BAIXE O
MELHOR APP
DE REGRAS
DE TABULEIRO EM
TABLETOPCODEX.COM



ORDEROFGAMERS.COM



Olá! Sou Peter (“Universal Head”). Há mais de 10 anos, crio estes conhecidos resumos de regras e materiais de consulta e produzo centenas de vídeos divertidos e informativos sobre jogos de mesa.

Este PDF exigiu muito tempo e trabalho. Se ele melhorar sua experiência de jogo, considere fazer uma doação para que eu possa continuar criando estes materiais. Melhor ainda: apoie regularmente a EOG no **Patreon**. Obrigado!

DOAR
orderofgamers.com/shop/singleoffering

PATREON
patreon.com/esotericorder

SIGA A EOG NESTAS PLATAFORMAS
Todos os links em www.orderofgamers.com

v1.1

Fev. 2026

Jogo: **KEMET: BLOOD AND SAND**

Editora: **Matagot (2021)**

Página 1: Resumo de regras - frente

Página 2: Resumo de regras - verso

Edição em Português Brasileiro

Tradução não oficial feita para o ComparaJogos.com.br.

Resumo e diagramação originais de Peter Gifford (“Universal Head”), The Esoteric Order of Gamers.

Terminologia conferida com o manual brasileiro.

Para melhores resultados, imprima a 100%, frente e verso, plastifique e recorte no tamanho indicado.

Este resumo de regras e material de consulta destina-se apenas ao uso pessoal de quem já possui o jogo. Foi criado para divulgar o jogo e facilitar seu aprendizado e sua diversão. A arte do jogo original pertence à editora e é usada sem autorização. A The Esoteric Order of Gamers não reivindica quaisquer direitos da editora ou dos titulares de direitos autorais e retirará este PDF do acesso público mediante solicitação.
Este PDF não pode ser republicado on-line, vendido ou usado para qualquer finalidade que não seja o uso pessoal.

Criado por Peter Gifford “Universal Head”
The Esoteric Order of Gamers | orderofgamers.com

Kemet
BLOOD AND SAND

PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro na mesa e use a configuração indicada no manual para o número de jogadores. As áreas cinzas e as cobertas por sobreposições de tempestade não são usadas e não podem ser atravessadas.

Coloque o tabuleiro de pontuação acima do tabuleiro.

Sorteie as cores das fichas de poder usadas na partida:
2 jogadores: 2 cores, 26 fichas.
3 jogadores: 3 cores, 48 fichas.
4 jogadores: 3 cores, 48 fichas.
5 jogadores: 4 cores, 64 fichas.

Com 2 jogadores: retire as fichas *Ação Divina* e uma cópia de cada ficha duplicada, deixando apenas uma de cada.

Disponha as fichas de poder das cores escolhidas viradas para cima ao lado do tabuleiro, separadas por cor e em ordem crescente de nível. Coloque cada miniatura de criatura sobre a ficha correspondente. Devolva as fichas não usadas à caixa.

Se forem usadas, coloque as **2 cartas de batalha especiais** ao lado do tabuleiro.

Coloque 1 ficha branca e redonda de ponto de fama (PF) de templo em cada templo usado, conforme o número de jogadores. Forme um suprimento com as demais fichas de PF, as fichas de ação de Ouro e de Prata e as fichas de veterano.

Cada jogador recebe 1 carta *Desvio* de intervenção divina (ID). Devolva as cópias não usadas dessa carta à caixa. Embaralhe as cartas de ID e coloque o baralho virado para baixo ao lado do tabuleiro.

Cada jogador escolhe uma cidade e uma cor. Coloque suas fichas de estátua diante da cidade. Pegue, na sua cor: **1 tabuleiro individual**, as fichas "Comprar uma Ficha de Poder" correspondentes às cores de poder escolhidas, **1 marcador de Ordem da Rodada**, **1 marcador de oração** (na casa **7** da trilha de oração), **5 fichas de ação**, **12 miniaturas de unidade** e **8 cartas de batalha**. Compre também **2 cartas de ID**.

O símbolo dos **pontos de oração** (**PO**) é um ankh. Registre seus PO com o marcador na trilha de oração. Você nunca pode ter mais de **11 PO** nem menos de **0 PO**.

Cada jogador pega **9 partes de pirâmide**, 3 de cada nível, e os topos das cores de poder escolhidas (rubi, safira, diamante ou ônix).

Com 2 jogadores: cada um pega 6 partes, 2 de cada nível.

Um jogador sorteia a ordem dos marcadores de todos na trilha de ordem da rodada. Os turnos seguem da esquerda para a direita.

Cada jogador escolhe **2 distritos** de sua cidade e coloca **5 unidades em cada um**. As 2 unidades restantes ficam em seu suprimento.

Na ordem da rodada, cada jogador distribui 3 níveis de pirâmide de seu suprimento entre os distritos de sua cidade, com no máximo 2 níveis por distrito neste momento. Para cada pirâmide de nível 1 ou superior, coloque uma ficha de compra da mesma cor em um espaço de compra vazio do seu tabuleiro. Pirâmides de nível 0 ficam no suprimento e não estão em jogo.

Na ordem inversa da rodada, cada jogador escolhe uma ficha de poder de nível 1 da cor de uma de suas pirâmides e a coloca à sua frente.

Você controla uma zona fora dos distritos de sua cidade enquanto tiver uma tropa nela. Você controla um distrito de sua cidade enquanto não houver uma tropa adversária nele.

Não há limite de cartas na mão. Os descartes de batalha revelados e o descarte de ID são públicos. Quando o baralho de ID acabar, embaralhe o descarte para formar outro. Para jogar uma ID, pague seu custo em PO na fase indicada pelo ícone, resolva o efeito e descarte-a virada para cima.

RODADA DE JOGO

FASE DE DIA (AÇÕES)

Vitória: se, no início do seu turno na fase de Dia, antes de jogar qualquer ficha de ação, você tiver pelo menos **9 PF** (temporários + permanentes) e nenhum outro jogador tiver mais PF, você vence imediatamente.

Começando pelo primeiro jogador, cada um coloca **1 ficha de ação de sua cor** em um espaço de ação vazio de seu tabuleiro e resolve a ação imediatamente.

Além dessa ficha, você pode jogar **1 ficha de Prata e/ou 1 de Ouro**, se as tiver. No seu turno, pode jogar cartas de ID com o ícone de DIA antes ou depois de uma ação, mas não durante uma batalha. Descarte cada carta após resolvê-la.

O próximo jogador na ordem torna-se o jogador ativo e realiza seu turno. Quando nenhum jogador tiver fichas de ação de sua própria cor para colocar, resolva a fase de Noite.

Ao fim da fase de Dia, deve haver pelo menos 1 ficha de ação, de qualquer cor, em cada um dos 3 andares da pirâmide do seu tabuleiro.

Jogue fichas de Prata e de Ouro junto com uma ficha de sua cor para receber 1 ou 2 ações extras. Escolha a ordem das ações, mas resolva cada uma por completo antes de iniciar a próxima.

Ficha de Prata: coloque-a em qualquer espaço de ação vazio do seu tabuleiro.

Ficha de Ouro: coloque-a no espaço de Vontade Divina, no topo da pirâmide. Você pode comprar várias fichas de poder que concedam essa ficha, mas só pode possuir 1 ficha de Ouro.

Você pode escolher uma ação mesmo que não consiga resolvê-la ao colocar a ficha. Nesse caso, a ação é perdida.

FASE DE NOITE (RESOLUÇÃO)

Resolva as etapas abaixo nesta ordem:

1. Oferenda: quem controla o Santuário de Todos os Deuses pode remover 2 unidades da tropa que está ali para ganhar 1 PF divino.

2. Controle do Templo do Delta: quem o controla pode remover 1 unidade da tropa que está ali para ganhar 5 PO.

3. Controle de templos: cada jogador que controla pelo menos 2 templos ganha 1 PF divino.

4. Adoração: cada jogador ganha os PO indicados nos templos que controla, exceto o Templo do Delta.

5. Orações: cada jogador ganha 2 PO e pode descartar X fichas de veterano para ganhar X PO.

6. Intervenção divina: na ordem da rodada, cada jogador compra 1 carta de ID e pode descartar fichas de veterano para comprar 1 carta de ID a cada 2 fichas gastas.

7. Conscrição: na ordem da rodada, cada jogador pode descartar X fichas de veterano para adicionar X unidades a distritos de sua própria cidade que controle.

8. Despertar: cada jogador descarta todas as fichas de veterano restantes e recupera suas fichas de ação. Remova as unidades que excedam o limite de tropa nas tropas do tabuleiro.

9. Destino: mova os marcadores de Ordem da Rodada para baixo de suas casas atuais na trilha. Em ordem crescente de PF, começando por quem tem menos, cada jogador escolhe sua posição e coloca seu marcador em uma casa vazia da trilha de ordem da rodada.

Em caso de empate em PF, escolhe primeiro quem tinha o marcador mais à esquerda na rodada anterior, e assim por diante.

AÇÕES

ERGUER UMA PIRÂMIDE

Adicione um ou mais níveis a uma de suas pirâmides. Pague, em PO, o valor de **cada nível consecutivo** que adicionar.

Ao adicionar o nível 1 de uma pirâmide do suprimento, escolha uma cor que ainda não possua e coloque a pirâmide no distrito de sua cidade sem pirâmide. Coloque a ficha de compra dessa cor no espaço de compra vazio do seu tabuleiro.

Adicionar mais de um nível é um único efeito: some os custos.

Efeitos das pirâmides

Se você controla um distrito com uma pirâmide, recebe os benefícios abaixo:

- Pode comprar fichas de poder da mesma cor e de nível igual ou inferior ao da pirâmide.
- Se ela for de nível 4, pega o PF de pirâmide correspondente.
- Durante suas ações de movimento, pode gastar 2 PO para teleportar sua tropa desse distrito para qualquer zona com um obelisco.

Se um adversário controlar um de seus distritos, ele recebe esses benefícios em seu lugar.

RECRUTAR

Gaste X PO para adicionar X unidades: pegue-as de seu suprimento e coloque-as em 1, 2 ou 3 distritos de sua cidade, mesmo que sejam controlados por adversários.

Adicionar unidades a um distrito seu controlado por um adversário provoca uma batalha ao final da ação de recrutamento. **Você é o atacante.** Se recrutar em vários distritos controlados por adversários, escolha a ordem dessas batalhas.

Você não pode adicionar unidades a um distrito de uma cidade adversária, mesmo que o controle.

COMPRAR FICHA DE PODER

Para comprar uma ficha de poder, você deve cumprir **todas as 5 condições**:

- Não possuir uma ficha com a mesma ilustração ou os mesmos ícones, independentemente da cor.
- Não ter comprado outra ficha dessa cor nesta fase de Dia.
- Controlar uma pirâmide dessa cor com nível igual ou superior ao da ficha.
- Ter um espaço de compra vazio: da mesma cor, se possível; caso contrário, de outra cor ou sem ficha de compra.
- Poder gastar uma quantidade de PO igual ao nível da ficha.

Coloque sua ficha de ação no espaço de compra escolhido, gaste os PO e coloque a ficha de poder à sua frente. Ela será sua até o fim da partida e não poderá ser perdida.

Os efeitos da ficha de poder entram em vigor ao final da ação de compra e permanecem ativos até o fim da partida, mesmo que você deixe de controlar uma pirâmide da cor dela.

Algumas fichas de poder só são ativadas em uma fase específica, indicada na ficha. Se efeitos de várias fichas suas forem ativados ao mesmo tempo, você escolhe a ordem de resolução.

Criaturas

Ao comprar uma ficha de poder de criatura, você pode colocar a criatura em um distrito de sua cidade que contenha uma de suas tropas. Caso contrário, ela fica em seu suprimento, sobre a ficha.

Antes de jogar uma ficha de ação, você pode redistribuir livremente as criaturas entre seu suprimento e suas tropas nos distritos de sua cidade, ou colocar criaturas do suprimento nessas tropas. Ao adicionar unidades a um distrito de sua cidade, pode colocar uma criatura do suprimento junto delas.

Uma criatura **não é uma unidade**, mas deve estar vinculada a uma tropa. Não conta para o limite de 5 unidades, porém cada tropa pode ter **no máximo 1 criatura**.

Na batalha, a tropa recebe apenas os bônus da criatura vinculada a ela. A criatura não acrescenta +1 de força por si só, pois não é uma unidade.

Se uma criatura ficar sem tropa, ela volta ao suprimento de seu dono.

ORAR

Ganhe **2 pontos de oração (PO)**.

MOVER

Mova 1 de suas tropas. A ação combina **1 movimento por terra e 1 teleporte**, usados em qualquer ordem e de forma alternada.

Calcule o número de movimentos por terra no início da ação. Efeitos só podem modificar esse número nesse momento.

Cada ação de movimento permite apenas **1 teleporte**, mas efeitos podem reduzir seu custo.

Você pode mover só parte da tropa e deixar unidades nas zonas por onde passar. Também pode incorporar unidades e criaturas suas que estejam nessas zonas.

Nenhuma unidade ou criatura pode ser removida para permitir um movimento.

Você pode exceder temporariamente os limites de unidades e criaturas por tropa, mas deve respeitá-los ao final da ação de movimento.

Você só pode jogar cartas de ID com o ícone de MOVIMENTO.

Sempre que sua tropa entrar em uma zona com uma tropa adversária, a ação de movimento termina e uma batalha começa imediatamente.

Teleporte

Gaste 2 PO para teleportar sua tropa de um distrito com uma pirâmide de nível 1 ou superior para uma zona com um obelisco.

Mover por terra

Gaste 1 movimento por terra para mover sua tropa para uma zona diretamente adjacente ou de uma zona com porto para outra zona com porto.

A tropa pode sair por qualquer porto, militar ou mercante. Porém, só pode entrar por um porto mercante ou pelo porto militar da zona desértica ao redor de sua própria cidade.

Em uma única ação de movimento, sua tropa só pode entrar em **1 distrito de uma cidade adversária**, e apenas se iniciar a ação em uma zona **adjacente à muralha** que atravessará. Alguns efeitos podem dispensar essa exigência.

Mesmo que uma criatura que conceda movimentos por terra não acompanhe a parte da tropa movida, seu bônus se aplica: o número de movimentos é calculado no início da ação.

Ao final da ação de movimento e de qualquer batalha resultante, se você controlar um novo templo ou uma pirâmide de nível 4, pegue o PF temporário correspondente, onde quer que esteja.

Se sua tropa sair de um distrito adversário com uma pirâmide de nível 4 e deixá-lo vazio, devolva o PF de pirâmide ao dono da cidade. Se sair de uma zona de templo e deixá-la vazia, devolva o PF de templo ao tabuleiro.

PONTOS DE FAMA (PF)

Coloque os PF ganhos no tabuleiro de pontuação, na linha da divindade correspondente.

PF permanentes são fichas quadradas e não podem ser perdidos. São ganhos em batalhas, ao comprar certas fichas de poder ou, na fase de Noite, ao controlar pelo menos 2 templos ou o Santuário de Todos os Deuses.

PF temporários são fichas redondas e podem ser perdidos. Você ganha um ao assumir o controle de um templo (bege e azul) ou de uma pirâmide de nível 4 (bege). Pegue o PF do tabuleiro ou do adversário que o possuía. Se ninguém controlar o templo, devolva-o à zona correspondente.

BATALHA

Todas as unidades de um jogador em uma zona formam uma **tropa**, com no máximo **5 unidades** (limite de tropa). Uma criatura vinculada a ela não conta para esse limite. Durante uma ação, a tropa pode exceder temporariamente os limites de unidades e criaturas, desde que os respeite ao final da ação.

O **atacante** é quem realiza a ação que provoca a batalha; seu adversário é o **defensor**. Nenhum outro jogador pode jogar cartas de ID durante a batalha. Fichas de poder com o ícone de DIA não têm efeito durante uma batalha.

Se efeitos forem resolvidos ao mesmo tempo, resolva primeiro os do atacante e depois os do defensor.

Resolva as etapas em ordem, mesmo que um jogador já não tenha tropa na batalha:

1. Conselho de guerra

Atacante e defensor escolhem **2 cartas de batalha** da mão: uma para descartar virada para baixo, sem jamais revelá-la, e outra para jogar na batalha.

Ambos podem acrescentar cartas de ID com o ícone de BATALHA. Você pode escondê-las sob a carta de batalha na mão ou mostrar quantas está jogando. Não pode jogar uma ID cujo custo não possa pagar; se isso ocorrer, descarte-a sem efeito.

Este é o único momento para jogar ID na batalha. Você pode dizer que jogou cartas de ID, sem precisar falar a verdade. Não precisa admitir que as jogou, mesmo se perguntarem. A carta *Desvio* não tem efeito, mas pode ser jogada sozinha ou com outras cartas de ID como blefe.

2. Confronto

Atacante e defensor revelam simultaneamente suas cartas de batalha e de ID e gastam os PO necessários.

3. Resolução

Some sua **força**:

- Unidades na batalha: 1 unidade = 1 de força.
- O valor da carta de batalha que você jogou.
- Bônus das suas fichas de poder.
- Bônus da criatura vinculada à sua tropa na batalha.
- Bônus das cartas de ID que você jogou.
- +1 se a batalha ocorrer em um distrito de sua cidade.

Vence quem tiver mais força. **Em caso de empate, vence o defensor.**

4. Baixas

Cada carta de batalha tem um valor de dano (normal e/ou não bloqueável) e/ou de defesa. Efeitos do jogo podem modificar esses valores.

O dano de uma tropa é causado à tropa adversária. Um valor de dano precedido por "-" é causado à sua própria tropa, mesmo que ela não tenha unidades suficientes.

Primeiro, começando pelo atacante, cada jogador perde unidades de sua tropa em quantidade igual ao **dano não bloqueável total** sofrido.

Depois, começando pelo atacante, cada jogador perde unidades em quantidade igual ao **dano total sofrido menos seu próprio valor de defesa**.

Se o vencedor perder sua tropa, ainda será o vencedor, mesmo que o derrotado mantenha uma tropa na zona da batalha.

5. Recompensas

Se o atacante vencer e ainda tiver uma tropa na zona da batalha, ganha **1 PF de batalha**. Se o defensor vencer, ganha **1 ficha de veterano**.

Cada participante que não ganhou PF nesta etapa ganha **1 ficha de veterano**. Assim, um defensor vitorioso geralmente ganha 2 fichas de veterano.

6. Pós-Batalha do Derrotado

O derrotado deve escolher entre **convocar sua tropa ou bater em retirada**, mesmo que o vencedor não tenha mais uma tropa na zona.

Convocar: devolva todas as suas unidades restantes na zona à seu suprimento e ganhe PO iguais ao número de unidades devolvidas **menos 1**.

Bater em retirada: o vencedor escolhe uma zona adjacente vazia e move a tropa derrotada para lá. Isso não é uma ação de movimento; portos não podem ser usados. Se escolher um distrito, ele deve pertencer à cidade do derrotado. Se não houver zona disponível, o derrotado deve convocar sua tropa.

7. Pós-Batalha do Vencedor

O vencedor decide se quer **convocar sua tropa ou mantê-la na zona**.

Convocar: devolva todas as suas unidades restantes na zona à seu suprimento e ganhe PO iguais ao número de unidades devolvidas **menos 1**.

8. Fim da batalha

Cada jogador descarta a carta de batalha jogada virada para cima. As cartas descartadas no conselho de guerra permanecem viradas para baixo, sem serem reveladas. Ao descartar todas as suas cartas de batalha, recupere-as imediatamente para a mão.

Descarte as cartas de ID jogadas na batalha viradas para cima, perto do baralho de ID.

Remova as unidades que excedam o limite de tropa.