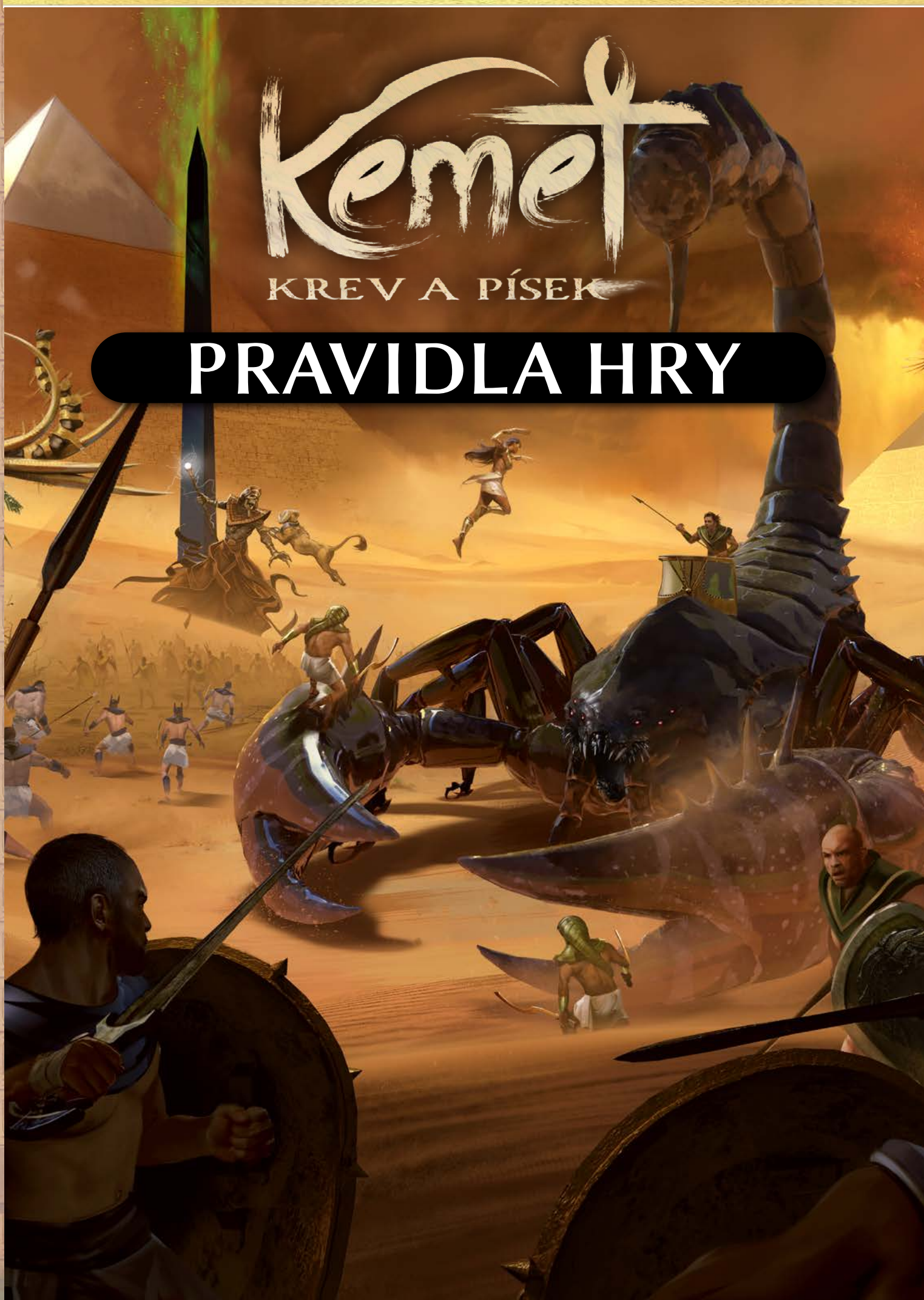


Kemet

KREV A PÍSEK

PRAVIDLA HRY



Kemet

KREV A PÍSEK

AUTOŘI HRY: JACQUES BARIOT A GUILLAUME MONTIAGE,
ILUSTROVALI: PIERRE SANTAMARIA, PASCAL QUIDAULT, EMILE DENIS A DIMITRI BIELAK,
HRA NA 90 MINUT PRO 2–5 HRÁČŮ OD 14 LET

V bájných časech starověkého Egypta volají všemocní bohové své věrné do zbraně. Uprostřed nekonečných pouští a ve stínu monumentálních chrámů musí uplatnit své nadpozemské síly k verbování armád a přivolání mytických stvoření do boje o nadvládu nad posvátným územím Kemetu. Zvítězit však může jen jeden. Musí rozdrtit všechny své soupeře a získat věčnou slávu a oddanost egyptského lidu!

CÍL HRY

Ve hře Kemet: Krev a písek se každý hráč zhostí role jednoho z egyptských bohů – Anubise, Bastet, Hora, Vadžet nebo Sobeka – soupeřících o moc taženými armád svých věrných. Vítězem se stane ten hráč, který na konci hry dosáhne nejvíce vítězných bodů (VB), viz 3.3 Konec hry.

1 – KOMPONENTY

Komponenty :

- 1 herní plán
- 64 destiček moci ve čtyřech barvách (16 rubínových, 16 safírových, 16 diamantových a 16 onyxových)
- 10 figurek mytických stvoření
- 6 figurek žoldněřů
- 38 karet Božského zásahu (BZ)
- 2 speciální bojové karty
- 1 počítadlo vítězných bodů (VB) a pořadí hráčů
- 80 žetonů vítězných bodů (VB)
- 20 žetonů veteránů
- 5 žetonů soch
- 5 stříbrných a 5 zlatých akčních žetonů
- 5 přehledových příruček
- 2 destičky bouře

Komponenty pro jednotlivé hráče (v pěti barvách):

- 12 figurek jednotek
- 5 akčních žetonů
- 1 hráčská deska
- 1 ukazatel víry
- 1 ukazatel pořadí
- 8 bojových karet
- 3 pyramidy (každá ze tří částí)
- 4 vrcholky pyramidy ve čtyřech barvách (rubínový, safírový, diamantový a onyxový)
- 4 žetony „Získání destičky moci“ ve čtyřech barvách

1.1 Herní plán

Herní plán umožňuje hrát základní hru v počtu 2–5 hráčů. S budoucím rozšířením bude možné hrát až v počtu 6 hráčů. Dle počtu hráčů použijte konfiguraci herního plánu vyobrazenou níže:

2 hráči



3 hráči



4 hráči



5 hráčů

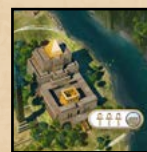


Poznámka: V jednotlivých počtech hráčů budou vynechány části herního plánu vyobrazené šedou barvou, případně zakryté destičkou bouře.

Na herním plánu se nachází tyto oblasti:

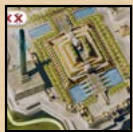
Chrámů:

Oblasti, v nichž se nachází jeden ze tří níže vyobrazených chrámů.



Pantheon:

Oblast, v níž se nachází tato budova.



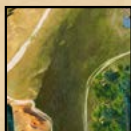
Města a čtvrti:

Každé město se skládá ze tří čtvrtí.



Poušť:

Oblast, kde se nenachází město, chrám ani Pantheon.



Všechny oblasti jsou ohraničeny buďto bílými čarami, řekou Nil, nebo okrajem herního plánu. Výjimku tvoří města, která jsou ohraničena hradbami. Oblast, ve které se nachází bouře, je v základní hře nepřístupná a není součástí hry.

Některé oblasti také obsahují obelisky nebo vojenské (červené) či obchodní (modré) přístavy, které mají vliv na pohyb jednotek.

Obelisk :



Přístav:



vojenský přístav (červený)



obchodní přístav (modrý)

1.2 Detail hráčské desky

Stupnice bodů víry

Boží vůle

Verbování

Pohyb

Stavba pyramidy

Modlitba

stupeň 3

stupeň 2

stupeň 1

Získání destičky moci



rubínová safírová diamantová onyxová

Poznámka: Pokaždé když hráč postaví ve svém městě pyramidu v barvě, kterou ještě nemá, umístí na jedno z těchto prázdných políček žeton „Získání destičky moci“ v odpovídající barvě (viz příslušná akce – 3.4.2).

Žetony „Získání destičky moci“:



1.3 Destičky moci

Stupeň: znázorňuje stupeň, barvu a cenu destičky (1–4 body víry).



Efekt destičky (viz přehledovou příručku)

Symbol znázorňující, kdy je daná destička aktivní:



ve fázi dne



ve fázi noci



v průběhu bitvy



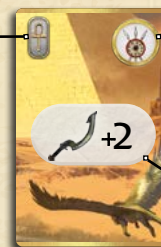
v průběhu akce



mytické stvoření

1.4 Karty Božského zásahu

Cena v bodech víry, které je třeba zaplatit pro zahrání karty.



Symbol znázorňující, kdy je kartu Božského zásahu (BZ) možné zahrát.

Efekt karty (viz přehledovou příručku).

1.5 Bojové karty

Barva karty

Hodnota síly karty

Hodnota poškození

Hodnota neblokovaného poškození

Obranná hodnota



1.6 Stavba pyramidy

Stupeň 1



Stupeň 2



Stupeň 3



Stupeň 4



Poznámka: Pyramida ve vaší zásobě se považuje za stupeň 0.

2 – PŘÍPRAVA HRY

2.1 Společná příprava

1. Umístěte doprostřed stolu herní plán a připravte jej s ohledem na počet hráčů **1**.
2. Podle tabulky níže náhodně namíchejte určitý počet barev a kusů destiček moci **2**.
3. Umístěte všechny použité destičky moci vedle herního plánu rozříděné na hromádky vzestupně dle barvy a stupně **3**.
4. Pokud hrajete se speciálními bojovými kartami, umístěte je k hornímu okraji herního plánu poblíž destiček moci **4**.
5. Figurky mytických stvoření umístěte na jejich odpovídající destičky moci **5**.
6. Umístěte žetony Božských VB (šedé čtvercové žetony VB) na destičky moci Nadvláda a Sfinga, jsou-li ve hře **6**.
7. Umístěte 1 chrámový VB (bílé kulaté žetony VB) na každý chrám ve hře **7**.
8. Z ostatních žetonů VB, zlatých a stříbrných akčních žetonů a žetonů veteránů utvořte společnou zásobu vedle herního plánu v dosahu všech hráčů **8**.
9. Každý hráč obdrží jednu kartu Božského zásahu (BZ) s názvem Diverze. Ostatní karty tohoto jména vraťte do krabice **9**.
10. Zamíchejte a lícem dolů vedle herního plánu umístěte balíček ostatních karet Božského zásahu **10**.

Poznámka: Získané (či ztracené) žetony VB hráči umísťují (nebo odebírají) na desku pořadí hráčů ke znaku svého zvoleného boha.

2

Počet a barvy destiček moci v závislosti na počtu hráčů:

- 2 hráči => 2 barvy, 26 destiček moci*
- 3 hráči => 3 barvy, 48 destiček moci
- 4 hráči => 3 barvy, 48 destiček moci
- 5 hráčů => 4 barvy, 64 destiček moci

* Při hře dvou hráčů odstraňte následující:

- všechny destičky s názvem Božský čin.
- 1 kopii každé duplicitní destičky moci, tj. je třeba, aby od každé zůstala pouze jedna.

Všechny nepoužité destičky moci můžete vrátit do krabice.



6



3

2.2 Příprava hráče



1. Každý hráč si vybere své startovní město a svou barvu. Před své město si každý hráč umístí svůj žeton sochy **11**.
 2. Každý hráč si vezme následující komponenty v barvě shodné s barvou žetonu sochy:
 - 1 hráčskou desku znázorňující zvolené egyptské božstvo a pyramidu s akcemi **12**,
 - žetony „Získání destičky moci“ v barvách, jež byly zvoleny pro tuto hru, viz krok 2 části 2.1,
 - 1 ukazatel pořadí hráče **13**,
 - 1 ukazatel víry, který umístí na pole „7“ stupnice víry na své hráčské desce **14**,
 - 5 akčních žetonů ve zvolené barvě **15**,
 - 12 figurek jednotek (každá z figurek představuje právě jednu jednotku) **16**,
 - 8 bojových karet **17**.
 3. Každý hráč si z balíčku dobere 2 karty Božského zásahu **18**.
 4. Každý hráč si vezme 9 dílů pyramid* (3 od každého stupně) a vrcholky dle barev zvolených destiček moci pro tuto hru v kroku 2 části 2.1 (rubínové/safírové/diamantové/onyxové) **19**.
- * Poznámka: Ve hře 2 hráčů si každý hráč vezme pouze 6 dílů pyramid – dva kusy od každého stupně.

2.3 Před zahájením hry

Počáteční pořadí hráčů **20**

Náhodně zvolte a umístěte ukazatele pořadí všech hráčů na stupnici pořadí hráčů. Začínajícím hráčem bude ten, jehož ukazatel je nejvíce vlevo.

Rozmístění jednotek **21**

Každý hráč zvolí 2 čtvrti ve svém městě a do každé umístí po 5 figurkách vojenských jednotek. Zbylé dvě jednotky si ponechá před sebou v zásobě.

Rozestavení pyramid **22**

V pořadí hráčů si každý umístí do čtvrtí svého města celkově 3 stupně pyramid. V tuto chvíli je možné umístit nejvýše dva stupně v jedné čtvrti, tj. rozmístění bude buďto 1/1/1, nebo 2/1/0. Následně hráč umístí žetony „Získání destičky moci“ v odpovídajících barvách dle umístěných pyramid na příslušná akční pole na své hráčské desce.

Zisk destičky moci prvního stupně **23**

V opačném pořadí (od posledního hráče) si každý hráč vezme jednu destičku moci stupně 1 v barvě některé ze svých pyramid a umístí ji před sebe.



3 – PRŮBĚH HRY

3.1 Základní mechanismy

Hra Kemet: Krev a písek se hraje na několik herních kol, která se skládají vždy z fáze dne, následované fází noci.

Poznámka: Kompletní rejstřík klíčových pojmů používaných ve hře Kemet najdete na straně 11.

Fáze dne (akce hráčů)



Hráči se střídají v tazích, během nichž umísťují a ihned vyhodnocují po jednom ze svých 5 akčních žetonů. Jakmile všichni hráči využili všech 5 svých akčních žetonů, fáze dne končí.

Fáze noci (vyhodnocení)



Fáze noci se dělí na 9 kroků, které se vyhodnocují v daném pořadí. Během této fáze se aktivují některé destičky moci, rozdávají se karty Božského zásahu, jsou udělovány vítězné body (VB) a body víry.

Trvalé a dočasné VB

Božské VB



VB za bitvu



Chrámové VB



VB za pyramidu



Hráči v průběhu hry získávají dva druhy vítězných bodů (VB). Trvalé VB jsou reprezentovány čtvercovými žetony a nelze o ně přijít. Získat je lze vítězstvím v bitvě, získáním specifických destiček moci, případně ve fázi noci, pokud hráč ovládá alespoň 2 chrámy nebo Pantheon. Dočasné VB jsou reprezentovány kulatými žetony a lze o ně přijít. Lze je získat za ovládnutí každého chrámu (bílé) a každé pyramidy 4. stupně (běžové).

Priorita pravidel

V případě, že nastane mezi pravidly rozpor, upřednostňují se pravidla sestupně v pořadí od nejvyššího čísla:

4) Karta Božského zásahu > 3) destička moci > 2) pravidla rozšíření > 1) pravidla základní hry.

3.2 Fáze dne



V této fázi hráč na tahu položí jeden svůj akční žeton na volné akční pole na své hráčské desce a ihned provede odpovídající akci, viz 3.4 Přehled akcí.

Umísťování žetonů je podmíněno dodržením tzv. **pravidla rovnováhy**: na konci fáze dne musí hráč mít na své hráčské desce alespoň 1 akční žeton v každé ze tří úrovní pyramidy.

Takto se hráči střídají, dokud všichni neumístí všech svých pět akčních žetonů, poté fáze dne končí. Jednotlivé akce budou podrob-

něji popsány dále. V rámci tahu lze kdykoli (s výjimkou probíhající bitvy) zahrát kartu Božského zásahu se symbolem fáze dne.

Zlaté a stříbrné akční žetony

Stříbrný či zlatý akční žeton se hraje současně s jedním z pěti standardních akčních žetonů v barvě hráče za účelem zahrání dodatečné akce. Hráč může zvolit pořadí vyhodnocení akcí, první akci však musí vždy plně dokončit, než přistoupí k druhé.

Stříbrný akční žeton se hraje na jakémkoliv volné akční pole na hráčské desce.

Zlatý akční žeton se hraje na zlaté pole na hráčské desce (vrchol pyramidy). Destička moci poskytující zlatý akční žeton určí, jakou akci jím lze provést. Lze vlastnit více destiček moci poskytujících zlatý žeton, avšak žeton samotný může hráč vlastnit pouze jeden. Proto lze zlatý žeton použít pouze jedenkrát za kolo.

3.3 Konec hry

pakliže má hráč před použitím akčního žetonu dohromady alespoň 9 vítězných bodů (trvalých i dočasných) a zároveň **žádný z jeho soupeřů nemá více vítězných bodů**, stává se ihned vítězem hry.

Poznámka: Toto pravidlo v praxi znamená, že hráč nasbírá potřebný počet bodů k vítězství po zahrání předchozí akce (příčemž bodová shoda je přípustná) a všichni soupeři měli možnost jednou akci zareagovat.

3.4 Přehled akcí

V následující části jsou podrobně popsány všechny akce, které mohou být vykonány během fáze dne.



3.4.1 Modlitba



Hráč získá 2 body víry.



3.4.2 Získání destičky moci



Tato akce umožňuje získat z nabídky destičku moci takové barvy, jako je barva pyramidy, kterou hráč ovládá. Od každé barvy lze v jedné fázi dne získat pouze jednu destičku.

Poznámka: Chce-li hráč získat destičku moci v barvě, pro niž nemá na své hráčské desce umístěn odpovídající barevný žeton „Získání destičky moci“, umístí akční žeton použitý k provedení této akce na libovolné dosud neobsazené pole akce Získání destičky moci (může být i prázdné, tj. bez barevného žetonu; viz způsoby získání destičky moci na následující stránce).

Podmínky získávání destiček moci

- Hráč musí ovládat pyramidu odpovídající barvy a stejného stupně (či vyššího) jako destička moci.
- Hráč nemůže získat destičku se stejnou ilustrací, jako má destička, kterou již vlastní.

Získat destičku moci lze dvěma způsoby:

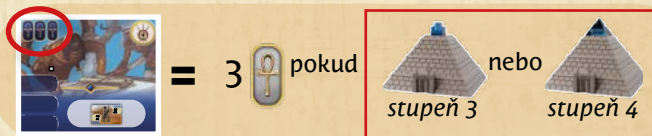
1. Hráč získává destičku moci dle barvy a do stupně pyramidy, kterou ovládá ve svém městě: umístí akční žeton na žeton „Získání destičky moci“ dané barvy na své hráčské desce.
2. Hráč získává destičku moci dle barvy a do stupně pyramidy, kterou ovládá v soupeřově městě: v takovém případě umístí akční žeton na libovolné políčko s žetonem „Získání destičky moci“ anebo případně i na pole prázdné.

Cena destičky moci

Za destičku moci musí hráč zaplatit počet bodů víry odpovídající jejímu stupni. Destičku hráč položí před sebe, aby ji všichni ostatní hráči dobře viděli. Destičku získává hráč na zbytek hry a nemůže o ni žádným způsobem přijít.

Příklad:

Chce-li hráč získat destičku moci Zvědové (safírová destička stupně 3), musí ovládat safírovou pyramidu stupně 3 nebo 4 a zaplatit 3 body víry.



Efekty destiček moci

Efekt destičky začíná platit po ukončení akce, ve které byla destička získána. Některé schopnosti se však aktivují až v určité fázi herního kola (během bitvy, ve fázi noci apod.).

Na každé destičce je symbolem znázorněno, kdy je destička aktivována.

Mytická stvoření

Ihned poté, co hráč získá destičku s mytickým stvořením, může jeho figurku umístit do některé ze čtvrtí ve svém městě, kde má svou armádu (tj. uskupení jedné nebo více jednotek). V opačném případě umístí figurku na destičku moci před sebou. Figurku stvoření může také umístit podle stejných podmínek kdykoli v průběhu svého tahu (s výjimkou právě probíhající bitvy), pokud má toto stvoření ve své zásobě.

Před zahráním akčního žetonu je možné vyměnit vlastní stvoření na plánu ve čtvrtích hráčova vlastního města s některým z těch na destičkách moci, které má před sebou.

Mytické stvoření:

- Není považováno za jednotku, ale musí být součástí armády, tj. v doprovodu alespoň jedné jednotky.
- Nepočítá se do limitu pěti jednotek na danou armádu.
- Nemůže být součástí armády, která již obsahuje jiné stvoření.
- V boji nepřidává +1 sílu samo o sobě (jelikož není jednotkou), poskytuje pouze uvedené bonusy.
- Pokud u sebe žádnou jednotku nemá, musí být přesunuto zpět na destičku moci před hráčem.



3.4.3 Stavba pyramidy

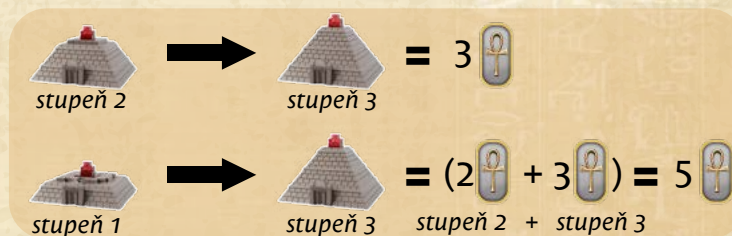


Tato akce umožňuje hráči zvýšit stupeň jeho existující pyramidy anebo položit základy nové pyramidy ve čtvrti jeho města, v níž se ještě žádná pyramida nenachází. Při postavení nové pyramidy hráč rovněž umístí žeton „Získání destičky moci“ v odpovídající barvě na jedno ze tří prázdných akčních polí na své hráčské desce.

Je možné najednou postavit i více než jeden stupeň pyramidy. Je však potřeba zaplatit tolik bodů víry, kolik je celkový součet nových stupňů. Pomocí jedné akce lze vždy stavět pouze pyramidu jedné barvy.

Příklady:

- K povýšení pyramidy ze stupně 2 na stupeň 3 musí hráč zaplatit 3 body víry.
- K povýšení pyramidy ze stupně 1 na stupeň 3 musí hráč zaplatit 2 + 3, tj. 5 bodů víry.
- Ke stavbě nové pyramidy na stupeň 2 musí hráč zaplatit 1 + 2, tj. 3 body víry.



Výhody pyramidy

- Pyramida umožňuje hráči, který ji ovládá, získávat destičky moci téže barvy stejného nebo nižšího stupně.
- Pyramida stupně 4 dává hráči, který ji ovládá, jeden dočasný VB.
- Pyramida umožňuje za cenu 2 bodů víry teleportovat jednotky ze své čtvrti k libovolnému obelisku na herním plánu.

Důležité!

Pokud čtvrt, v níž se nachází pyramida, obsadí soupeř, ztrácí původní vlastník uvedené výhody pyramidy ve prospěch tohoto soupeře.



3.4.4 Verbování



Touto akcí hráč naverbuje ze své zásoby X jednotek zaplacením X bodů víry a tyto jednotky následně rozmístí až do tří čtvrtí ve svém městě.

Verbovat lze pouze ve vlastním městě, i kdyby hráč ovládal čtvrti soupeřova města.

V případě, že hráč naverbuje jednotky do čtvrtě, kterou právě ovládá soupeř, dojde ihned k bitvě, v níž je verbojící hráč útočníkem.

V případě, že hráč takto verboje do více čtvrtí ovládaných soupeřem, pořadí vyhodnocení bitev si vybírá.



3.4.5 Pohyb



Touto akci hráč přesune jednu armádu na vzdálenost až do jejího limitu pohybu. Limit pohybu se vždy určí při zahájení akce pohyb.

Pohyb se může standardně skládat z 1 pohybu po zemi a 1 teleportace. Některé karty Božského zásahu a některé destičky moci však mohou limit pohybu zvýšit (mytická stvoření však zvyšují pohyb pouze armádě, v níž se právě nalézají).

Během akce pohyb je možné:

- Použít pohyb po zemi a/nebo teleportaci.
- Rozdělit armádu, tj. pohnout jen částí jednotek a zbytek ponechat na místě.
- Při průchodu oblastí připojit tamní jednotky k pohybující se armádě.

Teleportace

V rámci pohybu může hráč zaplatit 2 body víry a teleportovat armádu z městské čtvrti s pyramidou (vlastní i soupeřovou) k libovolnému obelisku. V rámci pohybu je možné se teleportovat pouze jednou.

Poznámka: Teleportace se nezapočítává do limitu pohybu.

Pohyb po zemi

Hráč může použít 1 pohyb po zemi k přesunu jedné armády na bezprostředně sousedící území nebo k překročení Nilu mezi dvěma přístavy.

Přístavy:

Přístavy jsou dvou druhů – červené vojenské a modré obchodní a umožňují pohyb následovně:

- Z vojenského přístavu může hráč přesunout armádu do jakéhokoliv obchodního přístavu nebo do vojenského přístavu před svým vlastním městem.
- Z obchodního přístavu může hráč přesunout armádu do jakéhokoliv jiného obchodního přístavu nebo do vojenského přístavu před svým vlastním městem.

Hradby:

Městské čtvrti jsou obehnané hradbami. Do soupeřovy čtvrti je možné vstoupit pouze tehdy, jestliže armáda zahajuje svůj pohyb na bezprostředně sousedícím území, tj. pouze při pohybu právě o jednu oblast. V průběhu jedné akce pohybu smí hráč vstoupit nejvýše do jedné čtvrti města ovládané jiným hráčem.

Rozpoutání bitvy:

Jakmile armáda vstoupí na území, kde se nachází soupeřovy jednotky, její pohyb končí a ihned se vyhodnotí bitva.

Poznámka: Pokud hráč po skončení pohybu a případném vyhodnocení bitvy ovládne chrám nebo pyramidu stupně 4, získá odpovídající dočasný žeton VB.

K ovládnutí chrámu nebo soupeřovy pyramidy musí mít hráč v oblasti s chrámem/pyramidou přítomnu svou armádu.

Pokud se armáda ovládající soupeřovu pyramidu stupně 4 pohne pryč, musí hráč vrátit majiteli pyramidy dočasný žeton VB. Pokud se pohne pryč armáda ovládající chrám, musí hráč vrátit dočasný VB do zásoby.

Příklad:

Klára chce pohnout svou armádou ze svého města na východní břeh Nilu, vzdálený 3 oblastí.



Může tak učinit dvěma způsoby:

- Buďto teleportuje svou armádu za 2 body víry do oblasti chrámu s obeliskem.

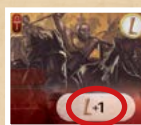


=

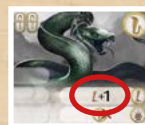


- Nebo může využít pozemní pohyb, pokud má její armáda limit pohybu roven alespoň 3.

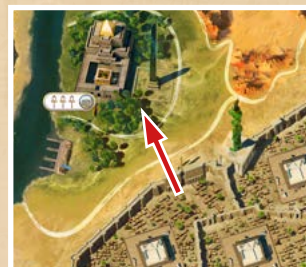
Toho lze docílit například tím, že Klára bude vlastnit destičku moci „Kněz bohyně Mafdet“ a součástí pohybující se armády bude stvoření „Pouštní had“.



+



=



3.5 Bitva



Bitva je zahájena, pokud se v jedné oblasti střetnou armády dvou hráčů. Ten z hráčů, který bitvu přesunem své armády rozpoutal, je útočníkem, druhý hráč je obráncem. Bitva zahrnuje pouze tyto dvě strany, nikdo jiný do bitvy nemůže zasahovat (ani kartami Božského zásahu).

Při vyhodnocování efektů v bitvě, které by měly proběhnout ve stejný okamžik, mají přednost efekty útočníka.

Bitva probíhá v následujících krocích, a to i kdyby již některý z bojujících hráčů neměl v dané oblasti bitvy jednotky.



3.5.1 Válečná porada



Jak útočník, tak obránci si vyberou 2 bojové karty ze své ruky:

- Jednu odhodí lícem dolů na svůj odhazovací balíček bojových karet hráče. Tato karta nebude odhalena.
- Druhou kartu si prozatím ponechají skrytou v ruce, tato karta bude zahrána v této bitvě.

Oba hráči mohou k bojové kartě skrytě přidat karty Božského zásahu (BZ) se symbolem bitvy (tajně je vloží pod ni), a to pouze v této chvíli. Musí být rovněž schopni za zahrání těchto karet BZ zaplatit body víry.

Hráč může soupeři oznámit, že používá karty BZ, nemusí však říkat pravdu. Hráč rovněž není povinen přiznat použití karet BZ, a to ani tehdy, je-li dotázán.



3.5.2 Střetnutí



Poté, co oba hráči dokončili přípravu karet, je současně odhalí a zaplatí požadované body víry.



3.5.3 Vyhodnocení bitvy



Hráč s vyšší silou v bitvě vítězí, v případě shodné síly se vítězem stane obránci.




Bojová síla každého hráče se skládá z:

- Počtu jednotek.
- Hodnoty síly zahané bojové karty.
- Případného bonusu k síle poskytnutého destičkami moci.
- Případného bonusu k síle, jež armádě poskytuje mytické stvoření, které je její součástí.
- Případného bonusu k síle poskytnutého zahanými kartami BZ.
- Bonusu k síle +1, pokud se bitva odehrává ve čtvrti hráčova vlastního města.



3.5.4 Ztráty



Každá bojová karta uvádí hodnoty poškození , neblokovatelného poškození  a/nebo obrany . Tyto hodnoty mohou být modifikovány zahanými kartami BZ, efekty destiček moci, případně mytickými stvořeními, jež se bitvy účastní.

- 1) Každý hráč v bitvě ztratí tolik jednotek, kolik činí hodnota neblokovatelného poškození. **Pozor, neblokovatelné poškození může mít i záporné znaménko a pak musí hráč obětovat za zahrání takové karty své jednotky.**
- 2) Každý hráč v bitvě ztratí tolik jednotek, kolik činí rozdíl hodnoty poškození zahaného soupeřem a jeho vlastní hodnoty obrany.

Pokud vítěz bitvy (tj. silnější hráč) ztratil všechny své jednotky, je přesto považován za vítěze, a to i kdyby poraženému zbyly v oblasti nějaké jednotky.



3.5.5 Kořist



- 1) Pokud v bitvě zvítězí útočník a po jejím skončení má v oblasti stále jednotky, získá za vyhranou bitvu jeden trvalý VB.
- 2) Pokud zvítězí obránci, získá jeden veteránský žeton.
- 3) Každý hráč, který za tuto bitvu nezískal VB, získá navíc jeden veteránský žeton. V praxi tedy pokud obránci zvítězí, získá tyto žetony dva.



3.5.6 Po bitvě – poražený



Poražený si může zvolit, zda se zbylou armádou ustoupí, rozpustí ji nebo ji ponechá v oblasti.

Rozpuštění

Hráč stáhne všechny figurky poražené armády z herního plánu zpět do své zásoby a obdrží počet bodů víry rovný počtu stažených figurek minus 1.

Ústup

Pokud má vítěz bitvy v dané oblasti stále nějaké jednotky, poražený může namísto rozpuštění se svou armádou ustoupit. Směr ústupu poražené armády (tj. sousedící oblast) vybírá vítěz bitvy. Nejedná se o akci pohyb a pro ústup nemůže vybrat čtvrt města, která nepatří poraženému. Pokud žádná taková oblast není k dispozici, armáda nemůže ustoupit a musí být rozpuštěna. **Ústup je možný pouze do volné oblasti (dle definice viz rejstřík str. 11).**

Setrvání v oblasti

Pouze pokud vítězi nezbyly v oblasti bitvy žádné jednotky, poražený nemůže ustoupit a musí armádu ponechat na místě (může však stále armádu rozpustit).



3.5.7 Po bitvě – vítěz



Vítěz bitvy se může rozhodnout rozpustit svou armádu, nebo ji ponechat v oblasti. Pokud se vítěz rozhodne armádu rozpustit, platí stejná pravidla jako u poraženého.



3.5.8 Ukončení bitvy



Oba hráči odhodí použitou bojovou kartu lícem nahoru na svůj odhazovací balíček. Kartu, kterou odhodili lícem dolů již během fáze válečné porady, neodhalují.

Pokud takto hráč odhodil již všechny své bojové karty, vezme si všechny zpět do ruky. Karty BZ použité v bitvě se odhodí lícem nahoru na společný odhazovací balíček poblíž balíčku BZ.

Příklad:

David pohne svou armádou do oblasti chrámu, který ovládá armáda Tomáše.

- David útočí a jeho armáda se skládá z 5 jednotek.

Má destičky moci „Kupředu!“ (+1 síla při útoku) a „Neithiny meče“ (+1 síla v každé bitvě).

Davidova armáda má proto sílu 7 (5 + 1 + 1).

- Tomáš se brání.
Jeho armáda je tvořena 4 jednotkami.

Součástí jeho armády je mytické stvoření „Prastarý slon“ (+1 síla armádě, jíž je Prastarý slon součástí).

Tomášova armáda má proto sílu 5 (4 + 1).

Oba hráči si zvolí dvě bojové karty. Jednu bojovou kartu odhodí lícem dolů, druhou si ponechají v ruce a zahrají ji během bitvy.

- David zahraje svou bojovou kartu s hodnotou síly +3 a hodnotou poškození 2. Nehraje žádnou kartu BZ.
- Tomáš zahraje svou bojovou kartu s hodnotou síly +2 a hodnotou obrany 2. K tomu ale skrytě přidá 2 karty BZ: „Bronzový val“ a „Válečnou zuřivost“.
- Oba hráči současně odhalí své zahrané karty a oznámí sílu svých armád:

David má celkovou sílu 10 (7 + 3 za zahranou bojovou kartu).

Tomáš má celkovou sílu 9 (5 + 2 za bojovou kartu, +2 za zahranou kartu BZ, za niž zaplatí 1 bod víry).

V bitvě zvítězil David.

Vyhodnocení ztrát:

- David udělil Tomášově armádě 2 poškození, ten však má hodnotu obrany 4 (2 na bojové kartě, +1 za Prastarého slona a +1 za Bronzový val).
- Tomáš sice neudělil Davidově armádě žádné poškození, ale také neztratil žádné jednotky.
- Protože David zvítězil v bitvě, v níž útočil, a stále má v oblasti jednotky, získává 1 trvalý VB.
- Tomáš jako obránce v bitvě prohrál, a proto získá 1 veteránský žeton. Rozhodne se následně svou armádu rozpustit, stáhne z herního plánu do své zásoby 4 jednotky, za což obdrží 3 body víry, a Prastarého slona (jehož umístí na destičku moci před sebou).

• David by se také mohl rozhodnout rozpustit svou armádu. Rozhodne se však ponechat ji na místě.

• Všechny zahrané karty se odloží do příslušných odhazovacích balíčků.

3.6 Fáze noci

Ve fázi noci vyhodnoťte následující kroky v uvedeném pořadí:

Obětina

Hráč, jehož armáda ovládá Pantheon, může z této armády odstranit dvě jednotky a získat tak 1 Božský (trvalý) VB.

Ovládání chrámu v deltě

Hráč, jehož armáda ovládá chrám v deltě řeky Nilu, může z této armády odstranit jednu jednotku a získat tak 5 bodů víry.

Ovládnutí chrámů

Každý hráč, který ovládá alespoň dva chrámy, získá jeden Božský (trvalý) VB.

Uctívání

Každý hráč získá tolik bodů víry, kolik udávají chrámy, které ovládá, s výjimkou chrámu v deltě Nilu.

Modlitba

Každý hráč obdrží 2 body víry. Zároveň může odhodit libovolný počet veteránských žetonů a za každý takto odhozený žeton získat 1 bod víry navíc.

Božský zásah

V pořadí hráčů si každý vezme jednu kartu BZ. Zároveň může odhodit libovolný počet veteránských žetonů – za každé dva takto odhozené žetony si vezme další kartu BZ.

Verbování

V pořadí hráčů může každý hráč odhodit libovolný počet veteránských žetonů a umístit stejný počet jednotek do volných čtvrtí (viz rejstřík pojmů) ve svém městě zdarma (bez utrácení bodů víry).

Poté všichni hráči odhodí všechny nevyužité veteránské žetony.

Probuzení

Všichni hráči si vezmou zpět své akční žetony.

Osud

Posuňte ukazatele pořadí pod stupnici pořadí hráčů.


Počínaje hráčem, který má nejméně VB, a směrem vzestupně si každý hráč zvolí své nové pořadí umístěním ukazatele na volné místo na stupnici.

V případě shody v počtu VB vybírá dříve hráč, jehož ukazatel pořadí byl v minulém kole více vlevo.



4 – REJSTŘÍK POJMŮ

Body víry a stupnice víry

Body víry jsou označovány symbolem ankhu . Představují ústřední zdroj, kterým se platí za řadu herních akcí či efektů. Za každý získaný bod víry hráč posune ukazatel po stupnici doprava. Za každý utracený bod víry hráč posune ukazatel doleva. Maximální množství bodů víry každého hráče je rovno 11.

Destičky moci

Kartonové destičky rozdělené do 4 barevných kategorií dle odpovídajících barev pyramid. Každá kategorie zahrnuje 4 stupně destiček po 4 kusech (tj. 16 od každé barvy).

Rubínové destičky ovlivňují sílu a pohyb.

Safírové destičky posilují obranu a možnosti verbování.

Diamantové destičky posilují možnosti zisku bodů víry a karet Božských zásahů.

Onyxové destičky zpravidla ovlivňují sílu a obranu.

Jednotky a armády

Jedna figurka (mimo mytických stvoření) představuje jednu jednotku. Všechny jednotky jednoho hráče v dané oblasti se souhrnně označují jako armáda – ta může obsahovat nejvýše 5 jednotek. Mytická stvoření, která jsou součástí armády, se do tohoto limitu nepočítají. Součástí každé armády však může být nejvýše jedno stvoření.

Důležité!

V průběhu pohybu může počet jednotek či mytických stvoření dočasně tento limit (5 jednotek a 1 stvoření) překročit, za předpokladu, že na konci pohybu bude opět limit dodržen – pro možnosti rozdělování či připojování částí armád při průchodu oblastí viz 3.4.5.

Jednotky, které jsou z jakéhokoliv důvodu odstraněny z herního plánu, se vždy vracejí do zásoby svého vlastníka.

Karty

Počet karet v ruce není nijak omezen. Počty karet jednotlivých typů, které hráč drží, jsou veřejnou informací, jejich líc však nikoliv. Odhazovací balíčky použitých bojových karet (lícem nahoru) a karet Božských zásahů (BZ) jsou veřejnou informací.

Dojdou-li karty v dobíracím balíčku karet BZ, zamíchejte příslušný odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček.

Karta BZ se hraje zaplacením uvedeného počtu bodů víry ve fázi kola udané symbolem na kartě.

Ovládání oblasti

Hráč ovládá oblast, pokud v ní má jednotky jako jediný. Výjimku tvoří čtvrti ve vlastním městě, tyto hráč ovládá vždy, když v nich nejsou žádné jednotky soupeře. Pokud hráčova armáda opustí čtvrti v soupeřově městě, v níž ovládala pyramidu stupně 4 nebo oblast s chrámem, musí soupeři nebo zpět do zásoby odevzdat příslušný dočasný VB.

Volná oblast

Oblast se považuje za volnou, pokud se v ní nenacházejí žádné jednotky soupeře. Hráč tak do volné oblasti může umístit své jednotky, aniž by došlo k bitvě. Všechna ostatní omezení (např. počet jednotek v armádě) zůstávají zachována.

4.1 Rejstřík

Armáda (strana 11)

4 *Rejstřík pojmů*

Bitva (strana 9)

3.5 *Bitva*

Fáze dne (strana 6)

3.2 *Fáze dne*

Fáze noci (strana 10)

3.6 *Fáze noci*

Herní kolo (strana 6)

3.1 *Základní mechanismy*

Městská čtvrt (strana 8, 9, 11)

3.4.5 *Pohyb*

3.5.3 *Vyhodnocení bitvy*

4 *Rejstřík pojmů*

Neblokovatelné poškození (strana 9)

3.5.4 *Ztráty*

Obchodní přístav (strana 8)

3.4.5 *Pohyb*

Oblast (strana 2, 3)

1.1 *Herní plán*

Obrana (strana 9)

3.5.4 *Ztráty*

Pohyb po zemi (strana 8)

3.4.5 *Pohyb*

Poškození (strana 9)

3.5.4 *Ztráty*

Síla (strana 9)

3.5.3 *Vyhodnocení bitvy*

Teleportace (strana 8)

3.4.5 *Pohyb*

Vítěz (strana 9)

3.5.4 *Ztráty*

Vojenský přístav (strana 8)

3.4.5 *Pohyb*

Volná oblast (strana 11)

4 *Rejstřík pojmů*

OBSAH

1 – KOMPONENTY (strana 2)

- 1.1 Herní plán
- 1.2 Detail hráčské desky (strana 3)
- 1.3 Destičky moci
- 1.4 Karty Božského zásahu
- 1.5 Bojové karty
- 1.6 Stavba pyramidy

2 – PŘÍPRAVA HRY (strana 4)

- 2.1 Společná příprava
- 2.2 Příprava hráče (strana 5)
- 2.3 Před zahájením hry

3 – PRŮBĚH HRY (strana 6)

- 3.1 Základní mechanismy
- 3.2 Fáze dne
- 3.3 Konec hry
- 3.4 Přehled akcí
- 3.5 Bitva (strana 9)
- 3.6 Fáze noci (strana 10)

4 – REJSTŘÍK POJMŮ (strana 11)

PODĚKOVÁNÍ

Autoři:

JACQUES BARIOT A GUILLAUME MONTIAGE

Ilustrace:

PIERRE SANTAMARIA, PASCAL QUIDAULT, EMILE DENIS A DIMITRI BIELAK

Vývoj:

DAVID BERTOLO

Grafika:

ANTHONY QUESTEL, CHRIS BYER, CAMILLE DURAND - KRIEGEL
A DENIS HERVOUET

Zvláštní poděkování :

Rádi bychom poděkovali všem, kterým vděčíme za úspěch našeho projektu:

V první řadě těm, kteří naši hru trpělivě testovali, kritizovali a vylepšovali. Seznam všech by byl příliš dlouhý, takže bychom rádi zmínili naše nejoddanější hráče: Claire, Stella, Etienne, Pierre, Fred, Olivier, Ian a Will.

Další velký dík patří „Matagangu“, který má na svědomí edici od Matagotu, za jejich zapálení: Magali, Antoine, Anthony, Pierre, Denis, Camille, Valeria, Marie, Clara, Sabrina, Chris Chris, Raphaël Biolluz a Zongxiu, a samozřejmě a o to více díky Arnaudovi a Davidovi za všechnu odvedenou práci.

Na závěr velký dík všem hráčům, kteří nám důvěřovali a podpořili naši kampaň na vznik hry.

Beze vši pochybnosti bude výsledek výjimečný...

Guillaume a Jacques

České a slovenské vydání: Fox in the Box

Překlad: Tom Lády, Ondřej Kurka, David Hanáček

Korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: David Hanáček