

UN JUEGO DE JACQUES BARIOT Y GUILLAUME MONTIAGE,

ILUSTRADO POR DIMITRI BIELAK, EMILE DENIS Y NICOLES FRUCTUS DE 2 A 5 JUGADORES,

Desde +13 años. Duración: 60 minutos

En la mítica era del antiguo Egipto, los poderos dioses lanzan a sus tropas a épicas batallas para demostrar su poder. En el desierto o al pie de gigantescos templos, usan todos sus poderes para apoyar a sus tropas, invocar y controlar criaturas mitológicas y obtener una posición ventajosa.

OBJETIVO DEL JUEGO

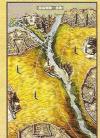
El objetivo del juego es obtener 8 PV (partida corta) o 10 PV (partida larga). La modalidad de partida se escogerá antas de comenzar.

ELEMENTOS DEL TUEGO

El tablero

El tablero tiene dos caras. Una de ellas se utiliza en las partidas de 3 o 5 jugadores, el otro lado en las partidas de 2 o 4. Además, en las partidas de 2 o 3 jugadores, no se puede acceder al lado Este durante toda la partida.











5 jugadores

4 jugadores

3 jugadores

2 jugadores

El tablero está divido en varias partes, desiertos y localizaciones especiales: ciudad del jugador, templos y el "Santuario de Todos los Dioses"

Además, aparecen puertos y obeliscos impresos en algunos lugares que afectan al movimiento.



Ciudades de jugadores Cada jugador posee una ciudad compuesta por tres distritos. Cada distrito es un espacio, y tiene un hueco para una pirámide. Cada distrito está defendido por una muralla.



Templos Controlar un templo da PV temporales (PVT) y puntos de oración(PO). Además, si al final de la fase diurna se controlan dos templos, se obtiene un PV permanente (PVP).



Santuario de Todos los Dioses El Santuario de Todos los Dioses no se considera un templo. Si el jugador que lo controla sacrifica dos unidades, obtiene un PVP.



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



Puertos Los puertos permiten cruzar el Nilo, no son un espacio independiente.



-1 tablero

- 48 fichas de poder (16 blancas 16 rojas y 16 azules)

- 7 criaturas: esfinge, fénix, sacerdote-momia, escorpión gigante, escarabajo real, serpiente del desierto profundo y elefante ancestral.

35 cartas de intervención divina.

- 32 cartas de batalla, incluyendo 2 especiales.

- 53 PV

- 3 fichas de acción de plata y

- 1 de oro.

- 1 cartas índice para intervenciones divinas y

- Para cada jugador (5 colores): 12 unidades. 5 fichas de acción

- 1 marcador de oración.

- 1 tablero individual.

- 1 marcador de turno.

- 3 pirámides (1 blanca, 1 roja y 1 azul) y 6 cartas de batalla.



PIRÁMIDES: cada jugador tiene tres pirámides: una blanca, una roja y una azul. Las pirámides permiten a los jugadores comprar fichas de poder. El nivel de una pirámide es igual número de su vértice superior. Cada pirámide debe situarse en un distrito diferente de la ciudad del jugador. (Una pirámide de nivel 0 no se sitúa en el tablero. Se sitúa en la reserva del jugador hasta que evolucione a nivel

TROPAS: cada figura representa una unidad. Todas las unidades que hay en un mismo espacio forma una tropa.

IMPORTANTE

Una tropa no puede contener más de 5 unidades, es decir, ningún jugador puede tener más de 5 unidades en un mismo espacio.

PUNTOS DE ORACIÓN: los puntos de oración son el primer recurso del juego, permiten a los jugadores realizar diferentes acciones. 4 o ank es el símbolo de los puntos de oración.

Ningún jugador puede poseer más de 11 ank - 4, contando con las fichas de poder.

PUNTOS DE VICTORIA (PV): algunos objetivos y eventos permiten a los jugadores obtener PV:

PV cuadrados son permanentes y no se pueden perder.

PV redondos son temporales y se pueden perder.

El símbolo de los puntos de victoria (PV) es un ojo.

¿Cómo ganar PVP?



ganando

batallas





una ficha PVP





la esfinge



fase diurna

Controlando dos templos al final de la



unidades en el Strio de Todos los Dioses

Una pirámide de nivel 0 no se coloca en el tablero. Se deja en la reserva del jugador hasta que sube a nivel 1 o más.

¿Cómo ganar PVT?



Aumentando el nivel de una pirámide a 4, o controlando la de un oponente



Controlando templos

CARTAS DE INTERVENCIÓN DIVINA: hay 35 de estas cartas. Nos referiremos a ellas como CID.

FICHAS DE PODER: los poderes cambian significativamente las habilidades de los jugadores y pueden modificar algunas de las reglas del juego. Hay tres colores de poder que corresponden con los tres colores de las pirámides. Las familias de poderes están compuestas de poderes que van del nivel 1 al 4. Hay cuatro cartas por nivel, lo que implica 16 poderes por cada color. Estas fichas de poder deben estar visibles siempre.

Tipos de poder Blanco - fundamentalmente oración y recursos. Rojo.- fundamentalmente ataque y movimiento. Azul.- fundamentalmente defensa y control.

PREPARACION DEL TUEGO

- 1 Se escoge el lado en función - Se sitúa el tablero en el centro de la mesa. del número de jugadores. Recordad: para 2 y 3 jugadores el lado Este del tablero no es accesible. Todas las fichas de poder se sitúan cara arriba junto al tablero.
- Las fichas de poder se sitúan cara arriba junto al tablero.
- Los templos PVT se sitúan en sus posiciones.
- El Santuario de Todos los Dioses PVP se sitúa en su lugar.
- El resto de los PV se colocan junto al tablero. [5]

Cada jugador escoge una ciudad y recibe:

- ☐ 5 fichas de acción.
- ☐ 1 se coloca en la 5ª posición de su escala de puntos de oración.
- ☐ 12 unidades (10 unidades para repartir en su ciudad, en distritos con pirámide, con un límite de 5 unds por espacio, 2 unds. quedan en la reserva). 9
- 6 cartas batalla. 10
- ☐ 3 pirámides (las pirámides de nivel 0 se quedan en la reserva). ①

Cada jugador recibe una carta de ID al azar. El resto de cartas ID se sitúan en una baraja cara abajo en la parte baja del tablero. (2)

Para el primer turno, los jugadores eligen el orden de manera aleatoria. 🔞

Entonces, cada jugador, siguiendo el orden del turno, escoge como repartir 3 puntos entre us tres pirámides, escogiendo de entre las siguientes combinaciones: 1/1/1 o 2/1/0.





EXPLICACION DE UN CICLO

El juego es una sucesión de fases diurnas y nocturnas hasta que uno de los jugadores gan a la partida.

- 1) NOCHE (FASE DE PREPARACIÓN):
 - * Reparto de los 2 puntos de oración.
 - * Reparto de las cartas de ID.
 - * Efectos de los poderes nocturnos.
 - * Determinar el orden del turno.



2) DIA (FASO DE ACCION):

- * Usar las fichas de acción.
- * Reparto de los puntos de oración y de los PVP del tablero.



En la fase de preparación solo se muestran las fichas de poder 1, las fichas de poder 2 se colocarán en la segunda fase de día.

Las pirámides solo pueden aumentar hasta nivel 2.

El ganador es el jugador que primero alcanza 4 puntos, en lugar de los 8, al final de la fase diurna.

A. FASE NOCTURNA

1. Reparto de los puntos de oración.

Cada jugador recibe $2\frac{Q}{1}$ (que sumarán los puntos de oración que concedan las fichas de poder).

Z. Reparto de las cartas de ID.

Cada jugador recibe una carta de ID de forma aleatoria, repartidas según el orden del turno. No hay límite en las 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 ID en la misma fase, incluso si tienen el mismo efecto (los efectos se acumulan). Una carta ID jugada se descarta boca abajo. Cuando la baraja de cartas ID se termina, se mezclan los descartes y se crea una baraja nueva.

Para jugar una carta de ID, los jugadores deben: Pagar su coste, si tiene $(1 \ \)$). Jugar la carta de ID solo en el momento apropiado.

3. Resolución de los efectos de los poderes.

Según el orden del turno, cada jugador aplica los efectos de sus fichas de poder que contengan el símbolo nocturno.

Ejemplo: El poder de la Mano de Dios permite al jugador aumentar una de sus pirámides un nivel sin coste alguno.

4. Determinar el orden del turno.

El orden del turno se determina como sigue:

* El jugador menos VP decide el orden completo del turno.

* En caso de empate, el jugador que comenzó el último turno decide el orden completo del turno.

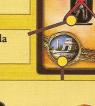
En el primer turno, el orden se decide aleatoriamente.



ESTRUCTURA DE UNA CARTA DE ID

Coste por jugar la carta (algunas no tienen coste, otras $1^{\frac{O}{1}}$).

Efecto de la carta (figuran en la carta índice de efectos).



Fases para jugar la carta

en el turno del

jugador excepto

durante una batalla.



En el turno de un contrincante, excepto durante

una batalla.

En una batalla en la que estés involucrado.



B. FASE DIURNA (FASE DE ACCION)

Cada jugador tiene 5 fichas de acción.

Siguiendo el orden del turno, cada jugador sitúa una ficha de acción en uno de los espacios de acción de su tablero individual, e INMEDIATAMENTE aplica su efecto.

Este proceso de realiza hasta que se han situado todas las fichas de acción, o sea cinco turnos.

IMPORTANTE

El espacio de acción debe estar vacío, no se pueden situar dos fichas de acción en el mismo espacio. Finalizados los 5 turnos, todos los jugadores deberán haber situado al menos una ficha de acción en cada uno de los niveles de la pirámide acciones de su tablero individual)

Nota: el espacio de acción en lo alto de la pirámide de acciones (nivel 4) solo se usa con el poder Voluntad Divina (ficha dorada).



DESCRIPCIÓN DE LAS POSIBLES ACCIONES

1.- REZAR

-. Gana 2 inmediatamente.

2.- INCREMENTAR EL VALOR DE UNA PIRÁMIDE

Esta acción permite a los jugadores aumentar el nivel de una pirámide. Un jugador solo puede aumentar el valor de una de sus pirámides de esta forma. Sin embargo, puede aumentar una única pirámide varias veces. ????????

- El coste en puntos de oración es igual al nivel al que va a ser aumentada la pirámide. Si un jugador aumenta varios niveles, debe sumar los costes de cada uno de ellos.

Efectos de las pirámides:

- * Permiten teleportar un obelisco por 2 ptos de oración (ver más adelante).
- * Permiten comprar fichas de poder del mismo color y nivel.
- * Una pirámide en nivel 4 da 1 PVT.

Si un jugador controla la pirámide de un oponente con sus tropas obtiene todos sus beneficios (incluso el PVT si esta es de nivel 4). Mientras que un jugador haya perdido su pirámide frente a un contrincante también perderá sus beneficios.

3.- COMPRAR UNA FICHA DE PODER

Esta acción permite adquirir una de las fichas de poder de un color concreto. Para poder comprar otra ficha de poder del mismo color el jugador deberá esperar al siguiente turno. Los poderes permiten a los jugadores obtener beneficios durante el juego, y dirigir su estrategia realizando distintas combinaciones de poderes.

Condiciones para obtener un poder: para obtener una ficha de poder, el jugador debe tener una pirámide del mismo color en un nivel igual o superior al poder que se quiere obtener. Coste de obtención: el coste para obtener una ficha de poder es igual a su nivel. Una ficha de poder puede ser obtenida permanentemente por un jugador y no la puede perder durante el juego. Debe situarla frente a él de forma que sea visible a todos los jugadores.

 $E_{j,j}$ para comprar los "Escudos de Neith" que es una ficha de poder azul de nivel 3, debes tener el nivel de tu pirámide en 3 ó 4. Y el coste es de 3 $\frac{0}{4}$.

Ejemplo.: para aumentar una pirámide de nivel 2 a 3,el coste es de 3 4

Ejemplo: para aumentar una pirámide de nivel 1 a 3, el coste es de 5 $\frac{\circ}{1}$. (2 por pasar del nivel 1 al 2, y 3 por pasar del 2 al 3)

RECUERDA: tienes una pirámide de nivel 0 que no se sitúa en el tablero.
Cuando su nivel aumenta a 1 ó más se sitúa inmediatamente en uno de los distritos de la ciudad del jugador.

Los efectos de los poderes son inmediatos. Sin embargo, algunos poderes solo pueden tener lugar en momentos determinados durante el juego (p.e. poderes de batalla, sacerdotes, o poderes que se resuelven durante la fase nocturna).

IMPORTANTE

Un jugador no puede conseguir ni ganar 2 fichas de poder iguales.

Esto incluye todos los poderes con los mismos efectos e ilustraciones, incluso aunque sean de colores diferentes como "Acto de Dios" y "Punto de Victoria".

4.- RECLUTAR

Gasta X para reclutar inmediatamente X unidades. Estas unidades se cogen de la reserva y se sitúan en uno, dos o tres distritos de la ciudad del jugador.

Si un jugador controla un distrito de un contrincante:

- * El jugador que lo controla no puede reclutar en esa ciudad, (solo se puede reclutar en las ciudades de los jugadores).
- * El jugador al que le controlan el distrito puede reclutar unidades de manera normal. Esto de lugar a una batalla de forma inmediata.

IMPORTANTE

Una tropa no puede contener más de 5 unidades.

5.- MOVIMIENTO/ATAQUE

La acción de movimiento permite moverse a una tropa.

No es obligatorio mover todas las unidades que componen la tropa; el jugador puede dejar algunas en el camino. Además, el jugador puede añadir tropas de los espacios por lo que pasa, mientras que no exceda su capacidad de movimiento.

Por defecto, el movimiento de una tropa es de 1 espacio: Esta capacidad se puede ver incrementada:

Por fichas de poder que se aplican a todas las tropas del jugador.

Por la habilidad de una criatura.

Por una carta de ID para movimiento.

Una tropa puede moverse de 3 formas diferentes:

- a) Movimiento terrestre: el jugador mueve una o varias unidades de la misma tropa a un espacio adyacente.
- b) Utilizando puertos: es posible cruzar el Nilo entre dos puertos conectados por una flecha. Cuenta como un único espacio para el movimiento, sin coste adicional alguno.
- c) Teleportándose con una pirámide: un jugador puede teleportar una tropa desde una pirámide (de su territorio o del territorio de un contrincante) a un espacio de obelisco.

El jugador debe pagar 2 4.

Teleportarse no gasta capacidad de movimiento.

Mientras que se encuentre dentro de su capacidad de movimiento y recursos, una tropa puede alternar la teleportación desde pirámides, movimiento terrestre y utilizar puertos en el mismo movimiento, sin restricción alguna.

ESTRUCTURA DE UNA FICHA DE PODER

Nivel. Indica el nivel de la carta, su color (blanco, rojo y azul) y su coste (de 1 a $4\frac{0}{1}$).

Color.

Efecto de la carta (ver índice de efectos).

Fase en la cual el poder se encuentra activo







fase nocturna



fase de batalla

RECUERDA.- controlar la pirámide de un contrincante permite a ese jugador comprar ficha de poder de ese color y nivel.



p.e. Cristina quiere mover su tropa de su ciudad al templo al Este del Nilo.

Tiene dos posibilidades:
a) usar teleportación: Cristina paga 2 y teleporta directamente a su tropa hasta el templo,
b) no usa teleportación, la tropa de Cristina necesitará una capacidad de movimiento de 3. Esta capacidad se puede adquirir si Cristina tiene el poder, "Velocidad Divina" y "Serpiente del Desierto Profun do".

Así Cristina tendría
2 para otra ocasión.



Muros

Las ciudades de los jugadores están protegidas por muros. Solo se puede entrar en la ciudad de otro jugador si las tropas comienzan su movimiento en un espacio adyacente al muro de la ciudad (es decir, no es posible mover y entrar en la ciudad de un contrincante en el mismo turno). Los muros de la ciudad de un jugador no tienen efectos para ese jugador.

¡Ataque!

Siempre que al mover atravieses o pases junto a un espacio en el cual hay una tropa enemiga, el movimiento finaliza y se debe resolver un combate.

Excepción: la habilidad "Puertas Abiertas" cancela esta restricción.

Si antes de la batalla, el defenson utiliza la carta ID "Huida", la batalla finaliza y el jugador puede continuar su movimiento.

DESARROLLO DE UNA BATALLA

Al principio de la batalla, el atacante y el defensor deben escoger 2 cartas de batalla:

- * Se descarta una de ellas inmediatamente, boca arriba o boca abajo
- * La carta que queda se juega en la batalla.

Cada jugador puede añadir a su carta una o más cartas de ID. Las cuales se ocultan bajo la carta de batalla.

Entonces, los jugadores revelan sus cartas de batalla. Si hay cartas de ID también se revelan y si es necesario, los jugadores pagan por ellas si es necesario.

Después de la batalla, las cartas de batalla se descartan (incluidas las cartas de ID) boca abajo o boca arriba según lo acordado por los jugadores al comienzo del juego. Cuando un jugador ha descartado sus 6 cartas de batalla, las vuelve a coger en su mano.

DETERMINAR EL GANADOR

El valor total de batalla de cada jugador es el que da al sumar:

- * El número de unidades es su tropa.
- * El valor de fuerza de sus cartas de batalla.
- * Cualquier aumento de su valor de ataque o defensa otorgado por sus fichas de poder.
- * La suma del valor otorgado por cualquier criatura que esté involucrada en la batalla.
- * El valor de las cartas de ID.

El jugador con el resultado más alto gana la batalla.

> En caso de empate el defensor gana la batalla

RECUENTO DE BAJAS

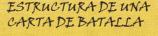
Cada batalla tiene un valor de daño y de protección. Estos valor se pueden ver aumentados por las ID, las fichas de poder y las criaturas.

Tanto el ganador como el perdedor de la batalla pierden tantas unidades como el total del daño causado por su oponente, menos su valor total de protección.

De esta forma es posible que el ganador pierda todas sus unidades una vez finalizada la batalla. Este seguirá siendo el ganador incluso si al perdedor le quedan unidades.

PUNTOS DE VICTORIA

Si el atacante gana la batalla, y al menos le queda una unidad al final de la misma, gana un PVP. Un atacante que pierde una batalla no gana un PVP. El defensor no gana PV, ni cuando gana la batalla.



Fuerza

Daño

Protección



Ejemplo:

Miguel mueve su tropa al templo ocupado por José. Miguel es el atacante. Tropa: 5 / Poder: "carga" (+ fuerza al atacar), "filos de Neith" (+1 en todas las batallas). Fuerza total: 5+1+1 = 7.

José es el defensor: Tropa:4/ Criatura: "Elefante ancestral" (+1 a la fuerza de una tropa). Fuerza total: 4+1 = 5.

Cada jugador escoge en secreto dos cartas de batalla, y las oculta a su oponente.

La primera se descarta y la segunda se juega.

Miguel juega su carta de batalla: +3 a la fuerza y 2 daños. Y no juega ninguna carta de ID.
José juega su carta de batalla: +2 a la fuerza y 2 de protección y dos cartas de ID ocultas bajo la carta de batalla:

"Muro de bronce" y "Furia Guerrera". Los dos jugadores revelan

Los dos jugadores revelan simultáneamente sus cartas y anuncian sus valores de batalla.

RETROCEDER

El jugador vencido puede escoger entre recall a sus tropas o retroceder. Si decide retroceder, el jugador ganador escoge cualquier espacio vacío adyacente, y la tropa perdedora se situará en ese espacio.

Si no existe ninguna espacio vacío la tropa perdedora no puede retroceder.

REUNIR LAS TROPAS

Después de una batalla, tanto el ganador como el perdedor pueden reunir unidades supervivientes a su Dios.

El jugador recibe 1 por cada unidad reunida. Estas unidades se colocan de nuevo en la reserva del jugador, y podrán ser reclutadas con posterioridad.

No es posible dividir una tropa reuniendo alguna de sus unidades y dejando otras.

CRIATURAS

Hay 7 criaturas. Añaden grandes ventajas a las tropas a las que apoyan. Una criatura se obtiene pagando su correspondiente ficha de poder.

El jugador puede inmediatamente colocar la criatura en uno de sus tres distritos siempre que tenga al menos una unidad en él.

En caso contrario, la criatura se coloca frente al jugador, en su correspondiente ficha de poder.

Importante

Un jugador nunca puede tener más de una criatura en un mismo espacio, incluso cuando sea uno de sus distritos.

Una criatura no cuenta como una unidad, de manera que:

- * No cuenta para el límite de cinco unidades en una tropa.
- * En batalla, solo incrementa el valor de batalla, no el número de unidades.

Una criatura nunca puede ser destruida. Si la última unidad destruida contiene una criatura, la criatura se sitúa inmediatamente en la ciudad, en un distrito con al menos una unidad, si no es posible, la criatura se coloca frente al jugador, en su correspondiente ficha de poder.

Criaturas en la reserva

Una criatura en la reserva puede regresar al tablero en uno de los distritos de la ciudad del jugador, en la fase de reclutamiento. Si hay varias criaturas en la reserva, el jugador tiene que escoger una de ellas para regresarl primero. La fuerza de Miguel es de 10 (7+3 de las cartas)
La fuerza de José es de 9 (5+2 de las cartas +2 de sus cartas de ID.
Paga 1 por su carta de ID).
Miguel es el ganador.

Daño:

Miguel causa 2 daños a José, que tiene protección 3 (su carta y el "Elefante"), José no pierde unidades, pero no causa daño alguno. Miguel es el ganador. Él era el atacante y aún tiene unidades en batalla. Miguel gana un PVP.

José reagrupa tropas y gana 4 y devuelve su criatura a su reserva.

Miguel también podría reagrupar a sus tropas, pero prefiere mantenerse en el espacio.

Los jugadores descartan las cartas utilizadas.

ESTRUCTURA DE UNA CARTA DE CRIATURA

Nivel: muestra nivel de la carta, color (blanco, rojo o azul) y coste (de 1 a 4 $\stackrel{\Omega}{+}$).

Habilidad de la criatura.

Fase en la que se activa el poder.

Aumento del valor de movimiento de las tropas con las que se mueve.

Efectos de la carta (algunas criaturas no tienen efectos).

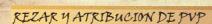


CONTROLANDO LOS TEMPLOS

Un jugador que, al final de una batalla o movimiento, controle un templo gana un 1 PVT por el correspondiente templo. Para controlar un templo, el jugador debe tener al menos una unidad en él. Cuando no tenga unidades en el templo, el jugador debe devolver el correspondiente PVT.

Recuerda: el Santuario de Todos los Dioses no es un templo





Cuando todos los jugadores en finalizado sus acciones, puede comenzar el reparto de los puntos de oración y PVP.

El jugador que controla el templo del Delta puede retirar una unidad del templo y devolverla a su reserva: entonces recibe $5\frac{0}{1}$.

- * Los jugadores que controlan otros templos reciben 2 ó $3\frac{0}{1}$. También reciben el correspondiente PVT.
- * El jugador que controla el Santuario de Todos los Dioses puede retirar dos unidades y devolverlas a su reserva, en ese caso recibe 1 PVP.
- * Cualquier jugador que controle el menos dos templos (el Santuario de Todos los Dioses no es un templo) recibe 1 PVP.

FINAL DEL JUEGO

Tan pronto como un jugador tenga al menos 8 PV (o 10 según lo acordado por los jugadores) al final de la fase diurna, es declarado el ganador. En caso de empate, el ganador es (por orden):

- * El jugador con más PV.
- * El jugador con más PV de batallas.
- * El jugador que inició la fase diurna previa.

THANKS:

We wanted to say Thank you to all those who were involved in making this project successful.

Firstly, those who took the time to test the game, criticize it, make it evolve and therefore make it better. Among these people too numerous to list here, we are particularly grateful to Claire Montiage and Fred «izdead» Pfister. But also Mathieu and Yann, as well as Richard Steinecker, Fred Zindy, Steeve Sittler, the Philiboys, the loliteux...

Then, a great Thank you to the Matagot team, for their energy and their dedication (we never sent that many emails in our entire life): to Doria and Barbara especially, but more specifically to Arnaud for his hyper responsiveness and Hicham for his work in the shadows.

It was a pleasure to see «Horus and his friends smash each other» become «Kemet.»

The result is enchanting.

Hoping we haven't forgotten anyone, it wouldn't be surprising, as this work was lengthy ...

Jacques and Guillaume