

Kemet

SANGUE E SABBIA

REGOLAMENTO



Kemet

SANGUE E SABBIA

UN GIOCO DI JACQUES BARRIOT E GUILLAUME MONTIAGE,
ILLUSTRATO DA PIERRE SANTAMARIA, EMILE DENIS E DIMITRI BIELAK,
DA 2 A 5 GIOCATORI DA 14 ANNI IN SU. DURATA DEL GIOCO: 90 MINUTI.

Nell'epoca mitica dell'Antico Egitto, potenti divinità schierano le loro truppe in epiche battaglie per il dominio delle terre. Nelle profondità dei deserti, o ai piedi di templi colossali, utilizzano i loro poteri per dare supporto alle truppe, evocare creature mitologiche, e combattere per ottenere la supremazia su Kemet. L'obiettivo di queste battaglie è di annientare tutti gli dèi avversari, e grazie alla fama così conquistata, guadagnare l'eterna devozione del popolo Egizio!

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ciascun giocatore controlla una divinità egizia – Anubis, Bastet, Horus, Uadjet, o Sobek – impegnata in una lotta per il potere utilizzando i propri eserciti. Il giocatore che alla fine della partita avrà guadagnato più punti fama (PF) sarà il vincitore (vedi “3.2 – Fase Giorno” per le condizioni di fine partita).

1- MATERIALI

Componenti:

- 1 tabellone di gioco
- 64 tessere Potere in 4 colori (16 rubino, 16 zaffiro, 16 diamante, 16 onice)
- 10 miniature Creature
- 6 miniature Mercenari
- 38 carte Intervento Divino
- 2 carte speciali Battaglia
- 1 tracciato Punteggio e Ordine di Turno
- 80 segnalini Punti Fama
- 20 segnalini Veterano
- 5 segnalini Statua
- 5 segnalini Azione argento, e 5 oro
- 5 Aiuti di Gioco
- 2 sagome Tempesta per il tabellone

Componenti per ciascun giocatore (in 5 colori):

- 12 miniature Unità
- 5 segnalini Azione
- 1 plancia individuale
- 1 indicatore Preghiera
- 1 indicatore Ordine
- 8 carte Battaglia
- 3 Piramidi, ciascuna costituita da 3 parti
- 4 cuspidi di Piramide in 4 colori (rubino, zaffiro, diamante, onice)
- 4 segnalini “Acquistare una tessera Potere” in 4 colori

1.1 Il tabellone di gioco

Con queste regole base, il tabellone consente partite da 2 a 5 giocatori: con una futura espansione, potrete giocare anche in 6 giocatori, sempre sullo stesso tabellone.

A seconda del numero di giocatori, usate una delle seguenti configurazioni:

2 giocatori



3 giocatori



4 giocatori



5 giocatori



Per ciascuna configurazione, la parte oscurata del tabellone e la parte coperta dalla Tempesta non vengono usate quando si gioca col numero di giocatori indicato.

Il tabellone è costituito dai seguenti tipi di zona:

Templi:

Le zone che contengono 1 dei 3 edifici illustrati sotto.



Il Santuario di Tutti gli Dèi:

La zona che contiene questo edificio.



Distretti:

Ciascuna Città è costituita da 3 distretti.



Deserti:

Zone di terreno che non contengono una Città, il Santuario di Tutti gli Dèi, o un Tempio.



Ciascuna zona è contornata da una linea bianca, dal Nilo, o dal bordo del tabellone, tranne i Distretti, che sono contornati da Mura. La zona contenente il simbolo della tempesta non viene utilizzata nel gioco base, e non è considerata in gioco.

Alcune zone possono contenere un Porto o un Obelisco, che hanno effetti sul movimento.

Obelisco:



Porto:



Porto Militare (rosso)



Porto Commerciale (blu)

1.2 Plance individuali

Tracciato Punti Preghiera

Volontà Divina

Reclutare

Muovere

Innalzare una Piramide

Pregare

Livello 3

Livello 2

Livello 1

Acquistare una tessera Potere



Rubino



Zaffiro



Diamante



Onice

Nota: Ogni volta che un giocatore eleva una Piramide di un nuovo colore nella propria Città, mette un segnalino "Acquistare una tessera Potere" del colore corrispondente su 1 di queste caselle vuote (vedi l'Azione corrispondente nella sezione 3.4.2).

Segnalini "Acquistare una tessera Potere"



1.3 Tessere Potere

Livello: indica il livello, il colore (Rubino, Zaffiro, Diamante, Onice) e il costo (da 1 a 4 punti Preghiera).



Effetto della tessera (vedi Aiuto di Gioco).

Icona di Fase, che indica quando la tessera Potere è attiva:



Durante la Fase Giorno



Durante la Fase Notte



Durante una Battaglia



Durante un'Azione



Creatura

1.4 Carte Intervento Divino

Eventuale costo da pagare per poter giocare la carta ID.



Fase durante la quale la carta Intervento Divino (ID) può essere giocata.

Effetto della carta (vedi Aiuto di gioco).

1.5 Carte Battaglia

Colore della carta

Valore di Forza

Valore di Danno

Valore di danno Non Bloccabile

Valore di Difesa



1.6 Livello delle Piramidi

Livello 1



Livello 2



Livello 3



Livello 4



Nota: Le Piramidi nella vostra riserva sono considerate di livello 0.

2.2 Preparazione Individuale

1. Ciascun giocatore seleziona la propria Città e il proprio colore, che manterrà per l'intera durata della partita. Ciascun giocatore mette i propri segnalini Statua di fronte alla propria Città. **11**
 2. Ciascun giocatore prende i componenti elencati di seguito, del colore della statua della Città selezionata:
 - 1 plancia individuale, con l'illustrazione della propria Divinità e della propria piramide **12**
 - i segnalini "Acquistare una tessera Potere" corrispondenti ai colori delle tessere Potere selezionate al punto 2 della sezione 2.1
 - 1 indicatore Ordine **13**
 - 1 indicatore Prego, da mettere nella casella "7" del tracciato dei punti Prego sulla propria plancia individuale **14**
 - 5 segnalini Azione del proprio colore **15**
 - 12 miniature Unità (ciascuna miniatura costituisce un'Unità) **16**
 - 8 carte Battaglia **17**
 3. Ciascun giocatore pesca 2 carte ID. **18**
 4. Ciascun giocatore riceve 9 parti di Piramide*, 3 per ciascun livello, e le cuspidi corrispondenti ai colori delle tessere Potere selezionate al punto 2 della sezione 2.1: rubino, zaffiro, diamante, o onice. **19**
- * Per una partita a 2 giocatori, entrambi i giocatori ricevono 6 parti di Piramide, 2 per ciascun livello.



2.3 Prima di iniziare

Ordine di gioco all'inizio della partita **20**

Disponete casualmente gli indicatori Ordine di tutti i giocatori sul tracciato dell'Ordine di Turno, da sinistra a destra. Il giocatore il cui indicatore Ordine si trova più a sinistra sarà il primo giocatore; l'ordine di turno proseguirà poi da sinistra verso destra.

Schieramento truppe **21**

Ciascun giocatore sceglie 2 Distretti nella propria Città e mette 5 Unità in ciascuno di essi; dopodiché, mette le 2 Unità rimanenti nella propria riserva.

Preparazione delle piramidi **22**

In ordine di turno, ciascun giocatore prende dalla propria riserva un totale di 3 livelli di piramide e li mette nei Distretti della propria Città. In questa fase, in un singolo Distretto non possono essere aggiunti più di 2 livelli.

Dopo aver piazzato le proprie piramidi iniziali, il giocatore mette un segnalino "Acquistare una tessera Potere" per ogni colore corrispondente su una casella Azione "Acquistare una tessera Potere" vuota della propria plancia individuale.

Selezionare una tessera Potere di livello 1 **23**

A questo punto ciascun giocatore, in ordine di turno inverso, seleziona una tessera Potere di livello 1 corrispondente al colore di una delle proprie piramidi, e la mette di fronte a sé.



3- SVOLGIMENTO DEL GIOCO

3.1 Introduzione

Una partita a *Kemet: Sangue e Sabbia* si svolge in una serie di Round. Ciascun Round è costituito da una Fase Giorno, seguita da una Fase Notte.

Nota: A pagina 11 trovate un glossario con tutti i termini e le parole chiave utilizzati in Kemet: Sangue e Sabbia.

Fase Giorno (azioni dei giocatori)

In ordine di turno, ciascun giocatore effettua un turno come giocatore attivo, giocando e risolvendo 1 dei suoi 5 segnalini Azione. Il gioco prosegue in questo modo finché ciascun giocatore ha piazzato e risolto tutti i suoi 5 segnalini Azione: a questo punto la Fase Giorno ha termine.

Fase Notte (risoluzione)

La Fase Notte è divisa in 9 fasi, che vengono risolte in ordine. Durante queste fasi, vengono attivati i poteri della Fase Notte, si pescano carte Intervento Divino (ID), e vengono assegnati Punti Fama (PF) e Punti Preghiera (PP).

PF Permanenti e PF Temporanei

PF Divino PF Battaglia PF Tempio PF Piramide



Nel corso del gioco, i giocatori guadagnano PF. I PF Permanenti sono segnalini di forma quadrata, e una volta guadagnati non possono essere persi. Vengono guadagnati in battaglia, acquistando tessere Potere specifiche, o durante la Fase Notte se si controllano almeno 2 Templi o il Santuario di Tutti gli Dèi. I PF Temporanei sono segnalini di forma rotonda, e una volta guadagnati possono essere persi. Vengono assegnati per il controllo dei Templi (beige) e delle Piramidi di livello 4 (bianchi).

Ordine di Precedenza delle Regole

Quando due regole si contraddicono, la regola con la priorità più alta (numero più alto) ha la precedenza:

4) carta ID > 3) tessera Potere > 2) espansione > 1) regole del gioco.

3.2 Fase Giorno

In ordine di turno, ciascun giocatore deve mettere 1 segnalino Azione su una casella Azione vuota della propria plancia individuale. Il piazzamento dei segnalini Azione è soggetto alla regola di Equilibrio (vedi sotto), e gli effetti di un'azione selezionata vengono risolti immediatamente. Si prosegue in questo modo finché ciascun giocatore ha piazzato (e risolto) tutti i suoi 5 segnalini Azione: a questo punto la Fase Giorno ha termine. Le azioni disponibili sulle plance individuali sono descritte nelle pagine seguenti.

Potete giocare una carta ID provvista di un'icona Fase Giorno in un qualunque momento del vostro turno, tranne durante una Battaglia.

Regola di Equilibrio

Alla fine della Fase Giorno, ciascun giocatore deve avere almeno 1 segnalino Azione su ciascuno dei 3 livelli della piramide sulla propria plancia individuale.

Giocare segnalini Azione argento e oro

Questi segnalini Azione vengono giocati insieme ad un segnalino Azione del vostro colore per ottenere un'azione bonus. Potete scegliere in che ordine risolvere le azioni, ma ciascuna azione deve essere completamente risolta prima di passare alla successiva.

Segnalino Azione argento:

Potete giocare questo segnalino Azione su una delle caselle Azione vuote della vostra plancia individuale.

Segnalino Azione oro:

Potete giocare questo segnalino Azione sulla casella Azione oro sulla punta della piramide della vostra plancia individuale. Potete acquistare più tessere Potere utilizzando un solo segnalino Azione oro, ma durante un Round potete giocare solo 1 segnalino Azione oro.

3.3 Fine della partita

Se un giocatore, prima di giocare un segnalino azione durante il proprio turno, ha almeno 9 PF (somma dei suoi PF Temporanei e Permanenti), e nessun altro giocatore ha più PF, quel giocatore viene immediatamente dichiarato vincitore.

Nota: Ciò significa che quel giocatore aveva già abbastanza PF per essere dichiarato vincitore al termine della sua azione precedente, poiché ciascun avversario ha già avuto l'opportunità di giocare un'azione in risposta.

3.4 Azioni

Le sezioni seguenti coprono tutte le azioni che i giocatori possono eseguire durante una partita a *Kemet: Sangue e Sabbia*.



3.4.1 Pregare

Guadagnate 2 Punti Preghiera (PP).



3.4.2 Acquistare una tessera Potere

Questa azione consente a un giocatore di acquistare una tessera Potere del medesimo colore di una Piramide da lui controllata. Durante una Fase Giorno, un giocatore può acquistare solo 1 tessera Potere di un colore specifico.

Nota: Se acquistate una tessera Potere e non avete il segnalino del colore corrispondente sulla vostra plancia individuale, dovete mettere il vostro segnalino Azione su una qualsiasi casella segnalino "Acquistare una tessera Potere" disponibile sulla vostra plancia Individuale (anche su una casella "vuota").

Condizioni per acquistare

Per acquistare una tessera Potere, un giocatore deve controllare una Piramide dello stesso colore e almeno dello stesso livello della tessera Potere che vuole acquistare. Un giocatore non può acquistare una tessera Potere che riporta la stessa illustrazione di una tessera già in suo possesso.

Un giocatore può acquistare una tessera Potere in due maniere:

1. Un giocatore può acquistare una tessera Potere del colore di una Piramide da lui controllata nella propria Città mettendo un segnalino Azione su una casella azione "Acquistare una tessera Potere" disponibile sulla propria plancia individuale con lo stesso colore della tessera Potere che desidera acquistare, e pagando un numero di PP pari al livello della tessera Potere.
2. Un giocatore può comprare una tessera Potere del colore di una Piramide da lui controllata in una Città di un avversario mettendo un segnalino azione su una casella azione "Acquistare una tessera Potere" disponibile sulla propria plancia individuale con sopra un segnalino "Acquistare una tessera Potere", indipendentemente dal colore, e pagando un numero di PP pari al livello della tessera Potere.

Costo

Per acquistare una tessera Potere, dovete spendere un numero di Punti Preghiera pari al livello indicato sulla tessera Potere. La tessera Potere diventa vostra per tutto il resto della partita, e non può essere persa. Mettetela davanti a voi in maniera che tutti possano vederla.

Esempio:

Per acquistare la tessera Potere Spia (Potere zaffiro livello 3), dovete controllare una Piramide zaffiro di livello 3 o 4, e pagare 3 PP.



Effetti

Gli effetti delle tessere Potere diventano attivi al termine dell'azione "Acquistare una tessera Potere". Tuttavia, alcuni si attiveranno solo durante una Fase specifica, indicata su ciascuna tessera Potere (per esempio Poteri Battaglia, o Poteri della Fase Notte).

Creature

Immediatamente quando ottenete una tessera Creatura, o in qualunque momento durante il vostro turno se avete una Creatura nella vostra riserva, potete metterla in uno dei vostri Distretti in cui è presente una Truppa (vedi 4 - Glossario). Altrimenti, la Creatura viene messa sopra la sua tessera Potere nella vostra riserva.

Prima di giocare un segnalino Azione, potete scambiare Creature nella vostra riserva con Creature nei vostri Distretti. Quando una Creatura non è più insieme a una Truppa, ritorna nella vostra riserva.

Una Creatura non è un'Unità, ma deve viaggiare assieme a una Truppa:

- Non conta per il limite di Truppa (massimo 5 Unità), ma non potete avere più di una Creatura in ciascuna Truppa.
- In Battaglia, la Creatura aggiunge alla Truppa con cui viaggia solo i propri bonus: la Creatura non aggiunge +1 alla Forza (poiché non è un'Unità della Truppa).
- Quando una Creatura non è più insieme a una Truppa, ritorna nella vostra riserva.



3.4.3 Innalzare una Piramide



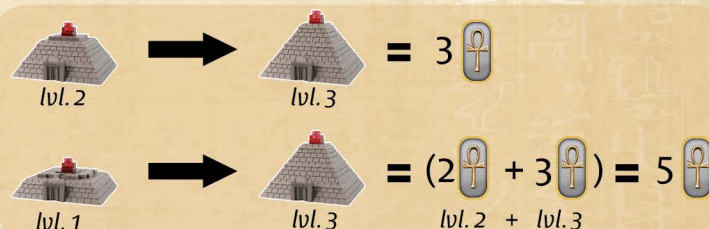
Questa azione consente a un giocatore di innalzare il livello di una delle proprie Piramidi già esistenti o di innalzare una nuova Piramide, aggiungendola a un distretto della propria città attualmente senza Piramide. Se innalza una nuova Piramide, il giocatore deve anche mettere su una casella azione "Acquistare una tessera Potere" vuota sulla propria plancia individuale un segnalino "Acquistare una tessera Potere" del colore corrispondente.

Per innalzare di un numero qualsiasi di livelli una Piramide già esistente, spendete un numero di Punti Preghiera pari alla somma del livello o dei livelli dei quali desiderate innalzare la Piramide.

Per innalzare una nuova Piramide, pagate il costo del livello o dei livelli dei quali desiderate innalzarla, e mettetela in uno dei vostri distretti attualmente senza Piramide.

Esempi:

- Per innalzare una Piramide di livello 2 al livello 3, dovete spendere 3 PP.
- Per innalzare una Piramide di livello 1 al livello 3, dovete spendere 5 PP (2 per innalzarla a livello 2, e 3 per innalzarla a livello 3).



Effetti delle Piramidi

- Ciascuna Piramide consente al giocatore che la controlla di acquistare tessere Potere del corrispondente colore e di livello pari o inferiore.
- Ciascuna Piramide di livello 4 fornisce 1 PF Piramide al giocatore che ne controlla il Distretto.
- Ciascuna Piramide consente alle Unità in quel Distretto di teletrasportarsi in una zona contenente un Obelisco, spendendo 2 Punti Preghiera.

Importante!

Se il Distretto di una Piramide è controllato da un avversario, il giocatore originale non ottiene più questi benefici, che vengono invece ottenuti dal giocatore che controlla il Distretto.



3.4.4 Reclutare



Spendete X PP per reclutare X Unità, prendendo le Unità reclutate dalla vostra riserva e mettendole in 1, 2, o 3 Distretti della vostra Città.

Potete effettuare l'azione Reclutare solo nei Distretti della vostra Città. Non potete reclutare nel Distretto di un avversario, nemmeno se il Distretto è controllato da voi.

Se effettuate l'azione Reclutare in uno dei vostri Distretti controllati da un avversario, viene immediatamente provocata una Battaglia in cui voi siete gli attaccanti.

Se effettuate l'azione Reclutare in più Distretti controllati da avversari, la decisione dell'ordine in cui risolvere le Battaglie provocate spetta a voi.

L 3.4.5 Muovere

Muovete 1 delle vostre Truppe fino alla sua massima capacità di Movimento. La capacità di Movimento viene calcolata all'inizio di un'azione Movimento, ed è costituita da una sequenza di 1 movimento Terrestre e 1 Teletrasporto.

Durante la vostra azione Movimento, potete giocare una carta ID con un'icona Movimento.

Durante un'azione Movimento è consentito:

- Usare entrambi i tipi di movimento (Terrestre e Teletrasporto);
- Muovere solo una parte della Truppa e lasciare indietro delle Unità;
- Aggiungere Unità che si trovano in spazi attraversati dalla Truppa in movimento.

Teletrasporto

Spendete 2 PP per teletrasportare la vostra Truppa da un Distretto contenente una Piramide (nella vostra Città o in quella di un avversario) a uno spazio contenente un Obelisco.

Durante un'Azione Movimento, una Truppa non può mai effettuare più di 1 teletrasporto.

Nota: Quando una Truppa viene teletrasportata, non viene usata la sua capacità di Movimento.

Movimento terrestre

Spendete 1 movimento Terrestre per muovere la vostra Truppa in una zona adiacente, o tra 2 Porti sul Nilo.

Porti:

Consentono ai giocatori di spendere 1 azione di movimento Terrestre per muovere da 1 Porto a un altro Porto, con le seguenti restrizioni:

- Porto Militare (rosso): Un giocatore può muovere una Truppa da un Porto Militare a un qualsiasi Porto Commerciale o al Porto Militare di fronte alla propria città.
- Porto Commerciale (blu): Un giocatore può muovere una Truppa da un Porto Commerciale a un qualsiasi Porto Commerciale o al Porto Militare di fronte alla propria città.

Mura:

Ciascun Distretto è circondato da Mura. Una Truppa può entrare nel Distretto di un avversario solo se inizia la propria azione Movimento in una zona adiacente alle sue Mura (vale a dire, durante 1 Azione movimento potete entrare solo in 1 Distretto avversario).

Provocare una Battaglia:

Quando una Truppa entra in uno spazio contenente una Truppa avversaria, la sua azione Movimento termina, e ha immediatamente inizio una Battaglia.

Nota: Alla fine di un movimento, e di ogni battaglia eventualmente attivata, se controllate un Tempio o una Piramide di livello 4, prendete il corrispondente PF Temporaneo, indipendentemente da dove si trova. Per controllare un Tempio o una Piramide di un avversario, dovete avere una Truppa nella sua zona. Se effettuate un movimento partendo da una zona avversaria da voi controllata e contenente una Piramide di livello 4, lasciandola quindi vuota, dovete restituire il PF Temporaneo al giocatore originariamente in possesso di quella zona. Se effettuate un movimento partendo da una zona da voi controllata e contenente un Tempio, lasciandola quindi vuota, dovete rimettere il PF Temporaneo nella riserva.

Esempio:

Claire vorrebbe muovere la sua Truppa dalla propria Città alla riva orientale del Nilo, per una distanza di 3 zone.

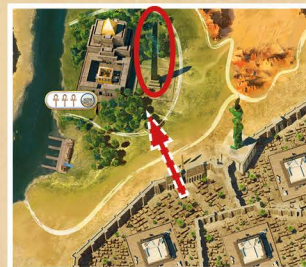


Ha 2 possibilità:

A. può teletrasportare la propria Truppa spendendo 2 PP, mettendola nella zona Tempio;



=

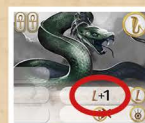


B. oppure può usare solo movimenti terrestri, purché la sua Truppa sia in grado di compiere 3 movimenti terrestri.

Per poter raggiungere la destinazione solo con movimenti terrestri, la Truppa per esempio dovrebbe avere la tessera Potere "Sacerdote di Mafdet" e la Creatura "Serpe del Profondo Deserto", che insieme consentirebbero di fare 3 movimenti terrestri.



+



=



3.5 Battaglia



Il giocatore che muovendo ha provocato la Battaglia è l'attaccante, e il suo avversario è il difensore. La Battaglia coinvolge solo questi due giocatori: perciò, nessun altro giocatore potrà giocare carte ID durante questa battaglia.

Quando si risolvono effetti che si attivano nello stesso momento, vengono risolti prima gli effetti dell'attaccante, poi quelli del difensore.

Risolvete le fasi seguenti in ordine, anche nel caso un giocatore non avesse più la sua Truppa in Battaglia:



3.5.1 Consiglio di Guerra



Attaccante e difensore scelgono ciascuno 2 carte Battaglia dalla propria mano:

- la prima viene scartata a faccia in giù sul tavolo, e non verrà mai più rivelata;
- la seconda verrà giocata durante la Battaglia: non rivelatela, per adesso.

Attaccante e difensore possono aggiungere alla propria carta Battaglia carte ID con una icona Battaglia, nascondendole sotto di essa. Questo è il solo momento in cui potete giocare carte ID durante la Battaglia. Un giocatore può giocare solo carte ID per le quali sarà in grado poi di pagare i corrispondenti Punti Pregheira.

Un giocatore può dichiarare al suo avversario di aver giocato delle carte ID, ma non deve necessariamente dire la verità. I giocatori non sono neppure obbligati ad ammettere di aver giocato delle carte ID, nemmeno dopo una domanda diretta.



3.5.2 Scontro



Quando ciascun giocatore ha terminato di selezionare le proprie carte, entrambi le rivelano simultaneamente e spendono i PP richiesti.



3.5.3 Risoluzione



Vince il giocatore che ha il valore di Forza più alto.

In caso di parità, vince il difensore.

Il valore di Forza di ciascun giocatore in Battaglia è pari alla somma di:

- il numero delle sue Unità in Battaglia;
- il valore di Forza della carta Battaglia che ha giocato;
- il bonus alla Forza fornito dalle proprie tessere Potere;
- il bonus alla Forza fornito dalla Creatura che viaggia con la Truppa in Battaglia;
- il bonus alla Forza fornito dalle carte ID giocate;
- un bonus alla Forza di +1 se la Battaglia avviene in un Distretto della propria Città.



3.5.4 Vittime



Ciascuna carta Battaglia possiede un valore di Danno, un valore di danno Non Bloccabile, e/o un valore di Difesa. Questi valori possono venire modificati da carte ID, Poteri e Creature coinvolte in questa Battaglia.

- 1) Ciascun giocatore in Battaglia perde un totale di Unità dalla propria Truppa pari al valore di danno Non Bloccabile del proprio avversario.
- 2) Ciascun giocatore in Battaglia perde un totale di Unità dalla propria Truppa pari al valore di Danno del proprio avversario, meno il proprio valore di Difesa.

Un vincitore che ha perso la propria Truppa rimane comunque il vincitore, anche se nella zona dove è avvenuta la Battaglia è rimasta la Truppa del giocatore sconfitto.



3.5.5 Ricompense



- 1) Se vince l'attaccante, ed è rimasta una sua Truppa nella zona dove è avvenuta la Battaglia, l'attaccante guadagna 1 PF Battaglia.
- 2) Se vince il difensore, il difensore guadagna 1 segnalino Veterano.
- 3) Ciascun giocatore coinvolto in Battaglia che non ha guadagnato alcun PF durante questa fase Ricompense, guadagna 1 segnalino Veterano. Ciò significa che se vince il difensore, guadagna un secondo segnalino Veterano.



3.5.6 Conseguenze per lo sconfitto

Richiamare una Truppa

Lo sconfitto sceglie se richiamare la propria Truppa o ritirarsi. Se nella zona non è rimasta una Truppa del vincitore, lo sconfitto non può ritirarsi. Un giocatore può richiamare la propria Truppa, rimettendo nella riserva tutte le proprie Unità rimaste nella zona. Il giocatore guadagna un numero di PP pari al numero di Unità rimesse nella riserva meno 1.

Ritirata

Se è rimasta una Truppa del vincitore nella zona, lo sconfitto può scegliere di ritirarsi. Se lo sconfitto si ritira, il vincitore sceglie una zona vuota adiacente in cui spostare la Truppa sconfitta. Questo spostamento non costituisce un'azione Movimento. Non può essere scelto un Distretto di una Città che non sia quella dello sconfitto. Se non ci sono zone disponibili, lo sconfitto non può ritirarsi e deve quindi richiamare la sua Truppa.



3.5.7 Conseguenze per il vincitore

Il vincitore ora decide se vuole richiamare la propria Truppa o farla rimanere nella zona. Se il vincitore sceglie di richiamare la propria Truppa, dovrà seguire le medesime regole che si applicano al giocatore sconfitto che richiama la propria Truppa.



3.5.8 Fine della Battaglia

Ciascun giocatore scarta a faccia in su la carta Battaglia giocata e risolta. La carta scartata durante la fase Consiglio di Guerra rimane a faccia in giù e non viene mai rivelata.

Se un giocatore ha scartato tutte le proprie carte Battaglia, le riprende immediatamente tutte in mano. Le carte ID giocate vengono scartate a faccia in su vicino al mazzo ID.

Esempio:

Jacques muove la sua Truppa su un Tempio controllato dalla Truppa di Guillaume.

- Jacques è l'attaccante.
Truppa: 5 Unità.

Poteri:

- * Carica! (+1 Forza quando attacca)
- * Spada di Neith (+1 Forza in Battaglia)

Totale: 7 Forza (5+1+1).

- Guillaume è il difensore.
Truppa: 4 Unità.

Poteri:

- * Creatura: Elefante Ancestrale (Forza +1 alla Truppa con cui viaggia).

Totale: 5 Forza (4+1).

Entrambi i giocatori selezionano in segreto 2 carte Battaglia: scartano la prima carta Battaglia a faccia in giù e tengono l'altra in mano, per giocarla in battaglia.

- Jacques gioca la sua carta Battaglia: Forza 3 e Danno 2.
Non gioca alcuna carta ID.
- Guillaume gioca la sua carta Battaglia: Forza 3 e Difesa 2.
Aggiunge 2 carte ID, nascondendole sotto la sua carta Battaglia: Mura di Bronzo e Furia di Guerra.

Entrambi i giocatori mostrano simultaneamente le proprie carte e dichiarano il totale del loro valore di Forza:

- Forza di Jacques: 10 (7+3 della sua carta Battaglia)
- Forza di Guillaume: 9 (5+2 della sua carta Battaglia +2 della sua carta ID, per la quale deve spendere 1 PP).

Vince Jacques.

Vittime:

- Jacques infligge 2 Danni alla Truppa di Guillaume, che però ha Difesa 4 (la sua carta Battaglia + Elefante Ancestrale + carta ID Mura di Bronzo).
- Guillaume non perde alcuna Unità e non infligge alcun Danno.
- Poiché vince Jacques, che era l'attaccante e ha ancora una Truppa in quello spazio, guadagna anche 1 PF Battaglia.
- Guillaume, che è lo sconfitto, guadagna 1 segnalino Veterano.
- Guillaume decide di richiamare la propria Truppa: richiama 4 Unità, guadagna 3 PP e rimette la Creatura nella propria riserva.

- Anche Jacques potrebbe richiamare la sua Truppa, ma preferisce lasciarla nella zona dove è avvenuta la Battaglia.
- Le carte giocate vengono messe nei rispettivi scarti.

3.6 Fase Notte

Risolvete le fasi seguenti in ordine.

Offerte

Il giocatore che controlla il Santuario di Tutti gli Dèi può rimuovere 2 Unità da quella Truppa per guadagnare 1 PF Divino.

Controllo del Tempio sul Delta

Il giocatore che controlla il Tempio sul Delta può rimuovere 1 Unità da quella Truppa per guadagnare 5 PP.

Controllo Templi

Ciascun giocatore che controlla almeno 2 Templi guadagna 1 PF Divino.

Adorazione

Ciascun giocatore guadagna il numero di PP indicato sui Templi da lui controllati (tranne il Tempio sul Delta).

Pregchiere

Ciascun giocatore guadagna 2 PP e può scartare X segnalini Veterano per guadagnare 1 PP per ogni segnalino scartato.

Intervento Divino

In ordine di turno, ciascun giocatore pesca 1 carta ID e può scartare X segnalini Veterano: per ciascuna coppia di segnalini Veterano scartata, pesca 1 carta ID.

Coscrizione

In ordine di turno, ciascun giocatore può scartare X segnalini Veterano per mettere lo stesso numero di Unità nei Distretti liberi della propria Città. Dopodiché, il giocatore scarta i segnalini Veterano che gli sono rimasti.

Risveglio

Ciascun giocatore riprende i propri segnalini Azione e li rimette nella propria riserva.

Destino

Spostate gli indicatori Ordine al di sotto delle caselle rispettivamente occupate nel tracciato Ordine di Turno. Partendo dal giocatore che ha meno PF, e proseguendo in ordine crescente di PF, ciascun giocatore seleziona la propria posizione sul tracciato Ordine di Turno, mettendo il proprio indicatore Ordine su una casella vuota.

In caso di parità di PF, il giocatore in parità il cui indicatore Ordine era più a sinistra sul tracciato Ordine di Turno nel round precedente sceglie per primo, e così via.




4- GLOSSARIO

Tessere Potere

Le tessere Potere sono divise in 4 famiglie, corrispondenti ai 4 diversi colori delle Piramidi. Ciascuna famiglia è a sua volta divisa in 4 livelli, con 4 tessere per livello, per un totale di 16 tessere Potere per ogni famiglia (Rubino: Forza e Movimento; Zaffiro: Difesa e Reclutamento; Diamante: Punti Preghiera e carte ID; Onice: Forza e Difesa).

Punti Preghiera (PP) e tracciato dei Punti Preghiera

I Punti Preghiera, la cui icona è un ankh , sono la principale risorsa del gioco, da spendere per attivare diverse azioni.

Per ciascun PP guadagnato, spostate l'indicatore Preghiera sul vostro tracciato Punti Preghiera di 1 casella verso destra.

Per ciascun PP speso, spostate l'indicatore Preghiera sul vostro tracciato Punti Preghiera di 1 casella verso sinistra.

Ciascun giocatore può avere un massimo di 11 PP.

Controllare una zona

Un giocatore controlla una zona (che non sia un Distretto della propria Città) se in essa solo quel giocatore ha una Truppa. Un giocatore controlla un Distretto della propria Città se non è presente nel Distretto una Truppa avversaria. Quando un giocatore non ha Truppe nel Distretto di un avversario contenente una Piramide di livello 4 o un Tempio, restituisce immediatamente il PF Temporaneo corrispondente.

Zona libera

Una zona è considerata libera per un giocatore se in essa non è presente una Truppa avversaria, cioè se il giocatore può spostare in questa zona una Truppa senza provocare una Battaglia. Ricordate che il giocatore deve comunque rispettare il limite di Truppa e ogni altra restrizione.

Unità e Truppe

Tutte le Unità in una singola zona appartenenti a un giocatore costituiscono una Truppa. Una Truppa può contenere un massimo di 5 Unità: questo costituisce il limite di Truppa. Una Creatura che viaggia con una Truppa non conta per il limite di Truppa.

Importante!

Quando si muove, una Truppa può temporaneamente superare il limite di Truppa (5 Unità), purché al termine dell'azione di Movimento tutte le Truppe presenti sul tabellone rispettino il limite di Truppa.

Allo stesso modo, più Creature possono occupare temporaneamente la stessa zona purché al termine dell'azione di Movimento il limite di Creatura (1 Creatura per Truppa) sia rispettato.

Quando le Unità vengono rimosse dal tabellone, qualunque sia il motivo, ritornano nella riserva del loro proprietario.

Carte

Non c'è limite al numero di carte che si possono avere in mano. Il numero di carte in mano per ciascun tipo è un'informazione pubblica, ma le carte di per sé sono segrete.

Gli scarti delle carte Battaglia rivelate e delle carte ID possono essere ispezionati liberamente da tutti i giocatori.

Quando il mazzo ID è esaurito, mescolate gli scarti delle carte ID e formate un nuovo mazzo.

Per giocare una carta ID, pagatene il costo in PP durante la Fase corrispondente alla sua icona.

4.1 Indice

Battaglia (pagina 9)
3.5 Battaglia

Danno (pagina 9)
3.5.4 Vittime

Danno non bloccabile (pagina 9)
3.5.4 Vittime

Difesa (pagina 9)
3.5.4 Vittime

Distretto (pagine 8, 9, 11)

3.4.5 Muovere

3.5.3 Risoluzione

4 Glossario

Fase Giorno (pagina 6)
3.2 Fase Giorno

Fase Notte (pagina 10)
3.6 Fase Notte

Forza (pagina 9)
3.5.3 Risoluzione

Movimento Terrestre (pagina 8)
3.4.5 Muovere

Porto Commerciale (pagina 8)
3.4.5 Muovere

Porto Militare (pagina 8)
3.4.5 Muovere

Round (pagina 6)
3.1 Introduzione

Teletrasporto (pagina 8)
3.4.5 Muovere

Truppa (pagina 11)
4 Glossario

Vincitore (pagina 9)
3.5.4 Vincitore

Zona (pagine 2, 3)
1.1 Il Tabellone di Gioco

Zona Libera (pagina 11)
4- Glossario

SOMMARIO

- 1 - MATERIALI** (pagina 2)
 - 1.1 Il tabellone di gioco
 - 1.2 Plance individuali (pagina 3)
 - 1.3 Tessere Potere
 - 1.4 Carte Intervento Divino
 - 1.5 Carte Battaglia
 - 1.6 Livello delle Piramidi
- 2 - Preparazione** (pagina 4)
 - 2.1 Preparazione Comune
 - 2.2 Preparazione Individuale (pagina 5)
 - 2.3 Prima di iniziare
- 3 - SVOLGIMENTO DEL GIOCO** (pagina 6)
 - 3.1 - Introduzione
 - 3.2 - Fase Giorno
 - 3.3 - Fine della partita
 - 3.4 - Azioni
 - 3.5 - Battaglia (pagina 9)
 - 3.6 - Fase Notte (pagina 10)
- 4 - GLOSSARIO** (pagina 11)

RICONOSCIMENTI

Autori:
JACQUES BARIOT E GUILLAUME MONTIAGE

Illustratori:
PIERRE SANTAMARIA, PASCAL QUIDAULT, EMILE DENIS E DIMITRI BIELAK

Sviluppo:
DAVID BERTOLO

Grafica e Impaginazione:
ANTHONY QUESTEL, CHRIS BYER, CAMILLE DURAND - KRIEGEL E DENIS HERVOUET

Edizione Italiana:
SILVIO NEGRI-CLEMENTI

Traduzione:
PAOLO ROBINO

Impaginazione:
DELIA ARNONE

Un ringraziamento speciale va a tutti coloro che sono stati coinvolti in questo progetto.

Innanzitutto a coloro che hanno speso il loro tempo a testare, criticare, commentare e pertanto a migliorare il nostro gioco. Tra queste

persone, troppo numerose per essere menzionate tutte qui, vorremmo ringraziare in particolare il nostro fedelissimo gruppo di giocatori: Claire, Stella, Etienne, Pierre, Fred, Olivier, Ian e Will.

Quindi anche un enorme ringraziamento va alla "Matagang" delle edizioni Matagot per il loro lavoro e coinvolgimento: a Magali, Antoine, Anthony, Pierre, Denis, Camille, Valeria, Marie, Clara, Sabrina, Chris Chris, Pikaraph e Zongxiu e ovviamente nello specifico ad Arnaud e David per tutto il lavoro svolto.

Infine un grande grazie a tutti i giocatori che hanno deciso di supportare questo progetto con il crowdfunding che ci ha fatto vivere delle forti emozioni.

Non c'è dubbio che abbiamo raggiunto un risultato eccezionale...

Guillaume e Jacques