

KEMET

UN JEU DE JACQUES BARIOT ET GUILLAUME MONTIAGE,
ILLUSTRÉ PAR DIMITRI BIELAK, EMILE DENIS ET NICOLAS FRUCTUS
POUR 2 À 5 JOUEURS DE 13 ANS ET PLUS. DURÉE DE JEU : 60 MINUTES

Dans une Egypte Antique fantasmée, les puissants dieux lancent leurs troupes dans des batailles titanesques pour asseoir leur puissance. Dans le désert ou aux pieds de temples gigantesques, ils utilisent leurs nombreux pouvoirs pour soutenir leurs troupes, contrôler des créatures mythologiques et accéder à la victoire.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de remporter 8 Points de Victoire (Mode court) ou 10 Points de Victoire (Mode long), le choix du mode de jeu est déterminé avant de commencer la partie.

ÉLÉMENTS DU JEU

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est composé de deux faces. L'une est utilisée pour 3 et 5 joueurs, l'autre pour 2 et 4 joueurs.

De plus, à 2 et 3 joueurs, la rive droite du Nil est inaccessible pour toute la partie.



5 joueurs



4 joueurs



3 joueurs



2 joueurs

Le plateau est divisé en cases de désert et cases spéciales : cités des joueurs, temples et Sanctuaire de tous les Dieux. De plus, les ports et les obélisques, intégrés dans certaines cases, influent sur le mouvement.



LES CITÉS DES JOUEURS :
Chaque joueur dispose d'une cité composée de trois quartiers. Chaque quartier constitue une case et contient l'emplacement pour une pyramide. Chaque quartier est entouré d'une muraille (voir page 6).



LES TEMPLES :
Contrôler un temple permet d'obtenir un Point de Victoire temporaire et des Points de Prière. De plus, contrôler deux temples en fin de tour de phase Jour ou plus permet d'obtenir un Point de Victoire permanent.



LE SANCTUAIRE DE TOUS LES DIEUX :
Le Sanctuaire de tous les Dieux n'est pas considéré comme un temple. Si le joueur qui le contrôle y sacrifie deux unités, il gagne un Point de Victoire permanent.



LES OBÉLISQUES :
Tous les temples, le Sanctuaire de tous les Dieux et certaines cases de désert contiennent un obélisque.



LES PORTS :
Les ports permettent de passer le Nil, ils ne constituent pas une case à part.

Éléments du jeu :

- 1 Plateau de jeu
- 48 Tuiles Pouvoir (16 blanches, 16 rouges et 16 bleues)
- 7 créatures : Sphinx, Phénix, Prêtre-Momie, Scorpion démon, Scarabée géant, Guivre du désert et Eléphant Ancestral
- 35 cartes Intervention Divine
- 32 cartes Combat dont 2 spéciales
- 53 Points de Victoire
- 3 Jetons d'Action argentés, et 1 doré.

Pour chaque joueur (5 couleurs) :

- 12 Unités
- 5 Jetons d'Action
- 1 Marqueur Points de Prière
- 1 Plateau individuel
- 1 Marqueur d'ordre
- 3 Pyramides (1 blanche, 1 rouge et 1 bleue)
- 1 Fiche récapitulative des Interventions Divines et Pouvoirs
- 6 cartes Combat



LES PYRAMIDES : Chaque joueur dispose de trois pyramides : une blanche, une rouge et une bleue. Les pyramides permettent d'acheter des tuiles Pouvoir (voir page 4). La valeur d'une pyramide est indiquée sur le chiffre du haut. Chaque pyramide doit être placée sur un quartier différent appartenant à la cité du joueur.

LES TROUPES : Chaque figurine représente une unité. L'ensemble des unités d'un joueur présent sur une case constitue une troupe.

IMPORTANT !

Une troupe ne peut jamais contenir plus de 5 unités.

Autrement dit, un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 unités sur la même case.

LES POINTS DE PRIÈRE : Les Points de Prière sont la ressource principale du jeu et permettent de réaliser les différentes actions. Le symbole des Points de Prière est un ankh ♁. Un joueur ne peut JAMAIS posséder plus de 11 ♁, même avec des Pouvoirs.

LES POINTS DE VICTOIRE : Différents objectifs et événements permettent d'en obtenir.

- Les Points de Victoire de forme carrée sont permanents et ne peuvent jamais être perdus.
- Les Points de Victoire de forme ronde sont temporaires et peuvent être perdus (généralement suite à une invasion).
- Les Points de Victoire sont nommés PV et ont pour symbole un oeil.

➤ Une pyramide de niveau 0 n'est pas placée sur le plateau. Elle reste dans la réserve du joueur jusqu'à ce qu'elle évolue au niveau 1 ou supérieur.

Comment remporter des PV permanents :



En attaquant et gagnant des combats



Par l'acquisition d'une tuile Pouvoir « Victoire »



En contrôlant le Sphinx



En contrôlant 2 temples en fin de phase jour



En sacrifiant 2 unités dans le Sanctuaire de tous les Dieux

Comment remporter des PV temporaires :



En élevant ses pyramides au niveau 4 ou en contrôlant celle d'un opposant.



En contrôlant des temples

LES CARTES INTERVENTION DIVINE : Elles sont au nombre de 35. Dans les règles, elles sont indiquées cartes ID.

LES TUILES POUVOIRS : Les Pouvoirs modifient considérablement les aptitudes de chaque joueur et peuvent modifier certaines règles du jeu.

Il y a trois couleurs de Pouvoirs, correspondant aux couleurs des trois pyramides.

Les familles de Pouvoirs sont composées de pouvoirs de niveaux 1 à 4. Il y a 4 cartes par niveau, soit 16 Pouvoirs pour chaque couleur. Les tuiles Pouvoirs doivent être toujours visibles.

➤ **Types de Pouvoirs :**
Blanc : dominante prière et ressources
Rouge : dominante attaque et mouvement
Bleu : dominante défense et contrôle

PRÉPARATION DU JEU

- Le plateau est placé au centre de la table 1. La face choisie dépend du nombre de joueurs (voir page 1). Rappel : A 2 et 3 joueurs, la rive droite est inaccessible.
- L'ensemble des tuiles Pouvoirs sont placées face visible sur le côté du plateau. 2
- Les PV temporaires des temples sont placés sur ces derniers. 3
- Le PV permanent du Sanctuaire de tous les Dieux est placé sur ce dernier. 4
- Les autres PV sont placés à côté du plateau de jeu. 5

Chaque joueur choisit une cité et reçoit :

- Un plateau de jeu individuel. 6
- 5 Jetons d'Action. 7
- 1 marqueur de ♁ placé sur la case 5 de l'échelle des Points de Prière. 8
- 12 unités (10 unités à répartir sur sa cité, sur les quartiers comportant une pyramide et dans le respect de la règle du maximum de 5 unités par case. 2 unités restent dans sa réserve). 9
- 6 cartes Combat. 10
- 3 pyramides (celles de niveau 0 restent dans la réserve du joueur). 11

Chaque joueur reçoit une carte ID au hasard. Les cartes ID restantes sont placées à côté du plateau, en une pile face cachée, appelée Pioche. 12

Lors du premier tour, les joueurs déterminent l'ordre aléatoirement. 13

Puis, chaque joueur dans l'ordre du tour répartit 3 points au choix entre ses trois pyramides parmi les combinaisons suivantes : 1 / 1 / 1 ou 2 / 1 / 0.



TOUR DE JEU

Le jeu verra une succession de phases nuit et jour jusqu'à la victoire d'un des joueurs.

A - NUIT (PHASE DE PRÉPARATION) :

- Distribution de 2 Points de Prière
- Distribution des cartes Intervention Divine
- Effets des Pouvoirs de Nuit
- Détermination de l'ordre du tour



B - JOUR (PHASE D'ACTION) :

- Utilisation des Jetons d'Action
- Attribution des Points de Prière et des Points de Victoire permanents du plateau.



Mode Débutant :

En phase de mise en place, seules les tuiles Pouvoirs de niveau 1 sont mises en place, les Pouvoirs de niveau 2 seront mis en place au début de la seconde phase Jour.

Les pyramides ne peuvent évoluer que jusqu'au niveau 2 et pas au-delà.

Le vainqueur est celui obtenant 4 PV au lieu de 8 en fin de phase Jour.

A - PHASE DE NUIT

1 • DISTRIBUTION DES POINTS DE PRIÈRE

Chaque joueur reçoit 2 ♀ (en plus de ses éventuelles tuiles Pouvoir).

2 • DISTRIBUTION DES CARTES ID

Chaque joueur reçoit une carte ID au hasard, distribuée dans l'ordre du tour. Le nombre de cartes que chaque joueur peut avoir en main n'est pas limité.

Jouer une carte ID ne compte pas comme une action. Il est possible de jouer plusieurs cartes ID lors de la même phase, y compris avec le même effet (les cartes se cumulent alors).

La carte ID jouée est défaussée face cachée. Quand la pioche de cartes ID est épuisée, il convient de mélanger la défausse pour créer une nouvelle pioche.

Pour jouer une carte ID, il faut bien veiller à :

- Payer le coût éventuel (1 ♀)
- Respecter le moment où la carte ID peut être jouée.

3 • RÉSOLUTION DES POUVOIRS

Dans l'ordre du tour actuel, chaque joueur applique les effets des tuiles Pouvoirs contenant le symbole Nuit. Exemple : le Pouvoir «Main de Dieu» permettant d'élever d'un niveau une de ses pyramides sans en payer le coût.

4 • DÉTERMINATION DE L'ORDRE DU TOUR

L'ordre du tour sera déterminé de la manière suivante :

- Le joueur ayant le moins de PV détermine la totalité de l'ordre du tour
- En cas d'égalité, le joueur ayant joué précédemment le plus tôt dans l'ordre du tour détermine la totalité de l'ordre du tour.

Au premier tour, l'ordre des joueurs est déterminé aléatoirement.

COMPOSITION D'UNE CARTE INTERVENTION DIVINE

Coût éventuel à payer au moment de l'utilisation
(certaines cartes sont gratuites, d'autres coûtent 1 ♀ lors de leur utilisation)



Effet de la carte
(se référer à la fiche récapitulative)

Phase où la carte peut être jouée :



En phase de jour, à son tour de jeu, sauf lors d'un combat



Lors du tour d'un adversaire, sauf lors d'un combat



Dans un combat où l'on est impliqué



B - PHASE DE JOUR (PHASE D'ACTION)

Chaque joueur dispose de 5 Jetons d'Action.
 Dans l'ordre du tour, chaque joueur pose 1 Jeton d'Action sur l'une des cases Action de son plateau individuel, et en applique IMMEDIATEMENT l'effet.
 Puis, la procédure est répétée jusqu'à utilisation de tous les Jetons d'Action, soit pendant 5 tours de jeu.

IMPORTANT !

La case Action doit être libre, il n'est donc pas possible de placer deux Jetons d'Action sur la même case.
 A la fin des 5 tours de jeu, chaque joueur doit avoir posé au moins 1 marqueur SUR CHACUN des 3 premiers niveaux de la pyramide.

Note :

La case dorée en haut de la pyramide ne sert que pour le Pouvoir «Volonté divine» (jeton doré).



DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES ACTIONS POSSIBLES

1. PRIER

Gagner deux ⚡ immédiatement.

2. FAIRE ÉVOLUER UNE PYRAMIDE

Cette action permet d'augmenter la valeur d'une pyramide.
 Le joueur ne peut augmenter qu'une seule pyramide à la fois. Il est cependant possible d'augmenter une même pyramide de plusieurs niveaux.
 Le coût en ⚡ est égal au niveau supérieur que l'on souhaite obtenir.
 Si l'on augmente la pyramide de plusieurs niveaux, il faut cumuler les coûts.

Effet des pyramides :

- Elles permettent de se téléporter vers un obélisque moyennant 2 ⚡ (voir plus loin).
- Elles permettent d'acheter les tuiles Pouvoirs de la même couleur et du niveau correspondant.
- Une pyramide de niveau 4 octroie 1 PV temporaire.

Un joueur qui contrôle avec une troupe une pyramide adverse s'en octroie tous les avantages (y compris le PV temporaire si c'est une pyramide de niveau 4). Tant qu'il n'a pas récupéré sa pyramide, le propriétaire original ne bénéficie plus d'aucun de ses avantages.

3. ACHETER UN POUVOIR

Cette action permet d'acheter **une** tuile Pouvoir de la couleur indiquée. Pour acheter un autre Pouvoir de la même couleur, il faut donc attendre le prochain tour.
 Les Pouvoirs permettent d'acquérir des avantages dans le jeu et d'orienter sa stratégie en développant sa puissance.

Condition d'achat : Pour acheter une tuile Pouvoir, le joueur doit posséder une pyramide de la même couleur et d'un niveau supérieur ou égal au Pouvoir.

Coût d'achat : Le coût d'achat d'un Pouvoir est égal à son niveau. Un Pouvoir est acheté par le joueur de manière permanente pour toute la partie et ne peut être perdu. Il doit être disposé devant le joueur, bien visible.

Par exemple, pour acheter «Boucliers de Neith», qui est un Pouvoir bleu de niveau 3, il faut disposer d'une pyramide bleue de niveau 3 ou 4. Le coût d'achat est de 3 ⚡ .

Exemple : Pour faire évoluer une pyramide du niveau 2 au niveau 3, cela coûte 3 ⚡ .

Exemple : Pour faire évoluer une pyramide du niveau 1 au niveau 3, le coût sera de 5 ⚡ (2 pour passer au niveau 2 et 3 pour le niveau 3).

➤ **Rappel :** une pyramide de niveau 0 n'est pas placée sur le plateau. Dès qu'elle passe de niveau, elle doit immédiatement être placée sur le quartier encore libre de sa cité.



Les effets des Pouvoirs sont immédiats. Toutefois, certains Pouvoirs ne prendront effet qu'à certains moments du jeu (ex : Pouvoirs de combat, prêtre ou Pouvoirs se résolvant en phase Nuit).

IMPORTANT !

Un joueur ne peut en aucun cas acquérir 2 Pouvoirs strictement identiques.

Cela inclut tous les Pouvoirs ayant les mêmes effets et illustrations, même s'ils sont de couleurs différentes comme «Action divine» et «Point de Victoire».

4. RECRUTER

Dépenser $X \text{ } \text{⚡}$ pour recruter immédiatement X unités. Les unités sont prises de la réserve et placées sur un, deux ou trois quartiers de la cité du joueur.

Si un joueur occupe un quartier adverse :

- Le joueur occupant ne peut pas y recruter d'unités. (On ne recrute que dans sa propre cité).
- Le joueur occupé peut y recruter. De fait, un combat s'engage immédiatement (il s'agira d'une attaque).

IMPORTANT !

Une troupe ne peut être composée que de 5 unités au maximum.

5. SE DÉPLACER / COMBATTRE

L'action «Se déplacer» permet de déplacer **1** troupe.

Il n'est pas obligatoire de déplacer toutes les unités de la troupe, il est possible d'en laisser en chemin. De plus, le joueur peut récupérer des Unités qui se trouveraient sur les cases traversées par la troupe sans toutefois dépasser la capacité de déplacement initiale.

Par défaut, la capacité de déplacement d'une troupe est d'**1** case.

Cette capacité peut être augmentée :

- Grâce à des Pouvoirs pour toutes les troupes d'un joueur.
- Grâce à une créature pour la troupe accompagnant la créature.
- Grâce à une carte ID pour un mouvement donné.

Une troupe peut se déplacer de trois manières :

A) Déplacement terrestre

Le joueur déplace une ou plusieurs unités d'une même troupe vers une case adjacente.

B) Ports

Il est possible de traverser le Nil entre deux ports reliés par une flèche.

Cela compte comme une action de mouvement d'une case, sans aucun surcoût.

C) Utilisation de la téléportation par une pyramide

Un joueur peut téléporter une troupe à partir d'une pyramide (de son territoire ou d'un territoire adverse) vers une case où se trouve un obélisque.

- Le joueur doit dépenser $2 \text{ } \text{⚡}$.
- Se téléporter ne consomme pas de capacité de déplacement.

Dans la limite de sa capacité de déplacement et de ses ressources en ⚡ , la troupe peut alterner téléportation par une pyramide, déplacement terrestre et utilisation d'un port dans un même déplacement, sans aucune restriction.

COMPOSITION D'UN POUVOIR

Niveau : indique le niveau de la carte, sa couleur (bleu, rouge ou blanc) et son coût (1 à 4 ⚡)

Rappel de la couleur

Effet de la carte (se référer à la fiche récapitulative)

Phase où le pouvoir est actif :



En phase de jour



En phase de nuit



Lors d'un combat



➤ **Rappel :** Le contrôle d'une pyramide adverse autorise l'achat de tuiles Pouvoirs de la couleur et du niveau de la pyramide contrôlée.



Exemple :

Claire souhaite déplacer sa troupe de sa cité vers le temple de la rive est du Nil.

Elle a deux solutions :

A- Utiliser la téléportation : Claire paie $2 \text{ } \text{⚡}$ et téléporte directement sa troupe sur le temple concerné.

B- Ne pas utiliser la téléportation : La troupe de Claire doit alors disposer d'une capacité de mouvement de 3 (c.f. schéma). Cette capacité de mouvement est par exemple atteinte si Claire possède le pouvoir **Célérité** et la **Guivre du Désert** associée à cette troupe.

Claire économiserait alors $2 \text{ } \text{⚡}$ pour arriver au même endroit.



Les murailles :

Les cités des joueurs sont entourées de murailles. Il n'est possible de pénétrer dans la cité d'un autre joueur que si la troupe **commence** son déplacement à partir d'une case adjacente à la muraille (il n'est donc pas possible de se déplacer puis d'entrer dans une cité adverse). Les murailles de la cité de départ d'un joueur sont sans effet pour ce joueur.

Attaque !

A tout moment du déplacement, si la case d'arrivée ou de passage est occupée par une troupe ennemie, un combat est nécessairement résolu et le mouvement s'arrête.

➤ *Exception aux murailles : la capacité Passe Muraille annule cette restriction.*

➤ *Précision : si avant un combat, le défenseur utilise la carte ID «Fuite», le combat n'a pas lieu et l'attaquant peut donc poursuivre son mouvement.*

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

Au début du combat, l'attaquant et le défenseur choisissent chacun 2 cartes Combat :

- La première carte est immédiatement défaussée face cachée.
- La deuxième carte est jouée lors du combat.

Chacun peut également ajouter à cette carte Combat une ou plusieurs cartes ID. Elles sont cachées derrière la carte Combat.

Puis, les joueurs révèlent leur carte Combat. S'il y a des cartes ID, elles sont révélées aussi. Pour qu'elles soient prises en compte, le joueur doit pouvoir dépenser le nombre de \dagger éventuellement requis.

Après le combat, la carte jouée est défaussée, face cachée ou face visible, au choix des joueurs en début de partie. Lorsque les 6 cartes Combat ont été défaussées, le joueur les reprend toutes en main immédiatement.

COMPOSITION D'UNE CARTE COMBAT

Valeur de Force	
Valeur de Dégât	
Valeur de Protection	

Exemple :

Jacques déplace sa troupe jusqu'au temple occupé par la troupe de Guillaume.

- Jacques est l'attaquant.
Troupe : 5 unités.
Pouvoirs :
• **Chargez !** (+1 Force en attaque)
• **Lames de Neith** (+1 Force dans tous ses combats).
Sa Force de base est donc de 7 (5+1+1).
- Guillaume est le défenseur.
Troupe : 4 unités.
Créature : **Eléphant Ancstral** (+1 Force à la troupe).
Sa Force de base est donc de 5 (4+1).

Les deux joueurs choisissent secrètement deux cartes Combat, face cachée : la première est défaussée et la seconde est jouée.

- Jacques joue sa carte Combat : **3 Force et 2 Dégât**.
Il ne joue pas de carte ID.
- Guillaume joue sa carte Combat : **2 Force et 2 Protection** et deux cartes ID qu'il cache derrière sa carte combat : **Mur de bronze et Furie guerrière**.

Les deux joueurs dévoilent simultanément leurs cartes et annoncent leurs valeurs de combat :

DÉTERMINATION DU VAINQUEUR

La valeur de combat de chaque joueur est déterminée en cumulant :

- Le nombre d'unités dans la troupe
- La valeur de force de la carte Combat choisie
- Les éventuels bonus d'attaque ou de défense des Pouvoirs des joueurs
- Les éventuels bonus des créatures engagées dans ce combat
- Les éventuels bonus de combat des cartes ID

Le joueur avec la valeur de combat la plus élevée remporte le combat.

➤ *Précision : en cas d'égalité, c'est le défenseur qui remporte le combat.*

CALCUL DES PERTES

Chaque carte Combat a une Valeur de Dégât et une Valeur de Protection. Ces valeurs peuvent être augmentées par des cartes ID, des Pouvoirs et des créatures.

Le gagnant du combat tout comme le perdant perdent autant d'unités que la valeur totale de Dégât de leur adversaire, minorée de leur valeur totale de Protection.

Il est possible que le gagnant du combat perde toutes ses unités. Il est toujours considéré comme vainqueur, même s'il reste des survivants au défenseur.

POINT DE VICTOIRE

L'attaquant, s'il ressort vainqueur du combat remporte un PV permanent de combat si et seulement s'il a au moins une unité survivante au combat.

L'attaquant qui perd le combat ne gagne pas de PV.

Le défenseur ne gagne pas de PV, même s'il gagne le combat.



RETRAITE

Le joueur vaincu peut décider de Renvoyer sa Troupe (voir ci-dessous) soit de battre en retraite. S'il décide de battre en retraite, le vainqueur choisit le territoire adjacent libre de toute unité adverse sur lequel sa troupe est repoussée. Si aucun territoire n'est disponible, il n'est pas possible de battre en retraite.

RENOYER SA TROUPE

Le vainqueur tout comme le vaincu ont la possibilité de renvoyer auprès de leur Dieu leur troupe survivante après une bataille.

Le joueur qui utilise cette possibilité gagne alors 1 ♣ par unité. Ces unités sont remises dans sa réserve. Elles pourront être normalement enrôlées par la suite.

Il n'est pas possible de renvoyer une partie des unités d'une troupe et de laisser les autres.

LES CRÉATURES

Les créatures sont au nombre de sept. Elles octroient des avantages aux troupes qu'elles accompagnent. Une créature est acquise en achetant la tuile Pouvoir correspondante.

Le joueur peut immédiatement poser cette créature sur l'un des trois quartiers de sa cité de départ, à condition d'avoir au moins une unité présente sur ce quartier.

Sinon, la créature est posée devant le joueur, sur la tuile Pouvoir qui lui correspond.

IMPORTANT !

Il ne peut jamais y avoir plusieurs créatures d'un même joueur sur la même case, y compris sur l'un des quartiers de sa cité.

Une créature ne comptant pas comme une unité :

- Elle n'est pas concernée par la limite de 5 unités par case.
- En combat, seuls ses bonus sont ajoutés à la force de la troupe.

Une créature n'est jamais détruite. Si la dernière unité accompagnant une créature est détruite, la créature revient immédiatement sur un territoire de départ contenant une troupe. Sinon, elle est mise en réserve sur sa tuile Pouvoir.

Créature en réserve

Une créature en réserve apparaîtra obligatoirement sur un quartier de la cité du joueur lors de sa prochaine action Recrutement. Si plusieurs créatures sont en réserve, le joueur choisit celle qui rentre en jeu en premier.

CONTRÔLES DES TEMPLES

Le joueur qui, à l'issue d'un combat, ou d'un déplacement, contrôle un temple reçoit un PV temporaire correspondant au temple concerné. Pour contrôler un temple, il doit avoir au minimum une unité dessus. Dès l'instant où il n'a plus d'unité sur un temple, il doit rendre le PV correspondant.

- Force de Jacques : 10 (7+3 de sa carte)
- Force de Guillaume : 9 (5+2 de sa carte+2 de la carte ID. Il doit par ailleurs payer un ♣ pour cette carte ID).

Jacques est le vainqueur du combat.

Les dégâts :

- Jacques inflige 2 Dégât à Guillaume mais celui-ci possède une protection de 3 (sa carte + l'éléphant). Guillaume ne perd donc aucune unité mais n'infligera aucun dégât.

Jacques est vainqueur, il était attaquant et a encore des unités présentes sur le terrain. Il gagne donc un PV permanent.

Guillaume choisit de renvoyer sa troupe : il récupère 4 ♣ et pose sa créature en réserve.

Jacques pourrait également renvoyer sa troupe mais il préfère rester sur place.

Toutes les cartes jouées sont défaussées.

COMPOSITION D'UNE CARTE CRÉATURE

Niveau : indique le niveau de la carte, sa couleur (bleu, rouge ou blanc) et son coût (1 à 4 ♣)

Capacités de la créature

Phase où le pouvoir est actif

Augmente la capacité de mouvement (pour la troupe liée)

Effet de la carte (pour certaines cartes créatures il n'y a pas d'effet spécifique)



➤ *Rappel : Le Sanctuaire de tous les Dieux n'est pas un temple.*



ATTRIBUTION DES POINTS DE PRIÈRE ET DE VICTOIRE PERMANENTS

Dès que les joueurs ont terminé leur tour de jeu, on procède à la distribution des Points de Victoire et de Prière.

- Le joueur contrôlant le Temple du Delta peut retirer une unité et la remettre dans sa réserve : il reçoit alors 5 . Il conserve le jeton PV temporaire correspondant.
- Les joueurs contrôlant les autres temples reçoivent 2 ou 3 .
- Le joueur contrôlant le Sanctuaire de tous les Dieux peut retirer deux unités et les remettre dans sa réserve : il reçoit alors 1 PV définitif.
- Tout joueur contrôlant au moins 2 temples (le Sanctuaire de tous les Dieux n'est pas un temple) reçoit 1 PV définitif.

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur possède au moins 8 PV (ou 10 selon le choix fait au départ) en fin de Phase Jour, il est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est (dans l'ordre) :

- Le joueur ayant le plus de PV.
- Le joueur ayant le plus de PV de combat.
- Le joueur ayant joué précédemment le plus tôt dans l'ordre de la dernière phase d'action.

CONSEILS TACTIQUES

ATTAQUER !

Dans une partie de Kemet, l'attentisme n'est généralement pas une stratégie payante. L'un des moyens les plus fréquents de gagner un point de victoire est de gagner un combat en tant qu'attaquant. Cela veut donc dire qu'il est parfois opportun d'abandonner une position qui vous semble pérenne pour tenter votre chance et aller attaquer votre adversaire. Cela veut également dire que chacune de vos troupes est une cible potentielle.

Une partie de Kemet peut être très rapide (généralement de 4 à 7 tours), et vous aurez beau avoir accumulé les pouvoirs devant vous, si ce sont vos adversaires qui contrôlent des temples et récupèrent des Points de Prière et de Victoire à chaque fin de tour, vous risquez fort de ne pas accéder à la victoire.

RENOYER SA TROUPE

Après un combat, il est souvent tentant de vouloir conserver sa position et ainsi occuper un temple rudement gagné. Il convient toutefois de se demander si sa troupe ne devient pas une cible trop facile pour un adversaire. En effet, une unité isolée sur un temple équivaut quasi-systématiquement à offrir sur un plateau un point de victoire au prochain joueur qui viendra vous attaquer.

Une troupe renvoyée auprès d'un Dieu équivaut à récupérer des Points de Prière pour mieux enrôler et réattaquer ensuite.

FAQ

DÉPLACEMENT

Q : Puis-je téléporter une créature seule ?

R : Non, car dès que la créature n'est plus accompagnée d'une ou plusieurs unités, elle retourne en réserve sur sa carte Pouvoir jusqu'au prochain recrutement.

POUVOIRS ROUGES

Q : **Blessure divine** : Puis-je défausser une des cartes ID que j'ai jouée en même temps que ma carte Combat pour gagner +1 Force ?
R : Non

POUVOIRS BLEUS

Q : **Guivre du désert** : La guivre du désert annule-t-elle toutes les capacités d'une créature adverse engagée dans le combat ?
R : Oui. Si votre troupe accompagnée de la guivre affronte une troupe accompagnée d'une autre créature, on agit comme si cette autre créature ne participait pas au combat.

Q : **Prescience** : Mon adversaire doit-il me montrer également les éventuelles cartes ID qu'il compte jouer en combat ?
R : Non. La prescience vous permet de connaître uniquement la carte Combat de votre adversaire.

Q : **Volonté divine** et **Action divine** : Si un joueur possède ces deux Pouvoirs, peut-il jouer ses 2 jetons supplémentaires en plus de son jeton de base dans le même tour ?
R : Oui, il jouera alors 3 actions l'une après l'autre. Pour rappel, tout comme les jetons de base, les jetons supplémentaires sont posés sur des cases libres.

POUVOIRS BLANCS

Q : **Vision** : Son effet se cumule-t-il avec le don divin ou le Pouvoir de la momie ?
R : Non. Seule la première carte ID est choisie parmi 5. Les cartes supplémentaires piochées grâce à un autre pouvoir ne sont pas choisies parmi 5.

Q : **Vision** : Que doit-on faire des 4 cartes non conservées par le joueur ?
R : Elles sont reposées sur la pile de pioche, puis cette dernière est mélangée.

Q : **Prêtre de Râ** : Permet-il d'obtenir un Pouvoir gratuitement ?
R : Oui. La solution est la même concernant la prêtresse.

Q : **Prêtre de Râ** : Si j'augmente plusieurs niveaux d'une de mes pyramides, me permet-il d'économiser 1 Point de Prière par niveau atteint ?
R : Non, l'économie de 1 Point de Prière s'entend

par action. Donc pour l'action « augmenter le niveau d'une pyramide » quel que soit le nombre de niveaux d'élévation, le joueur n'économisera qu'un seul Point de Prière.

INTERVENTION DIVINE

Q : Puis-je jouer un **Veto** contre une carte ID utilisée en combat ?
R : Non

Q : L'effet de **Fuite** me permet-il de me déplacer sur le territoire d'où vient la troupe qui m'attaque ?
R : Oui

DIVERS

Q : A quoi sert la case au sommet de la pyramide de mon plateau individuel ?
R : Il s'agit de la case où sera placé le jeton lié au pouvoir **Volonté Divine**. Ce jeton sera joué à chaque tour en même temps qu'un jeton normal. Il s'agira alors de choisir l'action que vous souhaitez effectuer (se déplacer ou recruter pour cette volonté Divine).

Des questions, des précisions, des suggestions ? Retrouvez la FAQ mise à jour sur matagot.com ! Pour toute autre requête, n'hésitez pas à nous contacter par mail sur contact@matagot.com

REMERCIEMENTS :

Nous tenons à adresser un grand merci à tous ceux qui se sont impliqués pour que ce projet aboutisse.

Tout d'abord, ceux qui ont pris de leur temps pour tester le jeu, le critiquer, le faire évoluer et donc l'améliorer. Parmi ces personnes trop nombreuses pour être toutes citées ici, nous remercions tout particulièrement Claire Montagne et Fred « izdead » Pfister. Mais aussi Mathieu et Yann, ainsi que Richard Steinecker, Fred Zindy, Steeve Sittler, les Philiboyes, les loliteux...

Ensuite, un grand merci à toute l'équipe des éditions du Matagot, pour son énergie et son implication (nous n'avons jamais échangé autant de mails de notre vie) : à Doria et Barbara notamment, mais plus spécifiquement à Arnaud pour son hyper réactivité et à Hicham pour son travail de l'ombre.

C'était un véritable plaisir de voir « Horus et ses potes se mettent sur la gueule » devenir « Kemet ». Le résultat est enchanteur.

En espérant n'avoir oublié personne, ce qui serait étonnant, tant ce travail fut de longue haleine...

Jacques et Guillaume

