AETERNA



KEMET

ETERNIDAD

01 EL JUEGO

Solo aquello que alcanza la Eternidad permanece.

Egipto nació de un río y convirtió su prosperidad en piedra. En KEMET, el Nilo sostiene el reino: de él proceden los recursos, las personas, el conocimiento y el culto que permiten levantar grandes obras. Construir no basta. Solo las obras culminadas abandonan el ciclo y alcanzan la ETERNIDAD.

2-3	48	3	6	7+
JUGADORES	CARTAS	MANO INICIAL	MÁX. EN MANO	ETERNIDAD

OBJETIVO

Levanta obras y hazlas alcanzar la ETERNIDAD. Cada obra culminada concede los puntos indicados por su anillo shen. Cuando un jugador alcanza 7 o más puntos, se desencadena el final de la partida. Se completa la ronda para que todos hayan disputado el mismo número de turnos; después gana quien tenga más puntos de Eternidad.

PRINCIPIO CENTRAL

Todo vuelve al Nilo. Solo aquello que alcanza la Eternidad permanece.

02 COMPONENTES

Una sola baraja. Un ciclo constante.

KEMET utiliza 48 cartas.

OBRAS	12	6 diseños ×2
MATERIA	15	3 diseños ×5
REINO	9	3 diseños ×3
CULTO	9	3 diseños ×3
FENÓMENOS	3	Crecida · Estiaje · Inundación
TOTAL	48	

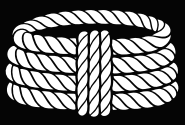
TRES PILARES

MATERIA representa los recursos físicos empleados para construir. REINO representa la capacidad humana, el conocimiento y la organización de Egipto. CULTO representa la dimensión religiosa, funeraria y ceremonial de las obras. Las distintas ilustraciones de una misma categoría son mecánicamente equivalentes.

03 ICONOGRAFÍA

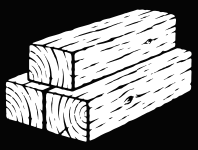
Tres pilares.

MATERIA



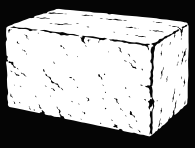
Cuerda

×5



Madera

×5



Piedra

×5

REINO



Agrimensor

×3



Barca de transporte

×3



Escriba

×3

CULTO



Mesa de ofrendas

×3



Sacerdote

×3



Vaso canopo

×3

04 LAS OBRAS

Construir para permanecer.

Cada carta de OBRA muestra sus requisitos mediante los símbolos de MATERIA, REINO y CULTO, y su valor de ETERNIDAD mediante el anillo shen. Hay dos copias de cada una de las seis obras.

1 Ω



1		1

Estela

×2
Eternidad 1

1 Ω



1	1	

Estatua

×2
Eternidad 1

2 Ω



1	1	1

Mastaba

×2
Eternidad 2

2 Ω



2	1	

Obelisco

×2
Eternidad 2

3 Ω



1	1	2

Templo

×2
Eternidad 3

4 Ω



3	1	1

Pirámide

×2
Eternidad 4

LECTURA DE LA CARTA

Cada símbolo de requisito debe satisfacerse con una carta de la categoría correspondiente. Cada carta satisface un único requisito. El anillo shen indica los puntos de Eternidad que concede la obra al culminarse.

05 EL NILO

El río nunca se detiene.

En el centro de la mesa se mantienen cuatro cartas visibles formando un cauce ordenado: I · II · III · IV. I y II muestran lo que está por venir. III y IV son las únicas posiciones disponibles para tomar.

TOMAR IV

La carta pasa a tu mano y el Nilo avanza una posición.

III	→	IV
II	→	III
I	→	II
NUEVA CARTA	→	I

TOMAR III

La carta pasa a tu mano. La carta situada en IV vuelve al fondo del mazo y el Nilo circula más deprisa.

IV	→	FONDO DEL MAZO
II	→	IV
I	→	III
DOS NUEVAS CARTAS	→	I Y II

Tomar III permite alcanzar antes una carta concreta, pero hace circular el Nilo con mayor rapidez.

06 PREPARACIÓN

Antes de comenzar.

01 Separa temporalmente las tres cartas de FENÓMENO: CRECIDA, ESTIAJE e INUNDACIÓN.

02 Baraja las otras 45 cartas.

03 Reparte 3 cartas a cada jugador.

04 Devuelve los tres FENÓMENOS al mazo restante y vuelve a barajar.

05 Revela cuatro cartas y colócalas en I, II, III y IV.

06 Determina al jugador inicial.

MANO

Cada jugador comienza con 3 cartas. El límite máximo es de 6. Los FENÓMENOS nunca pueden formar parte de una mano. Si durante la preparación un FENÓMENO queda situado en IV, se resolverá al comienzo del primer turno.

07 EL TURNO

Tomar. Construir. Dejar fluir.

1 · NILO — OBLIGATORIO

Toma una carta de III o IV y mueve el cauce según corresponda. No puedes tomar I ni II, ni una carta de FENÓMENO. Si al recibir una carta superas el límite de 6, devuelve al fondo del mazo las necesarias hasta volver a seis; puedes devolver incluso la carta recién tomada.

2 · CONSTRUIR — OPCIONAL

Después de tomar del Nilo, puedes jugar una única carta de tu mano: iniciar una nueva OBRA colocándola delante de ti, o satisfacer un requisito de una obra incompleta con una carta de MATERIA, REINO o CULTO. Cada carta satisface un único requisito. Puedes mantener varias obras incompletas a la vez.

CULMINAR UNA OBRA

Cuando una obra reúne todos sus requisitos, culmina inmediatamente. La carta de OBRA pasa a tu zona de ETERNIDAD. Las cartas empleadas para construirla vuelven, en cualquier orden, al fondo del mazo. La OBRA ya no vuelve al ciclo y sus puntos quedan permanentemente en tu poder.

Todo vuelve al Nilo. Solo aquello que alcanza la Eternidad permanece.

08 FENÓMENOS DEL NILO

El Nilo cambia.

Los FENÓMENOS circulan por el Nilo como cualquier otra carta, pero no pueden ser tomados. Cuando uno alcanza IV, se resuelve al comienzo del turno, antes de la fase NILO. Afecta a todos los jugadores, empezando por el jugador activo y siguiendo en sentido horario. Después vuelve al fondo del mazo, el cauce avanza una posición y se revela una nueva carta en I.



CRECIDA

La abundancia proporcionada por el Nilo.

Cada jugador, comenzando por el jugador activo y siguiendo en sentido horario, revela las dos primeras cartas del mazo. Cada carta ordinaria revelada pasa a su mano. Si aparece un FENÓMENO, se resuelve inmediatamente, vuelve al fondo del mazo y cuenta como una de las dos cartas reveladas. El límite de mano sigue siendo de seis cartas.



ESTIAJE

La escasez causada por un nivel insuficiente del Nilo.

Cada jugador devuelve al fondo del mazo una carta de MATERIA, REINO o CULTO de su mano, si dispone de alguna. El jugador elige cuál. Las cartas de OBRA no pueden perderse por ESTIAJE.



INUNDACIÓN

El daño producido cuando las aguas desbordan su cauce.

Cada jugador devuelve al fondo del mazo una carta de MATERIA, REINO o CULTO ya colocada en una de sus obras incompletas, si dispone de alguna. El jugador elige qué carta pierde y de qué obra. Las obras que han alcanzado la ETERNIDAD nunca pueden verse afectadas.

Si un FENÓMENO es revelado directamente por otro efecto, no entra en la mano: se resuelve de inmediato, afecta a todos los jugadores y después vuelve al fondo del mazo. Si durante su resolución aparece otro FENÓMENO, se resuelve igualmente antes de continuar.

09 TODO VUELVE AL NILO

Un ciclo sin descarte.

KEMET no utiliza un descarte permanente para las cartas ordinarias. La carta que abandona IV, una carta perdida por un FENÓMENO, las cartas empleadas para completar una obra y los propios FENÓMENOS vuelven al fondo del mazo. Una OBRA que atraviesa el Nilo sin ser tomada también vuelve al fondo.

LA EXCEPCIÓN

Solo las OBRAS culminadas salen definitivamente del ciclo. Cuando alcanzan la ETERNIDAD, nada puede alterarlas, dañarlas ni retirarlas.



ETERNIDAD

El anillo shen indica los puntos de Eternidad que concede una obra al culminarse.

10 FINAL DE LA PARTIDA

Alcanzar la Eternidad.

Cuando un jugador alcanza 7 o más puntos de Eternidad, se desencadena el final. La ronda continúa hasta que todos los jugadores hayan disputado el mismo número de turnos. Después se suman los puntos de todas las obras que han alcanzado la ETERNIDAD. Gana quien tenga más puntos.

EMPATE

El criterio de desempate no está definido en la documentación de esta versión y queda pendiente de playtesting físico.

RESUMEN DEL TURNO

1	Resolver FENÓMENOS en IV, si los hay.
2	NILO: tomar obligatoriamente III o IV.
3	Ajustar la mano: máximo 6 cartas.
4	CONSTRUIR: jugar opcionalmente una carta de la mano.
5	Si completas una OBRA: pásala a ETERNIDAD y devuelve sus cartas de construcción al fondo del mazo.

NILO · MANO · OBRAS · ETERNIDAD

Todo vuelve al Nilo. Solo aquello que alcanza la Eternidad permanece.