

KEMET

TA-SETI

EINE ERWEITERUNG VON JACQUES BARIOT UND GUILLAUME MONTIAGE,
MIT GRAFIKEN VON DIMITRI BIELAK UND EMILE DENIS

An der südlichen Grenze Kemets ist die geheimnisvolle Stadt Ta-Seti aufgetaucht, doch die Reise dort hin ist lang und voller Gefahren.

Du wirst deine Priester zu dieser Stadt entsenden, doch währenddessen werden in Kemet weiterhin Schlachten geschlagen. Neue Kreaturen schließen sich den Heeren an, mächtige magische Objekte und die Kräfte der schwarze Pyramide stehen zu deiner Verfügung ...

EINLEITUNG

Kemet: Ta-Seti ist eine Erweiterung für das Grundspiel Kemet, das man zum Spiel benötigt. Diese Erweiterung besteht aus mehreren Modulen, die dem Grundspiel einzeln oder komplett hinzugefügt werden können. Vor dem Spiel muss man sich daher einigen, welche Module man spielen möchte.

- Modul 1: Eine neue Pyramidenfarbe mit 16 zugehörigen Fähigkeitsplättchen.
- Modul 2: Eine neue Phase: Dämmerung.
- Modul 3: Ein neuer Spielmechanismus: Der Pfad nach Ta-Seti.
- Modul 4: Eine neue Siegbedingung.
- Modul 5: Neue Kampfkarten und neue Karten Göttliche Intervention.

Hinweis: In der gesamten Anleitung wird die männliche Form benutzt, aber nur der Einfachheit halber. Wir möchten ausdrücklich klarstellen, dass wir Spielerinnen damit nicht ausschließen wollen..

DIE EINZELNEN MODULE

MODUL 1: DIE SCHWARZE PYRAMIDE UND IHRE FÄHIGKEITSPLÄTTCHEN

Mit diesem Modul können die Spieler ihre Zivilisation mit 4 statt wie bisher mit 3 verschiedenen Pyramidenfarben entwickeln. Nach wie vor hat jede Stadt jedoch nur drei Plätze für die Pyramiden. Also kann man nur 3 der 4 möglichen Pyramiden bauen. Man kann allerdings von gegnerischen Pyramiden profitieren und so in den Genuss aller Fähigkeiten der vier Farben kommen.

VORBEREITUNG

- Die Pyramiden werden genau wie im Grundspiel mit entsprechend aufgeteilten 3 Punkten vorbereitet. Falls ein Spieler seine 3 Punkte auf lediglich zwei Pyramiden verteilt, kann er die Farbe seiner dritten Pyramide im Spielverlauf noch wählen.
- Die schwarzen Fähigkeitsplättchen kommen neben die Fähigkeitsplättchen des Grundspiels. Ein Spieler, der eine schwarze Pyramide besitzt, darf schwarze Fähigkeitsplättchen erwerben, nach den Regeln, die für die anderen Farben gelten.

WICHTIG!

In Ta-Seti liefern 3 der schwarzen Fähigkeiten, Dunkles Ritual, Zwillingszeremonie und Gewaltmarsch, einen goldenen Aktionsanzeiger (wie die blaue Fähigkeit „Göttlicher Wille“). Wer mehrere dieser Fähigkeitsplättchen erwirbt, bekommt nur für das erste einen goldenen Aktionsanzeiger. Daher kann er nur eins dieser Plättchen in jeder Tagphase nutzen. In dem Augenblick, in dem er den goldenen Aktionsanzeiger auf die Spitze seiner Spielertafel legt, muss er entscheiden, welches Fähigkeitsplättchen er aktivieren möchte. In der nächsten Tagphase kann dieser Spieler seinen goldenen Aktionsanzeiger erneut nutzen, um wieder eins seiner goldenen Fähigkeitsplättchen zu aktivieren (ein anderes oder erneut dasselbe).

Spielelemente:

- 4 doppelseitige Tafeln (der Pfad nach Ta-Seti)
- 16 schwarze Fähigkeitsplättchen
- 5 schwarze Pyramiden
- 5 Abdeckplättchen „Aktion: schwarzes Plättchen kaufen“
- 3 Kreaturen
- 6 Söldner
- 15 Priesterfiguren (3 je Spieler)
- 3 goldene und 1 silberner Aktionsanzeiger
- 12 neue Karten Göttliche Intervention
- 36 Marker „Pfad n. Ta-Seti“
- 15 doppelseitige Dämmerungsmarker
- 3 Marker „Zeitweilige Fähigkeiten durch den Pfad nach Ta-Seti“
- 10 neue Kampfkarten (2 je Spieler)
- 6 Ta-Seti-Siegpunktmarker
- 4 doppelseitige Dolch-Siegpunktmarker
- 1 Übersichtsheft für Fähigkeiten, Karten, Fertigkeiten, Objekte und Boni



➤ Das Abdeckplättchen „**Aktion: schwarzes Plättchen kaufen**“ kommt bei jeder Spielertafel zu den vier Feldern ganz unten. Am besten legt man es auf das Feld der Pyramidenfarbe, die man nicht gebaut hat. Sollte man das darunter liegende Aktionsfeld später benötigen, kann man es aber auch beiseite schieben.

MODUL 2: DIE DÄMMERUNGSPHASE

Diese Phase ersetzt den Schritt „Festlegung der Zugreihenfolge“ (A.4 der Grundspiel-Anleitung). In der ersten Runde wird die Dämmerungsphase allerdings ignoriert. Die Zugreihenfolge der ersten Runde wird deshalb wie bisher zufällig festgelegt.

WIE BEKOMMT MAN DÄMMERUNGSMARKER?

Diese Marker kann man als Ergebnis eines Kampfs bekommen. Wer einen Kampf verliert oder wer alle Einheiten in einem Kampf verliert, erhält am Ende des Kampfs einen Dämmerungsmarker des Werts „+1 Stärke“. Man darf beliebig viele Dämmerungsmarker besitzen.

DER DÄMMERUNGSWERT

Innerhalb der Dämmerungsphase müssen die Spieler einen obligatorischen Kampf austragen, um die Zugreihenfolge der nächsten Tagphase festzulegen.

Dazu führt jeder Spieler, beginnend beim Spieler auf dem letzten Platz der Zugreihenfolgeanzeige und dann weiter in umgekehrter Zugreihenfolge, folgende Schritte aus:

- Er MUSS eine Kampfkarte offen ausspielen,
- er MUSS eine Kampfkarte verdeckt abwerfen,
- er KANN einen oder mehr Dämmerungsmarker ausspielen.

Der Dämmerungswert ist die Summe des **Stärkewerts der aufgedeckten Kampfkarte plus die Boni durch die dazu gelegten Dämmerungsmarker**.

WICHTIG! Nur der Stärkewert der aufgedeckten Karte ist entscheidend. Die anderen Eigenschaften der Karte zählen nicht.

Die Spieler machen dies in umgekehrter Zugreihenfolge, bis hin zum Spieler an erster Position der Zugreihenfolge.

Wer den höchsten Dämmerungswert hat, legt seinen Zugfolgemarkers auf ein Feld seiner Wahl auf der Leiste. Danach, in absteigender Reihenfolge des Dämmerungswerts legen die anderen Spieler ihre Marker auf je ein freies Feld der Leiste. Bei Gleichstand entscheidet die alte Reihenfolge. Spieler auf dem früheren Platz gewinnen also Gleichstände in dieser Phase. ALLE Dämmerungsmarker, die in der Dämmerungsphase gespielt wurden, werden jetzt abgeworfen.

MODUL 3: DER PFAD NACH TA-SETI

VORBEREITUNG

Der Pfad nach Ta-Seti besteht aus 4 Tafeln, die in fester Reihenfolge aneinander gelegt werden müssen, sodass ihre Straßenverläufe ununterbrochen sind (siehe Beispiel unten).

Jede Tafel ist doppelseitig. Zu Spielbeginn wählt man die Seiten nach Zufall und baut dann den Pfad aus den 4 Tafeln zusammen. Der Pfad nach Ta-Seti kommt neben den Spielplan.

Auf den Pfad nach Ta-Seti legt man:

- Die Bonusmarker „Zeitweilige Fähigkeiten“ auf jedes zugehörige Feld **1**.
- Je einen Marker, der ein Objekt Stufe 1 zeigt, offen auf jedes zugehörige Feld **2**.
- Je einen Marker, der ein Objekt Stufe 2 zeigt, offen auf jedes zugehörige Feld **3**.
- Je einen Fertigkeitensmarker offen auf jedes zugehörige Feld **4**.
- Einen dauerhaften Siegpunkt auf das Feld, das am Ende des Pfads nach Ta-Seti liegt **5**.

Unbenutzte Marker kommen in einen Vorrat.

Jeder stellt seine drei Priesterfiguren vor die Tafel, die den Beginn des Pfads darstellt **6**.



➤ Auf der Rückseite dieser Marker steht der Wert **+2 Stärke**, den man nur benutzt, wenn einem die Marker ausgehen sollten. Man darf beliebig viele Dämmerungsmarker besitzen. Jederzeit im Spiel kann ein Marker **+2 Stärke** gegen zwei Marker **+1 Stärke** eingetauscht werden.

➤ Tipp: Um sich die alte Zugfolge zu merken, verschiebt man alle Zugfolgemarkers unter ihr Feld, bevor man die neue Zugfolge bestimmt. So sieht man sofort, wer bei Gleichständen gewinnt.



SPIELABLAUF

Wenn ein Spieler eine Aktion „Bewegung/Angriff“ ausführt, darf er zusätzlich **auch einen seiner Priester auf dem Pfad nach Ta-Seti aktivieren**. Die Bewegung auf dem Spielplan wird erst ausgeführt, nachdem die Aktivierung auf dem Pfad nach Ta-Seti komplett ausgeführt ist.

WICHTIG!

Man kann einen Priester auf dem Pfad nach Ta-Seti nur aktivieren, indem man eins der beiden Felder „Bewegung/Angriff“ auf der Spielertafel nutzt. Ähnliche Aktionen, die durch einen goldenen Aktionsanzeiger ausgelöst werden, gelten für den Pfad nach Ta-Seti nicht.

PRIESTER AKTIVIEREN

Der Spieler aktiviert entweder einen seiner Priester, der bereits auf den Pfad nach Ta-Seti ist, oder einen seiner Priester aus dem Vorrat, der dann auf einen Straßenanfang der ersten Tafel gesetzt wird. Der aktivierte Priester **reist auf dem Pfad in Richtung Ta-Seti und hält an einem Ort an**. Daraufhin muss der Spieler entscheiden, ob der Priester weiterreist oder ob er sich die Belohnung des Orts nimmt und den Priester von der Tafel entfernt.

1) REISE AUF DEM PFAD NACH TA-SETI

Ein Priester bewegt sich **IMMER** auf dem Straßenverlauf in Richtung des Siegpunkts auf der Stadt Ta-Seti. Er bewegt sich so lange, bis er einen Ort erreicht. Wenn er an einem Ort ankommt (Dorf, Stadt oder Tempel), muss er seine Bewegung beenden.

BELOHNUNGEN: Der Spieler profitiert sofort von Boni, die auf dem Pfad zwischen zwei Orten abgebildet sind. Außerdem nimmt er sich, falls vorhanden, Bonusmarker Zeitweilige Fähigkeiten und kann diese im selben Zug noch nutzen (siehe Übersichtsheft).

2) AN ORT ANHALTEN

Sobald der Priester einen Ort erreicht, muss er anhalten und der Spieler hat die Wahl:

- **Nichts nehmen.** In diesem Fall bleibt der Priester auf dem Pfad nach Ta-Seti und kann zu einem späteren Zeitpunkt erneut aktiviert werden.
- **Objekt- und/oder Fertigkeitmarker des Orts nehmen** und sie neben seine Spielertafel legen. **In diesem Fall muss er den Priester vom Pfad nach Ta-Seti wegnehmen.** Wenn der Spieler einen Fertigkeitmarker nimmt (siehe unten) wird der Priester auf den Spielplan gesetzt, wo er eine Einheit des Spielers ersetzt (die in den Vorrat zurück kommt). Wenn er nur Objekte genommen hat (siehe Übersichtsheft), kommt der Priester zurück neben die Tafeln, zum Beginn des Pfads nach Ta-Seti.

Objektmarker, die ein Spieler erhält, müssen nach Gebrauch immer abgeworfen werden.

Fertigkeitmarker, die ein Spieler erhält, sind dagegen dauerhaft.

Marker für Zeitweilige Fähigkeiten kommen am Ende der jeweiligen Aktion zurück auf den Pfad.

Wie jeder Marker funktioniert, steht im Übersichtsheft.

WICHTIG!

- Lediglich 1 Priester kann pro Aktion „Bewegung/Angriff“ aktiviert werden.
- Ein Spieler darf mehrere Priester auf dem Pfad nach Ta-Seti haben.
- Es dürfen sich mehrere Priester (von einem oder mehreren Spielern) auf demselben Ort befinden.



Anna entscheidet sich, ihren Priester die untere Straße nehmen zu lassen. Sie bekommt 1 † (sie verschiebt ihren †-Anzeiger auf ihrer Spielertafel um 1 Feld). Sie bekommt außerdem den zeitweiligen Marker +1 Schaden, den sie nur nutzen kann, wenn sie einen Kampf mit ihrer Aktion „Bewegung/Angriff“ beginnt. Ob sie ihn benutzt oder nicht: der Marker kommt am Ende ihrer Aktion zurück auf sein Feld bei Ta-Seti.

Wie man Fertigkeiten durch einen Priester erhält

Wenn ein Spieler sich entscheidet, eine Fertigkeit auf dem Pfad nach Ta-Seti zu erhalten, nimmt er den aktivierten Priester vom Pfad weg und versetzt ihn auf den Spielplan. Der Priester wird zu einer Einheit, die eine der Einheiten ersetzt, die der Spieler bereits auf dem Spielplan hat. Die ersetzte Einheit kommt in den Vorrat des Spielers.

Hat der Spieler keine Einheiten auf dem Spielplan, kommt der Priester in den Vorrat zu den anderen Einheiten des Spielers.

Sobald er auf dem Spielplan ist, gilt der Priester als normale Einheit und verhält sich auch so. Allerdings verleiht der Priester der Truppe, mit der er sich bewegt, alle Fertigkeiten, die der Spieler auf dem Pfad nach Ta-Seti erworben hat. Wird der Priester vernichtet, kommt er zurück in den Vorrat des Spielers und kann wie eine normale Einheit rekrutiert werden.

Eigenschaft der Fertigkeit: Die Fertigkeiten, die von Priestern erworben werden, sind dauerhaft und übertragen sich auf seine anderen Priester. Hat also ein Spieler mehrere Fertigkeiten erworben, erhält jede Truppe, in der er mindestens 1 Priester hat, alle Fertigkeiten, die dieser Spieler besitzt. Aber: Wenn in einer Truppe z. B. zwei Priester sind, erhält diese Truppe die Fertigkeiten nicht doppelt.

Wichtig: Wenn ein Spieler drei Priester auf dem Spielplan hat, darf er jederzeit einen davon in den Vorrat vor dem Pfad nach Ta-Seti versetzen.

Am Ende jeder Nachtphase (nach Phase A.3, „Fähigkeiten anwenden“, und vor der „Dämmerungsphase“, falls man auch mit Modul 2 spielt), füllt man den Pfad nach Ta-Seti auf. Wurden Objekt-, Fertigungs- oder Siegpunktmarker vorher weggenommen, werden sie jetzt mit neuen Markern aus dem Vorrat ersetzt, so lange welche vorhanden sind. Sind keine mehr da, wird der Pfad so aufgefüllt: beginnend vom Feld, das am weitesten weg vom Start ist und von „oben nach unten“ (der Anfang liegt links und Ta-Seti rechts).

MODUL 4: EINE NEUE SIEGBEDINGUNG

Obwohl dieses Modul auch eigenständig benutzbar ist, empfiehlt es sich, es mit Modul 2, Dämmerungsphase, zu kombinieren. Das Modul funktioniert so, dass ein Spieler das Spiel gewinnt, falls er die Siegbedingungen erfüllt, **bevor er einen seiner Aktionsanzeiger setzt**, und nicht erst am Ende des Zugs wie im Grundspiel.

SPIELABLAUF

Sollte während der Tagphase, vor dem Platzieren eines seiner Aktionsanzeiger, der **aktive Spieler mindestens 8 SP** besitzen (oder 10 falls man sich bei Spielbeginn darauf geeinigt hat) gibt es zwei mögliche Fälle:

- Wenn keiner seiner Gegner mehr SP als er besitzt, gewinnt er das Spiel **sofort** (es ist also möglich, das Spiel zu gewinnen, wenn ein anderer Spieler genau so viele SP wie man selber hat).
- Wenn einer oder mehr seiner Gegner **mehr SP als er besitzen**, gewinnt jetzt noch niemand. **Die aktuelle Tagesphase ist die letzte des Spiels.**

Wenn, am Ende dieser Tagphase kein Spieler das Spiel gewonnen hat, wird der Gewinner wie folgt bestimmt (nach den Kriterien des Grundspiels, in dieser Reihenfolge):

- Der Spieler, der die meisten SP besitzt.
- Bei Gleichstand derjenige dieser Spieler, der die meisten Kampf-SP besitzt.
- Bei einem weiteren Gleichstand derjenige dieser Spieler, der als erster in der letzten Aktionsphase an der Reihe war.

MODUL 5: NEUE KAMPFKARTEN UND NEUE KARTEN GÖTTLICHE INTERVENTION

KAMPFKARTEN

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn 2 neue Kampfkarten, die zu seinen 6 Kampfkarten des Grundspiels kommen. Jeder hat also jetzt 8 Kampfkarten, aus denen er bei der Kampfentwicklung wählen kann.

KARTEN GÖTTLICHE INTERVENTION

Neue Karten Göttliche Intervention kommen bei der Vorbereitung zu denen des Grundspiels. Die Spieler erhalten zu Beginn weiterhin 1 dieser Karten und haben daher auch die Möglichkeit, direkt eine der neuen Karten zu bekommen. Die zu Beginn nicht verteilten Karten werden nach wie vor in einem Stapel neben dem Spielplan bereit gehalten.

DANKSAGUNG

Ein großes Dankeschön an das ganze Matagot-Team (Sabrina, Fabien, Yann, Mathias...) und ganz besonders an Arnaud und Hicham für die tausende E-Mails, die während der Entwicklung von Ta-Seti hin und her gingen.

Außerdem danken wir allen Spieltestern von Herzen, egal wie oft sie das Spiel getestet haben. Ganz besonders möchten wir den Hardcore-Spieletestern aus unserer Region danken: Claire Montiage, Olivier Basaran, Ian Clévy, Pierre Frey und Etienne Schaeffer. Ohne eure Anmerkungen, euer Feedback und eure Analysen wäre Ta-Seti nie das geworden, was es nun ist. Keinen Dank möchten wir der Person aussprechen, die uns das hier auf den Weg gegeben hat: „Ihr werdet sehen: eine Erweiterung ist viel schneller zu entwickeln als ein Grundspiel.“

Jacques und Guillaume

Seit Spielbeginn hat Bert zwei Fertigkeiten erhalten:



„Niedermachen“



und „Ansturm!“

Seine Priester verleihen den Truppen, mit denen sie ziehen, „+1 Stärke im Angriff“ UND „+1 Schaden“.

Zu Beginn einer neuen Runde ergeben sich die folgenden Punktstände (Siegziel sind 8 SP):

Dieter hat 8 SP, Clara hat 9 SP, Bert und Anna haben je 7 SP. Dieter ist zuerst am Zug. Als er seinen ersten Aktionsanzeiger setzt, liegt Clara mit 9 SP also vor ihm. Dieter kann daher nicht sofort gewinnen.

Clara spielt als dritte. Sollte sich in dem Moment, in dem sie ihren ersten Aktionsanzeiger setzt, die Punktsituation nicht verändert haben (wenn sie also immer noch mit 9 SP führen würde), hätte sie sofort gewonnen.

Wenn nicht, ist diese Tagphase allerdings die letzte des Spiels. Der Gewinner wird nach dem Ende dieser Phase bestimmt.