

# KOMET

EIN SPIEL VON JACQUES BARIOT UND GUILLAUME MONTIAGE,  
ILLUSTRIERT VON DIMITRI BIELAK, EMILE DENIS UND NICOLAS FRUCTUS  
FÜR 2 BIS 5 SPIELER AB 13 JAHREN. SPIELDAUER: 60 MINUTEN

Das Ägypten des Altertums, jedoch versetzt in eine fantastische Parallelwelt: Gewaltige Götter senden ihre Heere aus, um epische Schlachten zu schlagen. In der Wüste oder am Fuß der gigantischen Tempel setzen sie ihre mannigfaltigen Kräfte ein, um mithilfe von Truppen und Fabelwesen den Sieg zu erringen.

## SPIELZIEL

Ziel ist es, 8 Siegpunkte zu erringen (für ein kurzes Spiel) oder 10 Siegpunkte (langes Spiel). Vor Spielbeginn muss man sich für eine Variante entscheiden.

## SPIELELEMENTE

### SPIELPLAN

Der Spielplan ist doppelseitig. Eine Seite wird bei 3 oder 5 Spielern benutzt, die andere bei 2 oder 4 Spielern (schnell unterscheidbar sind die Seiten durch die entsprechenden Zugfolgeleisten am oberen Rand).

**Bei 2 und 3 Spielern wird das rechte Flussufer des Nils nicht bespielt.**



5 Spieler



4 Spieler



3 Spieler



2 Spieler

Der Spielplan ist unterteilt in Felder: Wüstenfelder und Spezialfelder (Spielerstädte, Tempel und Heiligtum der Götter). Außerdem beeinflussen Häfen und Obelisken, die sich auf manchen Feldern befinden, die Bewegung.



### SPIELERSTÄDTE:

Jeder Spieler besitzt eine Stadt, die drei Stadtteile hat. Ein Stadtteil besteht aus einem Feld, das einen Platz für eine Pyramide enthält.

Jeder Stadtteil ist von einer Mauer umgeben (siehe Seite 22).



### TEMPEL:

Wer einen Tempel in seinem Besitz hat, erhält 1 zeitweiligen Siegpunkt sowie Gebetspunkte. Darüber hinaus erhält man 1 dauerhaften Siegpunkt, wenn man am Ende einer Tagphase (wird noch erklärt) zwei oder mehr Tempel besitzt.



### HEILIGTUM DER GÖTTER:

Das Heiligtum der Götter gilt nicht als Tempel. Der Spieler, der es besitzt, kann zwei Einheiten opfern, um 1 dauerhaften Siegpunkt zu erhalten.



### OBELISKEN:

In allen Tempeln, dem Heiligtum der Götter und in einigen Wüstenfeldern steht ein Obelisk.



### HÄFEN:

Die Häfen erlauben die Überquerung des Nils, stellen aber kein eigenes Feld dar.

### Inhalt:

- 1 Spielplan
  - 48 Fähigkeitsplättchen (16 weiße, 16 rote, 16 blaue)
  - 7 Kreaturfiguren: Sphinx, Phönix, Priester mumie, Dämonenskorpion, Riesenskarabäus, Wüstenschlange und Ur-Elefant.
  - 35 Karten  
göttliche Intervention
  - 32 Kampfkarten, inklusive 2 Spezialkarten
  - 53 Siegpunktmarker
  - 4 spezielle Aktionsanzeiger (1 gold, 3 silber)
  - 1 Übersicht der Fähigkeiten und göttl. Interventionen
- Pro Spieler (in 5 verschiedenen Farben):**
- 12 Soldaten (Einheiten)
  - 5 Aktionsanzeiger
  - 1 Gebetsanzeiger
  - 1 Spielertafel
  - 1 Zugfolgemarken
  - 3 Pyramiden (1 weiße, 1 rote und 1 blaue)
  - 6 Kampfkarten



**PYRAMIDEN:** Jeder Spieler besitzt 3 Pyramiden: eine weiße, eine rote und eine blaue. Mittels der Pyramiden kann man Fähigkeitsplättchen erwerben (siehe Seite 20). Die Stufe einer Pyramide ist an ihrer momentan ganz oben stehenden Zahl zu erkennen. Jede Pyramide gehört in einen eigenen, beliebigen Stadtteil der Spielerstadt.

**TRUPPEN:** Jede Figur stellt eine Einheit dar. Alle Einheiten eines Spielers, die auf einem Feld stehen, werden als Truppe bezeichnet.

**WICHTIG!**

**Eine Truppe darf nie mehr als 5 Einheiten umfassen. Anders gesagt: ein Spieler darf nie mehr als 5 Einheiten auf ein und dasselbe Feld stellen.**

**GEBETSPUNKTE:** Sie stellen den hauptsächlichen „Rohstoff“ des Spiels dar und erlauben es, verschiedenen Aktionen auszulösen. Das Symbol für Gebetspunkte ist ein Ankh-Zeichen ☩. Ein Spieler darf NIEMALS mehr als 11 ☩ besitzen, auch nicht durch besondere Effekte.

**SIEGPUNKTE:** Verschiedene Ziele und Ereignisse verschaffen den Spielern Siegpunkte:

- Eckige Siegpunkte sind dauerhaft und können niemals verloren gehen.
- Runde Siegpunkte sind zeitweilig; sie können wieder verloren gehen (meist durch Kämpfe).
- Siegpunkte werden mit SP abgekürzt und haben ein Auge als Symbol.

➤ Eine Pyramide der Stufe 0 wird nicht auf den Spielplan gestellt. Sie verbleibt im Vorrat des Spielers, bis sie Stufe 1 oder mehr erreicht hat.

**Wie man diese dauerhaften SP erhält:**



Durch einen siegreichen Angriff.



Durch den Erwerb eines Fähigkeitsplättchens „Sieg“



Durch den Besitz der Sphinx



Durch Besitz von 2 Tempeln am Ende einer Tagphase



Durch opfern von 2 Einheiten im Heiligtum der Götter

**Wie man diese zeitweiligen SP erhält:**



Durch das Erhöhen einer Pyramide auf Stufe 4 oder den Besitz einer gegnerischen Pyramide der Stufe 4



Durch den Besitz von Tempeln

**KARTEN GÖTTLICHE INTERVENTION:** Es gibt 35 davon; sie werden mit „GI“ abgekürzt.

**FÄHIGKEITSPLÄTTCHEN:** Fähigkeitsplättchen beeinflussen die Möglichkeiten der Spieler und verändern einige Regeln des Spiels. Es gibt drei Fähigkeitsfarben, entsprechend den Farben der drei Pyramiden. Diese Fähigkeitsgruppen gibt es in Stufen von 1 bis 4. Pro Stufe gibt es 4 Karten und damit 16 Karten pro Farbe. Fähigkeitsplättchen bleiben das ganze Spiel über offen sichtbar.

➤ **Fähigkeitstypen:**  
*Weiß: hauptsächlich Gebet und Rohstoffe*  
*Rot: hauptsächlich Angriff und Bewegung*  
*Blau: hauptsächlich Verteidigung und Besitz*

**SPIELVORBEREITUNG**

- Der Spielplan kommt in die Mitte 1, mit der für die Spielerzahl gedachten Seite nach oben (s. S. 17). Wichtig: 2 und 3 Spieler benutzen das rechte Flussufer nicht.
- Alle Fähigkeitsplättchen werden offen am Rand des Spielplans ausgelegt. 2
- Die zeitweiligen SP der Tempel werden auf diese gelegt. 3
- Der dauerhafte SP des Heiligtums der Götter wird auf dieses gelegt. 4
- Die übrigen SP kommen neben den Spielplan. 5

**Jeder Spieler sucht sich eine Stadt aus und bekommt:**

- 1 Spielertafel. 6
- 5 Aktionsanzeiger. 7
- 1 ☩ Anzeiger, den er auf Feld 5 seiner Gebetspunkteiste legt. 8
- 12 Einheiten (10 setzt er auf seine Stadt, in Stadtteile mit einer Pyramide (s.u.), wobei er in keinen Stadtteil mehr als 5 einsetzen darf. 2 behält er als Vorrat). 9
- 6 Kampfkarten. 10
- 3 Pyramiden (alle mit Stufe 0; sie bleiben also zunächst im Vorrat des Spielers). 11

Jeder Spieler zieht eine zufällige GI-Karte. Die übrigen Karten werden als verdeckter, gemischter Nachziehstapel neben dem Spielplan platziert.

Die Spieler können sich nun darauf einigen, ob Kampfkarten offen oder verdeckt abgeworfen werden sollen (siehe „Ablauf eines Kampfes“ auf Seite 22). 12

Auf der Zugfolgeleiste legt man mit den Markern eine zufällige Reihenfolge fest. 13

Schließlich verteilt jeder Spieler noch 3 Stufen auf beliebige seiner Pyramiden, wahlweise in einer dieser beiden Kombinationen: 1/1/1 oder 2/1/0. Jede Pyramide, die nun höher als Stufe 0 ist, setzt der Spieler auf einen seiner Stadtteile.





## ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Das Spiel läuft in einer Reihe von Nacht- und Tagphasen ab, bis mindestens ein Spieler gewinnt.

### A - NACHT (VORBEREITUNGSPHASE):

- Verteilen von Gebetspunkten
- Verteilen der Karten göttliche Intervention
- Auswirkung der Nacht-Fähigkeiten
- Festlegen der neuen Zugreihenfolge



### B - TAG (AKTIONSPHASE):

- Benutzen der Aktionsanzeiger
- Verteilen der Gebetspunkte und der dauerhaften Siegpunkte auf dem Spielplan.



Einsteigervariante:

Bei der Spielvorbereitung legt man lediglich die Fähigkeitsplättchen mit Stufe 1 aus; wenn zum zweiten Mal die Tagphase beginnt, legt man die Fähigkeitsplättchen der Stufe 2 dazu.

Pyramiden können nur bis maximal Stufe 2 erhöht werden.

Es gewinnt, wer 4 Siegpunkte (statt 8) am Ende einer Tagphase besitzt.

## A - NACHTPHASE (VORBEREITUNGSPHASE)

### 1. VERTEILEN DER GEBETSPUNKTE

Jeder Spieler erhält 2 ♯ (plus solche durch eventuelle Fähigkeitsplättchen).

### 2. VERTEILEN DER GI-KARTEN

Jeder Spieler erhält eine zufällige GI-Karte, ausgeteilt in Zugreihenfolge. Die Spieler dürfen beliebig viele GI-Karten auf der Hand haben.

Das Ausspielen einer GI-Karte gilt nicht als Aktion.

Es ist möglich, mehrere GI-Karten in der entsprechenden Phase auszuspielen, deren Effekte identisch sind (die Wirkung verstärkt sich dann entsprechend).

Eine ausgespielte GI-Karte wird verdeckt abgelegt. Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt man die abgelegten Karten und bildet einen neuen Stapel.

Um eine GI-Karte auszuspielen, muss man:

- ihre eventuellen Kosten bezahlen (1 ♯);
- darauf achten, wann die Karte gespielt werden darf.

### 3. FÄHIGKEITEN ANWENDEN

In Zugreihenfolge wenden die Spieler die Effekte ihrer Fähigkeitsplättchen an, die das Nacht-Symbol tragen. Beispiel: Die Fähigkeit „Hand der Götter“ erlaubt es dem Spieler, nach Zahlung der Kosten eine seiner Pyramiden um 1 Stufe zu erhöhen.

### 4. FESTLEGUNG DER ZUGREIHENFOLGE

Die Zugreihenfolge wird folgendermaßen festgelegt:

- Der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten bestimmt die Zugreihenfolge der nächsten Runde.
- Im Falle eines Gleichstandes bestimmt derjenige dieser Spieler, der in der letzten Runde früher an der Reihe war, die Zugreihenfolge der nächsten Runde.

In der ersten Spielrunde wird die Zugreihenfolge zufällig bestimmt.

## „AUFBAU EINER KARTE GÖTTLICHE INTERVENTION“

Kosten, die im Moment des Gebrauchs der Karte anfallen (einige Karten sind kostenlos, andere kosten 1 ♯ wenn sie ausgespielt werden)



Effekt der Karte (im Übersichtsbogen erklärt)

Phase, in der ein Spieler die Karte spielen darf:



In der Tagphase in seinem Zug, jedoch nicht im Kampf



Im Zug eines Gegners, jedoch nicht im Kampf



In einem Kampf, an dem er beteiligt ist



## B - TAGPHASE (AKTIONSPHASE)

Jeder Spieler verfügt über 5 Aktionsanzeiger. In Zugreihenfolge setzt jeder Spieler 1 Aktionsanzeiger auf ein Feld seiner Spielertafel, und führt dessen Effekt SOFORT aus.

Diese Prozedur wird wiederholt, bis alle ihre Aktionsanzeiger gesetzt haben, bzw. bis 5 Aktionsrunden vorüber sind.

### WICHTIG!

**Das Aktionsfeld muss frei sein, es ist nicht erlaubt, 2 Aktionsanzeiger auf ein und dasselbe Feld zu legen.**

**Am Ende dieser 5 Aktionsrunden muss jeder Spieler mindestens 1 Aktionsanzeiger in JEDER der untersten 3 Stufen seiner Spielertafel haben.**

Hinweis:

Das goldene Feld an der Spitze der Pyramide ist reserviert für die Fähigkeit „Gottes Wille“ (goldener Anzeiger).



## BESCHREIBUNG DER MÖGLICHEN AKTIONEN

### 1. BETEN

Man bekommt sofort zwei ♀.

### 2. EINE PYRAMIDE ERHÖHEN

Diese Aktion erlaubt das Erhöhen der Stufe einer eigenen Pyramide.

Der Spieler kann mit dieser Aktion nur eine einzelne Pyramide erhöhen. Es ist aber erlaubt, eine Pyramide in einer Aktion um mehrere Ebenen gleichzeitig zu erhöhen.

Die ♀-Kosten entsprechen jeweils der Stufe oberhalb der aktuellen Höhe.

Wenn die Höhe der Pyramide um mehrere Stufen vergrößert wird, müssen die Kosten aller dieser Stufen bezahlt werden.

#### Effekt der Pyramiden:

- Man kann sich für 2 ♀ zu einem Obelisken teleportieren lassen (mehr dazu unten).
- Man kann Fähigkeiten kaufen, die der Farbe und Stufe der Pyramide entsprechen.
- Eine Pyramide der Stufe 4 bringt 1 zeitweiligen SP.

Wer durch Besetzen mit seiner Truppe eine gegnerische Pyramide besitzt, erhält deren Vorteile (sogar die zeitweiligen SP, falls es eine Stufe-4-Pyramide ist). Falls eine eigene Pyramide in den Besitz eines Gegners gegangen ist, hat man keinen Anspruch mehr auf ihre Vorteile.

### 3. EIN FÄHIGKEITSPLÄTTCHEN KAUFEN

Diese Aktion erlaubt den Kauf eines Fähigkeitsplättchens der passenden Farbe. Um eine weitere Fähigkeit derselben Farbe zu kaufen, muss der Spieler bis zu seinem nächsten Zug warten.

Durch Fähigkeiten erhalten Spieler Vorteile im Spiel und können durch geschickte Kombination von Fähigkeiten ihre Strategie entwickeln.

**Kaufbedingungen:** Um eine Fähigkeit zu kaufen, muss der Spieler eine Pyramide in der Farbe des Plättchens und in mindestens derselben Stufe des Plättchens besitzen.

**Kosten:** Der Kaufpreis eines Fähigkeitsplättchens entspricht seiner Stufe. Eine Fähigkeit geht für die gesamte Partie in den Besitz des Spielers über und kann nicht mehr verloren gehen. Sie muss deutlich sichtbar vor dem Spieler abgelegt werden.

Um zum Beispiel den Schild der Neith zu kaufen, der eine blaue Fähigkeit der Stufe 3 ist, muss man eine blaue Pyramide der Stufe 3 oder 4 besitzen. Die Kosten sind 3 ♀.

**Beispiel:** Um eine Pyramide der Stufe 2 auf Stufe 3 zu erhöhen, betragen die Kosten 3 ♀.

**Beispiel:** Um eine Pyramide der Stufe 1 auf Stufe 3 zu erhöhen, betragen die Kosten 5 ♀ (2 für die Erhöhung auf Stufe 2 und 3 für die Erhöhung auf Stufe 3).

➤ **Wichtig:** Eine Pyramide der Stufe 0 steht nie auf dem Spielplan. Sobald ihre Stufe erhöht wird, muss man sie auf einen freien Pyramidenplatz in einem seiner Stadtteile stellen.





Die Effekte der Fähigkeiten wirken unverzüglich. Allerdings sind einige Fähigkeiten nur zu bestimmten Zeitpunkten wirksam (z. B. Kampf-Fähigkeiten, Priester, oder Fähigkeiten, die bei Nacht wirken).

**WICHTIG!**

**Ein Spieler darf nie 2 gleiche Fähigkeitsplättchen besitzen bzw. erwerben.**

Dies umfasst alle Fähigkeiten mit identischen Wirkungen und Abbildungen, selbst wenn sie unterschiedliche Farben haben, wie z.B. „Akt der Götter“ oder „Siegpunkt“.

**4. REKRUTIEREN**

Man gibt  $X \text{ ⚡}$  aus, um sofort  $X$  Einheiten zu rekrutieren. Diese Einheiten nimmt man aus seinem Vorrat und setzt sie auf ein, zwei oder drei Bezirke in seiner Stadt.

Falls der Spieler einen Bezirk eines Gegners besitzt:

- Der besitzende Spieler darf dort keine Einheiten rekrutieren (das geht nur in seiner eigenen Stadt).
- Der ursprüngliche Besitzer darf jedoch ganz normal dort Einheiten rekrutieren. Dadurch kommt es zu einem Kampf (es gilt als Angriff).

**WICHTIG!**

**Eine Truppe darf aus nie mehr als 5 Einheiten bestehen.**

**5. BEWEGEN / ANGREIFEN**

Die Bewegen-Aktion erlaubt es 1 Truppe, sich zu bewegen.

Es müssen nicht zwingend alle Einheiten der Truppe bewegt werden; man kann einige auf dem Weg seiner Bewegung zurücklassen.

Umgekehrt kann der Spieler auch Einheiten auf dem Weg seiner Bewegung mitnehmen, so lange die Bewegungspunkte nicht überschritten werden.

Als Standard hat 1 Truppe genau 1 Bewegungspunkt.

Diese Zahl kann erhöht werden:

- durch Fähigkeitsplättchen, die für alle Truppen des Spielers gelten;
- durch den Einfluss einer Kreatur;
- durch eine GI-Karte, die die Bewegung beeinflusst.

Eine Truppe kann sich auf dreierlei Weise bewegen:

**A) Bodentransport:**

Der Spieler setzt eine oder mehrere seiner Einheiten in ein angrenzendes Feld.

**B) Schiffstransport:**

Man kann den Nil zwischen zwei mit Doppelpfeil verbundenen Häfen überqueren. Das zählt wie eine Bewegung von Feld zu Feld, ohne zusätzliche Bewegungskosten.

**C) Pyramiden-Teleport:**

Ein Spieler kann eine Truppe, die bei einer Pyramide ist (einer eigenen oder der eines Gegners) zu einem Feld mit Obelisk teleportieren.

- Der Spieler muss  $2 \text{ ⚡}$  bezahlen.
- Ein Teleport verbraucht keine Bewegungspunkte.

Abhängig von den verfügbaren Bewegungspunkten und Gegebenheiten darf eine Truppe sowohl Teleport, Boden- und Schiffstransport innerhalb der gleichen Bewegung ohne Einschränkungen und in beliebiger Kombination benutzen.

**AUFBAU EINES FÄHIGKEITSPLÄTTCHENS**

*Stufe: gibt die Stufe der Karte an, ihre Farbe (weiß, rot oder blau) und ihre Kosten (1 bis 4 ⚡)*

*Farbe des Plättchens*

*Effekt des Plättchens (im Übersichtsbogen erklärt)*

*Phase, in der diese Fähigkeit aktiv ist:*



*in der Tagphase*



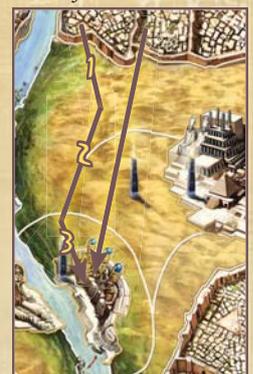
*in der Nachtphase*



*im Kampf*



➤ *Hinweis: Auch der Besitz einer gegnerischen Pyramide erlaubt es einem Spieler, Fähigkeitsplättchen in der Farbe und bis zur Stufe dieser Pyramide zu kaufen.*



**Beispiel:**

*Claire möchte ihre Truppe aus ihrer Stadt zum östlichen Niltempel bewegen.*

*Dazu hat sie zwei Möglichkeiten:*

*A – mittels Teleport: Claire bezahlt  $2 \text{ ⚡}$  und teleportiert ihre Truppe direkt zum Tempel.*

*B – ohne Teleport: Claires Truppe braucht 3 Bewegungspunkte (siehe Schema). Diese Punkte könnte sie erreichen, wenn sie die das Fähigkeitsplättchen **Gehe mit Gott** hätte und ihre Truppe von der **Wüstenschlange** begleitet würde.*

*Claire könnte auf diese Weise  $2 \text{ ⚡}$  sparen.*





### Mauern:

Die Städte der Spieler sind von Mauern umgeben. Eine Truppe kann die Stadt eines Gegners nur betreten, wenn die Truppe ihre Bewegung auf einem zur Stadt angrenzenden Feld **beginnt** (anders gesagt: es ist nicht möglich, sich der Stadt eines Gegners im gleichen Zug zu nähern und sie zu betreten).

### Angriff!

Immer, wenn man ein Feld mit gegnerischer Truppe durchquert oder dort zum Stehen kommt, kommt es zum Kampf. Die Bewegung endet in jedem Fall.

## ABLAUF EINES KAMPFES

Zu Beginn eines Kampfes wählen der Angreifer und der Verteidiger je 2 ihrer Kampfkarten:

- Eine der Karten werfen sie sofort verdeckt ab (oder offen, je nachdem, worauf man sich zu Spielbeginn geeinigt hatte).
- Die zweite Karte werden sie für den Kampf benutzen.

Außerdem darf jeder Spieler zu dieser Karte eine oder mehrere GI-Karten ausspielen. Sie werden neben der Kampfkarte verdeckt abgelegt

Danach decken beide Spieler ihre Kampfkarte sowie eventuelle GI-Karten auf. Um die GI-Karten zu aktivieren, müssen jetzt deren eventuell nötige  $\text{♠}$  bezahlt werden.

Nach dem Kampf werden ebenso wie die ausgespielten GI-Karten die ausgespielten Kampfkarten abgeworfen (offen oder verdeckt). Sobald ein Spieler alle seine 6 Kampfkarten abgeworfen hat, nimmt er alle wieder auf die Hand.

### DEN SIEGER BESTIMMEN

Der Kampfwert jedes Spielers wird bestimmt durch das Zusammenrechnen von:

- der Anzahl von Einheiten in seiner am Kampf beteiligten Truppe,
- dem Stärkewert seiner Kampfkarte,
- den Angriffs- oder Verteidigungsvorteilen durch seine Fähigkeitsplättchen,
- den Vorteilen durch eine Kreatur, falls eine am Kampf beteiligt ist,
- den Vorteilen durch seine gespielten GI-Karten.

Der Spieler mit dem höheren Kampfwert gewinnt den Kampf.

➤ **Hinweis:** Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger den Kampf.

### SCHADEN BERECHNEN

Jede Kampfkarte hat auch einen Schadenswert und einen Schutzwert. Diese Werte können durch GI-Karten, Fähigkeitsplättchen und Kreaturen erhöht werden.

Sowohl Gewinner als auch Verlierer des Kampfes müssen so viele Einheiten zerstören, wie es dem gesamten Schadenswert ihres Gegners entspricht, abzüglich ihres eigenen Schutzwerts. Es ist also durchaus möglich, dass der Gewinner alle seine Einheiten verliert. Er bleibt dennoch der Gewinner, selbst wenn der Verlierer noch Einheiten übrig haben sollte.

Zerstörte Einheiten kommen zurück in den Vorrat der jeweiligen Spieler.

### SIEGPUNKTE

Wenn der Angreifer den Kampf gewinnt, und mindestens noch eine Einheit übrig hat, erhält er einen dauerhaften Kampf-SP. Ein Angreifer, der den Kampf verliert, erhält keinen Kampf-SP.

Der Verteidiger erhält nie Kampf-SP, selbst, wenn er den Kampf gewinnt.

➤ **Ausnahme:** Die Eigenschaft **Offenes Tor** hebt diese Einschränkung der Mauern auf.

➤ **Klarstellung:** Falls der Verteidiger vor einem Kampf die GI-Karte **Flucht** benutzt, entfällt der Kampf und der Spieler kann seine Bewegung fortsetzen.

### AUFBAU EINER KAMPFKARTE

Stärkewert	
Schadenswert	
Schutzwert	

### Beispiel:

Jacques bewegt seine Truppe auf den Tempel, der von Guillaumes Truppe besetzt ist.

- Jacques ist Angreifer. Truppe: 5 Einheiten. Fähigkeiten:
  - **Ansturm!** (+1 Stärke beim Angriff)
  - **Klinge der Neith** (+1 Stärke bei allen Angriffen). Basisstärke ist also 7 (5+1+1).
- Guillaume ist Verteidiger. Truppe: 4 Einheiten. Kreatur: **Ur-Elefant** (+1 Stärke für dessen Truppe). Basisstärke ist also 5 (4+1).

Beide Spieler wählen jeweils geheim zwei ihrer Kampfkarten aus. Die eine wird abgeworfen, die zweite verdeckt ausgespielt.

• Jacques spielt seine Kampfkarte: **3 Stärke und 2 Schaden**. Er spielt keine GI-Karte.

• Guillaume spielt seine Kampfkarte: **2 Stärke und 2 Schutz**, sowie 2 GI-Karten, die er verdeckt daneben legt: **Bronzewall und Kriegswut**.

Beide Spieler decken ihre Karten gleichzeitig auf und nennen ihre Kampfwerte:

• Jacques Stärke ist **10** (7+3 durch die Karte) (weiter auf der nächsten Seite)



## RÜCKZUG

Der unterlegene Spieler muss sich entscheiden, seine Truppe abzurufen (siehe unten) oder sich zurückzuziehen. Entscheidet er sich zum Rückzug, wählt der Gewinner des Kampfes ein angrenzendes Feld ohne Einheiten, in das die besiegte Truppe gesetzt werden muss. Wenn es ein solches angrenzendes Feld nicht gibt, ist ein Rückzug nicht möglich.

## SEINE TRUPPE ABRUFEN

Nach einem Kampf dürfen sowohl der Sieger als auch der Verlierer sich entscheiden, ihre überlebenden Einheiten von den Göttern abzurufen zu lassen.

Man erhält 1 ♀ pro abgerufenen Einheit. Die Einheiten kommen zurück in den Vorrat des Spielers und stehen für spätere Rekrutierungen zur Verfügung.

Es ist nicht erlaubt, Truppen aufzuteilen, also einige Einheiten zu den Göttern zu senden und die anderen stehen zu lassen.

## KREATUREN

Es gibt sieben Kreaturen. Sie sind immer irgendeiner Truppe zugeordnet und liefern dieser gewisse Vorteile. Eine Kreatur erwirbt man, indem man deren Fähigkeitsplättchen erwirbt.

Der Spieler kann die Kreatur dann sofort in einen seiner drei Stadtbezirke setzen, wenn sich dort mindestens eine seiner Einheiten befindet.

Wenn nicht, muss er die Kreatur in seinen Vorrat setzen, auf das zugehörige Fähigkeitsplättchen.

### WICHTIG!

**Ein Spieler darf nie mehr als eine Kreatur auf einem einzelnen Feld stehen haben, nicht einmal auf einem seiner Stadtbezirke.**

Eine Kreatur zählt nicht als Einheit, daher:

- zählt sie nicht zur Einschränkung auf maximal 5 Einheiten;
- zählen im Kampf nur ihre **Eigenschaften** zum Kampfwert (die Einheitenzahl wird nicht beeinflusst).

Eine Kreatur kann niemals zerstört werden. Falls die letzte Einheit zerstört wird, die bei einer Kreatur steht, kommt die Kreatur sofort wieder auf die Stadt zurück, in einem Bezirk mit mindestens einer eigenen Einheit. Wenn das nicht möglich ist, kommt die Kreatur in den Vorrat auf ihr zugehöriges Plättchen.

### Kreaturen im Vorrat

Eine Kreatur im Vorrat wird dann auf den Spielplan gesetzt, also auf einen Bezirk der Stadt ihres Besitzers, wenn er die Aktion **Rekrutieren** benutzt. Hat er mehrere Kreaturen im Vorrat, muss er sich entscheiden, welche davon zuerst ins Spiel kommt.

## BESITZ VON TEMPELN

Man besitzt ein Feld, wenn man nach einer Bewegung oder einem Kampf mindestens eine Einheit darauf stehen hat.

Besonderheit: Ein Spieler, der am Ende eines Kampfes oder einer Bewegung einen Tempel in seinen Besitz gebracht hat, erhält einen zeitweiligen SP für diesen Tempel. Wenn keine seiner Einheiten mehr auf dem Tempel ist, muss dieser Spieler den zugehörigen SP wieder abgeben.

• *Guillaumes Stärke ist 9 (5+2 durch die Karte + 2 durch seine GI-Karten. Er muss 1 ♀ für die GI-Karte Kriegswut bezahlen).*

*Jacques gewinnt.*

*Schaden: Jacques verursacht 2 Schaden bei Guillaume, der jedoch 3 Schutz besitzt (durch seine Karte und seinen Elefanten). Guillaume verliert also keine Einheiten, verursacht aber auch keinen Schaden.*

*Jacques war der Angreifer, hat gewonnen und besitzt noch Einheiten auf dem Kampfplatz: er gewinnt einen dauerhaften Kampf-SP.*

*Guillaume entscheidet sich, seine Truppe abzurufen: Er bekommt 4 ♀ und stellt seine Kreatur in seinen Vorrat zurück.*

*Auch Jacques könnte seine Truppe abzurufen, er zieht es aber vor, auf dem Feld zu bleiben.*

*Alle Karten der Spieler werden abgeworfen.*

## AUFBAU EINES KREATURENPLÄTTCHENS

Erhöhung der Bewegungspunkte (für die zugehörige Truppe)

Stufe: gibt die Stufe der Karte an, ihre Farbe (weiß, rot oder blau) und ihre Kosten (1 bis 4 ♀)

Eigenschaften der Kreatur

Phase, in der die Fähigkeit aktiviert wird

Effekt (einige Kreaturen haben keine besonderen Effekte)



➤ *Zur Erinnerung: Das Heiligtum der Götter gilt nicht als Tempel.*



## VERTEILUNG VON GEBETS- UND DAUERHAFTEN SIEGPUNKTEN

Sobald alle Spieler ihre Aktionen beendet haben, werden Gebetspunkte und dauerhafte Siegpunkte verteilt.

- Der Spieler, der den Tempel im Nildelta besitzt, darf eine Einheit aus diesem Tempel wegnehmen und in seinen Vorrat stellen: Er erhält dafür 5 ♀. Den zugehörigen zeitweiligen SP behält er.
- Ein Spieler, der einen anderen Tempel besitzt, erhält dafür 2 oder 3 ♀. Auch er behält dessen zeitweiligen SP.
- Der Spieler, der das Heiligtum der Götter besitzt, darf zwei Einheiten aus dort wegnehmen und in seinen Vorrat stellen: Er erhält dafür 1 dauerhaften SP.
- Jeder Spieler, der mindestens 2 Tempel besitzt (das Heiligtum der Götter zählt nicht als Tempel) erhält einen dauerhaften SP.

## SPIELLENDE

Sobald ein Spieler am Ende einer Tagphase mindestens 8 SP besitzt (bzw. 10, falls das vor Spielbeginn vereinbart war), wird er zum Sieger erklärt. Erfüllen mehrere Spieler diese Voraussetzung, so gewinnt derjenige dieser Spieler (in dieser Reihenfolge):

- der mehr SP besitzt,
- der die meisten Kampf-SP errungen hat,
- der in der letzten Tagphase früher an der Reihe war.

## TAKTISCHE HINWEISE

### GREIFT AN!

Bei Kemet ist Abwarten normalerweise keine Gewinner-Strategie. Die meisten Siegpunkte bekommt man durch den Sieg bei Kämpfen, in denen man der Angreifer ist. Das bedeutet, dass es manchmal schlau ist, eine vermeintlich gute Position zu verlassen, um sein Glück mit einem Angriff auf einen Gegner zu versuchen. Außerdem ist jede herumstehende Truppe ein potenzielles Ziel.

Eine Partie Kemet kann erstaunlich schnell vorüber sein (normal sind 4 bis 7 Runden), sodass man den Sieg durch das bloße Anhäufen von Fähigkeiten kaum erringen kann, wenn die Gegner Tempel besitzen und sich Gebets- und Siegpunkte am Ende jeder Runde holen.

### DAS NILDELTA

Hier liegt der mächtigste Bereich des Spiels. Hier befindet sich ein Tempel, der 5 Gebetspunkte einbringt, sowie eventuell das Heiligtum der Götter (abhängig von der Spielerzahl). Außerdem ist es ein Bereich ohne Wiederkehr, denn es gibt hier keine Pyramide zur Teleportation, und der Nil kann hier nicht überquert werden.

Obwohl dieser Bereich sehr gefährlich wirkt, sollte man ihn nicht ignorieren. Hier finden so manche Entscheidungsschlachten statt und er bleibt das ganze Spiel über vorteilhaft.

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

### BEWEGUNG

F: Kann ich eine Kreatur getrennt von einer Truppe bewegen?

A: Nein, sobald eine Kreatur nicht mehr von mindestens einer Einheit begleitet wird, kehrt sie in den Vorrat auf ihr Plättchen bis zur nächsten Rekrutierung zurück.

### ROTE FÄHIGKEITEN

F: **Göttertrauma**: Kann ich eine der GI-Karten abwerfen, die ich zusammen mit meiner Kampfkarte gespielt habe, um +1 Stärke zu bekommen?  
A: Nein.

### BLAUE FÄHIGKEITEN

F: **Wüstenschlange**: Hebt sie alle Eigenschaften von gegnerischen Kreaturen im Kampf auf?  
A: Ja. Wenn eine von der Schlange begleitete Truppe gegen eine Truppe mit einer anderen Kreatur kämpft, ist es so, als ob diese Kreatur nicht am Kampf teilnimmt.

F: **Vorahnung**: Muss mir mein Gegner auch die GI-Karten zeigen, die er im Kampf spielen will?  
A: Nein. Durch Vorahnung erfährt man lediglich, welche Kampfkarte der Gegner spielen wird.

F: **Akt der Götter** und **Gottes Wille**: Wenn ein Spieler beide Fähigkeiten hat, kann er dann die beiden zusätzlichen Spielsteine im selben Zug spielen?

A: Ja, er hat dann 3 Aktionen, eine nach der anderen. Zur Erinnerung: Ebenso wie die normalen Aktionsanzeiger müssen die zusätzlichen Anzeiger auf freie Felder der Spielertafel gesetzt werden.

### WEISSE FÄHIGKEITEN

F: **Vision**: Kann dieser Effekt zusätzlich zu Göttlicher Segen oder der Wirkung der Priester mumie gespielt werden?

A: Nein. Nur die erste GI-Karte wird aus den 5 Karten ausgesucht. Zusätzliche Karten, die mit anderen Fähigkeiten genommen werden können, werden nicht aus diesen 5 gewählt.

F: **Vision**: Was passiert mit den 4 nicht vom Spieler genommenen Karten?

A: Sie kommen zurück auf den Stapel, der dann gemischt wird.

F: **Priester des Ra**: Bekommt man durch ihn die Fähigkeiten, die 1 Gebetspunkt kosten, kostenlos?  
A: Ja. Das gilt ebenso für die Priesterin.

F: **Priester des Ra**: Wenn ich eine meiner Pyramiden um mehrere Stufen erhöhe, spare ich dann pro Stufe 1 Gebetspunkt?

A: Nein, die Ersparnis gilt nur für die gesamte Aktion (man spart also bei jedem Einsatz der Aktion „Pyramide erhöhen“ immer nur 1 Gebetspunkt).

### DIE EIGENE STADT SCHÜTZEN?

Ein Gegner hat wenig Interesse, im frühen Stadium des Spiels in eine Stadt einzufallen. Sie liefert ihm keine Sieg- oder Gebetspunkte; bestenfalls kann die Stufe einer dort stehenden Pyramide interessant sein, wenn er selber eine solche nicht besitzt. Zu Beginn des Spiels ist es also kaum nützlich, Einheiten zum Schutz seiner eigenen Stadt stehen zu lassen. Außerdem schützen sich Städte automatisch durch ihre Mauern und die Tatsache, dass dort die Rekrutierung stattfindet (was es erleichtert, einen Gegner von dort wieder zu vertreiben).

Andererseits wird eine Pyramide der Stufe 4 den Neid anderer Spieler erwecken, insbesondere gegen Ende des Spiels. Sollte der Gegner jedoch nicht über die Fähigkeit „Offenes Tor“ verfügen, wären seine Absichten aber leicht vorherzusehen.

### ABBERUFEN VON EINHEITEN

Nach einem Kampf ist es verlockend, die Position zu halten oder im Besitz eines Tempels zu bleiben. Dadurch wird man aber leicht zu einem Ziel für die Gegner. Eine einzelne Einheit auf einem Tempel ist praktisch ein geschenkter Siegpunkt für den nächsten Angreifer.

Eine Truppe, die stattdessen zu den Göttern abberufen wird, bringt Gebetspunkte ein, die wahrscheinlich besser für Rekrutierung und erneute Angriffe genutzt werden können.

## DANKSAGUNG:

Wir möchten Allen danken, die dabei mitgeholfen haben, dieses Projekt zum Erfolg zu führen.

Zu allererst denen, die viel Zeit investiert haben, das Spiel zu testen, zu kritisieren, weiterzuentwickeln und zu verbessern. Zu viele, um sie alle aufzulisten, daher seien nur einige genannt: Claire Montagne und Fred „izdead“ Pfister. Aber auch Mathieu und Yann und Richard Steinecker, Fred Zindy, Steve Sittler, die Philiboy, die loliteux ...

Schließlich noch ein großes Danke an das Matagot-Team, für seine Energie und sein Engagement (niemals zuvor sind bei uns so viele E-Mails hin und her gegangen): an Barbara und Doria, ganz besonders an Arnaud für seine hyperschnellen Reaktionen und an Hicham für seine Arbeit im Hintergrund. Es war eine Freude, mitzuerleben, wie aus „Horus und seine Spießgesellen kloppen sich“ langsam „Kemet“ wurde.

Das Ergebnis ist bezaubernd.

In der Hoffnung, niemanden vergessen zu haben, was nicht verwunderlich wäre, denn das Ganze hat wirklich lange gedauert ...

Jacques und Guillaume