



Авторы дополнения: Жак Барьо и Гийом Монтьяж.
Художники: Димитри Бьелак, Эмиль Дени и Николя Фрюктью.

Долина Нила содрогается. Из её глубин в небеса рвётся злобный свет, сковывающий ваши войска страхом. В дельте Нила возник могущественный город, над которым возвышается фиолетовая пирамида.

Сет вернулся. Только объединившись, божества Кемета могут рассчитывать на победу над богом хаоса!

Чтобы защитить чёрные земли от новой угрозы, вам предстоит согласовать ваши действия, восстановить священные храмы, захороненные в пустыне тысячелетия назад, провести Великую церемонию и воззвать к всемогущему Осирису...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этом дополнении игроки делятся на две команды. Один из участников будет играть за Сета, стремясь захватить чёрные земли Кемета. Остальные участники будут играть единой командой, образуя альянс. Им предстоит противостоять вторжению Сета.

НОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Город Сета

Измените игровое поле, выложив планшет города Сета в верхней части игрового поля — в дельте Нила.

В город Сета можно попасть через клетку пустыни у его стен, соединённую порталами с клеткой на западном берегу Нила.

Сет всегда может пользоваться порталами, независимо от того, закрыты они или открыты.

Альянс сможет использовать порталы, открыв тот, что находится на западном берегу Нила.

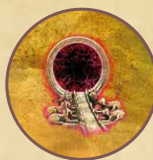


Порталы

Порталы Сета соединены друг с другом и считаются соседними во время выполнения действия перемещения.



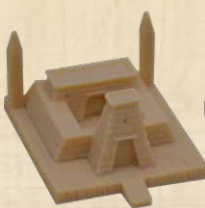
Закрит



Открит

Священные храмы

Священные храмы — это новые фигурки, которые альянс будет строить во время игры. Фигурки храмов состоят из трёх частей, которые будут добавляться по мере их строительства.



Высота 1



Высота 2



Высота 3

Шкала фазы дня

Расположите над планшетом города Сета шкалу фазы дня, соответствующую количеству игроков.



Состав игры:

- Планшет города Сета.
- Планшет Сета.
- Планшет Осириса.
- 2 планшета шкалы фазы дня.
- Фиолетовая пирамида.
- 4 фигурки существ: стервятник, крокодил, кобра, Осирис.
- 15 фигурок воинов Сета.
- 3 составные фигурки священных храмов:
 - 3 основания (высота 1).
 - 3 яруса молитвы (высота 2).
 - 3 яруса влияния (высота 3).
- 16 жетонов фиолетовых способностей.
- 4 жетона способностей альянса.
- 2 новых жетона синих способностей.
- 6 фиолетовых фишек действий.
- 1 маркер молитвы Сета.
- 2 золотые фишки действий.
- 1 серая фишка действия.
- 1 прозрачная фишка действия.
- 1 прозрачная фишка порядка хода.
- 9 карт сражения Сета.
- 15 карт божественного вмешательства Сета.
- 40 карт божественного вмешательства альянса.
- 10 карт существ.
- 6 жетонов влияний (квадратные).
- 6 жетонов влияний храмов (круглые).
- 4 жетона молитв (прямоугольные).
- Жетон портала Сета.
- 3 жетона временных ПО.
- Памятка.

Сет

Игрок за Сета выполняет следующие действия:

- 1 Возьмите планшет Сета и столько фиолетовых фишек действий, сколько участников играет за альянс + 1. Выложите свой маркер ♀ на деление 6 счётчика очков молитвы на планшете Сета.
- 2 Поместите фиолетовую пирамиду высотой 1 на пересечение 3 районов своего города.
- 3 Возьмите 15 воинов (12 распределите по районам своего города; 3 оставьте в резерве). **Примечание:** в войске Сета не может быть больше 6 воинов.
- 4 Выложите рядом с игровым полем жетоны способностей Сета лицевой стороной вверх, а перемешанную колоду БВ Сета лицевой стороной вниз.
- 5 Поместите фигурки существ (стервятника, крокодила, кобру) на соответствующие жетоны способностей.
- 6 Выложите карту сражения «Боевое зеркало» рядом с соответствующим жетоном способности.
- 7 Возьмите 6 карт сражения Сета (ещё 2 используются только с дополнением «Та-сети», см. сноску справа).
- 8 Выложите 7 карт существ Сета (ещё 3 используются только с дополнением «Та-сети», см. сноску справа).
- 9 Поместите жетон портала «закрытой» стороной вверх на клетку западного берега Нила.
- 10 Получите 1 случайную карту БВ Сета, а затем выберите фиолетовый жетон способности уровня 1 и бесплатно поместите в свой резерв.

Альянс

Игроки за альянс готовятся к игре, как в базовом «Кемете», со следующими изменениями:

- 1 Замените колоду карт БВ (и карты БВ из «Та-сети», если есть) на колоду карт БВ альянса.
- 2 Замените жетоны способностей «Победное очко» (уровень 3) на жетоны соответствующих цветов из этого дополнения.
- 3 Замените жетоны синих способностей «Легион» и «Сфинкс» на соответствующие жетоны из этого дополнения.
- 4 Поместите планшет Осириса стороной без символа покупки чёрной способности вверх рядом с игровым полем.
- 5 Поместите фигурку Осириса на соответствующий жетон способности.
- 6 Поместите 6 жетонов влияний и 4 жетона молитв лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Рядом с этими жетонами поместите 6 жетонов влияний храмов.
- 7 Каждый участник альянса отдаёт 1 свою фишку действия Сету.
- 8 Поместите прозрачную фишку порядка хода на первое (крайнее левое) деление шкалы фазы дня.
- 9 Каждый участник альянса выбирает не фиолетовый жетон способности уровня 1 (соответственно его пирамидам) и бесплатно помещает в свой резерв.

Примечание: игроки альянса могут советовать друг с другом, выбирая пирамиды и жетоны способностей.

Дополнение «Кемет. Та-сети»

Если вы играете с этим дополнением, Сет получает 2 дополнительные карты сражения:



А также 3 карты существ:



Игроки за альянс переворачивают планшет Осириса другой стороной и заменяют жетон чёрной способности «Победное очко» (уровень 3) следующим:





ФАЗЫ ИГРЫ

Раунд игры состоит из фазы ночи и фазы дня, в которую при определённом количестве участников также входит затмение. Это будет отражено на соответствующем делении шкалы фазы дня.

Фаза ночи

Эта фаза проходит для участников альянса по правилам базовой игры.

Сет отыгрывает фазу ночи до альянса. Он получает столько ♀, сколько участников играет за альянс, а также получает 1 случайную карту БВ из своей колоды.

Фаза дня

Эта фаза проходит иначе, чем в базовой игре.

Сет и альянс разыгрывают эту фазу по-разному. Сет начинает и заканчивает фазу дня.

Ход альянса

Игроки альянса выполняют по 1 действию в выбранном ими порядке.

Ход Сета

Сет выполняет столько действий, сколько указано на текущем делении шкалы фазы дня.

Затмение

Оно происходит в фазе дня, если Сет играет против 3—5 участников. Во время затмения **применяются все ночные способности**. Сет отыгрывает затмение до альянса.



ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

Перемещение (и атака)

Вы можете пересекать клетки с войсками союзников, **временно** превышая предел воинов и существ на этой клетке. Однако вы должны соблюдать предел количества воинов и существ на клетке, где заканчивается перемещение.

Жертвоприношение войска

Вы получаете столько ♀, сколько воинов принесли в жертву минус 1.

Пример: если игрок приносит в жертву 4 воинов, то он получает 3 ♀.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- В фазе ночи Сет получает столько , сколько участников играет за альянс, и получает 1 случайную карту БВ из своей колоды.
- В войске Сета не может быть больше **6 воинов и 1 существа**.
- Сет может принести войско в жертву, только **проиграв сражение**.
- Сет может получать только **боевые ПО**.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Сет тут же объявляется победителем, если:

- он набирает 8 **боевых ПО** (или 10, если у Сета больше игрового опыта, чем у участников альянса); ИЛИ
- у альянса больше нет воинов на игровом поле.

ПЛАНШЕТ СЕТА

- Сет может размещать фиолетовые фишки действий **только** на фиолетовых клетках действий на своём планшете.
- Сет может размещать фишку действия альянса на любой клетке действия на своём планшете.
- Цвет фишки на жёлтой клетке указывает, на какого игрока повлияет это действие.



Пример: при игре вчетвером Сету противостоят 3 участника альянса. У него 4 фиолетовые фишки действий и 3 фишки действий альянса (по 1 каждого цвета игроков альянса).

ЭФФЕКТЫ ФИОЛЕТОВЫХ КЛЕТОК

Покупка жетона способности • Передвижение • Вербовка • Строительство пирамиды

Такие же, как и в базовой игре.

Яростное вторжение

Сет можете переместить **не более 2 своих разных** войск. Он должен соблюдать все правила перемещения и применять эффекты, действующие на перемещение (и атаку), для каждого войска.

Перемещения войск происходят **одновременно**. Сет должен завершить их до того, как будут разыграны последствия.

Если из-за этого действия должны начаться 2 сражения, Сет одновременно разыгрывает 2 карты сражения (по 1 для каждого сражения; он не сбрасывает карты сражения в этом случае).

Участники альянса готовятся к сражению по правилам базовой игры. Если в обоих сражениях участвует один и тот же игрок, он одновременно разыгрывает 2 карты сражения (по 1 для каждого сражения; он не сбрасывает карты сражения в этом случае).

Игроки выбирают карты БВ вместе с картами сражения.

Исход сражений определяется **не одновременно**. Проводя 2 сражения, Сет выбирает, какое из них будет разыграно первым. После завершения первого сражения начинается второе.



Воззвание

Сет получает 1 случайную карту БВ из своей колоды.

Молитва

Сет получает 3 ♣.

ЭФФЕКТЫ ЖЁЛТЫХ КЛЕТОК

Осквернение существа

Сет выбирает одну карту существа из руки и атакует им в любой части игрового поля, соблюдая следующие правила:

- Жетон способности выбранного существа должен быть доступен для покупки.
- Высота пирамиды Сета должна быть больше или равна уровню выбранного существа.
- Существо должно атаковать войско, где есть хотя бы 1 воин игрока, чья фишка была выложена на это действие (исключение: сфинкс Хнума).
- Существо не может атаковать войско в городе (исключение: феникс).

Это сражение проходит по обычным правилам. Сет может использовать карты БВ. Если существо выигрывает, Сет получает 1 боевое ПО.

После окончания сражения Сет сбрасывает использованную карту существа и помещает фигурку обратно на её жетон способности.

Важное правило!

Сет сбрасывает карту существа из своей руки, когда кто-либо покупает соответствующую способность.

Осквернение войска

Сет может переместить 1 войско (оно считается осквернённым), в котором есть хотя бы 1 воин игрока, чья фишка была выложена на это действие. Сет должен оплатить перемещение войска, если необходимо. Он не может его разделять или добавлять к нему воинов или существ.

Перемещение может привести к сражению, если осквернённое войско проходит через клетку с войском игрока (альянса или Сета) или оказывается на такой клетке. Участники сражения не могут обмениваться какой-либо информацией, пока они не откроют карты сражения и возможные карты БВ.

Если осквернённое войско побеждает, Сет получает 1 боевое ПО. Решения о последствиях сражения (отступление и жертвоприношение) принимаются альянсом.

Важное правило!

Сет не может начать сражение между войсками, воины в которых принадлежат исключительно одному игроку.

Уничтожение 2 воинов

Сет уничтожает 2 воинов игрока, чья фишка была выложена на это действие.

Сет может уничтожить по 1 воину в 2 разных войсках.

Осквернение пирамиды

Сет может купить не фиолетовую способность, используя пирамиду из города игрока, чья фишка была выложена на это действие. При этом уровень способности не может быть больше высоты фиолетовой пирамиды.

Сет должен тратить 1 дополнительное ♣, покупая способность.

Дополнение «Та-сети»

Если вы играете с этим дополнением, Сет не может использовать изображённую карту сражения, выполняя действие осквернения существа.



Структура карты существа

Свойство существа

Изображение существа

Момент применения способности

Эффект существа



➤ Если атакованное войско смешанное, защищающимся должен быть игрок другого цвета. В любом случае игрок не может быть атакующим и защищающимся одновременно.

Пример: Сет построил пирамиду высотой 2 и осквернил пирамиду Зелёного игрока, у которого есть красная пирамида высотой 3. Сет может купить красную способность уровня 1 или 2 (так как высота его пирамиды равна 2), тратя дополнительно ♣.

АЛЬЯНС

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Участники альянса — союзники. Они могут говорить друг с другом, обсуждать стратегии и вместе планировать, как победить Сета. Обсуждения игроков альянса должны проходить открыто, чтобы Сет мог всё слышать и видеть.
- Участники альянса **не могут** раскрывать друг другу свои карты БВ.
- Войска альянса не могут атаковать друг друга (исключение: войско под эффектом действия осквернения войска, выполненного Сетом).
- В войске игрока альянса не может быть больше **5 воинов и 1 существа**.
- Постоянные и временные ПО, получаемые участниками альянса, считаются общими.
- Чтобы получить 1 постоянное ПО храма, альянс должен удерживать:
 - 2 храма, если в альянсе 2 участника;
 - 3 храма, если в альянсе 3 или более участника.

ПЛАНШЕТ ОСИРИСА

В распоряжении участников альянса теперь есть новый планшет, на котором они будут размещать:

- новые жетоны способностей альянса;
- жетоны молитв и влияний, полученные за строительство священных храмов;
- жетон влияния, полученный за проведение Великой церемонии;
- постоянные и временные ПО.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Альянс тут же объявляется победителем, если выполняет все **3 условия**:

- Строительство священного храма в пустыне.
- Проведение Великой церемонии.
- Получение 6 постоянных ПО.

Однако, если первое и второе условия были выполнены и альянс удерживает хотя бы 1 из районов города Сета в начале своей фазы дня, он также объявляется победителем.

Примечание: условия можно выполнять в любом порядке.

Строительство священного храма в пустыне

Для этого участники альянса должны принести в жертву воинов на клетке пустыни, где **нет обелисков, перед тем**, как кто-либо из них начнёт выполнять действия в фазе дня.

Строительство священного храма не является действием и не требует фишек действий.

На одной клетке пустыни может быть только 1 священный храм.

Максимальная высота храма — 3, его нужно строить в следующем порядке:

Высота 1 ➤ Высота 2 ➤ Высота 3

Важное правило!

Альянс может строить сразу на нескольких клетках в одной фазе дня. Он не может увеличить высоту храма больше чем на 1 за одну фазу дня.

Высота 1. Основание храма

Стоимость: принесите в жертву 1 воина.

Условие: клетка пустыни без обелиска.

Эффект: разместите фигурку храма высотой 1 на этой клетке. Дополнительных эффектов нет.



➤ Уберите пожертвованных воинов с игрового поля обратно в резерв.

➤ Пожертвование воинов в этом случае не приносит игроку ♀.

Пример: в начале хода альянса на клетке без обелиска находятся 4 воина альянса. Его участники решают принести в жертву 1 воина, чтобы построить священный храм высотой 1. На клетке со священным храмом высотой 1 остаются 3 воина.



Высота 2. Ярус молитвы

Стоимость: принесите в жертву 2 воинов.

Условия: священный храм высотой 1.

Эффект: поставьте фигурку храма высотой 2 на фигурку основания храма. Возьмите **случайный** жетон молитвы и поместите лицевой стороной вниз на планшет Осириса.

Ярус молитвы приносит 1 ♀ в конце каждой фазы дня одному из игроков, удерживающих его.

Высота 3. Ярус влияния

Стоимость: принесите в жертву 3 воинов.

Условия: священный храм высотой 2.

Эффект: поставьте фигурку храма высотой 3 на фигурку яруса молитвы. Возведение храма высотой 3 — одно из условий победы альянса. Также оно позволяет получить случайный жетон влияния и улучшить жетон молитвы.

Священный храм с ярусом влияния считается обычным храмом и даёт бонус, описанный в правилах базовой игры.

Возьмите **случайный** жетон влияния и поместите его лицевой стороной вверх на планшет Осириса на клетку влияния храма. Затем возьмите соответствующий жетон влияния храма и поместите на верх священного храма. С этого момента альянс получает указанный бонус вне зависимости от того, кто удерживает храм (Сет или альянс). После этого переверните жетон молитвы соответствующего храма, чтобы усилить его эффект.

Великая церемония

В ход альянса игроки могут провести Великую церемонию. Для этого воины одного или нескольких игроков альянса должны находиться на клетке пустыни с **обелиском** (необязательно на одной и той же клетке) и эти участники должны потратить соответствующее количество ♀.

Проведение Великой церемонии не является действием и не требует фишек действий.

Трата ♀

- Суммарная стоимость Великой церемонии: 10 ♀ за каждого участника альянса.
- Каждое временное ПО альянса уменьшает общую стоимость на 4 ♀.
- Стоимость Великой церемонии должна быть полностью оплачена участниками альянса, принимающими в ней участие.

Окончание Великой церемонии

Проведение Великой церемонии — одно из условий победы для альянса. Также оно позволяет **выбрать** доступный жетон влияния и открыть портал в город Сета.

Участники альянса выбирают один из доступных жетонов влияний и помещают его на планшет Осириса на клетку Великой церемонии (перемешайте оставшиеся жетоны влияний лицевой стороной вниз). С этого момента альянс получает указанный бонус.

Великая церемония открывает портал Сета. Переверните жетон портала на западном берегу Нила на «**открытую**» сторону. С этого момента альянс может пользоваться порталами.

Получение 6 постоянных ПО

Альянс должен набрать хотя бы 6 постоянных ПО.

➤ Игрок удерживает священный храм, если на клетке с ним есть хотя бы 1 его воин.

➤ Сет может удерживать храм, но он получает только ♀ в конце фазы дня.

➤ Священные храмы высотой 3 учитываются для получения временных и постоянных ПО за удержание храмов.

Пример: в альянсе 3 игрока. Стоимость Великой церемонии — 30 ♀. Борис и Ника построили по одной пирамиде высотой 4. Альянс удерживает храм. Поэтому у альянса есть 3 временных ПО (стоимость Великой церемонии снижается на $3 \times 4 = 12$ ♀). Войска Дмитрия и Ники находятся на двух разных клетках пустыни с обелисками. Они должны потратить в сумме $30 - 12 = 18$ ♀, чтобы провести Великую церемонию.

ПОКУПКА ФИОЛЕТОВОЙ СПОСОБНОСТИ

Участник альянса может купить доступную фиолетовую способность в фазе дня, если высота всех его 3 пирамид больше или равна её уровню. К примеру, если игрок хочет купить фиолетовую способность уровня 2, у него должно быть 3 пирамиды высотой 2 или больше.

Чтобы купить фиолетовую способность, игрок помещает фишку действия на клетку покупки способности любого цвета. Участник альянса может купить несколько фиолетовых способностей за одну фазу дня.

СМЕШАННЫЕ ВОЙСКА

Особенности смешанных войск

- Смешанные войска могут состоять из воинов нескольких участников альянса.
- Если в смешанном войске есть хотя бы 1 воин игрока альянса, то он может перемещать такое войско.
- Во время всего перемещения хотя бы 1 воин этого игрока альянса должен быть частью войска.
- Участник альянса может добавлять и/или оставлять своих и чужих воинов альянса во время перемещения.
- Если смешанное войско находится в районе с пирамидой, все игроки, чьи воины есть в таком войске, удерживают её.
- Смешанное войско получает эффекты всех действующих в сражении **разных** способностей тех игроков, чьи воины находятся в таком войске. Это касается и осквернённого войска.

Существа и смешанные войска

- Существо принадлежит его владельцу. Если в войске с существом уничтожен последний воин владельца существа, оно немедленно возвращается в район города с хотя бы 1 его воином. Если это невозможно, то существо ставится на свой жетон способности в резерве игрока.
- Игрок может перемещать существо с войском, если в нём есть хотя бы 1 воин владельца существа.
- Войско получает все эффекты существа, которое его сопровождает. Это касается и осквернённого войска.

Очки молитвы и смешанные войска

Если смешанное войско получает , они распределяются среди участников альянса, чьи воины находятся в этом войске (на выбор игроков). Это касается жертвоприношения войска, удержания храма в конце фазы дня, а также эффектов боевых способностей (например, белая способность «Религиозные войны»).

СРАЖЕНИЯ С СЕТОМ

Как только войско альянса оказывается на клетке с войском Сета, немедленно начинается сражение.

Если войско смешанное, участники альянса, участвующие в сражении, решают, кто из них будет руководить: разыгрывать свои карты сражений и, если захочет, карты БВ.

Когда Сет наносит урон, участники альянса решают, какие воины будут уничтожены.

Все награды, полученные в сражении войском альянса, распределяются между теми участниками альянса, чьи воины участвовали в нём.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Филипп Кан

Редактор: Юрий Дорофеев

Переводчики: Филипп Кан, Борис Серов

Корректоры: Наталия Бернова, Кирилл Егоров

Верстальщик: Ульяна Гребенева



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.

Пример: Ольга (зелёный игрок), Борис (синий игрок) и Ника (жёлтый игрок) — участники альянса. У Ольги есть войско с 4 воинами и царским скарабеем.

Она выполняет действие перемещения. Дальность перемещения этого войска равна 3 (1 по умолчанию и 2 за царского скарабея).

Ольга перемещает своё войско через клетку, где находятся 2 воина Бориса, 3 воина Ники и древний слон.

Ольга решает оставить 2 своих воинов на этой клетке, затем забирает 1 синего и 1 жёлтого воинов. Тем самым она создаёт смешанное войско с воинами 3 разных игроков.

Ольга продолжает перемещение, и её войско оказывается на клетке с храмом. В конце действия перемещения у неё оказывается 2 войска:

1. Зелёно-жёлтое — синее из 5 воинов с древним слоном Ники.
2. Зелёно-жёлтое — синее из 4 воинов с её царским скарабеем.

При желании она могла оставить царского скарабея и добавить древнего слона.

Ольга не могла бы совершить следующее:

1. Переместить или оставить на клетке 6 воинов.
2. Переместить или оставить на клетке царского скарабея вместе с древним слоном.

В этом случае она бы нарушила ограничение на количество воинов и существ на одной клетке.