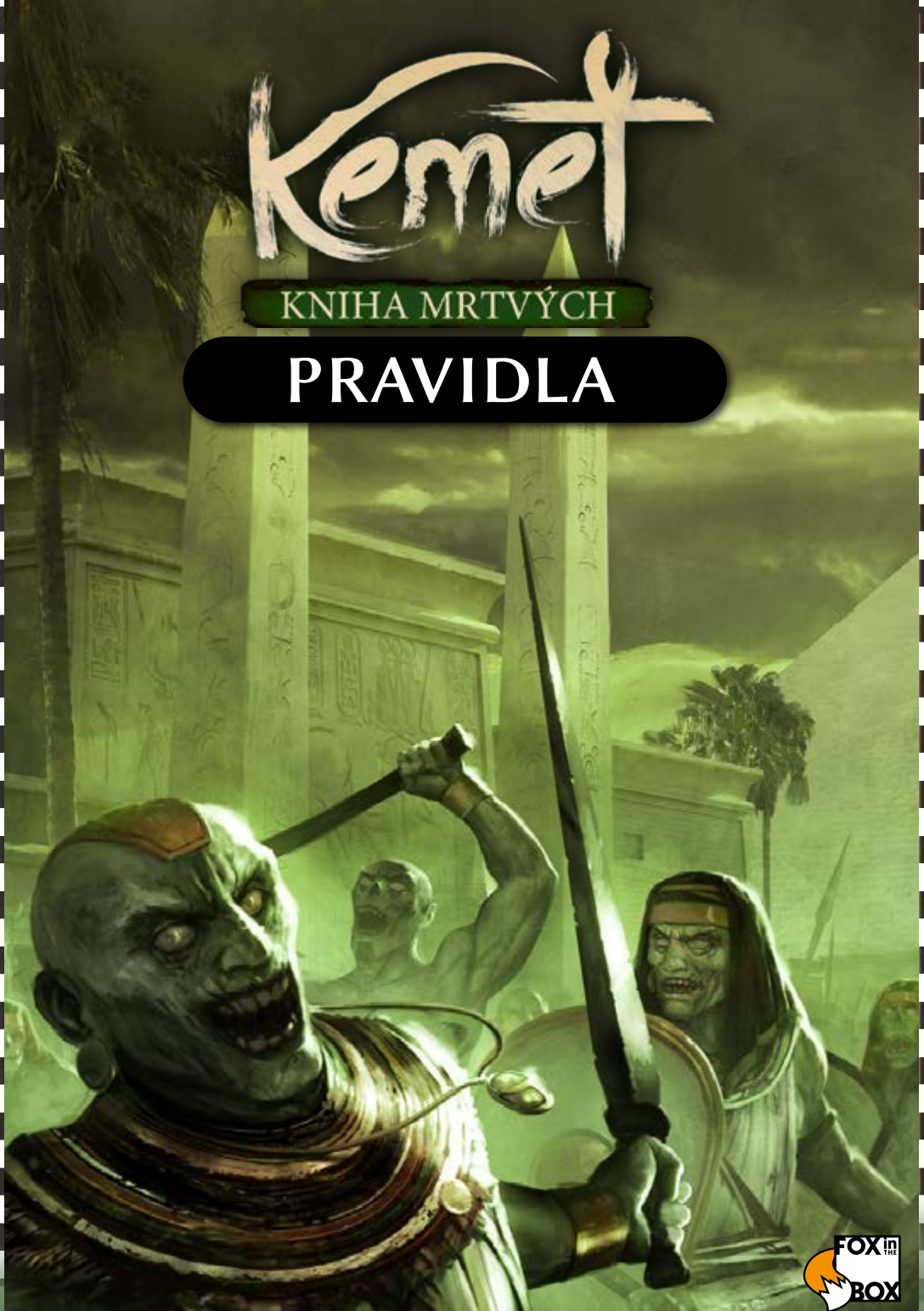


Kemet

KNIHA MRTVÝCH

PRAVIDLA



Kemet

KNIHA MRTVÝCH

HRA NA 90 MINUT PRO 2–5 HRÁČŮ OD 14 LET
AUTOŘI ROZŠÍŘENÍ: JACQUES BARIOT A GUILLAUME MONTIAGE
ILUSTROVALI: PIERRE SANTAMARIA A PASCAL QUIDAULT

V bájně říši Kemetu povolávají všemocní bohové vojska svých věrných opět do boje o nadvládu nad zemí! Teď však navíc vypustí na svět temné, strašlivé síly starověkého Egypta: mocná Kniha mrtvých otevírá cestu k zapovězeným tajemstvím a temnotě Podsvětí.

Ve hře Kemet: Krev a písek s rozšířením Kniha mrtvých získáte přístup k těm nejsilnějším destičkám moci, jaké je jen možné získat.

Avšak zahrávat si s těmito děsivými silami má svou stinnou stránku: Podsvětí si totiž bude žádat oběti z řad vašich vojsk. Budete kousek po kousku přicházet o čest a nakonec i o neocenitelné vítězné body. Taková je cena za dosažení těch nejmocnějších schopností a využití jejich neobyčejného potenciálu.

Možná dokonce přivoláte z Podsvětí ztělesnění čírého zla – obludného hada Apopa!

Nebo snad ovládnete vševědoucího Thovta, mistra temných umění?

Oba se mohou stát vašimi hrozivými spojenci v boji o posvátné území Kemetu!

1 – KOMPONENTY

OBSAH:

- 1 herní deska Podsvětí
- 16 smaragdových destiček moci
- 3 figurky (Thovt, Apop, Znesvěcená sfinga)
- 5 smaragdových vrcholků pyramid
- 5 ukazatelů cti

1.1 Herní deska Podsvětí



Obětované jednotky
(společné pro všechny hráče)

Stupnice rozkladu

Body cti

Úroveň rozkladu

Ztráta trvalého VB

1.2 Smaragdové destičky moci



Symbol božstva

Body života



Symbol oběti

2 – PŘÍPRAVA HRY

Při hře s rozšířením Kniha mrtvých přidejte k základní hře smaragdové destičky moci. Při výběru barev destiček moci vždy vyberte jako jednu z barev právě smaragdovou. Celkem je i ve hře s rozšířením použit stejný počet barev destiček moci jako v základní hře. Následně proto zvolte další barvy, které se ve hře použijí dle závislosti na počtu hráčů ze základní hry.


Při přípravě hry v kroku 2.1 Společná příprava:

- Přiložte k počítadlu VB a pořadí hráčů herní desku Podsvětí.
- Umístěte ukazatele cti jednotlivých hráčů na políčko „9“ odpovídajících stupnic.

3 – NOVÁ PRAVIDLA

Při hře s rozšířením si nyní lze vybírat z pěti barev destiček moci (tj. o jednu více nežli v základní hře). Nové destičky fungují stejně jako v základní hře, s následujícími výjimkami:

3.1 Stupnice rozkladu

Při hře se smaragdovými destičkami moci se využívá čest znázorněná symbolem .

Pokaždé když hráč ztratí bod cti, posune svůj ukazatel cti o 1 políčko doprava na stupnici rozkladu.

Pokud se hráčův ukazatel cti nachází na hodnotě 0, hráč při každé další ztrátě cti ztrácí 1 bod víry.

Pokud hráč naopak bod cti získá, posune ukazatel cti o 1 políčko doleva. Maximální hodnota cti je 9.

Každá hodnota cti odpovídá určité úrovni rozkladu a značí možnou ztrátu VB, viz stupnici rozkladu.

Pokud by měl hráč ztratit VB a neměl v daný okamžik žádný trvalý VB k dispozici, musí příští získaný trvalý VB umístit na stupnici rozkladu.

Příklad:

- *Hráčova hodnota cti je 7, jeho úroveň rozkladu je 1 (žádné body zatím neztrácí).*
- *Hráčova hodnota cti je 4, jeho úroveň rozkladu je 2 a ztratil 1 trvalý VB, jehož žeton je umístěn na políčko s hodnotou cti 5.*
- *Hráčova hodnota cti je 1, jeho úroveň rozkladu je 3 a ztratil tak další trvalý VB (dohromady již 2 trvalé VB). Tento trvalý VB je umístěn na políčko s hodnotou cti 2.*



| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| | | | 1 | | | 2 | | 3 | |
| | | | 0 | | | 1 | | 1 | |

Pokaždé když se změní hodnota cti hráče, ihned zkontrolujte hráčovu úroveň rozkladu a případnou ztrátu VB. Ztracené VB je možné opět získat, pokud hráč zvýší svou hodnotu cti nad danou úroveň, tj. ukazatel cti se posune zpět na políčko, na němž je umístěn ztracený žeton VB.

3.2 Obětování



Některé smaragdové destičky moci vyžadují ke své aktivaci obětování jednotky. Na destičce je to znázorněno příslušným symbolem. Obětovat jednotku znamená snížit svou čest o 1 a umístit jednu jednotku z libovolné vlastní armády nebo vlastní zásoby na desku Podsvětí.

3.3 Obětované jednotky

Jednotky umístěné na desku Podsvětí se stávají obětovanými.

Obětované jednotky přestávají být součástí hráčovy zásoby a z Podsvětí je možné je získat zpět pouze akcí verbování (viz níže), efektem karty BZ nebo efektem destičky moci.

Pokud hráč umísťuje/verbuje jednotky, může:

- Umístit/naverbovat jednotku ze své zásoby dle běžných pravidel.
- Umístit/naverbovat jednotku z Podsvětí, avšak za cenu vyšší o 1 bod víry.

Příklad:

- *Karta BZ „Posily“ umožňuje umístit až 2 obětované jednotky až do 2 městských čtvrtí nebo oblastí s armádami. Za každou takto umístěnou obětovanou jednotku musí hráč zaplatit 1 bod víry navíc.*
- *Destička moci „Posily shůry“ umožňuje umístit až 2 obětované jednotky až do 2 městských čtvrtí. Za každou takto umístěnou obětovanou jednotku musí hráč zaplatit 1 bod víry navíc.*
- *Během akce verbování může hráč umístit do svých oblastí jakýkoliv počet obětovaných jednotek. Za každou však opět musí zaplatit o 1 bod víry navíc (oproti ceně při verbování z vlastní zásoby).*

3.4 Změny v akci verbování

Během akce verbování může hráč kromě běžného efektu také:

- Zaplatit 1 bod víry za každou jednotku, kterou chce získat zpět z desky Podsvětí do své zásoby.
- Zaplatit 1 bod víry za každou jednotku, kterou chce umístit ze své zásoby do oblastí, kde se nachází božstvo, které ovládá. Hráč může takto do jedné oblasti umístit až tolik jednotek, jaká je jeho úroveň rozkladu.

3.5 Božstva

Rozšíření Kniha mrtvých přináší do hry nový typ destiček moci – božstva. Součástí tohoto rozšíření jsou dvě božstva: Thovt a Apop.

Božstvo

- Je považováno za armádu, jejíž základní síla je uvedena na příslušné destičce moci.
- Není považováno za jednotku.
- Součástí armády božstva nemůže být mytické stvoření.
- Součástí armády božstva mohou být uctívači.
- Armádu božstva není možné rozpustit.

Uctívači

Božstvo se samo o sobě považuje za armádu a všechny další jednotky, které jsou součástí této armády, se nazývají uctívači.


Počet uctívačů v armádě božstva nesmí být vyšší než úroveň rozkladu hráče, který božstvo ovládá. Pokud je na konci jakékoliv akce úroveň rozkladu hráče nižší než počet uctívačů právě se nacházejících v armádě jeho božstva, musí hráč ihned nadbytečné uctívače vrátit do své zásoby.

Každý uctívač přidává armádě v bitvě +1 sílu jako jakákoliv jiná jednotka.

Během bitvy, v kroku 3.5.4 Ztráty, uděluje hráč poškození nejdříve uctívačům, až poté božstvu.

Božstvo ani jeho uctívače není možné po bitvě rozpustit.

Body života

Body života znázorňuje tento symbol .

Pokud v bitvě utrpí božstvo najednou tolik poškození, kolik má aktuálně bodů života, umírá a hráč si je musí vrátit do zásoby. Božstvo umístěné v zásobě může hráč povolát zpět do hry (viz níže).

Povolání božstva

Získá-li hráč destičku moci s božstvem, umístí figurku božstva do své zásoby.

K povolání božstva musí hráč zahrát zlatý akční žeton. Božstvo následně umístí na herní plán dle jeho speciálních pravidel – viz přehledovou příručku.

Nemožnost ústupu

Pokud by vlivem výsledku bitvy mělo božstvo ustoupit, ale neexistuje žádná možná oblast pro ústup, je božstvo vráceno do zásoby hráče.

4 – DESTIČKY MOCI

◆ Smaragdové – stupeň 1



TEMNÝ KULT

Získáváte zlatý akční žeton, pokud ještě žádný nevladníte. Můžete jej použít k zahrání akce modlitba, přitom musíte obětovat 1 jednotku.



NÁVRAT ZE ZÁHROBÍ

Ve fázi noci, v kroku 3.6.8 Probuzení, vraťte 2 obětované jednotky do své zásoby, nebo získáte 1 bod cti.



◆ Smaragdové – stupeň 2



VYSÍLENÍ

Během bitvy, v kroku 3.5.3 Vyhodnocení, můžete obětovat 1 jednotku a získat tak 1 bod víry za každý bod síly, o který vaše armáda převyšuje sílu soupeřovy armády.



TEMNÍ SLUŽEBNÍCI

Při akci verbování můžete naverbovat zdarma až 3 jednotky za každou vaši úroveň rozkladu.



SLUNEČNÍ LOĎ

Při akci pohyb získávají vaše armády +1 k pohybu. Můžete obětovat 1 jednotku a utratit 1 bod pohybu pro přesun armády z oblasti na pobřeží Nilu do jakékoli jiné oblasti na pobřeží Nilu.



ZNESVĚCENÁ SFINGA

Armáda, jíž je sfinga součástí, získává +1 k pohybu a +1 k síle. Během bitvy, v kroku 3.5.3 Vyhodnocení, můžete obětovat 1 jednotku a zvýšit tak hodnotu uděleného poškození o hodnotu své úrovně rozkladu.

◆ Smaragdové – stupeň 3



RITUÁL SMRTI

Během bitvy, na konci kroku 3.5.2 Sčítnutí, můžete obětovat 1 jednotku a získat +1 k síle, nebo +1 k obraně, nebo +1 k hodnotě poškození.



POHŘEBNÍ DŮM

Ve fázi noci, v kroku 3.6.8 Probuzení, můžete obětovat 1 jednotku a zvýšit 2 různé pyramidy o 1 stupeň provedením 2 akcí stavba pyramidy. Každá z těchto akcí stojí o jeden bod víry méně (minimum je 0 bodů víry).



ZÁHADNÉ POSILY

V bitvě, v níž jste útočníkem, přidejte v kroku 3.5.1 Válečná porada k útočící armádě 1 jednotku (může být i z obětovaných). Pro tuto bitvu neplatí omezení počtu jednotek v armádě.



NADVLÁDA

Získáváte 1 Božský (trvalý) VB. Nemůžete však získat další destičku Nadvlády jiné barvy.

Smaragdové – stupeň 4



SÍLA ROZKLADU

Během bitvy, v níž jste útočníkem, získá v kroku 3.5.3 Vyhodnocení vaše armáda bonus k síle +X, kde X je hodnota vaší úrovně rozkladu.



BOŽSKÝ ČIN

Získáváte stříbrný akční žeton. Nemůžete však získat další destičku Božského činu jiné barvy.

Smaragdové – stupeň 4 – BOŽSTVA



THOVT

Božstvo,
2 body života,
+1 k pohybu
a +4 k síle.

Získáváte zlatý akční žeton, pokud ještě žádný nevládníte.

Tento zlatý žeton zahrajte k povolání Thovta: Umístěte jej do volné pouštní oblasti a přidejte k němu 1 jednotku za každou vaši úroveň rozkladu (mohou být i z obětovaných).

Během bitvy, v kroku 3.5.1 Válečná porada, zvolte typ bojové karty (síla/poškození/obrana). Váš soupeř nesmí v tomto kroku zvolený typ karty zahrát.



APOP

Božstvo,
2 body života,
a +5 k síle.

Získáváte zlatý akční žeton, pokud ještě žádný nevládníte.

Tento zlatý žeton zahrajte k povolání Apopa: Umístěte jej do volné oblasti na pobřeží Nilu a přidejte k němu 1 jednotku za každou vaši úroveň rozkladu (mohou být i z obětovaných).

Během akce pohyb můžete zdarma přesunout Apopa a jeho uctíváče do jakékoliv jiné volné oblasti na pobřeží Nilu. Apop se může přesunout pouze do oblasti na pobřeží Nilu. Figurka Apopa se skládá ze dvou částí, přičemž zadní zůstává vždy v Nilu a nemá vliv na hru.

Smaragdové – stupeň 4 – PRASTAŘÍ

Pokud hrajete s mini-rozšířením „Prastaří“, můžete destičky a figurky Thovta a Apopa nahradit destičkami a figurkami Nyarlathotepa a Cthulhu. Efekty destiček zůstávají stejné.



NYARLATHOTEP



CTHULHU