

KEMET

REVISED EDITION

Anubis, Horus, Sobek, Bastet i Wadzet - Ci potężni bogowie prowadzą armie do boju, demonstrowując swą potęgę. Czy to w boju na pustyni, czy u stóp gigantycznych świątyń wykorzystują swe liczne moce, aby wspierać jednostki, a także przyzywać i kontrolować mityczne stwory. Wszystko po to, by zdobyć przewagę nad wrogiem.

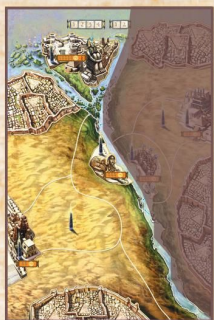
1 - CEL GRY

Każdy z graczy przejmuje kontrolę nad wyznawcami bogów egipskich w celu zdobycia największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ) przed wyzwoleniem etapu Końca Gry.

PLANSZA

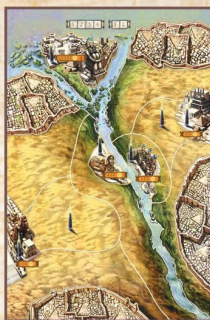
Plansza gry jest dwustronna. Jedna strona służy do gry przeznaczonej dla 3 i 5 graczy, druga strona dla 2 lub 4 graczy.

W grze 2 lub 3 osobowej prawobrzeczna część planszy jest nieużywana.



(Bez Sanktuarium Bogów)

2 graczy

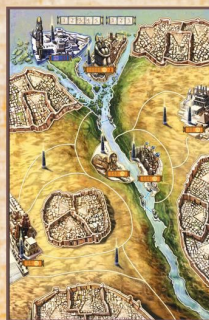


4 graczy



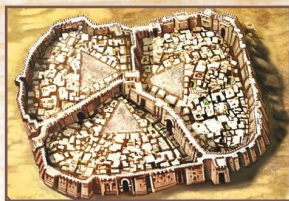
(Z Sanktuarium Bogów)

3 graczy



5 graczy

Plansza gry zbudowana jest z obszarów pustynnych i specjalnych: Dzielnice Miast, Świątynie i Sanktuarium Bogów.



Miasta:

Każde miasto podzielone jest na 3 obszary zwane Dzielnicami. Każda Dzielnica otoczona jest Murem, który ogranicza poruszanie się wrogich Oddziałów.



Świątynie:

Świątynie otoczone są żółtą linią. Podczas Fazy Nocy, gracze kontrolujący Świątynie otrzymują Punkty Zwycięstwa Świątyni (PZ) i Punkty Modlitwy (PM).



Sanktuarium Bogów:

Obszar otoczony niebieską linią nie jest Świątynią. Podczas Fazy Nocy gracz kontrolujący ten obszar może usunąć z niego 2 Jednostki w celu otrzymania 1 Punktu Zwycięstwa Sanktuarium (PZ).

Dodatkowo na planszy znajdują się Porty i Obeliski używane podczas akcji Ruchu Lądowego.



Obeliski:

Każda Świątynia, Sanktuarium Bogów, oraz niektóre pustynne obszary posiadają Obelisk.



Porty:

Porty umożliwiają przekraczanie Nilu; nie tworzą one oddzielnych obszarów.

Zawartość:

- plansza gry
- 48 płytek Mocy: 16 rubinowych, 16 szafirowych i 16 diamentowych
- 7 Potworów
- 35 kart Boskiej Interwencji
- 2 specjalne karty Walki
- 53 Żetony Punktów Zwycięstwa
- 3 srebrne i 1 złoty znacznik Akcji
- 1 arkusz pomocy gracza podsumowujący karty Boskiej Interwencji i płytki Mocy

Dla każdego gracza (w 5 kolorach):

- 12 Jednostek
- 5 znaczników Akcji
- 1 znacznik Punktów Modlitwy
- 1 plansza gracza
- 1 znacznik kolejności tury
- 6 kart Walki
- 3 piramidy

1 rubinowa - 1 szafirowa - 1 diamentowa



Zdobywanie Stałych PZ:

(kwadratowe PZ, nie mogą zostać utracone)

Poprzez wygranie Walki jako atakujący
PZ Chwały



Kupno Płytek Mocy

Płytki Mocy **Dominacja**:
PZ Dominacji (tylko 1 na gracza)



Płytki Mocy **Sfinks**: PZ Sfinksa



Podczas Fazy Nocy

Poprzez kontrolowanie co najmniej 2 Świątyń: PZ Kontroli



Poprzez usunięcie 2 swoich
Jednostek z Sanktuarium Bogów:
PZ Sanktuarium



Zdobywanie tymczasowych PZ:

(okrągłe PZ, mogą zostać stracone w momencie utraty kontroli nad odpowiadającym im obszarami)

Poprzez kontrolowanie
4 poziomu Piramidy: PZ Piramidy



Poprzez kontrolowanie Świątyni:
PZ Świątyni





PRZYGOTOWANIE

2.1 - Przygotowanie wspólnych elementów

- 1) Umieść plansze gry w centrum pola gry. Wybierz odpowiednią stronę planszy w zależności od liczby graczy. **1**
- 2) Umieść wszystkie płytki Mocy (odkryte) obok planszy gry w kolejności definiowanej przez poziom i kolor płytek. **2**
- 3) Umieść 2 specjalne karty Walki (odkryte) w pobliżu płytek Mocy. **2**
- 4) Umieść wszystkie Potwory na odpowiadającym im płytkach Mocy. **2**
- 5) Umieść żetony PZ Dominacji i PZ Sfinksa na odpowiadającym im płytkach Mocy. **2**
- 6) Umieść srebrny i złoty żeton Akcji na odpowiadającym im płytkach Mocy. **2**
- 7) Umieść 1 PZ Świątyni na każdej aktywnej Świątyni. **3**
- 8) Umieść PZ Piramidy w zasobach ogólnych. **4**
- 9) Umieść następujące żetony PZ w zasobach ogólnych: PZ Kontroli, PZ Chwały i PZ Sanktuarium. **5**
- 10) Przetasuj i umieść zakryte karty Boskiej Interwencji (BI) w pobliżu planszy w celu stworzenia stosu kart BI. **6**

OPIS PŁYTKI MOCY

Poziom: oznacza poziom płytki, jej kolor (rubinowy, szafirowy, diamentowy) i jej koszt (od 1 do 4 PM).

Kolor

Efekt płytki (zobacz Arkusz pomocy)

Faza, w której moc jest aktywna:



Faza Dnia



Faza Nocy



Walka

Część płytek Mocy stanowią Potwory.

Występuje 7 Potworów, które zwiększają możliwości Oddziałów do których są przypisane.

OPIS PŁYTKI POTWORA

Bonus w Walce dla towarzyszącego Oddziału.

Zwiększenie możliwości ruchu lądowego dla towarzyszącego Oddziału.

Efekt płytki (występują Potwory bez specjalnego efektu)



OPIS KARTY BOSKIEJ INTERWENCJI

Koszt zagrania karty (niektóre karty są za darmo, inne wymagają zapłaty w PM)

Efekt karty (zobacz Arkusz pomocy)

Faza, w której karta BI może zostać zagrana



PŁYTKI POTWÓRÓW

poziom





2.2 - Przygotowanie gracza

1) Każdy gracz wybiera Miasto, które będzie reprezentowało jego frakcję przez całą grę.

2) Każdy gracz zabiera w jego kolorze:

- 1 plansze gracza **7**

- 1 znacznik Tury

- 1 znacznik Punktów Modlitwy i ustawia go na pozycji "7" licznika modlitwy u góry swojej planszy. **8**

- 5 żetonów Akcji, **9**

- 12 Jednostek, **10**

- 6 kart Walki. **11**

3) Każdy gracz dobiera 2 kart BI. **12**

4) Każdy gracz zabiera 3 Piramidy, po 1 z każdego koloru: rubin, szafir, diament. **13**

2.3 - Ustawienie Oddziałów: każdy gracz wybiera 2 Dzielnice swojego Miasta i wyklada na nie 5 Jednostek, następnie pozostałe 2 Jednostki pozostawia w zasobach.

2.4 - Początkowe ustawienie kolejności tury: każdy z graczy umieszcza losowo swój znacznik Tury zaczynając od lewej strony pola kolejności tury. Gracz, którego znacznik Tury znajduje się jako pierwszy od lewej strony jest graczem rozpoczynającym grę. **14**

2.5 Rozstawienie piramid: w kolejności rozgrywania tur, każdy z graczy rozdaje 3 punkty poziomów między swoje Piramidy, wybierając między dwoma opcjami: 1/1/1 lub 2/1/0. Następnie, każdy układa Piramidy, które są co najmniej na poziomie 1 w wybranych przez siebie Dzielnicach swojego Miasta. Jakkolwiek Piramidy będąca na poziomie 0 odkładana jest do zasobów gracza. **15**
Biejący poziom Piramidy oznaczony jest na szczycie Piramidy.





3 - ROZGRYWKA

Rozgrzywka w Kemet oparta jest na serii Rund, których zwieńczeniem jest rozpoczęcie etapu Koniec Gry. Każda Runda obejmuje jedną Fazę Dnia (w której zazwyczaj toczą się Walki), następnie jedna Faza Nocy i finalnie jedna Faza Świtu. Na stronie 8 znajdziesz szczegółowy opis każdej Fazy.

3.1 FAZA DNIA (AKCJE GRACZA):

- W kolejności rozgrywania tur, każdy gracz staje się graczem aktywnym i zagrywa 1 z 5 żetonów Akcji.
- Ruch i Rekrutacja mogą wywołać Fazę Walki



3.2 WALKA

- Walka angażuje jedynie graczy których Oddziały znajdują się na tym samym obszarze.
- Rozpatruj poszczególne etapy Walki w określonej kolejności.



3.3 FAZA NOCY (ROZKŁAD):

- Faza Nocy podzielona jest na poszczególne etapy rozpatrywane w odpowiedniej kolejności.
- Aktywacja Nocnych Mocy, przyznanie PZ i PM i przyznanie kart BI.



3.4 FAZA ŚWITU (DETERMINACJA):

- Jeśli etap Koniec Gry został rozpoczęty, wyłonienie zwycięzcy.
- Jeśli etap Koniec Gry nie został rozpoczęty, ustal kolejność tury dla następnej Fazy Dnia.



Kolejność rozstrzygania konfliktów zasad:

Kiedy dwie zasady są ze sobą w konflikcie, zasada z wyższym priorytem (wyższy numer) jest brana pod uwagę:

- 4) karta BI > 3) płytki Mocy > 2) zasady z rozszerzeń gry > 1) zasady podstawowej gry.

3.1 - ROZGRYWKA

Mechanika Fazy DNIA

W kolejności rozgrywania tur, każdy gracz musi umieścić 1 żeton Akcji na pustym polu wyboru akcji. Umieszczenie żetonu Akcji jest podstawą zasady Równowagi (opisanej niżej). Wybrana akcja rozpatrywana jest natychmiast. Kontynuuje się to do momentu aż każdy gracz umieści (i wykona) 5 żetonów Akcji., w tym momencie następuje koniec Fazy Dnia. Możesz zagrać karty BI ze znacznikiem DNIA przed lub po jakiegokolwiek wybranej akcji przez jakiegokolwiek gracza i tuż przed fazą Walki.

Zasada Równowagi: na koniec Fazy Dnia, każdy z graczy musi posiadać co najmniej 1 żeton Akcji na każdym poziomie piramidy na swojej Planszy Gracza.

Zagrywanie srebrnych i złotych żetonów Akcji: Zagraj te żetony Akcji, w tym samym czasie co żeton Akcji w twoim kolorze, w celu odebrania bonusowej akcji. Możesz wybrać w jakiej kolejności rozpatrzyć swoje akcje lecz każda z nich musi być całkowicie zakończona przed rozpatrzeniem kolejnej.

Uwaga: w podstawowej wersji Kemet, złota ikona u góry piramidy jest dostępna tylko dla gracza który kupił płytkę Mocy **Boska Wola** z tym żetonem.

Uwaga: w rozszerzeniach gry Kemet, niektóre płytki Mocy posiadają złoty żeton Akcji: możesz kupić kilka takich płytek Mocy lecz możesz posiadać tylko 1 złoty żeton. Na początku rundy musisz wybrać płytkę mocy, której efekt będzie wywołany złotym żetonem.

ROZPOCZĘCIE KOŃCA GRY!

Jeśli gracz zdobędzie 9PZ (suma tymczasowych i stałych PZ) przed zagranie jakiegokolwiek znacznika Akcji (np. trzeciego) wyzwala etap Koniec Gry, które rozpatrywane jest w Fazie Świtu. Gracz ten umieszcza PZ Sanktuarium z zasobów ogólnych nad swoim znacznikiem tury (służy to tylko oznaczeniu osoby wywołującej ostatni etap gry).

Dostępne Akcje na Planszy Gracza są opisane szczegółowo poniżej.





3.1.1 AKCJA MODLITWY

Otrzymujesz 2 PM.

3.1.2 AKCJA WZNIEŚ PIRAMIDE

Zwiększ poziom jednej z twoich Piramid o jakąkolwiek liczbę poziomów: wydaj tyle PM ile wynosi wartość poziomu na który chcesz wznieść Piramidę (wznoszenie Piramidy na kilka poziomów jest sumą kosztów kolejnych poziomów). Jeśli wzniósłeś Piramidę na poziom 1 znajdującą się w twoich zasobach, umieść ją w swojej Dzielnicy.

Wznoszenie Piramid o kilka poziomów w tej samej akcji jest unikalnym przypadkiem.

Efekty Piramidy

- Każda Piramida pozwala zakupić płytki Mocy, które odpowiadają kolorowi i poziomowi równemu lub mniejszemu danej Piramidy
- Każda Piramida 4 poziomu daje 1 PZ Piramidy graczowi, który kontroluje jej Dzielnice.
- Każda Piramida pozwala Jednostką w Dzielnicy na teleportację do jakiegokolwiek obszaru z Obeliskiem.

WAŻNE!

Jeśli Dzielnica z Piramidą kontrolowana jest przez przeciwnika, prawowity właściciel nie otrzymuje płynących z niej benefitów, przeciwnie do kontrolującego go przeciwnika. Możliwe jest samodzielne podniesienie poziomu piramidy przeciwnika w celu np. uzyskania PZ.

3.1.3 AKCJA KUPNA PŁYTKI MOCY

Akcja ta pozwala na kupno Płytki mocy w tym samym kolorze jak obszar na którym umieścisz żeton Akcji. Możesz kupić tylko 1 płytkę Mocy wybranego koloru w tej samej Rundzie.

Warunki kupna: aby kupić płytkę Mocy, musisz kontrolować tego samego koloru Piramidę o poziomie co najmniej równym płytce Mocy, którą masz zamiar kupić. Nie możesz kupić płytki Mocy, na której znajduje się ta sama ilustracja.

Moc płytki jest natychmiast aktywna. Jednak efekt niektórych płytek aktywowany jest podczas określonej Fazy, zaznaczonej na każdej z płytek Mocy (np. Moce Walki, Moce Nocy).

Koszt: Kiedy kupisz płytkę Mocy, musisz wydać tyle PM ile wynosi poziom odpowiadającej jej Piramidy. Stajesz się jej właścicielem do końca gry, nie możesz jej już utracić. Umieść ją przed sobą aby każdy mógł ją zobaczyć.

(np. aby kupić płytkę Tarcza Neit poziomu 3, musisz kontrolować 3 lub 4 poziom szafirowej Piramidy i wydać 3 PM).

Potwory: Natychmiast po zakupie płytki z Potworem lub jeśli kiedykolwiek posiadasz Potwora w zasobach, możesz umieścić go w swojej Dzielnicy, w której posiadasz Oddział bez Potwora. W przeciwnym wypadku Potwór umieszczany jest na jego Płytce Mocy w zasobach. Przed zagranieniem żetonu Akcji, możesz wymienić Potwora z zasobów na Potwora przebywającego w twojej Dzielnicy. Kiedy Potwór przestaje towarzyszyć Oddziałowi, wraca do zasobów.

Potwór nie jest Jednostką:

- Nie liczy się do limitu Jednostek (5 maksymalnie), lecz nie możesz posiadać więcej niż jednego Potwora z na każdy Oddział.
- W Walce, tylko bonusy Potwora są dodawane do Oddziału towarzyszącemu mu, nie dodaje on +1 Siły (nie jest on Jednostką w Oddziale).

3.1.4 AKCJA REKRUTACJI

Wydaj X PM w celu rekrutacji X Jednostek: zabierz Jednostki z zasobów i umieść je na jednej, dwóch lub trzech Dzielnicach swojego Miasta.

Możesz tylko rekrutować do Dzielnic swojego Miasta. Nawet jeśli kontrolujesz Dzielnice przeciwnika, nie możesz do niej rekrutować. Jeśli rekrutujesz do jednej ze swoich Dzielnic kontrolowanej przez przeciwnika, natychmiast wyzwala to fazę Walki, w której jesteś atakującym.

WAŻNE!

W swoim Mieście, twoje Oddziały mają +1 Siły.





3.1.5 AKCJA RUCHU

Przesuń 1 z twoich Oddziałów odpowiednio do jego potencjału Ruchu. Potencjał Ruchu zawsze ustalany jest na początku akcji Ruchu.

Potencjał ruchu dla Oddziału jest serią 1 ruchu Lądowego i 1 Teleportacji.

Niektóre płytki Mocy i karty BI mogą zwiększyć liczbę ruchów Lądowych, Teleportacji na akcje Ruchu.

Podczas akcji ruchu możesz:

- użyć każdego typu ruchu (ruch Lądowy i Teleportacja),
- przesunąć tylko część twojego Oddziału aby pozostawić część Jednostek z tyłu,
- dodać Jednostki które znajdują się po drodze kiedy poruszasz Oddział.

WAŻNE!

Podczas ruchu, Jednostki mogą tymczasowo przekroczyć limit Jednostek w Oddziale (max 5) jeśli pod koniec akcji Ruchu limit ten zostanie zachowany dla każdego Oddziału na planszy.

Podobnie tymczasowo można przekroczyć limit Potwór (max 1) na tym samym obszarze jeżeli na zakończenie akcji Ruchu limit ten zostanie zachowany.

Ruch lądowy:

Wykorzystaj 1 ruch lądowy w celu przesunięcia Oddziału na sąsiadujący obszar lub połączony z nim przy pomocy strzałek port w okolicach Nilu.

Teleportacja:

Wydadź 2 PM aby teleportować Oddział z Dzielnicy z Piramidą (w twoim Mieście lub przeciwnika) na obszar posiadający Obelisk

Uwaga: nie zużywasz ruchu Lądowego kiedy teleportujesz Oddział.

Mury:

Każda Dzielnica otoczona jest Murem. Możesz dostać się do Dzielnicy przeciwnika jedynie rozpoczynając Ruch w akcji Ruchu z obszaru przylegającego do Miasta (oznacza to, że możesz jedynie poruszyć się 1 raz w obszarze Miasta, w każdej akcji Ruchu.)

Walka:

Kiedykolwiek twój Oddział wejdzie na obszar zajmowany przez wrogi Oddział, twoja akcja Rucha kończy się i natychmiast zaczyna Walka.

Uwaga: na zakończenie ruchu (i potencjalnej Walki która się odbyła) jeśli kontrolujesz Świątynię lub Piramidę 4 poziomu, otrzymujesz odpowiadający temu tymczasowy PZ. W celu kontroli Świątyni lub Piramidy przeciwnika, musisz mieć w tym miejscu Oddział: jeśli kiedykolwiek opuścisz ten obszar (pozostawiając go pustym) po jego kontrolowaniu, wtedy tymczasowy PZ odpowiadający danemu terytorium zostaje zwrócony.



Przykład:

Kasja chce przenieść Oddział ze swojego Miasta do Świątyni.

Ma 2 opcje:

A - może teleportować Oddział wydając 2 PM i umieszczając go na obszarze Świątyni

B - może wykonać tylko ruch Lądowy jeśli jej Oddział ma możliwość wykonania 3 ruchów Lądowych. Może uzyskać ten efekt posiadając płytkę **Boska Szybkość** i

Węza Pustynnego co pozwoli jej zaoszczędzić 3 PM.

3.2 WALKA

Atakującym jest gracz, który rozpoczął Walkę, obrońcą jest jego przeciwnik.

Postępuj według następujących kroków, nawet jeśli Oddział przeciwnika zostanie zlikwidowany:

1) Rada wojenna

- na początku Walki, atakujący i obrońca wybierają z ręki po 2 karty walki:
- pierwsza z nich jest odrzucana (zakryta) ba stół i pozostaje tam
- druga karta zagrywana jest podczas Walki, jeszcze jej nie ujawniaj.

2) Przygotowania

Atakujący i obrońca mogą dodać karty BI ze znacznikiem DNIA lub Walki. Ukrywają je pod kartami Walki, to jest jedyny czas w którym możesz zagrać karty BI podczas Walki. Gracz może zdradzić przeciwnikowi informacje o zagraniu kart BI, lecz nie musi być to prawda. Gracza również nie muszą odpowiadać na pytanie o zagrane karty BI, nawet jeśli zostali zapytani. Reszta graczy nie może zagrać kart BI podczas Walki.



3) Konfrontacja

Kiedy każdy z graczy zakończy wybierania swoich kart, ukazują je równocześnie. Efekty kart BI brane są pod uwagę tylko jeśli ich właściciel uiścił za nie opłatę w PM. Począwszy od atakującego, każdy z graczy ogłasza, czy wydaje za nie PM i w jakiej kolejności rozpatruje karty BI.

4) Rozstrzygnięcie

Gracz, który posiadał największą wartość Siły jest Zwycięzcą. W przypadku remisu Zwycięzcą jest obrońca.

Siła każdego gracza w Walce jest sumą:

- liczby Jednostek uczestniczących w Walce,
- wartości siły zagranej karty Walki
- bonusów do Siły wynikających z płytek Mocy,
- bonusów do Siły dla Oddziału z towarzyszącym Potworem.
- bonusu do Siły uzyskanego przez zagraną kartę BI,
- +1 do Siły w Walce toczącej się na jednej ze swoich Dzielnic Miasta.

5) Ofiary

Każda karta Walki ukazuje wartość Obrażeń i/lub Obrony. Wartości te mogą ulec zmianie za pomocą kart BI, Mocy i Potworów biorących udział w Walce.

Każdy gracz traci w Walce tyle Jednostek z Oddziału ile wynosi wartość całkowita Obrażeń jego przeciwnika minus swoja wartość Obrony.

Jeśli Zwycięzca utracił Oddział nadal rozpatrywany jest jako Zwycięzca, nawet jeśli przegrany nadal posiada Oddział w miejscu w którym toczyła się Walka.

6) Nagroda

Jeśli atakujący jest Zwycięzcą i nadal posiada Oddziały w miejscu gdzie odbywała się Walka, otrzymuje 1 PZ Chwały.

8) Skutki przegranej

Przegrany musi wybrać między wycofaniem a przyzwaniem swoich Oddziałów.

Jeśli zwycięzca nie posiada już Oddziału w miejscu gdzie odbyła się Walka, przegrany może wybrać także aby pozostać na tym polu.

9) Skutki wygranej

Zwycięzca wybiera między przyzwaniem swojego Oddziału a pozostaniem na obszarze w którym dobywała się Walka.

Wycofanie

Jeśli przegrany wycofuje się, Zwycięzca wybiera pusty sąsiadujący obszar w który przemieszcza pokonany Oddział. Nie jest to Ruch akcji. Nie może także wybrać Dzielnicy Miasta, która nie należy do przegranego gracza. Jeśli nie ma takiego dostępnego obszaru, przegrany nie może się wycofać i musi przyzwać Oddział.

Przyzwanie Oddziału

Po walce każdy z graczy może przyzwać swój Oddział usuwając wszystkie Jednostki z niego. W ten sposób otrzymuje X-1 PM gdzie X to liczba przyzwanych Jednostek.

10) Zakończenie Walki

Każdy gracz odrzuca zagrana w czasie bitwy kartę Walki. Odrzucona zakryta. Karta Walki, która została wcześniej odrzucona w etapie Rada wojenna nadal powinna być zakryta.

Jeśli gracz odrzucił wszystkie swoje karty Walki, natychmiast zabiera spowrotem wszystkie karty na swoją rękę.

Zagrane karty BI (użyte lub nie) są natychmiast odrzucane (odkryte) obok stosu kart BI.

Następuje wznowienie Fazy, która została przerwana na czas Walki.

Uwaga: Każdy efekt powodujący dodanie Jednostek do Dzielnicy kontrolowanej przez przeciwnika wywołuje Walke w Fazie Nocy (np. płytka Mocy **Przegrupowanie**). Rozpatrz tą Walke jak podczas akcji Rekrutacji.

Przykład: Jacek przesuwając swój Oddział do Świątynia kontrolowanej przez Oddział Grażyny.

- Jacek jest atakującym.

Oddział: 5 Jednostek.

Moce:

- Atak! (+1 do Siły podczas ataku)

- **Ostrza Neit** (+1 do Siły w Walce).

Posiada 7 Siły (5+1+1).

- Grażyna jest obrońcą.

Oddział: 4 Jednostki.

Potwór: **Pradawny Słoń** (+1 Siły do towarzyszącego Oddziału).

Posiada 5 Siły (4+1).

Każdy z graczy w sekrecie

wybiera 2 karty Walki:

Pierwsza z nich jest odrzucana (zakryta), druga będzie zagrywana.

- Jacek zagrywa kartę Walki:

3 Siły i 2 Obrażeń.

Nie zagrywa żadnej karty BI.

- Grażyna zagrywa swoją kartę

Walki: **3 Siły i 2 Obrony.**

Dodaje 2 karty BI schowane

pod kartą Walki: Mur z brązu i

Wojenna furia. Obydwójce

zagrywają jednocześnie swoje

karty i deklarują ich łączną

Siłę:

- siła Jacka: 10 (7+3 z karty

Walki).

- siła Grażyny 9 (5+2 z karty

Walki + 2 z karty BI za którą

zapłacił 1 PM.)

Jacek jest Zwycięzcą.

Ofiary:

- Jacek zadaje 2 Obrażeń

Oddziałowi Grażyny. Ona

posiada 3 Obrony (z karty

Walki + **Pradawny Słoń**).

Grażyna nie traci żadnej z

jednostek i również sama nie

zadaje obrażeń.

Jacek jest Zwycięzcą i

atakującym. Nadal posiada

Oddział i zyskuje 1 PZ Chwały.

Grażyna wybiera odwrót

Oddziału: otrzymuje 3 PM i

umieszcza Potwora w swoich

zasobach.

Jacek mógł także zarządzić

odwrót swojego Oddziału,

lecz woli pozostawić je na

miejscu gdzie toczyła się

Walka.

Zagrane karty odkładane są

na odpowiednie stosy kart

odrzuconych.



3.3 - FAZA NOCY

- 1) **Ofiarowanie** - gracz, który kontroluje Sanktuarium Bogów może usunąć 2 Jednostki z Oddziału aby otrzymać 1 PZ Sanktuarium.
 - 2) **Kontrola Delty** - gracz kontrolujący świątynie w delcie może usunąć 1 Jednostkę z Oddziału aby otrzymać 5 PM.
 - 3) **Kontrola Świątyń** - każdy gracz kontrolujący co najmniej 2 Świątynie otrzymuje 1 PZ Kontroli.
 - 4) **Adoracja** - każdy gracz otrzymuje tyle PM ile ukazane jest na Świątyni która kontroluje (poza Świątynią w delcie).
 - 5) **Modlitwa** - Każdy gracz otrzymuje 2 PM.
 - 6) **Boska interwencja** - w kolejności rozgrywania tur, każdy gracz dobiera 1 karte BI.
 - 8) **Przebudzenie** - każdy gracz zabiera spowrotem swoje znaczniki Akcji i umieszcza je swoich zasobach.
- Uwaga: dla każdego z etapów opisanych powyżej, Nocne Moce są rozpatrywane w kolejności tur. Jeśli gracz posiada więcej niż jedną moc wyzwalaną w Nocy, wybiera kolejność ich rozpatrywania.

3.4 - FAZA ŚWITU

1) Koniec Gry

Jeśli Koniec Gry został wyzwolony podczas poprzedniej Fazy Dnia (zobacz koniec strony 4), każdy gracz sumuje swoje tymczasowe i stałe PZ: ten kto posiada najwięcej PZ wygrywa grę (żeton PZ umieszczony nad polem kolejności Tur nie jest uwzględniany)

W przypadku remisu wygrywa gracz, który wyzwolił etap Koniec Gry. W przeciwnym wypadku wygrywa gracz z największą ilością PZ Chwały. Jeśli nadal nie jest to rozstrzygnięte, wygrywa gracz rozpoczynający swoją turę jako pierwszy.

2) Kolejność tury

Zaczynając od gracza, który posiada najmniej PZ w kolejności rosnącej każdy gracz wybiera swoją pozycję na polu kolejności Tur umieszczając w pustym miejscu żeton Tury. W przypadku remisu pierwszy wybiera gracz, który rozpoczynał turę jako pierwszy w poprzedniej rundzie.

Uwaga: aby zapamiętać kolejność tur w poprzedniej rundzie, umieść w odpowiedniej kolejności żetony Tur nad polem kolejności Tur. Pomoże to rozstrzygać remisy.

4 FAZA ŚWITU

Płytki mocy

Płytki mocy podzielone są na 3 grupy odpowiadające 3 różnym kolorom Piramid. Każda z grup podzielona jest na 4 poziomy z 4 płytkami każdego poziomu co zalicza, że jedna grupa składa się z 16 płytek Mocy (Rubinowa: Siła, Szafirowa: Obrona i Rekrutacja, Diamentowa: Modlitwa i karty BI).

Punkty Modlitwy i pole punktów Modlitwy

Punkty modlitwy PM oznaczone są ikoną ancz, stanowią one główny zasób w grze, który wydaje się wyzwalając odpowiednie akcje.

Za każdy PM, który otrzymujesz w trakcie gry, musisz przesunąć swój żeton PM w prawą stronę na polu punktów Modlitwy.

Za każdy PM, który wydajesz, przesunąć żeton Modlitwy w lewą stronę na polu punktów Modlitwy.

Nie możesz mieć nigdy więcej niż 11 PM.

Kontrolowanie obszaru

Gracz kontroluje obszar inny niż Dzielnica swojego Miasta jeśli jego Oddziały znajdują się na nim. Gracz kontroluje Dzielnicę swojego Miasta nawet jeśli nie ma Oddziałów na nim. Natychmiast po tym jak gracz nie posiada swojego Oddziału na wrogiej Dzielnicy z 4 poziomem Piramidy lub Świątyni oddaje tymczasowy PZ za kontrolę tego obszaru.

Oddziały i Jednostki

Wszystkie Jednostki gracza na pojedynczym obszarze nazywane są Oddziałem. Oddział może się składać z maksymalnie 5 Jednostek. Potwór towarzyszący Oddziałowi nie wlicza się w limit Jednostek. Kiedy Jednostki zostają usunięte z planszy, niezależnie od powodu, wracają to zasobów właściciela.

Karty

Nie ma limitu kart na ręce. Liczba kart na ręce jest jawna, lecz ich zawartość pozostaje ukryta.

Odrzucone karty Walki (tylko te odkryte zagrane podczas Walki) oraz odrzucone karty BI są jawne dla każdego gracza.

Kiedykolwiek stos kart BI jest pusty, przetasuj stos kart odrzuconych BI i stwórz z nich nowy.

Zagrywanie kart BI nie jest akcją. Możesz zagrać karty BI przed lub po jakiegokolwiek akcji, lub przed jakąkolwiek Walką. Aby zagrać kartę BI: zapłacić tyle PM ile widnieje na ikonie karty, rozpatrzyć jej efekt a następnie ją odrzucić.

Jeśli więcej graczy chce zagrać karty BI w tym samym momencie, aktywny gracz ma pierwszeństwo, następnie kolejni w kolejności tur, każda karta zostaje rozpatrzona po zagraniu.

WYJĄTEK: Podczas Walki, możesz zagrać karty BI z ikoną DNIA lub WALKI.

