



# KEMET

## TA-SETI

KIEGÉSZÍTŐ TERVEZŐI: JACQUES BARIOT ÉS GUILLAUME MONTIAGE,  
MŰVÉSZETI MUNKATÁRSOK DIMITRI BIELAK ÉS EMILE DENIS

Ta-Seti titokzatos városa Kemet déli részén jött létre ; de az odavezető út hosszú és veszélyes.

Míg papjaid az újonnan alapított városba utaznak, a harcok még javában dúlnak Kemet földjén. Új teremtmények gyülekeznek hatalmas varázstárgyaid használata miatt, és elszabadulnak a fekete piramisok sötét erői...

### BEVEZETŐ

A Kemet: Ta-Seti a Kemet játék egyik kiegészítője; a játékhoz szükséges az alapjáték. Ez egy moduláris kiegészítő: valamennyi Kemet partihoz használhatjátok az összes modult vagy csak néhányat közülük. A játék kezdete előtt a játékosok döntsék el, mely modulokat szeretnék az alapjátékhoz hozzátenni.

- 1. Modul: új piramisszín, a hozzátartozó 16 hatalomlapkával.
- 2. Modul: új fázis: Hajnal.
- 3. Modul: új mechanizmus: a Ta-Setibe vezető út.
- 4. Modul: új győzelmi feltétel.
- 5. Modul: új csatakárttyák és isteni közbeavatkozás kártyák.

### A MODULOK LEÍRÁSA

#### 1. MODUL: A FEKETE PIRAMIS ÉS ANNAK HATALOMLAPKÁI

Ezzel a modullal a játékosok 3 helyett 4 különböző piramisszín használva fejleszthetik civilizációjukat. De a városokon még mindig csak 3 piramis mező van. Tehát a 4 piramisból csak 3-at lehet megépíteni. Az ellenfelek piramisait azonban el lehet foglalni, és hasznot húzhatunk belőlük, megszerezve mind a négy szín hatalmát.

#### ELŐKÉSZÜLETEK

- A piramisok előkészítése az alapjáték szabályai szerint történik 3 pont elosztásával. Ha egy játékos csak 2 piramis közt osztja el a 3 pontját, akkor a harmadik piramisa színét a játék során választhatja ki.
- A fekete hatalomlapkák az alapjáték hatalomlapkái mellé kerülnek. Fekete hatalomlapkát fekete piramis tulajdonosok vásárolhatnak, a többi színre is érvényes szabályok szerint.

A Ta-Seti kiegészítőben 3 fekete hatalommal is (Sötét szertartás, Ikerünnepe és Erőltetett Menet) arany akciójelzőhöz juthattok, akárcsak a kék „Isteni akarat” hatalommal. Az a játékos, aki ezekből a hatalomlapkákból többet megvásárol, csak egy arany akciójelzőt kap, amikor ezen hatalomlapkákból az elsőt megvásárolja. Ezért ezekből a hatalomlapkákból a játékos minden nappal fázis alatt csak egyet használhat fel. Amikor a játékos elhelyezi az arany akciójelzőt a játékosabláján lévő piramisa tetején, eldönti, melyik hatalomlapkát akarja aktiválni. A következő nappalfázisban a játékos újra elhelyezheti arany akciójelzőjét, hogy a tulajdonában lévő egyik arany akció hatalomlapkát aktiválja (beleértve az előző fordulóban aktiváltat is).

#### Játékelemek

- 4 kétoldalú játéktábla, a Ta-Seti-be vezető utat jelképezi
- 16 fekete hatalomlapka
- 5 fekete piramis
- 5 „Fekete hatalomlapka vásárlása akciómező” lapka
- 3 teremtmény
- 6 zsoldos
- 15 pap (játékosonként 3)
- 3 arany és 1 ezüst akciójelző
- 12 új isteni közbeavatkozás kártya
- 36 „út Ta-Seti-be” jelző
- 15 kétoldalú hajnaljelző
- 3 „Időleges hatalom a Ta-seti útról” jelző
- 10 új csatakárttya (játékosonként 2)
- 6 Ta-Seti győzelmipont-jelző
- 4 kétoldalú „Kétélű tör” győzelmipont-jelző
- 1 Hatalmak, kártyák, képességek, tárgyak és bónuszok összefoglaló



➤ A „Fekete hatalomlapka vásárlása akciómező” lapkát minden játékos hozzáteszi a játékosablájára alján látható 4 négyzethez. A legegyszerűbb úgy elhelyezni, hogy egy nem felépült piramis színére teszitek. De átrakhatjátok a játék során, ha szükségetek van az alatta lévő mezőre.



## 2. MODUL: A HAJNALFÁZIS

Ez a modul a „Körsorrend meghatározása” fázist cseréli le (A.4 az alapjáték szabálykönyvében). De a hajnalfázis az első fordulóban kimarad. Az első forduló körsorrendjét továbbra is véletlenszerűen döntsétek el.

### HOGY LEHET HAJNALJELZŐT SZEREZNI?

Hajnaljelzőt a csaták során szerezhettek. A csatát elvesztő, vagy a csata során az összes egységét elvesztő játékos, a csata végén kap egy „+1 haderő” értékű hajnaljelzőt. Egy játékosnak korlátlan számú hajnaljelzője lehet.

### A HAJNALÉRTÉK

A hajnalfázis alatt a játékosoknak csatázniuk kell, hogy meghatározzák a következő nappalfázis körsorrendjét. Ehhez a körsorrendsáv utolsó mezőjét elfoglaló játékostól kezdve, és fordított körsorrendben haladva, minden játékosnak:

- ki KELL játszania képpel felfelé egy csatakártát,
- el KELL dobni képpel lefelé egy csatakártát,
- ELKÖLTHET egy vagy több hajnaljelzőt.

A hajnalérték megegyezik a **felfedett csatakártya haderőértékének** és az **elköltött hajnaljelzőkből származó bónuszok összegével**.

**FONTOS!** A felfedett csatakártáknak csak a haderőértékét vegyétek figyelembe. A kártya többi tulajdonságát hagyjátok figyelmen kívül.

Ezt a játékosok fordított körsorrendben hajtják végre, a körsorrendsáv első helyét elfoglaló játékosal bezáróan.

A legnagyobb hajnalértékkel rendelkező játékos a sorrendjelzőjét a körsorrendsáv egy általa választott mezőjére teszi. Ez után csökkenő hajnalérték sorrendben minden játékos így tesz, vagyis leteszi saját sorrendjelzőjét a körsorrendsáv egy üres mezőjén. Holtverseny esetén a korábbi körsorrend dönt. Tehát a korábbi forduló sorrendben előrébb lévő játékos nyeri a holtversenyt.

A hajnal fázis alatt kijátszott **ÖSSZES** hajnaljelzőt dobjátok el.

## 3. MODUL: A TA-SETI-BE Vezető ÚT

### ELŐKÉSZÜLETEK

A Ta-Seti-be vezető utat megadott sorrendben lerakott 4 játéktábla alkotja, így az összes út megfelelően kapcsolódik egymáshoz (lásd a lenti példát).

Minden tábla kétoldalú. A játék kezdetén véletlenszerűen döntsétek el, hogy az egyes táblák melyik oldalát használjátok, és készítsétek el a 4 táblából álló utat. Tegyétek a Ta-Seti-be vezető utat a fő játéktábla mellé.

### A Ta-Seti-be vezető útra tegyetek:

- Időleges bónuszjelzőket minden egyes megadott mezőre **1**.
- Egy 1. szintű tárgyat ábrázoló jelzőt képpel felfelé minden egyes megadott mezőre **2**.
- Egy 2. szintű tárgyat ábrázoló jelzőt képpel felfelé minden egyes megadott mezőre **3**.
- Egy képességjelzőt minden egyes megadott mezőre **4**.
- Egy állandó győzelmi pontot a Ta-Seti-be vezető út végére **5**.

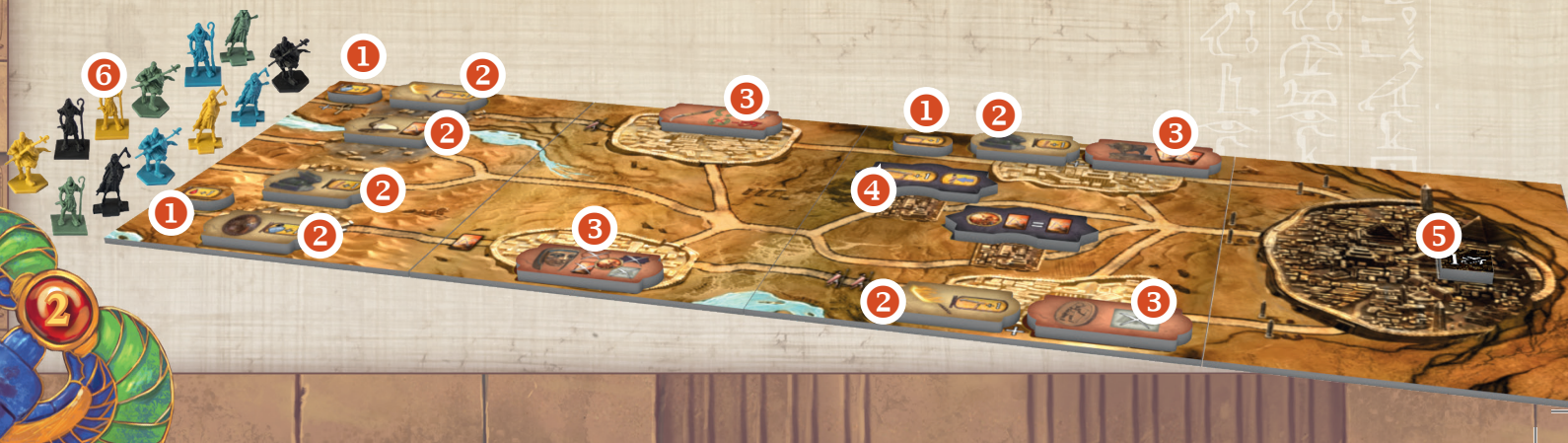
A fel nem használt jelzőket tegyétek félre készletnek.

Minden játékos 3 pap bábuját tegyétek a tábla mellé, ahogy azt az út eleje mutatja **6**.



➤ Ezen jelzők hátlapján **+2 haderőérték** látható, a játékosok akkor használhatják ezeket, ha a **+1 haderőjelzők** elfognak. Egy játékosnak korlátlan számú hajnaljelzője lehet. A játék során bármikor felváltható egy **+2 haderőjelző** két **+1 haderőjelzőre**.

➤ Hogy tudjátok a régi körsorrendet, a körsorrendjelzőket csak toljátok a mezőik alá, amíg az új körsorrendet meghatározzátok. Így az is jól látható, ki nyeri a holtversenyt.





## A JÁTÉK ALAPJA

Ha a játékos egy mozgás/támadás akciót hajt végre, akkor ezen felül azonnal **aktiválja a Ta-Seti-be vezető úton lévő egyik papját**. A főtáblán történő mozgás végrehajtása a pap aktiválásának befejezése után kerül sorra.

### FONTOS!

A Ta-Seti-be vezető úton lévő bármelyik pap aktiválásának egyetlen módja az, ha a játékosok a játékos táblájukon lévő két mozgás/támadás mező egyikét használják. A hasonló akciókat aktiváló aranyjelzők használata a Ta-Seti-be vezető útra semmilyen hatással nem bír.

### EGY PAP AKTIVÁLÁSA

A játékos aktiválhat vagy egy, már a Ta-Seti-be vezető úton lévő papot, vagy egy, a készletében lévő papot, ez utóbbi esetben a pap a játékos által választott egyik útra lép, a Ta-Seti tábla bal oldalán. Az aktivált pap **Ta-Seti-be vezető út mentén halad**, és megáll az egyes helyszíneken. A játékos itt majd el dönti, hogy a pap folytatja-e az útját, vagy a helyszín jutalmából több előnye származik, és leveszi inkább a papot a Ta-Seti tábláról.

#### 1) UTAZÁS A TA-SETI-BE VEZETŐ ÚTON

A pap MINDIG jobbra halad az út mentén, az út végén, Ta-Seti városában található győzelmi pont felé. A pap addig mehet, amíg el nem ér egy helyszínt. Amikor elér egy helyszínt (települést, várost vagy templomot), akkor be kell fejeznie a mozgását.

**JUTALOM:** A játékos azonnal megkapja a két helyszínt összekötő úton látható bónuszokat. Elveszi az ideiglenes bónuszjelzőket is (ha van ilyen), amiket ebben a körben használhat fel (lásd az Összefoglaló 4. oldalán), még mielőtt a Ta-Setibe vezető útra visszarakná.

#### 2) MEGÁLLÁS EGY HELYSZÍNEN

Amikor a pap elér egy helyszínt, akkor a játékosnak meg kell állnia, és a következő két lehetőség közül választania kell egyet:

- Nem csinál semmit. Ebben az esetben a pap a Ta-Seti-be vezető úton marad, és a játékban később újra aktiválható.
- Elveszi, és a játékos táblája mellé teszi a helyszínen elérhető tárgyakat és/vagy képességeket. Ebben az esetben a pap lekerül a Ta-Setibe vezető útról. Ha a játékos képességjelzőt vett el (lásd alább), akkor a pap az egyik egységet lecserélve (ez visszakérül a játékos készletébe) a főtáblára kerül. Ha csak tárgyakat vesz el (lásd az Összefoglaló 3. oldalán), a pap a játékos táblája mellé kerül, a Ta-Seti-be vezető út elejéhez.

*A játékosnak a megszerzett tárgyjelzőit használat után mindig el kell dobnia. A játékos megszerzett képességjelzői állandóak.*

*Az ideiglenes bónuszjelzők használatuk után a Ta-Seti-be vezető úton lévő mezőkre kerülnek vissza.*

*Az egyes tárgyak használata az összefoglalóban található.*

### FONTOS!

- Minden egyes „Mozgás/támadás” akcióval csak egy pap aktiválható.
- Egy játékosnak több papja is lehet a Ta-Seti-be vezető úton.
- Több pap is lehet (egy vagy több játékoshoz tartozó) ugyanazon a helyen.



*István úgy dönt, papjával az alsó úton mozog. Kap 1  $\ddagger$  -ot (1 mezőt előrelép az  $\ddagger$  jelzőjével a játékos tábláján). Továbbá kap egy +1 sebzés ideiglenes jelzőt, amit majd csak akkor tud használni, ha „Mozgás/Támadás” akcióval csatát indít. Akár használja, akár nem, a jelző visszakérül a Ta-Seti készletbe az akciója végén.*

### Egy képesség megszerzése egy pappal

Amikor egy játékos úgy dönt, hogy képességet szerez a Ta-Seti-be vezető úton, akkor átteszi az aktivált papot az ösvényről a fő játékos táblára. A pap egy egységgé válik, és lecseréli a játékos már táblán lévő egyik egységét. A levett egység visszakérül a játékos készletébe.

Ha a játékosnak nincs egysége a táblán, akkor a pap a többi egységhez, a játékos készletébe kerül. Amint a pap a táblára került úgy kezelendő, és úgy is viselkedik, mint bármelyik egység. De a pap a vele lévő csapatnak biztosítja a játékos által a Ta-Seti-be vezető úton gyűjtött összes képességét. Ha a pap megsemmisül, visszakérül a játékos egységkészletébe, és ugyanúgy toborozható, mint egy normál egység.

A képesség hatásai: A papok által szerzett képességek állandóak, és automatikusan átadódnak a többi papnak. Innentől kezdve, ha a játékos több képességet szerzett, akkor minden, legalább 1 papot magába foglaló egység részesül a játékos által szerzett ÖSSZES képesség előnyéből.

Figyelem: ha két pap utazik ugyanazzal a csapattal, a képességek nem duplázódnak.

**Fontos:** ha egy játékosnak mind 3 papja a főtáblán van, bármikor visszaküldhet egy papot a Ta-Seti-be vezető út bal oldalán lévő készletbe.



Minden éjszakafázis végén (A.3 Hatalom hatások végrehajtása fázis után és a Hajnalfázis előtt, ha a játékosok a 2. modullal is játszanak), a Ta-Seti-be vezető utat újra kell tölteni. Ha levettetek róla tárgyakat, képességeket vagy győzelmipont-jelzőket az előző fordulóban, akkor azok helyére a készletből tegyetek új jelzőket, amíg van a készletben. Ha nincs több elérhető jelző, akkor az út újratöltését az út kezdetétől legtávolabb lévő mezőkkel kezdjétek fentről lefelé haladva.

#### 4. MODUL: EGY ÚJ GYŐZELMI FELTÉTEL

Noha ez a modul tökéletesen működik önmagában is, javasoljuk, hogy a 2. modullal, az új hajnalfázissal együtt használjátok. Az a játékos nyeri meg a játékot, aki még akciójelzői lerakása előtt, teljesíti a győzelmi feltételeket, tehát nem a fordulója végén, ahogy az az alapjátékban volt.

##### A JÁTÉK ALAPELVE

Ha a nappalfázis alatt, még mielőtt egyetlen akciójelzőt lerakna, az **aktív** játékos **legalább** 8 győzelmi ponttal rendelkezik (vagy 10 GYP-vel, ha így döntötök a játék kezdetén), akkor két helyzet alakulhat ki:

- egyik ellenfelének sincs több GYP-ja, mint neki, így azonnal megnyeri a játékot (ezért úgy is nyerhet a játékos, hogy van olyan ellenfele, akinek annyi GYP-ja van, mint neki).
- egy vagy több ellenfelének több GYP-ja van, mint neki, ilyenkor most senki sem nyer.

##### Az aktuális nappalfázis az utolsó a játékban.

Ha ennek a nappalfázisnak a végén egyik játékos sem nyeri meg a játékot, akkor a játék győztesét az alapjáték szerint határozzátok meg, vagyis a következő kritériumok figyelembevételével (ebben a sorrendben):

- A legtöbb GYP-tal rendelkező játékos
- Holtverseny esetén az a játékos, akinek a legtöbb csata GYP-ja van
- Újabb holtverseny esetén a holtversenyben lévő játékosok közül, aki előbb került sorra az utolsó akciófázisban.

#### 5. MODUL: ÚJ CSATAKÁRTYÁK ÉS ISTENI KÖZBEAVATKOZÁS KÁRTYÁK

##### CSATAKÁRTYÁK

A játék elején minden játékos kap még 2 új csatakarttyát az alapjáték 6 csatakarttyáján felül. Most minden játékosnak 8 csatakarttyája lesz, amikből a csata végrehajtásánál választhat.

##### ISTENI KÖZBEAVATKOZÁS KÁRTYÁK

Új isteni közbeavatkozás kártyák kerülnek az alapjáték kártyáihoz az előkészületek során. A játékosok ugyanúgy kapnak a játék elején egy isteni közbeavatkozás kártyát, és lehet, hogy éppen az új kártyák közül kapnak egyet. A játék elején a játékosoknak ki nem osztott kártyákat tegyék a játéktábla mellé húzópaklinak.

##### KÖSZÖNET

Nagy-nagy köszönet a teljes Matagot csapatnak (Sabrina, Fabien, Yann, Mathias...), és különösen Arnaud-nak és Hicham-nak, akikkel vagy ezer levelet váltottunk a Ta-Seti fejlesztése kapcsán.

Teljes szívvel szeretnénk még köszönetet mondani minden játékesztelőnek, akár csak egyszer, akár többször is játszottak. Szeretnénk köszönetet mondani a régiókból érkező játékesztelők keménymagjának: Claire Montiage, Olivier Basaran, Ian Clévy, Pierre Frey és Etienne Schaeffer. Megjegyzéseik, visszajelzéseik és elemzéseik nélkül a Ta-Seti nem lehetett volna az, ami lett.

Nem szeretnénk köszönetet mondani annak a személynek, aki a következő megjegyzés tette: „Látni fogják, hogy a kiegészítő jóval kevesebb munkával jár, mint az alapjáték megtervezése.

Jacques és Guillaume

A játék kezdetétől Gergő két képességet szerzett:



„Mészárlás”



és „Támadás!”

A papjaival utazó csapatai meg fogják kapni a „+1 Sebzés” ÉS a „+1 haderő támadásnál” képességeket.

A játék kezdetén a játékosok 8 GYP-ban állapodnak meg.

Az új forduló kezdetén a játékosoknak a következő pontjaik vannak:

Móni: 8 GYP, Évi: 9 GYP, Gergő és István: 7-7 GYP.

Móni kezd. Leteszi az első akciójelzőjét, Évi 9 GYP-jával előtte van. Móni ezért nem nyeri meg azonnal a játékot.

Évi jön harmadikként. Ha most kijátssza első akciójelzőjét, a helyzet semmit sem változik (még mindig egyedül áll az élen 9 GYP-tal), meg fogja nyerni a játékot.

Minden egyéb esetben, ez a nappalfázis az utolsó a játékban, a győztest a fázis végén határozzátok meg.

Magyar fordítás:  
Trew és Dunda

