

# KEMET

UM JOGO DE JACQUES BARIOT E GUILLAUME MONTIAGE,  
ILUSTRADO POR DIMITRI BIELAK, EMILE DENIS E NICOLAS FRUCTUS.  
DE 2 A 5 JOGADORES, COM 13 ANOS OU MAIS. DURAÇÃO DO JOGO: 60 MINUTOS

Na idade mítica do Egito Antigo, os poderosos deuses enviavam suas tropas em batalhas épicas para demonstrar poder. No deserto ou aos pés de templos colossais, usavam seus muitos poderes para ajudar as tropas, invocar e controlar criaturas mitológicas e ganhar a vantagem.

## OBJETIVO DO JOGO

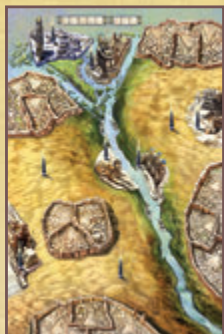
O objetivo do jogo é ganhar 8 Pontos de Vitória (Modo Rápido) ou 10 Pontos de Vitória (Modo Extenso). O modo (rápido ou extenso) é escolhido antes do jogo começar.

## ELEMENTOS DO JOGO

### O TABULEIRO

O tabuleiro tem dois lados. Um é usado para um jogo de 3 ou 5 jogadores; o outro, para 2 ou 4.

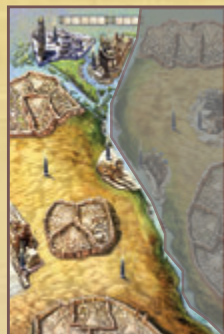
**Além disso, para as partidas com 2 ou 3 jogadores, o banco do Oriente não é acessível durante todo o jogo.**



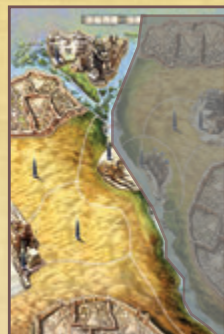
5 jogadores



4 jogadores



3 jogadores



2 jogadores

### Conteúdo:

- 1 tabuleiro
- 48 Fichas de Poder (16 brancas, 16 vermelhas e 16 azuis)
- 7 criaturas: Esfinge, Fênix, Múmia, Escorpião Gigante, Escaravelho Real, Serpente do Deserto Profundo e Elefante Ancestral
- 35 Cartas de Intervenção Divina
- 32 Cartas de Batalha, inclusive 2 especiais
- 53 Pontos de Vitória
- 3 marcadores de Ação prateados e 1 dourado
- 1 guia para as cartas de Intervenção Divina e de Poderes

### Para cada jogador (5 cores):

- 12 Unidades
- 5 marcadores de Ação
- 1 marcador de Pontos de Intercessão
- 1 Tabuleiro individual
- 1 marcador de ordem
- 3 Pirâmides (1 branca, 1 vermelha e 1 azul)
- 6 Cartas de Batalha

O tabuleiro é dividido entre espaços desérticos e espaços especiais: cidades dos jogadores, templos e o Santuário de Todos os Deuses. Ademais, os portos e obeliscos, impressos em alguns espaços, afetam os movimentos.



### CIDADES DOS JOGADORES:

Cada jogador possui uma cidade composta de três distritos.

Cada distrito é um espaço e tem espaço para uma pirâmide.

Cada distrito também é rodeado por uma muralha (veja a página 6).



### TEMPLOS:

Controlar um templo dá Pontos de Vitória e Pontos de Intercessão temporários.

Sem contar que, controlando pelo menos dois templos no final de uma fase diurna, você recebe um Ponto de Vitória permanente.



### SANTUÁRIO DE TODOS OS DEUSES:

O Santuário de Todos os Deuses não é considerado um templo.

Se o jogador que o controla sacrificar duas unidades, ele ganha um Ponto de Vitória permanente.



### OBELISCOS:

Há um obelisco em todos os templos, no Santuário de Todos os Deuses e em alguns espaços desérticos.



### PORTOS:

Os Portos permitem cruzar o Nilo e não formam um espaço separado.

**PIRÂMIDES:** cada jogador tem três pirâmides: uma branca, uma vermelha e uma azul. As pirâmides permitem que os jogadores comprem Fichas de Poder (veja a página 4). O nível da pirâmide é igual ao número visível no topo. Cada pirâmide deve ser colocada em um distrito diferente na cidade dos jogadores.

➤ As pirâmides de nível 0 não ficam no tabuleiro, ficam na reserva do jogador até que evoluam até o nível 1 ou mais.

**TROPAS:** cada miniatura representa uma unidade. As unidades do jogador em um espaço formam uma tropa.

**IMPORTANTE!**

**Uma tropa não pode ter mais de 5 unidades. Ou seja, um jogador nunca pode ter mais de 5 unidades no mesmo espaço.**

**PONTOS DE INTERCESSÃO:** os Pontos de Intercessão são o principal recurso do jogo e permitem aos jogadores executar diferentes ações. O símbolo dos Pontos de Intercessão é o ankh ♀. Um jogador NUNCA pode ter mais de 11 ♀, mesmo com as Fichas de Poder.

**PONTOS DE VITÓRIA:** Vários objetivos e eventos permitem que os jogadores ganhem Pontos de Vitória:

- Os Pontos de Vitória quadrados são permanentes e não é possível perdê-los.
- Os Pontos de Vitória redondos são temporários e podem ser perdidos (normalmente por conta de uma invasão).
- Os Pontos de Vitória são chamados PV e o símbolo correspondente é um olho.

**Como ganhar PV permanente:**



Fazendo ataques e vencendo batalhas



Ganhando uma Ficha de Poder de Ponto de Vitória



Controlando a Esfinge



Controlando dois templos no final de uma fase Diurna



Sacrificando 2 unidades no Santuário de Todos os Deuses

**Como ganhar PV temporário:**



Evoluindo uma pirâmide até o nível 4 ou controlando a de um oponente



Controlando templos

**CARTAS DE INTERVENÇÃO DIVINA:** Há 35 delas. As regras tratam-nas como cartas ID.

**FICHAS DE PODER:**

Os Poderes alteram significativamente as habilidades de cada jogador e podem mudar várias regras do jogo.

Há três cores de Poder, correspondentes às três cores das pirâmides.

As famílias de Poderes são formadas por Poderes do nível 1 ao 4. Há quatro cartas por nível, o que quer dizer que há 16 Poderes de cada cor. As Fichas de Poder devem sempre estar visíveis.

➤ Tipos de poder:  
Branco: principalmente intercessão e recursos  
Vermelho: principalmente ataque e movimento  
Azul: principalmente defesa e controle

**ORGANIZAÇÃO DO JOGO**

- O tabuleiro fica no centro da mesa 1. O lado é escolhido dependendo do número de jogadores (veja a página 1). Lembrete: Para 2 e 3 jogadores, o banco oriental não é acessível.
- Todas as Fichas de Poder são colocadas com a face virada para o tabuleiro. 2
- Colocar nos Templos os PVs temporários relativos aos mesmos. 3
- Os PV permanentes do Santuário de Todos os Deuses ficam sobre ele. 4
- Os outros PV são colocados ao lado do tabuleiro. 5

**Cada jogador escolhe uma cidade e recebe:**

- Um tabuleiro individual. 6
- 5 marcadores de Ação. 7
- 1 marcador ♀, colocado no 5º espaço da escala de Pontos de Intercessão. 8
- 12 unidades (10 unidades para distribuir na cidade, em distritos com uma pirâmide, limitado a 5 unidades por espaço. 2 unidades ficam na reserva). 9
- 6 Cartas de Batalha. 10
- 3 Pirâmides (As pirâmides do nível 0 ficam na reserva do jogador). 11

Cada jogador recebe uma carta ID aleatória. As outras cartas ID ficam perto do tabuleiro, viradas para baixo em um monte. 12

Para o primeiro turno, os jogadores escolhem aleatoriamente a ordem do turno. 13

Depois, cada jogador, na ordem, seleciona como alocar 3 pontos entre as pirâmides, escolhendo qualquer uma das seguintes combinações: 1 / 1 / 1 ou 2 / 1 / 0.



## EXPLICAÇÃO DE UM CICLO

O jogo é uma sucessão de fases Diurnas e Noturnas, até que pelo menos um jogador ganhe o jogo.

### A - NOTURNA (FASE DE PREPARAÇÃO):

- Distribuição de 2 Pontos de Intercessão
- Distribuição das Cartas de Intervenção Divina
- Efeitos dos Poderes Noturnos
- Determinação da ordem do turno



### B - DIURNA (FASE DE AÇÃO):

- Utilização dos marcadores de Ação
- Atribuição dos Pontos de Intercessão e dos Pontos de Vitória permanentes do tabuleiro.



Modo Principiante:

Na fase de preparação, são mostradas só as Fichas de Poder do nível 1, as Fichas de Poder do nível 2 serão implementadas no início da segunda fase Diurna. As pirâmides só podem evoluir até o nível 2, não além deste limite. O vencedor é o primeiro a conseguir 4 pontos em vez de 8 no fim de uma Fase Diurna.

## A - FASE NOTURNA

### 1 • DISTRIBUIÇÃO DOS PONTOS DE INTERCESSÃO

Cada jogador recebe 2 ♀ (mais os Pontos de Intercessão recebidos por suas Fichas de Poder, se aplicável).

### 2 • DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS ID

Cada jogador recebe uma carta ID aleatória, distribuída na ordem do turno. Não há nenhum limite para o número de cartas ID que um jogador pode ter na mão.

Jogar uma carta ID não conta como uma ação.

É possível jogar várias delas na mesma fase, até com o mesmo efeito (os efeitos são cumulativos). Ao jogar uma carta ID, ela é descartada com a face virada para baixo. Quando o monte de cartas ID estiver vazio, embaralhe o monte descartado para criar um novo monte destas cartas.

Para jogar uma carta ID, os jogadores devem:

- Pagar o custo, se houver (1 ♀).
- Jogar a carta ID só no momento apropriado.

### 3 • SOLUCIONANDO EFEITOS DE PODERES

Na ordem do turno, cada jogador aplica os efeitos das respectivas Fichas de Poder com o símbolo da Noite.

Exemplo: O poder Mão de Deus permite ao jogador erguer 1 de suas pirâmides em 1 nível sem nenhum custo.

### 4 • DETERMINANDO A ORDEM DO TURNO

A Ordem do turno será determinada da seguinte maneira:

- O jogador com menos PV determina a ordem do turno todo
- Caso haja empate, o jogador que jogou primeiro na ordem do turno determina a ordem do turno inteiro.

Para o primeiro turno, a ordem é determinada aleatoriamente.

## ESTRUTURA DE UMA CARTA DE INTERVENÇÃO DIVINA

Custo a pagar ao usar a carta (algumas cartas são de graça, algumas custam 1 ♀ quando usadas).

Efeito da carta (veja o guia de cartas)

Fase para jogar a carta:



Na Fase Diurna, no turno do jogador — exceto em uma batalha.



No turno de um oponente — exceto em uma batalha



Em uma batalha em que você esteja envolvido(a)



## B - FASE DIURNA (FASE DE AÇÃO)

Cada jogador tem 5 marcadores de Ação.

Na ordem do turno, cada jogador coloca 1 marcador de Ação em um dos espaços de ação do tabuleiro individual e os efeitos se aplicam **IMEDIATAMENTE**.

Repete-se este procedimento até que todos os marcadores de Ação sejam usados, o que quer dizer 5 turnos.

### IMPORTANTE!

O espaço de Ação deve estar vazio, é impossível colocar dois marcadores de Ação no mesmo espaço.

No final de 5 turnos, cada jogador deve ter colocado pelo menos um marcador em cada um dos 3 primeiros níveis da pirâmide de ação no tabuleiro individual.

Observação:

O espaço dourado no topo da pirâmide só é usado pelo Poder Vontade Divina (marcador dourado)



## DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DISPONÍVEIS

### 1 • INTERCESSÃO

Ganhe dois ♀ imediatamente.

### 2 • ERGUENDO UMA PIRÂMIDE

Esta ação permite aos jogadores aumentar o nível de uma pirâmide.

Um jogador só pode erguer uma pirâmide com esta ação. Contudo, ele pode erguer vários níveis de uma única pirâmide em uma ação.

O custo em ♀ é igual ao nível para que a pirâmide será erguida.

Os custos da pirâmide acumulam se o jogador erguer vários níveis dela.

#### Efeitos das Pirâmides:

- Permitem aos jogadores teleportar-se para um obelisco por 2 ♀ (veja abaixo).
- Permitem aos jogadores comprar Fichas de Poder da mesma cor e nível.
- A Pirâmide do nível 4 concede 1 PV temporário.

O jogador que controlar a pirâmide do oponente com sua tropa recebe todos os seus benefícios (até o PV temporário, se a pirâmide estiver no nível 4). O jogador perde todos os benefícios de sua pirâmide enquanto esta se encontrar controlada por um oponente.

### 3 • COMPRANDO UMA FICHA DE PODER

Esta ação permite comprar **uma** Ficha de Poder da cor especificada. Para comprar outra Ficha de Poder da mesma cor, o jogador deve esperar até o turno seguinte.

Os poderes permitem ao jogador ganhar benefícios no jogo e concentrar a estratégia, desenvolvendo combinações de poder.

**Condição de Compra:** Para comprar uma Ficha de Poder, o jogador deve ter uma pirâmide da mesma cor e no mesmo nível (ou acima) do Poder desejado.

**Custo da Compra:** O custo para comprar uma Ficha de Poder é igual ao nível desta ficha. O jogador compra uma Ficha de Poder pelo jogo inteiro, e esta compra não se perde. A Ficha de Poder fica na frente do jogador, bem visível.

Por exemplo, para comprar os Escudos de Neith — uma Ficha de Poder azul do nível 3—, sua Pirâmide azul deve ter nível 3 ou 4. O custo da compra é 3 ♀.

**Exemplo:** Para erguer uma pirâmide do nível 2 ao nível 3, o custo é 3 ♀.

**Exemplo:** Para erguer uma pirâmide do nível 1 ao nível 3, o custo será de 5 ♀.  
(2 do nível 1 para o 2, 3 do nível 2 para o 3).

➤ **Lembrete:**  
As pirâmides de nível 0 não ficam no tabuleiro. Quando evoluem para o nível 1 ou acima, são imediatamente colocadas em um distrito livre da cidade do jogador.

Os efeitos dos Poderes são imediatos. Porém, alguns Poderes só funcionarão em determinados momentos do jogo (Exemplo: Poderes de Batalha, Sacerdotes ou poderes concluídos durante a Fase Noturna).

**IMPORTANTE!**

**Um jogador não pode comprar e nunca ganhará 2 Fichas de Poder idênticas.**

Isto inclui todos os Poderes com os mesmos efeitos e ilustrações, mesmo se tiverem cores diferentes, como Ato Divino e Ponto de Vitória.

#### 4. RECRUTAMENTO

Gaste  $X\text{♀}$  para recrutar imediatamente X unidades. Estas unidades saem da reserva e são colocadas em um, dois ou três distritos na cidade do jogador. Se o jogador estiver controlando o distrito do oponente:

- O jogador controlador não pode recrutar unidades neste distrito (Os jogadores só podem recrutar em suas próprias cidades).
- O jogador controlado pode recrutar unidades normalmente. Esta ação provocará imediatamente uma batalha (um ataque).

**IMPORTANTE!**

**Uma tropa pode ter, no máximo, 5 unidades.**

#### 5. MOVER / ATACAR

A ação de Mover permite o movimento de 1 tropa.

Não é necessário mover todas as unidades da tropa; o jogador pode deixar algumas pelo caminho. Além disso, o jogador pode reunir unidades de espaços no caminho, contanto que não exceda a capacidade de movimento.

A capacidade de movimento padrão de 1 tropa é de 1 espaço.

É possível aumentar esta capacidade:

- Com Fichas de Poder, que se aplicam a todas as tropas do jogador.
- Com a habilidade de uma criatura
- Com uma carta ID para um movimento escolhido.

Uma tropa pode mover-se de três formas diferentes:

**A) Transporte terrestre:**

O jogador move uma ou várias unidades da mesma tropa a um espaço adjacente.

**B) Travessia de porto:**

É possível cruzar o Nilo entre dois portos unidos por uma flecha.

Esta ação conta como o movimento de um espaço, sem qualquer custo adicional.

**C) Utilização de teleporte por uma pirâmide:**

O jogador pode teleportar a tropa de uma pirâmide (do próprio território ou do território de um oponente) para o espaço de um obelisco.

- O jogador deve pagar  $2\text{♀}$ .
- Teleportar não consome nenhuma capacidade de movimento.

Dentro dos limites de sua capacidade e recursos de movimento, a tropa pode alternar entre teleporte por pirâmide, transporte terrestre e travessia de portos no mesmo movimento, sem nenhuma restrição.

### ESTRUTURA DE UMA FICHA DE PODER

*Nível: Indica o nível da carta, respectiva cor (branco, vermelho ou azul) e custo (de 1 a  $4\text{♀}$ )*

*Lembrete das cores*

*Efeito da carta (veja a guia da Carta)*

*Fase em que o poder fica ativo:*



Fase Diurna



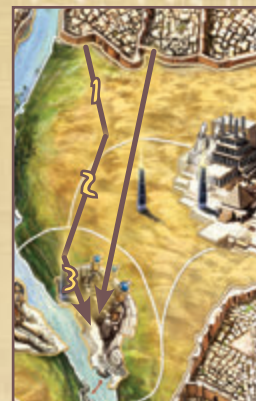
Fase Noturna



Fase de Batalha



➤ *Lembrete: O controle da Pirâmide do oponente permite ao jogador comprar Fichas de Poder da cor e do nível daquela pirâmide.*



**Exemplo:**

*Clara quer mover a tropa de sua cidade até o templo do Nilo Oriental. Ela tem duas possibilidades:*

*A - Usar teleporte: Clara paga  $2\text{♀}$  e teleporta a tropa direto para o templo.*

*B - Não usar teleporte: A tropa de Clara precisará de uma capacidade de movimento de 3 (veja o diagrama).*

*Esta capacidade de movimento pode ser alcançada se Clara tiver a Ficha de Poder **Velocidade de Deus e a Serpente do Deserto Profundo** nesta tropa.*

*Assim, Clara economizaria  $\text{♀}$  para chegar ao mesmo lugar.*

## Muralhas:

As cidades dos jogadores são rodeadas por muralhas. Só é possível entrar na cidade de outro jogador se a tropa **começar o movimento** a partir de um espaço adjacente à muralha da cidade. (Ou seja: não é possível mover-se e entrar na cidade do oponente no mesmo turno). As muralhas da cidade do jogador não têm efeito sobre ele mesmo.

## Atacar!

Sempre que se mover, se você atravessar ou alcançar um espaço ocupado pela tropa de um oponente, uma batalha deve ser concluída para que o movimento termine.

## PROGRESSO DA BATALHA

No início de uma batalha, o atacante e o defensor devem selecionar, cada um, 2 Cartas de Batalha:

- A primeira carta é descartada imediatamente, virada para cima ou para baixo.
- A segunda carta é jogada na batalha.

Cada jogador também pode acrescentar a esta carta uma ou várias cartas ID.

Estas cartas ID ficam escondidas embaixo da carta de batalha.

Os jogadores, então, revelam as Cartas de Batalha. Se houver cartas ID, elas também são reveladas e os jogadores devem pagar qualquer  $\text{f}$  necessário.

Depois da batalha, as Cartas de Batalha jogadas são descartadas (assim como as cartas ID jogadas) viradas para baixo ou visíveis, de acordo com a escolha feita pelos jogadores antes do começo do jogo.

Quando um jogador descartar todas as 6 Cartas de Batalha, todas elas são recuperadas para a mão.

## DETERMINANDO O VENCEDOR

O Valor de Batalha de cada jogador é determinado pela soma:

- Do número de unidades na tropa
- Do Valor de Força das respectivas Cartas de Batalha
- Quaisquer bônus de ataque ou de defesa das Fichas de Poder
- Quaisquer bônus dados pelas criaturas envolvidas na batalha
- Quaisquer bônus das cartas ID.

O jogador com o maior Valor de Batalha ganha.

- **Esclarecimento:** Em caso de empate, o defensor ganha a batalha.

## CALCULANDO AS PERDAS

Cada Carta de Batalha tem um Valor de Dano e um Valor de Proteção.

Estes valores podem ser aumentados por ID, Fichas de Poder e criaturas.

Tanto o vencedor quanto o perdedor da batalha perdem o equivalente em unidades ao Valor de Dano total do oponente, menos o próprio Valor de Proteção.

O vencedor pode perder todas as unidades. Ele ainda será o vencedor, mesmo se o defensor tiver sobreviventes.

## PONTOS DE VITÓRIA

Se o atacante ganhar a batalha e lhe restar pelo menos uma unidade, ele ganha um PV de Batalha permanente.

O atacante que perder a batalha não ganha nenhum PV de Batalha.

O defensor não ganha nenhum PV, mesmo se ganhar a Batalha.

- **Exceções das Muralhas:**

A habilidade **Portões Abertos** cancela esta restrição.

- **Esclarecimento:** Se, antes de uma batalha, o defensor usar a carta ID **Fuga**, a batalha é cancelada e o jogador pode continuar o movimento.

## ESTRUTURA DE UMA CARTA DE BATALHA

Valor de Força

2

Valor de Dano

2

Valor de Proteção

1

2

2

### Exemplo :

Thiago move sua tropa para o templo ocupado pela tropa de Guilherme.

- Thiago é o atacante.  
Tropa: 5 unidades.  
Poderes  
• **Atacar!** (Força +1 ao atacar)  
• **Lâminas de Neith** Força +1 em todas as batalhas.  
A Força Base é 7 (5+1+1).

- Guilherme é o defensor.  
Tropa: 4 unidades  
Criatura: **Elefante Ancestral** (Força +1 para a tropa).  
A Força Base é 5 (4+1).

Cada jogador escolhe secretamente duas Cartas de Batalha, escondidas do oponente. A primeira será descartada e a segunda, jogada.

- Thiago joga a Carta de Batalha:  
**Força 3 e Dano 2.**  
Ele não joga nenhuma carta ID.

- Guilherme joga a Carta de Batalha:  
**Força 2 e Proteção 2** e duas cartas ID escondidas embaixo da Carta de Batalha:  
**Muralha de Bronze e Fúria de Guerra**

Os dois jogadores revelam simultaneamente as cartas e anunciam os respectivos

## BATER EM RETIRADA

O jogador derrotado deve decidir entre retornar a tropa (veja abaixo) ou bater em retirada. Se decidir bater em retirada, o vencedor da batalha deve escolher o espaço adjacente, sem qualquer unidade, para onde a tropa do oponente será repelida. Se não houver nenhum espaço adjacente sem unidades nele, não será possível bater em retirada.

*Exceção: Se o vencedor da batalha não possuir mais unidades ao final dela, o jogador derrotado pode escolher permanecer no local. Ou seja, o jogador derrotado não precisa decidir entre retornar a tropa ou bater em retirada.*

## RETORNAR A TROPA

Depois de uma batalha, tanto o vencedor quanto o perdedor podem decidir retornar as unidades sobreviventes ao respectivo Deus.

O jogador recebe 1 ♀ para cada unidade retornada. Estas unidades são retornadas à reserva do jogador e estarão disponíveis para recrutamento depois.

Não é possível dividir a tropa retornando algumas unidades e deixando as outras.

## CRIATURAS

Há sete criaturas. Elas concedem várias vantagens para as tropas que as acompanham nas viagens. Para adquirir uma criatura, é necessário comprá-la com a Ficha de Poder correspondente.

O jogador pode imediatamente colocar a criatura em um dos três distritos de sua cidade se tiver pelo menos uma unidade neste distrito.

Caso contrário, a criatura ficará na frente do jogador, na Ficha de Poder correspondente.

### IMPORTANTE!

**O jogador nunca pode ter mais de uma criatura em um espaço, mesmo se for um dos distritos da sua cidade.**

Uma criatura não conta como uma unidade, por isso:

- Não conta no limite de 5 unidades.
- Na batalha, apenas os bônus da criatura são somados ao Valor de Batalha (o número de unidades não aumenta).

Não é possível destruir uma criatura. Se a última unidade com a criatura for destruída, a criatura retorna imediatamente para a cidade, em um distrito com pelo menos uma unidade. Se não for possível, a criatura é devolvida para a reserva, na respectiva Ficha de Poder.

### Criatura na reserva

Uma criatura na reserva voltará ao tabuleiro, em um dos distritos do jogador, quando este usar a Ação de Recrutar. Se várias criaturas estiverem na reserva, o jogador deve escolher qual retornará primeiro.

Valores de Batalha:

- Força de Thiago: 10

(7+3 da carta)

- Força de Guilherme: 9 (5+2 da carta+2 das cartas ID. Ele deve pagar 1 ♀ pela carta ID).

Thiago é o vencedor.

Danos:

- Thiago causa 2 de dano a Guilherme, que tinha Proteção 3 (sua carta e o Elefante). Guilherme não perde nenhuma unidade, mas não causará nenhum dano.

Thiago é o vencedor. Ele foi o atacante e ainda tem algumas unidades no campo de batalha: ele ganha um PV de Batalha permanente.

Guilherme decide retornar a tropa: Ele ganha 4 ♀ e devolve a criatura à reserva.

Thiago também pode retornar sua tropa, mas prefere ficar neste espaço. As cartas de todos os jogadores são descartadas.

## ESTRUTURA DE UMA CARTA DE CRIATURA

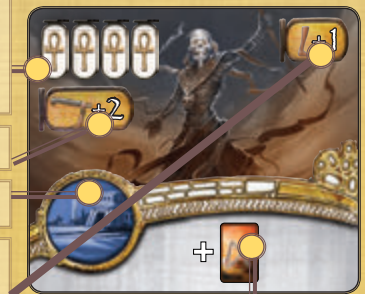
Nível: mostra o nível da carta, respectiva cor (branco, vermelho ou azul) e custo (de 1 a 4 ♀)

Habilidades da Criatura

Fase em que o Poder é ativado

Aumenta a capacidade de movimento (da tropa com que a criatura viaja)

Efeitos da carta (algumas criaturas não tem nenhum efeito)



► **Lembrete:** O Santuário de Todos os Deuses não é um templo.

## CONTROLANDO OS TEMPLOS

Um jogador que controlar um templo no fim da Batalha ou do movimento ganha um PV temporário do templo correspondente. Para controlar um templo, o jogador deve ter pelo menos uma unidade neste templo. Quando não restar nenhuma unidade no templo, o jogador deve devolver o PV temporário correspondente.

## ATRIBUIÇÃO DE PONTOS DE INTERCESSÃO E DE VITÓRIA PERMANENTES

Quando todos os jogadores terminarem as respectivas ações, a distribuição dos Pontos de Intercessão e dos Pontos de Vitória permanentes pode começar.

- O jogador que controla o templo Delta pode retirar uma unidade deste e colocá-la na reserva: assim, ele receberá 5 ♀.
- Os jogadores que controlam outros templos recebem 2 ou 3 ♀. Além disso, mantêm o PV temporário correspondente.
- O jogador que controla o Santuário de Todos os Deuses pode retirar duas unidades e colocá-las de volta na reserva: então, ele recebe um PV permanente.
- Qualquer jogador que controle pelo menos dois templos (o Santuário de Todos os Deuses não é um templo) recebe um PV permanente.

## FIM DO JOGO

Assim que um jogador tiver pelo menos 8 PV (ou 10, dependendo da escolha dos jogadores) no final de uma Fase Diurna, ele é declarado vencedor. Em caso de empate, o vencedor é (nesta ordem):

- O jogador com mais PV.
- O jogador com mais PV de Batalha.
- O jogador que jogou antes na Fase Diária anterior.

## RECOMENDAÇÕES TÁTICAS

### ATAQUE!

Numa partida de Kemet, esperar não costuma ser uma estratégia vitoriosa. Uma das formas mais comuns de ganhar Pontos de Vitória é vencer uma luta como atacante. Isto significa que às vezes vale a pena abandonar uma posição que parece boa para tentar a sorte e atacar o oponente. Significa, também, que cada uma das tropas é um alvo em potencial.

Uma partida de Kemet pode ser muito rápida (normalmente de 4 a 7 turnos) e, mesmo se você tiver acumulado muitos Poderes na sua frente, se os oponentes controlarem os templos, recuperando Pontos de Vitória e de Intercessão no final do turno, talvez você não vença.

### O DELTA DO NILO

Esta é a área mais poderosa do jogo. Dependendo da configuração da partida, você encontrará um templo que fornece 5 Pontos de Intercessão e talvez até o Santuário de Todos os Deuses. Também é uma área sem retorno, porque não há pirâmide de teleporte e o Nilo é intransitável.

Embora esta área pareça perigosa, não a negligencie. Muitas batalhas decisivas acontecem nela, e permanece extremamente benéfica durante o curso do jogo.

### PROTEGER SUA CIDADE?

Não é muito interessante para um oponente invadir sua cidade nas

primeiras etapas da partida. Afinal, isto não lhe confere nenhum Ponto de Vitória ou Ponto de Intercessão. Na melhor das hipóteses, o oponente pode se beneficiar do nível das suas pirâmides, se ele mesmo não as possuir. Manter unidades na cidade para protegê-la no início do jogo não vale a pena, necessariamente.

Além disso, ela é naturalmente protegida por muralhas e pelo fato de que o recrutamento acontece lá (o que facilitará se você quiser tirar um oponente dela).

Por outro lado, a partir do momento em que você tiver uma pirâmide do nível 4, é provável que atraia a inveja dos oponentes, especialmente mais tarde no jogo.

Se bem que, novamente, se o oponente não tiver o poder Portões Abertos, você deve ser capaz de prever esta ação.

### RETORNANDO AS UNIDADES

Depois de uma batalha, é muitas vezes tentador continuar na posição e manter o controle de um templo depois de uma luta difícil. No entanto, sua tropa pode então ser um alvo fácil para um oponente. Na verdade, uma única unidade em um templo quase que automaticamente garante um Ponto de Vitória ao próximo jogador que te atacar.

Uma tropa retornada ao Deus permite a você recuperar Pontos de Intercessão para um melhor recrutamento, seguido por um novo ataque.

## AGRADECIMENTOS:

Gostaríamos de agradecer a todos os envolvidos na criação deste projeto de sucesso. Em primeiro lugar, àqueles que testaram o jogo, criticaram-no, ajudaram-no a se desenvolver e, assim, melhorar. Nesta lista tão grande para numerar aqui, nosso muito obrigado especial para Claire Montagne e Fred "izdead" Pfister. E também Mathieu e Yann, além de Richard Steinecker, Fred Zindy, Steeve Sittler, Philiboy, o loliteux...

Além deles, um grande Obrigado à equipe de Matagot, pelo entusiasmo e dedicação (nunca enviamos tantos e-mails a eles em toda a vida): à Doria e à Barbara, em especial, mas principalmente ao Arnaud, por sua hipersensibilidade e ao Hicham, pelo trabalho nas sombras. Foi um prazer ver "Hórus e amigos se arrebatando" tornar-se "Kemet".

O resultado é encantador.

Esperamos não ter esquecido ninguém, o que não seria de se surpreender, dado o tamanho deste trabalho...

Jacques e Guillaume

## PERGUNTAS FREQUENTES

### MOVIMENTOS

P: Posso controlar uma criatura longe de uma tropa?

R: Não, a partir do momento em que uma criatura não estiver mais acompanhada por pelo menos uma unidade, ela retorna para a carta na reserva do jogador até o próximo recrutamento.

### PODERES VERMELHOS

P: **Ferida Divina:** Posso descartar uma das cartas ID que joguei com minha Carta de Batalha para ganhar Força +1?

R: Não

### PODERES AZUIS

P: **Serpente do Deserto Profundo:** A Serpente do Deserto Profundo cancela todas as habilidades da criatura do oponente envolvida na batalha?

R: Sim. Se sua tropa acompanhada pela serpente lutar com uma tropa com outra criatura, é como se a outra criatura não participasse da batalha.

P: **Premonição:** Meu oponente precisa mostrar as cartas ID que quer jogar na batalha?

R: Não. Premonição só permite a você saber a Carta de Batalha do oponente, não qualquer carta ID.

P: **Ato Divino e Vontade Divina:** Se um jogador tiver estes dois poderes, ele pode jogar estes dois marcadores adicionais no mesmo turno?

R: Sim, aí então executar 3 ações consecutivas. Lembrete: Assim como os marcadores de ação, os marcadores adicionais devem ser colocados nos espaços livres.

### PODERES BRANCOS

P: **Visão:** Este efeito pode acumular com a Bênção Divina ou o efeito da Múmia?

R: Não. Só a primeira carta ID é escolhida entre as 5. As demais cartas escolhidas com outro poder não são escolhidas entre as 5

P: **Visão:** O que devemos fazer com as 4 cartas rejeitadas do jogador?

R: Devolvemos ao monte de cartas e elas são embaralhadas de novo.

P: **Sacerdote de Ra:** Ele permite adquirir poderes sem custo?

R: Sim. O mesmo vale para a Sacerdotisa.

P: **Sacerdote de Ra:** Se eu evoluir uma das minhas pirâmides em vários níveis, posso economizar 1 Ponto de Intercessão por nível?

R: Não, a economia de 1 Ponto de Intercessão é para a ação.

Assim, para a ação de Elevar a Pirâmide, você só economizará 1 Ponto de Intercessão por ação.

### INTERVENÇÃO DIVINA

P: Posso jogar um **Veto** contra uma carta ID usada na batalha?

A: Não

P: A **Fuga** permite que eu me mova para o espaço em que meu oponente estava?

A: Sim

### DIVERSOS

P: Qual é a função do espaço dourado no topo da pirâmide no tabuleiro pessoal?

R: É o espaço em que fica o marcador do poder **Vontade Divina**. Se você o tiver, ele será jogado a cada turno, ao mesmo tempo em que um marcador normal.

Depois, você selecionará entre duas ações: Mover ou Recrutar.

Perguntas, observações ou sugestões? Encontre mais informações em [www.galapagosjogos.com.br/](http://www.galapagosjogos.com.br/)