KEMET

Un juego de Jacques Bariot y Guillaume Montiage,
Ilustrado por Dimitri Bielak, Emile Denis y Nicolas Fructus
Para 2 a 5 jugadores, de 14 años o más. Duración de la partida: 60 minutos.

En los legendarios tiempos del Antiguo Egipto, los poderosos dioses envían sus Tropas en épicas batallas para demostrar su poder. En el desierto o a los pies de Templos gigantescos, los dioses usan sus poderes para dar apoyo a sus Tropas, invocar y controlar Criaturas mitológicas y aventajar al enemigo.

Objetivo de la partida

El objetivo es obtener 8 Puntos de Victoria (partida corta) o 10 Puntos de Victoria (partida larga). El tipo de partida (corta o larga) se elige antes de comenzar a jugar.

Elementos de la partida

El tablero

El tablero tiene dos lados. Uno se utiliza en partidas con 3 o 5 jugadores, y el otro para partidas con 2 o 4 jugadores.
Además, en las partidas con 2 o 3 jugadores, el lado Este del Nilo se encuentra inhabilitado durante toda la partida.

5 jugadores

4 jugadores

3 jugadores

2 jugadores

Componentes:
- 1 tablero
- 48 fichas de Poder (16 rojas, 16 azules, y 16 blancas)
- 7 Criaturas: Esfinge, Ave Fénix, La Momia, Escorpión Gigante, Escarabajo Real, Serpiente del Desierto Profundo y Elefante Ancestral
- 35 cartas de Intervención Divina
- 32 cartas de Batalla, incluyendo 2 cartas especiales
- 53 Puntos de Victoria
- 3 fichas de Acción plateadas y 1 dorada
- 1 índice de cartas de Poderes y de Intervención Divina

Para cada jugador (5 colores):
- 12 miniaturas (Unidades)
- 5 fichas de Acción
- 1 ficha de Puntos de Plegaria
- 1 tablero individual
- 1 ficha de orden de juego
- 3 Pirámides (1 de cada color)
- 6 cartas de Batalla

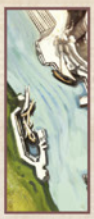
El tablero está dividido en espacios de desierto y espacios especiales: las ciudades de los jugadores, los Templos y el Santuario de Todos los Dioses. Además, los puertos y obeliscos en algunos espacios, afectan el movimiento.

Ciudades de los jugadores:
Cada jugador posee una ciudad compuesta por tres distritos. Cada distrito es un espacio y tiene lugar para una Pirámide. Cada distrito está rodeado por un muro (ver página 6).

Templos:
Controlar un Templo otorga un Punto de Victoria temporario y Puntos de Plegaria. Además, controlar al menos dos Templos al final de una fase de Día otorga un Punto de Victoria permanente.

Santuario de Todos los Dioses:
El Santuario de Todos los Dioses no es considerado como un Templo. Si el jugador que lo controla sacrifica 2 Unidades, obtiene un Punto de Victoria permanente.

Obeliscos:
Todos los Templos, el Santuario de Todos los Dioses y algunos espacios de desierto contienen un obelisco.



Puertos:
Los Puertos permiten el cruce del Nilo; no se consideran un espacio aparte.

Pirámides: Cada jugador tiene 3 Pirámides: una blanca, una roja y una azul.
Las Pirámides le permiten a los jugadores adquirir fichas de Poder (ver página 4).
El nivel de la Pirámide es igual al número visible en su parte superior.
Cada Pirámide debe ser colocada en un distrito diferente en la ciudad del jugador.

➤ Si una Pirámide tiene nivel 0, no se coloca en el tablero. Se deja en la reserva del jugador hasta que evolucione a nivel 1 o más.

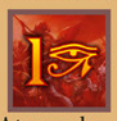
Tropas: Cada miniatura representa a una Unidad.
Todas las Unidades de un jugador dentro de un mismo espacio forman una Tropa.

¡Importante!
Una Tropa no puede tener más de 5 Unidades. Eso quiere decir que un jugador nunca puede tener más de 5 Unidades dentro del mismo espacio.

Puntos de Plegaria: Los Puntos de Plegaria son el recurso principal del juego con el que los jugadores realizan las diferentes Acciones. El símbolo de los Puntos de Plegaria es un ankh ☥.
Un jugador **nunca** puede tener más de 11 ☥, ni siquiera con fichas de Poder.

Puntos de Victoria: El reglamento se refiere a ellos como PV y su símbolo es un ojo de Horus. Varios objetivos y eventos permiten a los jugadores obtener PV:
- Los PV cuadrados son permanentes y no se pueden perder.
- Los PV redondos son temporarios y sí se pueden perder (por ej.: luego de una invasión).

Cómo obtener PV permanentes:


Atacando y ganando batallas.

Obteniendo una ficha de Poder de Punto de Victoria

Controlando la Esfinge

Controlando 2 Templos al final de la fase de Día

Sacrificando 2 Unidades en el Santuario de Todos los Dioses

Cómo obtener PV temporarios:

Subiendo una Pirámide a nivel 4, o controlando la de un oponente

Controlando Templos

Cartas de Intervención Divina: Hay 35. El reglamento se refiere a ellas como cartas ID.

Fichas de Poder: Los Poderes cambian de forma significativa las habilidades de los jugadores y pueden modificar varias reglas del juego. Hay Poderes de 3 colores, correspondientes a los 3 colores de las Pirámides. Las familias de Poderes van de nivel 1 a nivel 4. Hay 4 cartas por nivel, o sea 16 Poderes de cada color. Las fichas de Poder siempre deben estar visibles.

➤ Tipos de Poder:
***Blanco:** principalmente plegaria y recursos*
***Rojo:** principalmente ataque y movimiento*
***Azul:** principalmente defensa y control*

Preparación de la partida

- Se coloca el tablero en el centro de la mesa ❶. Se elige el lado del tablero de acuerdo a la cantidad de jugadores (ver página 1). Recordatorio: para 2 y 3 jugadores, el lado Este del Nilo no es accesible.
- Todas las fichas de Poder son colocadas boca arriba a un costado del tablero. ❷
- Los PV temporarios de los Templos son colocados uno en cada Templo. ❸
- Los PV permanentes del Santuario de Todos los Dioses son colocados sobre él. ❹
- Los demás PV son colocados cerca del tablero. ❺

Cada jugador elige una ciudad y recibe:
- Un tablero individual. ❻
- 5 fichas de Acción. ❼
- 1 ficha ☥, que se coloca en el 5º espacio de la escala de Puntos de Plegaria. ❽
- 12 Unidades (10 para distribuir dentro de la ciudad, en distritos con una Pirámide, con un límite de 5 Unidades por espacio. 2 quedan en la reserva). ❾
- 6 cartas de Batalla. ❿
- 3 Pirámides (las Pirámides de nivel 0 quedan en la reserva del jugador). ⓫

Cada jugador recibe una carta de Intervención Divina (ID) al azar. Las demás cartas de ID son colocadas a un costado del tablero, boca abajo, en una pila. ⓬
Para la primera ronda, el orden de los turnos se elige de forma aleatoria. ⓭
A continuación, cada jugador, de acuerdo al orden de los turnos, elige cómo distribuir 3 niveles entre sus Pirámides, optando por una de las siguientes combinaciones: 1/1/1 o 2/1/0.

Explicación de un ciclo

La partida se desarrolla en una sucesión de fases de Día y de Noche.

A - Noche (fase de preparación):

- Distribución de 2 Puntos de Plegaria
- Distribución de las cartas de Intervención Divina
- Aplicación de Efectos de los Poderes de Noche
- Determinación del orden del turno

B - Día (fase de acción):

- Uso de las fichas de Acción
- Asignación de los Puntos de Plegaria y de los Puntos de Victoria permanentes del tablero.

Modo principiante:

En la fase de Noche solo se muestran las fichas de Poder 1; las fichas de Poder 2 se implementarán al principio de la segunda fase de Día.

Las Pirámides solo pueden evolucionar a nivel 2 y no más allá de este límite.

El vencedor será el que primero alcance los 4 Puntos de Victoria (en lugar de 8 o 10) al final de una fase de Día.

A - Fase de Noche

1 • Distribución de los Puntos de Plegaria

Cada jugador recibe 2 ☥ (más los ☥ otorgados por sus fichas de Poder, si correspondiera).

2 • Distribución de la cartas de ID

Cada jugador recibe una carta de Intervención Divina al azar, distribuida de acuerdo al orden de los turnos. No hay límite a la cantidad de cartas de ID que un jugador puede tener en su mano.

Jugar una carta de ID no cuenta como una Acción. Es posible jugar varias cartas de ID en la misma fase, aun con el mismo efecto (los efectos son acumulativos).
Una carta de ID jugada se descarta boca abajo. Cuando el mazo de cartas de ID esté vacío, se mezcla la pila de descarte para crear un nuevo mazo de cartas de ID.

Para poder jugar una carta de ID, un jugador debe:

- Pagar su costo, si lo hay (1 ☥).
- Jugar la carta de ID únicamente en la fase indicada en la misma carta.

Estructura de una carta de Intervención Divina

Costo a pagar al usar la carta (algunas cartas son gratuitas, otras cuestan 1 ☥ al ser usadas).

Efecto de la carta (ver el índice de cartas).

Fase para jugar esta carta:

En la fase de Día, en el turno del jugador, excepto en una Batalla.

En el turno de un oponente, excepto en una Batalla.

En una Batalla en la que estés involucrado.

3 • Aplicación de los efectos de los Poderes

De acuerdo al orden de los turnos, cada jugador aplica los efectos de sus fichas de Poderes que contengan el símbolo de Noche.
Ejemplo: el poder Mano de Dios le permite al jugador subirle 1 nivel a una de sus Pirámides, sin costo alguno.

4 • Determinación del orden de turnos de la ronda

El orden de juego de una ronda se determina de la siguiente manera:

- El jugador con menos PV decide el orden en el que van a jugar todos durante esa ronda.
- En caso de empate, el que haya jugado antes en la ronda anterior será quien decida el orden de turnos.

Para la primera ronda, el orden de turnos se determina al azar.

B - Fase de día (Fase de acción)

Cada jugador tiene 5 fichas de Acción.
Siguiendo el orden de los turnos, cada jugador coloca 1 ficha de Acción en uno de los espacios de Acciones de su tablero individual, e **inmediatamente** aplica su efecto.
Este procedimiento se repite hasta que todas las fichas de Acción sean usadas, es decir 5 veces.

¡Importante!
El espacio de Acción debe estar vacío, no está permitido colocar dos fichas de Acción en el mismo espacio.
Al finalizar, cada jugador debe haber colocado al menos una ficha en CADA UNO de los 3 niveles de la pirámide de Acciones en su tablero individual.

Nota:
El espacio dorado en la cima de la pirámide solamente se usa para el Poder de Voluntad Divina (ficha dorada).

Descripción de las acciones disponibles

1 • Rezar

Otorga 2 ☥ inmediatamente.

2 • Subir el nivel de una pirámide

Esta Acción permite a los jugadores subir el nivel de una Pirámide.
Un jugador puede subir el nivel de una sola Pirámide con esta Acción. No obstante, puede subir varios niveles de esa Pirámide en una sola Acción.
El costo en ☥ es igual al nivel al que se sube la Pirámide.
Si un jugador sube su Pirámide varios niveles, debe acumular los costos.

Efectos de Pirámide:
- Les permiten a los jugadores teletransportarse a un obelisco por 2 ☥ (ver abajo).
- Les permiten a los jugadores comprar fichas de Poder del mismo color y nivel.
- Una Pirámide de nivel 4 otorga 1 Punto de Victoria temporario.

Un jugador que, con una Tropa, controla una Pirámide de un oponente, obtiene todos sus beneficios (inclusive el Punto de Victoria temporario si se trata de una Pirámide de nivel 4).
Mientras una Pirámide es controlada por un oponente, un jugador pierde todos sus beneficios.

Ejemplo: *para subir una Pirámide de nivel 2 a nivel 3, el costo es de 3 ☥.*

Ejemplo: *para subir una Pirámide de nivel 1 a nivel 3, el costo es de 5 ☥.*
(2 de nivel 1 a nivel 2, más 3 de nivel 2 a nivel 3).

➤ *Recordatorio: una Pirámide de nivel 0 no se coloca en el tablero. Cuando suba a nivel 1 o más se colocará inmediatamente en un distrito libre de la ciudad del jugador.*

3 • Comprar una ficha de Poder

Esta Acción permite a los jugadores comprar **una** ficha de Poder del color correspondiente.
Para poder comprar otra del mismo color el jugador debe esperar hasta la próxima ronda.
Los Poderes le permiten a un jugador obtener beneficios en la partida y enfocar su estrategia mediante el desarrollo de combinaciones de Poderes

Condición para la Compra: para comprar una ficha de Poder, el jugador debe tener una Pirámide del mismo color y en un nivel igual o mayor que el Poder deseado.

Costo de la Compra: el costo de comprar una ficha de Poder es igual a su nivel. Una ficha de Poder es comprada de forma permanente por un jugador por el resto de la partida y no puede perderse. Debe ser colocada delante del jugador, claramente visible.
Por ejemplo, para adquirir Escudos de Neith (que es una ficha de Poder azul de nivel 3) debe tener una Pirámide azul de nivel 3 o 4. El costo de compra es 3 ☥.

Los efectos de los Poderes son inmediatos. Pero algunos tendrán efecto solo en ciertos momentos (Ejemplo: Poderes de Batalla, Sacerdotes, o poderes que se resuelvan durante la fase de Noche).

¡Importante!
Un jugador no puede comprar y nunca podrá tener 2 fichas de Poder iguales. Esto incluye todos los Poderes con los mismos efectos e ilustraciones, aun si son de diferentes colores como en los casos de Acto de Dios y Punto de Victoria.

Estructura de una ficha de poder

Nivel: indica el nivel de la ficha, su color (blanco, rojo o azul) y su costo (1 a 4 ☥)

Recordatorio de color

Efecto de la ficha (ver índice)

Fase durante la cual el poder está activo:

Fase de Día

Fase de Noche

Fase de Batalla

4 • Reclutamiento

Los jugadores pueden usar X☥ para reclutar inmediatamente X Unidades (tomadas de la reserva) y colocarlas en 1, 2 o 3 distritos en su ciudad.
Si un jugador controla un distrito del oponente:
- No podrá reclutar Unidades allí (solo podrá reclutar Unidades en su propia ciudad).
- Su oponente podrá reclutar Unidades en dicho distrito de forma normal. Esto desencadenará inmediatamente una Batalla (será un ataque).

¡Importante!
Una Tropa puede incluir solamente un máximo de 5 Unidades.

5 • Movimiento / Ataque

La Acción de Movimiento permite que **una** Tropa se mueva.
No es obligatorio mover todas las Unidades de la Tropa; el jugador puede dejar algunas en su camino. Además, puede recolectar Unidades de espacios en su camino, en la medida que no exceda la capacidad de movimiento.

Por defecto, la capacidad de movimiento de 1 Tropa es **1** espacio.
Esta capacidad se puede incrementar:
- Mediante fichas de Poder que se aplican a todas las Tropas del jugador.
- Por la habilidad de una Criatura.
- Por una carta de Intervención Divina para un movimiento elegido.

Una Tropa se puede mover de tres formas diferentes:

A) Transporte Terrestre:
El jugador mueve una o varias Unidades de la misma Tropa a un espacio adyacente.

B) Cruce portuario:
Es posible cruzar el Nilo entre dos puertos conectados por una flecha.
Ello cuenta como una Acción de movimiento de un espacio, sin otro costo adicional.

C) Utilizando la teletransportación de una Pirámide:
Un jugador puede teletransportar una Tropa desde una Pirámide (de su Ciudad o la de un oponente) a un espacio de obelisco.
- El jugador debe pagar 2 ☥.
- La teletransportación no consume ninguna capacidad de movimiento.

Dentro de los límites de su capacidad de movimiento y recursos, la Tropa puede alternar entre teletransportación mediante Pirámide, transporte terrestre y cruce portuario durante el mismo movimiento, sin restricción alguna.

➤ *Recordatorio: el control de una Pirámide del oponente permite comprar fichas de Poder del color y nivel de esa Pirámide.*

Ejemplo:

Carla quiere mover su Tropa desde su ciudad hasta el Templo oriental del Nilo.

Tiene dos posibilidades:

A - Teletransportación: paga 2 ☥ y teletransporta su Tropa directamente al Templo.

*B - Transporte Terrestre: necesitará una capacidad de movimiento de 3 (ver diagrama) la cual puede obtenerse si tiene la ficha de Poder **Velocidad Divina**, y la **Serpiente del Desierto Profundo** con esta Tropa.*

Entonces Carla se ahorraría 2 ☥ para llegar al mismo lugar.

Muros:
Las ciudades de los jugadores están rodeadas por **muros**. Solamente es posible ingresar a la ciudad de otro jugador si la Tropa comienza su movimiento en un espacio adyacente al muro de la ciudad (esto quiere decir: no es posible moverse hacia una ciudad e ingresar en ella en la misma Acción). Los muros de la ciudad de un jugador no tienen efecto sobre dicho jugador.

¡Ataque!
Cuando un jugador se mueve, siempre que atraviese o llegue a un espacio ocupado por la Tropa de un oponente, se deberá resolver una Batalla y el movimiento finaliza.

➤ *Excepción a los muros: Puertas Abiertas cancela esta restricción.*

➤ *Aclaración: si antes de una Batalla el defensor usa la carta de Intervención Divina Escape, la Batalla se cancela y el jugador puede continuar su movimiento.*

Progreso de la Batalla

Al inicio de una Batalla, el atacante y el defensor deberán elegir **2** cartas de Batalla de su mano:
- la primera es descartada de inmediato, boca arriba o abajo.
- la segunda es jugada en la Batalla.

Cada jugador puede agregar a esta carta una o más cartas de ID. Estas son ocultadas bajo la carta de Batalla.

A continuación, los jugadores revelan sus cartas de Batalla y, en caso de que las hubiera, la cartas de ID (pagando los ☥ correspondientes).

Luego de la Batalla, las cartas de Batalla jugadas son descartadas (así como también las cartas de ID jugadas) boca abajo o de forma visible, dependiendo de la elección hecha por los jugadores antes de comenzar la partida. Cuando un jugador haya descartado sus 6 cartas de Batalla, las recupera nuevamente a su mano.

Estructura de una Carta de Batalla

Determinando el Vencedor

La Fuerza de Combate de cada jugador se determina por la suma de:
- La cantidad de Unidades en su Tropa
- El valor de Fuerza de sus cartas de Batalla
- Las bonificaciones de ataque o defensa de sus fichas de Poder
- Cualquier bonificación dada por Criaturas involucradas en la Batalla
- Las bonificaciones de las cartas de Intervención Divina

El jugador con mayor Fuerza de Combate gana el enfrentamiento.

➤ Aclaración: en caso de empate, el defensor gana la Batalla.

Contando las Bajas

Cada carta de Batalla tiene un valor de Daño y un valor de Protección. Estos valores pueden ser incrementados por cartas de ID, por fichas de Poder y por Criaturas.

Luego de la Batalla, tanto el vencedor como el vencido pierden tantas Unidades como sea el total del valor de Daño de su oponente, menos su propio valor total de Protección.

Es posible que el vencedor pierda todas sus Unidades. Sigue siendo el vencedor, aun si el defensor tiene sobrevivientes.

Puntos de Victoria

Si el atacante gana la Batalla y tiene al menos una Unidad sobreviviente, gana un PV permanente. Un atacante que pierde una Batalla no gana PV de Batalla.
El defensor no gana PV, aun si gana la Batalla.

Ejemplo: *Juan mueve su Tropa al Templo ocupado por la Tropa de Pablo.*

- *Juan es el atacante.*
Tropa: 5 unidades.
Poderes:
- **¡A la carga!** *(Fuerza +1 al atacar)*
- **Espadas de Neith** *(Fuerza +1 en todas las batallas)*
Su Fuerza de Combate base es 7 (5+1+1)

- *Pablo es el defensor.*
Tropa: 4 Unidades.
Criatura: **Elefante Ancestral** *(Fuerza +1 a su Tropa)*
Su Fuerza de Combate base es 5 (4+1)

Cada jugador elige de forma secreta 2 cartas de Batalla, ocultas de su oponente. La primera será descartada y la segunda será jugada.

- *Juan juega su carta:* **Fuerza 3 y Daño 2.** *No juega ninguna carta de ID.*

- *Pablo juega su carta:* **Fuerza 2 y Protección 2** *y dos cartas de ID, ocultas bajo su carta de Batalla:* **Muro de Bronce** *y* **Furia de Guerra.**

Los 2 jugadores revelan de forma simultánea sus cartas y anuncian sus Fuerzas de Combate para la Batalla: (continúa)

Retirada

El jugador derrotado debe decidir entre Llamar a su Tropa (ver abajo) o dar la retirada. Si se decide por la retirada, el vencedor deberá elegir a qué espacio adyacente, libre de Unidades, será repelida la Tropa del oponente. Si no hubiera un espacio adyacente libre de Unidades, la retirada no será posible.
Excepción: si el vencedor no tiene Unidades sobrevivientes al final de la Batalla, el derrotado podrá elegir quedarse (por lo tanto no deberá elegir entre Llamar a su Tropa o dar la retirada).

Llamar a una Tropa

Luego de una Batalla, tanto el vencedor como el derrotado pueden optar por llamar a las Unidades sobrevivientes ante su Dios.

Un jugador recibe 1 ☥ por cada Unidad llamada. Estas Unidades son colocadas en la reserva del jugador y estarán disponibles para ser reclutadas más tarde.

No se puede dividir la Tropa llamando algunas Unidades y dejando al resto.

• La Fuerza de Combate de Juan: **10** *(7+3 de la carta)*
• La Fuerza de Combate de Pablo: **9** *(5+2 de la carta +2 de sus cartas de ID. Debe pagar 1 (insertar símbolo) por la carta de ID).*

Juan es el vencedor.

Daños:
• Juan le causa 2 daños a Pablo, pero él tenía Protección 3 (su carta y el Elefante). Pablo no pierde Unidades, pero no causará daño.
Juan es el vencedor. Él era el atacante y aún tiene Unidades en el campo de batalla: **gana un Punto de Victoria de Batalla permanente.**

Pablo elige Llamar a su Tropa. Obtiene 4 ☥ y devuelve su Criatura a su reserva.

Juan también podría Llamar a su Tropa, pero prefiere quedarse en este espacio.

Todas las cartas usadas son descartadas.

Criaturas

Hay 7 Criaturas que otorgan varias ventajas a las Tropas que se trasladan con ellas. Una Criatura se adquiere mediante la compra de la ficha de Poder correspondiente.

El jugador puede poner la Criatura de inmediato en uno de los tres distritos de su ciudad si tiene al menos una Unidad en dicho distrito.

De otro modo, la Criatura es colocada delante del jugador, sobre la ficha de Poder.

¡Importante!
Un jugador nunca puede tener más de 1 Criatura en un espacio, aun si fuera un distrito de su ciudad.

1 Criatura no cuenta como 1 Unidad, por lo tanto:
- no cuenta para el límite de 5 Unidades.
- en Batalla, solo sus bonificadores son sumados a la Fuerza de Combate (no aumenta la cantidad de Unidades).

Una Criatura no puede ser destruida. Si la última Unidad con la Criatura fuera destruida, la Criatura vuelve inmediatamente a la ciudad, a un distrito con al menos 1 Unidad. Si no fuera posible, la Criatura será puesta en la reserva, sobre su ficha de Poder.

Criatura en la reserva
Una Criatura en la reserva regresará al tablero, en un distrito del jugador, cuando use la Acción de Reclutamiento. Si tuviera varias Criaturas en la reserva, el jugador deberá elegir cuál de ellas regresa primero.

Estructura de una ficha de criatura

Nivel: muestra el nivel de la carta, su color (blanco, rojo o azul) y su costo (1 a 4 ☥)

Habilidades de la criatura

Fase durante la cual se activa

Incremento en la capacidad de movimiento (para la Tropa con la que se traslada)

Efectos de la ficha (en algunas Criaturas no hay ningún efecto)

Controlar templos

Un jugador que controle un Templo al final de una Batalla o de un movimiento, ganará un PV temporario del Templo correspondiente. Para controlar un Templo, el jugador deberá tener al menos una Unidad en él. Cuando no haya Unidades restantes en el Templo, el jugador deberá devolver el PV temporario correspondiente.

➤ *Recordatorio: el Santuario de Todos los Dioses no es un Templo.*

Asignación de Puntos de Plegaria y PV permanentes

Cuando todos los jugadores hayan finalizado sus Acciones podrá comenzar la distribución de los Puntos de Plegaria y de los Puntos de Victoria permanentes.

- El jugador que controla el Templo del Delta podrá retirar una Unidad del mismo y colocarla de regreso en su reserva: al hacerlo, recibe 5 ☥.
- Los jugadores que controlan los demás Templos reciben 2 o 3 ☥. También conservan los Puntos de Victoria temporarios correspondientes.
- El jugador que controla el Santuario de Todos los Dioses podrá retirar 2 Unidades y colocarlas de regreso en su reserva: si lo hace recibe 1 Punto de Victoria permanente.
- Cualquier jugador que controla al menos 2 Templos (el Santuario de Todos los Dioses no es un Templo) recibe un Punto de Victoria permanente.

Final de la partida

Un jugador será el ganador cuando tenga al menos 8 PV (o 10, según lo definido al comienzo de la partida) al final de una fase de Día. En caso de empate, el ganador será (en este orden):

- El jugador con la mayor cantidad de Puntos de Victoria.
- El jugador con la mayor cantidad de Puntos de Victoria de Batalla.
- El jugador que jugó antes en la fase de Día previa.

Gracias:

Queremos agradecerle a todos los que estuvieron involucrados en hacer de este proyecto un éxito.

Primero, a los que se tomaron el tiempo de probar el juego, criticarlo, hacerlo evolucionar y, por lo tanto, hacerlo mejor. Entre tanta gente, demasiados para mencionar aquí, estamos particularmente agradecidos a Claire Montiage y a Fred "izdead" Pfister. También a Yann y Mathieu, así como a Richard Steinecker, Fred Zindy, Steeve Sittler, los Philiboys, los loliteux...

Luego, un gran agradecimiento al equipo Matagot, por su energía y dedicación (nunca habíamos enviado tantos e-mails): en especial a Doria y Barbara, pero más específicamente a Arnaud por su gran capacidad de respuesta y a Hicham por su trabajo en las sombras.

Fue un placer ver como "Horus y sus amigos se hacen añicos" se transformó en "Kemet".

El resultado es fascinante.

Esperamos no habernos olvidado de nadie, no sería raro dado lo extenso de este trabajo...

Jacques y Guillaume

CONSEJOS TÁCTICOS

¡Atacar!

En una partida de Kemet, esperar no es generalmente una estrategia ganadora. Una de las maneras más comunes de obtener Puntos de Victoria es ganar una pelea siendo el atacante. Esto significa que en ocasiones es apropiado abandonar una posición que parece ser buena para tentar la suerte y tratar de atacar al oponente. También quiere decir que cada una de tus Tropas es un objetivo potencial.

Una partida de Kemet puede ser muy rápida (generalmente 4 a 7 turnos) y aun si acumulaste muchos Poderes delante tuyo, si tus oponentes controlan los Templos, obteniendo los Puntos de Victoria y de Plegaria al final de cada turno, tal vez no obtengas la victoria.

Delta del Nilo

Esta es el área más poderosa del juego. Dependiendo de tu configuración de juego, encontrarás un Templo que provee 5 Puntos de Plegaria y tal vez el Santuario de Todos los Dioses.

También es un área de la que no hay vuelta atrás porque no hay una Pirámide para teletransportación, y el Nilo es infranqueable.

Aunque esta área parece ser peligrosa, no la desatiendas. En ella se llevan a cabo muchas Batallas decisivas y sigue siendo extremadamente beneficiosa durante el curso de la partida.

¿Proteger tu ciudad?

Un oponente no tendrá mucho interés en ir a invadir tu ciudad en las etapas iniciales de la partida. No obtiene Puntos de Victoria o Puntos de Plegaria. Como mucho se beneficiará del nivel de tus Pirámides, si es que no los tiene. No necesariamente vale la pena mantener Unidades en tu ciudad para protegerla temprano en la partida. Además, está naturalmente protegida por muros y por el hecho de que el reclutamiento se lleva a cabo allí (lo que hará más fácil echar a un oponente de ella).

Por el otro lado, desde el momento que tengas una Pirámide de nivel 4, podrás atraer la envidia de tus oponentes, especialmente en la parte final del juego. Pero aun así, si tu oponente no tiene el Poder **Puertas Abiertas**, deberías ser capaz de anticipar la acción.

Llamar a las unidades

A veces es tentador mantener la posición luego de una Batalla y retener el control de un Templo después de una lucha ardua. Sin embargo, en ese caso tu Tropa podría ser una presa fácil para un oponente. De hecho, una única Unidad en un Templo ofrece casi automáticamente un PV al siguiente jugador que te ataque.

Una Tropa llamada ante su Dios te permite recuperar Puntos de Plegaria para reclutar mejor y recién entonces volver a atacar.

PREGUNTAS FRECUENTES

Movimientos

Pregunta: ¿Puedo controlar una Criatura separada de una Tropa?
Respuesta: No, cuando una Criatura deje de estar acompañada por al menos una Unidad, debe volver a colocarse sobre su ficha, en la reserva, hasta el próximo reclutamiento.

Poderes Rojos

P: Herida Divina: ¿Puedo descartar una de las cartas de Intervención Divina que jugué con mi carta de Batalla para obtener Fuerza +1?
R: No.

Poderes Azules

P: Serpiente del Desierto Profundo: ¿Cancela todas las habilidades de Criatura del oponente involucradas en la Batalla?
R: Sí. Si tu Tropa, acompañada por la serpiente, lucha con una Tropa que incluye otra Criatura, es como si esta otra Criatura no participara en la Batalla.

P: Premonición: ¿Mi oponente debe mostrarme las cartas de ID que quiere jugar en Batalla?
R: No. Premonición solo te permite conocer la carta de Batalla de tu oponente, no las de ID.

P: Acto de Dios y Voluntad Divina: si un jugador tiene ambos poderes, ¿puede jugar estas 2 fichas adicionales en el mismo turno?
R: Sí, en ese caso jugará 3 Acciones seguidas, una después de la otra. Recordatorio: al igual que las fichas de Acción, estas fichas adicionales deben colocarse en espacios vacíos.

Poderes Blancos

P: Visión: ¿Este efecto puede acumularse con la Bendición Divina o con el efecto de La Momia?
R: No. Solamente la primera carta de ID se elige de entre 5. Las cartas adicionales recibidas con otro Poder no se eligen de entre las 5.

P: Visión: ¿Qué hacemos con las 4 cartas rechazadas por el jugador?
R: Las regresamos al mazo y lo mezclamos.

P: Sacerdote de Ra: ¿Está permitido obtener poderes gratis?
*R: Sí. Y lo mismo con la **Sacerdotisa**.*

P: Sacerdote de Ra: Si subo una de mis Pirámides varios niveles, ¿puedo ahorrar 1 Punto de Plegaria por nivel?
R: No, el ahorro de 1 Punto de Plegaria es por la Acción. Por lo tanto, por la Acción de subir una Pirámide solamente ahorrarás 1 Punto de Plegaria por Acción.

Intervención Divina

P: ¿Puedo jugar un Veto contra una carta de Intervención Divina usada en Batalla?
R:No.

P: ¿Escape me permite mover hacia el espacio en el que se encontraba mi oponente antes de atacarme?
R: Sí.

Misceláneas

P: ¿Cuál es la función del espacio dorado en la cima de la Pirámide en mi tablero personal?
R: Es el espacio en el cual colocar la ficha de Voluntad Divina. Si la tenés, se jugará cada turno, al mismo tiempo que una de tus fichas regulares. Entonces elegirás entre dos Acciones: Mover o Reclutar.

¿Preguntas, notas, sugerencias?
Podés encontrar las Preguntas Frecuentes actualizadas en **matagot.com**
Para cualquier otro pedido, no dudes en contactarnos por e-mail: **contact@matagot.com**
Traducción: Pedro Federico Hegoburu.