



### ПРО ГРУ :

**Кемет: Кров і пісок** — це динамічна стратегічна настільна гра, що переносить гравців у світ стародавнього Єгипту, де боги ведуть безперервну боротьбу за владу, території та славу. Кожен гравець очолює одну з божественних фракцій і розвиває власне місто, будуючи піраміди та відкриваючи нові можливості через плитки могутності.

### КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці ви знайдете: ігрове поле, фігурки воїнів, піраміди різних кольорів, плитки могутності, карти бою, карти допомоги богів, фігури істот і найманців, жетони, планшети гравців, довідник і правила гри.

### ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра підходить для 2–5 гравців, які люблять конфліктні стратегії, контроль територій і активну взаємодію між учасниками. Вона буде цікавою як досвідченим гравцям, так і тим, хто хоче спробувати більш глибокі настільні ігри.

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

Ігрове поле розкладається на столі, кожен гравець отримує місто, війська, піраміди та стартові ресурси. Визначається порядок ходу, після чого гравці готують колоди карт і доступні плитки могутності.



## ХІД ГРИ

Партія складається з раундів, які поділяються на фазу дня і ночі. Вдень гравці виконують дії: переміщують війська, атакують суперників, будують піраміди або купують плитки могутності. Бої вирішуються за допомогою сили армії та вибору карт, що додає тактичної глибини.

У фазі ночі гравці отримують ресурси, очки слави та визначають новий порядок ходу. Постійна взаємодія і боротьба за ключові території роблять кожен раунд напруженим і непередбачуваним.

## КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Гра завершується, коли один із гравців набирає необхідну кількість очок слави та утримує лідерство до початку свого ходу. Перемагає той, хто першим досягне цієї умови.



## Поради для гри:

01

Обирайте плитки могутності відповідно до обраної стратегії.

02

Не відкладайте розвиток армії, адже контроль територій приносить ключові очки.

03

Використовуйте міфічних істот для посилення армії у важливих битвах. Слідкуйте за суперниками і не давайте їм безконтрольно набирати очки слави.