

Правила настольной игры

«Кемет: Та-Сети» (Kemet: Ta-Seti)

Авторы игры: Жак Барьо (Jacques Bariot) и Гийом Монтьяж (Guillaume Montiage)

Перевод на русский язык: Александр Кожевников, ООО «Игровед» ©

Дополнение к игре «Кемет» (Kemet)

для 2-5 участников от 14 лет

К югу от Кемета появился таинственный город Та-Сети, но желающих попасть туда ждёт долгое и опасное путешествие.

Пока ваши жрецы прокладывают свой путь Та-Сети, в землях Кемета по-прежнему ведутся ожесточённые сражения. К вашему войску присоединяются всё новые существа. В этом дополнении вам предстоит использовать могущественные магические предметы и освободить тёмные силы, заключённые в чёрных пирамидах...

Компоненты:

- 4 двухсторонних поля с изображением пути в Та-Сети
- 16 чёрных тайлов Силы
- 5 чёрных Пирамид
- 5 тайлов Действия «Купить чёрный тайл силы»
- 3 Существа
- 6 Наёмников
- 15 фигурок Жрецов (по 3 на каждого игрока)
- 3 золотых и 1 серебряный жетон Действия
- 12 новых карт Божественного вмешательства (КБВ)
- 36 жетонов «Путь в Та-Сети»
- 15 двухсторонних жетонов Рассвета
- 3 жетона «Временных бонусов пути в Та-Сети»
- 10 новых Боевых карт (по 2 на каждого игрока)
- 6 жетонов Победных очков (ПО) Та-Сети
- 4 двухсторонних жетона победных очков с «Обоюдоострым кинжалом»
- 1 описание тайлов силы, карт, навыков, предметов и бонусов

ВВЕДЕНИЕ

Для игры с дополнением «Кемет: Та-Сети» вам понадобится базовая игра «Кемет». Данное дополнение состоит из модулей: вы можете играть как со всеми модулями одновременно, так и лишь с некоторыми из них. Перед началом партии, игроки должны определиться, какими модулями они хотят дополнить базовую игру.

- Модуль 1: новый цвет пирамид с 16 соответствующими тайлами Силы.
- Модуль 2: новая фаза Рассвета.
- Модуль 3: новая механика (Путь в Та-Сети).
- Модуль 4: новое условие победы.
- Модуль 5: новые карты Божественного вмешательства и Боевые карты.

ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ

Модуль 1: Чёрная пирамида и её тайлы Силы

С этим модулем игроки могут развивать свою цивилизацию, используя 4 разных цвета пирамид (вместо 3). Однако в их городах по-прежнему есть место только для 3 пирамид. Поэтому игроки могут построить пирамиды только 3 из 4 возможных цветов. Однако, захватывая пирамиды своих соперников, они могут получить доступ к тайлам Силы всех 4 цветов.

Подготовка к игре

- Расстановка пирамид происходит по правилам базовой игры с распределением 3 очков между ними. Если игрок решил разделить 3 очка между 2 пирамидами, цвет третьей пирамиды он может выбрать позже в процессе игры.
- Чёрные тайлы Силы раскладываются рядом с остальными тайлами Силы из базовой игры. Игрок, владеющий чёрной пирамидой, может приобрести чёрные тайлы Силы таким же образом, как и тайлы остальных цветов.

→ Каждый игрок кладёт тайл Действия «Купить чёрный тайл Силы» на прямоугольную область Действия на нижнем уровне пирамиды своего планшета. Для удобства вы можете положить тайл на область Действия, соответствующую цвету построенной вами пирамиды. Вы можете позже сместить тайл в сторону, чтобы использовать закрытую им область.



Важное замечание!

В дополнении «Кемет: Та-Сети» 3 чёрных тайла Силы («Тёмный ритуал», «Двойной обряд» и «Вынужденный поход») так же, как и синий тайл Силы «Божественная воля» из базовой игры, приносят игроку золотой жетон Действия. Игрок, купивший несколько таких тайлов, получает только один золотой жетон Действия за первый приобретённый им тайл Силы. Поэтому в каждую фазу Дня игрок может использовать только один из этих тайлов. Когда этот игрок

кладёт золотой жетон Действия на вершину пирамиды на своём планшете, он решает, какой из тайлов Силы использовать. В следующую фазу Дня он снова сможет поместить золотой жетон Действия на вершину пирамиды и активировать любой свой тайл Силы, требующий золотой жетон (включая тот, который он активировал в предыдущий ход).

Модуль 2: Фаза Рассвета

Этот модуль заменяет фазу «Определение порядка хода» (см. базовые правила). Однако в первом раунде фаза Рассвета пропускается. Порядок хода, как и в базовой игре, определяется случайным образом.

Как получить жетон Рассвета?

Жетоны Рассвета можно получить в ходе Сражений. Игрок, проигравший Сражение или потерявший в нём всё своё войско, в конце Сражения получает жетон Рассвета со значением «+1 к Силе». Количество жетонов Рассвета, которое может находиться у игрока, не ограничено.

→ На обратной стороне этих жетонов указано значение «+2 к Силе», которое игроки могут использовать, если у них закончились жетоны со значением «+1 к Силе». У игрока такие жетоны могут быть в неограниченном количестве. В любой момент игры жетон со значением «+2 к Силе» можно обменять на 2 жетона со значением «+1 к Силе».



Рассветная Сила

Во время фазы Рассвета игроки должны в обязательном порядке разыграть Сражение, чтобы определить порядок хода в следующей фазе Дня. Для этого каждый игрок, начиная с последнего игрока предыдущей фазы Дня и далее в обратном порядке:

- ДОЛЖЕН разыграть одну Боевую карту лицевой стороной вверх,
- ДОЛЖЕН сбросить одну Боевую карту лицевой стороной вниз,
- МОЖЕТ использовать один или несколько жетонов Рассвета.

Рассветная Сила соответствует **сумме Боевой Силы разыгранной Боевой карты и Бонусов на использованных жетонах Рассвета.**

Важное замечание! Учитывается только Боевая Сила разыгранных Боевых карт. Все другие значения на этих картах игнорируются.

Как только все игроки по очереди совершат свои действия, подсчитайте Рассветную Силу. Игрок с наибольшим значением Рассветной Силы выбирает, на какую позицию на треке порядка хода поставить свой маркер. То же самое делают остальные игроки в порядке убывания значений их Рассветной Силы. Они по очереди расставляют свои маркеры порядка хода на свободных местах трека. В случае ничьей очерёдность определяется предыдущим порядком хода: тот

игрок, который в прошлом раунде действовал раньше других игроков с таким же показателем Рассветной Силы, ставит свой маркер первым.

→ Чтобы сохранить предыдущий порядок хода, перед определением нового порядка сместите все маркеры порядка хода ниже своих позиций – так можно легко определить, как будет происходить разрешение ничьих.

ВСЕ жетоны Рассвета, разыгранные в этой фазе, сбрасываются.

Модуль 3: Путь в Та-Сети

Подготовка к игре

Путь в Та-Сети состоит из 4 полей, которые должны быть выложены в определённом порядке, так чтобы все дороги соединялись друг с другом (см. ниже).

Каждое поле — двухстороннее. Перед началом игры случайным образом определите, какую сторону каждого поля использовать. Составьте путь и поместите его рядом с основным игровым полем.



На путь в Та-Сети выложите:

- Жетоны временных Бонусов на соответствующие им места (1).
- По одному жетону Предмета 1-го уровня лицевой стороной вверх на все соответствующие им места (2).
- По одному жетону Предмета 2-го уровня лицевой стороной вверх на все соответствующие им места (3).
- По одному жетону Навыка лицевой стороной вверх на все соответствующие им места (4).
- Одно постоянное ПО в конце пути в Та-Сети (5).

Неиспользованные жетоны отложите в сторону в качестве запаса.

Рядом с полем, напротив начала пути, поставьте по 3 фигурки жрецов каждого игрока (6).

Принцип игры

Когда игрок выбирает действие «Передвигаться/Атаковать», он может **сразу же дополнительно активировать одного из своих жрецов на пути в Та-Сети**. Перемещение по основному игровому

полю может быть выполнено только после того, как будет полностью завершена активация жреца.

Важное замечание!

Единственным способом активировать жреца на пути в Та-Сети является использование одной из двух областей Действий «Передвигаться/ Атаковать» на планшете игрока. Аналогичное действие, совершаемое при помощи золотого жетона, не позволяет активировать жреца на пути в Та-Сети.

Активация жреца

Игрок может активировать либо одного из жрецов, уже находящихся на пути в Та-Сети, либо одного из жрецов из своего запаса, который в таком случае заходит на поле Та-Сети, вставая на один из путей по выбору игрока в левой части этого поля. Выбранный жрец отправляется в **странствие по пути в Та-Сети**, пока не **остановится** в одной из областей. После чего игрок решает, будет ли жрец продолжать своё путешествие или же закончит его, взяв бонус, предлагаемый данной областью (в таком случае жрец убирается с поля Та-Сети).

1) Странствие по пути в Та-Сети

Жрец ВСЕГДА двигается по пути только вправо, в направлении города Та-Сети, в котором находится жетон ПО. Жрец может перемещаться до тех пор, пока не зайдёт в одну из областей. Как только он попадает в одну из них (в деревню, город или храм), то он должен закончить своё движение.

Бонусы: игрок сразу получает бонусы, изображённые на пути между двумя областями. Также он берёт жетоны временных Бонусов (если такие есть) и может использовать их только в этом же ходу (см. стр. 17), после чего они возвращаются обратно на путь в Та-Сети.

Пример: Антон решает переместить своего жреца по нижней дороге. Он получает 1 очко молитвы (перемещая маркер молитвы на одну позицию вправо на своём планшете). Также он получает жетон временного Бонуса «+1 к Силе Атаки», который сможет использовать, только если начнёт Сражение с помощью действия «Передвигаться/Атаковать». Независимо от того, будет ли использован этот жетон или нет, в конце этого действия он возвращается обратно на путь в Та-Сети.



2) Остановка в области

Когда жрец заходит в область, он должен остановиться. При этом игрок должен выбрать один из двух вариантов:

- Ничего не брать. В этом случае жрец остаётся на пути в Та-Сети; его можно будет снова активировать позже по ходу игры.

- Взять Предмет и/или Навык, находящиеся в данной области, и поместить их рядом со своим планшетом. В этом случае жрец снимается с пути в Та-Сети. Если игрок берёт жетон Навыка (см. раздел «Получение и использование Навыков»), то жрец перемещается на основное игровое поле, заменяя одного из воинов в его войске (последний возвращается в запас игрока). Если игрок берёт только Предметы (см. стр. 14), то жрец ставится рядом с полем Та-Сети напротив начала пути.

Полученные игроком жетоны Предметов после использования всегда отправляются в сброс. Полученные игроком жетоны Навыков остаются у него до конца игры.

Жетоны временных Бонусов после использования возвращаются на свои места на пути в Та-Сети.

Описание Предметов, Навыков и Бонусов приведено в Приложении (стр. 9-17).

Важные замечания!

- Только один жрец может быть активирован с помощью действия «Передвигаться/Атаковать».
- У одного игрока может быть несколько жрецов на пути в Та-Сети.
- Несколько жрецов (одного или нескольких игроков) могут находиться в одной и той же области пути в Та-Сети.

Получение и использование Навыков

Если игрок решает получить Навык на пути в Та-Сети, он убирает с этого поля жреца, которого он активировал с этой целью, и перемещает его на основное игровое поле. Данный жрец становится частью войска игрока, заменяя одного из его воинов, стоящих на поле. Замещаемый воин возвращается в запас этого игрока.

Если у игрока нет ни одного воина на поле, то жрец отправляется в запас игрока ко всем остальным фигуркам. Оказавшись на поле, жрец становится частью войска и считается одним из воинов. Однако отличие жреца состоит в том, что он предоставляет войску, с которым он перемещается, все Навыки, полученные игроком в Та-Сети. Если жрец погибает, то он возвращается в войсковой запас игрока и может быть потом нанят как обычный воин.

Действие Навыков: приобретённые жрецами Навыки остаются у игрока до конца партии и автоматически распространяются на всех его жрецов. Таким образом, если у игрока несколько Навыков, то каждое войско, в котором есть хотя бы 1 жрец, может пользоваться ВСЕМИ полученными Навыками.

Предупреждение: если к одному войску примкнули два жреца, то бонусы от навыков не удваиваются.

Важное замечание: если у игрока все три жреца находятся на основном игровом поле, то он может в любой момент отправить одного из них к началу пути в Та-Сети (в запас слева от поля).

Пример: Мария получила 2 Навыка за время игры:



«Убийца»



и «Натиск»

Войска, в которых есть её жрецы, получают бонусы «+1 к Силе Атаки» И «+1 к Боевой Силе при нападении».

В конце фазы Ночи (после этапа «Эффекты Сил Ночи» и перед фазой Рассвета, если в партии используется модуль 2) путь в Та-Сети заново заполняется жетонами. Если во время предыдущего раунда игроки брали с поля жетоны Предметов, Навыков или ПО, то на их место выкладываются новые жетоны из запаса, если они там есть. Если же в запасе недостаточно жетонов, то путь заполняется, начиная с наиболее удалённых от начала пути областей и сверху вниз.

Модуль 4: Новое условие победы

Хотя этот модуль можно использовать отдельно, мы советуем вам совмещать его с модулем 2 (фаза Рассвета). Игрок побеждает, если он выполняет условия победы до того, как наступит его очередь размещать жетон Действия, а не в конце фазы Дня (как в базовой игре).

Принцип игры

Если во время фазы Дня (перед размещением жетона Действия) у **активного игрока** — 8 ПО или больше (или 10 ПО или больше, если игроки заранее об этом договорились), то возможны 2 варианта событий:

- Если ни у кого из соперников нет большего количества ПО, чем у активного игрока, он автоматически побеждает в игре (есть возможность победить, даже если у кого-то из соперников оказалось такое же количество ПО).
- Если хотя бы у одного из соперников больше ПО, чем у активного игрока, то на данном этапе никто не выигрывает. **При этом текущая фаза Дня становится последней в игре.**

Если к концу текущей фазы Дня победитель так и не был выявлен, то он определяется, как и в базовой игре, по следующим параметрам (в указанном здесь порядке):

- Игрок с наибольшим количеством ПО.
- При ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством боевых ПО.
- Если между игроками всё ещё ничья, побеждает тот, чей ход в последней фазе Дня был раньше.

Пример: В начале партии участники условились играть до 8 ПО.

Перед началом нового раунда счёт игры следующий: у Антона 8 ПО, у Марии 9 ПО, у Стаса и Георгия по 7 ПО. Антон ходит первым. Перед размещением его первого жетона Действия проверяется условие победы. Поскольку Мария обходит его с 9 ПО, Антон не может выиграть в этом ходу. Мария ходит третьей. Если на момент размещения ей первого жетона Действия счёт игры так и не изменится (она по-прежнему будет единственной, кто лидирует с 9 ПО), то она побеждает.

В любом случае эта фаза Дня становится последней в партии, и по её окончании определится победитель.

Модуль 5: Новые карты Божественного вмешательства и Боевые карты

БОЕВЫЕ КАРТЫ

В начале партии каждый игрок получает 2 новые Боевые карты в дополнение к 6 Боевым картам из базовой игры. Теперь у всех игроков по 8 Боевых карт для розыгрыша в Сражении.

КАРТЫ БОЖЕСТВЕННОГО ВМЕШАТЕЛЬСТВА (КБВ)

В ходе подготовки к игре смешайте новые карты Божественного вмешательства с картами Божественного вмешательства из базовой игры. В начале партии каждый игрок получает, как и в базовой игре, одну КБВ (есть вероятность получить одну из новых карт). Оставшиеся КБВ положите рядом с игровым полем в виде стопки.

ОПИСАНИЕ ЧЁРНЫХ ТАЙЛОВ СИЛЫ

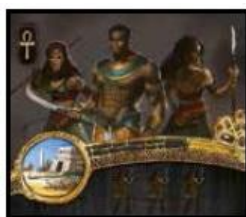
Напоминание: Вы не можете купить два тайла с одинаковым эффектом.

УРОВЕНЬ 1



Наёмники

При покупке этого тайла поместите 3 мужчин-наёмников в свой город. Они считаются обычными воинами.



Наёмники

При покупке этого тайла поместите 3 женщин-наёмников в свой город. Они считаются обычными воинами.

Один и тот же игрок не может купить оба тайла «Наёмники».



Принудительная вербовка

Во время действия «Нанять воинов» вы можете размещать нанимаемых воинов в любых зонах, в которых у вас уже есть войска. Вы по-прежнему можете нанимать воинов в своём городе.



Тёмный ритуал

Использует золотой жетон Действия*.

Выполните действие «Молиться».

УРОВЕНЬ 2



Честь павших

В конце Сражения получите по 1 очку молитвы за каждого вашего воина, уничтоженного соперником в этом бою.



Преданное войско

Если вы попадаете в зону с войском противника во время действия «Передвигаться/Атаковать», получите 2 очка молитвы. Вы получаете эти очки, даже если Сражение не состоится.



Сфинкс Хнума

К вам присоединяется существо Сфинкс Хнума со следующими свойствами:

+1 к Дальности Передвижения

+1 к Боевой Силе

Чтобы переместиться в зону, в которой находится Сфинкс Хнума, вашему сопернику нужно заплатить 2 очка молитвы (это относится как к перемещению по земле, так и к телепортации).



Двойной обряд

Использует золотой жетон Действия*.

Вы можете повторно совершить уже использованное в этой фазе действие «Купить тайл». Стоимость такой покупки увеличивается на 1 очко молитвы по сравнению с её обычной ценой.

УРОВЕНЬ 3



Сфинкс-Грифон

К вам присоединяется существо Сфинкс-Грифон со следующими свойствами:

+2 к Боевой Силе

Используя действие «Передвигаться/Атаковать» для перемещения войска, к которому присоединился Сфинкс-Грифон, вы можете телепортировать это войско из зоны с обелиском (за это вы платите количество очков молитвы, равное вашей цене телепортации с возможными скидками).



Вынужденный поход

Использует золотой жетон Действия*.

Выполните действие «Передвигаться/Атаковать».



Смертельная ловушка

Как только в зону, занимаемую одним из ваших войск, попадает войско противника, он должен до начала Сражения выбрать и уничтожить одного из своих воинов.

**Победное очко**

Вы получаете 1 ПО.

*Возьмите золотой **жетон Действия**, если у вас его ещё нет. Вы можете разыграть его одновременно с обычным жетоном Действия, разместив на вершине пирамиды Действий на вашем планшете. Если у вас несколько тайлов Силы, которые предоставляют золотой **жетон Действия**, то вы можете активировать только один из них за каждую фазу Дня.

УРОВЕНЬ 4**Пожиратель**

К вам присоединяется существо Пожиратель со следующими свойствами:

+1 к Дальности Передвижения

+2 к Боевой Силе

На войско, к которому присоединился Пожиратель, не действуют любые эффекты, уничтожающие воинов вне Сражения.

После победы в Сражении, в котором вы уничтожили хотя бы 2 воинов соперника, вы дополнительно получаете 1 боевое ПО.

**Зверская ярость**

Каждое войско под вашим контролем получает бонусы

+1 к Дальности Передвижения

+1 к Боевой Силе и

+1 к Силе Атаки.

**Божественная сила**

Каждый раз, когда в фазу Дня вы получаете хотя бы 1 очко молитвы, получите ещё 1 дополнительное очко молитвы.

**Сила стихии**

Возьмите один дополнительный серебряный жетон Действия. Его необходимо разместить и разыграть одновременно с обычным жетоном Действия.

КАРТЫ БОЖЕСТВЕННОГО ВМЕШАТЕЛЬСТВА**Стремительность**

Стоимость: 0

Эффект: Сыграйте эту карту в начале действия «Передвигаться/Атаковать». Перемещаемое вами войско получает +1 к Дальности Передвижения до конца действия.

**Слава**

Стоимость: 0

Эффект: Сыграйте эту карту вместе с вашей Боевой картой. В случае победы в этом Сражении вы получаете 4 очка молитвы.

**Божественное воспоминание**

Стоимость: 1 очко молитвы

Эффект: Возьмите из стопки сброса одну КБВ на ваш выбор, не показывая её другим игрокам.

**Божественное покровительство**

Стоимость: 0

Эффект: Сыграйте эту карту вместе с вашей Боевой картой.

В случае победы в этом Сражении вы не теряете воинов.

При помощи Божественного покровительства нельзя избежать потери воинов от Боевой карты 5/-2.

**Подкрепление**

Стоимость: 0

Эффект: Сыграйте эту карту вместе с вашей Боевой картой.

В случае победы в этом Сражении вы можете взять до 3 воинов из вашего запаса и разместить их (на ваше усмотрение) в вашем городе или в зоне с другими вашими войсками. Этот эффект разыгрывается после подсчёта потерь войск, но перед Отступлением проигравшего.

**Тактический выбор**

Стоимость: 0

Эффект: Сыграйте эту карту после того, как игроки откроют свои Боевые карты, но до определения исхода Сражения.

Вы можете поменять свою разыгранную Боевую карту на карту, которую вы сбросили в этом Сражении.

Если оба игрока сыграли карту Тактический выбор в одном Сражении, то атакующий игрок выполняет её действие первым.

БОЕВАЯ КАРТА

Показатель Боевой Силы этой карты — 5. Игрок должен уничтожить 2 своих воинов после определения исхода Сражения, в котором карта была разыграна.

Считается, что такой урон войску наносится не противником, а самим игроком, поэтому такие потери НЕВОЗМОЖНО предотвратить.

ПРЕДМЕТЫ**УРОВЕНЬ 1**

x3

Статуя Ибиса

Возьмите 1 КБВ.



x3

Огненный Хопеш

+1 к Боевой Силе.



x3

Статуя Зайца

+1 к Дальности Передвижения.



x3

Кожаный Щит

+1 к Силе Защиты.

УРОВЕНЬ 2

x2

Статуя Быка

Возьмите 2 КБВ.



x3

Божественная Печать

Положите этот жетон на тайл Силы одного из соперников.

Эффект этого тайла Силы не работает до наступления следующей фазы Действий его владельца.

Обоюдоострый Кинжал

x2

Этот Предмет разыгрывается до выбора Боевых карт. Если игрок выигрывает Сражение, то он получает 1 дополнительное ПО (используется лицевая сторона жетона ПО с Обоюдоострым Кинжалом). Если он проигрывает Сражение, то теряет 1 ПО (используется обратная сторона жетона ПО с Обоюдоострым Кинжалом, показывающая символ -1).

Маска

x3

В этом Сражении учитываются только воины и Боевые карты. Жрецы и наёмники считаются обычными воинами. Навыки жрецов в этом Сражении не работают (за исключением навыка «Легион», который позволяет иметь в армии до 7 воинов).

ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТОВ

Игрок, нашедший Предмет на пути в Та-Сети, кладёт его рядом со своим планшетом игрока. После использования Предмет сбрасывается и возвращается в запас. Розыгрыш любых Предметов в Сражении первым всегда объявляет атакующий игрок, сказав, какие Предметы он хочет использовать, после чего то же самое делает защищающийся игрок.

Когда можно разыгрывать Предметы?

- Статуи Ибиса и Быка разыгрываются сразу же.
- Огненный Хопеш, Кожаный Щит, Маска и Обоюдоострый Кинжал разыгрываются только в Сражении (после его начала, но до выбора Боевых карт). Атакующий игрок первым объявляет, будет ли он использовать Предметы в этом Сражении и какие именно. Затем это делает защищающийся игрок.
- Статуя Зайца разыгрывается, когда игрок кладёт жетон Действия на область «Передвигаться/Атаковать».
- Божественная Печать разыгрывается либо до того, как игрок разместит свой жетон Действия; либо после этого, но до того, как будет выполнено это действие; либо до выбора Боевых карт; либо в фазу Ночи перед розыгрышем эффектов Сил Ночи.

НАВЫКИ



Убийца

Это войско получает бонус +1 к Силе Атаки.



Спешка

Это войско получает бонус +1 к Дальности Передвижения.



Натиск

Это войско получает бонус +1 к Боевой Силе при нападении.



Оборонительная позиция

Это войско получает бонус +1 к Боевой Силе при защите.



Открытые ворота

На это войско не действует эффект стен.



Богословие

В конце Сражения возьмите 1 КБВ за каждых 2 воинов соперника, уничтоженных этим войском.



Победа в обороне

Если это войско выигрывает Сражение в качестве защитника, вы получаете 1 боевое ПО.



Срочная вербовка

Каждого воина этого войска, уничтоженного вашим соперником во время Сражения, вы можете бесплатно нанять сразу же после боя в вашем городе или в зоне с другим вашим войском.



Легион

В это войско может входить до 7 воинов (вместо 5).



Предчувствие

Во время Сражения ваш противник должен показать вам выбранную им Боевую карту до того, как вы выберете свою. Если у обоих игроков есть Навык Предчувствие, то атакующий игрок показывает свою Боевую карту первым.



Возмещение

Если вы разыгрываете одну или несколько КБВ в Сражении с этим войском, возьмите в конце Сражения столько КБВ, сколько вы разыграли.

ВРЕМЕННЫЕ БОНУСЫ НА ПУТИ В ТА-СЕТИ

Игрок получает эти жетоны сразу, как его жрец проходит по ним. Их можно использовать только до конца текущего действия игрока.



+1 к Боевой Силе во время Сражения в результате текущего действия «Передвигаться/Атаковать».



+1 к Силе Защиты во время Сражения в результате текущего действия «Передвигаться/Атаковать».



+1 к Силе Атаки во время Сражения в результате текущего действия «Передвигаться/Атаковать».

Следующие символы активируются сразу же, как только жрец проходит по ним.



Уничтожьте одного воина соперника.



Возьмите 1 КБВ.



Вы можете разместить 1, 2 или 3 воинов (в зависимости от количества символов) в вашем городе или в зоне с одним из ваших войск.



Вы получаете 1, 2 или 3 очка молитвы (в зависимости от количества символов).

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!