

КЕМЕТ

Авторы игры: Жак Барьо и Гийом Монтьяж.
Художники: Димитри Бьелак, Эмиль Дени и Николя Фрюктью.
Для 2–5 игроков старше 13 лет. Длительность партии — 60 минут.

Эти события произошли в Древнем Египте. В те незапамятные времена воинов вели в бой не люди, но боги. Они сражались в жарких пустынях и у подножья величественных храмов, и на помощь им приходило колдовство и мифические создания. Победой они обретали бессмертие.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — накопить 8 победных очков (в короткой партии) или 10 победных очков (в длинной партии). Тип партии (длинная или короткая) выбирается до начала игры.

ОПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ

Игровое поле

У игрового поля две стороны. Одна сторона предназначена для игры втроём и впятером, другая — для игры вдвоём и вчетвером.

В партиях вдвоём и втроём игрокам недоступен восточный берег Нила.



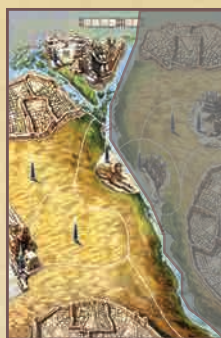
5 игроков



4 игрока



3 игрока



2 игрока

Игровое поле состоит из клеток пустыни и особых клеток: городов игроков, храмов и Святилища Всех Богов. Кроме того, на некоторых клетках изображены порты и обелиски, влияющие на перемещение.



Города игроков

У каждого игрока есть собственный город, разделённый на 3 района. Район — это отдельная клетка, в которой предусмотрено место для пирамиды. Районы окружены внешней городской стеной (подробнее см. на с. 6).



Храмы

Удерживание храма приносит игроку 1 временное победное очко и очки молитвы. Если к концу фазы дня игрок удерживает хотя бы 2 храма, он получает 1 постоянное победное очко.



Святилище Всех Богов

Святилище Всех Богов присутствует на стороне поля для 3 и 5 игроков и не считается храмом. Если удерживающий его игрок приносит в жертву 2 находящихся в нём воинов, то получает 1 постоянное победное очко.



Обелиски

Во всех храмах, в Святилище Всех Богов и на некоторых клетках пустыни есть обелиски.



Порты

Порты позволяют пересекать Нил. Они не считаются отдельными клетками.

Состав игры:

- Игровое поле.
- 48 жетонов способностей (16 белых, 16 синих и 16 красных).
- 7 фигурок существ: сфинкс, феникс, мумия жреца, гигантский скорпион, царский скарабей, пустынная змея и древний слон.
- 35 карт божественного вмешательства.
- 2 особые карты сражения.
- 53 жетона победных очков.
- 1 золотая и 3 серебряные фишки действий.
- Памятка по божественному вмешательству и способностям.

Компоненты каждого игрока (5 цветов):

- 12 фигурок воинов.
- 5 фишек действий.
- 1 маркер молитвы.
- 1 личный планшет.
- 1 маркер хода.
- 3 пирамиды (белая, красная и синяя).
- 6 карт сражения.



Пирамиды

У каждого игрока есть 3 пирамиды: белая, красная и синяя. Пирамиды позволяют приобретать жетоны способностей (см. с. 4). Число на вершине пирамиды определяет её высоту. Каждая пирамида размещается в отдельном районе города игрока.


Войска

Каждая фигурка воина — это 1 воин. Все воины, находящиеся на одной клетке, образуют 1 войско.

Важное правило!

В войске не может быть больше 5 воинов. Иными словами, на одной клетке никогда не может находиться больше 5 воинов одного игрока.

Очки молитвы

Очки молитвы — основной игровой ресурс. Они необходимы для выполнения различных действий и обозначаются символом анха .

У игрока НИКОГДА не может быть больше 11 , даже благодаря эффектам жетонов способностей.

Победные очки

Некоторые события приносят игрокам победные очки:

- Квадратные жетоны победных очков — **постоянные**, их нельзя лишиться.
- Круглые жетоны победных очков — **временные**, они могут быть потеряны (обычно в результате нападения). Победные очки сокращённо называются ПО. Их символ — уаждет (глаз Гóра).

Как получить постоянные ПО



Атаковать противника и выиграть сражение



Получить жетон способности «Победное очко»



Получить сфинкса



Удерживать 2 храма в конце фазы дня



Принести в жертву 2 воинов в Святилище Всех Богов

Как получить временные ПО



Достроить пирамиду до высоты 4 или удерживать чужую пирамиду высотой 4



Удерживать храмы

Карты божественного вмешательства

В игре их 35. Сокращённо они называются картами БВ.


Жетоны способностей

Способности наделяют игроков новыми свойствами и позволяют обойти некоторые общие правила. В игре 3 цвета способностей, соответствующих цвету пирамид. Способности каждого цвета разделены на 4 уровня. На каждом уровне 4 способности, таким образом, всего в игре по 16 способностей каждого цвета. Жетоны способностей всегда видны всем игрокам.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите игровое поле посередине стола **1**. Сторона поля выбирается в зависимости от количества игроков (см. с. 1). **Напоминание:** при игре вдвоём и троём восточный берег Нила не используется.
- Все жетоны способностей выкладываются лицевой стороной вверх рядом с игровым полем **2**.
- На каждый храм выкладывается временное ПО **3**.
- На Святилище Всех Богов выкладываются постоянные ПО **4**.
- Остальные ПО кладутся рядом с игровым полем **5**.

Каждый игрок выбирает город и получает:

- Личный планшет **6**.
- 5 фишек действий **7**.
- Маркер , который выкладывается на деление 5 счётчика очков молитвы **8**.
- 12 воинов (10 распределяются по районам города с пирамидами, но не более 5 воинов на клетке; 2 воина остаются в резерве) **9**.
- 6 карт сражения **10**.
- 3 пирамиды (пирамиды высотой 0 остаются в резерве игрока) **11**.

Каждый игрок получает **1 случайную карту БВ**. Колода оставшихся карт БВ помещается рядом с игровым полем лицевой стороной вниз **12**.

Игроки случайным образом определяют очерёдность хода в первом раунде **13**.

Каждый игрок в порядке очереди распределяет 3 очка высоты между своими пирамидами, выбрав 1 из 2 комбинаций: 1—1—1 или 2—1—0, а затем выставляет пирамиды в районы своего города.

➤ **Уточнение:** пирамида высотой 0 не выставляется на игровое поле. Она находится в резерве игрока, пока он не достроит её до высоты 1 или больше.

➤ **Типы способностей:**
Белые: связаны с очками молитвы и ресурсами.
Красные: связаны с атакой и перемещением.
Синие: связаны с защитой и удерживанием.



ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

В игре поочерёдно сменяются фазы дня и ночи, пока хотя бы один игрок не набирает необходимое число ПО. Первый раунд начинается с фазы ночи.

А. Ночь (подготовительная фаза):

- Получение 2 очков молитвы.
- Получение карты божественного вмешательства.
- Применение ночных способностей.
- Смена очерёдности хода.



Б. День (фаза действий):

- Использование фишек действий.
- Получение очков молитвы и постоянных победных очков.



А. ФАЗА НОЧИ

1 • Получение 2 очков молитвы

Каждый игрок получает 2 ♀.

2 • Получение карты божественного вмешательства

В порядке очереди каждый игрок получает 1 случайную карту БВ. Количество карт БВ у одного игрока не ограничено.

На розыгрыш карты БВ не тратится действие. На одном ходу можно сыграть несколько карт БВ, даже если у них одинаковый эффект (эффекты суммируются).

Сыгранные карты БВ сбрасываются лицевой стороной вниз. Если в колоде БВ закончились карты, перемешайте сброс — он станет новой колодой.

Чтобы сыграть карту БВ:

- Заплатите стоимость, если она есть (1 ♀).
- Примените эффект карты (при условии, что это можно сделать в данный момент).

3 • Применение ночных способностей

В порядке очереди каждый игрок применяет эффекты своих жетонов способностей с символом ночи. (Некоторые ночные способности связаны с получением очков молитвы и карт БВ, их эффекты применяются во время соответствующих этапов фазы ночи.)

Пример: способность «Божья длань» позволяет бесплатно увеличить высоту одной своей пирамиды на 1.

4 • Смена очерёдности хода

Игрок, у которого меньше всего ПО, определяет порядок хода на весь следующий раунд. Если у нескольких игроков одинаковое наименьшее число ПО, новый порядок хода определяется претендентом, ходившим раньше.

Примечание: в первом раунде этот этап пропускается, так как игроки уже определили порядок хода случайным образом.

Обучающая партия

В ходе подготовки к игре выкладываются только жетоны способностей уровня 1. В начале второй фазы дня выкладываются жетоны способностей уровня 2.

Пирамиды можно достроить только до высоты 2 и не больше.

В игре побеждает первый, кто получит 4 ПО (вместо 8) в конце фазы дня.

Структура карты божественного вмешательства

Стоимость использования карты (одни карты разыгрываются бесплатно, другие за 1 ♀)



Эффект карты (см. памятку)

Момент розыгрыша карты:



В фазе дня, на вашем ходу, но не в сражении

В ход противника, но не в сражении

В сражении, в котором вы участвуете

Б. ФАЗА ДНЯ

У каждого игрока есть 5 фишек действий. В порядке очереди каждый игрок помещает 1 фишку действия на **свободную** клетку действия на своём планшете и **НЕМЕДЛЕННО** применяет соответствующий эффект. Так продолжается, пока не будут выложены все фишки действий, то есть пока каждый не сделает 5 ходов.

Важные правила!

За 5 своих ходов игрок должен выложить хотя бы 1 фишку в **КАЖДЫЙ** из 3 нижних рядов клеток действий планшета.

В свой ход игрок **ОБЯЗАН** выложить фишку, но **МОЖЕТ** не выполнять действие.

Примечание: золотая клетка в верхнем ряду действий планшета нужна для использования способности «**Божья воля**» (золотая фишка). Получив золотую фишку, вы используете её каждый раунд наряду с обычными фишками действий для перемещения или вербовки.



ОПИСАНИЕ ДОСТУПНЫХ ДЕЙСТВИЙ

1 • Молитва

Вы немедленно получаете 2 ♀.

2 • Строительство пирамиды

Это действие позволяет увеличить высоту одной вашей пирамиды. За одно действие вы надстраиваете только одну пирамиду, но на любую высоту.

Стоимость увеличения высоты пирамиды на 1 (в ♀) равна новой высоте пирамиды. Если вы увеличиваете высоту более чем на 1, стоимость надстроек складывается.

Эффекты пирамиды:

- За 2 ♀ пирамида переносит войско игрока к обелиску (см. ниже).
- Пирамида позволяет игроку покупать жетоны способностей цвета этой пирамиды и уровня, не превышающего её высоты.
- Пирамида высотой 4 приносит 1 временное ПО.

Игрок, войско которого удерживает пирамиду противника, получает все её преимущества (включая временное ПО, если её высота равна 4). Пока вашу пирамиду удерживает противник, вам недоступны её преимущества.

3 • Покупка жетона способности

Это действие позволяет приобрести **один** жетон способности определённого цвета. Чтобы купить ещё одну способность того же цвета, вам придётся дождаться следующего раунда. Способности приносят определённые преимущества в процессе игры, а их комбинации могут стать важной частью вашей стратегии.

Условия покупки. Чтобы приобрести жетон способности, у игрока должна быть пирамида того же цвета, а её высота должна быть больше или равна уровню способности.

Стоимость покупки. Стоимость приобретения способности (в ♀) равна её уровню. Приобретённый жетон способности остаётся у игрока до конца партии, его нельзя лишиться. Игрок кладёт его перед собой — так, чтобы его видели остальные.

Пример: чтобы купить «Щит Нейт» (синяя способность уровня 3), у вас должна быть синяя пирамида высотой 3 или 4. Стоимость покупки — 3 ♀.

Эффекты приобретённых жетонов способностей действуют сразу же, однако некоторые из них проявляют себя только при определённых обстоятельствах (например, боевые способности, «жрецы» и ночные способности).

Пример: увеличить высоту пирамиды с 2 до 3 стоит 3 ♀.

Пример: увеличить высоту пирамиды с 1 до 3 стоит 5 ♀ (2 ♀ за увеличение высоты с 1 до 2 и 3 ♀ — с 2 до 3).

➤ **Напоминание:** пирамида высотой 0 не выставляется на игровое поле. Как только её высота становится равна 1 или больше, она сразу помещается в доступный район города игрока.



Важное правило!

Игрок не может получить 2 одинаковых жетона способностей.

Это правило учитывает все способности с одинаковыми эффектами и иллюстрацией, даже если они разных цветов, как, например, «Закон божий» и «Победное очко».

4 • Вербовка

Потратьте $X \text{ ♀}$, чтобы немедленно завербовать X воинов из своего резерва и поместить их в 1, 2 или 3 района своего города.

Если вы удерживаете район противника:

- Вы не можете вербовать в нём воинов. Игроки могут вербовать воинов только в своём городе.
- Противник может вербовать воинов в удерживаемом вами районе. Это приведёт к немедленному сражению (противник станет атакующим игроком).

Важное правило!

В одном войске не может быть больше 5 воинов.

5 • Перемещение (и атака)

Этим действием игрок перемещает **одно** своё войско. Вы не обязаны перемещать всех воинов войска: их можно оставлять на клетках, через которые оно перемещается. Вы также можете добавлять в войско воинов, уже находившихся на клетках, через которые оно перемещается (но это не увеличит изначальную дальность перемещения войска). По умолчанию **дальность перемещения войска** — это 1 клетка, но её можно увеличить за счёт:

- жетонов способностей, влияющих на войска игрока;
- свойств существа, сопровождающего войско;
- розыгрыша карт БВ во время перемещения.

Существует 3 способа переместить войско:

А. По земле.

Игрок перемещает 1 или нескольких воинов одного войска на соседнюю клетку.

Б. Между портами.

Игрок может пересечь Нил по стрелке между двумя портами. Это считается обычным перемещением на 1 клетку и не требует никакой доплаты.

В. Через пирамиду.

Игрок может перенести войско от пирамиды (из своего или чужого города) на любую клетку с обелиском. Такое перемещение обходится игроку в 2 ♀ , но не сокращает его дальность перемещения.

За одно действие перемещения войско вполне может и переместиться через пирамиду, и пересечь Нил, и продвигаться по суше — главное, чтобы у игрока хватило на это ресурсов и дальности перемещения.

Структура жетона способности

Уровень способности, её цвет (белый, красный или синий) и стоимость (от 1 до 4 ♀)

Подсказка по цвету

Эффект жетона (см. памятку)

Момент применения способности:



В фазе дня



В фазе ночи



В сражении



► **Напоминание:** удерживание пирамиды противника позволит вам покупать способности соответствующего цвета и уровня.



Пример: Кира хочет переместить войско из своего города к храму на восточном берегу Нила. У неё есть две возможности.

А. Перенести его через пирамиду: заплатить 2 ♀ и перенести войско напрямиком к храму.

Б. Маршировать им через пустыню: дальность перемещения войска Кире должна быть не менее 3 (см. рис.). Это было бы возможным, если бы у Кире был жетон способности «Божественная скорость», а её войско сопровождала пустынная змея. Данный вариант сэкономил бы Кире 2 ♀ .



Стены

Города игроков защищены внешними стенами. Войско игрока может войти в город противника, только если начинает перемещение с соседней от городской стены клетки. (Иными словами, за одно действие нельзя подойти к городу противника и войти в него.) Этот эффект не действует на игрока, перемещающего войско в собственный город.

Атака

Всякий раз, когда при перемещении вы проходите через клетку с войском противника или оказываетесь на такой клетке, ваше перемещение заканчивается и начинается сражение.

ХОД СРАЖЕНИЯ

В начале сражения атакующий и защищающийся игроки выбирают по **две** карты сражения.

Одна из них немедленно сбрасывается лицевой стороной вниз (или вверх — перед началом партии игроки должны договориться, какой стороной сбрасывать карты сражения).

Другая карта разыгрывается в сражении.

Каждый игрок также может подложить под выбранную для сражения карту 1 или несколько карт БВ лицевой стороной вниз.

Затем игроки открывают выбранные карты сражения и БВ (если они были), уплачивая за них нужное число ♠ (если требуются).

После сражения сыгранные карты сражения и БВ сбрасываются лицевой стороной вниз (или вверх). Когда игрок сбросит все свои 6 карт сражения, он возьмёт их обратно в руку.

Определение победителя

Боевая мощь каждого игрока определяется суммой:

- количества воинов в его войске;
- величины силы на его карте сражения;
- бонусов к атаке и защите от его жетонов способностей;
- бонусов от участвующих в сражении существ;
- бонусов от его сыгранных карт БВ.

Игрок с наибольшей боевой мощью выигрывает сражение.

➤ **Уточнение:** при равенстве боевой мощи побеждает защищающийся игрок.

Подсчёт потерь

На картах сражения указаны величина урона и величина защиты. Они могут быть увеличены эффектами карт БВ, способностей и существ.

Как победитель, так и проигравший теряет столько воинов, сколько составляет итоговая величина урона противника за вычетом его собственной итоговой величины защиты.

Не исключено, что победитель сражения лишится всех своих воинов. Но он всё равно будет победителем, даже если у проигравшего игрока останутся воины.

Боевое победное очко

Если **атакующий** игрок выигрывает сражение и у него остаётся хотя бы 1 воин, он получает 1 постоянное боевое ПО. Атакующий игрок, проигравший сражение, не получает ПО. Защищающийся игрок не получает ПО, даже если выигрывает сражение.

Отступление

Проигравший сражение игрок должен решить, что сделать со своим оставшимся войском: отступить или принести его в жертву (см. ниже). Если он решает отступить, победитель сражения выбирает соседнюю клетку без воинов, куда переносится войско противника. Если по соседству нет клеток без воинов, отступление невозможно.

Исключение: если после сражения у победителя не остаётся воинов, побеждённый игрок при желании может остаться на месте (и не выбирать между отступлением и жертвоприношением).

➤ **Исключение:** способность «Открытые ворота» отменяет это ограничение.

➤ **Уточнение:** если перед началом битвы защищающийся противник разыгрывает карту БВ «Побег», сражение отменяется, а вы можете продолжить перемещение.



Пример: Иван перемещает войско к храму, удерживаемому войском Георгия.

- Иван — атакующий игрок. В его войске 5 воинов. Его способности:
- «В атаку!» (+1 к силе при атаке).
- «Клинки Нейт» (+1 к силе во всех сражениях).
- Его изначальная сила: $5 + 1 + 1 = 7$.
- Георгий — защищающийся игрок. В его войске 4 воина.
- Его существо — **древний слон** (+1 к силе войска).
- Его изначальная сила: $4 + 1 = 5$.

Игроки тайно выбирают по 2 карты сражения: одна будет сброшена, а другая — сыграна.

- Иван решает сыграть карту сражения, дающую 3 силы и 2 урона, и хочет обойтись без карт БВ.
- Георгий решает сыграть карту сражения, дающую 2 силы и 2 защиты, и кладёт под неё 2 карты БВ: «Бронзовую стену» и «Боевую ярость».



Жертвоприношение войска

После сражения победитель и проигравший могут принести своих выживших воинов в жертву богам. Первым это делает проигравший. Игрок получает 1 ♣ за каждого принесённого в жертву воина. Все они возвращаются в резерв игрока, и позже он вновь сможет их завербовать.

Игрок не может разделить войско, принеся в жертву лишь часть воинов и сохранив других.

СУЩЕСТВА

Всего в игре 7 существ. Каждое из них даёт свои преимущества войску, которое сопровождает. Игрок получает существо, когда приобретает соответствующий жетон способности.

Игрок сразу же добавляет существо в любой из 3 районов своего города с хотя бы 1 находящимся в нём воином. В противном случае он помещает существо перед собой на жетон способности существа.

Важное правило!

У игрока не может быть больше 1 существа на клетке, даже в районе города.

Существо не считается воином, поэтому:

- на него не распространяется ограничение в 5 воинов на клетке;
- в сражении к боевой мощи добавляются только бонусы существа (оно не учитывается при подсчёте количества воинов).

Существо нельзя уничтожить. Если на клетке с существом уничтожен последний воин, существо немедленно возвращается в город игрока, в район с хотя бы 1 воином. Если это невозможно, то на свой жетон способности в резерве игрока.

Существо в резерве

Существо из резерва переносится в один из районов города игрока, когда он выполняет действие вербовки. Если в резерве находится несколько существ, не забывайте, что одно войско может сопровождаться только одним существом.



УДЕРЖИВАНИЕ ХРАМОВ

Игрок, который после сражения или перемещения занимает клетку с храмом (удерживает его), получает временное ПО этого храма. Чтобы удерживать храм, у игрока должен быть в нём хотя бы 1 воин. Как только в храме не остаётся воинов игрока, он возвращает временное ПО этого храма.

► **Напоминание:** Святилище Всех Богов не считается храмом.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ МОЛИТВЫ И ПОСТОЯННЫХ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Когда все игроки закончили выполнение действий, распределяются очки молитвы и постоянные победные очки:

- Игрок, удерживающий храм в дельте Нила, может забрать из него 1 воина обратно в резерв, чтобы получить 5 ♣.
- Игроки, удерживающие остальные храмы, получают 2 или 3 ♣. Они также сохраняют временные ПО этих храмов.
- Игрок, удерживающий Святилище Всех Богов, может забрать из него 2 воинов обратно в резерв, чтобы получить 1 постоянное ПО.
- Любой игрок, удерживающий хотя бы 2 храма (Святилище Всех Богов не считается храмом), получает 1 постоянное ПО.

Оба игрока одновременно открывают карты и объявляют свою боевую мощь:

Сила Ивана — 10 (7 + 3 от карты).

Сила Георгия — 9 (5 + 2 от карты + 2 от карт БВ; также он платит 1 ♣ за карту БВ).

Сражение выигрывает Иван.

Урон:

- Иван наносит Георгию 2 урона, однако у того 3 защиты (от карты и древнего слона). Георгий не теряет воинов.
- Георгий не наносит урона Ивану.

Иван — победитель сражения и атакующий игрок с оставшимися воинами. Он получает 1 постоянное боевое ПО.

Георгий решает принести войско в жертву. Он получает 4 ♣ и возвращает существо в свой город. Иван тоже мог бы принести воинов в жертву, но решает оставить их на клетке. Все сыгранные карты сбрасываются.

Структура жетона способности с существом

Уровень способности, её цвет (белый, красный или синий) и стоимость (от 1 до 4 ♣)

Свойства существа

Момент применения способности

Увеличение дальности перемещения сопровождаемого войска

Эффекты, связанные с картами (есть не у всех существ)



КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается, когда в конце фазы дня один из игроков набирает не менее 8 ПО (или 10 ПО в длинной партии). Он объявляется победителем. Если таких игроков несколько, побеждает претендент (в порядке убывания приоритета):

- с большим числом ПО;
- с большим числом боевых ПО;
- ходивший раньше в последней фазе дня.

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Атакуйте!

Выжидание — не лучшая стратегия в этой игре. Один из простейших способов получать победные очки — выигрывать сражения, атакуя противника. Это означает, что иногда оказывается выгоднее оставить, казалось бы, хорошую позицию, чтобы попытаться удачи в нападении. Также это означает, что каждое ваше войско — потенциальная мишень.

Партия в «Кемет» может пройти очень быстро (обычно игра занимает 4–7 раундов), поэтому, даже собрав много способностей, вы вряд ли победите, если позволите противникам удерживать храмы и каждый раунд получать очки молитвы и победные очки.

Дельта Нила

Это самая лакомая область в игре. В зависимости от используемой стороны поля тут либо находится храм, приносящий 5 очков молитвы, либо Святилище Всех Богов. Эту область нельзя покинуть: сюда можно попасть через пирамиду, но пересечь Нил, чтобы вернуться на материк, нелегко. Несмотря на тающую здесь опасность, прийти сюда всё равно стоит. Здесь происходит немало решающих сражений, ведь важность этой области не ослабевает в течение всей партии.

Защищать ли свой город?

На начальном этапе игры ваш город не представляет большого интереса для противников. Он не принесёт им ни победных очков, ни очков молитвы. В лучшем случае захвативший его игрок сможет воспользоваться высотой ваших пирамид. Поэтому поначалу нет нужды оставлять в городе воинов для защиты. Не забывайте, что город сам по себе защищён внешними стенами и тем фактом, что в случае опасности вы сможете быстро завербовать в нём воинов.

С другой стороны, построенная у вас пирамида высотой 4 наверняка привлечёт внимание противников, особенно на поздних этапах игры. Но опять же, если у противника нет способности «Открытые ворота», у вас будет время на принятие контрмер.

Жертвоприношение воинов

Победив в битве за храм, не так-то просто принудить себя оставить выигранный район. Однако надо учитывать, что ваше потрепанное войско может стать лёгкой мишенью. По сути, единственный воин, оставшийся в храме, — это практически гарантированное победное очко для нападавшего противника. Принесённые же в жертву воины принесут вам очки молитвы, которые позволят вернуться с новыми силами.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

— *Могу ли я перемещать существо отдельно от войска?*

— Нет. Как только существо больше не сопровождается ни одним воином, оно возвращается в ваш район, занятый вашим войском. Если это невозможно, то в ваш резерв.

КРАСНЫЕ СПОСОБНОСТИ

— *«Святая рана». Могу ли я сбросить одну из карт БВ, которые я сыграл вместе с картой сражения, чтобы получить +1 к силе?*

— Нет.

— *«Первая кровь» и карта БВ «Побег». Какой эффект действует раньше?*

— Эффект карты «Побег». Она отменяет сражение, и эффект «Первой крови» не применяется.

— *«Звёздные врата» и карта БВ «Телепортация». Я трачу 1 ♀, разыгрывая эту карту?*

— Да. Стоимость розыгрыша карты и стоимость переноса к обелиску — разные вещи, а «Звёздные врата» не дают скидку на розыгрыш карты. Вы получили бы её, будь у вас «Жрец Ра».

СИНИЕ СПОСОБНОСТИ

— *«Пустынная змея». Пустынная змея отменяет все способности участвующего в сражении существа противника?*

— Да. Если ваше войско, перемещающееся со змеей, бьётся с войском, сопровождаемым другим существом, то это существо будто не участвует в сражении.

— *«Предвидение». Должен ли противник показывать мне карты БВ, которые он решает сыграть в сражении?*

— Нет, этой способностью вы узнаете только карту сражения противника, но не БВ.

— *«Закон божий» и «Божья воля». Если у меня обе эти способности, я могу использовать обе их фишки за один ход?*

— Да, вы можете выполнить 3 действия подряд. Не забывайте: как и фишки действий, дополнительные фишки выкадываются только на пустые клеточки.

— *«Блестящая оборона». Если я выиграл сражение, но потерял всех воинов, я получаю ПО?*

— Нет, правило о том, что для получения боевого ПО в войске должен остаться хотя бы 1 воин, по-прежнему в силе.

БЕЛЫЕ СПОСОБНОСТИ

— *«Прорицание». Этот эффект суммируется с эффектами «Дара богов» и «Муши жреца»?*

— Нет. Из 5 карт БВ выбирается только одна.

Дополнительные карты от других способностей не добавляются к 5 картам на выбор.

— *«Прорицание». Что делать с четырьмя оставшимися картами?*

— Замешайте их обратно в колоду.

— *«Жрец Ра». С его помощью можно получить способность ценой 1 ♀ бесплатно?*

— Да. В этом случае его эффект повторяет эффект «Жрицы».

— *«Жрец Ра». Если я увеличиваю высоту пирамиды больше чем на 1, я каждый раз получаю скидку в 1 очко молитвы?*

— Нет, вы получаете скидку в 1 очко молитвы на выполнение 1 действия строительства, неважно, на сколько вы надстроите пирамиду.

— *«Рабы». Этот эффект позволяет увеличить высоту пирамиды с 0 до 4 всего за 6 ♀, верно?*

— Да.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

— *Могу ли я сыграть «Вето» против карты БВ, использованной в сражении?*

— Нет.

— *Можно ли при помощи «Побега» уйти на клетку, с которой пришёл противник?*

— Да, если она пуста.

БЛАГОДАРНОСТИ

Мы хотим поблагодарить всех, кто принял участие в успехе этого проекта. В первую очередь тех, кто нашёл время протестировать игру, покритиковать её, заставив развиваться и, таким образом, сделал её лучше. Среди всех этих людей, которых слишком много, чтобы перечислять здесь, мы особенно благодарны Клер Монтъяж и Фреду *izdead* Пфистеру, а ещё Матье и Янну, Ричарду Стейнекеру, Фреду Зинди, Стиву Ситтлеру, «Филибойс», «Лолито»...

Мы говорим огромное спасибо команде «Матаго» за их энергию и самоотверженность (никогда в жизни мы не отправляли столько электронных писем): мы очень благодарны Дории и Барбаре, и особенно Арно за его гиперответственность и Хишаму за его работу, не заметную другим.

Мы с удовольствием наблюдали за тем, как игра «Гор и его друзья кромсают друг друга» превращается в «Кемет». Надеемся, что никого не забыли, хотя это было бы неудивительно, учитывая долгую работу над игрой...

Жак и Гийом

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Редактор: Кирилл Егоров

Переводчик: Светлана Шомполова

Корректор: Антон Польский

Верстальщики: z0z1ch, Ангелина Чугунова

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.

