

Kemet di Bariot e Montiage. Da 2 a 5 giocatori. 60 minuti circa.

Foglio per spiegare il gioco a neofiti da parte di chi il gioco lo conosce già.

Siete Dei, che nell'antico Egitto si combattono per il controllo dei templi, evocando eserciti e creature mitologiche. Userete i vostri devastanti e mutevoli poteri per dominare le sabbie che circondano il Grande Fiume. Oh! Amon Ra guida la mia vendetta!

Scopo del gioco: ottenere 8 o 10 punti vittoria alla fine di una fase giorno (turno), il n° dei punti per vincere sono scelti dai giocatori per stabilire la lunghezza della partita.

Descrizione: il tabellone è diviso in aree deserto, 5 templi, 5 città, porti, obelischi ed il Santuario di tutti gli Dei.

-Città, ogni giocatore ne controlla 1, dove evoca le sue truppe, le creature mitologiche ed innalza le sue piramidi.

-Templi, forniscono Punti Preghiera (PP) che sono le risorse del gioco, danno anche Punti Vittoria (PV) temporanei. Controllare 2 templi alla fine della fase giorno fa guadagnare 1 PV permanente.

-Santuario di tutti gli Dei, non è un tempio, chi lo controlla a fine giorno, può sacrificare 2 unità al suo interno per guadagnare 1 PV permanente.

-Obelischi, sono i punti di arrivo dei teletrasporti.

-Porti, consentono l'attraversamento del Nilo.

-Piramidi, consentono l'acquisto delle Tessere Potere (TP), il loro livello è pari al n° in alto. Sono posizionate in città, entrano in gioco quando sono elevate a livello 1.

-Truppe, ogni miniatura è un unità, quelle presenti in una zona sono considerate una Truppa. Una zona o una Truppa non possono mai contenere più di 5 unità.

-Punti Preghiera PP, sono il denaro del gioco, il simbolo è un ankh, non se ne possono avere più di 11 in totale. Sono indicati sulla plancia giocatore in alto.

-Punti Vittoria PV, quelli quadrati sono permanenti ed una volta ottenuti non si possono più perdere, quelli rotondi possono essere presi dagli altri giocatori. Il simbolo è l'occhio. I PV permanenti si ottengono: vincendo le battaglie, con le Tessere Potere TP, con la Sfinge, controllando 2 templi, sacrificando 2 unità al Santuario di tutti gli Dei. I PV temporanei, rotondi, si ottengono controllando templi, elevando una piramide a livello 4 o controllando una piramide di livello 4 di un avversario.

-Tessere Potere TP, cambiano le abilità dei giocatori e le regole del gioco. Vanno da livello 1 a 4 e sono in 3 colori come le piramidi.

Fare il set up come da regolamento.

Il gioco, si svolge in cicli di notte e giorno fino a quando un giocatore vince.

Fase notte:

1 Ogni giocatore riceve 2 PP

2 Riceve quindi una Carta Intervento Divino ID. Le carte ID sono 35 in 14 tipi diversi. Non c'è limite al n° di carte ID che si possono avere in mano o giocare contemporaneamente, giocare carte non è un'azione, gli effetti si accumulano poi vanno scartate a faccia in giù. Se il mazzo finisce si rimischia lo scarto. Vanno giocate al momento giusto, di giorno, durante il combattimento o durante il turno di un altro giocatore come da icona in basso a sinistra, se indicato, bisogna pagare un PP.

3 Risoluzione Poteri col simbolo notte.

4 Ordine turno, il 1° turno si sceglie a caso, poi il giocatore con meno PV totali sceglie l'ordine come vuole, in caso di pareggio sceglie quello che giocava prima nel turno precedente.

Fase giorno: Azioni, usando i 5 segnalini, in ordine di turno, il giocatore piazza un segnalino ed applica subito gli effetti, via così a giro per 5 turni. Non si possono mettere 2 segnalini sulla stessa casella della plancia del giocatore. Alla fine del 5° giro ci devono essere segnalini su tutti e 3 i gradini della piramide.

Azioni:

-Pregare, si ottengono 2 PP.

-Elevare piramide, una sola piramide ma anche per più livelli al costo di PP pari al livello. Le piramidi consentono di teletrasportare una Truppa verso un Obelisco al costo di 2 PP, di acquistare TP del colore e del livello della piramide o inferiore. Controllare una piramide di livello 4 dà un PV temporaneo.

-Acquistare TP del colore specificato, bisogna avere la piramide del colore e del livello giusto, il costo è pari al livello della TP. Le TP non possono essere perse. Non si possono comprare TP con effetto identico, anche se di colore diverso.

-Reclutare, pagare X - PP per reclutare X unità che vanno piazzate nei quartieri della città (max 5). Se si reclutano unità in un quartiere occupato da un avversario comincia subito una battaglia.

-Muovere-attaccare, spostare 1 truppa, nel movimento si possono lasciare unità o raccoglierne senza superare il massimo di 5. Il movimento base è di 1 zona che può essere aumentato da TP, creature mitologiche, carte ID. Si può muovere via terra, attraverso porti connessi, col teletrasporto da una piramide ad un obelisco al costo di 2 PP, il teletrasporto non consuma punti movimento. In un'azione movimento si possono usare anche tutti i sistemi contemporaneamente.

Mura, hanno effetto solo sugli avversari e si può superarle solo iniziando il movimento da un area adiacente la città, l'abilità Cancelli Aperti ignora questa regola. Se una truppa entra in una zona di un'altra truppa il movimento finisce ed inizia subito una battaglia.

Battaglia: i 2 avversari scelgono 2 carte battaglia delle 6 a loro disposizione, una la scartano e l'altra la usano in battaglia, a questa si possono aggiungere carte ID, sempre coperte, quando entrambi hanno finito, si girano le carte e si pagano eventuali PP per le carte ID. Dopo lo scontro le carte battaglia si scartano e dopo averle giocate tutte e 6 si riprendono in mano.

Determinare il vincitore: sommare il n° di unità (non le creature mitologiche) il valore di forza della carta battaglia ed i bonus da carte ID, creature e TP. Il valore più alto vince, in caso di pareggio vince il difensore.

Conteggio vittime: le carte battaglia hanno un valore danno e una protezione aumentati dai vari bonus, i giocatori perdono tante unità pari al valore del danno avversario meno la propria protezione. Se l'attaccante vince e rimane con almeno 1 unità, ottiene un PV permanente. Il difensore no.

Ritirata: il perdente può decidere di ritirarsi o richiamare le truppe, se si ritira il vincitore decide in quale zona vuota mandarlo.

Richiamare una Truppa: dopo il combattimento entrambi possono rimettere la Truppa nella riserva, ottenendo 1 PP per unità ritirata, non è possibile fare un richiamo parziale.

Creature mitologiche: sono 7, entrano in gioco in città se vi è presente una Truppa, altrimenti attendono il prossimo reclutamento. Non può esserci più di una tua creatura in una zona, non sono unità, non possono essere distrutte, se la Truppa che la accompagna scompare, ritorna in città.

Controllo dei templi: chi ha unità su un tempio lo controlla ed ottiene un PV temporaneo, controllare almeno 2 templi dopo la fase giorno, fa guadagnare 1 PV permanente.

Attribuzione PV: finite le azioni chi controlla il tempio del delta può richiamare 1 unità dal tempio e guadagnare 5 PP. Gli altri templi forniscono 2 o 3 PP. Chi controlla il Santuario di tutti gli Dei può richiamare 2 unità ed ottenere 1 PV permanente.

Fine partita: alla fine della fase giorno se un giocatore ha 8 o 10 PV la partita termina, in caso di pareggio vince: chi ha più PV, poi chi ha più PV da battaglie, poi chi è prima nel turno.

Consigli tattici: non temporeggiare, un attacco riuscito fornisce 1 PV. Il delta del Nilo è molto potente ma è a senso unico, qui si svolgono spesso le battaglie decisive. Proteggi le piramidi solo quando sono a livelli alti, le mura ti proteggono e il reclutamento avviene in città. Dopo una battaglia se la Truppa è debole, richiamala, 1 o 2 unità da sole sono un facile bersaglio per ottenere un PV.

Ho cercato di condensare al massimo tutte le informazioni. Hanno bisogno comunque di essere spiegate davanti al tabellone.

Spero possa servire a qualcuno.

Ciao Dome/Pepita