве	При перемещении	При молитве	При найме
В фазе дня	В фазе ночи	В сражении	Постоянно	Существо

1.4. Карта божественного вмешательства

Стоимость розыгрыша карты божественного вмешательства (сокращённо карта БВ) в очках молитвы (сокращённо ОМ), если таковая указана



Символ, показывающий, когда можно разыграть карту БВ

Свойство карты (см. памятку игрока)

1.5. Карта сражения

Цвет игрока

Сила

Урон / Гарантированный урон

Защита

1.6. Высота пирамиды

Уровень 1

Уровень 2

Уровень 3

Уровень 4

Примечание. У пирамиды в запасе игрока нет высоты (уровень 0).

2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

2.1. Общая подготовка

1. Положите игровое поле посередине стола и подготовьте его по схеме, соответствующей числу игроков **1**. Не забывайте про накладки песчаных бурь при игре вдвоём, вчетвером и впятером.
2. Положите планшет подсчёта очков и очередности хода над игровым полем **2**.
3. Случайным образом выберите цвета жетонов способностей в зависимости от числа игроков **3**.
4. Поместите все жетоны способностей выбранных цветов в открытую рядом с игровым полем, разделив их по цветам и разложив в порядке возрастания уровней, — жетоны уровня 1 поместите в нижний ряд, жетоны уровня 2 в ряд выше и так далее **4**.
5. Если особые карты сражения используются в партии (рубиновая способность «Боевые колесницы» и сапфировая способность «Стена щитов»), поместите их рядом с игровым полем **5**.
6. Поместите фигурки существ на соответствующие жетоны способностей **6**. Если вы играете с ониковыми способностями, поместите фигурки наёмников на соответствующие жетоны способностей.
7. Поместите по 1 белому круглому жетону ОС на все храмы в областях игрового поля, задействованных в партии **7**.
8. Остальные жетоны ОС, жетоны ветеранов, а также серебряные фишки действий (по числу игроков) поместите в общий запас **8**.
9. Каждый игрок получает 1 карту БВ «Отвлекающий манёвр». Все лишние карты БВ «Отвлекающий манёвр» уберите в коробку **9**.
10. Перемешайте все остальные карты БВ и поместите их стопкой закрытую рядом с игровым полем — это колода божественного вмешательства (сокращённо колода БВ) **10**.

Примечание. ОС, которые игроки получают (или теряют), кладутся на планшет подсчёта очков и очередности хода (или убираются с него) рядом с изображениями соответствующих богов.

Пример подготовки к партии втроем



3

Количество цветов и жетонов способностей зависит от числа игроков в партии:

- 2 игрока — 2 цвета (26 жетонов способностей)*.
- 3 игрока — 3 цвета (48 жетонов способностей).
- 4 игрока — 3 цвета (48 жетонов способностей).
- 5 игроков — 4 цвета (64 жетона способностей).

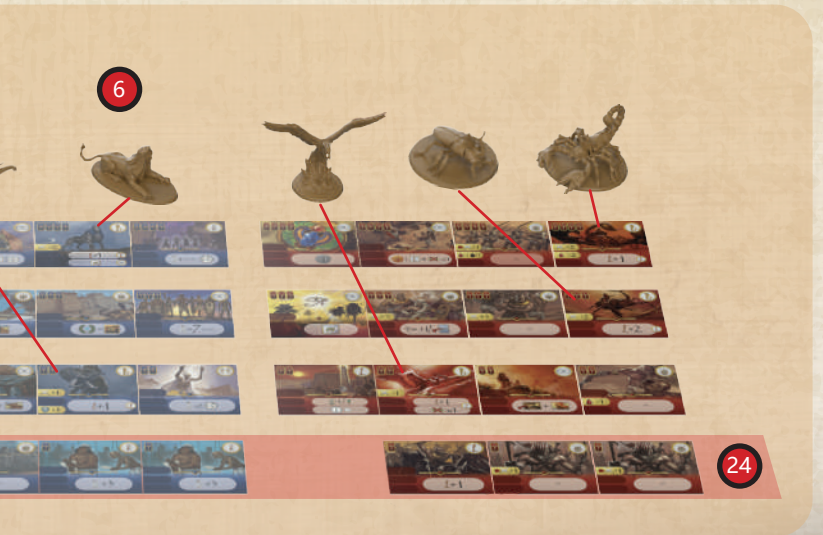
*** При игре вдвоём уберите следующие компоненты:**

- Все жетоны способности «Закон божий».
- По 1 из 2 жетонов способностей с одинаковой иллюстрацией, чтобы в игре осталось только по 1 жетону каждой способности.

Все лишние жетоны способностей уберите в коробку.



4



2.2. Подготовка игрока

1. Каждый участник выбирает на игровом поле город и кладёт на него жетон статуи желаемого цвета **11**.
2. Каждый игрок получает следующие компоненты, соответствующие цвету статуи в его городе:
 - 1 планшет игрока с изображениями древнеегипетского бога и пирамиды действий **12**;
 - жетоны покупки способности, соответствующие цветам жетонов способностей, выбранным при общей подготовке к игре **13**;
 - 1 маркер очерёдности хода **14**;
 - 1 маркер молитвы, который нужно поместить на деление «7» шкалы очков молитвы на планшете игрока **15**;
 - 5 фишек действий, а также 1 золотую фишку действия (один цвет для всех игроков) **16**;
 - 12 фигурок воинов (каждая фигурка считается 1 воином) **17**;
 - 8 карт сражения **18**;
3. Каждый игрок берёт 2 карты с верха колоды БВ **19**.
4. Каждый игрок берёт 9 частей пирамиды* (по 3 части каждого уровня) и вершины, соответствующие цветам жетонов способностей, выбранным при подготовке к игре **20**.
 * В партии вдвоём каждый игрок берёт 6 частей пирамиды (по 2 части каждого уровня).

2.3. Перед началом игры

1. Начальная очерёдность хода **21**

Случайным образом поместите маркеры очерёдности хода игроков на шкалу очерёдности хода слева направо. Первым ходит игрок, чей маркер находится слева. Далее ход передаётся слева направо.

2. Размещение войск **22**

Каждый игрок помещает по 5 воинов в любые 2 района своего города. Оставшихся 2 воинов игрок оставляет в своём запасе.

3. Размещение пирамид **23**

Каждый игрок в порядке очерёдности хода помещает 3 части пирамид в любые районы своего города. На этапе подготовки к игре в одном районе может быть пирамида высотой не более 2 уровней. Остальные части пирамид остаются в запасе игрока (у них нет высоты и цвета). В каждом районе может быть только 1 пирамида.

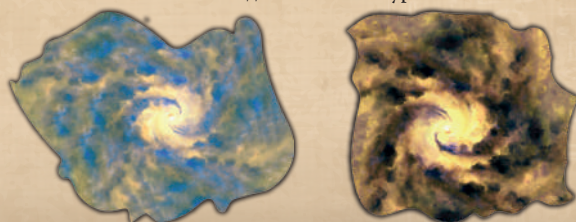
Чтобы обозначить цвета пирамид, вставьте в них соответствующие вершины остриём вниз.

Затем каждый участник помещает жетоны покупки способности, соответствующие цветам пирамид в его городе, в пустые ячейки покупки способности на своём планшете игрока.

4. Получение жетона способности уровня 1 **24**

Каждый игрок в обратном порядке хода выбирает жетон способности уровня 1, соответствующий цвету одной из пирамид в его городе, и кладёт этот жетон перед собой — так, чтобы его видели противники.

Накладки песчаных бурь



3. ХОД ИГРЫ

3.1. Введение

Партия длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из фазы дня и фазы ночи.

Примечание. Все термины, символы и основные понятия, используемые в игре, приведены в глоссарии на с. 11.

Фаза дня (действия игроков)

Участники, начиная с первого, по очереди делают ходы, разыгрывая по 1 фишке действия своего цвета за ход. Когда каждый участник разыграл все 5 фишек действий своего цвета, фаза дня заканчивается.

Фаза ночи (завершение раунда)

Фаза ночи состоит из 9 этапов, выполняемых по порядку. На этих этапах игроки применяют способности с символом фазы ночи, берут новые карты божественного вмешательства (карты БВ), получают очки славы (ОС) и очки молитвы (ОМ).

Постоянные ОС и временные ОС

На протяжении партии вы получаете ОС.

Постоянные ОС (квадратные жетоны) нельзя потерять. Вы получаете их в сражениях, при покупке определённых жетонов способностей и в фазе ночи за контроль хотя бы 2 храмов или святилища.

Временные ОС (круглые жетоны) можно потерять. Вы получаете эти очки за контроль каждого храма или каждой пирамиды высотой в 4 уровня.

Божественные

За сражения

За храмы

За пирамиды



Постоянные ОС



Временные ОС



Игровые свойства

Во время партии игроки применяют свойства жетонов способностей, карт божественного вмешательства и разыгрываемых действий. Одно свойство может вызвать срабатывание другого свойства. Свойства со знаком «+» не являются самостоятельными, а представляют собой лишь модификаторы, добавляемые к свойствам, вызвавшим их срабатывание. Свойство является обязательным к применению, если только в его описании не сказано, что вы *можете* применить его (либо ту или иную его часть).

Приоритет правил

Если какие-либо правила противоречат друг другу, действует правило с наивысшим приоритетом:

1. Карта БВ.
2. Жетон способности.
3. Правила дополнения.
4. Правила модуля.
5. Правила базовой игры.

3.2. Конец игры

Если в начале вашего хода, перед розыгрышем любой фишки действия, у вас есть хотя бы 9 ОС (сумма временных и постоянных ОС) и никто из противников не набрал больше ОС, вы немедленно становитесь победителем.

Примечание. Иначе говоря, у вас уже было необходимое для победы количество ОС после розыгрыша вашего предыдущего действия, затем у каждого противника была возможность разыграть 1 действие (в большинстве случаев).

3.3. Фаза дня

Участники, начиная с первого, по очереди делают ходы, разыгрывая по 1 фишке действия своего цвета за ход.

Разыгрывая фишку действия, поместите её в пустую ячейку действия на вашем планшете игрока, следуя правилу равновесия (см. далее), и немедленно примените свойство этого действия.

Помимо фишки действия вашего цвета, в тот же ход вы можете разыграть серебряную фишку действия и/или золотую фишку действия (см. далее).

Также в ваш ход вы можете разыгрывать карты БВ с символом фазы дня до или после любого действия, но не во время сражения. Убирайте разыгранные карты БВ в сброс.

Когда каждый участник разыграл все 5 фишек действий своего цвета, фаза дня заканчивается. Переходите к фазе ночи.

Правило равновесия

В конце фазы дня на планшете каждого игрока должна быть хотя бы 1 фишка действия (любого цвета) на каждой из 3 ступеней пирамиды действий (см. «1.2. Планшет игрока»).

Розыгрыш серебряных и золотых фишек действий

Разыгрывайте такие фишки действий одновременно с фишкой действия вашего цвета, чтобы выполнить 1 или 2 дополнительных действия. Вы сами выбираете, в каком порядке разыгрывать действия, но каждое из них должно быть разыграно полностью, прежде чем вы приступите к следующему. Если вы не можете разыграть действие, на которое поместили фишку, это действие потрачено впустую.

Серебряная фишка действия. Вы получаете серебряную фишку действия благодаря некоторым жетонам способностей. У вас может быть только одна серебряная фишка. Вы можете поместить серебряную фишку действия в любую пустую ячейку действия на вашем планшете игрока.

Золотая фишка действия. Вы получаете золотую фишку действия на этапе подготовки к игре и можете разыгрывать её благодаря некоторым жетонам способностей. Чтобы разыграть золотую фишку действия, поместите её в ячейку золотой воли на вершине пирамиды действий вашего планшета игрока. У вас может быть несколько жетонов способностей, использующих золотую фишку, но у вас может быть только 1 золотая фишка. Таким образом, в одном раунде вы можете воспользоваться только 1 способностью, для применения которой требуется золотая фишка действия.

3.4. Действия

В этом разделе описаны все доступные вам действия.



3.4.1. Строительство

Действие строительства позволяет вам увеличить высоту одной из ваших существующих пирамид или начать строительство новой.

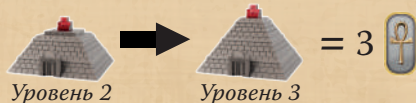
Чтобы увеличить высоту вашей пирамиды на 1 уровень или более, потратьте ОМ в количестве, равном сумме её новых уровней. Увеличивая высоту пирамиды до уровня 4, переверните её вершину остриём вверх.

Чтобы начать строительство пирамиды нового цвета, потратьте ОМ в количестве, равном сумме её уровней. Поместите жетон покупки способности соответствующего цвета в пустую ячейку покупки способности на вашем планшете игрока, а саму пирамиду — в ваш район без пирамиды.

Увеличение высоты пирамиды сразу на несколько уровней считается одним действием.

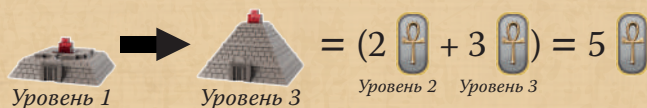
Пример 1

Увеличить высоту пирамиды с уровня 2 до уровня 3 стоит 3 ОМ.



Пример 2

Увеличить высоту пирамиды с уровня 1 до уровня 3 стоит 5 ОМ (2 ОМ за увеличение высоты до уровня 2 и ещё 3 ОМ — до уровня 3).



Свойства пирамиды

Контролируя пирамиду, вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете покупать жетоны способностей цвета этой пирамиды и уровня, не превышающего её высоты.
- Вы получаете 1 временное ОС (за пирамиды), если это пирамида высотой в 4 уровня.
- Вы можете телепортировать войско из района с этой пирамидой в любую область с обелиском, потратив 2 ОМ.

***Примечание.** Если ваша пирамида контролируется противником, все вышеупомянутые преимущества получает этот противник, а не вы.*

3.4.2. Наём

Чтобы нанять X воинов, потратьте X ОМ, возьмите фигурки воинов из вашего запаса и поместите их в 1, 2 или 3 района вашего города.

Вы можете помещать нанятых воинов в районы только вашего города, даже если вы контролируете район(ы) города противника.

Если вы помещаете нанятых воинов в ваш район, контролируемый противником, это приводит к сражению, в котором вы считаетесь атакующим (сражение начинается по завершении вашего действия найма).

Если вы помещаете нанятых воинов в несколько ваших районов, контролируемых одним или разными противниками, вы сами решаете, в каком порядке проводить сражения.

3.4.3. Покупка способности

Вы можете купить жетон способности, если соблюдены следующие условия:

- У вас ещё нет жетона способности с такой же иллюстрацией (цвет жетона не имеет значения).

- В этой фазе дня вы ещё не купили жетон способности такого же цвета.
- Вы контролируете пирамиду такого же цвета, а её высота равна уровню приобретаемой способности или больше него.
- На вашем планшете игрока есть свободная ячейка покупки способности, подходящая под условия (см. далее).
- У вас есть достаточно ОМ для оплаты жетона способности. Стоимость жетона равна его уровню.

Поместите вашу фишку действия в ячейку покупки способности, потратьте необходимое количество ОМ и положите купленный жетон способности перед собой — так, чтобы его видели противники. Купленный жетон способности остаётся у вас до конца партии, его нельзя лишиться.

Условия покупки способности

- Если вы покупаете жетон способности того же цвета, что и пирамида, которую вы контролируете в вашем городе, поместите фишку действия в свободную ячейку покупки способности соответствующего цвета.
- Если вы покупаете жетон способности того же цвета, что и пирамида, которую вы контролируете в городе противника, поместите фишку действия в любую свободную ячейку покупки способности, независимо от цвета (можно поместить в ячейку без жетона).

Пример

Чтобы купить жетон способности «Лазутчик» (сапфировая, уровень 3), вы должны контролировать сапфировую пирамиду высотой в 3 или 4 уровня и заплатить 3 ОМ.



Свойства жетонов способностей

Свойство способности действует с момента её покупки и до конца игры, даже если вы больше не контролируете пирамиду того же цвета.

Однако свойства некоторых способностей срабатывают только в определённые моменты, как указано на их жетонах (например, в сражении, в фазе ночи и т. д.).

Если у вас несколько жетонов способностей, свойства которых срабатывают одновременно, вы сами решаете, в каком порядке их применять.

Существа

Сразу после покупки жетона существа вы можете поместить это существо в один из ваших районов с вашим войском. В противном случае оставьте существо на его жетоне способности (считается, что существо находится в вашем запасе).

Вы также можете поместить существо из запаса в ваш район, когда помещаете туда воинов из запаса.

Существо не считается воином, но должно сопровождать войско:

- На существо не распространяется правило предела войска (не более 5 воинов).
- В сражении к силе войска добавляются только бонусы способности существа (само оно не добавляет +1 к силе, поскольку не является воином).
- Каждое войско может сопровождаться только 1 существом (это предел существ).
- Если существо по любой причине осталось без войска, верните это существо в ваш запас.

В ваш ход, перед розыгрышем фишки действия, вы можете:

- Поместить существо из запаса в ваш район с вашим войском.
- Заменить существо в вашем районе существом из вашего запаса.
- Поменять местами существа в ваших районах.



3.4.4. Молитва

Получите 2 очка молитвы (ОМ).



3.4.5. Перемещение

Переместите 1 из ваших войск по суше на расстояние, не превышающее дальность перемещения этого войска. Исходная дальность перемещения войска по суше составляет 1 очко перемещения. Дальность может меняться благодаря свойствам. Итоговая дальность перемещения всегда определяется до начала перемещения.

Вы также можете 1 раз телепортировать войско с помощью пирамиды. Стоимость телепортации может меняться благодаря свойствам. Во время действия перемещения вы можете:

- Использовать перемещение по суше и телепортацию в любом порядке. Вы также можете чередовать оба вида перемещения (например, израсходовать часть итоговых очков перемещения, затем выполнить телепортацию и израсходовать оставшиеся очки перемещения).
- Переместить только часть вашего войска, оставив несколько воинов на месте или в областях, через которые проходит войско. Таким же образом вы можете оставить и существо, но в области с ним должен быть хотя бы 1 воин, иначе вам придётся вернуть существо в ваш запас.
- Добавить в войско воинов и/или существо, находящихся в областях, через которые проходит это войско.
- Временно превысить предел войска (5 воинов) и/или предел существ (1 существо) во время перемещения. По завершении перемещения все ограничения должны быть соблюдены, причём для этого нельзя просто так убрать в запас воинов или существо — планируйте перемещение заранее.
- Разыграть карты БВ с символом перемещения.

Телепортация

Потратьте 2 ОМ, чтобы телепортировать ваше войско из района с пирамидой любой высоты (в вашем городе или в городе противника) в любую область с обелиском.

Примечание. Телепортация не тратит очки перемещения по суше.

Перемещение по суше

Чтобы переместить ваше войско в соседнюю область или между двумя портами на Ниле, вы должны потратить 1 очко перемещения по суше.

Порты. Из любого порта вы можете переместить войско в военный порт (красный), находящийся в пустоши, окружающей ваш город, или в любой торговый порт (синий).

Стены. Ваше войско может войти в район города противника, только если оно начинает перемещение в области, прилегающей к стенам этого района. За одно действие перемещения вы можете переместить войско только в один район противника.

Существа. Если вы перемещаете только часть вашего войска и оставляете существо, добавляющее очки перемещения, с другими воинами на месте или в области, через которую проходит войско, то бонус перемещения от существа сохраняется, поскольку итоговая дальность определяется до начала перемещения.

Начало сражения

Когда ваше войско оказывается в области с войском противника, ваше действие перемещения немедленно завершается и начинается сражение.

Контроль области, района, храма, пирамиды

- Вы контролируете область на игровом поле, если в этой области есть ваше войско.
- Вы контролируете район города противника, если в этом районе есть ваше войско.
- Вы контролируете район вашего города, если в этом районе нет войска противника.
- Вы контролируете храм, если ваше войско находится в одной с ним области.
- Вы контролируете пирамиду противника, если ваше войско находится в одном с ней районе.
- Вы контролируете вашу пирамиду, если в одном с ней районе нет войска противника.

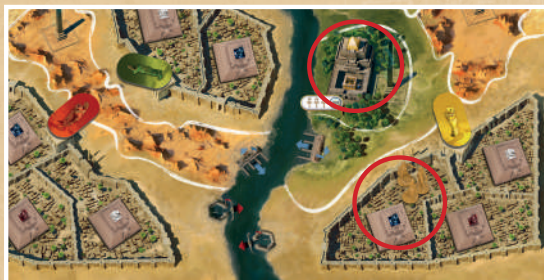
Если по завершении перемещения (и возможного сражения) вы контролируете новую пирамиду высотой в 4 уровня или новый храм, возьмите соответствующий жетон временного ОС (из общего запаса, если храм до этого никто не контролировал, или у противника, если храм контролировал он или если это пирамида).

Если вы перемещаете ваше войско из района противника с пирамидой высотой в 4 уровня, оставляя этот район без ваших воинов, верните жетон временного ОС (за пирамиды) этому противнику.

Если вы перемещаете ваше войско из области с храмом, оставляя эту область без ваших воинов, верните жетон временного ОС (за храмы) в общий запас.

Пример

Светлана хочет переместить войско из своего города в область с храмом (расстояние в 3 области).



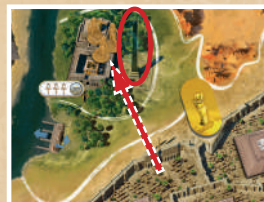
У Светланы есть 2 варианта:

А. Потратить 2 ОМ, чтобы телепортировать своё войско из района с пирамидой сразу в район с храмом, поскольку там есть обелиск.

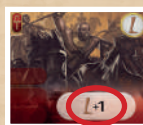


(2)

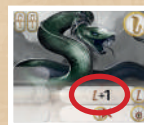
=



Б. Потратить 3 очка перемещения, чтобы переместить своё войско по суше в район с храмом. Для этого Светлане нужно получить 2 дополнительных очка перемещения — например, применить способность «Жрец Мафдет» и добавить к войску существо «Пустынная змея».



+



=



3.5. Сражение

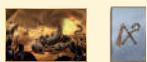


Игрок, чьё действие приводит к сражению, становится атакующим, а его противник — обороняющимся. В сражении участвуют только эти два игрока, поэтому другие участники не могут разыгрывать карты БВ во время этого сражения.

Способность с символом фазы дня не действует в сражении.

При одновременном розыгрыше свойств сначала разыгрываются свойства атакующего, а затем — обороняющегося.

Выполняйте указанные ниже этапы по порядку, даже если потеряли всё ваше войско в сражении:



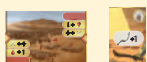
3.5.1. Военный совет

Атакующий и обороняющийся выбирают по 2 карты сражения из руки:

- Первая карта сражения сбрасывается лицевой стороной вниз — она не участвует в сражении и так и останется лежать взакрытую.
- Вторая карта сражения будет разыграна в сражении — она пока остаётся в руке.

Атакующий и обороняющийся могут добавить карты БВ с символом сражения к своим картам сражения в руках. Вы можете спрятать эти карты за картой сражения в руке так, чтобы противник не знал, собираетесь ли вы разыграть карты БВ и если да, то сколько. У вас должно быть достаточно ОМ для оплаты выбранных карт БВ (если вы случайно выбрали карту, которую не можете оплатить, сбросьте её без применения свойства).

Это единственный момент, когда вы можете выбрать карты БВ в сражении. Вы не обязаны говорить противнику, сколько карт БВ и с какими свойствами добавили в руку, но можете блефовать. У каждого игрока с начала партии есть карта БВ «Отвлекающий манёвр» — у неё нет свойства, но её можно выбирать для розыгрыша, чтобы ввести противника в заблуждение.



3.5.2. Столкновение

Атакующий и обороняющийся одновременно раскрывают выбранные карты (карту сражения и карты БВ) и оплачивают их.



3.5.3. Исход сражения

Итоговая сила вашего войска в сражении складывается из следующих показателей:

- Количество воинов в войске (сила каждого воина равна 1).
- Сила разыгранной вами карты сражения.
- Бонус к силе от применённых вами способностей.
- Бонус к силе от существа, сопровождающего ваше войско.
- Бонусы к силе от разыгранных вами карт БВ.
- Бонус +1 к силе, если сражение происходит в районе вашего города.

Побеждает игрок с наибольшей итоговой силой войска. В случае ничьей победителем становится обороняющийся игрок.



3.5.4. Подсчёт потерь

На картах сражения указаны урон и/или гарантированный урон и/или защита. Эти показатели могут меняться благодаря свойствам карт БВ, существ и способностей.

Вы наносите урон войску противника. Однако если значение урона отрицательное (со знаком «-»), вы наносите этот урон вашему войску, даже если в нём нет такого количества воинов.

1. Начиная с атакующего, каждый игрок в сражении теряет столько воинов из своего войска, сколько составляет суммарный гарантированный урон противника.

2. Затем, начиная с атакующего, каждый игрок в сражении теряет столько воинов из своего войска, сколько составляет суммарный урон противника за вычетом суммарной защиты игрока.

Если победитель полностью потерял своё войско, он всё равно считается победителем, даже если у проигравшего осталось войско в области, где произошло сражение.



3.5.5. Получение наград

1. Если побеждает атакующий игрок и у него всё ещё есть войско в области, где произошло сражение, он получает 1 постоянное ОС (за сражения). Если же его войско потеряно в сражении, вместо постоянного ОС этот игрок получает 1 жетон ветерана.

2. Если побеждает обороняющийся игрок, он получает 2 жетона ветеранов.

3. Проигравший участник сражения получает 1 жетон ветерана.



3.5.6. Последствия для проигравшего

Проигравший решает: отозвать своё войско или отступить им (даже если у победителя не осталось войска в области, где произошло сражение).

Отозвать войско

Проигравший возвращает всех своих воинов из области, где произошло сражение, в свой запас и получает ОМ по количеству возвращённых воинов минус 1.

Отступить войском

Победитель выбирает соседнюю свободную область и перемещает туда войско проигравшего. Это не считается действием перемещения, и при этом нельзя использовать порты. Победитель не может выбрать район в городе, который не принадлежит проигравшему. Если подходящих областей нет, проигравший не может отступить и должен отозвать своё войско.



3.5.7. Последствия для победителя

Победитель решает: отозвать своё войско или оставить в области, где произошло сражение.

Отозвать войско

Победитель возвращает всех своих воинов из области, где произошло сражение, в свой запас и получает ОМ по количеству возвращённых воинов минус 1.



3.5.8. Завершение сражения

Игроки сбрасывают разыгранные карты сражения в открытую. Карты сражения, сброшенные во время военного совета (этап 3.5.1), так и остаются лежать взакрытую. Если у вас в руке не осталось карт сражения, немедленно возьмите их все обратно в руку.

Все карты БВ, разыгранные во время сражения, уберите в сброс лицевой стороной вверх рядом с колодой БВ.

Верните в ваш запас всех ваших воинов сверх предела войска.

Пример сражения

Иван перемещает своё войско в область с храмом, контролируемым войском Георгия.

- Иван — атакующий игрок.
В его войске 5 воинов.
Его способности: «В атаку!» (+1 к силе при атаке) и «Клинок Нейт» (+1 к силе).
Его сила: $5 + 1 + 1 = 7$.
- Георгий — обороняющийся игрок.
В его войске 4 воина.
Его способности: существо «Боевой слон» (+1 к силе войска).
Его сила: $4 + 1 = 5$.

Ход сражения:

- Военный совет.** Игроки тайно выбирают по 2 карты сражения — одна сбрасывается взакрытую, а другая будет разыграна в сражении:
 - Иван оставляет карту сражения, дающую 3 силы и 2 урона. Он добавляет к ней 1 карту БВ, которую кладёт на стол взакрытую, решая не скрывать количество разыгрываемых им карт БВ.
 - Георгий оставляет карту сражения, дающую 2 силы и 2 урона. Он тайно подкладывает под неё карты БВ «Бронзовая стена» и «Боевая ярость».
- Столкновение.** Игроки одновременно раскрывают карты и объявляют свои итоговые силы:
 - Итоговая сила Ивана: $10 (7 + 3 \text{ от карты сражения})$. Разыгранная им карта БВ — это карта «Отвлекающий манёвр», у которой нет свойства, поэтому Иван забирает её обратно в руку.
 - Итоговая сила Георгия: $9 (5 + 2 \text{ от карты сражения} + 2 \text{ от карты БВ «Боевая ярость»})$, за которую он заплатил 1 ОМ).
- Исход сражения.** Благодаря большей итоговой силе сражение выигрывает Иван.
- Подсчёт потерь:**
 - Иван наносит войску Георгия 2 урона, однако защита Георгия равна 4 (от карты сражения, существа «Боевой слон» и карты БВ «Бронзовая стена»).
 - Георгий не теряет воинов и не наносит урона Ивану.
- Получение наград:**
 - Иван — атакующий игрок и победитель с войском, оставшимся в области, где произошло сражение. Поэтому он получает 1 постоянное ОС (за сражения).
 - Георгий — проигравший. Поэтому он получает только 1 жетон ветерана.
- Последствия для проигравшего.** Георгий решает отозвать своё войско. Он возвращает 4 воинов в свой запас и получает за это 3 ОМ. Затем он возвращает существо, оставшееся без войска, в свой запас.
- Последствия для победителя.** Иван тоже мог бы отозвать своё войско и получить за это ОМ. Но он решает оставить его в области, где произошло сражение, чтобы получить жетон временного ОС (за храмы), забрав его у Георгия.
- Завершение сражения.** Участники сражения помещают все разыгранные ими карты в соответствующие стопки сброса.

3.6. Фаза ночи

Выполните следующие этапы в полном объёме и в указанном порядке:

1. Подношение

Игрок, чьё войско контролирует святилище, может вернуть 2 воинов из этого войска в свой запас, чтобы получить 1 божественное ОС.

2. Контроль храма в дельте Нила

Игрок, чьё войско контролирует храм в дельте Нила, может вернуть 1 воина из этого войска в свой запас, чтобы получить 5 ОМ.



3. Контроль храмов

Каждый игрок, контролирующий хотя бы 2 храма, получает 1 божественное ОС.

4. Поклонение

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

5. Молитвы

Каждый игрок получает 2 ОМ. Вы можете сбросить X жетонов ветеранов, чтобы увеличить количество получаемых ОМ на X.

6. Божественное вмешательство

Каждый игрок в порядке хода берёт 1 карту с верха колоды БВ и может сбросить жетоны ветеранов, чтобы дополнительно взять 1 карту БВ за каждые 2 сброшенных жетона.

7. Новобранцы

Каждый игрок в порядке хода может сбросить X жетонов ветеранов, чтобы поместить X воинов в районы своего города, если контролирует их.

8. Пробуждение

Каждый участник сбрасывает все оставшиеся у него жетоны ветеранов и возвращает все фишки действий со своего планшета игрока в свой запас.

Верните в ваш запас всех ваших воинов сверх предела войска.

9. Предназначение

- Сдвиньте маркеры очередности хода ниже их текущего положения на шкале очередности хода.
- Начиная с игрока, у которого меньше всего ОС, и затем в порядке возрастания, каждый участник выбирает любое пустое деление на шкале очередности хода и помещает туда свой маркер. В случае равенства ОС первым выбирает игрок, чей маркер очередности хода в предыдущем раунде был левее остальных претендентов и так далее.
- Переходите к фазе дня нового раунда.



4. ГЛОССАРИЙ

4.1. Основные понятия

Действия

Вам доступны 5 действий: строительство, наём, покупка способности, молитва и перемещение.

Жетоны способностей

В игре несколько типов способностей, соответствующих цветам пирамид. Каждый тип делится на 4 уровня, по 4 жетона каждого уровня — всего 16 жетонов способностей каждого типа: в базовой игре это рубиновые (сила и перемещение), сапфировые (защита и наём), алмазные (очки молитвы и карты божественного вмешательства) и ониксовые (сила и защита) способности.

Очки молитвы (ОМ) и шкала очков молитвы

Очки молитвы обозначаются символом анха . Это основной ресурс игры, который вы тратите на различные свойства и действия.

За каждое полученное ОМ перемещайте ваш маркер молитвы на 1 деление вправо по шкале очков молитвы.

За каждое потраченное ОМ перемещайте ваш маркер молитвы на 1 деление влево по шкале очков молитвы.

У вас не может быть меньше 0 ОМ или больше 11 ОМ.

Контроль области, района, храма, пирамиды

Вы контролируете область на игровом поле, если в этой области есть ваше войско. Это же верно и для района города противника.

Вы контролируете район вашего города, если в этом районе нет войска противника.

Если вы контролируете новую пирамиду высотой в 4 уровня или новый храм, возьмите соответствующий жетон временного ОС.

Если вы перемещаете всё ваше войско из района противника с пирамидой высотой в 4 уровня или из области с храмом, верните соответствующий жетон временного ОС согласно правилам.

Свободная область

Область считается свободной, если в ней нет войска. Поместив ваше войско в такую область, вы не начнёте сражение.

Воины и войска

Все воины, находящиеся в одной области и принадлежащие одному игроку, называются войском. В одном войске может быть не более 5 воинов — это предел войска. На сопровождающее существо правило предела войска не распространяется. Войско может сопровождаться только 1 существом.

Чтобы добавить воина, возьмите его фигурку из вашего запаса и поместите на игровое поле, соблюдая предел войска и другие требования.

По любой причине убирая воина с игрового поля, возвращайте его в запас владельца.

Примечание. Во время действия можно временно превысить предел войска (5 воинов) и/или предел существ (1 существо) при условии, что по завершении этого действия все ограничения будут соблюдены.

Карты

Количество карт в руке не ограничено. В любой момент, кроме сражений, противники имеют право знать, какие типы карт и в каком количестве есть в вашей руке, но сами карты держите в тайне.

В любой момент вы можете просматривать стопки сброса карт сражения, которые лежат в открытую, и карт БВ.

Если карты в колоде БВ закончились, перемешайте все сброшенные карты БВ и сформируйте колоду заново.

Карту БВ можно разыграть в фазе, которая соответствует символу на этой карте, потратив требуемые ОМ (если указаны). Примените свойство карты и поместите её в сброс карт БВ лицевой стороной вверх.

4.2. Алфавитный указатель

Военный порт

3.4.5. Перемещение (с. 8).

Войско

4. Глоссарий (с. 11).

Гарантированный урон

3.5.4. Подсчёт потерь (с. 9).

Защита

3.5.4. Подсчёт потерь (с. 9).

Область

1.1. Игровое поле (с. 2, 3).

Перемещение по суше

3.4.5. Перемещение (с. 8).

Победитель

3.5.4. Подсчёт потерь (с. 9).

Район

3.4.5. Перемещение (с. 8).

3.5.3. Исход сражения (с. 9).

4. Глоссарий (с. 11).

Раунд

3.1. Введение (с. 6).

Свободная область

4. Глоссарий (с. 11).

Сила

3.5.3. Исход сражения (с. 9).

Сражение

3.5. Сражение (с. 9).

Телепортация

3.4.5. Перемещение (с. 8).

Торговый порт

3.4.5. Перемещение (с. 8).

Урон

3.5.4. Подсчёт потерь (с. 9).

Фаза дня

3.3. Фаза дня (с. 6).

Фаза ночи

3.6. Фаза ночи (с. 10).

4.3. Символы

Здесь представлены символы из базовой игры и дополнения «Книга мёртвых» (обведены зелёной рамкой).

 Область	 Район	 Область с обелиском	 Пустошь	 Область на берегу Нила	 Во время действия / в фазе
 Постоянное свойство	 Существо	 Выполните указанное действие	 Ваше войско на игровом поле	 Карта сражения	 Карта БВ в открытую / в открытую
 Наёмник	 Сбросить	 Взять	 Перемещение по суше	 Телепортация	 Стена
 Уровень пирамиды	 Пирамида	 Урон	 Гарантированный урон	 Сила	 Защита
 Победитель	 Золотая фишка действия	 Серебряная фишка действия	 Воити/переместиться	 Атакующий	 Обороняющийся
 Получить ОМ	 Стоимость в ОМ	 Ваш воин	 Воин противника	 Принесённый в жертву воин	 Пожертвовать
 Очки чести	 Уровень разложения	 Божество	 Очки здоровья		

СОДЕРЖАНИЕ

1. Состав игры

1.1. Игровое поле	2
1.2. Планшет игрока	3
1.3. Жетон способности	3
1.4. Карта божественного вмешательства	3
1.5. Карта сражения	3
1.6. Высота пирамиды	3

2. Подготовка к игре

2.1. Общая подготовка	4
2.2. Подготовка игрока	5
2.3. Перед началом игры	5

3. Ход игры

3.1. Введение	6
3.2. Конец игры	6
3.3. Фаза дня	6
3.4. Действия	6
3.5. Сражение	9
3.6. Фаза ночи	10

4. Глоссарий

4.1. Основные понятия	11
4.2. Алфавитный указатель	11
4.3. Символы	11

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Издатель: Kolossal Games совместно с Matagot.

Разработка: Жак Барьо, Гийом Монтъяж.

Художники: Пьер Сантамария, Паскаль Кидо, Эмиль Дени, Димитри Бьелак.

Развитие игры: Давид Бертоло.

Графический дизайн: Антони Кэстель, Крис Байер, Камиль Дюран-Кригель, Денис Эрвуэт.

Особая благодарность от авторов: мы хотели бы поблагодарить всех, кто помог этому проекту успешно воплотиться в жизнь.

Прежде всего благодарим тех, кто тестировал игру, высказывал критические замечания, помогал с её развитием, тем самым совершенствуя её. Таких людей очень много, и мы не можем указать здесь всех, но хотели бы выразить признательность нашей самой верной команде игроков: Клэр, Стелле, Этьену, Пьеру, Фреду, Оливье, Йену и Уиллу.

Огромная благодарность команде Matagang издательства Matagot: Магали, Антуану, Энтони, Пьеру, Денис, Камилле, Валерии, Мари, Кларе, Сабрине, двум Крисам, Рафаэлю Бьолузу, Цзунсиу и особенно Арно и Давиду за проделанную ими грандиозную работу.

Конечно же, большое спасибо всему настольному сообществу за отзывы, поддержку и неоценимую помощь в реализации этого проекта.

Спасибо всем игрокам, которые поверили в этот проект и поддержали его, — вы подарили нам невероятные эмоции.

Мы уверены — результат будет выдающимся...

Гийом и Жак

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Евгений Самарский.

Редактор: Георгий Чинчаладзе.

Переводчик: Алла Зайцева.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

