

# KEMET

UN GIOCO DI JACQUES BARIOT E GUILLAUME MONTIAGE,  
ILLUSTRATO DA DIMITRI BIELAK, EMILE DENIS E NICOLAS FRUCTUS  
DA 2 A 5 GIOCATORI, DAI 13 ANNI IN SU. DURATA DEL GIOCO: 60 MINUTI

Nell'epoca mitica dell'Antico Egitto le potenti divinità inviavano le loro truppe in epiche battaglie per fare sfoggio del loro potere. Nel mezzo delle aride sabbie del deserto o al cospetto di templi colossali, utilizzavano i più svariati poteri per dare supporto alle truppe, evocare e controllare creature mitologiche e ottenere la supremazia.

## OBIETTIVO DELLA PARTITA

L'obiettivo della partita è di ottenere 8 Punti Vittoria (partita breve) o 10 Punti Vittoria (partita lunga). La modalità (breve o lunga) deve essere scelta prima dell'inizio della partita.

## COMPONENTI DEL GIOCO

### IL TABELLONE

Il tabellone ha due lati. Uno viene utilizzato per la partita con 3 o 5 giocatori, mentre l'altro per la partita con 2 o 4 giocatori.

**Inoltre, nelle partite con 2 o 3 giocatori, la riva orientale è inaccessibile per l'intera partita.**



5 giocatori



4 giocatori



3 giocatori



2 giocatori

Il tabellone è diviso in aree del deserto e aree speciali: le città dei giocatori, i templi e il Santuario di Tutti gli Dèi. In aggiunta, i porti e gli obelischi, presenti in alcune aree, hanno effetto sui movimenti.



**CITTÀ DEI GIOCATORI:**  
Ogni giocatore possiede una città composta da tre distretti. Ogni distretto rappresenta un'area e contiene una zona predisposta per una piramide. Ogni distretto è altresì circondato da un muro (vedi pagina 6).



**TEMPLI:**  
Controllare un tempio fornisce un Punto Vittoria temporaneo e Punti Preghiera. Inoltre, controllare almeno due templi alla fine della Fase Giorno fornisce un Punto Vittoria permanente.



**SANTUARIO DI TUTTI GLI DÈI:**  
Il Santuario di Tutti gli Dèi non è un tempio. Se il giocatore che lo controlla sacrifica due unità, ottiene un Punto Vittoria permanente.



**OBELISCHI:**  
Tutti i templi, il Santuario di Tutti gli Dèi e alcune aree del deserto contengono un obelisco.



**PORTI:**  
I porti consentono l'attraversamento del Nilo; non formano un'area separata.

### Contenuto:

- 1 tabellone
- 48 tessere Potere (16 bianche, 16 rosse e 16 blu)
- 7 creature: Sfinge, Fenice, Sacerdote-Mummia, Scorpione Gigante, Scarabeo Reale, Serpente del Deserto e Elefante Ancestrale
- 35 carte Intervento Divino
- 32 carte Battaglia (incluse 2 carte speciali)
- 53 Punti Vittoria
- 3 segnalini Azione argento e 1 segnalino Azione oro

### Per ogni giocatore (5 colori):

- 12 unità
- 5 segnalini Azione
- 1 indicatore di Punti Preghiera
- 1 plancia individuale
- 1 indicatore di ordine di Turno
- 3 piramidi (1 bianca, 1 rossa e 1 blu)
- 1 scheda indice per i Poteri e gli Interventi Divini
- 6 carte Battaglia

**PIRAMIDI:** Ogni giocatore dispone di tre piramidi: una bianca, una rossa e una blu. Le piramidi consentono al giocatore di acquistare tessere Potere (vedi pagina 4). Il livello della piramide è uguale al numero visibile in cima. Ogni piramide deve essere posizionata in un diverso distretto della città del giocatore.

**TRUPPE:** Ogni miniatura rappresenta una unità. Tutte le unità di un giocatore presenti in un'area formano una truppa.

**IMPORTANTE!**

**Una truppa non può contenere più di 5 unità.**

**Vale a dire, un giocatore non può mai avere più di 5 unità nella stessa area.**

**PUNTI PREGHIERA:** I Punti Preghiera sono la risorsa principale nel gioco, e consentono ai giocatori di effettuare diverse azioni. Il simbolo dei Punti Preghiera è l'ankh ☩. Un giocatore non può MAI possedere più di 11 ☩, anche considerando le tessere Potere.

**PUNTI VITTORIA:** Diversi obiettivi ed eventi permettono ai giocatori di ottenere Punti Vittoria:

- I Punti Vittoria quadrati sono permanenti e non possono essere persi.
- I Punti Vittoria rotondi sono temporanei e possono essere persi (in genere a causa di una invasione).
- I Punti Vittoria vengono abbreviati in PV e il loro simbolo è un occhio.

➤ Una piramide di livello 0 non deve essere posizionata sul tabellone. Rimane nella riserva del giocatore finché non viene elevata a livello 1 o superiore.

**Come vincere PV permanenti:**



Attaccando e vincendo battaglie



Prendendo una tessera Potere Punto Vittoria



Controllando la Sfinge



Controllando due templi alla fine della Fase Giorno



Sacrificando 2 unità nel Santuario di Tutti gli Dèi

**Come vincere PV temporanei:**



Elevando una piramide a livello 4, o controllando la piramide di livello 4 di un altro giocatore



Controllando i templi

**CARTE INTERVENTO DIVINO:** Ve ne sono 35 diverse. Le regole si riferiscono a queste carte come carte ID.

**TESSERE POTERE:** I Poteri cambiano drasticamente le abilità di ogni giocatore e possono modificare diverse regole del gioco.

I Poteri sono suddivisi in tre colori, corrispondenti ai colori delle piramidi.

Le famiglie dei Poteri sono composte da Poteri dal livello 1 al livello 4. Sono presenti 4 tessere per livello, ovvero 16 Poteri per ogni colore. Le tessere Potere devono essere sempre visibili a tutti.

➤ **Tipi di Potere:**  
**Bianco:** principalmente preghiera e risorse  
**Rosso:** principalmente attacco e movimento  
**Blu:** principalmente difesa e controllo

**SETUP DEL GIOCO**

- Il tabellone deve essere collocato al centro del tavolo 1. Il lato viene scelto in base al numero di giocatori (vedi pagina 1). Nota: Per 2 e 3 giocatori la riva orientale è inaccessibile.
- Tutte le tessere Potere devono essere posizionate a faccia in su accanto al tabellone. 2
- I PV temporanei dei templi vengono collocati sui templi stessi. 3
- I PV permanenti del Santuario di Tutti gli Dèi vengono collocati su di esso. 4
- Gli altri PV vengono collocati di fianco al tabellone. 5

**Ogni giocatore sceglie una città e riceve:**

- Una plancia individuale. 6
- 5 segnalini Azione. 7
- 1 indicatore ☩ posizionato sulla 5ª casella del tracciato Punti Preghiera. 8
- 12 unità (10 unità da distribuire nella città, nei distretti con una piramide, con il limite di 5 unità per area. 2 unità rimangono nella riserva). 9
- 6 carte Battaglia. 10
- 3 Piramidi (le piramidi di livello 0 rimangono nella riserva del giocatore). 11

Ogni giocatore riceve una carta ID scelta a caso. Le altre carte ID vengono collocate accanto al tabellone a faccia in giù in un mazzo di pesca. 12

Per il primo turno, i giocatori scelgono l'ordine di turno in maniera casuale 13

Dopodiché, ogni giocatore, in ordine di turno, sceglie come allocare 3 punti livello tra le proprie piramidi, scegliendo una delle seguenti combinazioni:

1/1/1 o 2/1/0.



## SVOLGIMENTO DI UN CICLO

La partita si svolge con una successione di Fasi Giorno e Notte fino a quando almeno un giocatore non vince la partita.

### A - FASE NOTTE (FASE PREPARATORIA):

- Distribuzione di 2 Punti Preghiera
- Distribuzione delle carte Intervento Divino
- Effetti Potere notturni
- Determinazione dell'ordine di turno



### B - FASE GIORNO (FASE AZIONE):

- Utilizzo dei segnalini Azione
- Attribuzione dei Punti Preghiera e dei Punti Vittoria permanenti del tabellone



Modalità principiante:

Nella fase preparatoria vengono mostrate solamente le tessere Potere di livello 1; le tessere Potere di livello 2 verranno implementate all'inizio della seconda Fase Giorno.

Le piramidi possono essere elevate solamente al livello 2 e non oltre questo limite.

Il vincitore è il primo giocatore a raggiungere i 4 punti anziché gli 8 richiesti alla fine di una Fase Giorno.

## A - FASE NOTTE

### 1 • DISTRIBUZIONE DEI PUNTI PREGHIERA

Ogni giocatore riceve 2 ♀ (in aggiunta ai Punti Preghiera assegnati dalle proprie tessere Potere, se applicabile).

### 2 • DISTRIBUZIONE DELLE CARTE ID

Ogni giocatore riceve una carta ID a caso, distribuita in ordine di turno. Non c'è limite al numero di carte ID che un giocatore può avere nella propria mano.

Giocare una carta ID non conta come una azione.

È possibile giocare diverse carte ID nella stessa fase, anche con lo stesso effetto (gli effetti si cumulano).

Una carta ID giocata viene scartata a faccia in giù. Quando il mazzo di pesca delle carte ID è vuoto, mescolare la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo di pesca.

Per poter giocare una carta ID, i giocatori devono:

- Pagarne il costo, se presente (1 ♀).
- Giocare la carta ID solamente al momento appropriato.

### 3 • RISOLUZIONE DEGLI EFFETTI DEI POTERI

In ordine di turno, ogni giocatore applica gli effetti delle proprie tessere Potere che contengono il simbolo Notte. Esempio: Il potere Mano Divina permette al giocatore di elevare una delle sue piramidi di 1 livello senza dover pagare alcun costo.

### 4 • DETERMINAZIONE DELL'ORDINE DI TURNO

L'ordine di turno viene determinato in questo modo:

- Il giocatore con il minor numero di PV determina l'ordine dell'intero turno.
- In caso di pareggio, il giocatore che precedentemente ha giocato per primo nell'ordine di turno determina il nuovo ordine dell'intero turno.

Per il primo turno, l'ordine viene deciso a caso.

## STRUTTURA DI UNA CARTA INTERVENTO DIVINO

Costo da pagare quando si usa la carta (alcune carte non hanno costo, altre carte costano 1 ♀ quando vengono usate.)

Effetto della carta (vedi scheda indice)

Fase in cui giocare la carta:



Nella Fase Giorno del turno del giocatore, tranne che in battaglia



Nel turno di un avversario, tranne che in battaglia



In una battaglia in cui il giocatore è coinvolto



## B - FASE GIORNO (FASE AZIONE)

Ogni giocatore dispone di 5 segnalini Azione.  
In ordine di turno, ogni giocatore colloca **1** segnalino Azione su una delle caselle azione della propria plancia individuale, e ne applica IMMEDIATAMENTE gli effetti.  
Questa procedura viene ripetuta fino a quando tutti i segnalini Azione non sono stati utilizzati, vale a dire per 5 turni.

### IMPORTANTE!

La casella Azione deve essere vuota: è impossibile mettere due segnalini Azione nella stessa casella.

Alla fine dei 5 turni, ogni giocatore deve avere collocato un segnalino in CIASCUNO dei primi 3 livelli della piramide delle azioni sulla propria plancia individuale.

Nota:

La casella dorata al vertice della piramide viene utilizzata solamente per il Potere Volontà Divina (segnalino dorato).



## DESCRIZIONE DELLE AZIONI DISPONIBILI

### 1. PREGARE

Ricevi immediatamente 2 ♀.

### 2. ELEVARE UNA PIRAMIDE

Questa azione consente ai giocatori di elevare il livello di una piramide.

Un giocatore può elevare solamente una piramide effettuando questa azione. Tuttavia, può elevare una singola piramide di diversi livelli con la stessa azione.

Il costo in ♀ è pari al livello a cui viene elevata la piramide.

Se un giocatore eleva la propria piramide di diversi livelli, deve sommarne i costi.

#### Effetti delle piramidi:

- Consentono ai giocatori di teletrasportarsi verso un obelisco pagando 2 ♀ (vedi sotto).
- Consentono ai giocatori di acquistare tessere Potere dello stesso colore e dello stesso livello (o inferiore).
- Una piramide di livello 4 fornisce 1 PV temporaneo.

Un giocatore che controlla una piramide di un avversario con una truppa ne ottiene i benefici (anche il PV temporaneo se è una piramide di livello 4). Fino a quando una piramide è controllata da un avversario, un giocatore ne perde tutti i benefici.

### 3. ACQUISTARE UNA TESSERA POTERE

Questa azione consente l'acquisto di **una** tessera Potere del colore specificato. Per poter acquistare un altro Potere dello stesso colore, il giocatore dovrà attendere il prossimo turno. I Poteri permettono al giocatore di ottenere benefici nella partita e di focalizzare la propria strategia sviluppando combinazioni di Poteri.

**Condizione per l'acquisto:** Per acquistare una tessera Potere, il giocatore deve possedere una piramide dello stesso colore e a un livello pari o superiore al Potere desiderato.

**Costo di acquisto:** Il costo per l'acquisto di una tessera Potere è pari al suo livello. Una tessera Potere viene acquistata in maniera permanente da un giocatore per l'intera partita e non può essere persa. Deve essere collocata di fronte al giocatore, in maniera visibile. Per esempio, per acquistare lo Scudo di Neith, che è una tessera Potere di livello 3, bisogna avere una piramide Blu di livello 3 o 4. Il costo di acquisto è 3 ♀.

**Esempio:** Elevare una piramide dal livello 2 al livello 3, costa 3 ♀.

**Esempio:** Elevare una piramide dal livello 1 al livello 3, costa 5 ♀. (2 per il passaggio dal livello 1 al 2, 3 per il passaggio dal livello 2 al 3).

➤ **Attenzione:** Una piramide di livello 0 non viene posizionata sul tabellone. Quando diventa di livello 1 o più, viene immediatamente collocata in un distretto libero della città del giocatore.

Gli effetti del Potere sono immediati. Tuttavia, alcuni Poteri hanno effetto solamente in determinati momenti nel corso della partita (esempio: Poteri di Battaglia, Sacerdoti, o Poteri che vengono risolti durante la Fase Notte).

#### IMPORTANTE!

**Un giocatore non può mai acquistare né possedere 2 tessere Potere identiche.**

Questo include tutti i Poteri con gli stessi effetti e illustrazioni, anche se sono di diverso colore, come Atto Divino e Punto Vittoria.

#### 4. RECLUTARE

Il giocatore paga  $X \text{ ♀}$  per reclutare immediatamente  $X$  unità.

Queste unità vengono prese dalla riserva e posizionate in uno, due o tre distretti nella città del giocatore.

Se un giocatore controlla un distretto di un avversario:

- Il giocatore controllante non vi può reclutare unità (i giocatori possono reclutare solamente nella propria città).
- Il giocatore controllato può reclutare unità normalmente. Questa azione scatena immediatamente una battaglia (si considera un attacco).

#### IMPORTANTE!

**Una truppa può contenere un massimo di 5 unità.**

#### 5. MUOVERE/ATTACCARE

L'azione di movimento consente di spostare **1** truppa.

Non è obbligatorio muovere tutte le unità della truppa; il giocatore può lasciarne alcune lungo la strada. Inoltre, il giocatore può aggiungere unità dalle aree attraversate, fintanto che non eccede la capacità di movimento.

La capacità di movimento base di una truppa è **1** area.

Questa capacità può essere aumentata:

- Dalle tessere Potere applicabili a tutte le truppe di un giocatore
- Dall'abilità di una creatura
- Da una carta ID per uno specifico movimento

Una truppa può muoversi in tre diversi modi:

##### A) Trasporto terrestre:

Il giocatore muove una o più unità della stessa truppa in un'area adiacente.

##### B) Attraversamento portuale:

È possibile attraversare il Nilo tra due porti connessi da una freccia.

Esso viene considerato come un'azione di movimento di un'area, senza alcun costo aggiuntivo.

##### C) Utilizzo del teletrasporto piramidale:

Un giocatore può teletrasportare una truppa da una piramide (del proprio territorio o anche del territorio di un avversario) a un'area con un obelisco.

- Il giocatore deve pagare  $2 \text{ ♀}$ .
- Teletrasportare non consuma capacità di movimento.

Entro i limiti della propria capacità di movimento e delle proprie risorse, la truppa può alternare teletrasporto piramidale, trasporto terrestre e attraversamento portuale nello stesso movimento, senza alcuna restrizione.

### STRUTTURA DI UNA TESSERA POTERE

*Livello: Indica il livello della tessera, il suo colore (bianco, rosso o blu) e il costo (da 1 a 4 ♀)*

*Indicatore di colore*

*Effetto della tessera (vedi scheda indice)*

*Fase in cui il Potere è attivo:*



Fase Giorno



Fase Notte



Fase Battaglia



➤ **Attenzione:** Il controllo della piramide di un avversario permette al giocatore di acquistare le tessere Potere corrispondenti al colore e livello di quella piramide.



#### Esempio:

*Katiuscia vuole muovere la sua truppa dalla propria città verso il tempio del Nilo Orientale. Ha due possibilità:*

*A- Usare il teletrasporto: Katiuscia paga  $2 \text{ ♀}$  e teletrasporta la propria truppa direttamente al tempio.*

*B- Non usare il teletrasporto:*

*La truppa di Katiuscia avrà bisogno di una capacità di movimento di 3 (vedi immagine).*

*Questa capacità di movimento può essere raggiunta se Katiuscia avesse la tessera Potere Velocità Divina e il Serpente del Deserto da utilizzare per questa truppa.*

*In tal caso Katiuscia risparmierebbe  $2 \text{ ♀}$  per raggiungere la medesima destinazione.*

## Mura:

Le città dei giocatori sono circondate da mura. È possibile entrare nella città di un altro giocatore solamente se la truppa **inizia** il movimento nell'area adiacente alle mura della città. (Ovvero, non è possibile muoversi in direzione ed entrare nella città di un avversario nello stesso turno). Le mura di una città di un giocatore non hanno alcun effetto su quel giocatore.

## Attaccare!

Se, durante un movimento, una truppa attraversa o raggiunge un'area occupata da una truppa di un avversario, il movimento termina e si scatena una battaglia.

## SVOLGIMENTO DI UNA BATTAGLIA

All'inizio di una battaglia, l'attaccante e il difensore devono scegliere 2 carte Battaglia:

- La prima carta viene immediatamente scartata, a faccia in su o a faccia in giù.
- La seconda carta viene giocata nella battaglia.

Ogni giocatore può anche aggiungere a questa carta una o più carte ID. Queste vengono nascoste sotto alla carta Battaglia.

Dopodiché i giocatori rivelano le loro carte Battaglia. Se vi sono carte ID, vengono anch'esse rivelate e i giocatori devono pagare qualsiasi costo in  $\text{♀}$  previsto.

Dopo la battaglia, le carte Battaglia giocate vengono scartate (assieme alle carte ID) a faccia in giù o visibili a seconda della scelta fatta dai giocatori prima dell'inizio della partita. Quando un giocatore avrà scartato tutte e 6 le carte Battaglia, le riprende tutte in mano.

## DETERMINARE IL VINCITORE

Il valore di Battaglia di ogni giocatore viene determinato sommando:

- Il numero di unità nella propria truppa
- Il valore di Forza della propria carta Battaglia
- Qualsiasi bonus di attacco o difesa derivante dalle proprie tessere Potere
- Qualsiasi bonus fornito dalle creature coinvolte nella battaglia
- Qualsiasi bonus derivante dalle carte ID

Il giocatore con il valore di Battaglia più alto vince la battaglia.

- *Chiarimento: In caso di pareggio, il difensore vince la battaglia.*

## CONTEGGIO DELLE VITTIME

Ogni carta Battaglia ha un valore di Danno e un valore di Protezione.

Questi valori possono essere aumentati dalle carte ID, dalle tessere Potere e dalle creature.

Sia il vincitore che lo sconfitto perdono tante unità quanto è il valore di Danno totale dell'avversario, meno il proprio valore totale di Protezione.

È possibile che il vincitore perda tutte le unità. Rimane comunque il vincitore, anche se il difensore ha dei sopravvissuti.

## PUNTI VITTORIA

Se l'attaccante vince la battaglia e ha almeno una unità sopravvissuta, ottiene 1 PV da Battaglia permanente. Un attaccante che perde una battaglia non vince PV da Battaglia. Il difensore non vince alcun PV, anche se vince la battaglia.

➤ *Eccezione per le mura: L'abilità **Apri Cancelli** annulla questa restrizione.*

➤ *Chiarimento: Se, prima di una battaglia, il difensore utilizza la carta ID **Fuga**, la battaglia è annullata e il giocatore può proseguire il proprio movimento.*

## STRUTTURA DI UNA CARTA BATTAGLIA

Valore di Forza

2

Valore di Danno

2

Valore di Protezione

1

### Esempio :

Mario muove la sua truppa sul tempio occupato dalla truppa di Chris.

- Mario è l'attaccante.

Truppa: 5 unità

Poteri:

- **Carica!** (Forza +1 quando si attacca)
  - **Lame di Neith** (Forza +1 in tutte le battaglie)
- La forza di base è 7 (5+1+1).

Chris è il difensore.

Truppa: 4 unità

Creatura: **Elefante Ancestrale** (Forza +1 alla truppa)  
La forza di base è 5 (4+1).

Ogni giocatore sceglie segretamente due carte Battaglia, di nascosto dall'avversario. La prima viene scartata, mentre la seconda viene giocata.

- Mario gioca la sua carta Battaglia:  
**Forza 3 e Danno 2.**  
Non gioca nessuna carta ID.

- Chris gioca la sua carta Battaglia:  
**Forza 2 e Protezione 2**  
e due carte ID nascoste sotto alla carta Battaglia:  
**Muro di Bronzo e Furia di Guerra**

I due giocatori rivelano simultaneamente le proprie carte e annunciano i loro valori di Battaglia:



## RITIRATA

Il giocatore sconfitto deve decidere se richiamare la propria truppa (vedi sotto) o ritirarsi. Se decide di ritirarsi, il vincitore della battaglia sceglie in quale area adiacente, libera da qualsiasi unità, mandare la truppa dello sconfitto. Se non c'è alcuna area libera adiacente, la ritirata non è possibile.

## RICHIAMARE UNA TRUPPA

Dopo una battaglia, sia il vincitore che lo sconfitto possono scegliere di richiamare le unità sopravvissute al loro Dio.

Ogni giocatore riceve 1 ♀ per ogni unità richiamata. Queste unità vengono rimesse nella riserva del giocatore. Saranno disponibili per essere reclutate più avanti.

Non è possibile dividere la truppa richiamando solo alcune unità e lasciando nell'area le altre.

## CREATURE

Nel gioco vi sono sette creature mitologiche che forniscono diversi vantaggi alle truppe con le quali viaggiano. Una creatura viene ottenuta acquistando la corrispondente tessera Potere.

Il giocatore può immediatamente posizionare la creatura in uno dei suoi tre distretti cittadini se ha almeno una unità in quel distretto.

Altrimenti la creatura viene collocata davanti al giocatore, sulla corrispondente tessera Potere.

### IMPORTANTE!

**Un giocatore non può mai avere più di una creatura in una singola area, anche se si tratta di uno dei suoi distretti cittadini.**

Una creatura non viene considerata come una unità, pertanto:

- Non conta per il limite delle 5 unità.
- In battaglia devono essere conteggiati solamente i suoi bonus per il valore di Battaglia (in pratica, non aumenta il numero di unità).

Una creatura non può mai essere distrutta. Se l'ultima unità assieme a una creatura viene distrutta, la creatura viene immediatamente rimessa nella città, in un distretto con almeno una unità. Se questo non è possibile, la creatura viene rimessa nella riserva, sulla rispettiva tessera Potere.

### Creatura nella riserva

Una creatura nella riserva viene rimessa sul tabellone, in uno dei distretti della città del giocatore, quando quest'ultimo utilizza l'azione di reclutare. Se nella riserva vi sono più creature, il giocatore deve scegliere quale di queste viene rimessa in gioco per prima.

## CONTROLLO DEI TEMPLI

Un giocatore che, alla fine di una battaglia o di un movimento, controlla un tempio ottiene un PV temporaneo per il tempio corrispondente. Per controllare un tempio, il giocatore deve avere almeno una unità su di esso. Quando non ci sono più unità sul tempio, il giocatore deve restituire il PV temporaneo.

- **Forza di Mario:** 10 (7+3 dalla carta)
- **Forza di Chris:** 9 (5+2 dalla carta +2 dalle carte ID. Deve pagare 1 ♀ per la carta ID).

Mario è il vincitore.

Danni:

- Mario infligge 2 danni a Chris, che però possiede Protezione 4 (la sua carta, più Muro di Bronzo, più l'Elefante). Chris non perde alcuna unità, ma non infligge alcun danno.

Mario è il vincitore. Era l'attaccante e ha ancora delle unità sul campo di battaglia: vince un PV da Battaglia permanente.

Chris sceglie di richiamare la propria truppa: ottiene 4 ♀ e rimette la creatura nella propria riserva.

Anche Mario potrebbe richiamare la truppa, ma preferisce restare in questa area.

Tutte le carte dei giocatori vengono scartate.

### STRUTTURA DI UNA TESSERA CREATURA

*Livello: Mostra il livello della tessera, il suo colore (bianco, rosso o blu) e il suo costo (da 1 a 4 ♀)*

*Abilità della creatura*

*Fase in cui il Potere è attivo*

*Aumento della capacità di movimento (per la truppa che viaggia con la creatura)*

*Effetti della tessera (per alcune creature non ci sono effetti)*

➤ **Attenzione:** Il Santuario di Tutti gli Dèi non è un tempio.

## ATTRIBUZIONE DEI PUNTI PREGHIERA E DEI PUNTI VITTORIA PERMANENTI

Quando tutti i giocatori hanno terminato le proprie azioni, può iniziare la distribuzione dei Punti Preghiera e dei Punti Vittoria permanenti.

- Il giocatore che controlla il tempio del Delta può richiamare una unità dal tempio e rimetterla nella riserva: riceve 5 ♀.
- I giocatori che controllano gli altri templi ricevono 2 o 3 ♀. Inoltre mantengono i corrispondenti PV temporanei.
- Il giocatore che controlla il Santuario di Tutti gli Dèi può richiamare due unità e rimetterle nella riserva: riceve un PV permanente.
- Qualsiasi giocatore che controlli almeno due templi (il Santuario di Tutti gli Dèi non è un tempio) riceve un PV permanente.

## FINE DELLA PARTITA

Non appena un giocatore possiede almeno 8 PV (o 10 a seconda della scelta dei giocatori) alla fine di una Fase Giorno, viene dichiarato vincitore. In caso di pareggio, il vincitore è (in quest'ordine):

- Il giocatore con il maggior numero di PV.
- Il giocatore con il maggior numero di PV da Battaglia.
- Il giocatore che ha giocato per primo nella precedente Fase Giorno.

## CONSIGLI TATTICI

### ATTACCA!

In una partita di Kemet, l'attendismo non è una strategia vincente. Uno dei modi più banali per ottenere Punti Vittoria è di vincere una battaglia in qualità di attaccante. Questo significa che è in qualche modo appropriato abbandonare una posizione che sembra valida per rischiare e attaccare un avversario. Significa anche che ognuna delle tue truppe è un potenziale bersaglio.

Una partita a Kemet può essere molto rapida (normalmente da 4 a 7 turni) e anche se hai accumulato molti Poteri davanti a te, se i tuoi avversari stanno controllando i templi, ottenendo Preghiere e Punti Vittoria alla fine di ogni turno, potresti non vincere.

### DELTA DEL NILO

Questa è l'area più potente del gioco. A seconda della configurazione della tua partita, vi troverai un Tempio che fornisce 5 Punti Preghiera e forse il Santuario di tutti gli Dèi.

Si tratta però anche di un'area senza ritorno poiché non c'è una piramide per il teletrasporto e il Nilo è impossibile da attraversare.

Sebbene questa area sembri pericolosa, non trascurarne l'importanza. Molte battaglie decisive verranno disputate qui e rimane comunque estremamente vantaggiosa nel corso della partita.

## FAQ

### MOVIMENTO

D: Posso rubare il controllo di una creatura a una truppa?

R: No, nel momento in cui una creatura non è più accompagnata da almeno una unità, essa ritorna alla propria tessera, nella riserva del giocatore, fino al successivo reclutamento.

### POTERI ROSSI

D: **Ferita Divina:** Posso scartare una delle carte ID che ho giocato assieme alla mia carta Battaglia per ottenere +1 di Forza?

R: No.

### POTERI BLU

D: **Serpente del Deserto:** Il Serpente del Deserto annulla tutte le abilità della creatura dell'avversario coinvolta nella battaglia?

R: Sì. Se la tua truppa, accompagnata dal serpente, combatte una truppa con un'altra creatura, si considera come se questa creatura non partecipi alla battaglia.

D: **Prescienza:** Il mio avversario è obbligato a mostrarmi le carte ID che intende giocare in battaglia?

R: No. La Prescienza ti permette solamente di conoscere la carta Battaglia dell'avversario, non le carte ID.

D: **Atto Divino e Volontà Divina:** Se un giocatore possiede entrambi questi Poteri, può giocare questi due segnalini addizionali nello stesso turno?

R: Sì. Pertanto giocherà 3 azioni, una dopo l'altra. Attenzione: proprio come i segnalini Azione, i segnalini addizionali devono essere collocati su caselle libere.

### POTERI BIANCHI

D: **Visione:** È possibile sommare questo effetto con l'effetto del Dono Divino o della Mummia?

R: No. Viene scelta solamente la prima carta ID tra 5. Le carte addizionali scelte con un altro Potere non vengono scelte tra queste 5.

D: **Visione:** Cosa si deve fare con le 4 carte non scelte?

R: Si rimettono nel mazzo di pesca, che deve essere subito dopo rimescolato.

D: **Sacerdote di Ra:** Permette di ottenere Poteri gratuitamente?

R: Sì. Vale la stessa cosa anche per la Sacerdotessa.

D: **Sacerdote di Ra:** Se elevo una delle mie piramidi di diversi livelli, posso risparmiare 1 Punto Preghiera per ogni livello?

R: No, il singolo Punto Preghiera risparmiato vale per tutta l'azione. Pertanto se effettui l'azione di elevare una piramide, risparmi solamente 1 Punto Preghiera.

### INTERVENTO DIVINO

D: Posso giocare un **Veto** contro una carta ID usata in battaglia?

R: No.

D: La **Fuga** mi consente di muovermi verso l'area da cui proviene il mio avversario?

R: Sì.

### VARIE

D: Qual è la funzione della casella dorata al vertice della piramide sulla mia plancia personale?

R: È la casella in cui viene collocato il segnalino della **Volontà Divina**. Se ce l'hai, verrà giocato ogni turno, allo stesso modo dei normali segnalini Azione. A quel punto sceglierai una tra due azioni: muovere o reclutare.

## RINGRAZIAMENTI:

Vogliamo ringraziare tutti coloro che hanno collaborato per rendere questo progetto un successo. Innanzitutto coloro che si sono presi la briga di testare il gioco, criticarlo, farlo cambiare e pertanto migliorarlo. Pur essendo troppo numerosi da elencare qui, siamo particolarmente grati a Claire Montiage e Fred "izdead" Pfister. Ma anche Mathieu e Yann, così come Richard Steinecker, Fred Zindy, Steeve Sittler, i Philiboy, le loliteux...

Poi, un grande ringraziamento al team Matagot, per la loro energia e dedizione (non abbiamo mai inviato così tante email nella nostra intera vita): a Doria e Barbara specialmente, ma in particolare ad Arnaud per la sua straordinaria reattività e Hicham per il suo lavoro dietro le quinte. È stato un piacere vedere "Horus e i suoi amici si picchiano" trasformarsi in "Kemet".

Il risultato è incredibile.

Speriamo di non avere dimenticato nessuno, cosa che non sarebbe sorprendente per via di tutte le persone che ci hanno aiutato...

Jacques e Guillaume

### PROTEGGERE LA PROPRIA CITTÀ?

Un avversario non ha gran interesse a venire a invadere la tua città nelle fasi iniziali della partita. Non gli fornisce Punti Vittoria o Punti Preghiera. Al massimo, potrebbe beneficiare dei livelli delle tue piramidi, se non ne ha di proprie. Quindi non vale propriamente la pena lasciare delle unità nella città a inizio partita per proteggerla. In aggiunta, la città è naturalmente protetta dalle mura e dal fatto che il reclutamento avviene nella città (che renderà facile rimuovere un avversario da essa, se vorrai).

D'altro canto, dal momento in cui hai una piramide di livello 4, potresti attirare l'invidia dei tuoi avversari, specialmente a partita avanzata. In ogni caso però, se il tuo avversario non ha il Potere Apri Cancelli, dovresti essere in grado di anticipare la mossa.

### RICHIAMARE UNITÀ

Dopo una battaglia, è spesso attraente l'idea di mantenere una posizione e mantenere il controllo di un tempio dopo un duro scontro. Tuttavia, la tua truppa potrebbe essere un facile bersaglio per un avversario. Una singola unità su un tempio offre quasi automaticamente un Punto Vittoria al primo giocatore che la attacca.

Una truppa richiamata al Dio ti permette di recuperare Punti Preghiera per meglio reclutare e poi riattaccare.

Domande, note, suggerimenti?  
Consultate le FAQ aggiornate su  
[www.asterionpress.com](http://www.asterionpress.com)  
Per qualsiasi ulteriore richiesta,  
non esitate a contattarci.