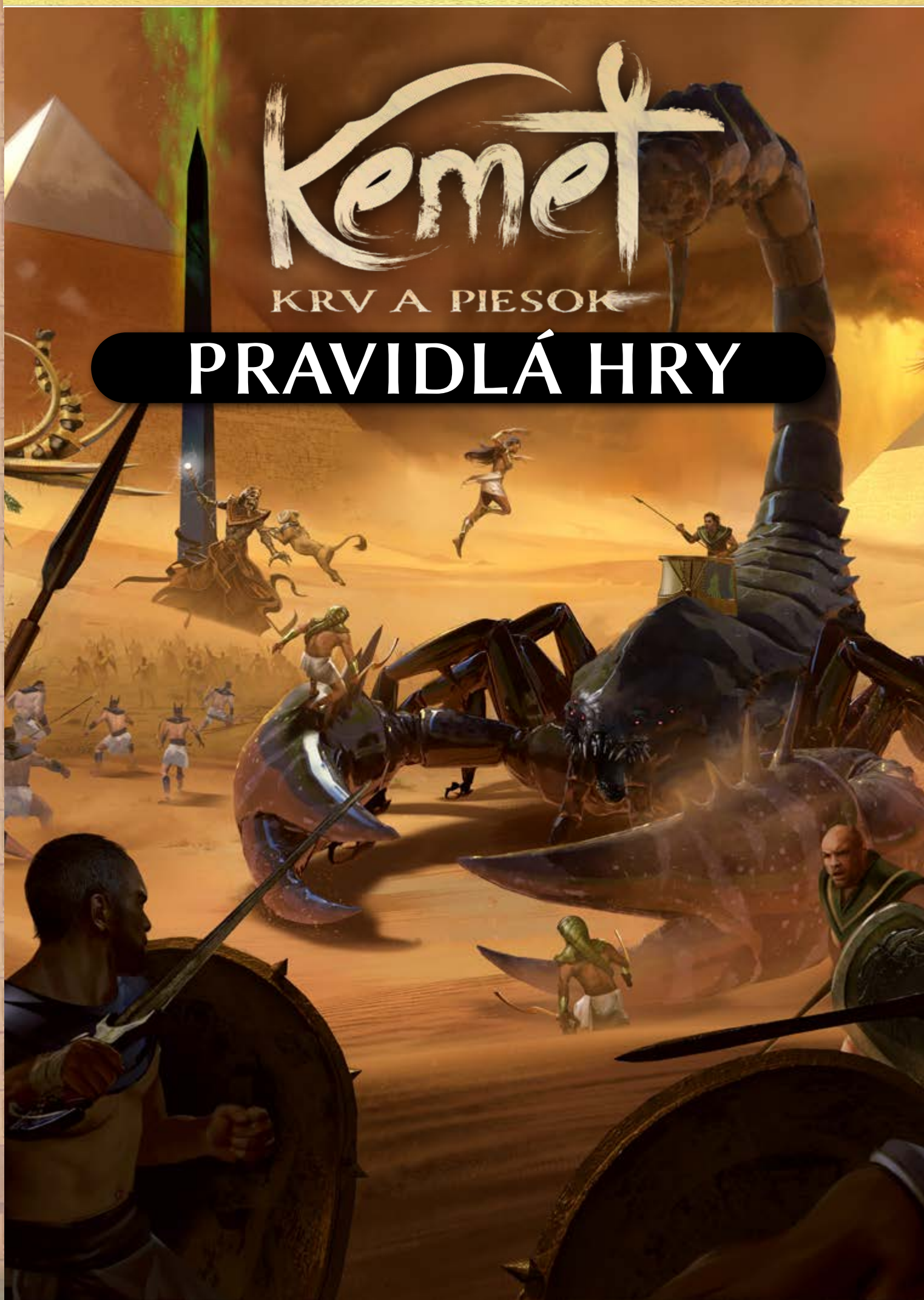


# Kemet

KRV A PIESOK

## PRAVIDLÁ HRY



# Kemet

## KRV A PIESOK

AUTORI HRY: JACQUES BARIOT A GUILLAUME MONTIAGE

ILLUSTROVALI: PIERRE SANTAMARIA, PASCAL QUIDAULT, EMILE DENIS A DIMITRI BIELAK

HRA NA 60 MINÚT PRE 2–5 HRÁČOV OD 14 ROKOV

V bájných časoch starovekého Egypta povolávajú všemocní bohovia svojich verných do zbrane. Uprostred nekonečných púští, v tieni monumentálnych chrámov musia použiť svoje nadpozemské schopnosti, aby naverbovali armády a povolali mytologické bytosti do boja o nadvládu nad posvätným územím Kemetu. Len jeden môže rozdrviť svojich súperov a získať večnú slávu a oddanosť egyptského ľudu!

### CIEĽ HRY

V hre Kemet: Krv a piesok sa hráč stáva jedným z egyptských bohov – Anubis, Bastet, Horus, Vadžet alebo Sobek – súperiacich o moc. Víťazom sa stane hráč, ktorý získa na konci hry najviac víťazných bodov (VB) (viď 3.3 Koniec hry).

## 1 – KOMPONENTY

### Komponenty – spoločný materiál:

- Spoločný materiál:
- 1 herný plán
- 64 dielikov moci v štyroch farbách (16 rubínových, 16 zafírových, 16 diamantových a 16 ónyxových)
- 10 figúrok mýtických bytostí
- 6 figúrok žoldnierov
- 38 kariet Božieho zásahu (BZ)
- 2 špeciálne bojové karty
- 1 počítadlo víťazných bodov (VB) a stupnica poradia hráčov
- 80 žetónov víťazných bodov
- 20 žetónov veteránov
- 5 žetónov sóch
- 5 strieborných a 5 zlatých akčných žetónov
- 5 prehľadových príručiek
- 2 dieliky búrky

### Komponenty pre hráča (v piatich farbách):

- 12 figúrok jednotiek
- 5 akčných žetónov
- 1 hráčska doska
- 1 ukazovateľ viery
- 1 ukazovateľ poradia
- 8 bojových kariet
- 3 pyramídy (každá z troch častí)
- 4 vrcholky pyramídy v štyroch farbách (rubín, zafír, diamant a ónyx)
- 4 žetóny „Získaj dielik moci“ v štyroch farbách

### 1.1 Herný plán

Herný plán je určený pre hru 2–5 hráčov, pri hre s budúcim rozšírením umožní hru až 6 hráčov.

Podľa počtu hráčov použite konfiguráciu herného plánu zobrazenú nižšie:

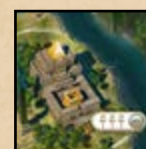


*Poznámka: V jednotlivých počtoch hráčov budú vynechané časti herného plánu vyobrazené šedou farbou, prípadne zakryté dielikom búrky.*

Na hernom pláne sa nachádzajú tieto oblasti:

#### Chrám:

Oblasť, v ktorej sa nachádza jeden z 3 vyobrazených chrámov.



### Pantheon:

Oblasť, v ktorej nachádza táto budova.



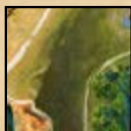
### Mestá:

Každé mesto pozostáva z troch štvrtí.



### Púšte:

Oblasti, kde sa nenachádza mesto, chrám ani Pantheon.



Všetky oblasti sú ohraničené buďto bielymi čiarami, riekou Níl alebo okrajom herného plánu. Výnimku tvoria mestá, ktoré sú ohraničené hradbami. Oblasť, v ktorej sa nachádza búrka, je v základnej hre neprístupná a nie je súčasťou hry.

Niektoré oblasti okrem iného obsahujú obelisky alebo vojenské (červené) či obchodné (modré) prístavy, ktoré majú vplyv na pohyb jednotiek.

### Obelisk :



### Prístav:



vojenský prístav (červený)



obchodný prístav (modrý)

## 1.2 Detail hráčskej dosky

Počítadlo bodov viery

Božia vôľa

Verbovanie

Pohyb

Stavba pyramídy

Modlitba

stupeň 3

stupeň 2

stupeň 1

Získaj dielik moci



rubínový zafírový diamantový ónyxový

**Poznámka:** Vždy, keď hráč vo svojom meste postaví pyramídu novej farby, položí na jedno z prázdnych miest žetón „Získaj dielik moci“ príslušnej farby. (viď akcia Získanie dielika moci 3.4.2)

### Získaj dielik moci :



## 1.3 Detail dielika moci

Stupeň: znázorňuje stupeň, farbu (rubín, zafír, diamant, ónyx) a cenu dielika (1–4 body viery).



Efekt dielika (viď prehľadová príručka).

Kedy je daný dielik aktívny:



počas fázy dňa



počas fázy noci



v priebehu bitky



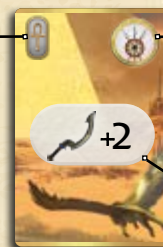
v priebehu akcie



mýtická bytosť

## 1.4 Detail karty Božieho zásahu

Cena v bodoch viery, ktoré treba zaplatiť.



Fáza, počas ktorej je možné zahráť kartu Božieho zásahu (BZ).

Efekt karty (viď prehľadová príručka).

## 1.5 Detail bojovej karty

Farba karty

Hodnota sily

Hodnota poškodenia

Hodnota neblokovaťelného poškodenia

Hodnota obrany



## 1.6 Stupeň pyramídy

Stupeň 1

Stupeň 2

Stupeň 3

Stupeň 4



**Poznámka:** Pyramída v zásobe hráča má stupeň 0.

## 2 – PRÍPRAVA HRY

### 2.1 Spoločná príprava

1. Položte doprostred stola herný plán a podľa počtu hráčov sa potom držte rozloženia plánu podľa nákresu, viď 1.1 **1**.
2. Podľa tabuľky nižšie náhodne namiešajte určitý počet farieb a kusov dielikov moci **2**.
3. Položte všetky vybrané dieliky moci lícom nahor k hornej strane herného plánu, rozdeľte ich podľa farby a usporiadajte vzostupne podľa stupňa **3**.
4. Ak hráte so špeciálnymi bojovými kartami, položte ich k hornému okraju herného plánu blízko dielikov moci **4**.
5. Figúrky mýtických bytostí položte na ich zodpovedajúce dieliky moci **5**.
6. Položte žetóny Božích VB (sivé hranaté) na dieliky moci Nadvláda a Sfinga, ak boli vybrané pre túto hru **6**.
7. Položte 1 chrámový VB (biely okrúhly) na každý chrám v hre (množstvo podľa počtu hráčov) **7**.
8. Z ostatných žetónov VB, zlatých a strieborných akčných žetónov a žetónov veteránov vytvorte spoločnú zásobu vedľa herného plánu v dosahu všetkých hráčov **8**.
9. Každý hráč dostane jednu kartu Božieho zásahu (BZ) s názvom Diverzia. Ostatné karty tohto mena vráťte do škatule **9**.
10. Zamiešajte ostatné karty Božieho zásahu a balíček položte lícom dolu vedľa herného plánu **10**.



**2**

#### Počet a farby dielikov moci v závislosti od počtu hráčov:

- 2 hráči => 2 farby, 26 dielikov moci\*
- 3 hráči => 3 farby, 48 dielikov moci
- 4 hráči => 3 farby, 48 dielikov moci
- 5 hráčov => všetky 4 farby, všetkých 64 dielikov moci

#### \* Pri hre dvoch hráčov odstráňte nasledujúce:

- všetky dieliky moci s označením Boží čin.
- 1 kópiu z každej identickej dvojice dielikov moci tak, aby z každej ostal len jeden.

Všetky nepoužitú dieliky moci vráťte do škatule, nebudú v danej hre použité.

**6**



**3**

## 2.2 Individuálna príprava hráča



1. Každý hráč si vyberie svoje mesto a zároveň farbu. Pred svoje mesto si každý hráč umiestni svoj žetón sochy **11**.
  2. Každý hráč si vezme nasledujúce komponenty vo farbe zhodnej s farbou žetónu sochy:
    - hráčsku dosku, znázorňujúcu zvolené egyptské božstvo a pyramídu s akciami **12**,
    - žetóny umožňujúce získanie dielikov moci vo farbách, ktoré boli zvolené pre túto hru, viď 2.1,
    - ukazovateľ poradia **13**,
    - ukazovateľ viery, ktorý umiestni na pole 7 počítadla viery na svojej hráčskej doske **14**,
    - 5 akčných žetónov **15**,
    - 12 figúrok vojenských jednotiek (každá z figúrok predstavuje práve jednu jednotku) **16**,
    - 8 bojových kariet **17**.
  3. Každý hráč si z balíčka potiahne 2 karty Božieho zásahu **18**.
  4. Každý hráč si zoberie 9 častí pyramídy\* (3 z každého stupňa) a vrcholky pyramídy vo farbe dielikov moci zvolených pre túto hru (rubínové/zafírové/diamantové/ónyxové) **19**.
- \* Poznámka: V hre 2 hráčov si každý hráč zoberie len 6 častí pyramíd – dva kusy z každého stupňa.

## 2.3 Pred zahájením hry

### Určenie poradia hráčov **20**

Náhodne vyberte a umiestnite ukazovatele poradia všetkých hráčov na stupnicu poradia hráčov na hernom pláne. Začínajúcim hráčom bude ten, ktorého ukazovateľ je najviac vľavo, ďalšie žetóny určia poradie ostatných hráčov.

### Rozmiestnenie jednotiek **21**

Každý hráč si zvolí 2 štvrte vo svojom meste a do každej umiestni po 5 figúrkach vojenských jednotiek. Zvyšné dve jednotky si ponechá pred sebou (v zásobe).

### Rozostavenie pyramíd **22**

Podľa poradia hráčov si každý umiestni do štvrtí svojho mesta celkom 3 stupne pyramíd. Do jednej štvrte mesta môže umiestniť maximálne dva stupne, t.j. rozmiestnenie bude buďto 1/1/1 alebo 2/1/0. Následne hráč umiestni žetóny umožňujúce získanie dielikov moci v zodpovedajúcich farbách podľa umiestnených pyramíd na príslušné akčné polia na svojej hráčskej doske.

### Získanie dielikov moci **23**

V opačnom poradí (od posledného hráča) si každý hráč zoberie jeden dielik moci stupňa 1 vo farbe jednej zo svojich pyramíd a položí ho pred seba.



## 3 – PRIEBEH HRY

### 3.1 Základné mechanizmy

Kemet: Krv a piesok sa hrá na niekoľko herných kôl, ktoré sa skladajú z fázy dňa a fázy noci.

*Poznámka: Kompletný zoznam kľúčových slov používaných v hre Kemet nájdete na strane 11.*

#### Fáza dňa (ťahy hráčov)



Hráči sa pri hre striedajú, každý vo svojom ťahu zahrá a hneď vyhodnotí jeden zo svojich piatich akčných žetónov. Len čo všetci hráči použijú všetkých päť akčných žetónov, fáza dňa končí.

#### Fáza noci (vyhodnotenie)



Fáza noci pozostáva z 9 krokov, ktoré sa postupne vyhodnotia. V priebehu tejto fázy sa aktivujú niektoré dieliky moci, rozdáva sa karta Božieho zásahu a udeľujú sa VB a body viery.

#### Trvalé a dočasné VB

Božie VB



VB za bitku



VB za chrámy



VB za pyramídy



Hráči v priebehu hry získavajú dva druhy víťazných bodov (VB): Trvalé VB reprezentujú hranaté žetóny a hráči o ne nemôžu prísť. Získať ich môžu víťazstvom v bitke, získaním špecifických dielikov moci, prípadne vo fáze noci, pokiaľ hráč ovláda aspoň 2 chrámy alebo Pantheon.

Dočasné VB reprezentujú okrúhle žetóny a hráči o ne môžu prísť. Hráči ich získavajú za ovládanie každého chrámu (béžové) a za každú pyramídu stupňa 4, ktorú ovládajú.

#### Priorita pravidiel

V prípade, že dôjde k rozporu medzi pravidlami, uprednostňujú sa pravidlá zostupne od najvyššieho:

- 4) karta Božieho zásahu > 3) dielik moci > 2) pravidlá rozšírenia > 1) pravidlá základnej hry.

### 3.2 Fáza dňa



V tejto fáze hráč, ktorý je na ťahu, položí jeden akčný žetón na voľné políčko na svojej hráčskej doske a ihneď vykoná zodpovedajúcu akciu, viď 3.4 Prehľad akcií.

Umiestňovanie žetónov je podmienené dodržaním tzv. **pravidla rovnováhy**: na konci dňa musí mať hráč na hráčskej doske aspoň 1 akčný žetón na každom z troch stupňov pyramídy.

Takto sa hráči striedajú, až kým všetci neumiestnia všetkých 5 akčných žetónov, potom fáza dňa končí. V rámci ťahu je možné

(s výnimkou prebiehajúcej bitky) kedykoľvek zahráť kartu Božieho zásahu so symbolom dňa.

#### Zlaté a strieborné akčné žetóny

Tieto žetóny zahrajte zároveň s bežným akčným žetónom a získate tak bonusovú akciu. Môžete si vybrať v akom poradí akcie vyhodnotíte, každú akciu je ale nutné ukončiť prv, než začnete ďalšiu.

**Strieborný akčný žetón** sa hrá na voľné akčné pole na hráčskej doske.

**Zlatý akčný žetón** sa hrá na zlaté pole – vrchol pyramídy – na hráčskej doske. Dielik moci určí akú akciu je možné zlatým akčným žetónom zahráť. Je možné vlastniť viac dielikov moci poskytujúcich zlatý žetón, avšak žetón samotný môže hráč vlastniť len jeden. Taktiež sa dá zlatý žetón použiť len jedenkrát počas kola.

### 3.3 Koniec hry

Ak má hráč pred použitím akčného žetónu vo svojom ťahu dohromady aspoň 9 VB (súčet trvalých a dočasných VB) a zároveň má najviac VB, ihneď vyhráva.

*Poznámka: Toto pravidlo v praxi znamená, že hráč nazbiera potrebný počet bodov po zahrnutí predchádzajúcej akcie a všetci súperu mali možnosť na to ešte zareagovať.*

### 3.4 Prehľad akcií

Táto časť poskytuje hráčom prehľad všetkých akcií, ktoré môžu použiť v hre Kemet: Krv a Piesok:



#### 3.4.1 Modlitba



Hráč získa 2 body viery.



#### 3.4.2 Získanie dielika moci



Táto akcia umožňuje hráčovi vziať si dielik moci vo farbe pyramídy, ktorú ovláda. Z každej farby je možné v jednej fáze dňa získať iba jeden dielik.

*Poznámka: Ak chce hráč získať dielik moci vo farbe, ku ktorej nemá na svojej hráčskej doske umiestnený zodpovedajúci farebný žetón «Získaj dielik moci», umiestni akčný žetón použitý k vykonaniu tejto akcie na ľubovoľné doposiaľ neobsadené pole akcie získanie dielika moci (môže byť aj prázdne, t.j. bez farebného žetónu; viď spôsoby získania dielika moci na nasledujúcej strane).*

## Podmienky získavania dielikov moci

Aby hráč mohol získať dielik moci, musí ovládať pyramídu zodpovedajúcej farby a rovnakého alebo vyššieho stupňa. Hráč nemôže získať dielik s rovnakou ilustráciou, aká je na dieliku, ktorý už vlastní.

Dielik moci je možné získať dvomi spôsobmi:

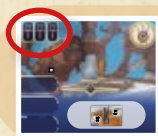
1. Hráč môže získať dielik moci vo farbe pyramídy, ktorú kontroluje vo svojom meste tak, že položí akčný žetón na voľné políčko „Získaj dielik moci“ príslušnej farby na svojej hráčkovej doske a zaplatí toľko bodov viery, aký je stupeň kupovaného dielika moci.
2. Hráč získava dielik moci podľa farby a do stupňa pyramídy, ktorú ovláda v súperovom meste: v takom prípade umiestni akčný žetón na ľubovoľné políčko so žetónom „Získaj dielik moci“ alebo prípadne aj na prázdne políčko.

## Cena

Za cenu vybraného dielika moci musí hráč následne zaplatiť počet bodov viery zodpovedajúci stupňu dielika. Dielik hráč položí pred seba, aby ho mohli všetci dobre vidieť, získava ho na zvyšok hry a nemôže ho stratiť.

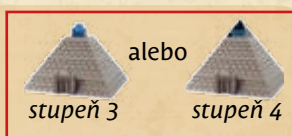
### Príklad :

Ak chce hráč získať dielik moci Špionáž (zafírový dielik stupňa 3), musí ovládať zafírovú pyramídu stupňa 3 alebo 4 a zaplatiť 3 body viery.



= 3

ak



## Efekty

Efekt dielika začne platiť hneď po jeho získaní. Niektoré sa ale aktivujú až v určitej fáze herného kola (v priebehu bitky, vo fáze noci a pod.).

## Mýtické bytosti

Hneď potom, čo hráč získal dielik mýtckej bytosti, alebo keď ju má vo svojej zásobe, môže jej figúrku umiestniť do niektorej štvrte vo svojom meste, kde má svoje jednotky (viď 4 – Zoznam kľúčových slov). V opačnom prípade položí figúrku na dielik moci do zásoby pred seba.

Pred zahraním akčného žetónu je možné vymeniť bytosť na pláne za niektorú z tých, čo má hráč pred sebou v zásobe.

Mýtická bytosť:

- Nie je považovaná za jednotku, ale musí byť súčasťou armády, t. j. v sprievode aspoň jednej jednotky.
- Nepočíta sa do limitu jednotiek v jednej armáde (max. 5 jednotiek), v jednej armáde môže byť len jedna mýtická bytosť.
- V bitke pridáva armáde len svoj bonus, nepridáva +1 k sile armády (nie je považovaná za jednotku).
- Ak nemá pri sebe ani jednu jednotku, musí sa vrátiť na dielik moci do zásoby.



## 3.4.3 Stavba pyramídy

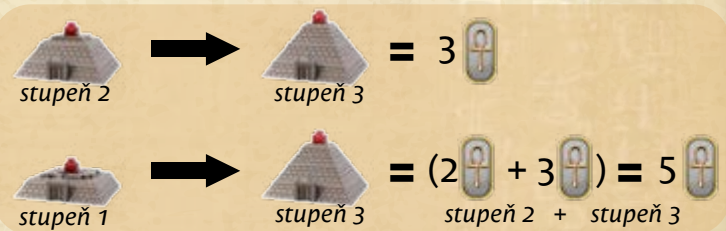


Táto akcia umožňuje hráčovi zvýšiť stupeň jeho existujúcej pyramídy alebo položiť základy novej pyramídy v mestskej štvrti, v ktorej sa ešte žiadna nenachádza. Pri postavení novej pyramídy hráč zároveň umiestni žetón pre získanie dielika moci príslušnej farby na jedno z prázdnych polí určených pre žetón získania dielika moci na svojej hráčkovej doske.

Je možné naraz postaviť aj viac ako jeden stupeň pyramídy. Je však potrebné zaplatiť toľko bodov viery, koľko je celkový súčet nových stupňov. Pomocou jednej akcie sa dá vždy stavať len pyramídu jednej farby.

### Príklady :

- Pre zvýšenie pyramídy zo stupňa 2 na stupeň 3 musí hráč zaplatiť 3 body viery.
- Pre zvýšenie pyramídy zo stupňa 1 na stupeň 3 musí hráč zaplatiť 2+3, t. j. 5 bodov viery.
- Pri stavbe novej pyramídy s 2 stupňami musí hráč zaplatiť 1+2, t. j. 3 body viery.



## Efekt pyramídy

- Pyramída umožňuje hráčovi, ktorý ju ovláda, získavať dieliky moci tej istej farby a rovnakého alebo nižšieho stupňa.
- Pyramída stupňa 4 dáva hráčovi, ktorý ju ovláda, jeden dočasný VB.
- Pyramída hráčovi umožňuje za cenu 2 bodov viery teleportovať jednotky zo svojej štvrte k ľubovoľnému obelisku na hernom pláne.

## Dôležité!

Pokiaľ štvrť, v ktorej sa nachádza pyramída, obsadí súper, stráca pôvodný vlastník v jeho prospech uvedené výhody pyramídy.



## 3.4.4 Verbovanie



Touto akciou hráč verbuje zo svojej zásoby X jednotiek zaplacením X bodov viery a tieto jednotky následne rozmiestni až do troch štvrtí vo svojom meste.

Verbovať môže hráč len vo svojom meste, a to aj v prípade, že by ovládal štvrť v súperovom meste.

V prípade, že hráč naverbuje jednotky do štvrte, ktorú práve ovláda súper, dôjde ihneď k bitke, v ktorej sa verbujúci hráč stáva útočníkom.

V prípade, že hráč takto verbuje do viacerých štvrtí ovládaných súperom, vyberá si poradie vyhodnotenia bitiek verbujúci hráč.



### 3.4.5 Pohyb



Touto akciou hráč presunie jednu armádu na vzdialenosť až do jej maximálneho limitu pohybu. Limit pohybu sa vždy určí na začiatku akcie pohybu.

Pohyb sa môže štandardne skladať z 1 pohybu po zemi a 1 teleportácie.

Niektoré karty Božieho zásahu a niektoré dieliky moci (napr. pripojené mýtické bytosti) však môžu limit pohybu zvýšiť.

Počas akcie pohybu je možné:

- Použiť jeden či oba typy pohybu (pohyb po zemi a/alebo teleportáciu).
- Rozdeliť armádu, t.j. pohnúť len časťou jednotiek a zvyšok ponechať na mieste.
- Pri prechode oblasťou pripojiť jednotky, ktoré sa v nej nachádzajú, k pohybujúcej sa armáde.

#### Teleportácia

V rámci pohybu hráč zaplatí 2 body viery a môže teleportovať armádu z mestskej štvrte s pyramídou (vlastnou aj súperovou) k ľubovoľnému obelisku.

V rámci pohybu je možné teleportovať sa len jedenkrát.

*Poznámka: teleportácia sa nezapočítava do limitu pohybu.*

#### Pohyb po zemi

Hráč môže použiť 1 pohyb na presun armády na bezprostredne susediace územie alebo na prekročenie Nílu medzi dvoma prístavmi.

Prístavy sú dvoch typov – červené vojenské a modré obchodné a umožňujú pohyb nasledujúcim spôsobom:

- Z vojenského prístavu môže hráč presunúť armádu do akéhokoľvek obchodného prístavu alebo do vojenského prístavu pred svojím vlastným mestom.
- Z obchodného prístavu môže hráč presunúť armádu do akéhokoľvek obchodného prístavu alebo do vojenského prístavu pred svojím vlastným mestom.

#### Hradby:

Mestské štvrte sú obohané hradbami. Do súperovej štvrte môže hráč vstúpiť len v prípade, že jeho jednotka zahajuje svoj pohyb na bezprostredne susediacom území.

Hráč môže počas jednej akcie Pohyb vstúpiť len do jednej súperovej štvrte.

#### Vyvolanie bitky:

Len čo armáda vstúpi na územie, kde sa nachádzajú súperove jednotky, jej pohyb končí a ihneď začne bitka.

*Poznámka: Ak hráč po skončení pohybu a prípadnom vyhodnotení bitky ovláda chrám alebo pyramídu stupňa 4, získa zodpovedajúci žetón dočasných VB.*

*Pre ovládnutie chrámu alebo súperovej pyramídy musí mať hráč v jej oblasti armádu.*

*Pokiaľ sa armáda ovládajúca súperovu pyramídu pohne preč, musí hráč vrátiť majiteľovi pyramídy žetón dočasných VB. Pokiaľ sa pohne preč armáda ovládajúca chrám, musí hráč vrátiť žetón dočasných VB do zásoby.*

#### Príklad pohybu:

*Klára chce pohnúť svoju armádu zo svojho mesta na východný breh Nílu, vzdialený 3 oblasti.*



*Môže to urobiť dvoma spôsobmi:*

- Buďto zaplatí 2 body viery a armádu teleportuje do oblasti chrámu s obeliskom.



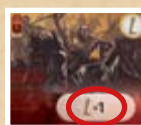
(2)

=

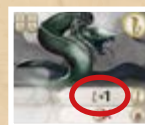


- Alebo ak má jej armáda limit pohybu 3, môže využiť pozemný pohyb.

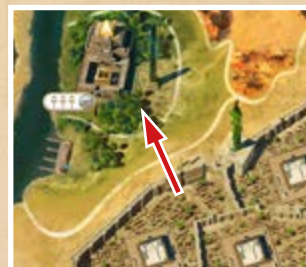
*Tento limit pohybu môže dosiahnuť napríklad vlastníctvom dielika „Kňaz bohyně Mafdet“ alebo pripojením bytosti „Púštny had“ k svojej armáde.*



+



=





### 3.5 Bitka



Bitka nastáva pokiaľ sa v jednej oblasti stretnú armády dvoch hráčov. Ten z hráčov, ktorý bitku presunom svojej armády vyvolal, je útočníkom, druhý hráč je obranca. Bitky sa zúčastnia iba títo dvaja hráči, nikto iný do bitky nemôže zasiahnuť (ani kartami Božieho zásahu).

Ak by sa počas bitky mali vyhodnotiť dva efekty zároveň, vyhodnotí sa najskôr efekt útočníka.

Bitka prebieha v nasledujúcich krokoch, a to aj v prípade, že hráč už v bitke nemá armádu:



#### 3.5.1 Bojová porada



Útočník aj obranca si každý vyberú z ruky 2 bojové karty.

- Jednu odhodí lícom nadol na svoj odhadzovací balíček bojových kariet hráča. Táto karta nebude odhalená.
- Druhú kartu si zatiaľ ponechajú skrytú v ruke, túto kartu zahrajú počas bitky.

Obaja hráči môžu v tejto chvíli (a len v tejto chvíli) k bojovej karte tajne pridať karty BZ so symbolom bitky. Hráč môže zahrať karty BZ len vtedy, ak za ne dokáže zaplatiť potrebné body viery. Hráč môže súperovi povedať, že karty BZ zahral, ale nemusí hovoriť pravdu. Hráč ale nie je povinný priznať, či karty BZ zahral, a to ani v prípade, že sa ho na to súper opýta.



#### 3.5.2 Stretnutie



Potom, čo obaja hráči dokončili prípravu kariet, naraz ich odhalia a zaplatia za ne požadované body viery.



#### 3.5.3 Vyhodnotenie bitky



Hráč s vyššou silou v bitke víťazí, v prípade vyrovnanej sily sa víťazom stane obranca.

Bojová sila každého hráča sa skladá z:

- Počtu jednotiek.
- Hodnoty sily zahranej bojovej karty.
- Prípadného bonusu k sile z dielikov moci.
- Prípadného bonusu k sile mýtlickej bytosti.
- Prípadného bonusu k sile zo zahraničných kariet BZ.
- Bonusu +1, pokiaľ sa bitka odohráva v štvrti hráčovho vlastného mesta.



#### 3.5.4 Straty



Každá bojová karta udáva hodnoty poškodenia, neblokovaného poškodenia a/alebo obrany. Tieto hodnoty môžu byť modifikované zahraničnými kartami BZ, prípadne mýtickými bytosťami v danej bitke.

- 1) Každý hráč v bitke stratí toľko jednotiek, aká je hodnota neblokovaného poškodenia na kartách, ktoré zahral súper.
- 2) Každý hráč v bitke stratí toľko jednotiek, aký je rozdiel hodnoty poškodenia na kartách, ktoré zahral súper a hodnoty obrany na kartách, ktoré sám zahral.

Ak víťaz bitky (t. j. silnejší hráč) stratil všetky svoje jednotky, je aj tak považovaný za víťaza bitky, a to aj v prípade, keď súperovi ostali v oblasti jednotky.



#### 3.5.5 Korisť



- 1) Pokiaľ v bitke zvíťazí útočník a po jej skončení má v oblasti stále svoje jednotky, získa za vyhnanú bitku jeden trvalý VB.
- 2) Pokiaľ zvíťazí obranca, získa jeden žetón veterána.
- 3) Každý hráč, ktorý za túto bitku nezískal VB, získa navyše jeden žetón veterána. V praxi teda pokiaľ obranca zvíťazí, získa dva tieto žetóny.



#### 3.5.6 Po bitke – porazený



Porazený sa môže rozhodnúť, či so zvyškom svojej armády ustúpi, rozpustí ju, alebo ponechá v oblasti, a to za týchto podmienok:

##### Rozpustenie

Hráč stiahne všetky figúrky porazenej armády z herného plánu späť do svojej zásoby a dostane počet bodov viery rovný počtu stiahnutých figúrok mínus 1.

##### Ústup

Pokiaľ má víťaz bitky v danej oblasti stále nejaké jednotky, porazený môže so svojou armádou ustúpiť. Naopak, pokiaľ už víťaz žiadne jednotky v oblasti nemá, ústup nie je možný.

Ústup sa nepočíta ako pohyb.

Smer ústupu porazenej armády (t. j. susediacu oblasť) vyberá víťaz bitky, avšak nemôže vybrať štvrt mesta, ktoré nepatrí porazenému. Pokiaľ žiadna taká oblasť neexistuje, armáda nemôže ustúpiť a musí byť rozpustená.

##### Zotrvanie v oblasti

Pokiaľ víťazovi neostali v oblasti bitky žiadne jednotky, porazený nemôže ustúpiť a musí armádu ponechať na mieste (môže však stále armádu rozpustiť).



#### 3.5.7 Po bitke – víťaz



Víťaz bitky sa môže rozhodnúť svoju armádu rozpustiť, alebo ju ponechať v oblasti. Pokiaľ sa víťaz rozhodne armádu rozpustiť, platia rovnaké pravidlá ako v prípade porazeného.



### 3.5.8 Ukončenie bitky



Obaja hráči odhodí použitú bojovú kartu lícom nahor na svoj odhadzovací balíček. Kartu, ktorú odhodili lícom nado už počas fázy Bojovej porady, neodhalujú.

Pokiaľ hráč takto odhodil už všetky svoje bojové karty, zoberie si ich všetky späť do ruky. Karty BZ použité v bitke sa odhodí lícom nahor na spoločný odhadzovací balíček neďaleko balíčka BZ,

#### Príklad:

*Dávid pohne svoju armádu do oblasti chrámu, ktorý ovláda armáda Tomáša.*

• *Dávid útočí a jeho armáda má 5 jednotiek.*

*Má dieliky moci „Do útoku!“ (+1 sila pri útoku) a „Neithin meč“ (+1 sila v každej bitke).*

*Dávidova armáda má preto silu 7 (5+1+1).*

• *Tomáš sa bráni. Jeho armáda má 4 jednotky.*

*Ku svojej armáde má pripojenú mýtickou bytosť „Prastarý slon“ (+1 sila k pripojenej armáde).*

*Tomášova armáda má preto silu 5 (4+1).*

*Obaja hráči zvolia jednu bojovú kartu, ktorú odhodí pred seba lícom dolu, druhú si ponechajú na ruke a zahrajú ju počas bitky.*

• *Dávid zahrá svoju bojovú kartu s hodnotou sily +3 a hodnotou poškodenia 2. Žiadne karty BZ nezahrál.*

• *Tomáš zahrá svoju bojovú kartu s hodnotou sily +2 a hodnotou obrany 2. K tomu ale tajne pridal 2 karty BZ - „Bronzový val“ a „Bojová zúrivosť“.*

*Obaja hráči súčasne odhalia svoje zahraničné karty a vyhodnotia silu svojich armád:*

• *Dávid má celkovú silu 10 (7+3 za zahraničnú bojovú kartu).*

• *Tomáš má celkovú silu 9 (5+2 za bojovú kartu +2 za zahraničnú kartu BZ, za ktorú zaplatí 1 bod viery).*

*V bitke zvíťazil Dávid.*

*Straty:*

• *Dávid uštedril Tomášovej armáde 2 poškodenia, ten však má hodnotu obrany 4 (2 na bojovej karte, +1 za Prastarého slona a +1 za Bronzový val).*

• *Tomáš síce neudelí Dávidovej armáde žiadne poškodenie, ale ani nestratí žiadne jednotky.*

• *Pretože Dávid zvíťazil v bitke, v ktorej bol útočníkom a stále má v oblasti jednotky, získava 1 trvalý VB.*

• *Tomáš ako obranca v bitke prehral, a preto získava 1 žetón veterána.*

• *Následne sa rozhodne svoju armádu rozpustiť, stiahne z herného plánu do svojej zásoby 4 jednotky a Prastarého slona (ktorého umiestni na dielik moci pred sebou) a dostane za to 3 body viery.*

• *Dávid by sa tiež mohol rozhodnúť rozpustiť svoju armádu, rozhodne sa však ponechať ju na mieste.*

• *Všetky zahraničné karty sa odložia na príslušné odhadzovacie balíčky.*

### 3.6 Fáza noci



V noci vyhodnoťte v danom poradí nasledujúce kroky:

#### Obeta

Hráč, ktorého armáda ovláda Pantheon, môže z tejto armády odstrániť dve jednotky a získať tak 1 trvalý VB.

#### Ovládanie chrámu v delte

Hráč, ktorého armáda ovláda chrám v delte Nílu, môže z tejto armády odstrániť jednu jednotku a získať tak 5 bodov viery.

#### Ovládnutie chrámov

Všetci hráči, ktorí ovládajú aspoň 2 chrámy, získavajú jeden trvalý VB.

#### Uctievanie

Všetci hráči získajú toľko bodov viery, koľko určujú nimi ovládané chrámy, s výnimkou chrámu v delte Nílu.

#### Modlitba

Každý hráč získava 2 body viery a môže odhodiť X žetónov veterána, za každý takto odhodенý žetón získava 1 bod viery navyše.

#### Boží zásah

V určenom poradí si každý z hráčov zoberie jednu kartu BZ. Každý hráč zároveň môže odhodiť ľubovoľný počet žetónov veterána – za každé dva takto odhodенé žetóny si zoberie ďalšiu kartu BZ.

#### Verbovanie

V určenom poradí hráčov môže každý odhodiť ľubovoľný počet žetónov veterána a zadarmo umiestniť rovnaký počet jednotiek do voľných štvrtí vo svojom meste (viď zoznam kľúčových slov) vo svojom meste bez utrácania bodov viery. Potom všetci hráči odhodí všetky nepoužité žetóny veterána.

#### Prebudenie

Všetci hráči si zoberú späť svoje akčné žetóny.

#### Osud

Posuňte ukazovatele poradia kúsok pod počítaadlo ťahov.


Počínajúc hráčom, ktorý má najmenej VB a potom smerom vzostupne si každý hráč zvolí svoje nové poradie a umiestni svoj ukazovateľ poradia na voľné miesto na počítaadle ťahov.

V prípade zhody počtu VB si ako prvý vyberá hráč, ktorého ukazovateľ bol v minulom kole viac vľavo.



## 4 – ZOZNAM KLÚČOVÝCH SLOV

### Body viery a počítadlo viery

Body viery sú označované symbolom ankhu  a predstavujú hlavný zdroj, ktorým sa platí za herné akcie či efekty.

Za každý získaný bod viery hráč posúva ukazovateľ na stupnici doprava.

Za každý použitý bod viery posúva ukazovateľ doľava.

Maximálny počet bodov viery je 11.

### Dieliky moci

Kartónové dieliky rozdelené do 4 farebných kategórií podľa zodpovedajúcich farieb pyramíd. V každej kategórii sú 4 stupne dielikov po 4 kusoch (t. j. 16 z každej farby).

Rubínové dieliky majú vplyv na silu a pohyb.

Zafírové dieliky zvyšujú obranu a možnosti verbovania.

Diamantové dieliky zvyšujú možnosti zisku bodov viery a kariet Božieho zásahu.

Ónyxové dieliky majú obvykle vplyv na silu a obranu.

### Jednotky a armády

Jedna figúrka (s výnimkou mýtických bytostí) predstavuje jednu jednotku. Všetky jednotky jedného hráča v danej oblasti sa označujú ako armáda. Táto môže obsahovať maximálne 5 jednotiek. Mýtické bytosti pripojené k armádam sa do tohto limitu nepočítajú, ale ku každej armáde môže byť pripojená len jedna mýtická bytosť.

### Výnimka!

Počas pohybu môže počet jednotiek či mýtických bytostí dočasne tieto limity prekročiť (armáda môže obsahovať viac ako 5 jednotiek a viac ako 1 mýtickú bytosť) za predpokladu, že na konci pohybu bude limit opäť dodržaný – pre možnosti rozdeľovania či pripojovania častí armád pri prechode oblasťou vid'. 3.3.5.

Jednotky, ktoré sú z akéhokoľvek dôvodu odstránené z herného plánu sa vždy vracajú do zásoby svojho hráča.

### Karty

Počet kariet na ruke nie je v hre nijako obmedzený. Počty kariet jednotlivých typov, ktoré má hráč na ruke, sú verejnou informáciou. Verejné ale nie sú informácie o detailoch jednotlivých kariet. Odhadzovacie balíčky použitých bojových kariet a kariet BZ sú verejnou informáciou.

Ak už v doberacom balíčku kariet Božieho zásahu nie sú karty, zamieša sa príslušný odhadzovací balíček a utvorí sa nový doberací. Karta BZ sa hrá zaplatením uvedeného počtu bodov viery vo fáze kola podľa symbolu na karte.

### Ovládanie oblasti

Hráč ovláda oblasť, pokiaľ je jediný, kto v nej má jednotky. Výnimku tvoria štvrte vo vlastnom meste, tieto hráč ovláda vždy, keď v nich nie sú jednotky súpera. Pokiaľ hráčova armáda opustí štvrť v súperovom meste, v ktorej ovládala pyramídu stupňa 4 alebo oblasť s chrámom, musí súperovi/do zásoby odovzdať späť dočasný VB.

### Voľná oblasť

Oblasť sa považuje za voľnú, pokiaľ v nej nie sú žiadne jednotky súpera. Hráč tak do voľnej zóny môže umiestniť svoje jednotky bez toho, aby došlo k bitke. Všetky ostatné obmedzenia (napr. počet jednotiek v armáde) ostávajú zachované.

## 4.1 Index

**Bitka** (strana 9)

3.5 *Bitka*

**Fáza dňa** (strana 6)

3.2 *Fáza dňa*

**Fáza noci** (strana 10)

3.6 *Fáza noci*

**Jednotka** (strana 11)

4 *Zoznam klúčových slov*

**Kolo** (strana 6)

3.1 *Priebeh hry*

**Neblokovateľné poškodenie** (strana 9)

3.5.4 *Straty*

**Obchodný prístav** (strana 8)

3.4.5 *Pohyb*

**Mestská štvrť** (strana 8, 9, 11)

3.4.5 *Pohyb*

3.5.3 *Vyhodnotenie bitky*

4 – *Zoznam klúčových slov*

**Oblasť** (strana 2, 3)

1.1 *Herná mapa*

**Obrana** (strana 9)

3.5.4 *Straty*

**Pohyb po zemi** (strana 8)

3.4.5 *Pohyb*

**Poškodenie** (strana 9)

3.5.4 *Straty*

**Sila** (strana 9)

3.5.3 *Vyhodnotenie bitky*

**Teleportácia** (strana 8)

3.4.5 *Pohyb*

**Vítaz** (strana 9)

3.5.4 *Straty*

**Vojenský prístav** (strana 8)

3.4.5 *Pohyb*

**Voľná oblasť** (strana 11)

4 – *Zoznam klúčových slov*

## OBSAH

- 1 - **HERNÝ MATERIÁL** (strana 2)
  - 1.1 Herný plán
  - 1.2 Hráčska doska (strana 3)
  - 1.3 Dieliky moci
  - 1.4 Karty Božieho zásahu
  - 1.5 Bojové karty
  - 1.6 Stupne pyramídy
- 2 - **PRÍPRAVA HRY** (strana 4)
  - 2.1 Spoločná príprava
  - 2.2 Príprava hráča (strana 5)
  - 2.3 Pred hrou
- 3 - **PRIEBEH HRY** (strana 6)
  - 3.1 - Úvod
  - 3.2 - Fáza dňa
  - 3.3 - Koniec hry
  - 3.4 - Prehľad akcií
  - 3.5 - Bitka (strana 9)
  - 3.6 - Fáza noci (strana 10)
- 4 - **ZOZNAM KLÍČOVÝCH SLOV** (strana 11)

## POĎAKOVANIE

Autori:

JACQUES BARIOT A GUILLAUME MONTIAGE

Ilustrovali:

PIERRE SANTAMARIA, PASCAL QUIDAULT, ÉMILE DENIS A DIMITRI BIELAK

Vývoj:

DAVID BERTOLO

Grafika:

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

Špeciálne poďakovanie:

Radi by sme poďakovali všetkým, ktorým vďačíme za úspech nášho projektu: V prvom rade tým, ktorí našu hru trpezlivo testovali, kritizovali a vylepšovali. Zoznam všetkých by bol príliš dlhý, takže by sme radi zmienili našich najoddanejších hráčov: Claire, Stellu, Etienna, Pierra, Freda, Oliviera, Iana a Willa.

Ďalšie veľké ďakujem patrí „Matagangu“, ktorý má na svedomí edíciu od Matagotu, za ich zapálenie: Magali, Antoine, Anthony, Pierre, Denis, Camille, Valeria, Marie, Clara, Sabrina, Chris Chris, Raphaël Biolluz a Zongxiu, a samozrejme a o to viac vďaka Arnaudovi a Davidovi za všetku odvedenú prácu.

Na záver veľké ďakujem všetkým hráčom, ktorí nám dôverovali a podporili našu kampaň na vznik hry.

Bez akýchkoľvek pochybností bude výsledok výnimočný...

Guillaume a Jacques

České a slovenské vydanie: Fox in the Box

Preklad: Mirka Barančeková, Martina P. Barboríková

Korektúry: Martina P. Barboríková

Grafické úpravy a sadzba: David Hanáček