

Kemet

BLOOD AND SAND

LIVRO DE REGRAS



Kemet

BLOOD AND SAND

UM JOGO DE JACQUES BARIOT E GUILLAUME MONTIAGE,
ILUSTRADO POR PIERRE SANTAMARIA, EMILE DENIS E DIMITRI BIELAK.
PARA 2 A 5 JOGADORES, IDADE 14 ANOS OU MAIS. DURAÇÃO DA PARTIDA: 90 MINUTOS

Na mítica Era do Egito antigo, deuses poderosos liberam suas forças em batalhas pelo domínio das terras! Nas profundezas do vasto deserto, e sob a sombra de enormes templos, eles usam seus diversos poderes para formar seus exércitos, conjurar criaturas mitológicas e lutar pelo controle de Kemet! O objetivo desta batalha é esmagar todos os deuses rivais e, através da fama conquistada, ganhar a devoção eterna do povo do Egito!

OBJETIVO DA PARTIDA

Cada jogador assume o controle de uma divindade Egípcia: Anubis, Bastet, Horus, Ouadjet ou Sobek, bem como luta por poder, utilizando seus exércitos. O jogador com a maior quantidade de Pontos de Fama (PF) ao final da partida será o vencedor (veja 3.3 – Fim da Partida - para condições de término da partida).

1- COMPONENTES

Componentes :

- 1 Tabuleiro
- 64 Fichas de Poder em 4 cores (16 Rubi, 16 Safira, 16 Diamante e 16 Ônix)
- 10 Miniaturas de Criaturas
- 6 Miniaturas de Mercenário
- 38 Cartas de Intervenção Divina
- 2 Cartas especiais de Batalha
- 1 Marcador de Pontuação & Ordem da Rodada
- 80 Fichas de Ponto de Fama
- 20 Fichas de Veterano
- 5 Fichas de Estátua
- 2 Sobreposições de Tempestade
- 5 Fichas de Ação de Ouro e 5 de Prata
- 5 Livretos de auxílio ao Jogador

Componentes para cada jogador (em 5 cores):

- 12 Miniaturas de Unidades de Batalha
- 5 Fichas de Ação
- 1 Tabuleiro Individual
- 1 Marcador de Oração
- 1 Marcador de Ordem da Rodada
- 8 Cartas de Batalha
- 3 Pirâmides com 3 partes em cada
- 4 Topos de Pirâmide em 4 cores (Rubi, Safira, Diamante ou Ônix)
- 4 Fichas "Comprar uma Ficha de Poder" em 4 cores

1.1 O Tabuleiro do Jogo

O tabuleiro permite que 2 a 5 jogadores joguem uma partida usando as regras básicas do jogo, como também acomoda até 6 jogadores com uma futura expansão.

Use uma das seguintes configurações conforme o número de jogadores:

2 jogadores



3 jogadores



4 jogadores



5 jogadores



Nota: não utilize as partes cinza do tabuleiro ou as partes cobertas por tempestades em cada um dos diagramas quando for utilizar a configuração que corresponda à quantidade de jogadores.

O tabuleiro é composto pelos seguintes tipos de zonas:

Templos:

Zonas contendo 1 das 3 edificações mostradas abaixo.



Santuário de Todos os Deuses:
A zona contendo esta edificação.



Distritos:
Cada cidade é composta por 3 distritos.



Desertos:

Zonas de terra que não contêm uma Cidade, O Santuário de Todos os Deuses ou um Templo.



Todas as zonas são demarcadas por uma linha branca, pelo Nilo ou pela borda do tabuleiro, exceto os Distritos que são demarcados por Muralhas. A zona contendo a tempestade de areia não é utilizada em partidas padrão e é considerada fora de jogo.

Algumas zonas podem conter um Porto ou um Obelisco, o que afeta o movimento.

Obelisco :



Porto:



Porto Militar (vermelho)



Porto Mercante (azul)

1.2 Tabuleiros Individuais

Trilha de Pontos de Oração

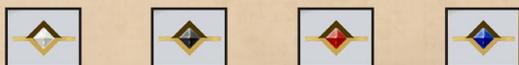
Vontade Divina
Recrutar
Mover
Erguer uma Pirâmide

Orar
Nível 3
Nível 2
Nível 1

Comprar uma Ficha de Poder
Rubi
Safira
Diamante
Ônix

Nota: toda vez que um jogador erguer uma Pirâmide de uma nova cor em sua Cidade, ele coloca – Comprar uma Ficha de Poder – da cor correspondente em um destes espaços vazios (veja a ação correspondente na pág. 6).

Fichas de “Comprar uma Ficha de Poder”:



1.3 Fichas de Poder

Nível: indica o nível, a cor (Rubi, Safira, Diamante, Ônix) e o custo (1 a 4 Pontos de Oração).



Efeito da Ficha (veja a ficha de auxílio ao Jogador).

Ícones que indicam quando a Ficha de Poder está ativa:



1.4 Cartas de Intervenção Divina

Custo em Pontos de Oração, se houver, requeridos para jogar a carta ID.



Ícone que indica quando a carta de Intervenção Divina (ID) pode ser jogada.

Efeito da carta (veja a ficha de auxílio ao Jogador).

1.5 Cartas de Batalha

Cor da carta
Valor de Força
Valor de Dano
Valor de Dano não bloqueável
Valor de Defesa

1+
2+
2+
+2
+2
+1

1.6 Nível das Pirâmides



Nota: uma Pirâmide em seu suprimento é considerada nível 0.

2- PREPARAÇÃO

2.1 Preparação Padrão

1. Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo. Então use a configuração de tabuleiro que corresponda à quantidade de jogadores. **1**
2. Selecione aleatoriamente as cores das Fichas de Poder que serão usadas, baseado na quantidade de jogadores (veja a tabela abaixo). **2**
3. Coloque todas as Fichas de Poder das cores selecionadas de face para cima ao topo do tabuleiro, separadas por cor e organizadas por ordem ascendente de nível. **3**
4. Coloque as duas cartas especiais de Batalha ao topo do tabuleiro, próximas às Fichas de Poder, se elas tiverem sido selecionadas. **4**
5. Coloque cada miniatura de Criatura sobre sua Ficha de Poder. **5**
6. Coloque as fichas de PF Divinos (cinza e quadrada) sobre as Fichas de Poder Esfinge e Dominação, se elas tiverem sido selecionadas. **6**
7. Coloque 1 ficha de PF do Templo (bege e redonda) sobre cada Templo que for usado conforme a quantidade de jogadores na partida. **7**
8. Coloque as fichas restantes de PF, as fichas de Ação de Ouro e de Prata e as fichas de Veterano no suprimento geral. **8**
9. Cada jogador pega 1 cópia da Carta de Intervenção Divina (ID) chamada Desvio. Devolva para a caixa do jogo todas as cartas ID chamadas Desvio que não forem utilizadas. **9**
10. Embaralhe as demais cartas ID e coloque-as de face para baixo próximas ao tabuleiro para formar o deck ID. **10**



2

Cores e quantidade de Fichas de Poder conforme número de jogadores:

- 2 jogadores => 2 cores, 26 Fichas de Poder*
- 3 jogadores => 3 cores, 48 Fichas de Poder
- 4 jogadores => 3 cores, 48 Fichas de Poder
- 5 jogadores => 4 cores, 64 Fichas de Poder

* Em uma partida com 2 jogadores, remova o que se segue:

- As Fichas de Poder de Ação Divina.
- 1 cópia de cada Ficha de Poder duplicada, para que fique apenas 1 cópia de cada Ficha de Poder.

Devolva para a caixa todos as Fichas de Poder que não forem ser usadas.

6



3

2.2 Preparação Individual

1. Cada jogador escolhe uma Cidade para ser sua e para determinar sua cor durante toda a partida. Cada jogador coloca suas fichas de Estátua em frente à sua Cidade. **11**

2. Cada jogador pega os seguintes componentes da mesma cor da Estátua de sua Cidade:

- 1 tabuleiro individual que representa sua Divindade e sua Pirâmide, **12**
- As fichas – Comprar uma Ficha de Poder – que correspondam às cores das Fichas de Poder selecionadas no passo 2 da seção 1.2.1,
- 1 marcador de Ordem da Rodada, **13**
- 1 marcador de Oração que deve ser colocado no espaço – 7 – da trilha de pontos de Oração de seu tabuleiro Individual, **14**
- 5 fichas de Ação da sua cor, **15**
- 12 miniaturas de Unidades de Batalha (cada miniatura representa uma Unidade), **16**
- 8 cartas de Batalha **17**

3. Cada jogador saca 2 cartas ID. **18**

4. Cada jogador pega 9 partes de Pirâmide, 3 de cada nível, e os topos que correspondam às cores das Fichas de Poder selecionadas no passo 2 da seção 2.1: Rubi, Safira, Diamante ou Ônix. **19**

* Em partidas com 2 jogadores, ambos os jogadores pegam 6 partes de pirâmide, correspondentes a 2 partes de cada nível.



2.3 Antes de começar a partida

Ordem da Rodada inicial da partida **20**

Selecione aleatoriamente e coloque os marcadores de Ordem da Rodada de cada jogador na trilha de Ordem da Rodada da esquerda para a direita. O jogador com o marcador mais à esquerda será o primeiro jogador, com a ordem da rodada seguindo da esquerda para a direita.

Alocação das Tropas **21**

Cada jogador escolhe 2 Distritos em sua Cidade e aloca 5 Unidades em cada, guardando em seu suprimento as 2 Unidades que sobraram.

Preparação das Pirâmides **22**

Na ordem da rodada, cada jogador aloca 3 níveis de Pirâmide de seu suprimento nos Distritos de sua cidade. Neste momento não podem ser alocados mais de 2 níveis em apenas uma Pirâmide. Depois de alocar as Pirâmides iniciais, o jogador coloca uma ficha de “Comprar uma Ficha de Poder” em cada espaço vazio de “Comprar uma Ação de Ficha de Poder” de seu tabuleiro individual, correspondente à sua cor.

Adquirindo uma Ficha de Poder Nível 1 **23**

Em seguida, na ordem inversa da rodada, cada jogador escolhe uma Ficha de Poder Nível 1 que corresponda à cor de uma de suas pirâmides colocando-a à sua frente.



3- A PARTIDA

3.1 Introdução

Uma partida de Kemet: Blood and Sand, é jogada através de uma série de rodadas. Cada rodada consiste em uma fase de Dia, seguida por uma fase de Noite.

Nota: um glossário pode ser encontrado na página 11, com todos os termos e palavras-chave usados em Kemet: Blood and Sand.

Fase de Dia (ações dos jogadores)

Na ordem da rodada, cada jogador realiza seu turno como jogador ativo, jogando e resolvendo 1 de suas 5 fichas de Ação. Isso continua até que cada jogador tenha jogado e resolvido todas as suas 5 fichas de Ação, ponto em que tem fim a fase de Dia.

Fase de Noite (resolução)

A fase de Noite é dividida em 9 etapas, que são resolvidas em ordem. Durante estas etapas, Poderes da Fase de Noite são ativados, Cartas de Intervenção Divina (ID) são alocadas, Pontos de Fama (PF) e Pontos de Oração (PO) são ganhos.

PF Permanente e PF Temporário

PF Divino PF de Batalha PF de Templo PF de Pirâmide



Durante a partida, os jogadores ganham PF. PF Permanentes são os de ficha quadrada e não podem ser perdidos. Eles são ganhos em batalhas, comprando-se Fichas de Poder específicas, ou durante a fase de Noite através do controle de, no mínimo, 2 Templos ou do Santuário de Todos os Deuses. PF Temporários são os de ficha redonda e podem ser perdidos. Eles são ganhos em razão do controle de cada Templo (bege) e de cada Pirâmide nível 4 (branco).

Ordem de Precedência de Regras

Quando duas regras se contradizem, a regra com a prioridade mais alta (maior número) toma precedência:

4) Cartas ID > 3) Ficha de Poder > 2) Expansão > 1) Regras do jogo.

3.2 Fase de Dia

Na ordem da rodada, cada jogador tem que colocar 1 ficha de Ação em um espaço vazio de Ação de seu tabuleiro Individual. A colocação de fichas de Ação está sujeita às regras do Equilíbrio (descritas abaixo), e os efeitos da ação selecionada são resolvidos imediatamente. Segue-se desta forma até que cada jogador tenha colocado (e resolvido) suas 5 fichas de Ação, ponto em que tem fim a fase de Dia.

As Ações disponíveis nos tabuleiros Individuais estão detalhadas na próxima página.

Você pode jogar uma carta ID com o ícone de fase de Dia em qualquer momento de seu turno, exceto durante uma Batalha.

Regra do Equilíbrio

Ao final da fase de Dia, cada jogador deve ter ao menos uma ficha de Ação em cada um dos 3 níveis da Pirâmide de seu tabuleiro Individual.

Jogando fichas de Ação de Ouro e de Prata

Essas fichas de Ação são jogadas no mesmo tempo que uma outra ficha de Ação de sua cor para receber um bônus. Você pode escolher a ordem de resolução de suas ações, mas uma ação deve ser totalmente resolvida antes de partir para a resolução da próxima ação.

Ficha de Ação de Prata:

O jogador pode jogar essa ficha de Ação em um espaço de Ação vazio de seu tabuleiro Individual.

Ficha de Ação de Ouro:

O jogador pode jogar essa ficha de Ação no espaço de Ação de Ouro no topo da pirâmide de seu tabuleiro Individual. Ele pode comprar várias Fichas de Poder usando uma ficha de Ação de Ouro, mas só pode jogar uma ficha de Ação de Ouro durante o mesmo turno.

3.3 Fim da partida

Se um jogador possuir no mínimo 9 PF (na soma de seus PFs Temporários e Permanentes) em seu turno e antes de jogar uma ficha de Ação, e nenhum outro jogador tiver mais PF do que ele, este jogador vence a partida imediatamente.

Nota: isso significa que este jogador já tinha a quantidade necessária de PFs para vencer a partida depois de realizar suas ações anteriores, e depois de cada um de seus oponentes ter tido a oportunidade de realizar 1 ação em resposta.

3.4 Ações

Todas as ações que podem ser realizadas durante uma partida de Kemet: Blood and Sand estão descritas nas seções seguintes.



3.4.1 Orar

Ganhe 2 Pontos de Oração (PO).



3.4.2 Comprar Ficha de Poder

A ação "Comprar Ficha de Poder" permite que o jogador compre uma Ficha de Poder da mesma cor da Pirâmide que ele controla. O jogador pode comprar apenas 1 Ficha de Poder de uma cor específica durante a mesma fase de Dia.

Nota: se você comprar uma Ficha de Poder da qual não possua em seu tabuleiro individual a ficha correspondente daquela cor, você deve colocar sua ficha de Ação em um espaço disponível de – Comprar uma Ficha de Poder – de seu tabuleiro individual.

Condições da Compra

Para comprar uma Ficha de Poder, o jogador deve controlar uma Pirâmide de, no mínimo, mesmo nível e da mesa cor da ficha que deseja comprar. O jogador não pode comprar uma ficha com a mesma arte de uma ficha que ele já possua.

Existem duas formas de fazê-lo:

1. O jogador pode comprar uma Ficha de Poder da mesma cor da Pirâmide que ele controla em sua Cidade colocando uma ficha de Ação sobre um espaço de ação "Comprar uma Ficha de Poder" disponível em seu tabuleiro Individual que corresponda à cor da Ficha de Poder que deseja comprar, e pagando PO em quantidade igual ao nível dessa Ficha de Poder.
2. O jogador pode comprar uma Ficha de Poder da mesma cor da Pirâmide que ele controla na Cidade de um oponente colocando uma ficha de Ação em qualquer espaço de ação "Comprar uma Ficha de Poder" disponível de seu tabuleiro Individual que contenha uma ficha de Comprar uma Ficha de Poder, independentemente da cor, e pagando PO em quantidade igual ao nível dessa Ficha de Poder.

Custo

Quando um jogador compra uma Ficha de Poder, ele tem que gastar uma quantidade de Pontos de Oração igual ao nível indicado na Ficha de Poder. Ele ficará com a ficha pelo restante da partida e não poderá perdê-la. O jogador coloca a Ficha de Poder à sua frente de forma que todos possam vê-la.

Exemplo: para comprar a ficha "Espionando" (nível 3 do Poder Safira), o jogador tem que controlar uma Pirâmide Safira de nível 3 ou 4 e pagar seu custo de 3 PO.



= 3



Efeitos

Os efeitos das Fichas de Poder tornam-se ativos quando a ação de "Comprar uma Ficha de Poder" termina. No entanto, alguns deles só irão ser ativados durante uma Fase específica, indicada em cada Ficha de Poder (ex. Poderes de Batalha, Poderes Noturnos).

Criaturas

Imediatamente após adquirir uma Ficha de Criatura ou em qualquer momento que a Criatura esteja no suprimento do jogador, ele poderá colocá-la em um de seus Distritos onde possua Tropa. Do contrário, a Criatura é colocada sobre sua Ficha de Poder em seu suprimento.

Antes de jogar uma ficha de Ação, o jogador pode trocar Criaturas de seu suprimento com Criaturas que estejam em seus Distritos. Quando uma Criatura não estiver mais acompanhada de uma Tropa, ela deve voltar para o suprimento do jogador.

Criatura não é uma Unidade mas deve estar acompanhada por uma Tropa:

- Ela não conta para o limite de unidades da Tropa (máximo de 5 Unidades), mas você não pode ter mais de uma Criatura em cada Tropa.
- Na Batalha, apenas os bônus da Criatura são adicionados à Tropa engajada, ela não adiciona +1 de Força (já que ela não é uma Unidade dentro da Tropa).
- Quando uma Criatura não estiver acompanhada de uma Tropa, ela volta para o suprimento do jogador.



3.4.3 Erguer uma Pirâmide



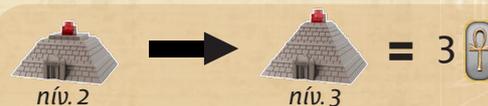
A Ação de Erguer uma Pirâmide permite que o jogador erga em 1 o nível de uma Pirâmide sua que já exista ou que erga uma nova Pirâmide, adicionando-a a um de seus Distritos que não contenha uma. No caso de uma nova Pirâmide, o jogador também coloca uma ficha de "Comprar uma Ficha de Poder", da cor correspondente, sobre o espaço de ação "Comprar uma Ficha de Poder" de seu tabuleiro Individual.

Para erguer o nível de uma Pirâmide sua que já exista em qualquer quantidade, o jogador deve gastar uma quantidade de PO igual à soma de nível ou níveis da Pirâmide que ele deseja erguer.

Se o jogador desejar erguer uma nova Pirâmide, ele deve pagar pelo nível ou níveis que deseja erguer e colocá-la em um de seus Distritos que não contenha uma Pirâmide.

Exemplos:

- Para erguer uma Pirâmide de nível 2 para nível 3, gaste 3 PO.
- Para erguer uma Pirâmide de nível 1 para nível 3, gaste 5 PO (2 PO para erguer o nível 2 e 3 PO para erguer o nível 3).



Efeitos das Pirâmides

- Cada Pirâmide permite que seu controlador compre Fichas de Poder que correspondam à sua cor e que sejam de menor ou de mesmo nível.
- Cada Pirâmide de nível 4 dá 1 PF ao jogador que controla o Distrito em que ela está.
- Toda Pirâmide permite que as Unidades de seu Distrito sejam teleportadas para qualquer zona que contenha um Obelisco, gastando-se 2 PO.

Importante!

Se o Distrito de uma Pirâmide for controlado por um oponente, o jogador que a ergueu perde seus benefícios e este jogador oponente passa a se beneficiar da Pirâmide.



3.4.4 Recrutar



Um jogador deve gastar X PO para recrutar X Unidades, pegando as Unidades recrutadas de seu suprimento e colocando-as em 1, 2 ou 3 Distritos de sua Cidade.

Os jogadores apenas podem recrutar nos Distritos de sua própria Cidade. Mesmo que ele controle Distritos em Cidades de seus oponentes, o jogador não pode recrutar neles.

Se o jogador recrutar em um de seus Distritos controlados por um de seus oponentes, ele imediatamente inicia uma Batalha, na qual será o atacante.

Se o jogador recrutar em vários Distritos controlados por seus oponentes, ele escolhe a ordem de resolução destas Batalhas.



3.4.5 Mover



Um jogador move uma de suas Tropas até o máximo do valor de seu movimento. O valor do Movimento de uma tropa sempre é calculado no início da Ação de movimento.

O valor de movimento de uma Tropa é uma série de 1 movimento por Terra ou 1 movimento por Teleporte.

O jogador pode usar uma carta ID que tenha um ícone de Movimento durante sua ação de Movimento.

Durante uma ação de Movimento, o jogador pode:

- Usar cada um dos tipos de movimento (movimento por Terra e Teleporte).
- Mover apenas uma parte de sua Tropa, deixando algumas Unidades para trás.
- Adicionar Unidades que estejam em zonas pelas quais sua Tropa passar.

Teleporte

O jogador pode gastar 2 PO para teleportar uma de suas Tropas de um Distrito que contenha uma Pirâmide (em sua ou na Cidade de um oponente) para uma zona que contenha um Obelisco.

Durante a mesma ação de Movimento, uma Tropa não pode ser teleportada mais de 1 vez.

Nota: quando o jogador teleporta sua Tropa, seu valor de Movimento não é utilizado.

Mover por terra

O Jogador deve gastar 1 movimento por Terra para mover uma de suas Tropas para uma zona adjacente, ou entre 2 Portos através do Nilo.

Portos:

Portos permitem que o jogador gaste 1 ação de Movimento por terra para mover sua Tropa de um Porto para outro com as seguintes restrições:

- Porto Militar (vermelho): o jogador pode mover uma Tropa de um Porto Militar para qualquer Porto Mercante ou para o Porto Militar que esteja de frente para sua cidade.
- Porto Mercante (azul): o jogador pode mover uma Tropa de um Porto Mercante para qualquer outro Porto Mercante ou para o Porto Militar que esteja de frente para sua cidade.

Muralhas:

Todo os Distritos das Cidades são cercados por uma Muralha. O jogador só pode entrar em um Distrito de uma Cidade de um oponente se sua Tropa iniciar sua ação de Movimento a partir de uma zona adjacente à Muralha daquele Distrito.

Um jogador só pode mover para um Distrito oponente durante uma única ação de Movimento.

Iniciando uma Batalha:

Sempre que sua Tropa entrar em uma zona que contenha uma Tropa de um oponente, sua ação de Movimento termina e uma Batalha se inicia imediatamente.

Nota: ao final de um movimento e da batalha que possa ter ocorrido, se você controlar um Templo ou uma Pirâmide de nível 4, você pega o correspondente PF Temporário, seja ele qual for.

Para controlar um Templo ou a Pirâmide de um oponente, o jogador deve possuir um Tropa naquela zona.

Se em algum momento o jogador mover para fora de um Distrito de um oponente que contenha uma Pirâmide de nível 4, deixando-o vazio depois de controlá-lo, este jogador deve devolver o PF Temporário para aquele jogador oponente.

Se em algum momento o jogador mover para fora de uma zona que contenha um Templo, deixando-o vazio depois de controlá-lo, este jogador deve devolver o PF Temporário para o suprimido.

Exemplo:

Claire deseja mover sua Tropa de sua Cidade para o banco leste do Nilo, a uma distância de 3 zonas.



Ela tem duas opções:

A. Ela pode Teleportar sua Tropa gastando 2 PO e colocar sua Tropa sobre a zona do Templo.



=



B. Ela só pode fazer isso por Terra se sua Tropa for capaz de realizar 3 movimentos por Terra.

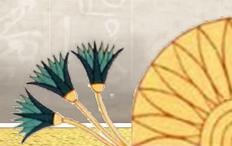
Uma maneira de fazer isso é possuir a Ficha de Poder "Sacerdote de Mafdet" e a Criatura "Serpente das Profundezas do Deserto" junto de sua Tropa, as quais permitirão realizar 3 movimentos por terra.



+



=



3.5 Batalha



O atacante é o jogador cujo movimento iniciou a Batalha, e seu oponente é o defensor. A Batalha só envolve estes dois jogadores, consequentemente nenhum outro jogador está apto a jogar cartas ID nesta Batalha.

Quando os efeitos têm que ser aplicados ao mesmo tempo, o efeito do atacante se aplica primeiro, seguido dos efeitos do defensor.

Resolva em ordem as etapas que se seguem, mesmo que um jogador não tenha mais Tropas na Batalha:



3.5.1 Conselho de Guerra



Atacante e defensor escolhem, cada um, 2 cartas de Batalha de suas mãos:

- A primeira carta de Batalha é descartada de face para baixo na mesa e nunca será revelada.
- A segunda será jogada durante a Batalha, não a revele ainda.

Atacante e defensor podem adicionar cartas ID que contenham o ícone de Batalha, colocando-as escondidas sob a carta de Batalha. Este é o único momento em que você pode jogar cartas ID durante uma Batalha. O jogador pode apenas jogar cartas ID que ele possa pagar com seus PO.

O jogador pode informar a seu oponente que jogou cartas ID, mas isso pode não ser verdade. O jogador também não precisa admitir que jogou cartas ID, mesmo se for questionado sobre.



3.5.2 Confronto



Depois que os jogadores tiverem terminado de escolher suas cartas, eles as revelam simultaneamente e gastam o PO requerido.



3.5.3 Resolução



O jogador que tiver a maior Força é o vencedor.

No caso de empate, o defensor é o vencedor.

A Força de cada jogador em Batalha é a soma de:

- A quantidade de Unidades que ele tem em Batalha.
- O valor da Força da carta de Batalha jogada.
- A Força bônus proveniente de suas Fichas de Poder.
- A Força bônus proveniente da Criatura que acompanha sua Tropa em Batalha.
- A Força bônus proveniente das cartas ID que tenha jogado.
- +1 de Força bônus se a Batalha ocorrer em um Distrito de sua Cidade.



3.5.4 Baixas



Cada carta de Batalha tem um valor de Dano, um valor de Dano não Bloqueável e/ou um valor de Defesa. Estes valores podem ser alterados por cartas ID, Poderes e Criaturas na Batalha.

- 1) Cada jogador na Batalha perde uma quantidade de Unidades de sua Tropa igual ao valor de dano não Bloqueável de seu oponente.
- 2) Cada jogador na Batalha perde uma quantidade de Unidades de sua Tropa igual ao total de pontos de Dano que seu oponente tiver, menos o valor de seus pontos de Defesa.

Se o vencedor tiver perdido sua Tropa, ele ainda é considerado o vencedor, mesmo que o defensor ainda tenha Tropas na zona em que ocorreu a Batalha.



3.5.5 Recompensas



- 1) Se o atacante for o vencedor e ainda possuir uma Tropa na zona em que a Batalha ocorreu, ele ganha 1 PF de Batalha.
- 2) Se o defensor for o vencedor, ele ganha 1 Ficha de Veterano.
- 3) Cada jogador envolvido na Batalha que não tenha ganho nenhum PF nesta etapa de Recompensa, também ganha 1 Ficha de Veterano. Isto significa que se o defensor for o vencedor, ele receberá 2 Fichas de Veterano.



3.5.6 Pós-Batalha do Derrotado



Convocar

O jogador pode convocar sua Tropa retornando todas as Unidades que sobraram na zona da Batalha para seu suprimento. Este jogador ganha uma quantidade de PO igual à quantidade de Unidades que retornaram para o suprimento através desta forma, menos 1.

Bater em retirada

Se o vencedor tiver Tropa sobrando na zona da Batalha, o derrotado pode bater em retirada. Se o derrotado bater em retirada, o vencedor escolhe uma zona vazia adjacente para a qual deve ser movida a Tropa subjugada. Isto não é uma ação de Movimento. Ele não pode escolher um Distrito que não seja da Cidade do jogador derrotado. Se não houver zona adjacente disponível, o derrotado não pode bater em retirada e deve convocar sua Tropa.

Permanecer na Zona

O derrotado escolhe convocar sua Tropa ou bater em retirada. Se não restar nenhuma Tropa do vencedor na zona da Batalha, o derrotado não pode bater em retirada.



3.5.7 Pós-Batalha do Vencedor



Agora o vencedor decide se convoca sua Tropa ou se permanece na zona da Batalha. Se o vencedor optar por convocar sua Tropa, ele segue a mesma regra de quando o derrotado convoca sua Tropa.



3.5.8 Fim da Batalha



Cada jogador descarta as cartas de Batalha que jogou e resolve a de face para cima. A que ele descartou de face para baixo durante a etapa Conselho de Guerra permanece não revelada.

Se um jogador tiver descartado todas as suas cartas de Batalha, ele imediatamente as pega de volta para sua mão. As cartas ID que foram jogadas durante a Batalha são descartadas de face para cima próximas ao Deck ID.

Exemplo:

Jacques movimenta sua Tropa para um Templo controlado pela Tropa de Guilherme.

- Jacques é o atacante.
Unidades na Tropa: 5.

Poderes:

- * Carga! (+1 de Força ao atacar),
- * Lâminas de Neith (+1 de Força em Batalhas).

Ele tem 7 de Força (5+1+1).

- Guilherme é o defensor.
Unidades na Tropa: 4.

Poderes:

- * Criatura: Elefante Ancestral (+1 de Força para a Tropa).

Ele tem 5 de Força (4+1).

Ambos os jogadores escolhem secretamente 2 cartas de Batalha. A primeira é descartada de face para baixo e a outra é mantida na mão para ser jogada na Batalha.

- Jacques joga sua carta de Batalha: 3 de Força e 2 de Dano.
Ele não joga nenhuma carta ID.
- Guilherme joga sua carta de Batalha: 3 de Força e 2 de Defesa.
Ele adiciona 2 cartas ID, as quais ele esconde debaixo da carta de Batalha: Muralha de Bronze e Fúria de Guerra.

Ambos os jogadores revelam simultaneamente suas cartas e declaram o valor total de sua Força:

- Força de Jacques: 10 (7+3 de sua carta de Batalha),
- Força de Guilherme: 9 (5+2 de sua carta de Batalha +2 de suas cartas ID, pelas quais deve gastar 1 PO).

Jacques é o vencedor.

Baixas:

- Jacques infligiu 2 de Dano na Tropa de Guilherme, mas ele tem 4 de Defesa (sua carta de Batalha + Elefante Ancestral + carta ID Muralha de Bronze).
- Guilherme não perde nenhuma Unidade como também não inflige nenhum Dano.
- Já que Jacques é o vencedor, e foi o atacante, e ainda possui Tropa na zona da Batalha, ele ganha 1 PF de Batalha.
- Guilherme ganha uma Ficha de Veterano já que é o derrotado.
- Guilherme escolhe convocar sua Tropa: ele convoca 4 Unidades, ganha 3 PO e coloca sua Criatura no suprimento.

- Jacques também poderia convocar sua Tropa, mas prefere deixá-la na zona em que a Batalha ocorreu.
- As cartas jogadas são colocadas em suas respectivas pilhas de descarte.

3.6 Fase de Noite

Resolva em ordem as etapas que se seguem:

Oferenda

O jogador que controla o Santuário de todos os Deuses pode remover duas Unidades daquela Tropa para Ganhar 1 PF Divino.

Controle do Tempo do Delta

O jogador que controla o Templo do Delta pode remover 1 Unidade daquela Tropa para ganhar 5 PO.

Controle de Templos

Cada jogador que controla no mínimo 2 Templos ganha 1 PF Divino.

Adoração

Cada jogador ganha a quantidade de PO indicada nos Templos que controla (dos outros que não seja o Templo Delta).

Orações

Cada jogador ganha 2 PO e pode descartar X Fichas de Veterano para ganhar 1 PO por ficha descartada.

Intervenção Divina

Na ordem da rodada, cada jogador saca 1 carta ID e pode descartar X Fichas de Veterano para sacar 1 carta ID para cada par de Fichas de Veterano descartada desta forma.

Conscrição

Na ordem da rodada, cada jogador pode descartar X Fichas de Veterano para colocar Unidades em Distritos livres de sua Cidade, na mesma quantidade de fichas descartadas.

Então o jogador descarta as Fichas de Veterano que sobraram.

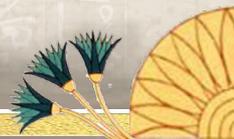
Despertar

Cada jogador pega de volta suas fichas de Ação e as coloca em seu suprimento.

Destino

Mova para baixo os Marcadores de Ordem a partir do espaço que ocupa na Trilha de Ordem da Rodada.

Iniciando pelo jogador que tem a menor quantidade de PF, seguindo em ordem crescente de PF, cada jogador escolhe sua posição na Trilha de Ordem da Rodada, colocando seu Marcador de Ordem em um espaço vazio. Em caso de empate em PF, o jogador dentre os empatados cujo Marcador de Ordem estiver mais à esquerda na Trilha de Ordem da Rodada durante a rodada anterior escolhe primeiro, e assim sucessivamente.



4- GLOSSÁRIO

Fichas de Poder

As Fichas de Poder são divididas em 4 famílias, que correspondem às 4 cores diferentes de Pirâmides. Cada família é dividida em 4 níveis, com 4 fichas em cada nível, o que significa 16 fichas de Poder em cada família (Rubi: Força e Movimento; Safira: Defesa e Recrutamento; Diamante: Pontos de Oração e cartas ID; Ônix: Força e Defesa).

Pontos de Oração (PO) e trilha de Pontos de Oração

O ícone de Pontos de Oração é um Ankh , e é o principal recurso do jogo, que você gasta para acionar diferentes ações.

Para cada PO que você ganhar, mova sua ficha de Oração 1 espaço para a direita em sua trilha de Pontos de Oração.

Para cada PO que você gastar, mova sua ficha de Oração 1 espaço para a esquerda em sua trilha de Pontos de Oração.

Você nunca pode ter mais do que 11 PO.

Controlando uma zona

Um jogador controla uma zona diferente dos Distritos de sua Cidade somente se ele possuir uma Tropa dentro dela. Um jogador controla um Distrito de sua Cidade se não houver Tropa de um oponente dentro dele. Devolva imediatamente o correspondente PF Temporário quando um jogador não possuir Tropa em um Distrito do oponente que contenha uma Pirâmide nível 4.

Zona livre

Uma zona é considerada livre para um jogador se ela não possuir nenhuma Tropa de jogadores oponentes, o que permite ao jogador colocar uma Tropa nesta zona sem iniciar uma Batalha. Como lembrete, o jogador ainda tem que respeitar a regra de limite de Tropa e qualquer outra restrição.

Unidades e Tropas

Todas as Unidades de um jogador que estejam em uma única zona são chamadas de Tropa. Uma Tropa pode conter no máximo 5 Unidades, este é o seu limite. Uma Criatura que acompanha a Tropa não conta para este limite.

Importante!

Ao mover, uma Tropa pode exceder temporariamente seu limite (5 Unidades), desde que este limite seja respeitado para cada Tropa no tabuleiro ao final da ação de Movimento.

Desta forma, mais de uma Criatura pode estar na mesma zona desde que o limite de Criaturas (1 Criatura por Tropa) seja respeitado ao final da ação de Movimento.

Quando Unidades são removidas do tabuleiro, independentemente da razão, elas retornam para o suprimento de seu jogador.

Cartas

A quantidade de cartas na mão é ilimitada. A quantidade de cada tipo de carta na mão é informação pública, mas o conteúdo das cartas permanece em segredo.

Pilhas de Cartas de Batalha reveladas e pilhas de descarte de cartas ID são de acesso público a qualquer jogador.

Sempre que o Deck ID ficar vazio, embaralhe as cartas ID da pilha de descarte para formar um novo Deck ID.

Para jogar uma carta ID, pague por seu custo em PO durante a Fase que corresponda a seu ícone.

4.1 Índice

Batalha (página 9)

3.5 *Batalha*

Dano (página 9)

3.5.4 *Baixas*

Dano não bloqueável (página 9)

3.5.4 *Baixas*

Defesa (página 9)

3.5.4 *Baixas*

Distrito (página 8, 9, 11)

3.4.5 *Mover*

3.5.3 *Resolução*

4 *Glossário*

Fase de Dia (página 6)

3.2 *Fase de Dia*

Fase de Noite (página 10)

3.6 *Fase de Noite*

Força (página 9)

3.5.3 *Resolução*

Mover por terra (página 8)

3.4.5 *Mover*

Porto Mercante (página 8)

3.4.5 *Mover*

Porto Militar (página 8)

3.4.5 *Mover*

Rodada (página 5)

3.1 *Introdução*

Teleporte (página 8)

3.4.5 *Mover*

Tropa (página 11)

4 *Glossário*

Vencedor (página 9)

3.5.4 *Baixas*

Zona (página 2, 3)

1.1 *O Tabuleiro do Jogo*

Zona Livre (página 11)

4- *Glossário*

SUMÁRIO

1 - COMPONENTES (Página 2)

- 1.1 O tabuleiro do Jogo
- 1.2 Tabuleiros Individuais (Página 3)
- 1.3 Fichas de Poder
- 1.4 Cartas de Intervenção Divina
- 1.5 Cartas de Batalha
- 1.6 Nível das Pirâmides

2 - PREPARAÇÃO (Página 4)

- 2.1 Preparação Padrão
- 2.2 Preparação Individual (Página 5)
- 2.3 Antes de começar a partida

3 - A PARTIDA (Página 6)

- 3.1 - Introdução
- 3.2 - Fase de Dia
- 3.3 - Fim da Partida
- 3.4 - Ações
- 3.5 - Batalha (Página 9)
- 3.6 - Fase de Noite (Página 10)

4 - Glossário (Página 11)

CRÉDITOS

Designers:

JACQUES BARIOT E GUILLAUME MONTIAGE

Ilustradores:

PIERRE SANTAMARIA, PASCAL QUIDAULT, ÉMILE DENIS E DIMITRI BIELAK

Desenvolvimento do jogo :

DAVID BERTOLO

Design gráfico:

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

Tradução:

KLEBER BERTAZZO

Revisão:

MARCELO OLIVEIRA

Agradecimento especial:

Nós gostaríamos de agradecer a todos aqueles que estiveram envolvidos no sucesso deste jogo.

Antes de tudo, àqueles que gastaram seu tempo para testar o jogo, criticá-lo, fazê-lo evoluir e assim, melhorá-lo. Em nome dessas pessoas, que são numerosas para mencionar aqui, gostaríamos de agradecer ao nosso mais fiel time de jogadores: Claire, Stella, Etienne, Pierre, Fred, Olivier, Ian e Will.

Depois, um grande obrigado ao “Matagang” das edições Matagot, por seu envolvimento: a Magali, Antoine, Anthony, Pierre, Denis, Camille, Valeria, Marie, Clara, Sabrina, Chris Chris, Pikaraph, e Zongxiu e, é claro, especificamente ao Arnaud e David por todo o trabalho realizado.

Finalmente, um grande obrigado a todos os jogadores que escolheram por confiar neste projeto de financiamento coletivo, os quais nos fizeram experimentar tantas fortes emoções.

Não há dúvidas que o resultado será excepcional...

Guillaume e Jacques