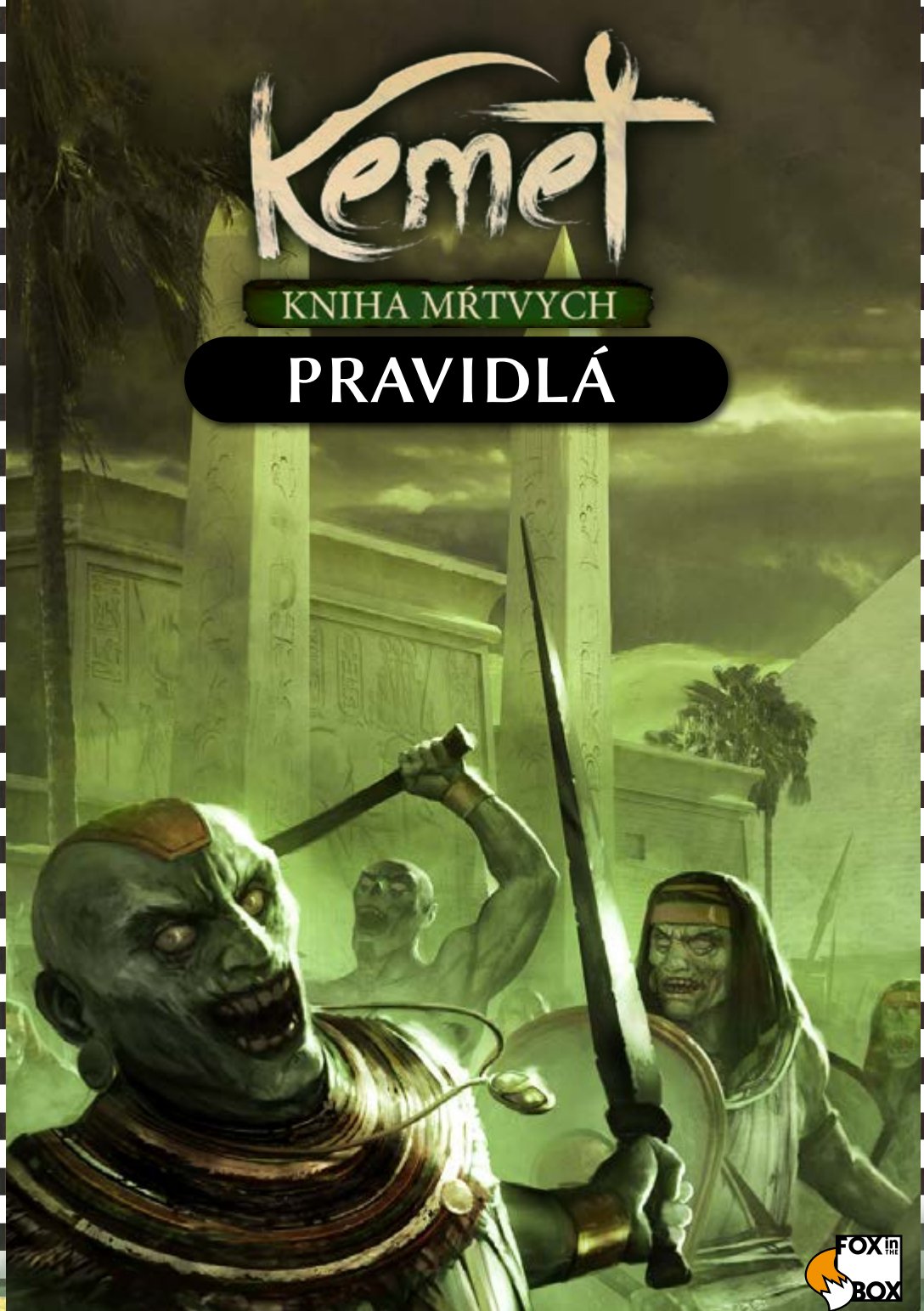


Kemet

KNIHA MŔTVÝCH

PRAVIDLÁ



Kemet

KNIHA MŔTVÝCH

HRA NA 90 MINÚT PRE 2 – 5 HRÁČOV OD 14 ROKOV
AUTORI ROZŠÍRENIA: JACQUES BARIOT A GUILLAUME MONTIAGE
ILUSTROVALI: PIERRE SANTAMARIA A PASCAL QUIDAULT

V bájných časoch starovekého Egypta povolávajú všemocní bohovia svojich verných opäť do zbrane! Chystajú sa vypustiť na svet temné a hrozivé sily starovekého Egypta. Mocná Kniha mŕtvych im otvorí cestu do temnoty podsvetia.

V hre s rozšírením Kniha mŕtvych získajú hráči prístup k najsilnejším dielikom moci, aké je možné v hre Kemet: Krv a piesok nájsť.

Avšak zahrávanie sa so zakázaným vedením má svoju temnú stranu: aby si uspokojil podsvetie, budeš musieť obetovať jednotky. Obety ťa budú kúsok po kúsku pripravovať o česť a nakoniec aj o neoceniteľné víťazné body. Taká je cena za najmocnejšie schopnosti a strašlivé možnosti, ktoré so sebou prinášajú.

Budeš schopný povolať jednu z najväčších hrôz podsvetia, zlo samotné – strašlivého Apopa?

Dokážeš ovládať vševediaceho Thovta, majstra celého temného vedenia?

Stanú sa tvojimi hrozivými spojencami v boji o Kemet.

1 – KOMPONENTY

OBSAH:

- 1 herný plán podsvetia
- 16 smaragdových dielikov moci
- 3 figúrky
- 5 smaragdových vrcholkov pyramíd
- 5 žetónov cti

1.1 Herný plán podsvetia



Obetované jednotky
(spoločné pre všetkých hráčov)

Počítadlo rozkladu

Body cti

Úroveň rozkladu

Strata trvalých VB

1.2 Smaragdové dieliky moci



Symbol božstva

Body života



Symbol obety

2 – PRÍPRAVA HRY

Pre hru s rozšírením *Kniha mŕtvych* pridajte k hernému materiálu základnej hry smaragdové dieliky moci. Pri výbere farby dielikov moci pre pripravovanú hru vyberte ako jednu z farieb práve smaragdovú. Počet farieb dielikov moci ostáva pre jednotlivé počty hráčov rovnaký, ako v základnej hre.


Počas prípravy hry v kroku 2.1 Spoločná príprava:

- Priložte herný plán podsvetia k počítadlu bodov a poradia.
- Položte žetóny cti jednotlivých hráčov na políčka s hodnotou 9 na zodpovedajúcich počítadlách.

3 – NOVÉ PRAVIDLÁ

V hre s rozšírením si môžete vybrať z 5 farieb dielikov moci (o jednu viac než v základnej hre). Nové dieliky moci fungujú rovnako, ako tie zo základnej hry, s nasledujúcimi výnimkami:

3.1 Počítadlo cti a rozkladu

Češť, označená symbolom , je spojená so smaragdovými dielikmi moci.

Vždy, keď hráč stratí bod cti, posunie žetón cti o 1 políčko doprava na počítadle rozkladu. Ak sa hráčov žetón cti nachádza na hodnote 0, hráč pri každej ďalšej strate cti stráca 1 bod viery.

Vždy, keď hráč získa bod cti, posunie žetón cti o 1 políčko doľava na počítadle rozkladu. Maximálny počet bodov cti, ktoré môže hráč získať, je 9.

Hodnota každého bodu cti zodpovedá úrovni rozkladu a novej strate víťazného bodu – vid' počítadlo rozkladu.

Ak by mal hráč stratiť VB a nemal v daný okamih žiadny trvalý VB k dispozícii, musí nasledujúci trvalý VB umiestniť na počítadlo rozkladu.

Príklad:

- Ak je hráčova hodnota bodov cti 7, jeho úroveň rozkladu je 1.
- Ak je hráčova hodnota bodov cti 4, jeho úroveň rozkladu je 2 a prišiel o 1 trvalý víťazný bod. Trvalý víťazný bod, o ktorý hráč prišiel, je umiestnený na políčko s hodnotou 5 na hráčovom počítadle cti.
- Ak je hráčova hodnota bodov cti 1, jeho úroveň rozkladu je 3 a prišiel o ďalší trvalý víťazný bod (dohromady už prišiel o 2 trvalé VB). Tento trvalý VB je umiestnený na políčko s hodnotou 2 na hráčovom počítadle cti.



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

Vždy, keď sa zmení hráčova hodnota bodov cti, okamžite sa zmení aj úroveň rozkladu a vyhodnotí sa prípadná strata VB. Hráč môže znovu získať stratené VB, keď získa dostatočný počet bodov cti.

3.2 Obetovanie jednotiek



Aby hráč mohol aktivovať niektoré smaragdové dieliky moci, musí obetovať svoje jednotky. Tieto dieliky majú pri aktivovanom efekte symbol obety.

Za každú obetovanú jednotku musí hráč zaplatiť jeden bod cti. Obetovať môže jednotku z armády alebo zo zásoby a túto následne umiestni na herný plán podsvetia.

3.3 Obetované jednotky

Jednotky umiestnené na herný plán podsvetia sa stávajú obetovanými jednotkami.

Jednotka na hernom pláne podsvetia nie je súčasťou hráčových zásob a z podsvetia je možné získať ju naspäť pomocou akcie Verbovanie, efektom karty BZ, alebo efektom dielika moci.

Efekty, ktoré umožňujú umiestniť jednotku, umožňujú:

- Umiestniť jednotku z hráčovej zásoby.
- Umiestniť obetovanú jednotku z podsvetia, ale za cenu vyššiu o 1 bod viery.

Príklad:

- Karta BZ „Posily“ umožňuje umiestniť až 2 obetované jednotky do 1 alebo 2 hráčovských oblastí, alebo ich pripojiť k jeho armádam. Za každú takto umiestnenú jednotku zaplatí hráč 1 bod viery.
- Dielik moci „Posily zhora“ umožňuje umiestniť až 2 obetované jednotky do 1 alebo 2 hráčovských oblastí. Za každú takto umiestnenú jednotku zaplatí hráč o 1 bod viery viac.
- Počas akcie „Verbovanie“ môže hráč umiestniť do svojich oblastí akýkoľvek počet obetovaných jednotiek. Za každú takto umiestnenú jednotku zaplatí hráč o 1 bod viery viac, ako za jednotku zo svojej zásoby.

3.4 Zmeny v akcii Verbovanie

Počas akcie „Verbovanie“, môže hráč okrem bežných efektov akcie:

- Zaplatiť 1 bod viery za každú obetovanú jednotku, ktorú chce presunúť do svojej zásoby.
- Zaplatiť 1 bod viery za každú jednotku zo svojej zásoby, ktorú chce umiestniť do oblasti, kde sa nachádza božstvo, ktoré ovláda. Hráč takto môže do jednej oblasti umiestniť až toľko jednotiek, aká je úroveň jeho rozkladu.

3.5 Božstvá

Rozšírenie „Kniha mŕtvych“ prináša do hry nový typ dielikov moci – božstvá. Súčasťou rozšírenia sú 2 božstvá – Thovt a Apop.

Božstvo

- Je považované za armádu, ktorej sila je zobrazená na príslušnom dieliku moci.
- Nie je považované za jednotku.
- K božstvu nemôže byť pripojená mýtická bytosť.
- Môže mať uctievačov.
- Armádu, obsahujúcu božstvá nie je možné rozpustiť.

Uctievači

Božstvo je samo o sebe armádou a všetky jednotky s ním spojené sú súčasťou tejto armády. Jednotky spojené s božstvom sú označované ako uctievači.

Počet uctievačov spojených s božstvom nemôže byť vyšší ako je úroveň rozkladu hráča, ktorý božstvo ovláda. Ak je na konci akejkoľvek hráčovej akcie úroveň jeho rozkladu nižšia, než počet uctievačov božstva, ktoré hráč ovláda, musí hráč okamžite nadbytočných uctievačov vrátiť do svojej zásoby.

Podobne ako bežné jednotky, aj uctievači pridávajú armáde v bitke +1 k sile.

V kroku 3.5.4 Straty udeľuje hráč poškodenie najskôr uctievačom a až potom božstvu, s ktorým sú spojení. Božstvo ani uctievačov s ním spojených nie je možné po bitke rozpustiť.

Body života



Body života symbolizuje

Keď božstvo utrpí v jednej bitke 2 poškodenia, stratí 2 body života a hráč ho umiestni do svojej zásoby. Božstvo umiestnené v zásobe môže hráč vrátiť späť do hry Povoláním.

Povolanie

Keď hráč získá dielik moci niektorého božstva, umiestni ho do svojej zásoby.

Hráč musí zahrať zlatý akčný žetón, aby božstvo, ktoré ovláda, mohol podľa špeciálnych pravidiel umiestniť na herný plán (viď „Prehľadová príručka“ pre pravidlá umiestnenia božstiev).

Nemožnosť ústupu

Pokiaľ by vplyvom výsledku bitky malo božstvo ustúpiť, ale neexistuje žiadna možná oblasť na ústup, je božstvo vrátené do zásoby hráča.

4 – DIELIKÝ MOCI

◆ Smaragdové – stupeň 1



TEMNÝ KULT

Ak ešte nevladníš zlatý akčný žetón, tak jeden získáš. Môžeš ho použiť k zahraniu akcie modlitba, pričom musíš obetovať jednu jednotku.



NÁVRAT ZO ZÁHROBIA

Vo fáze noci, v kroku 3.6.8 Prebudenie, vráť 2 obetované jednotky do svojej zásoby alebo získaj 1 bod cti.



◆ Smaragdové – stupeň 2



ODČERPANIE SILY

V bitke, v kroku 3.5.3 Vyhodnotenie bitky, môžeš obetovať 1 jednotku a získať +1 bod viery za každý bod sily, do ktorého prevyšuje tvoja armáda silu súpera.



TEMNÍ SLUŽOBNÍCI

Počas akcie verbovanie naverbuj až 3 jednotky zadarmo za každú svoju úroveň rozkladu.



SLNEČNÁ LOĎ

Počas akcie pohyb získavajú tvoje armády +1 k pohybu. Môžeš obetovať 1 jednotku a použiť 1 pohyb, aby si presunul svoju armádu z oblasti pri Níle do ktorejkoľvek inej oblasti pri Níle.



ZNESVÄTENÁ SFINGA

Armáda obsahujúca Znesvätenú sfingu získava +1 k pohybu a +1 k sile. V bitke, v kroku 3.5.3 Vyhodnotenie bitky, môžeš obetovať 1 jednotku a zvýšiť svoju hodnotu poškodenia o hodnotu svojej úrovne rozkladu.

◆ Smaragdové – stupeň 3



RITUÁL SMRTI

V bitke, na konci kroku 3.5.2 Stretnutie, môžeš obetovať 1 jednotku a získať +1 k sile, alebo +1 k obrane, alebo +1 k poškodeniu.



POHREBNÝ DOM

Vo fázi noci, v kroku 3.6.8 Prebudenie, môžeš obetovať 1 jednotku a urobiť 2x akciu stavba pyramidy a zvýšiť 2 rôzne o jeden stupeň. Cena každej tejto akcie je o 1 bod viery nižšia (do minima 0).



ZÁHADNÉ POSILY

V bitke, v ktorej si útočníkom, v kroku 3.5.1 Bojová porada, pridaj 1 jednotku (môže byť aj obetovaná) priamo k útočiacej armáde. Pre túto bitku neplatí pre útočníka obmedzenie počtu jednotiek v armáde.



NADVLÁDA

Získavaš 1 trvalý VB. Nemôžeš už ale získať ďalší dielik moci „Nadvláda“ inej farby.

Smaragdové – stupeň 4



SILA ROZKLADU

V bitke, v ktorej si útočníkom, v kroku 3.5.3 Vyhodnotenie bitky, získava tvoja armáda + silu v hodnote tvojej úrovne rozkladu.



BOŽÍ ČIN

Získaš strieborný akčný žetón, ale už nemôžeš získať ďalší dielik „Boží čin“ inej farby.

Smaragdové – stupeň 4 – BOŽSTVÁ



THOVT

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

Ak ešte nevladnúš zlatý akčný žetón, tak jeden získaš.

Zahraj zlatý žetón a povolaj Thovta:
Umiestni ho do prázdnej púštnej oblasti a pripoj k nemu 1 jednotku (môže byť aj obetovaná) za každú svoju úroveň rozkladu.

Počas bitky v kroku 3.5.1 Bojová porada zvol typ bojovej karty (sila / poškodenie / obrana). Tvoj súper nemôže v kroku 3.5.1 Bojová porada zahrať tento typ karty.



APOP

Božstvo,
2 body života,
+5 k sile.

Ak ešte nevladnúš zlatý akčný žetón, tak jeden získaš.

Zahraj zlatý žetón a povolaj Apopa:
Umiestni ho do prázdnej oblasti pri Níle a pripoj k nemu 1 jednotku (môže byť aj obetovaná) za každú svoju úroveň rozkladu.

Počas akcie Pohyb môžeš zadarmo presunúť Apopa a jeho uctievačov do akejkoľvek voľnej oblasti pri Níle.

Apopova miniatúra má 2 časti. Zadná časť ostáva vždy v Níle a nemá žiadny vplyv na hru.

Smaragdové – stupeň 4 – VEĽKÍ PRASTARÍ

Ak hráte s rozšírením „Veľkí Prastarí“, môžete dieliky a figúrky Thovta a Apopa nahradiť dielikmi Nyarlathotepa a Cthulhu. Efekty dielikov ostávajú rovnaké.



NYARLATHOTEP



CTHULHU