

КЕМЕТ

ТА-СЕТИ

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

К югу от Кемета, в краю Та-сети, возник таинственный город. Но путь туда долог и опасен. И пока ваши жрецы направляются к загадочному месту, в самом Кемете ни на минуту не утихает пламя войны.

Призовите под свои знамёна новых существ, ощутите могущество волшебных предметов и высвободите силу чёрных пирамид!

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

«Кемет. Та-сети» — первое дополнение к игре «Кемет». Оно не является самостоятельным, поэтому вам понадобится базовая игра «Кемет». Дополнение включает в себя 5 модулей, которые можно использовать как все вместе, так и в любых сочетаниях. Решите перед началом партии, какие модули добавить к базовой игре.

- **Модуль 1:** пирамида ещё одного цвета и связанные с ней 16 новых жетонов способностей.
- **Модуль 2:** новая фаза — рассвет.
- **Модуль 3:** дополнительное игровое поле — путь в Та-сети.
- **Модуль 4:** новое условие победы.
- **Модуль 5:** новые карты сражения и божественного вмешательства.

ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ

Модуль 1. Чёрная пирамида и её способности

Добавив этот модуль, игроки смогут воспользоваться способностями пирамиды нового — чёрного — цвета. Однако города игроков по-прежнему могут вместить лишь 3 пирамиды. Следовательно, игрок может построить только 3 из 4 пирамид. Тем не менее он, как и прежде, может захватить чужую пирамиду 4-го цвета и получить доступ к её способностям.

Подготовка к игре

- Перед началом игры участники, как и обычно, распределяют 3 очка высоты между своими пирамидами. Если игрок решает построить пока только 2 пирамиды, он сможет выбрать цвет 3-й в процессе партии.
- Поместите жетоны чёрных способностей рядом с жетонами способностей из базовой игры. Участник, построивший в своём городе чёрную пирамиду, сможет приобрести её способности по тем же правилам, что и способности других цветов.

Важное правило!

Три чёрные способности из этого дополнения («Тёмный ритуал», «Двойная церемония», «Форсированный марш») приносят своим владельцам золотую фишку действия (как и синяя способность «Божья воля»).

Если игрок приобретает несколько таких способностей, он получает только 1 золотую фишку — за первую полученную способность. В каждой фазе дня он может использовать только одну из таких способностей. Помещая золотую фишку на клетку в верхнем ряду действий своего планшета, игрок выбирает, какой из его соответствующих жетонов способностей активируется. В следующей фазе дня он вновь сможет выложить золотую фишку на планшет и активировать 1 соответствующую способность (активированную в прошлый раз или другую).

Состав игры:

- 4 двусторонних поля пути в Та-сети.
- 16 жетонов чёрных способностей.
- 5 чёрных пирамид.
- 5 жетонов с клетками действия «Покупка чёрной способности».
- 3 фигурки существ.
- 6 фигурок наёмников.
- 15 фигурок жрецов (по 3 на игрока).
- 1 серебряная и 3 золотые фишки действий.
- 12 новых карт божественного вмешательства (БВ).
- 33 жетона пути в Та-сети.
- 15 двусторонних жетонов рассвета.
- 3 жетона временных способностей пути в Та-сети.
- 10 новых карт сражения (по 2 на игрока).
- 5 жетонов победных очков Та-сети.
- 4 двусторонних жетона победных очков за обоюдоострый кинжал.
- 1 жетон победных очков за способность.
- Памятка по способностям жетонов, картам, навыкам, предметам и временным способностям.



➤ Каждый игрок добавляет жетон «Покупка чёрной способности» к 4 нижним клеткам действий своего планшета. Для удобства накройте им клетку пирамиды неиспользуемого цвета. Если в процессе партии вы захватите пирамиду этого цвета, просто сдвиньте с неё жетон.

Модуль 2. Фаза рассвета

Этот модуль заменяет этап смены очерёдности хода базовой игры (4-й этап фазы ночи).

Примечание: в первом раунде фаза рассвета пропускается, так как порядок хода по-прежнему определяется случайным образом.

Жетоны рассвета

Игроки получают жетоны рассвета в сражениях. Игрок, проигравший сражение или потерявший в нём всех воинов, получает жетон рассвета «+1 к силе» в конце этого сражения. У одного игрока может быть сколько угодно жетонов рассвета.

Рассветная мощь

В фазе рассвета игроки проводят обязательное сражение за определение порядка хода в ближайшей фазе дня. Каждый игрок, начиная с того, кто занимает последнее деление на шкале очерёдности хода, и далее в обратном порядке хода:

- ОБЯЗАН разыграть одну карту сражения лицевой стороной вверх;
- ОБЯЗАН сбросить другую карту сражения лицевой стороной вниз;
- МОЖЕТ потратить один или несколько жетонов рассвета.

Примечание: если игроки договорились сбрасывать карты сражения лицевой стороной вверх, то они делают так же и в фазе рассвета.

Рассветная мощь игрока определяется как сумма величины силы его разыгранной карты сражения и бонусов потраченных жетонов рассвета.

Важное правило!

Учитывается лишь величина силы сыгранной карты. Остальные значения на карте игнорируются.

Игрок с наибольшей рассветной мощью помещает свой маркер хода на любое деление шкалы очерёдности хода. Затем в порядке уменьшения рассветной мощи то же самое делают остальные игроки, занимая маркерами хода пустые деления шкалы. В случае равенства рассветной мощи сначала размещает маркер тот, кто ходил раньше в прошлой фазе дня.

Все жетоны рассвета, потраченные в фазе рассвета, сбрасываются.

Модуль 3. Путь в Та-сети

Подготовка к игре

Игровое поле пути в Та-сети состоит из 4 частей, которые соединяются так, чтобы все дороги продолжали друг друга (см. пример ниже).

Каждая из 4 частей двусторонняя. Перед началом партии выберите случайным образом сторону для каждой части и сложите из них путь в Та-сети. Поместите поле пути в Та-сети рядом с базовым.

На путь в Та-сети поместите:

- жетоны временных способностей на все предназначенные для них клетки **1**;
- по 1 жетону предмета уровня 1 на все предназначенные для них клетки лицевой стороной вверх **2**;
- по 1 жетону предмета уровня 2 на все предназначенные для них клетки лицевой стороной вверх **3**;
- по 1 жетону навыка на все предназначенные для них клетки лицевой стороной вверх **4**;
- 1 жетон постоянного ПО в конец пути в Та-сети **5**.

Положите оставшиеся жетоны рядом с полем пути в Та-сети (в запас).

Поместите 3 фигурки жрецов каждого игрока рядом с началом пути в Та-сети **6**. Это резерв пути в Та-сети.



➤ На обратной стороне жетонов рассвета указано «+2 к силе». В любой момент игры вы можете поменять 2 жетона «+1 к силе» на 1 жетон «+2 к силе» и наоборот. В игре нет ограничений на количество жетонов рассвета у одного игрока.

➤ Чтобы не забыть прошлый порядок хода, сместите маркеры игроков в сторону от шкалы и берите их оттуда при определении нового порядка хода. Так вы всегда будете видеть, кто помещает маркер первым при ничьих.

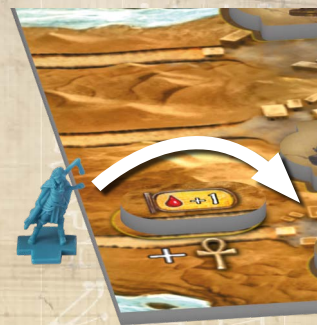


Процесс игры

Выполняя действие перемещения (и атаки), игрок может также **активировать одного из своих жрецов на поле (или в резерве) пути в Та-сети**. Перемещение на базовом игровом поле осуществляется после применения всех эффектов активации жреца.

Важное правило!

Единственный способ активировать жреца на пути в Та-сети — это воспользоваться одной из двух клеток действия перемещения на личном планшете. Действие перемещения, выполняемое при помощи золотой фишки, не активирует жреца.



Активация жреца

Игрок активирует жреца, находящегося либо на поле пути в Та-сети, либо в резерве пути в Та-сети. В последнем случае жрец выставляется на поле пути в Та-сети — на начало любой дороги в левой части поля. Активированный жрец идёт по своей дороге в Та-сети и **делает остановку** в ближайшей локации. Управляющий им игрок решает, продолжит ли он путешествие или воспользуется преимуществами локации и покинет поле пути в Та-сети.

1. Перемещение по пути в Та-сети

Жрец всегда движется вперёд по дороге в направлении жетона ПО, выложенного в городе в конце пути. Жрец перемещается, пока не достигнет локации — деревни, города или храма. Сделав это, он заканчивает перемещение.

Награды. Игрок немедленно получает бонус, изображённый на дороге между двумя локациями. Он также берёт жетон временной способности (если есть), который сможет использовать на текущем ходу (см. с. 4 памятки) до того, как жетон вернётся на путь в Та-сети.

2. Остановка в локации

Когда жрец достигает локации, игрок прекращает перемещение и выбирает одно из двух:

- ничего не брать. В этом случае жрец остаётся на поле пути в Та-сети;
- взять доступный в локации жетон и поместить его рядом с личным планшетом. В этом случае жрец покидает поле пути в Та-сети. Если игрок берёт жетон навыка (см. ниже), жрец переносится на базовое игровое поле, заменяя одного из воинов игрока (который возвращается в резерв). Если игрок берёт предмет (см. с. 3 памятки) или победное очко, жрец выставляется в резерв поля Та-сети.

Примечание: если по какой-то причине жрец остановился на последней локации поля пути в Та-сети и игрок не взял жетон победных очков, то он может сделать это во время своего следующего перемещения по пути в Та-сети.

Полученные игроком жетоны предметов убираются в коробку после использования, а жетоны навыков остаются до конца партии. Жетоны временных способностей возвращаются на свои клетки поля пути в Та-сети после использования или в конце текущего действия перемещения игрока. Подробнее о том, как использовать тот или иной жетон, см. в памятке.

Важные правила!

- Одним действием перемещения можно активировать лишь одного жреца.
- Одновременно на пути в Та-сети может быть несколько жрецов одного игрока.
- В одной локации может находиться несколько жрецов (одного или нескольких игроков).

Подробнее о получении жетона навыка жрецом

Если игрок решает взять жетон навыка, он убирает активированного жреца с поля пути в Та-сети и переносит его фигурку на базовое игровое поле. Этот жрец становится воином, заменяя одного из уже находящихся на поле воинов игрока. Заменённый воин возвращается в резерв игрока. Если у игрока нет воинов на поле, он добавляет жреца в резерв, к фигуркам воинов.

Жрец на базовом игровом поле считается обычным воином и подчиняется всем соответствующим правилам. Однако присутствие жреца наделяет его войско навыками, полученными на пути в Та-сети. Если жрец покидает базовое поле (погибнув в бою или из-за жертвоприношения), он переносится в резерв, к фигуркам воинов; впоследствии игрок сможет завербовать его снова как обычного воина.

Эффекты навыков. Навыки приобретаются навсегда и действуют сразу на всех жрецов игрока. Иными словами, если игрок получил несколько навыков, каждое его войско хотя бы с 1 жрецом может пользоваться ВСЕМИ этими навыками. Но обратите внимание: если в войске два (или три) жреца, эффекты навыков не удваиваются (и не утраиваются).

Важное правило!

Если на базовом поле и/или в резерве игрока присутствуют все 3 его жреца, он может в любой момент во время выполнения действия перемещения убрать одного из них в резерв пути в Та-сети.

Пример: Светлана решает переместить жреца по нижней дороге. Это приносит ей 1 ♀ и жетон временной способности «+1 к урону», который она сможет использовать, если вступит в сражение в рамках текущего действия перемещения. Вне зависимости от того, использует Светлана этот жетон или нет, он вернётся на путь в Та-сети в конце её действия.

В конце каждой фазы ночи (или после этапа применения ночных способностей, но до фазы рассвета, если вы играете с модулем 2) поле пути в Та-сети обновляется. Если в прошлом раунде с него брали предметы, навыки или ПО, то на пустые места поля выкладываются соответствующие жетоны из запаса (если они остались). Если в запасе недостаточно жетонов, выкладывайте их на поле от города и далее к началу пути сверху вниз.

Модуль 4. Новое условие победы

Несмотря на то, что этот модуль вполне самостоятелен, мы рекомендуем использовать его вместе с модулем 2 (фаза рассвета). В отличие от базовой игры, где вы побеждали в конце фазы дня, теперь вы побеждаете перед размещением одной из фишек действий.

Процесс игры

Если перед тем, как выложить фишку действия на планшет в фазе дня, у **активного игрока** оказывается **не менее 8 ПО** (или 10 ПО в случае длинной партии), возможны 2 ситуации:

1. Если ни у кого из его противников нет большего числа ПО, он **немедленно** побеждает.
2. Если у одного или нескольких противников больше ПО, чем у него, в данный момент никто не побеждает. **Текущая фаза дня становится последней в игре.**

Если к концу этой фазы дня никто не победил, победитель определяется так, как это делалось в базовой игре с учётом приоритета разрешения ничейных ситуаций:

- претендент с бóльшим числом ПО;
- в случае ничьей — претендент с бóльшим числом боевых ПО;
- если по-прежнему ничья — претендент, ходивший раньше в последней фазе дня.

Модуль 5. Новые карты сражения и божественного вмешательства

Карты сражения

Перед началом партии каждый игрок добавляет 2 новые карты сражения к своим 6 базовым картам. Теперь у игроков будет по 8 карт для определения итога сражения.

Карты божественного вмешательства

Перед началом партии новые карты БВ добавляются к соответствующей колоде из базовой игры. Участники, как обычно, получают по карте БВ перед началом партии; возможно, среди них окажутся новые карты. Колода оставшихся карт БВ, как всегда, кладётся рядом с базовым полем.

БЛАГОДАРНОСТИ

Огромное спасибо всей команде «Матаго» (Сабрине, Фабьену, Янну, Матье и др.), а в особенности Арно и Ишаму — за тысячи писем, которыми мы обменялись в период работы над «Та-сети».

Мы также от всего сердца благодарим всех, кто тестировал это дополнение, и неважно, играли они всего один раз или несколько. Особая благодарность нашим неутомимым тестировщикам: Клер Монтьяж, Оливье Басарану, Яну Клеви, Пьеру Фре и Этьену Шафферу. Без ваших замечаний, обратной связи и анализа «Та-сети» никогда не стал бы таким, какой он есть.

И мы не благодарим человека, который обманул нас фразой: «Вот увидите, делать дополнение намного проще, чем базовую игру!»

Жак и Гийом

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Филипп Кан

Редактор: Катерина Шевчук

Переводчик: Александр Петрунин

Корректор: Алёна Миронова

Верстальщик: Рафаэль Пилоян



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.

В процессе игры Георгий получил два навыка:



«Заклание»



и «В атаку!»

Войска, в состав которых входят его жрецы, получают +1 к силе при атаке и +1 к урону.

Участники условились играть до 8 ПО. В начале очередного раунда у них получились следующие результаты: Иван — 8 ПО, Кира — 9 ПО, Георгий и Светлана — по 7 ПО.

Первым ходит Иван. На момент размещения его первой фишки действия у Киры больше ПО, чем у него. Следовательно, Иван пока не побеждает.

Кира ходит третьей. Если к началу её хода ситуация с ПО не изменится (она по-прежнему будет лидировать с 9 ПО), она немедленно победит в игре.

В любом случае текущая фаза дня становится последней, и в ней так или иначе определится победитель.

