



Игра Жака Бариота и Гийом Монтяга. Художник Дмитрий Беляк, Эмили Денис и Николя Фруктус

Для 2-5 игроков, возраст 13+. Продолжительность 60 минут.

В мифические времена Древнего Египта могущественные боги отправили свои войска в эпическую битву для демонстрации своей власти. В пустыне или у подножий гигантских храмов, они питают свою силу для поддержки войск, призывают и контролируют мифологические существа и одерживают верх.

Цель игры

Цель игры - набрать 8 победных очков (в сокращенном режиме) или 10 победных очков (в длительном режиме). Режим (сокращенный или длительный) должен быть выбран перед началом игры.

Компоненты игры

Игровое поле

Поле имеет две стороны. Первая для игры на 3 или 5, вторая для 2 или 4 игроков.

Также, для игры в вдвоем или втроем восточная часть карты не доступна для игры.



5 игроков



4 игрока



3 игрока



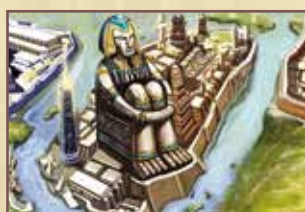
2 игрока

Поле представляет собой разделенные между собой пустыни и специальные сектора: города игроков, храмы и святилища всех богов. Кроме того, порты и обелиски в некоторых секторах влияют на передвижение.



Города игроков:

Каждый игрок имеет город, состоящий из трех районов. Каждый район - это отдельный сектор, в котором есть место для пирамиды. Каждый район окружен стеной (см. стр. 6).



Храмы:

Управление храмом дает одно временное ПО и очки молитвы. Также управление по меньшей мере двумя храмами дает постоянное ПО.



Святилище всех богов:

Святилище всех богов не считается храмом. Если игрок, управляя им, жертвует двух воинов, он получает постоянное ПО.



Обелиски:

Все храмы, святилище всех богов и некоторые сектора с пустынями содержат обелиски.



Порты:

Порты позволяют пересекать Нил, но они не образуют отдельный сектор.

Состав игры:

- 1 Поле
- 48 Тайлов силы (16 белых, 16 красных и 16 синих)
- 7 Созданий: Сфинкс, Феникс, Мумия-жрец, Гигантский скорпион, Царский скоробей, Подземный пустынный змей и Древний слон
- 35 карт божественного вмешательства
- 32 боевых карты, включая 2 специальные
- 53 жетона ПО
- 3 серебрянных и 1 золотой жетон действия

Для каждого игрока (5 разных цветов):

- 12 воинов
- 5 жетонов действий
- 1 маркер очков молитвы
- 1 поле игрока
- 1 маркер очередности хода
- 3 пирамиды (белая, красная и синяя)
- 6 боевых карт

Пирамиды: У каждого игрока есть три пирамиды: одна белая, одна красная и одна синяя. Пирамиды позволяют игроку покупать тайлы силы (см. стр. 4). Уровень пирамиды равен числу, отображаемому на её вершуске. Пирамиды должны размещаться в разных районах города игрока.

Войска: Каждая фигурка представляет воина. Все воины игрока в одном секторе формируют одно войско.

ВАЖНО!

Одно войско не может содержать больше пяти воинов.

Это означает, что один игрок не может размещать больше пяти воинов в одном секторе.

Очки молитвы: Очки молитвы - основной ресурс игры, за счет которого игроки могут выполнять различные действия. Очки молитвы обозначаются символом Анх. Игрок НИКОГДА не может иметь более 11 даже с тайлом силы.

Некоторые объекты и события позволяют игрокам получать ПО:

- Квадратные жетоны ПО постоянные и не могут быть потеряны.
- Круглые жетоны ПО временные и могут быть потеряны (обычно в результате вторжений).
- Победные очки называются ПО, и на них содержится символ, похожий на глаз.

➤ Пирамида нулевого уровня не размещается на поле. Игрок оставляет пирамиду в резерве, пока не достроит её хотя бы до первого уровня

Как получить постоянное ПО:



Нападая, побеждаете в битвах



Получив ПО за тайлы силы



Управляя Сфинксом



Управляя двумя храмами в конце дневной фазы



Жертвуя 2 воинов в Святилище всех богов

Как получить временное ПО:



Увеличивая уровень пирамиды до 4, или управляя одной пирамидой соперника 4-го уровня



Управляя храмами

Карты божественного вмешательства. Всего 35 карт. Далее по тексту называются КБВ.

Тайлы силы. Тайлы силы существенно меняют возможности каждого игрока и могут изменять некоторые правила игры. Есть три цвета тайлов силы, соответствующие трем цветам пирамид. Ветки тайлов силы состоят из тайлов от 1 до 4 уровней. Всего по 4 тайла каждого уровня одного цвета, то есть всего 16 тайлов каждого цвета. Тайлы Силы должны всегда лежать в открытую.

➤ Типы тайлов силы
Белые: в основном для молитвы и ресурсов.
Красные: в основном для атаки и передвижения.
Синие: в основном для защиты и управления.

Подготовка к игре

- Игровое поле размещается в центре стола ①. Сторона поля выбирается в зависимости от количества игроков (см. стр. 1). Напоминание: для 2 и 3 игроков восточная сторона поля недоступна.
- Все тайлы силы размещаются лицом вверх на одной из сторон игрового поля. ②
- Временные ПО храмов. ③
- Постоянные ПО Святилища всех богов. ④
- Другие ПО размещаются возле игрового поля. ⑤

Каждый игрок выбирает город и получает:

- Персональное поле. ⑥
- 5 жетонов действия ⑦
- 1 знак молитвы размещается на значении 5 на персональном поле на шкале очков молитвы. ⑧
- 12 воинов (10 воинов размещаются в городе, в районах с пирамидами, с ограничением 5 воинов на сектор. 2 воина остаются в резерве). ⑨
- 6 боевых карт, каждый игрок получает карты своего цвета. ⑩
- 3 Пирамиды (пирамиды 0 уровня остаются в резерве игрока). ⑪
- Каждый игрок получает случайную КБВ. Колода оставшихся КБВ размещается возле и поле лицом вниз. ⑫

В первый ход игроки определяют порядок хода случайным образом. ⑬

Затем каждый игрок в свой ход распределяет 3 очка уровней между своими пирамидами, выбирая одну из следующих комбинаций уровней пирамид: 1 / 1 / 1 или 2 / 1 / 0.





Обзор цикла

Игра представляет собой череду фаз Ночи и Дня и идёт до тех пор, пока хотя бы один игрок не победит.

А - ночь (подготовительная фаза):

- Получение 2 очков молитвы
- Получение КБВ
- Выполнение ночных эффектов силы
- Определение порядка хода



В - день (фаза действий):

- Использование жетонов действий
- Получение очков молитвы и постоянных ПО



Режим для начинающих:

В подготовительную фазу выложите тайлы силы только 1 уровня. Тайлы 2 уровня могут быть сыграны только в начале второй фазы дня.

Пирамиды можно развить до второго уровня, не выше.

Победителем становится игрок, набравший первым 4 ПО, а не 8 к концу одной из фаз дня.

А - НОЧНАЯ ФАЗА

1. Распределение очков молитвы

Каждый игрок получает 2  (плюс очки молитвы за счет тайлов силы, если таковые имеются у игрока).

2. Получение КБВ

Каждый игрок в порядке хода получает случайную КБВ. Количество КБВ на руке игрока не ограничено.

Использование КБВ не считается за действие. Разрешается играть несколько КБВ за одну фазу, в том числе и с тем же эффектом (эффекты суммируются). Сыгранная карта сбрасывается лицом вниз. Если колода КБВ заканчивается, перетасуйте карты из сброса для создания новой.

Чтобы сыграть КБВ, игрок должен:

- Заплатить стоимость, если есть (1 ).
- Сыграть карту только в определенное время.

3. Выполнение эффектов силы

В порядке хода каждый игрок применяет эффект своих тайлов силы, содержащих ночные символы.

Например: Тайл Рука Бога позволяет игроку поднимать один уровень его пирамиды бесплатно.

4. Определение порядка хода

Порядок хода определяется следующим образом:

- Игрок с наименьшим количеством победных очков определяет, кто в каком порядке делает ходы
- В случае равенства, порядок определяет игрок, который в предыдущий раунд делал свой ход раньше в порядке хода.

В первый раунд порядок хода определяется случайным образом.

Описание карты божественного вмешательства

Заплатите стоимость использования карты (некоторые карты бесплатны, некоторые стоят 1 , заплатив перед использованием).

Эффект карты (смотрите памятку по картам)

Фаза, в которую можно сыграть карту:



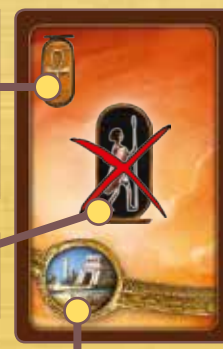
В фазу дня в свой ход, кроме боя



Во время хода противника, кроме боя



Во время боя, в котором вы принимаете участие



В - Дневная фаза (фаза действий)

Каждый игрок имеет 5 жетонов действий.

В порядке очереди игроки кладут по одному жетону действий на один из секторов на своем индивидуальном поле и выполняют выбранное действие **НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНО**.

Эта процедура повторяется до тех пор, пока все жетоны действий не будут использованы, то есть за 5 ходов.

Важно!

Сектор должен быть пустым, нельзя положить два жетона действия в один и тот же сектор.

В конце пяти ходов, каждый игрок должен разместить жетоны таким образом, чтобы хотя бы по одному жетону находилось в первых трех уровнях пирамиды действий на индивидуальном поле.

Заметка:

Золотой сектор в верш пирамиды используется только за счет тайла силы "Божественная воля" (золотой жетон действия).



Описание доступных действий THE ACTIONS

1 • Молитва

Получите 2 незамедлительно.

2 • Строительство пирамиды

Это действие позволяет игрокам увеличивать уровень одной пирамиды. Игрок может улучшать только одну пирамиду за счет выбранного действия. Однако, он может улучшить одну пирамиду сразу на несколько уровней раз за одно действие.

Стоимость в равна числу на уровне пирамиды, на который игрок планирует её увеличить. Если игрок увеличивает пирамиду на несколько уровней, то стоимость равна сумме всех уровней, на которые пирамида была улучшена.

Эффекты пирамид:

- Позволяют телепортироваться к обелиску за 2 (подробнее см. ниже).
- Позволяют игроку покупать тайлы силы того же цвета и уровня, что и пирамида.
- Четвертый уровень каждой пирамиды дает по 1 временному ПО.

Игрок, контролирующий пирамиду соперника своим войском, получает все её эффекты (в том числе и временное ПО за 4-й уровень пирамиды). До тех пор, пока пирамида игрока находится под контролем соперника, игрок не может использовать её эффекты.

3 • Покупка тайла силы

Это действие позволяет покупать **один** тайл силы выбранного цвета. В следующий раз купить тайл силы такого же цвета игрок может только в свой следующий ход в следующей фазе дня.

Тайлы силы позволяют игроку получать преимущества в игре и разрабатывать свою стратегию использования комбинаций тайлов силы.

Условия покупки: Для покупки тайла силы игрок должен иметь пирамиду того же цвета и уровня, равную или выше, чем желаемый тайл силы.

Стоимость покупки тайла силы равна его уровню. Тайл силы, купленный игроком, остается у него до конца игры и не может быть потерян. Он размещается перед игроком в пределах видимости других игроков.

Например, купив "Щит Нейта", который является синим тайлом третьего уровня, вы должны иметь синюю пирамиду 3 или 4 уровня. Стоимость тайла будет равна 3 .

Пример: Улучшение пирамиды со 2 уровня до 3 уровня стоит 3 .

Пример: Улучшение пирамиды с 1 уровня до 3 уровня будет стоить 5 (2 за улучшение с 1 до 2, 3 за улучшение со 2 до 3).

➤ **Напоминание:** Если пирамида не размещена на поле, это означает, что она 0 уровня. Когда пирамида получает 1 уровень, сразу же разместите её в незанятом районе своего города.

Эффекты тайлов силы выполняются немедленно. Однако, некоторые тайлы дают эффект только в определенное время игры (например, "Боевая сила", "Жрецы" или тайлы, которые разрешены во время ночной фазы).

Важно!

Игрок не может купить и не может никогда иметь 2 идентичных тайла силы.

Это также относится ко всем тайлам с одинаковыми эффектами и иллюстрациями, даже если они разного цвета, как например, "Деяние Божье" или "Победное очко".

Ч. Найм (вербовка)

Заплатите Х сразу же за найм Х солдат.

Эти солдаты должны быть взяты из резерва и размещены в одном, двух или трех районах в вашем городе.

Если игрок контролирует район соперника:

- Тогда игрок не может нанимать солдат в контролируемый район соперника (игрок может выполнять найм только в своем городе).

- Игрок, чей район захвачен, может нанимать в этот район солдат как обычно. Это действие сразу же приводит к битве (это считается атакой).

Важно!

Войско может содержать максимум 5 солдат.

5. Передвижение / атака

Действие Передвижение позволяет переместить одно войско.

Не обязательно двигать всех солдат в войске. Игрок может оставить нескольких из них по пути движения. Более того, игрок может объединять солдат из секторов, который оказываются на пути, пока не исчерпает дальность передвижения.

По умолчанию передвижение одного войска возможно на 1 сектор.

Дальность передвижения можно увеличить:

- за счет тайла силы, который применяется ко всем войскам.
- за счет возможностей существ.
- за счет КБВ, используемой в момент движения.

Войско может двигаться тремя разными способами:

А) Передвижение по земле. Игрок передвигает одного или нескольких солдат из одного войска в соседний сектор.

В) Через порт. Переход через Нил между двумя портами, соединенных стрелками. Это считается, как передвижение на один сектор, без дополнительной стоимости.

С) Используя телепортацию от пирамид. Игрок может телепортировать войско от пирамиды (со своей территории или территории соперника) к сектору, содержащему обелиск.

- За телепортацию игрок должен заплатить 2.
- Телепортация не считается тратой дальности передвижения.

Исходя из своих возможностей и дальности передвижения, войско может чередовать телепортацию от пирамиды и наземное передвижение через порт в одном действии "Передвижение" без каких-либо ограничений.

Описание тайла силы

Уровень. Показывает уровень тайла, его цвет (белый, красный или синий) и стоимость (от 1 до 4 анков)

Цвет для напоминания

Эффект тайла (смотрите памятку по эффектам тайлов)

Фаза, в которую тайл может быть использован:



Дневная фаза



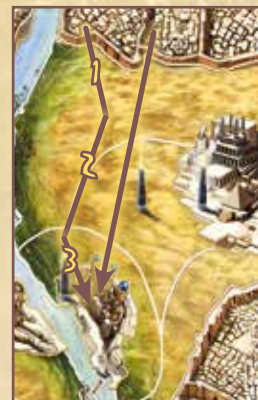
Ночная фаза



Фаза битвы



➤ **Напоминание:**
Управляя пирамидой соперника игрок может покупать тайлы силы, того же цвета и уровня, что и захваченная пирамида.



Пример:

Клэр хочет передвинуть свое войско из её города в храм на восточном берегу Нила.

Она может это сделать двумя способами:

А - Используя телепортацию. Клэр платит 2 и телепортирует свое войско прямо в храм.

В - Если не использовать телепортацию, Клэр требуется дальность движения 3 (см. рисунок выше). Эту дальность движения можно получить, если Клэр имеет тайл силы "Скорость Бога" и "Подземного пустынного змея" в её войске.

Клэр сохранит 2, достигнув того же места.

Стены:

Города игроков окружены стенами. В город соперника можно войти только в том случае, если игрок **начинает** движение войском из сектора, граничащего со стеной города. Но это не означает, что невозможно передвинуть и войти в город соперника в тот же ход. Стены города не влияют на игрока, которому принадлежит этот город.

Каждый район города также окружен стеной.

Атака!

Всякий раз, как вы передвигаете войско, если вы проходите через сектор, в котором есть войско соперника, или оканчиваете на нем движение, происходит битва, а действие передвижения заканчивается.

➤ **Исключение из правила стен:**
Способность **Открытые ворота** отменяет эффект стен.

➤ **Уточнение:**
Если перед битвой защищающийся использует КБВ **Побег**, то битва отменяется, а игрок может продолжить свое движение.

Описание боя

В начале боя атакующий и защитник должны выбрать по две боевых карты:

- Первая карта должна быть сразу же сброшена лицом вверх или вниз.
- Вторая карта играет в бою.

Каждый игрок также может добавить одну или больше КБВ. Они скрытно кладутся под вторую боевую карту так, чтобы соперник не видел карты и их количество.

После того, как оба игрока определились с выбором, выбранные карты вскрываются. Если есть КБВ, их также необходимо вскрыть, и игроки должны заплатить их стоимость использования, если это необходимо.

После боя сыгранные боевые карты сбрасываются (а также сыгранные КБВ) лицом вниз или лицом вверх в соответствии с выбором игроков, сделанным в начале игры. Когда игрок сбросил все 6 боевых карт, он берет их же все обратно в руку.

Боевые карты сбрасываются в личный сброс, а КБВ в общий.

Определение победителя в бою

Сила игрока в бою определяется путем суммирования характеристик:

- Количество солдат в войске
- Сила боевой карты игрока.
- Все атакующие или защитные бонусы с тайлов силы игрока.
- Все бонусы, которые дают создания, используемые в бою.
- Все бонусы, которые дают КБВ с фазой боя.

Игрок, у которого значение суммарной силы в бою выше, объявляется победителем.

➤ **Уточнение:** В случае ничьи защищающийся игрок побеждает в битве.

Подсчет жертв

Каждая боевая карта имеет значение урона и/или защиты.

Эти значения могут увеличиваться за счет КБВ, тайлов силы и созданий.

И победитель, и проигравший в бою теряют количество солдат, равное суммарному значению урона его соперника за вычетом суммарного значения защиты игрока.

Вполне возможно, что победитель может потерять всех своих солдат. Он по-прежнему является победителем, даже если у проигравшего есть выжившие.

Получение победных очков

Если атакующий выигрывает бой и имеет хотя бы одного выжившего солдата, он получает одно постоянное ПО. Атакующий, который проигрывает битву, не получает никакого ПО. Защитник не получает никакого ПО, даже если он выиграл битву.



Пример:

Жак двигает свое войско к храму, занятому войском Гийома.

- Жак является атакующим. Войско состоит из 5 солдат. Он имеет:

- Тайлы силы **"Зарядка!"** (+1 сила, когда атакуешь) и **"Лезвие Нейта"** (+1 сила во всех битвах).

Базовая сила Жака равна 7 (5+1+1).

- Гийом является защищающимся. Его войско состоит из 4 солдат, а также одного создания **"Предок слона"** (+1 сила к войску).

Базовая сила равна 5 (4+1).

Каждый игрок выбирает две боевые карты скрытно от соперника. Сначала одну карту нужно будет сбросить, а вторую нужно будет сыграть.

- Жак играет свою боевую карту: **3 силы и 2 урона**. Он не использует КБВ.

- Гийом играет свою боевую карту: **2 силы и 2 защиты** и 2 КБВ скрытно под своей боевой картой: **"Бронзовая стена"** и **"Ярость войны"**.

Оба игрока одновременно показывают свои карты и объявляют значения боя:

Отступление

Побежденный игрок должен выбрать между отзывом его войска (см. ниже) или отступлением. Если он решит отступить, то победитель битвы должен выбрать соседний сектор, незанятый войсками других игроков, куда войско побежденного будет отступать. Если такого сектора нет, то отступление невозможно.

Отзыв войска

После битвы и победитель, и проигравший могут выбрать отзыв выживших солдат к их богу.

Игрок получает 1 ♀ за каждого отозванного солдата. Эти солдаты кладутся в резерв к игроку. Позднее они будут доступны для найма.

Нельзя разделять войско, то есть нельзя отозвать нескольких солдат, а других оставить в секторе или отступить.

- Сила Жака: 10 (7+3 из карты).
- Сила Гийома: 9 (5+2 из карты и его КБВ. Он должен заплатить один ♀ за КБВ)

Жак объявляется победителем.

Урон:

- Жак наносит 2 урона Гийому, но у того 3 защиты (его карта и слон).

Гийом не теряет ни одного солдата, но не наносит никакого урона.

Жак победитель. Он был атакующим и ещё имеет нескольких выживших солдат. Он получает 1 постоянное ПО.

Гийом выбирает отзыв его войска. Он получает 4 ♀ и возвращает свое существо к себе в резерв.

Жак также может отозвать свое войско, но выбирает остаться в секторе.

Все карты игроков должны быть сброшены.

Существа

В игре есть семь существ. Они дают ряд преимуществ войскам, с которыми вместе передвигаются. Существа можно получить за счет покупки соответствующего тайла силы.

Игрок может сразу же разместить существо в одном из своих трех районов города, если в этом районе находится хотя бы один солдат.

В противном случае существо размещается перед игроком, на соответствующем тайле силы.

Важно!

Игрок не может иметь более одного существа в секторе, даже если это один из районов его города.

Существо не считается солдатом, поэтому:

- Оно не засчитывается в предел 5 солдат.
- В бою только его бонус на тайле силы добавляется к суммарной боевой силе (то есть оно не увеличивает количество солдат).

Создание не может быть убито. Если последний солдат в войске погибает, то существо сразу же возвращается обратно в город в район, где есть хотя бы один солдат. Если таких районов нет, то существо возвращается в резерв игрока на тайл силы.

Существо в резерве можно вернуть на игровое поле в один из районов города игрока, когда он использует действие Найм. Если несколько существ в резерве, игрок может выбрать, которого из них он хочет вернуть первым.

Описание тайла силы существа

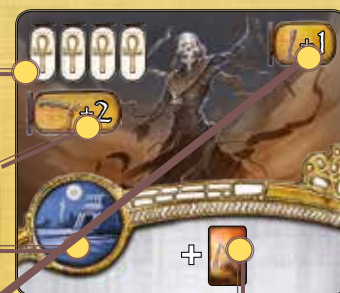
Уровень: показывает уровень тайла, его цвет (белый, красный или синий) и его стоимость (от 1 до 4 анков)

Возможности существа

Фаза, когда эффекты тайла могут быть активированы

Увеличение дальности движения (для отряда, с которым находится существо)

Эффект тайла (некоторые существа не имеют эффектов)



Управление храмом

Игрок, который в конце боя или действия передвижения контролирует храм, получает одно временное ПО за соответствующий храм. Для контроля над храмом игрок должен иметь хотя бы одного солдата в нем. Когда солдат игрока в храме не осталось, игрок должен вернуть временное ПО обратно.

➤ **Напоминание:**
Святыни всех Богов не являются храмом.

Получение очков молитвы и постоянных победных очков

Когда все игроки заканчивают свои действия, начинается распределение очков молитвы и постоянных ПО.

- Игрок, контролирующий храм в дельте Нила, может убрать одного солдата из храма и положить его к себе в резерв. Он получает 5 .
- Игрок, контролирующий другие храмы получают 2 или 3 . Они также сохраняют соответствующие временные ПО.
- Игрок, контролирующий Святилище всех Богов может убрать двух солдат из Святилища и положить их к себе в резерв. Этот игрок получит одно постоянное ПО.
- Любой игрок, который контролирует хотя бы два храма (Святилище всех Богов не храм) получает одно постоянное ПО.

Окончание игры

Как только у игрока есть хотя бы 8 ПО (или 10 в соответствии с выбранной длительностью игры) в конце дневной фазы, он объявляется победителем. В случае ничьей, победитель выявляется в следующем порядке:

- Игрок с наибольшим количеством ПО
- Игрок с наибольшим количеством ПО за битвы
- Игрок, который ходил раньше в предыдущей дневной фазе.

Тактические советы

Атака!

В игре Кемет отсиживание обычно не является победной стратегией. Один из наиболее распространенных способов заработать ПО - побеждать в бою, как атакующий. Это означает, что иногда лучше отказаться от позиции, чтобы проверить свою удачу и атаковать соперника. Это также означает, что каждое из ваших войск - потенциальная цель.

Кемет - игра, которая может пройти очень быстро (обычно от 4 до 7 ходов), и даже если вы купили много тайлов силы, а ваши соперники контролируют храмы, они будут получать очки молитвы и ПО в конце хода, и вы можете не добиться победы.

Дельта Нила

Это наиболее мощная площадь в игре. В зависимости от количества участников в игре, вы обнаружите там храм, дающий 5 очков молитвы и, возможно, Святилище всех Богов.

Также это область, откуда нет возврата, потому что там нет пирамиды для телепортации, а по Нилу оттуда пройти нельзя.

Хотя эта область и является опасной, не пренебрегайте ею. Многие решающие сражения происходят там, и она является чрезвычайно полезной в ходе игры.

Защищать ли свой город?

На ранней стадии игры ваш город представляет не самый большой интерес для соперников, потому что это не дает им ни одного ПО, ни очков молитвы. В лучшем случае это может дать ему уровень вашей пирамиды, если уровень его пирамиды меньше. Таким образом, не обязательно держать солдат в начале игры в вашем городе для обороны. Кроме того, она естественным образом защищена стенами, а тот факт, что вербовка происходит в городе, позволяет легче выбивать вам соперника из города.

С другой стороны с того момента, когда у вас появляется пирамида 4 уровня, она становится желаемой целью для соперников, особенно в конце игры. Но опять же, если у вашего соперника нет тайла силы "Открытые ворота", то вы вполне можете предвидеть действия соперников.

Отзыв солдат

После боя часто бывает заманчивым удерживать свои позиции и сохранять контроль над храмом после тяжелой битвы. Тем не менее, ваши войска могут быть легкой мишенью для соперника. Одиноким солдат в храме почти автоматически даст ПО следующему сопернику, который на него нападет.

Отзыв войска к Богу позволяет восстанавливать очки молитвы, чтобы набрать новую армию для новой атаки.

FAQ

Передвижение

В: Могу я контролировать свое существо отдельно от войска?

О: Нет, с этого момента существо больше не передвигается. Если нет хотя бы одного солдата, то оно возвращается в резерв до следующего действия найма (вербовки), либо выставит существо к войску в вашем городе.

Красные тайлы силы

В: **Божественная рана:** Могу я сбросить одну КБВ, которую сыграл в бою, чтобы получить +1 силы?

О: Нет.

Синие тайлы силы

В: **Подземный пустынный змей** отменяет способности всех существ, вступивших в бой?

О: Да. Если ваше войско сопровождается змеей, то существо в войске соперника как бы не участвует в сражении.

В: **Предвидение:** Должен ли мой соперник показывать мне КБВ, которые он хочет сыграть в бою?

О: Нет. "Предвидение" позволяет увидеть только боевую карту вашего соперника, но не КБВ.

В: **Действие Бога и Божественная воля:** Если у игрока есть оба эти тайла, может ли он играть оба эти тайла в одну фазу?

О: Да, он будет играть 3 действия подряд. Напоминаем, что дополнительные жетоны действий также должны быть размещены в свободных клетках.

Белые тайлы силы

В: **Дальновидность:** Суммируется ли этот тайл с тайлами "Божественное благо" и "Эффект мумии"?

О: Нет. Только одна карта выбирается из 5 КБВ. Остальные карты по другим тайлам не выбираются из этих 5, а берутся из колоды.

В: **Дальновидность:** Что делать с оставшимися 4 картами?

О: Мы кладем их обратно в колоду и затем перетасовываем её.

В: **Жрец Бога Ра:** Можно ли получить тайл силы бесплатно?

О: Да. В этом случае он действует так же, как и тайл "Жрица".

В: **Жрец Бога Ра:** Если я улучшаю пирамиду на несколько уровней, могу ли я использовать тайл силы за каждый уровень?

О: Нет, за одно действие только 1 скидка. То есть за улучшения пирамиды на несколько уровней, вы экономите только 1 очко молитвы за действие.

Божественное вмешательство

В: Могу ли я играть **Вето** против КБВ соперника в бою?

О: Нет.

В: Позволяет ли **Побег** двигаться мне в направлении сектора, откуда пришел мой соперник?

О: Да, если он пустой.

Разные вопросы

В: Какую функцию несет золотой круг на вершине пирамиды на моем персональном поле?

О: В этот круг кладется жетон, который дает тайл силы "Божественная воля". Если он у вас есть, то он будет выполняться каждую дневную фазу, как обычный жетон. Вы должны выбирать между двумя действиями: перемещением и вербовкой.

Вопросы, замечания, предложения?
Ищите обновления FAQ на matagot.com!
По любым вопросам не стесняйтесь обращаться к нам по email на contact@matagot.com.

Перевод и редактирование: Роб Стрит, Эрик Франклин, Майкл Кренерт, Фабьен Конус.

Перевод на русский язык: Алексей Белов. Корректировал Владимир Жданов.

По поводу ошибок в переводе обращайтесь личным сообщением на http://tesera.ru/user/Cruz_Castillo/.

Благодарности:

Мы хотим сказать Спасибо всем, кто участвовал в том, чтобы этот проект стал удачным.

Во-первых, тем, кто нашел время, чтобы протестировать игру, дать критику, сделать её лучше. Таких людей слишком много, чтобы мы могли перечислить их здесь, но мы особенно признательны Клеру Монтягу и Фреду "izdead" Пфистеру. А также Мэтью и Яну, Ричарду Стейнекеру, Фреду Зинди, Стиву Ситтлеру, Филибойсам, политекс...

Также большое Спасибо команде Матагот за их энергию и самоотверженность (мы никогда не отправляли раньше столько электронных писем в жизни): особенно Доре и Барбаре, но специальное спасибо Арно за его гипертязчивость и Хишаму за его работу в тени.

Было очень приятно видеть, как "Хор и его друзья бьются друг с другом" в Кемете.

Результат очаровывает.

Надеемся, мы никого не забыли, но в этом не будет ничего удивительного, так как эта работа было очень долгой...

Жак и Гийом

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Со знаком "дня" играется только дневную фазу (а не в фазу битвы).
 Со знаком "битвы" играется только в фазу битвы (а не в фазу дня).
 Со знаком "черный картуш" играется только во время хода соперника.



Гнев войны
 Цена: 0 Эффе́кт:
 вы получаете +1
 к силе в этом
 бою.



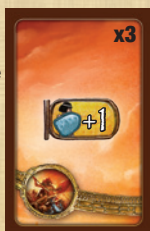
Гнев войны
 Цена: 1 Эффе́кт:
 вы получаете +2
 к силе в этом
 бою.



Кровавая битва
 Цена: 0 Эффе́кт: вы
 получаете +1 к
 урону в этом бою.



Кровавый бассейн
 Цена: 1 Эффе́кт: вы получаете
 +2 к урону в этом бою.



Бронзовая стена
 Цена: 0 Эффе́кт: вы
 получаете +1 к
 защите в этом бою.



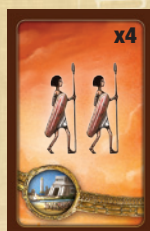
Железная стена
 Цена: 1 Эффе́кт: вы
 получаете +2
 к защите в
 этом бою.



Огненный дождь
 Цена: 1 Эффе́кт: уничтожьте
 одного вражеского
 солдата.



Молитва
 Цена: 0 Вы получаете 2



Вербовка
 Цена: 0 Эффе́кт: вы
 можете добавить
 2 солдат в ваш
 город или к
 существующему
 войску.



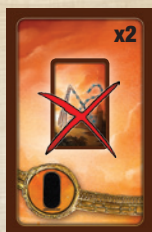
Кража маны
 Цена: 0 Эффе́кт: каждый
 соперник теряет по
 1, вам +1.



Телепортация
 Цена: 1 Эффе́кт:
 телепортируйте
 войско к обелиску.
 Играйте во время
 действия движения.



Открытые ворота
 Цена: 1 Эффе́кт:
 игнорируйте эффект
 стен. Играйте во
 время действия
 движения.



Вето
 Цена: 0 Эффе́кт: сыграйте
 карту, чтобы
 отменить эффект
 только что
 сыгранной КБВ.
 Играйте во время
 хода соперника,
 но не во время
 боя.



Бегство
 Цена: 0 Эффе́кт: отмените бой в
 секторе, то есть бой не
 начинается. Вы теряете
 сектор. Ваше войско
 передвиньте на свободный
 соседний сектор. Играйте
 карту, если соперник
 атакует вас.

Красные тайлы силы

Напоминание: нельзя покупать тайлы силы с одинаковым эффектом.

Level 1



ЗАРЯД!

Вы получаете +1 к силе в бою, когда атакуете.



ЗАРЯД!

Вы получаете +1 к силе в бою, когда атакуете.



ЗВЕЗДНЫЕ ВРАТА

Во время действия движение стоимостью телепортации -1.



БОЖЕСТВЕННАЯ СКОРОСТЬ

Во время действия Движение все ваши войска получают +1 к дальности перемещения.

Level 2



РЕЗНЯ

В бою все ваши войска получают +1 к урону.



НАСТУПАТЕЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ

Верните в руку ваши сброшенные боевые карты. Замените одну из них сразу после покупки на специальную карту +3 к силе / +3 к урону.



ОТКРЫТЫЕ ВОРТА

Все ваши войска игнорируют эффект стен.



ТЕЛЕПОРТ

Во время действия движение вы можете телепортировать свои войска от обелиска.

Level 3



КОРОЛЕВСКИЙ СКОРОБЕЙ

Для войск в одном секторе: +2 к дальности передвижения, +2 к силе в бою.



ЛЕЗВИЯ НЕЙТЫ

Во всех боях все ваши войска получают +1 к боевой силе.



БОЖЕСТВЕННАЯ РАНА

В бою после вскрытия боевых карт можете прибавить +1 к силе за каждую КБВ, которую вы сбросили, не играя.



ПОБЕДНОЕ ОЧКО

1 победное очко.

Level 4



ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН

Для войск в одном секторе: +1 к дальности передвижения, +2 к боевой силе, +2 к урону.



ИНИЦИАТИВА

Когда вы атакуете, уничтожьте 2 солдат атакowanego войска перед началом битвы. Если после применения эффекта все солдаты соперника погибли, то игрок не получает ПО.



ФЕНИКС

Для войск в одном секторе: +1 к дальности передвижения, +2 к боевой силе. Войско игнорирует эффект стен.



ДЕЯНИЕ БОГА

Возьмите дополнительный серебряный жетон действия. Вы должны размещать и играть его также, как и обычный жетон.

СИНИЕ ТАЙЛЫ СИЛЫ

Напоминание: нельзя покупать тайлы силы с одинаковым эффектом.

LEVEL 1



ВЕРБУЮЩИЙ ПИСАРЬ
Действие вербовка дает на 2 солдата больше.



ВЕРБУЮЩИЙ ПИСАРЬ
Действие вербовка дает на 2 солдата больше.



ОБОРОНА!
Вы получаете +1 к силе в бою, когда обороняетесь.



ОБОРОНА!
Вы получаете +1 к силе в бою, когда обороняетесь.

LEVEL 2



ЛЕГИОН
Ваши войска могут состоять максимум из 7 солдат вместо 5.



СЛОН-ПРЕДОК
Для войска в одном секторе: +1 к дальности передвижения, +1 к боевой силе, +1 к защите.



ЗАЩИТНАЯ СТРАТЕГИЯ
Верните в руку ваши сброшенные боевые карты. Замените одну из них сразу после покупки на специальную карту +3 к силе / +3 к защите.



ПУСТЫННАЯ ЗМЕЯ
Для войска в одном секторе: +1 к дальности передвижения. Отменяет эффекты любых других существ в бою.

LEVEL 3



ЩИТ НЕЙТЫ
В бою все ваши войска получают +1 к защите.



ПОБЕДА В ОБОРОНЕ
Если вы побеждаете в бою, как обороняющийся, вы также получаете 1 ПО.



ПРЕДВИДЕНИЕ
В бою ваш соперник должен показать вам свою боевую карту перед тем, как сыграть её.



ПОБЕДНОЕ ОЧКО
1 победное очко.

LEVEL 4



ПОДКРЕПЛЕНИЕ
Во время ночной фазы вы можете добавить 4 солдат к войску и/или в ваш город.



СФИНКС
Для войска в одном секторе: +2 к боевой силе. Получите также 1 ПО.



БОЖЕСТВЕННАЯ ВОЛЯ
Возьмите золотой жетон также, как обычный жетон, но во время выбора действия размещать вверху пирамиды, обеспечивая либо действие движение, либо вербовку.



ДЕЯНИЕ БОГА
Возьмите дополнительный серебристый жетон действия. Вы должны размещать и играть его также, как и обычный жетон.

БЕЛЫЕ ТАЙЛЫ СИЛЫ

Напоминание: нельзя покупать тайлы силы с одинаковым эффектом.



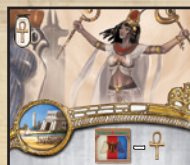
ЖРЕЦ

Во время действия Молитва, получите +1 ♣



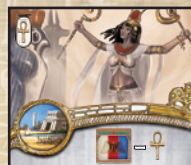
ЖРЕЦ

Во время действия Молитва, получите +1 ♣



ЖРИЦА

Когда вы покупаете тайл силы, получите скидку -1 ♣.



ЖРИЦА

Когда вы покупаете тайл силы, получите скидку -1 ♣.



РАБЫ

Во время действия "строительство пирамиды" получите за каждый уровень скидку -1 ♣.



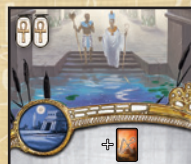
ВЫСШИЙ ЖРЕЦ

Во время ночной фазы получите 2 дополнительных ♣ во время распределения ♣.



КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Получите 2 ♣ за каждого солдата, которого вы уничтожили в бою.



БОЖЕСТВЕННОЕ БЛАГО

Во время ночной фазы возьмите дополнительную КБВ, когда они распределяются.



РУКА БОГА

Во время ночной фазы вы можете увеличить пирамиду на один уровень бесплатно.



ДАЛЬНОВИДНОСТЬ

В время ночной фазы, когда вы берете КБВ, возьмите 5 карт и выберите 1. Остальные положите обратно в колоду и перемешайте.



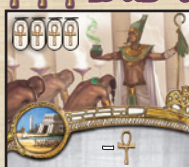
СВЯЩЕННАЯ ВОЙНА

Получите 4 ♣ за каждый бой, который вы выиграли (в атаке или в защите).



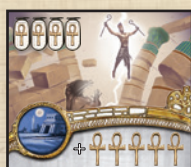
ПОБЕДНОЕ ОЧКО

1 победное очко.



ЖРЕЦ БОГА РА

Когда вы тратите ♣, то каждый раз вы платите на 1 меньше.



ЖРЕЦ БОГА АМОН

Во время ночной фазы получите 5 дополнительных ♣ во время распределения ♣.



МУМИЯ

Для войска в одном секторе: +1 к дальности передвижения, +2 к боевой силе.
Во время ночной фазы +1 КБВ.



ДЕЯНИЕ БОЖЬЕ

Возьмите дополнительный серебряный жетон действия. Вы должны размещать и играть его также, как и обычный жетон.