

# КЕМЕТ

## ТА-СЕТИ

Авторы дополнения: Жак Барьо и Гийом Монтьяж.

Художники: Димитри Бьелак и Эмиль Дени.

К югу от Кемета, в краю Та-сети, возник таинственный город. Но путь туда долог и опасен. И пока ваши жрецы направляются к загадочному месту, в самом Кемете ни на минуту не утихает пламя войны.

Призовите под свои знамёна новых существ, ощутите могущество волшебных предметов и высвободите силу чёрных пирамид!

### ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

«Кемет. Та-сети» — первое дополнение к игре «Кемет». Оно не является самостоятельным, поэтому вам понадобится базовая игра «Кемет». Дополнение включает в себя 5 модулей, которые можно использовать как все вместе, так и в любых сочетаниях. Решите перед началом партии, какие модули добавить к базовой игре.

- **Модуль 1:** пирамида ещё одного цвета и связанные с ней 16 новых жетонов способностей.
- **Модуль 2:** новая фаза — рассвет.
- **Модуль 3:** дополнительное игровое поле — путь в Та-сети.
- **Модуль 4:** новое условие победы.
- **Модуль 5:** новые карты сражения и божественного вмешательства.

### ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ

#### Модуль 1. Чёрная пирамида и её способности

Добавив этот модуль, игроки смогут воспользоваться способностями пирамиды нового — чёрного — цвета. Однако города игроков по-прежнему могут вместить лишь 3 пирамиды. Следовательно, игрок может построить только 3 из 4 пирамид. Тем не менее он, как и прежде, может захватить чужую пирамиду 4-го цвета и получить доступ к её способностям.

#### Подготовка к игре

- Перед началом игры участники, как и обычно, распределяют 3 очка высоты между своими пирамидами. Если игрок решает построить пока только 2 пирамиды, он сможет выбрать цвет 3-й в процессе партии.
- Поместите жетоны чёрных способностей рядом с жетонами способностей из базовой игры. Участник, построивший в своём городе чёрную пирамиду, сможет приобрести её способности по тем же правилам, что и способности других цветов.

#### Важное правило!

Три чёрные способности из этого дополнения («Тёмный ритуал», «Двойная церемония», «Форсированный марш») приносят своим владельцам золотую фишку действия (как и синяя способность «Божья воля»).

Если игрок приобретает несколько таких способностей, он получает только 1 золотую фишку — за первую полученную способность. В каждой фазе дня он может использовать только одну из таких способностей. Помещая золотую фишку на клетку в верхнем ряду действий своего планшета, игрок выбирает, какой из его соответствующих жетонов способностей активируется. В следующей фазе дня он вновь сможет выложить золотую фишку на планшет и активировать 1 соответствующую способность (активированную в прошлый раз или другую).

#### Состав игры:

- 4 двусторонних поля пути в Та-сети.
- 16 жетонов чёрных способностей.
- 5 чёрных пирамид.
- 5 жетонов с клетками действия «Покупка чёрной способности».
- 3 фигурки существ.
- 6 фигурок наёмников.
- 15 фигурок жрецов (по 3 на игрока).
- 1 серебряная и 3 золотые фишки действий.
- 12 новых карт божественного вмешательства (БВ).
- 33 жетона пути в Та-сети.
- 15 двусторонних жетонов рассвета.
- 3 жетона временных способностей пути в Та-сети.
- 10 новых карт сражения (по 2 на игрока).
- 5 жетонов победных очков Та-сети.
- 4 двусторонних жетона победных очков за обоюдоострый кинжал.
- 1 жетон победных очков за способность.
- Памятка по способностям жетонов, картам, навыкам, предметам и временным способностям.



➤ Каждый игрок добавляет жетон «Покупка чёрной способности» к 4 нижним клеткам действий своего планшета. Для удобства накройте им клетку пирамиды неиспользуемого цвета. Если в процессе партии вы захватите пирамиду этого цвета, просто сдвиньте с неё жетон.

## Модуль 2. Фаза рассвета

Этот модуль заменяет этап смены очередности хода базовой игры (4-й этап фазы ночи).

**Примечание:** в первом раунде фаза рассвета пропускается, так как порядок хода по-прежнему определяется случайным образом.

### Жетоны рассвета

Игроки получают жетоны рассвета в сражениях. Игрок, проигравший сражение или потерявший в нём всех воинов, получает жетон рассвета «+1 к силе» в конце этого сражения. У одного игрока может быть сколько угодно жетонов рассвета.

### Рассветная мощь

В фазе рассвета игроки проводят обязательное сражение за определение порядка хода в ближайшей фазе дня. Каждый игрок, начиная с того, кто занимает последнее деление на шкале очередности хода, и далее в обратном порядке хода:

- ОБЯЗАН разыграть одну карту сражения лицевой стороной вверх;
- ОБЯЗАН сбросить другую карту сражения лицевой стороной вниз;
- МОЖЕТ потратить один или несколько жетонов рассвета.

**Примечание:** если игроки договорились сбрасывать карты сражения лицевой стороной вверх, то они делают так же и в фазе рассвета.

**Рассветная мощь игрока** определяется как сумма величины силы его разыгранной карты сражения и бонусов потраченных жетонов рассвета.

### Важное правило!

Учитывается лишь величина силы сыгранной карты. Остальные значения на карте игнорируются.

Игрок с наибольшей рассветной мощью помещает свой маркер хода на любое деление шкалы очередности хода. Затем в порядке уменьшения рассветной мощи то же самое делают остальные игроки, занимая маркерами хода пустые деления шкалы. В случае равенства рассветной мощи сначала размещает маркер тот, кто ходил раньше в прошлой фазе дня.

Все жетоны рассвета, потраченные в фазе рассвета, сбрасываются.

## Модуль 3. Путь в Та-сети

### Подготовка к игре

Игровое поле пути в Та-сети состоит из 4 частей, которые соединяются так, чтобы все дороги продолжали друг друга (см. пример ниже).

Каждая из 4 частей двусторонняя. Перед началом партии выберите случайным образом сторону для каждой части и сложите из них путь в Та-сети. Поместите поле пути в Та-сети рядом с базовым.

**На путь в Та-сети поместите:**

- жетоны временных способностей на все предназначенные для них клетки **1**;
- по 1 жетону предмета уровня 1 на все предназначенные для них клетки лицевой стороной вверх **2**;
- по 1 жетону предмета уровня 2 на все предназначенные для них клетки лицевой стороной вверх **3**;
- по 1 жетону навыка на все предназначенные для них клетки лицевой стороной вверх **4**;
- 1 жетон постоянного ПО в конец пути в Та-сети **5**.

Отложите оставшиеся жетоны в запас.

Поместите 3 фигурки жрецов каждого игрока рядом с началом пути в Та-сети **6**. Это резерв пути в Та-сети.



➤ На обратной стороне жетонов рассвета указано «+2 к силе». В любой момент игры вы можете поменять 2 жетона «+1 к силе» на 1 жетон «+2 к силе» и наоборот. В игре нет ограничений на количество жетонов рассвета у одного игрока.

➤ Чтобы не забыть прошлый порядок хода, сместите маркеры игроков в сторону от шкалы и берите их оттуда при определении нового порядка хода. Так вы всегда будете видеть, кто помещает маркер первым при ничьих.



## Процесс игры

Выполняя действие перемещения (и атаки), игрок может также **активировать одного из своих жрецов на поле (или в резерве) пути в Та-сети**. Перемещение на базовом игровом поле осуществляется после применения всех эффектов активации жреца.

### Важное правило!

Единственный способ активировать жреца на пути в Та-сети — это воспользоваться одной из двух клеток действия перемещения на личном планшете. Действие перемещения, выполняемое при помощи золотой фишки, не активирует жреца.



## Активация жреца

Игрок активирует жреца, находящегося либо на поле пути в Та-сети, либо в резерве пути в Та-сети. В последнем случае жрец выставляется на поле пути в Та-сети — на начало любой дороги в левой части поля. Активированный жрец идёт по своей дороге в Та-сети и **делает остановку** в ближайшей локации. Управляющий им игрок решает, продолжит ли он путешествие или воспользуется преимуществами локации и покинет поле пути в Та-сети.

### 1. Перемещение по пути в Та-сети

Жрец всегда движется вперёд по дороге в направлении жетона ПО, выложенного в городе в конце пути. Жрец перемещается, пока не достигнет локации — деревни, города или храма. Сделав это, он заканчивает перемещение.

**Награды.** Игрок немедленно получает бонус, изображённый на дороге между двумя локациями. Он также берёт жетон временной способности (если есть), который сможет использовать на текущем ходу (см. с. 4 памятки) до того, как жетон вернётся на путь в Та-сети.

### 2. Остановка в локации

Когда жрец достигает локации, игрок прекращает перемещение и выбирает одно из двух:

- ничего не брать. В этом случае жрец остаётся на поле пути в Та-сети;
- взять доступный в локации жетон и поместить его рядом с личным планшетом. В этом случае жрец покидает поле пути в Та-сети.

Если игрок берёт жетон навыка (см. ниже), жрец переносится на базовое игровое поле, заменяя одного из воинов игрока (который возвращается в резерв). Если игрок берёт предмет (см. с. 3 памятки) или победное очко, жрец выставляется в резерв поля Та-сети.

**Примечание:** если по какой-то причине жрец остановился на последней локации поля пути в Та-сети и игрок не взял жетон победных очков, то он может сделать это во время своего следующего перемещения по пути в Та-сети.

Полученные игроком жетоны предметов убираются в коробку после использования, а жетоны навыков остаются до конца партии. Жетоны временных способностей возвращаются на свои клетки поля пути в Та-сети после использования или в конце текущего действия перемещения игрока. Подробнее о том, как использовать тот или иной жетон, см. в памятке.

**Пример:** Светлана решает переместить жреца по нижней дороге. Это приносит ей 1 ♀ и жетон временной способности «+1 к урону», который она сможет использовать, если вступит в сражение в рамках текущего действия перемещения. Вне зависимости от того, использует Светлана этот жетон или нет, он вернётся на путь в Та-сети в конце её действия.

### Важные правила!

- Одним действием перемещения можно активировать лишь одного жреца.
- Одновременно на пути в Та-сети может быть несколько жрецов одного игрока.
- В одной локации может находиться несколько жрецов (одного или нескольких игроков).

### Подробнее о получении жетона навыка жрецом

Если игрок решает взять жетон навыка, он убирает активированного жреца с поля пути в Та-сети и переносит его фигурку на базовое игровое поле. Этот жрец становится воином, заменяя одного из уже находящихся на поле воинов игрока. Заменённый воин возвращается в резерв игрока. Если у игрока нет воинов на поле, он добавляет жреца в резерв, к фигуркам воинов.

Жрец на базовом игровом поле считается обычным воином и подчиняется всем соответствующим правилам. Однако присутствие жреца наделяет его войско навыками, полученными на пути в Та-сети. Если жрец покидает базовое поле (погибнув в бою или из-за жертвоприношения), он переносится в резерв, к фигуркам воинов; впоследствии игрок сможет завербовать его снова как обычного воина.

**Эффекты навыков.** Навыки приобретаются навсегда и действуют сразу на всех жрецов игрока. Иными словами, если игрок получил несколько навыков, каждое его войско хотя бы с 1 жрецом может пользоваться ВСЕМИ этими навыками. Но обратите внимание: если в войске два (или три) жреца, эффекты навыков не удваиваются (и не утраиваются).

### Важное правило!

Если на базовом поле и/или в резерве игрока присутствуют все 3 его жреца, он может в любой момент во время выполнения действия перемещения убрать одного из них в резерв пути в Та-сети.

В конце каждой фазы ночи (или после этапа применения ночных способностей, но до фазы рассвета, если вы играете с модулем 2) поле пути в Та-сети обновляется. Если в прошлом раунде с него брали предметы, навыки или ПО, то на пустые места поля выкладываются соответствующие жетоны из запаса (если они остались). Если в запасе недостаточно жетонов, выкладывайте их на поле от города и далее к началу пути сверху вниз.

## Модуль 4. Новое условие победы

Несмотря на то, что этот модуль вполне самостоятелен, мы рекомендуем использовать его вместе с модулем 2 (фаза рассвета). В отличие от базовой игры, где вы побеждали в конце фазы дня, теперь вы побеждаете перед размещением одной из фишек действия.

### Процесс игры

Если перед тем, как выложить фишку действия на планшет в фазе дня, у **активного игрока** оказывается **не менее 8 ПО** (или 10 ПО в случае длинной партии), возможны 2 ситуации:

1. Если ни у кого из его противников нет большего числа ПО, он **немедленно** побеждает.
2. Если у одного или нескольких противников больше ПО, чем у него, в данный момент никто не побеждает. **Текущая фаза дня становится последней в игре.**

Если к концу этой фазы дня никто не победил, победитель определяется так, как это делалось в базовой игре с учётом приоритета разрешения ничейных ситуаций:

- претендент с большим числом ПО;
- в случае ничьей — претендент с большим числом боевых ПО;
- если по-прежнему ничья — претендент, ходивший раньше в последней фазе дня.

## Модуль 5. Новые карты сражения и божественного вмешательства

### Карты сражения

Перед началом партии каждый игрок добавляет 2 новые карты сражения к своим 6 базовым картам. Теперь у игроков будет по 8 карт для определения итога сражения.

### Карты божественного вмешательства

Перед началом партии новые карты БВ добавляются к соответствующей колоде из базовой игры. Участники, как обычно, получают по карте БВ перед началом партии; возможно, среди них окажутся новые карты. Колода оставшихся карт БВ, как всегда, кладётся рядом с базовым полем.

## БЛАГОДАРНОСТИ

Огромное спасибо всей команде «Матаго» (Сабрине, Фабьену, Янну, Матье и др.), а в особенности Арно и Ишаму — за тысячи писем, которыми мы обменялись в период работы над «Та-сети».

Мы также от всего сердца благодарим всех, кто тестировал это дополнение, и неважно, играли они всего один раз или несколько. Особая благодарность нашим неутомимым тестировщикам: Клер Монтьяж, Оливье Басарану, Яну Клеви, Пьеру Фре и Этьену Шафферу. Без ваших замечаний, обратной связи и анализа «Та-сети» никогда не стал бы таким, какой он есть.

И мы не благодарим человека, который обманул нас фразой: «Вот увидите, делать дополнение намного проще, чем базовую игру!»

Жак и Гийом

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Филипп Кан

Редактор: Катерина Шевчук

Переводчик: Александр Петрунин

Корректор: Алёна Миронова

Верстальщик: Рафаэль Пилоян



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

В процессе игры Георгий получил два навыка:



«Заклание»



и «В атаку!»

Войска, в состав которых входят его жрецы, получают +1 к силе при атаке и +1 к урону.

Участники условились играть до 8 ПО. В начале очередного раунда у них получились следующие результаты: Иван — 8 ПО, Кира — 9 ПО, Георгий и Светлана — по 7 ПО.

Первым ходит Иван. На момент размещения его первой фишки действия у Киры больше ПО, чем у него. Следовательно, Иван пока не побеждает.

Кира ходит третьей. Если к началу её хода ситуация с ПО не изменится (она по-прежнему будет лидировать с 9 ПО), она немедленно победит в игре.

В любом случае текущая фаза дня становится последней, и в ней так или иначе определится победитель.

