



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

KEMET – BLUT & SAND (2-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle einer ägyptischen Gottheit: Anubis, Bastet, Horus, Wadjet oder Sobek und ihrer Armeen im Kampf um Kemet. Ihr ringt um den wertvollen Ruhm, um zur mächtigsten Gottheit aufzusteigen. Sobald einer von euch 9 Ruhm erlangt hat, endet das Spiel. Wer dann den meisten Ruhm hat, gewinnt!

SPIELAUFBAU

Siehe **Seite 2 & 4-5** Anleitung. Spielt ihr mit der Erweiterung **Buch der Toten** und den darin enthaltenen grünen **Machtplättchen**, müsst ihr ebenso die **Unterwelt-Tafel** auslegen. Legt zusätzlich **europäische Ehre-Marker** auf Feld 9 der **Ehreliste** auf der **Unterwelt-Tafel**.

HIERARCHIE DER REGELN

01. Göttliche Intervention
02. Machtplättchen
03. Erweiterungsregeln
04. Grundspielregeln

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Aktionsmarker (Silber/Gold):**
Mit ihnen erhältst Du einmalig eine 2./3. Aktion in deinem Zug. Der **goldene Aktionsmarker** darf nur in die Spitze deiner **Aktionspyramide** gespielt werden.
- **Aktionspyramide:**
Die **Pyramide** auf deinem Spielertableau.
- **Armee:**
Bis zu **5 Soldaten** + **1 Kreatur**.
- **Farbe:**
Schwarz, Rot, Blau, Weiß und Grün.
- **Freie Zone:**
Eine Zone ohne jegliche Einheiten.
- **Gebetspunkte (GP):**
Werden durch Ankh dargestellt und sind die zentrale Ressource im Spiel. Maximal **11 Gebetspunkte** möglich.
- **Göttliche Intervention (GI):**
Effektkarten, die in der angegebenen Phase (Tag, Nacht, Kampf) mit einer Kreatur oder anhaltend) gespielt werden können (jederzeit, außer im Kampf).
- **Häfen:**
Es gibt **Militärhäfen** (rot) und **Handelshäfen** (blau).
- **Heiligtum aller Götter:**
Dies zählt **nicht** als **Tempel**.
- **Karten:**
Es gibt **kein Handkartenlimit**. Die Anzahl deiner Handkarten musst Du auf Verlangen jedoch vorzeigen.
- **Kontrolle:**
Distrikte in deiner **eigenen Stadt kontrollierst** Du automatisch, solange sie nicht von Gegnern besetzt sind. Alle anderen Zonen kontrollierst Du durch **Anwesenheit deiner Armee**.
- **Machtzuwachs:**
Immer, wenn du eine **Pyramide** einer neuen **Farbe** in einer

deiner Städte errichtest, platziert du einen **Machtzuwachs**-Anzeiger der entsprechenden **Farbe** auf deinem Spielertableau.

- **Nil:**
Dieser ist keine Zone und kann nicht betreten werden.
- **Obelisken:**
Spieler können Einheiten von **kontrollierten Pyramiden** zu **Obelisken** teleportieren.
- **Pyramiden:**
Pyramiden haben 4 Level. Mit jedem **Machtzuwachs** einer **Pyramide** steigt auch ihr Level. Nicht gebaute **Pyramiden** haben Level 0.
- **Ruhm:**
entscheidet über Sieg oder Niederlage. **Eckige Ruhm-Plättchen (Dominanz/Kampf)** sind permanent, **runde Ruhm-Plättchen** (Tempel/Pyramiden) sind eroberbar und können verloren gehen.

Dominanz-Ruhm: Machtplättchen, **Heiligtum aller Götter, Tempelkontrolle** bei Nacht.
—
Kampf-Ruhm: Als Angreifer im Kampf gewinnen.
—
Tempel-Ruhm: Solang Du einen **Tempel** kontrollierst.
—
Pyramiden-Ruhm: Für jede kontrollierte Level 4-Pyramide.

- **Schaden:**
Kritischer Schaden (schwarz) kann nicht geblockt werden. **Normaler Schaden** (Rot) wird durch **Schilder** (blau) geblockt.
- **Schiffahrt:**
Bewege deine Armee von einem Hafen zu einem anderen.

*Du kannst **nur den Militärhafen (rot) deiner eigenen Stadt** ansteuern.*

- **Soldatenlimit:**
Max. 5 Soldaten deiner Armee pro Zone/Distrikt.
- **Soldaten verlieren/entfernen:**
Du verlierst Soldaten immer nur durch **Schaden** von Gegnern. **Entfernte Soldaten** gelten **nicht** als **verlorene Soldaten**.
- **Städte:**
Jede Stadt besteht aus 3 Distrikten.
- **Teleportation:**
Zahle **2 GP**. Bewege eine **Armee** von einer **kontrollierten Pyramide** zu einem **beliebigen Obelisken**.
- **Tempel:**
asd
- **Veteranenplättchen:**
Diese kannst Du gegen Vorteile in der Nacht eintauschen.

SPIELABLAUF

Jede Spielrunde in Kemet besteht aus 2 Phasen: **Tag** (Aktionsphase) und **Nacht** (Verwaltungsphase).

TAG (AKTIONSPHASE)

Jeder Spieler führt in Spielerreihenfolge je **1 Aktion** auf seiner

Pyramide aus, bis alle Spieler **5 Aktionen** durchgeführt haben. Dabei **muss jedes Level** der **Pyramide** auf deinem Spielertableau genutzt werden. Folgende Aktionen stehen zur Auswahl:

- I. **Beten:** Erhalte **2 Gebetspunkte**.
- II. **Machtzuwachs**
- III. **Pyramide errichten**
- IV. **Rekrutieren**
- V. **Bewegen**
- VI. **Kampf abhandeln**

NACHT (VERWALTUNGSPHASE)

In der Nacht handelt ihr gemeinsam 9 Schritte ab:

- I. **Kontrollierst du das Heiligtum aller Götter?**
Du darfst 2 deiner Soldaten von dort zurück in deinen Vorrat stellen, um 1 permanenten **Dominanz-Ruhm** zu erhalten.
- II. **Kontrollierst du den Nil-Delta-Tempel?**
Du darfst 1 deiner Soldaten von dort zurück in deinen Vorrat stellen, um **5 GP** zu erhalten.
- III. **Kontrollierst du 2 Tempel?**
Erhalte 1 permanenten **Dominanz-Ruhm**. Auch mehrfach möglich.
- IV. **Tempel-Gebete:**
Erhalte **GP** von deinen kontrollierten normalen **Tempeln**.
- V. **Allgemeine Gebete:**
Erhalte **2 GP**.

Veteranenplättchen: Ausgeben, um **je 1 GP** zu erhalten.

- VI. **Göttliche Intervention:**
Zieht in Spielerreihenfolge je 1 neue **GI-Karte**.

Veteranenplättchen: 2 Ausgeben, um je 1 neue **GI** zu ziehen.

VII. Einberufung

Veteranenplättchen: Platziere **je 1 Soldaten** aus deinem Vorrat in einen Distrikt (ohne Gegner) deiner Stadt.

*Wirf alle übrigen **Veteranenplättchen** ab!*

- VIII. **Erweckung:**
Entferne alle Aktionsmarker von deinem Spielertableau.
- IX. **Schicksal:**
Schieb die **Reihenfolgemarker nach unten**. Anschließend sucht sich der Spieler mit dem **wenigsten Ruhm** eine Position in der Spielerreihenfolge aus. Verfährt so weiter, bis alle Spieler eine Position gewählt haben.

Gleichstand: Es darf der Spieler zuerst wählen, der auch in der vorherigen Runde zuerst dran war.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald Du zu **Beginn deines Zuges** insgesamt 9+ **Ruhm** besitzt. Der Spieler mit dem meisten Ruhm gewinnt!

AKTIONEN IM DETAIL

[I] BETEN

Erhalte **2 GP**.

[II] MACHTZUWACHS

01. Kaufe 1 neues **Machtplättchen** für **GP**. Es ist sofort aktiv.

*Du musst eine **Pyramide** in der Farbe des **Machtplättchens kontrollieren** – auch in fremden Städten möglich.
—
Das **Level** des **Machtplättchens** darf das **Level** der entsprechend farbigen **Pyramide** nicht übersteigen.*

02. Platziere 1 **Machtzuwachs**-Anzeiger der entsprechenden Farbe auf deinem Spielertableau.

*Pro Runde **nur 1 Machtplättchen** pro Farbe.*

***Nur 1 Exemplar** pro **Machtplättchen** pro Spieler - selbst bei unterschiedlicher Farbe der **Machtplättchen**!*

KREATUREN

Kaufst du ein solches **Machtplättchen**, darfst du die **Kreatur** **sofort** zu einer Armee in einem deiner Distrikte bzw. in deinen Vorrat stellen. Du darfst sie zu einer Armee stellen, sobald sich eine deiner Armeen in einem deiner Distrikte befindet.

*Zu **Beginn deines Zuges** darfst Du als 1. Handlung **Kreaturen** in deinen Distrikten mit **Kreaturen** in deinem Vorrat tauschen.*

- Eine **Kreatur** kann ohne **Armee** nicht existieren -> **Vorrat**.
- Die **Armee** erhält den Effekt des **Machtplättchens**.
- Eine **Kreatur** zählt nicht gegen das **Soldatenlimit** von 5.
- **Nur 1 Kreatur** pro Armee.

[III] PYRAMIDE ERRICHTEN

Zahle **GP** entsprechend der Level der **Pyramide**, die Du bauen möchtest. Maximal sind **3 Pyramiden** pro **Stadt** möglich.

Level 2 -> Level 3 = 3 GP.
Level 1 -> Level 3 = 2 GP + 3 GP = 5 GP.

- Erhalte den **Machtzuwachsmarker** der Farbe der **Pyramide**.
- **Pyramiden** mit **Level 4** gewähren bei Kontrolle 1 **Pyramiden-Ruhm**.
- Ermöglicht **Teleportation** zu einem **Obelisken**.

[IV] REKRUTIEREN

Zahle **GP** entsprechend der **Anzahl an Soldaten**, die Du aus deinem Vorrat in deine Distrikte stellen möchtest. Anschließend kannst Du auch **Kreaturen** aus deinem Vorrat dazu stellen.

Befinden sich gegnerische Einheiten in deinen Distrikten, wird anschließend ein Kampf ausgelöst.

→ **Buch der Toten:** Statt Soldaten in deine Distrikte zu stellen, darfst du sie direkt in eine Zone stellen, in der eine deiner Avatare (siehe S. 6) steht. Die Anzahl Soldaten, die du so direkt zu deinem Avatar stellen darfst, ist abhängig von deinem Verderben-Wert (also 1, 2 oder 3 Soldaten maximal).

[V] BEWEGEN

Führe 1 Bewegung mit 1 Armee. Dabei kannst Du **1 Bewegungspunkt und 1 Teleportation** beliebig kombinieren. Pro Bewegungspunkt bewegst Du dich in 1 angrenzende Zone oder führst eine Schifffahrt durch.

- Du darfst **GLs** verwenden, um deine Reichweite zu erhöhen.
- Du darfst einen Teil deiner Reichweite verfallen lassen.
- Du darfst einzelne Soldaten (+ Kreatur) zurücklassen oder aufsammeln. Dabei bleibt die ursprüngliche Reichweite gleich.
- Eine Stadtmauer kannst du nur überwinden, wenn deine Armee vor der Bewegung direkt angrenzend zu der Mauer steht.
- Beendest Du deine Bewegung auf einem nicht kontrollierten Tempel, erhältst Du sofort den runden Tempel-Ruhm.

Diesen behältst Du, solange Du den Tempel kontrollierst.

→ Kontrollierst Du eine gegnerische Level 4-Pyramide, erhältst Du auch den runden Pyramiden-Ruhm.

Diesen behältst Du, solange Du die Pyramide kontrollierst.

→ **Während der Bewegung** darfst du das **Soldatenlimit** überschreiten.

Sobald deine Armee eine Zone mit einer gegnerischen Armee betritt, musst du einen Kampf abhandeln. Alle übrigen Bewegungspunkte verfallen!

[VI] KAMPF ABHANDELN

01. Vorbereitung:
1 Kampfkarte verdeckt ausspielen + **1 Kampfkarte verdeckt** ablegen. Spiele ebenfalls **GLs mit Kampfsymbol**.

02. Aufdecken:
Deckt eure **Kampfkarten** und **GLs gleichzeitig** auf. **GLs** müssen zusätzlich gezahlt werden.

Nur GLs mit Kampf-Symbol sind hier erlaubt!

03. Gewinner bestimmen:

Prüft die finale Kampfstärke und legt **Gewinner** und **Verlierer** fest: **+1 pro Soldat**. +X für Effekte der **Kampfkarte, Machtplättchen, Kreatur, GLs**.

+1 in einem Distrikt deiner Stadt.

04. Schaden zufügen:
Erst **kritischer Schaden** (schwarz), dann **normaler Schaden** (rot) minus **Schilde** (blau) abhandeln. Dein Gegner verliert nach beiden Schritten sofort entsprechend viele Soldaten.

Die Kampfkarte „Kritischer Schaden -2“ bedeutet, dass Du selbst 2 kritischen Schaden erleidest.

05. Kampfbende Verlierer:

Auflösen: Stelle **überlebende Soldaten** in deinen Vorrat zurück und erhalte entsprechend viele **GP -1**.

Rückzug: Der **Gewinner** entscheidet, in welche **angrenzende leere Zone** sich deine **überlebenden Soldaten** zurückziehen.

Du darfst nie in der Zone verbleiben, selbst wenn der Gewinner jetzt hier keine Armee mehr hat!

06. Belohnung:

Angreifer = Gewinner (mit mind. 1 Soldat): **1 Kampf-Ruhm**.

Verteidiger = Gewinner: **1 Veteranenplättchen**.

Kein Ruhm erhalten? Erhalte **1 Veteranenplättchen**.

Gewinner erhält eroberten Ruhm (Tempel- / Pyramiden-Ruhm).

07. Kampfbende Gewinner:

Auflösen (optional): Stelle **überlebende Soldaten** in deinen Vorrat zurück und erhalte entsprechend viele **GP -1**.

08. Aufräumen: Wirf deine gespielten Karten ab.

BUCH DER TOTEN

Diese Erweiterung bringt **grüne Machtplättchen** ins Spiel. Diese haben sehr starke Fähigkeiten, müssen jedoch durch **Opferung eigener Soldaten** bezahlt werden.

EHRE & VERDERBEN

Dein aktueller Ehre-Wert (9-0) zeigt automatisch deinen Verderben-Wert. Verlierst Du Ehre und bist bereits bei 0, so musst Du 1 GP pro Ehre zahlen.

Unterhalb deines Ehre-Wertes ist die Verderben-Tabelle. Dort findest Du deinen aktuellen Verderben-Wert (1/2/3) und den entsprechenden Ruhmverlust (0/1/1)

Je nach Verderben-Wert musst du jeweils 1 permanenten Ruhm verlieren (Dominanz/Kampf).

So verlorener Ruhmesmarker werden auf den kleinsten Wert der nächst höheren Ruhmesstufe gelegt: Verderben 2 auf Feld 5, Verderben 3 auf Feld 2. Sobald Du genügend Ehre zurück-erlangst, erhältst Du auch den Ruhmesmarker zurück.

Hast du keinen Ruhm verloren (weil du keinen hattest), und erhältst aber Ruhm, während du noch in einem Bereich mit Ruhmverlust bist, musst du diesen gerade erhaltenen Ruhm auch sofort verlieren. Lege ihn auf das kleinste erreichte Feld.

OPFER-FÄHIGKEIT

Bevor Du eine **Opfer-Fähigkeit** eines **grünen Machtplättchens** aktivierst, musst Du 1 Soldaten opfern:

→ **Entferne 1 Soldaten** vom Spielplan/aus dem Vorrat.

→ Stelle diesen Soldaten oben auf die **Unterwelt-Tafel**.

→ **Verliere 1 Ehre**.

GEOPFERTE SOLDATEN

Immer, wenn Du **Einheiten rekrutierst**, darfst Du **1 GP** zahlen, um **1 Soldaten** aus der **Unterwelt** in deinen **Vorrat** zurückkehren zu lassen. Auch mehrfach möglich.

Das ist keine Aktion und geschieht zusätzlich.

ÄNDERUNG AKTION REKRUTIEREN

Statt Soldaten in deine Distrikte zu stellen, darfst du sie direkt in eine Zone stellen, in der eine deiner Avatare (siehe S. 6) steht. Die Anzahl Soldaten, die du so direkt zu deinem Avatar stellen darfst, ist abhängig von deinem Verderben-Wert (also 1, 2 oder 3 Soldaten maximal).

AVATARE

Avatare zählen nicht als Kreaturen, haben aber folgende Eigenschaften:

- Bei Kauf des Machtplättchens kommen Avatare nur in deinen Vorrat. Sie müssen mit der **goldenen Aktion** erst beschworen werden.
- Avatare brauchen **keine begleitende Armee**.
- Die Armee des Avatars kann **keine Kreatur** erhalten.
- Die Armee des Avatars kann **nicht aufgelöst** werden.
- Die Armee des Avatars kann Soldaten als **Anhänger** haben.
- Avatare kommen nur **zurück in den Vorrat**, wenn sie sich nicht zurückziehen können der getötet werden.

ANHÄNGER

Soldaten in der Armee des Avatars werden als Anhänger an diesen **gebunden**, bis sie in den Vorrat zurückkehren.

- Maximale Anzahl der Anhänger = Verderben-Wert.
- Anhänger dürfen **direkt in die Zone des Avatars** rekrutiert werden.
- **+1 Kampfstärke** pro Anhänger.
- Im Kampf erleiden **zuerst die Anhänger** Schaden, dann der Avatar.

LEBENSUNKTE

Lebenspunkte sind durch die Urne symbolisiert.

Um einen Avatar zu verlieren, muss er seine vollen Lebenspunkte innerhalb 1 Kampfes verlieren.

AVATARE BESCHWÖREN

Wenn du das Machtplättchen eines Avatars kaufst, stelle den zugehörigen Avatar in deinen Vorrat.

Einen Avatar zu beschwören ist eine Aktion für das **goldene Aktionsfeld**, wie auf dem Machtplättchen angegeben.