



К югу от Кемета появился таинственный город Та-Сети, но желающих попасть туда ждёт долгое и опасное путешествие.

Пока ваши жрецы прокладывают свой путь Та-Сети, в землях Кемета по-прежнему ведутся ожесточенные сражения. К вашему войску присоединяются всё новые существа. В этом дополнении вам предстоит использовать могущественные магические предметы и освободить тёмные силы, заключенные в пирамидах...

Введение

Для игры с дополнением «Кемет: Та-Сети» вам понадобится базовая игра «Кемет». Данное дополнение состоит из модулей: вы можете играть как со всеми модулями одновременно, так и лишь с некоторыми из них. Перед началом партии, игроки должны определиться, какими модулями они хотят дополнить базовую игру.

- Модуль 1: новый цвет пирамид с 16 соответствующими тайлами Силы;
- Модуль 2: новая фаза – Рассвет;
- Модуль 3: новая механика – Путь Та-Сети;
- Модуль 4: новое условие победы.
- Модуль 5: новые карты Божественного вмешательства

Описание Модулей

Модуль 1: Черная пирамида и ее тайлы Силы

С этим модулем игроки могут развивать свою цивилизацию, используя 4 разных цвета пирамид, вместо 3. Однако в их городах по-прежнему есть место только для 3 пирамид.

Поэтому игроки могут построить пирамиды только 3 из 4 возможных цветов. Однако, захватывая пирамиды своих соперников, они могут получить доступ к тайлам силы всех 4 цветов.

Подготовка к игре

- Расстановка пирамид происходит по правилам базовой игры с распределением 3 очков между ними. Если игрок решил разделить 3 очка между 2 пирамидами, цвет третьей пирамиды он может выбрать позже в процессе игры.
- Черные тайлы Силы раскладываются рядом с остальными тайлами Силы из базовой игры. Игрок, владеющий черной пирамидой, может приобрести черные тайлы сила таким же образом, как и тайлы остальных цветов.

Важное замечание!

В дополнении «Кемет: Та-Сети» 3 черных тайла Силы («Темный ритуал», «Двойной обряд» и «Вынужденный поход») так же, как и синий тайл силы «Божественная воля» из базовой игры приносят игроку золотой жетон действия. Игрок, купивший несколько таких тайлов, получает только один золотой жетон Действия, за первый приобретенный им тайл Силы. Поэтому каждую фазу Дня игрок может использовать только один из этих тайлов. Когда этот игрок кладет золотой жетон Действия на вершину пирамиды на своем планшете, он решает, какой из тайлов силы использовать. В следующую фазу Дня он снова сможет поместить золотой жетон действия на вершину пирамиды и активировать любой свой тайл Силы, требующий золотой жетон.

Компоненты:

- 4 Двухсторонних поля с изображением пути в Та-Сети;
- 16 Черных тайлов;
- 5 Черных Пирамид;
- 5 тайлов Действия «Купить черный тайл силы»;
- 3 Существа;
- 6 Наемников;
- 15 Фигурок жрецов (по 3 на игрока);
- 3 Золотых и 1 серебряный жетон Действия;
- 12 Карт божественного вмешательства;
- 36 Жетонов «Путь Та-сети»;
- 15 Двухсторонних жетонов Рассвета;
- 3 Жетона «Временных бонусов пути в Та-Сети»;
- 10 Новых боевых карт (по 2 на каждого игрока);
- 6 Жетонов победных очков Та-Сети);
- 4 Двухсторонних жетона победных очков с «Обуодоострым кинжалом»;
- 1 Инструкция.



➤ *Каждый игрок кладет тайл Действия «Купить черный тайл Силы» на прямоугольную область Действия на нижнем уровне своего планшета. Для удобства вы можете положить тайл на область Действия, соответствующую цвету не построенной вами пирамиды. Вы можете позже сместить тайл в сторону, чтобы закрыть им область.*



Модуль 2: Фаза Рассвета

Этот модуль заменяет фазу «Определение порядка хода» (см. базовые правила). Однако в первом раунде фаза Рассвета пропускается. Порядок хода, как и в базовой игре, определяется случайным образом.

Как получить жетон рассвета?

Жетоны Рассвета можно получить в ходе сражений. Игрок, проигравший сражения или потерявший в нем все свое войско, в конце сражения получает жетон Рассвета со значением «+1 к Силе». Количество жетонов Рассвета, которое может находиться у игрока, не ограничено.

Сила Рассвета

Во время фазы Рассвета, игроки должны в обязательном порядке разыграть карты сражения, чтобы определить порядок хода в следующей фазе Дня. Для этого, начиная с последнего игрока предыдущей фазы Дня и далее в обратном порядке:

- **ДОЛЖЕН** разыграть одну Боевую карту лицевой стороной вверх;
- **ДОЛЖЕН** сбросить одну Боевую карту лицевой стороной вниз;
- **МОЖЕТ** использовать один или несколько жетонов Рассвета.

Сила Рассвета соответствует **сумме Боевой силы разыгранной Боевой карты и Бонусов на использованных жетонах Рассвета.**

Важное замечание! Учитывается только Боевая Сила разыгранных Боевых карт. Все другие значения на этих карта игнорируются.

Как только все игроки по очереди совершат свои действия, подсчитайте Силу Рассвета. Игрок с наибольшим значением выбирает, на какую позицию на треке порядка хода поставить свой маркер. То же самое делают остальные игроки в порядке убывания значений их Силы Рассвета. Она по очереди расставляют свои маркеры порядка хода на свободных местах трека. В случае ничьей очередность определяется предыдущим порядком хода: тот игрок, который в прошлом раунде действовал раньше других игроков с таким же показателем Силы Рассвета, ставит свой маркер первым.

ВСЕ жетоны Рассвета, разыгранные в этой фазе, сбрасываются.

Модуль 3: Путь в Та-Сети

Подготовка к игре

Путь в Та-Сети состоит из 4 полей, которые должны быть выложены в определенном порядке, так чтобы все дороги соединялись друг с другом.

Каждое поле – двухстороннее. Перед началом игры случайным образом определите, какую сторону каждого поля использовать.

На пути в Та-Сети выложите:

- Жетоны временных бонусов **1**.
- По одному жетону Предмета 1-го уровня лицевой стороной вверх **2**.
- По одному жетону Предмета 2-го уровня лицевой стороной вверх **3**.
- По одному жетону навыка **4**.
- Одно постоянное ПО в конце пути в Та-Сети **5**.

Неиспользованные жетоны отложите в сторону в качестве запаса.

Напротив начала пути, поставьте по 3 фигурки жрецов каждого игрока **6**.



➤ На обратной стороне этих жетонов указано значение «+2 к Силе», которое игроки могут использовать, если у них закончились жетоны со значением «+1 к Силе». У игрока такие жетоны могут быть в неограниченном количестве. В любой момент игры жетон со значением «+2 к Силе» можно обменять на 2 жетона со значением «+1 к Силе»

➤ Чтобы сохранить предыдущий порядок хода, перед определением нового порядка разместите все маркеры порядка хода ниже своих позиций – так можно легко определить, как будет происходить разрешение ничьих.

Принцип игры

Когда игрок выбирает действие «Передвигаться/Атаковать», он может сразу же дополнительно активировать одного из своих жрецов на пути в Та-Сети. Перемещение по основному полю может быть выполнено только после того, как будет полностью завершена активация жреца.

Важное замечание!

Единственным способом активировать жреца на пути в Та-Сети является использование одной из двух областей Действий «Передвигаться/Атаковать» на планшете игрока. Аналогичное действие, совершаемое при помощи золотого жетона, не позволяет активировать жреца на пути в Та-Сети.

Активация жреца

Игрок может активировать либо одного из жрецов, уже находящихся на пути в Та-Сети, либо одного из жрецов из своего запаса, который в таком случае заходит на поле Та-сети, вставая на один из путей по выбору игрока в левой части этого поля. Выбранный жрец отправляется **в странствие по пути в Та-Сети**, пока не **остановится** в одной из областей. После чего игрок решает, будет ли жрец продолжать свое путешествие или же закончит его, взяв бонус, предлагаемый данной областью (в таком случае жрец убирается с поля Та-Сети).

1) Странствие по пути Та-Сети

Жрец **ВСЕГДА** двигается по пути вправо, в направлении города Та-Сети, в котором находится жетон ПО. Жрец может перемещаться до тех пор, пока не зайдет в одну из областей. Как только он попадает в одну из них (в деревню, город, храм), то он должен закончить свое движение.

Бонусы: Игрок **немедленно** получает бонусы, изображенные на пути между двумя областями. Также он берет жетоны временных бонусов (если такие есть) и может использовать их только в этом ходу, после чего они возвращаются на путь в Та-Сети.

2) Остановка в области

Когда жрец заходит в область, он должен остановиться. При этом игрок должен выбрать один из двух вариантов:

- Ничего не брать. В этом случае жрец остается на пути в Та-Сети. Он может быть снова активирован позже походу игры.
- Взять Предмет и/или Навык, находящиеся в данной области, и поместить их рядом со своим планшетом. В этом случае жрец снимается с пути в Та-Сети. Если игрок берет жетон навыка (см. раздел «Получение и использование Навыков»), то жрец перемещается на основное игровое поле, заменяя одного из своих воинов в его войске. Если игрок берет только Предметы, то жрец становится рядом с полем Та-Сети напротив начала пути.



► Степан решает переместить своего жреца по нижней дороге. Он получает 1 очко молитвы. Так же он получает жетон временного бонуса «+1 к Силе атаки», который сможет использовать, только если начнет Сражение с помощью действия «Передвигаться/Атаковать». Независимо от того, будет ли использован этот жетон или нет, в конце этого действия он возвращается обратно на путь в Та-Сети.

► Полученные игроком жетоны Предметов после использования всегда отправляются в сброс. Полученные игроком жетоны навыков остаются у него до конца игры. Жетоны временных бонусов после использования возвращаются на свои места на пути в Та-Сети.

Получение и использование Навыков

Если игрок решает получить Навык на пути в Та-Сети, он убирает с этого поля жреца, которого он активировал, и перемещает его на основное игровое поле. Этот жрец становится частью войска, заменяя одного из его воинов, стоящих на поле. Замещающий воин возвращается в запас игрока. Если у игрока нет ни одного воина на поле, то жрец отправляется в запас игрока.

Оказавшись на поле, жрец становится частью войска и считается одним из воинов. Однако отличие жреца состоит в том, что он предоставляет войску, с которым он перемещается, **ВСЕ** Навыки, полученные в Та-Сети. Если жрец погибает, то он возвращается в запас игрока и может быть нанят как обычный воин. Приобретенные жрецами навыки остаются у игрока до конца партии и автоматически распространяются на всех его жрецов.

Если у игрока несколько навыков, то каждое войско, в котором есть хотя бы один жрец может пользоваться **ВСЕМИ** полученными Навыками.

Предупреждение: если к одному войску примкнули два жреца, то бонусы навыков не удваиваются.

Важное замечание! Если у игрока все три жреца находятся на основном игровом поле, то он может в любой момент отправить одного из них к началу пути в Та-Сети (в запас слева от поля).

Важное замечание!

- Только один жрец может быть активирован с помощью Действия «Передвигаться/Атаковать»;
- У одного игрока может быть несколько жрецов на пути в Та-Сети;
- Несколько жрецов (одного или нескольких игроков) могут находиться в одной и той же области пути в Та-Сети.

В конце фазы Ночи (после этапа «Эффекты Сил ночи» и перед фазой Рассвета, если в партии используется модуль 2) путь в Та-Сети заново заполняется жетонами. Если во время предыдущего раунда игроки брали с поля жетоны Предметов, Навыков или ПО, то на их место выкладываются новые жетоны из запаса, если они там есть. Если же в запасе недостаточно жетонов, то путь заполняется, начиная с наиболее удаленных от начала пути областей и сверху вниз.

Модуль 4: Новое условие победы

Хотя этот модуль можно использовать отдельно, мы советуем вам совмещать с модулем 2 (фаза Рассвета). Игрок побеждает, если он выполняет условия победы до того, как наступит его очередь размещать жетон Действия, а не в конце фазы Дня (как в базовой игре).

Принцип игры

Если во время фазы Дня (перед размещением жетона Действия) у активного игрока – 8 ПО или больше (10 ПО или больше, если игроки заранее договорились), то возможны 2 варианта событий:

- Если ни у кого из соперников нет большего количества ПО, чем у активного игрока, он **немедленно** побеждает в игре (есть возможность победить, даже если у кого-то из соперников оказалось такое же количество ПО).
- Если хотя бы у одного из соперников больше ПО, чем у активного игрока, то на данном этапе никто не выигрывает.

При этом текущая фаза дня становится последней в игре!

Если к концу текущей фазы Дня победитель так и не был выявлен, то он определяется, как и в базовой игре, по следующим параметрам (в указанном ниже порядке)

- Игрок с наибольшим количеством ПО;
- При ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством боевых ПО;
- При ничьей, побеждает тот, чей ход в последней фазе Дня был раньше.

Модуль 5: Карты Божественного вмешательства и Боевые карты

Боевые карты

В начале партии каждый игрок получает 2 новые Боевые карты в дополнение к 6 Боевым картам из базовой игры. Теперь у всех игроков по 8 Боевых карт для розыгрыша в Сражении.

Карты божественного вмешательства

В ходе подготовки к игре смешайте новые карты Божественного вмешательства с картами Божественного вмешательства из базовой игры. В начале партии каждый игрок получает, как и в базовой игре, одну КБВ (есть вероятность получить одну из новых карт). Оставшиеся КБВ положите рядом с игровым полем в виде стопки.

Пример: Мария получила два Навыка за время игры:



«Убийца»



«Нагисс»

Войска, в которых есть её жрецы, получают бонусы «+1 к Силе Атаки» И «+1 к Боевой Силе при нападении».

Пример: В начале партии участники условились играть до 8 ПО.

Перед началом нового раунда счёт игры следующий: у Антона 8 ПО, у Марии 9 ПО, у Стаса и Георгия по 7 ПО. Антон ходит первым. Перед размещением его первого жетона Действия проверяется условие победы. Поскольку Мария обходит его с 9 ПО, Антон не может выиграть в этом ходу. Мария ходит третьей. Если на момент размещения ей первого жетона Действия счёт игры так и не изменится (она по-прежнему будет единственной, кто лидирует с 9 ПО), то она побеждает.

В любом случае эта фаза Дня становится последней в партии, и по её окончании определится победитель

