

Walter Obert

CHANG CHENG



Regolamento
Reglamento
Rules
Règles
Spelregels



TENKIGAMES

CHANG CHENG

The Great Chinese Wall

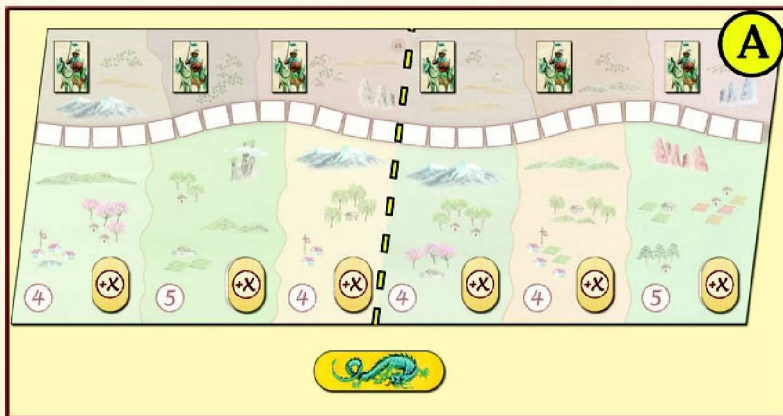
Ponad 2,5 tysiąca lat temu, Cesarz dynastii Qin chcąc chronić swoje niezwykle płodne prowincje północnych Chin przed regularnymi atakami barbarzyńskimi zdecydował się na budowę kilku dobrze umocnionych fortec oraz na ich wzajemne połączenie. Stworzył łańcuch murów obronnych rozciągający się na ponad 6000 kilometrów, przy którym armie niewolników i wojowników pracowały dekadami zdobywając i umacniając zajmowany teren. Później, Wielki Mur jak go potem nazwano, był rozszerzany i fortyfikowany do czasu, aż jego garnizon żołnierzy i zarządców potrzebnych do jego obrony i sprawnego funkcjonowania nie doszedł do miliona ludzi. Czasy jego świetności minęły wraz z pojawianiem się Mongołów, którzy przez następne stulecia stworzyli najbardziej dzikie Imperium jakie znane jest ludzkiej historii. Obeszli oni Wielki Mur, podbijając cesarstwo Chińskie. Dziś jego ruiny reprezentują jedno z najbardziej znakomych dzieł ludzkich dłoni: **Chang Cheng™**, Wielki Mur Chiński.

ZAWARTOŚĆ

- 4 Plansze Gry (dwustronne)
- 1 Tor Punktacji
- 24 Karty Akcji w 4 kolorach (czerwonym, zielonym, niebieskim i fioletowym)
- 15 Znaczników Reputacji (Chiny)
- 15 Znaczników Zagrożenia (Mongołowie)
- 56 Pojedynczych fragmentów Wielkiego Muru w 4 kolorach
- 4 Podwójne fragmenty Wielkiego Muru w 4 kolorach – 4 wieże w 4 kolorach
- 1 Karta „Chin”
- 3 Karty Cesarza
- 4 Pionki Punktacji w 4 kolorach
- 4 Karty Zdarzeń
- 1 Instrukcja

PRZYGOTOWANIE

- Wybierz 2 plansze, spośród 4 dostępnych i połóż je na stole łącząc je wzdłuż ich krótszej strony [Przykład A];
- Połóż kartę „Chiny” obok planszy, po tej samej stronie, po której znajdują się prowincje chińskie;
- Wybierz losowo 6 Znaczników zagrożenia i połóż po jednym z nich na każdym z 6 regionów mongolskich (**zakryte**);
- Wybierz losowo 6 znaczników reputacji i połóż je po jednym na każdej z 6 chińskich prowincji (**odkryte**);
- Połóż tor punktacji obok planszy, tak aby był widoczny dla wszystkich graczy;
- Każdy z graczy wybiera kolor, którym zamierza grać i otrzymuje 6 kart akcji, 14 pojedynczych i 1 podwójny fragment muru oraz fragment



- z wieżą wybranego koloru, a następnie kładzie swój pionek na torze punktacji na miejscu o wartości „0”.
- Graczem rozpoczynającym jest gracz najstarszy, następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Notka: Gra zawsze rozpoczyna się z użyciem dwóch planszy, ale w jej trakcie, dodatkowe plansze mogą się pojawić w zależności od liczby graczy.

CEL GRY

Każdy gracz rywalizuje z przeciwnikami budując fragmenty Wielkiego Muru. Stara się chronić najbogatsze chińskie prowincje przed atakiem Mongołów, a jednocześnie wyprzedzać w budowie innych. Za każdą ochronioną prowincję gracze otrzymują punkty Reputacji. Muszą jednak zwracać uwagę na zagrożenie, jakie czai się za murami, gdyż atak Mongołów może spowodować spora stratę punktową na koniec gry. Gdy Wielki Mur zostanie ukończony, a gracze stawia czoła zagrożeniu ze strony najeźdźców, gracz o największej reputacji zwycięży grę.

UKOŃCZONE I NIEUKOŃCZONE PROWINCJE

Chińską prowincję uważa się za **ukończoną**, gdy wszystkie pola Wielkiego Muru w jej obrębie są zabudowane fragmentami murów. Chińska prowincja uważana jest za **niewukończoną** gdy chociaż jedno z pól Wielkiego Muru Chińskiego nie zostało zabudowane jednym z fragmentów muru.

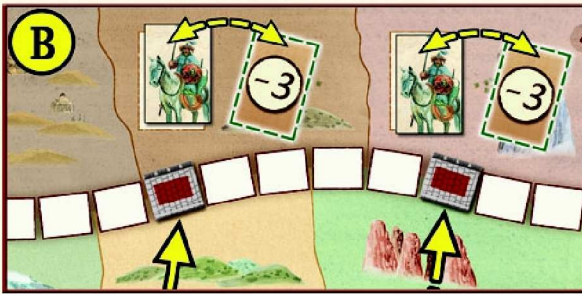
TURA GRY

W trakcie gry, by chronić Chińskie prowincje każdy gracz dysponuje 14 pojedynczymi fragmentami muru, 1 murem podwójnym, 1 Wieżą oraz 6 kartami akcji. W trakcie swojej tury gracz:

1. Musi wykonać **jedną** z następujących akcji:
 - zbudować **2 pojedyncze fragmenty muru** w dwóch różnych Chińskich prowincjach;
 - położyć **2 karty akcji** w dwóch różnych Chińskich prowincjach;
 - położyć **1 kartę akcji oraz zbudować 1 pojedynczy fragment muru** w tej samej Chińskiej prowincji;
 - zbudować **podwójny fragment muru**;
 - zbudować **Wieżę**.
 2. Następnie należy sprawdzić czy mur w danej prowincji został ukończony. Jeśli tak, to gracze otrzymują punkty wartości prowincji oraz dostają punkty reputacji (przejdź do UKOŃCZENIA PROWINCJI).
 3. Na koniec sprawdzamy jak wiele kart Cesarzkich znajduje się na planszy i jeśli trzeba to dodajemy nowe części planszy (przejdź do ROZSZERZANIA PLANSZY).
- Tura gry przechodzi na następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

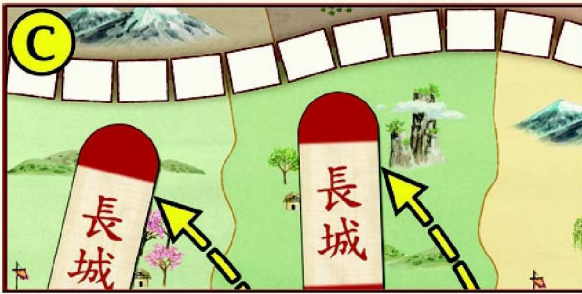
Wyjątek: na początku gry gracz rozpoczynający podczas swojej tury może położyć tylko 1 pojedynczy fragment muru.

OPIS DOSTĘPNYCH AKCJI



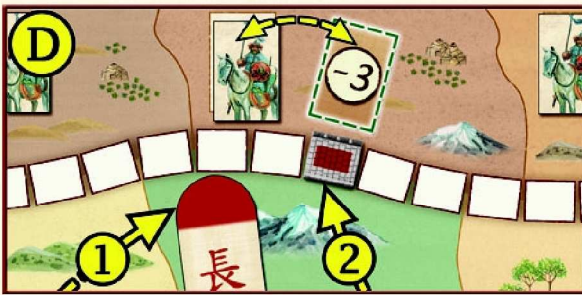
Zbudowanie 2 Pojedynczych Fragmentów Muru

Gracz dokłada dwa swoje pojedyncze fragmenty muru na dwóch wolnych polach Wielkiego Muru mieszczących się w **dwóch różnych prowincjach** [Przykład B].



Dołożenie 2 Kart Akcji

Gracz kładzie dwie spośród swoich kart akcji w **dwóch różnych nie ukończonych prowincjach**. Karty kładziemy zakryte. [Przykład C].

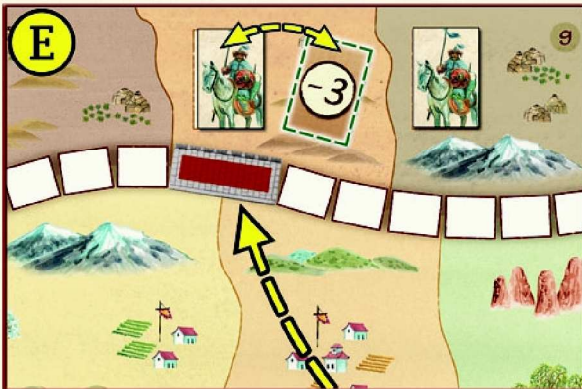


Dołożenie 1 Karty Akcji oraz zbudowanie 1 Pojedynczego Fragmentu Muru

Gracz dokłada jedną ze swoich kart zakrytą na jednej spośród nieukończonych prowincji, a następnie dokłada fragment pojedynczego muru w tej samej prowincji [Przykład D].

Uwaga:

- Karta Akcji zawsze musi zostać dołożona **przed** dołożeniem fragmentu muru.



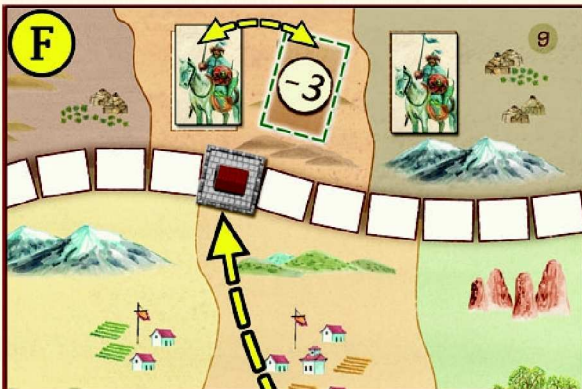
Zbudowanie Podwójnego Fragmentu Muru

Gracz dokłada podwójny fragment muru zajmując dwa kolejne, wolne pola Muru Chińskiego.

Te pola mogą należeć do dwóch różnych prowincji [Przykład E].

Uwaga:

- Dołożenie podwójnego fragmentu muru natychmiast dodaje graczowi jeden punkt reputacji za każdą chińską prowincję oraz Region Mongolski, którego podwójny fragment muru dotyka (na tym konkretnym przykładzie 3 punkty),
- Gry prowincja zostanie ukończona, podczas punktowania podwójny fragment muru traktuje się tak samo jak dwa stykające się ze sobą fragmenty pojedyncze,
- Podwójny fragment muru **nie może** zostać zniszczony.



Zbudowanie Wieży

Gracz dokłada swoją Wieżę na jednym z wolnych pól muru chińskiego. Wieża nigdy nie może zostać położona zaraz obok innej wieży [Przykład F].

Uwaga:

- Gdy Wieża jest dokładana, a obok niej jest jedno lub dwa wolne pola **to jedno z nich zostaje zarezerwowane dla pojedynczego fragmentu muru gracza, który tą Wieżę zbudował**.
- Wieża chroni gracza przed zagrożeniem ze strony Mongołów (zobacz REGIONY MONGOLSKIE ORAZ PUNKTOWANIE KOŃCOWE)
- Gdy prowincja zostanie ukończona to podczas punktowania wieżę liczy się jako pojedynczy fragment muru.
- Wieża **nie może** zostać zniszczona.

Po dołożeniu fragmentu muru (pojedynczego, podwójnego lub wieży), gracz może przeprowadzić zwiad w regionie przylegającym do właśnie zagranego fragmentu muru. Może spojrzeć na znacznik zagrożenia najazdem Mongolskim i odczytać jego wartość nie zdradzając jej przy tym innym graczom.



WARTOŚĆ CHIŃSKICH PROWINCJI

Wartość Chińskiej Prowincji jest równa ilości zbudowanych fragmentów muru (kolor nie ma znaczenia, wliczając podwójne fragmenty muru jako 2, oraz wieże jako 1), prawdopodobnie zmodyfikowanej także przez karty akcji oraz znacznik reputacji położony na prowincji. Nie liczy się zniszczonych fragmentów muru.

UKOŃCZENIE PROWINCJI

Gdy tylko wszystkie pola Muru Chińskiego zostaną zajęte przez fragmenty muru (wliczając wieże i podwójne fragmenty Muru), to budowa obwarowań w tej prowincji zostaje zakończona. Gra zostaje na chwilę zatrzymana, gracze podliczają wartość prowincji, a także determinują kto spośród graczy przodował w budowie i zdobędzie punkty Reputacji.

Punktowanie przebiega następująco:

1. Odstania się karty akcji rozstrzygając ich efekty w kolejności ich priorytetu (zobacz KARTY AKCJI).
2. Gracz mający większość fragmentów muru w prowincji (wliczając Wieże i Podwójny Fragment Muru) zdobywa liczbę Punktów Reputacji równą wartości Prowincji (przejdź do WARTOŚCI PROWINCJI). Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje w tej kwestii to oni wszyscy dostają pełną liczbę punktów reputacji, nie ma podziału punktów.
3. Na ukończonej prowincji kładziemy kartę Cesarza, oraz pozostawiamy na niej znacznik reputacji, tak by był widoczny. (zobacz KOMPLETOWANIE PROWINCJI – PRZYKŁAD E oraz PRZYKŁAD F).

Uwaga: jeśli prowincja zostaje ukończona, gra zatrzymuje się natychmiast w celu punktowania. Jeśli gracz zagrywa akcję „Zbuduj dwa pojedyncze fragmenty muru kończąc pierwszym z nich budowę fortyfikacji w jednej z prowincji to gra zostaje zatrzymana w celu podliczenia punktacji. Dopiero gdy gra zostanie wznowiona może zbudować drugi fragment muru.

ROZSZERZANIE PLANSZY

Gdy prowincja zostaje ukończona kładzie się na niej kartę Cesarza. Gracz, który doprowadził do punktowania trzeciej prowincji i położył na niej kartę Cesarza dokłada nową część planszy. Może zdecydować, czy położyć ją po prawej, czy po lewej stronie plansz będących już w grze. Po jej dołożeniu 3 karty Cesarza są usuwane z gry. Od tego momentu wszyscy gracze mogą dokładać fragmenty muru oraz karty akcji również na właśnie dodanej planszy. Jeśli grę prowadzimy we dwóch lub trzech graczy to tylko jedna część planszy może zostać dodana. Jeśli gra toczy się z udziałem czwórki graczy to po dodaniu trzeciej części planszy na kolejnych prowincjach, które będą ukończone kładziemy karty Cesarza. Gdy ponownie pojawi się trzecia karta to wprowadzamy do gry kolejną – czwartą część planszy, a karty Cesarza zdejmujemy z planszy.

KARTY AKCJI

Każdy z graczy posiada ten sam zestaw 6 kart akcji.

Każda karta akcji zawiera:

- Liczbę kropek, która wskazuje **priorytet rozstrzygnięcia tej karty**;
- Symbol, który przypomina jaki jest efekt działania karty;
- Ilustrację symbolizującą tą kartę.

Gdy prowincja zostaje ukończona, karty na niej się znajdujące zostają odkryte.

Wszystkie karty z taką samą liczbą kropek (priorytetem) są usuwane bez rozpatrywania ich efektów. Pozostałe karty są rozpatrywane w rosnącej kolejności (np. Karta o priorytecie 1, następnie karta o priorytecie 2, etc.) .

Punktowanie rozpoczyna się dopiero gdy wszystkie efekty wynikające z kart zostaną wprowadzone do gry. Użyte karty usuwamy z gry.

Uwaga:

- Niektóre karty mają dwa działania. Gdy zostają odstąpione to gracz, który zagrał tą kartę wybiera efekt, który chce wprowadzić do gry.
- Podczas własnej tury gracz może sprawdzać efekty własnych kart zagranych na prowincji.



Wojownik (priorytet 1)

Ta Karta pozwala graczowi, który ją dołożył na anulowanie innej karty zagranej w tej samej prowincji. Zostanie ona usunięta z gry. Gdy rozpatrujemy kartę Wojownika to zawsze musimy usunąć jedną kartę, jeśli to możliwe, nawet gdy jest to karta tego samego gracza, który zagrał wojownika.



Powódź (priorytet 3)

Ta karta ma dwie wersje zagrywania:

- A.** Prowincja jest warta +2 punkty reputacji;
- B.** Prowincja jest warta +2 punkty reputacji.



Zdrajca (priorytet 2)

Ta karta ma dwie wersje zagrywania:

- A.** Jeden ze znaczników muru w tej prowincji zostaje zniszczony. Obraca się go kładąc na boku;
- B.** Gracz wybiera Region Mongolski, który sąsiaduje z chińską prowincją, na którą zagrano tą kartę. Znacznik zagrożenia zostaje usunięty z gry.

Uwaga:

- Zniszczone fragmenty muru nie są brane pod uwagę podczas rozpatrywania większości przy podliczaniu wartości prowincji.
- Podwójne fragmenty muru oraz wieże nie mogą zostać zniszczone.



Budowniczy (priorytet 4)

Ta karta ma dwie wersje zagrywania:

- A.** Prowincja jest warta +2 punkty reputacji;
- B.** Ta karta jest rozpatrywana jako dodatkowy fragment muru podczas determinowania większości w prowincji.



Mistrz Budowniczy (priorytet 5)

Przy determinowaniu przewagi ta karta jest liczona jako dwa dodatkowe fragmenty muru.



Mandaryn (priorytet 6)

Ta karta pozwala graczowi zamienić dowolny pojedynczy fragment muru z prowincji, w której została zagrana z innym pojedynczym fragmentem muru znajdującym się w dowolnym miejscu planszy. Zamieniane fragmenty mogą należeć do dowolnych graczy. Podwójne mury, wieże oraz zniszczone fragmenty muru nie mogą być zamieniane. Jeśli podczas zamiany fragment muru zmienia przewagę w prowincji już punktowanej to punktowanie nie następuje ponownie.

KONIEC GRY

Gra kończy się w tej turze, w której wszystkie pola Wielkiego Muru są zajęte (na całej planszy nie ma wolnego pola, na które można dołożyć jakiś fragment muru). Na koniec tej tury następuje atak Mongołów – graczom przydziela się punkty karne wynikające z Regionów Mongolskich (zobacz REGIONY MONGOŁÓW oraz PUNKTACJA KOŃCOWA).

Po zakończeniu liczenia punktów gra zostaje zakończona, a zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów Reputacji. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taki sam wynik to wszyscy oni są równorzędnymi zwycięzcami.

Uwaga:

Podczas ostatnich tur mogą zdarzyć się sytuacje, że niektóre akcje nie mogą zostać wykonane, ponieważ brakuje elementów do ich wykonania, kart akcji, albo wolnych pól wielkiego Muru. Podczas własnej tury gracz musi wykonać jedną z wymienionych akcji w całości (zobacz OPIS DOSTĘPNYCH AKCJI), nawet jeśli jest to dla niego niekorzystne. Jeśli nie może wykonać całej akcji, musi spróbować wykonać ją chociaż częściowo. Jeśli nadal nie może wykonać akcji, nawet częściowo to jego tura przepada.

REGIONY MONGOLSKIE I PUNKTACJA KOŃCOWA

Znacznik zagrożenia położony na regionie Mongolskim reprezentuje siłę ataku Mongołów pochodzących z tego regionu. Na koniec gry strata w punktach reputacji z regionów Mongolskich naliczana jest w następujący sposób:

1. Odstawiamy wszystkie znaczniki zagrożenia z regionów mongolskich;
2. Dla każdego z regionów mongolskich musisz policzyć liczbę fragmentów muru przypadającą na każdego z graczy, którzy budowali w tym regionie (wliczając wieże oraz podwójne fragmenty muru). Gracz mający najwięcej fragmentów muru w danym regionie traci liczbę punktów reputacji wyznaczoną przez znacznik zagrożenia. (zobacz REGIONY MONGOLSKIE I PUNKTOWANIE KOŃCOWE – PRZYKŁAD 1)

Uwaga:

- Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą ilość fragmentów muru sprawiającą, że to oni przyjmują na siebie główną siłę ataku to obaj tracą ilość punktów Reputacji równą liczbie na znaczniku zagrożenia.
- Wieża chroni gracza przed stratą punktów z powodu najazdu Mongołów w regionie, w którym jest postawiona.

PRZYKŁADY

UKOŃCZENIE CHIŃSKIEJ PROWINCJI – PRZYKŁAD G

W swojej turze Czerwony gracz zdecydował się zagrać dwa pojedyncze fragmenty muru w dwóch różnych Chińskich prowincjach. Wraz z postawieniem pierwszego fragmentu kończy budowę pierwszej prowincji. Gra zostaje zatrzymana (nim zdąży zbudować gdzieś drugi fragment muru) i następuje podliczenia prowincji.

Rozpatrzenia kart akcji

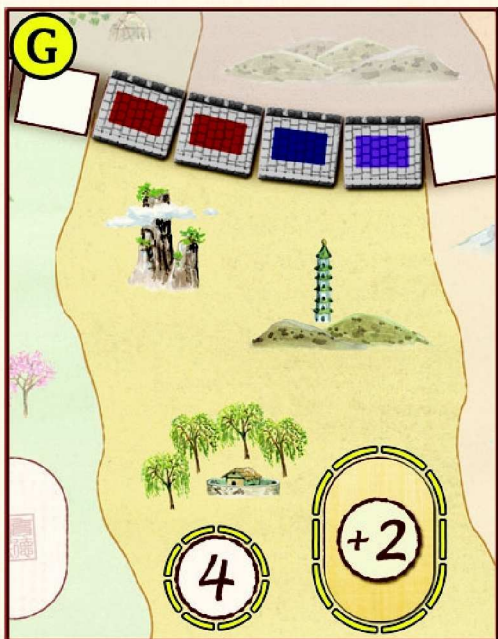
W tym wypadku nie ma żadnych kart mogących wpływać na wartość tej prowincji.

Liczenie przewagi

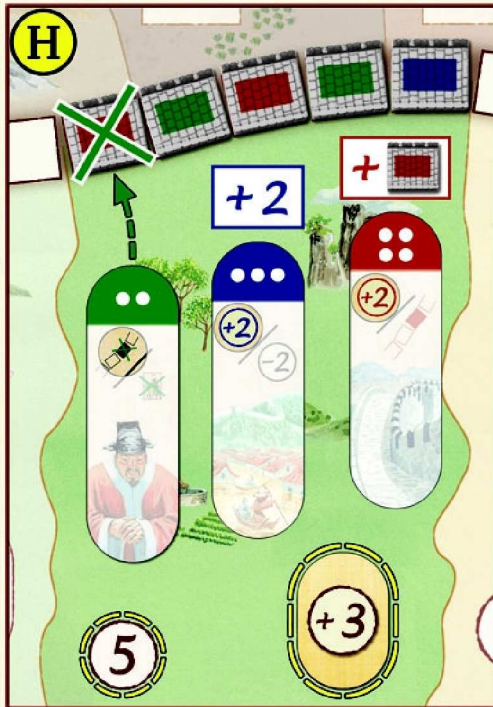
1. Czerwony gracz ma 2 fragmenty muru (2 x 1 pojedynczy)
 2. Niebieski gracz ma 1 fragment muru (1 pojedynczy)
 3. Fioletowy gracz ma również 1 fragment muru (1 pojedynczy)
- Czerwony gracz ma największą liczbę murów w prowincji, więc to on dostanie punkty Reputacji pochodzące z tej prowincji.

Przeliczenie wartości prowincji

Wartość tej prowincji wynosi 6:
+ 4 (liczba fragmentów muru w prowincji)
+ 2 (wartość znacznika reputacji).



Czerwony gracz zyskuje 6 punktów Reputacji i przesuwają pionek na torze punktacji o 6 pól do przodu.



UKOŃCZENIE CHIŃSKIEJ PROWINCJI – PRZYKŁAD H

W swojej turze Czerwony gracz decyduje zagrać 1 kartę akcji (którą dodaje do innych dwóch już obecnych w prowincji) oraz 1 pojedynczy fragment muru, który kończy budowę muru w tej prowincji. Gra zostaje zatrzymana i następuje podliczanie tej prowincji.

Rozpatrzenie kart akcji

W tym wypadku w prowincji znajdują się trzy karty akcji:

1 niebieska, 1 zielona, 1 czerwona.

Karty zostają odwrócone, usuwa się karty o tym samym priorytecie, a reszta jest rozpatrywana w kolejności rosnącej.

1. Karta Zdrajcy (zielona) o priorytecie 2,
2. Karta Powodzi (niebieska) o priorytecie 3,
3. Karta Budowniczego (czerwona) o priorytecie 4.

Karta Zdrajcy ma dwa efekty; zielony gracz wybiera efekt „A”, który pozwala mu na zniszczenie 1 pojedynczego fragmentu muru w tej prowincji. Niszczy mur czerwonego gracza.

Karta Powodzi także ma dwa efekty. Niebieski gracz wybiera efekt „A”, który pozwala mu zwiększyć wartość prowincji o dwa punkty.

Na koniec gracz czerwony zastanawia się nad dwoma efektami karty Budowniczy wybierając ostatecznie ten, który pozwoli mu na dodanie pojedynczego wirtualnego fragmentu muru w tej prowincji.

Liczenie przewagi

- Czerwony gracz ma 2 fragmenty muru (1 pojedynczy oraz 1 wirtualny fragment muru. Zniszczony mur nie jest wliczany),
- Zielony gracz ma 2 fragmenty muru (2 pojedyncze),
- Niebieski gracz ma 1 fragment (1 pojedynczy).

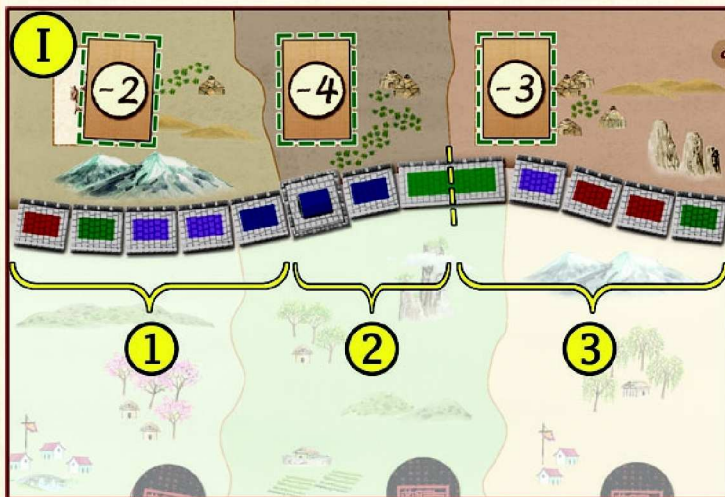
Gracze Zielony i Czerwony mają taką samą liczbę fragmentów muru, będącym przy tym największą w tej prowincji, wobec czego obaj otrzymują punkty Reputacji pochodzące z tej prowincji.

Przeliczenie wartości prowincji

Wartość tej prowincji to 9:

- + 4 (4 pojedyncze fragmenty muru. Zniszczony fragment nie jest wliczany)
- + 2 (dodane przez Kartę Powodzi)
- + 3 (wartość pochodząca ze znacznika reputacji).

Obaj gracze, czerwony oraz Zielony otrzymują 9 punktów reputacji i poruszają swoje pionki na planszy punktacji o 9 pól do przodu.



PUNKTOWANIE REGIONÓW MONGOLSKICH PRZYKŁAD I

Gdy Wielki Mur Chiński zostanie ukończony, gra zostaje zakończona i następuje najazd plemion mongolskich i podliczanie punktów z ich regionów. To jest przykład punktowania trzech regionów (1, 2, 3). Wszystkie znaczniki zagrożenia zostają odświeżone, a regiony kolejno podliczone.

Region 1

Siła ataku Mongołów w tym regionie jest równa znacznikowi zagrożenia (-2). Gracz fioletowy posiada większość w tym regionie (fioletowy gracz 2 – dwa pojedyncze fragmenty muru, zielony gracz 1 – jeden pojedynczy mur, niebieski gracz 1 – jeden pojedynczy fragment muru), więc to on przyjmuje na siebie atak.

Fioletowy gracz traci 2 punkty Reputacji a cofa swój pionek na torze punktowym o 2 pola.

Region 2

Siła najazdu Mongołów w tym regionie jest równa wartości znacznika zagrożenia (-4). Niebieski gracz ma większość (niebieski 2 – jeden pojedynczy fragment muru oraz 1 wieża, zielony 1 – połowa podwójnego muru).

Mimo, że gracz Niebieski ma najwięcej fragmentów muru w tym regionie to jest chroniony przed utratą punktów reputacji dzięki wybudowanej Wieży, więc nie traci żadnych punktów.

Region 3

Siła najazdu Mongołów w tym regionie jest równa wartości znacznika zagrożenia (-3). Gracze Zielony i Czerwony mają najwięcej fragmentów muru w tym regionie (czerwony 2 – dwa pojedyncze fragmenty muru, zielony 2 – jeden pojedynczy oraz pół podwójnego fragmentu muru, fioletowy – 1 pojedynczy fragment muru). Czerwony i Zielony mają taką samą liczbę fragmentów muru, oraz największą ich ilość w tym regionie, więc obaj przyjmują nadchodzący atak.

Gracze Czerwony i Zielony tracą po 3 punkty reputacji każdy i cofają swoje pionki na torze punktacji o 3 pola.

ZASADY OPCJONALNE DLA DWÓCH GRACZY

Przygotuj grę tak jako opisano powyżej w sekcji "PRZYGOTOWANIE DO GRY". Potóż 12 pojedynczych fragmentów muru w trzecim kolorze obok planszy – stwórz one pulę „neutralnych” fragmentów muru.

Na koniec swojej tury, po wykonaniu akcji, każdy z graczy może położyć, jeśli chce, 1 pojedynczy neutralny fragment muru respektując poniższe zasady:

- Jeśli **położył dwie karty akcji, bądź dwa pojedyncze fragmenty muru**, to nie może dołożyć neutralnego fragmentu muru, w trzeciej prowincji. Musi zostać położony w jednej z dwóch, w których dołożył fragmenty muru, bądź karty.
- Jeśli **położył kartę oraz fragment muru** w jakiejś prowincji to nie może dołożyć neutralnego fragmentu muru w tej samej prowincji.
- Jeśli **położył Wieżę, albo podwójny fragment muru** w jakiejś prowincji to nie może dołożyć neutralnego fragmentu muru w tej samej prowincji.

Wyjątek: na początku gry, gracz rozpoczynający w swojej pierwszej turze kładzie tylko 1 pojedynczy fragment muru w swoim kolorze.

ZASADY OPCJONALNE

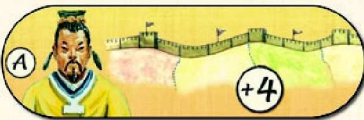
KARTY ZDARZEŃ

Ta karty wprowadzają dodatkowe warunki i utrudnienia podczas punktowania zmieniając strategię gry.

Są 4 karty Zdarzeń; gracze rozpoczynając grę mogą zdecydować by wybrać z nich losowo do dwóch kart i zagrać z wprowadzonymi przez nie zasadami.

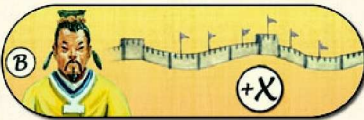
Gdy już zostaną wylosowane, potóż je odkryte na stole, taka by były widoczne dla wszystkich graczy, a następnie rozpocznijcie grę jak opisano w zasadach powyżej.

Efekty Kart Zdarzeń (oprócz Karty Obserwacji) zostaną wprowadzone do gry na jej koniec, po podliczeniu punktów z regionów Mongolskich.



(A) Karta Dyplomacji

Gracz, który ma przynajmniej jeden fragment muru w większości prowincji na koniec gry dostaje 4 punkty Reputacji. Jeśli dwóch, lub więcej graczy, albo nawet wszyscy spełniają ten warunek to każdy z nich dostaje 4 punkty.



(B) Karta Dominacji

Na koniec gry każdy gracz znajduje najdłuższą nieprzerwaną sekwencję fragmentów muru zbudowaną przez niego (wliczając Wieże, a podwójne fragmenty muru licząc jako dwa pojedyncze). Za każde naliczone w ten sposób pole Wielkiego Muru dostaje on 1 punkt Reputacji. Zniszczone fragmenty muru nie mogą być częścią sekwencji, gracz nie dostaje za nie punktów, co więcej zniszczony mur przerywa sekwencję.



(C) Karta Cesarskiej Nagrody

Każdy z graczy dostaje 2 punkty reputacji za każdą nie zagrąną kartę akcji.



(D) Karta Obserwacji

Za każdym razem, gdy jedno z pól Wielkiego Muru zostaje zajęte przez fragment muru dowolnego z graczy, odkrywa się znacznik zagrożenia z regionu mongolskiego sąsiadującego z tym fragmentem muru. Znacznik zagrożenia pozostaje odkryty przez resztę gry.

Notka: jeśli używamy w grze którejs z zasad opcjonalnych, to po podliczeniu punktów za regiony Mongolskie gracze także otrzymują punkty wynikające z tych zasad.

CREDITS

Autor: **Walter Obert**

Ilustracje: **Giuseppe Rava**

Podziękowania dla: **Wszystkich tych, którzy brali udział w testach gry.**

Dla Andrea "Sargon" Cupido, Andrea Ligabue, Luca Iennaco, Ciaci, Giorgia Pandolfo, Maura Mattio, Serena e Giulia Obert, Richard Doni, Morsac, Gf Buccoliero, Marco Avarone, Marco Broglia, Gianni Cottogni, Maghi Guerrieri e Menestrelli, La Torre Nera, Club Tre Emme, GiocaTorino e IDG-www.inventoridigiocchi.it.



Instrukcję dla Rebel.pl
przetłumaczył
Hubert Bartos



Autor:
Walter Obert



TENKIGAMES SrlU
Via Alessandrini, 30
48018 Faenza (RA) ITALY

Visit: www.tenkigames.com