

Kemet

SANGUE E SABBIA

REGOLAMENTO



Kemet

IL LIBRO DEI MORTI

UN'ESPANSIONE DI JACQUES BARRIOT E GUILLAUME MONTIAGE, ILLUSTRATA DA PIERRE SANTAMARIA E PASCAL QUIDAUL.
DA 2 A 5 GIOCATORI, DA 14 ANNI IN SU. DURATA DEL GIOCO: 90 MINUTI.

Nel mondo fantastico di Kemet: Sangue e Sabbia, gli dèi classici dell'Antico Egitto schierano le loro forze in battaglia per il dominio delle terre! Ora potranno usare gli oscuri e terrificanti poteri dell'Antico Egitto: aprendo il Libro dei Morti, avranno accesso all'oscuro sapere dell'Oltretomba.

Con l'espansione Il Libro dei Morti, avrete accesso alle tessere potere più forti dell'universo di Kemet: Sangue e Sabbia.

Tuttavia, questo terrificante sapere ha un lato oscuro: dovrete sacrificare le vostre Unità e darle in pasto all'Oltretomba. In questo modo, perderete un po' alla volta il vostro Onore, e inevitabilmente perderete i vostri preziosi Punti Fama (PF). Questo è il prezzo da pagare per ottenere l'accesso alle abilità più potenti e ad ogni sorta di terribile capacità.

Sarete in grado di evocare il mostruoso Apophis, la malvagità pura che vive nell'Oltretomba?

O riuscirete a controllare l'onnisciente Thoth, maestro della conoscenza oscura?

Saranno loro i vostri temibili alleati nella conquista della nera terra di Kemet: Sangue e Sabbia.

1-MATERIALI

COMPONENTI:

- 16 tessere Potere Smeraldo
- 3 miniature
- 1 tabellone Oltretomba
- 5 cuspidi di piramide Smeraldo
- 5 segnalini Onore

1.1 Tabellone Oltretomba

Unità Sacrificate
(comuni a tutti i giocatori)

Tracciato Putrefazione

Punti Onore

Livello Putrefazione

Perdita di PF Permanenti

1.2 Particolarità delle Tessere Potere Smeraldo



Icona Divinità

Punti Vita



Icona Sacrificio

2- PREPARAZIONE

Per giocare con l'espansione Il Libro dei Morti, aggiungete le tessere Potere Smeraldo al gioco base. Quando selezionate i colori delle tessere Potere da usare in gioco, assicuratevi che le tessere Potere Smeraldo siano tra i colori selezionati. Il numero di colori di tessere Potere a seconda del numero dei giocatori non cambia.


Durante la preparazione del gioco base, nella fase 2.1 Preparazione Comune:

- Aggiungete il tabellone Oltretomba vicino al tracciato Punteggio e Ordine di Turno.
- Mettete i segnalini Onore dei giocatori sulla casella "9" di ciascun tracciato corrispondente.

3 - REGOLE SPECIALI

Con questa espansione potete scegliere tra 5 colori di tessere Potere (uno in più rispetto al gioco base Kemet: Sangue e Sabbia). Queste tessere Potere funzionano come quelle del gioco base, tranne che per le seguenti regole speciali:

3.1 Tracciato Onore e Putrefazione

L'Onore, simbolizzato da , è usato quando si gioca con le tessere Potere Smeraldo.

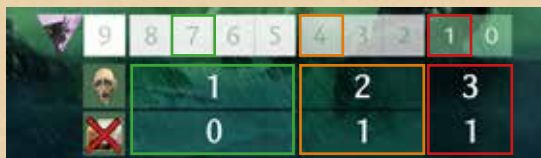
Ogni volta che perdetevi 1 Punto Onore, spostate il vostro segnalino Onore di 1 casella a destra sul vostro tracciato Putrefazione. Se il vostro livello di Putrefazione arriva a 0, perdetevi 1 PP ogni volta che perdetevi 1 Punto Onore.

Ogni volta che guadagnate 1 Punto Onore, spostate il vostro segnalino Onore di 1 casella a sinistra sul vostro tracciato Putrefazione. Se avete già 9 Punti Onore, non c'è alcun effetto.

Ciascun valore in Punti Onore corrisponde a un livello di Putrefazione e a una perdita potenziale di PF, come indicato sul tracciato Putrefazione.

Esempio:

- Se avete 7 Punti Onore, il vostro livello di Putrefazione è 1.
- Se avete 4 Punti Onore, il vostro livello di Putrefazione è 2, e avete perso 1 PF Permanente. Il PF perso viene messo sulla casella 5 del vostro tracciato Punti Onore.
- Se avete 1 Punto Onore, il vostro livello di Putrefazione è 3, e avete perso 1 PF Permanente addizionale (per un totale di 2 PF persi in questa maniera). Il PF perso viene messo sulla casella 2 del vostro tracciato Punti Onore.



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

Ogni volta che il valore in Punti Onore cambia, risolvete immediatamente il livello Putrefazione e l'eventuale perdita di PF. I PF persi in questa maniera possono essere ripresi riguadagnando sufficienti Punti Onore.

3.2 Sacrificare Unità



Alcune tessere Potere Smeraldo richiedono il sacrificio di un'Unità per attivare l'effetto della tessera. Queste tessere Potere hanno un'icona Sacrificio sull'effetto corrispondente.

Per Sacrificare un'Unità, dovete perdere 1 Punto Onore e spostare 1 Unità dalle vostre Truppe o dalla vostra riserva sul tabellone Oltretomba.

3.3 Unità Sacrificate

Le Unità sul tabellone Oltretomba sono dette Unità Sacrificate.

Un'Unità sul tabellone Oltretomba non fa più parte della riserva del suo proprietario, e può essere rimossa dall'Oltretomba solo con un'azione Reclutare, un effetto di una carta ID, o un effetto di una tessera Potere.

Qualsiasi effetto che vi permette di aggiungere Unità vi permette di:

- Aggiungere normalmente 1 Unità dalla vostra riserva.
- Se volete aggiungere Unità dal tabellone Oltretomba, dovete pagare 1 PP aggiuntiva per ogni Unità Sacrificata.

Esempio:

- *La carta ID Supporto Tattico vi permette di mettere fino a 2 Unità Sacrificate in 1 o 2 dei vostri Distretti o Truppe, spendendo 1 PP aggiuntiva per ciascuna Unità Sacrificata.*
- *La tessera Potere Preghiera dei Rinforzi vi permette di mettere fino a 2 Unità Sacrificate in 1 o 2 dei vostri Distretti, spendendo 1 PP aggiuntiva per ciascuna Unità Sacrificata.*
- *Durante le vostre azioni Reclutare, potete mettere fino a X Unità Sacrificate nei vostri Distretti, spendendo 1 PP aggiuntiva per ciascuna Unità Sacrificata.*

3.4 Modifiche all'Azione Reclutare

Durante le vostre azioni Reclutare, potete eseguire le seguenti azioni in aggiunta ai normali effetti dell'azione:

- Spendere 1 PP per ciascuna Unità Sacrificata che volete spostare dal tabellone Oltretomba alla vostra riserva.
- Spendere 1 PP per ciascuna Unità nella vostra riserva che volete mettere in una zona contenente una Divinità da voi controllata. Potete mettere nella zona contenente una Divinità da voi controllata un numero di Unità pari o inferiore al vostro livello di Putrefazione.

3.5 Divinità

L'espansione Il Libro dei Morti introduce un nuovo tipo di tessera Potere, le Divinità. Le due Divinità incluse in questa espansione sono Thoth e Apophis.

Una Divinità:

- Viene considerata come una Truppa la cui Forza è indicata sulla sua tessera Potere.
- Non viene considerata un'Unità.
- Non può viaggiare con una Creatura.
- Può viaggiare con Adoratori.
- Non può essere richiamata.

Adoratori

Una Divinità è di per sé una Truppa, e le Unità che viaggiano con una Divinità sono parte di quella Truppa.


Le Unità che viaggiano con una Divinità sono dette Adoratori.

Il numero di Adoratori che viaggia con ciascuna Divinità da voi controllata non può essere maggiore del vostro livello di Putrefazione. Alla fine di ogni azione, se il vostro livello di Putrefazione è inferiore al numero di Adoratori che viaggia con una Divinità da voi controllata, dovete immediatamente spostare gli Adoratori in eccesso nella vostra riserva.

Come tutte le Unità, ciascun Adoratore aggiunge 1 Forza alla propria Truppa in Battaglia.

Durante la fase Vittime, applicate il Danno agli Adoratori prima che alla Divinità nella loro Truppa. Una Divinità e gli Adoratori che viaggiano con essa non possono essere Richiamati.

Punti Vita

I Punti Vita sono simbolizzati da  .

Una Divinità che prende 2 Danni durante una singola Battaglia perde i suoi 2 Punti Vita e viene spostata nella vostra riserva. Una Divinità nella vostra riserva può essere spostata di nuovo sul tabellone solo con un'Evocazione.

Evocazione

Quando acquistate la tessera Potere di una Divinità, mettete la Divinità nella vostra riserva.

Per Evocare una Divinità da voi controllata, dovete giocare il vostro segnalino Azione Oro e metterla sul tabellone, seguendo le sue regole specifiche (indicate sull'Aiuto di Gioco).

4- TESSERE POTERE



Smeraldo Livello 1



CULTO OSCURO

Se non hai segnalini Azione Oro, prendine 1.
Gioca il tuo segnalino Azione Oro:
sacrifica 1 Unità per effettuare un'Azione Pregare.



RITORNO DALL'OLTRE

Nella Fase Notte: durante la fase Risveglio,
metti 2 Unità Sacrificate nella tua riserva
OPPURE guadagna 1 Punto Onore.



Smeraldo Livello 2



RISUCCHIO DI FORZA

In Battaglia: durante la fase Risoluzione, puoi Sacrificare 1 Unità per guadagnare +1 PP per ciascun punto di Forza che supera quella del tuo avversario.



SERVITORI OSCURI

Durante le tue azioni Reclutare:
Recluta gratis fino a
3 Unità per ciascuno
dei tuoi livelli di Putrefazione.



VELIERO SOLARE

Durante le tue azioni Muovere:
le tue Truppe guadagnano
+1 capacità di Movimento.
Puoi Sacrificare 1 Unità e spendere
1 capacità di Movimento per
spostare una Truppa da una zona
sul Nilo a un'altra zona sul Nilo.



SFINGE MINORE

La Truppa con cui viaggia
guadagna:
+1 capacità di Movimento e
+1 Forza.
In Battaglia: durante
la fase Risoluzione,
puoi Sacrificare 1 Unità per
aumentare il tuo valore di Danno
del tuo livello di Putrefazione.



Smeraldo Livello 3



RITUALE DI MORTE

In Battaglia: alla fine
della fase Scontro, puoi
Sacrificare 1 Unità per
guadagnare
+1 Forza,
+1 Difesa, o
+1 Danno.



EDIFICIO FUNERARIO

Nella fase Notte: durante
la fase Risveglio, puoi Sacrificare
1 Unità per completare 2 azioni
Innalzare una Piramide di 1 Livello
su due diverse Piramidi.
Riduci il costo di ciascuna azione
di 1 PP (fino a un minimo di 0).



RINFORZI PRODIGIOSI

In Battaglia: durante la fase Consiglio
di Guerra, se sei l'attaccante:
Mettili fino a 1 Unità direttamente
nella Truppa attaccante. Questa
Unità può essere un'Unità Sacrificata.
Durante la Battaglia, non viene
applicato il Limite di Truppa.



DOMINIO

1 PF Divino.
Non puoi acquistare
un'altra tessera Dominio
di un colore diverso.



Smeraldo Livello 4



POTERE PUTRIDO

In Battaglia:
durante la fase Risoluzione, se sei l'attaccante le tue Truppe guadagnano Forza addizionale pari al tuo livello di Putrefazione.



ATTO DI DIO

Prendi un segnalino Azione Argento.
Non puoi acquistare un'altra tessera Atto di Dio di un colore diverso.



Smeraldo Livello 4

DIVINITÀ



THOTH

Divinità,
2 Punti Vita,
+1 capacità di Movimento e
+4 Forza.

Se non hai segnalini Azione Oro, prendine 1.
Gioca il tuo segnalino Azione Oro per evocare Thoth: mettilo in una zona deserto libera e aggiungi 1 Unità per ciascun livello di Putrefazione. Queste Unità possono essere Unità Sacrificate.

In Battaglia: durante la fase Consiglio di Guerra, designa una carta Battaglia indicando le sue caratteristiche (Forza, Danno e Difesa). Il tuo avversario non può giocare questa carta durante la fase Consiglio di Guerra.



APOPHTIS

Divinità,
2 Punti Vita,
+5 Forza.

Se non hai segnalini Azione Oro, prendine 1.
Gioca il tuo segnalino Azione Oro per evocare Apophis: metti Apophis in una zona vuota sul Nilo e aggiungi Unità a quella zona fino al tuo livello di Putrefazione.

Queste Unità possono essere Unità Sacrificate. Durante le tue azioni Muovere, puoi spostare gratuitamente Apophis e i suoi Adoratori in una qualsiasi zona sul Nilo. Apophis può essere spostato solo in una zona sul Nilo.

La miniatura di Apophis è in 2 parti. La parte posteriore rimane sempre nel Nilo, e non ha alcun effetto in gioco.



Smeraldo Livello 4

GRANDI ANTICHI

“Se giocate con l'aggiunta: I Grandi Antichi, potete sostituire le tessere e le miniature Thoth e Apophis con le tessere Nyarlathotep e Cthulhu. Gli effetti delle tessere rimangono uguali.”



NYARLATHOTEP



CTHULHU