

# The Emperor of China

Taktyczna potyczka dla 3-5 graczy w wieku od 12 lat

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



57 kart regionów  
(w 5 kolorach)



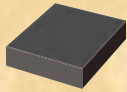
100 dworów  
(po 20 w 5 kolorach)



45 emisariuszy  
(po 9 w 5 kolorach)



5 kart punktów



5 fortyfikacji



9 znaczników  
punktów



1 figurka  
Cesarza



## TŁO

Chiny w 200 roku przed naszą erą, stojące na krawędzi zmiany władzy, stanowiły arenę niepokojów społecznych oraz politycznej niestabilności. Władza Cesarza została osłabiona przez wzrastających w siłę ambitnych lokalnych przywódców. Ciągłe bitwy miały na celu tylko jedno: wyłonić nowego Cesarza.

Poprzez zagrywanie kart gracze budują dwory i wysyłają na nie swoich emisariuszy. Otrzymują punkty za umiejętne budowanie dworów oraz za doprowadzenie do trwałego sojuszu między emisariuszami. Cel jest tylko jeden: zostać nowym Cesarzem.

## PRZYGOTOWANIA DO ROZGRYWKI

- Plansza jest dwustronna, z różnymi grafikami po obu stronach. W zależności od liczby graczy gra się na jednej ze stron. Przy grze w 4 osoby można grać na dowolnej stronie planszy. (patrz rys. po lewej stronie)
- Każdy z graczy bierze wszystkie dwory i wszystkich emisariuszy w wybranym przez siebie kolorze. Jednego emisariusza kładzie na torze punktów na polu 0, by służył do zaznaczania punktów, które gracz będzie zdobywał podczas rozgrywki. Jeżeli wszyscy gracze są już dobrze zaznajomieni z grą, każdy z nich bierze jedną fortyfikację; w przeciwnym wypadku pozostawia się je w pudełku.
- **Przy grze na 4 osoby:** z gry usuwa się po 1 karcie regionu każdego koloru  
**Przy grze na 3 osoby:** z gry usuwa się po 2 karty regionu każdego koloru
- Pozostałe karty regionu należy potasować. Każdy z graczy otrzymuje 3 karty regionu. Pozostałe karty tworzą talię, którą kładzie się obok planszy. Z talii ciągnie się 4 karty i odkryte kładzie obok talii.
- Obok planszy umieszcza się także karty punktów oraz znacznik punktów.
- Gracze wyznaczają pierwszego gracza, który otrzymuje figurkę Cesarza i kładzie ją przed sobą. Znacznik pozostaje przy tym graczem przez całą rozgrywkę.

**1 plansza:** przedstawia ogólną mapę Chin około roku 200 pne. 8 z 9 regionów pogrupowane jest w pary i zaznaczone tym samym kolorem. (np. Zhao i Lu). Fioletowym kolorem zaznaczony jest jedyny pojedynczy region planszy, czyli Chu. Dwory i fortyfikacje umieszcza się w czasie trwania rozgrywki na polach dworów. Pola te połączone są drogą, co jest ważne przy zliczaniu punktów na końcu rozgrywki.



Emisariuszy kładzie się w trakcie gry na polach smoka, które znajdują się w każdym z regionów.

Cyfry 1 do 15 wskazują możliwe sojusze pomiędzy emisariuszami z dwóch regionów.

Tor punktów stylizowany jest na osławiony Wielki Mur. Jeżeli któryś z graczy przekroczy liczbę 50 punktów, to przesuwa swój znacznik punktów z powrotem na pole 0 i normalnie kontynuuje zliczenie punktów. Otrzymuje także kartę punktów, którą kładzie przed sobą. Jeżeli któryś z graczy przekroczy liczbę 100 punktów, to otrzymuje drugą kartę punktów.



Plansza  
strona dla 3-4 graczy



Plansza  
strona dla 4-5 graczy



Karty regionów usuwane  
w grze w 4 osoby



Karty regionów usuwane  
w grze w 3 osoby



Każdy gracz otrzymuje 3 karty  
regionów



4 karty regionów umieszcza się  
odkryte obok talii

## ROZGRYWKA

Pierwszy gracz rozpoczyna grę, która toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

A) W swojej turze gracz może zagrać 1, 2 lub 3 karty z ręki i umieścić pionki na regionie o odpowiednim kolorze. Następnie dociąga karty regionów tak, by miał ich 3. Na tym kończy się jego tura.

LUB

B) Gracz może wymienić jedną kartę.

Gra toczy się do momentu, gdy talia kart regionów skończy się po raz drugi. Po tym dokonuje się końcowego podliczenia punktów, na które składają się dwory, emisariusze i drogi.

### A) UMIESZCZENIE PIONKÓW

Pionki można położyć na regionie o kolorze takim, jaki ma zagrana karta (lub karty). W większości przypadków daje to wybór między dwoma regionami.

**Podczas umieszczania pionków obowiązują poniższe zasady:**

Gracz podczas swojej tury może umieścić pionki tylko w jednym regionie.

Gracz może umieścić tylko 1 pionek w regionie, w którym nie ma jeszcze żadnego pionka.

Gracz może umieścić do 2 pionków w regionie, gdzie jest przynajmniej jeden pionek dowolnego koloru.



Gracz może umieścić tylko po 1 pionku za każdą zagrana kartę regionu.

Gracz może zagrać dwie karty regionu tego samego koloru jako 'jokera', by umieścić jeden pionek na dowolnym regionie innego koloru.

**Zasada 3-2-1** stanowi wygodne przypomnienie powyższych reguł:

Gracz może użyć do 3 kart by umieścić do 2 pionków na 1 regionie.

Zagrane karty umieszcza się na stosie kart odrzuconych, który należy utworzyć obok planszy.

Kiedy graczowi skończy się jakiś rodzaj pionków, to nie może ich już zagrywać.

Patrz Przykład 1

**Poniższe zasady obowiązują przy umieszczaniu pionków danego typu:**

Pionek **dworu** zawsze umieszcza się na **polu dworu**. Na polu dworu może być tylko jeden pionek dworu. Jeżeli wszystkie pola dworów w regionie są zajęte, to w regionie tym nie można już budować dworów.



**Emisariusza** trzeba umieścić na **polu smoka**. Na jednym polu smoka można umieścić wieku emisariuszy.



**Zasada podstawowa:** Maksymalna ilość emisariuszy, którzy mogą przebywać w danym regionie, równa jest ilości dworów w tym regionie należących do jednego gracza. Przykładowo przypuśćmy, że Zhao ma 3 czerwone i 2 żółte dwory. Maksymalna ilość emisariuszy na polu smoka Zhao wynosi 3.

Patrz Przykład 2

**Ważne:** Gracz może umieszczać swoich emisariuszy w regionie nawet wtedy, gdy nie ma tam żadnych swoich dworów.

Nie można umieszczać emisariuszy w regionie bez żadnych dworów – nie ma tam jeszcze większości domów.

Patrz Przykład 3

Kiedy wszystkie pola na dwory w danym regionie zostaną zajęte, to tura obecnego gracza zostaje na chwilę przerwana, by podliczyć punkty za dwory w tym regionie.



*Przykład 1: Aleksander ma w ręku 1 fioletową kartę i 2 czerwone. Zagrywa jedną czerwoną kartę i wybiera region Wei. Jako że nie ma tam jeszcze żadnego pionka, Aleksander może tam położyć tylko 1 pionek. Po umieszczeniu pionka w regionie Wei jego tura zostaje zakończona, ponieważ w swojej turze może on zagrać pionka tylko na jeden region.*

*Barbara zagrywa 1 czerwoną kartę oraz 2 zielone. Także wybiera region Wei, ale może tam umieścić już 2 pionki, ponieważ Aleksander umieścił tam już swój pionek. Używa ona swojej czerwonej karty, by umieścić tam pierwszy pionek, a potem używa swojej zielonej pary kart jako 'jokera', by umieścić tam drugi pionek.*

*Krzysztof ma 3 żółte karty. W obu żółtych regionach, Qi i Ch'in, są już jakieś pionki. Jako że Krzysztof nie może zagrać więcej niż 2 pionków na turę, to może albo zagrać dwie żółte karty, by umieścić 2 pionki na Qi lub Ch'in, albo użyć kart jako 'jokera', by umieścić jeden ze swoich pionków na regionie innego koloru.*

*Przykład 2: Aleksander chciałby umieścić swoich emisariuszy w fioletowym regionie Chu. Obecnie najwięcej dworów w Chu ma Barbara, która posiada tam 4 dwory, co oznacza, że maksymalna ilość emisariuszy w tym regionie wynosi 4. Obecnie na polu smoka regionu Chu znajduje się dwóch emisariuszy, więc Aleksander może dodać jeszcze dwóch. By to zrobić zagrywa jedną fioletową kartę i dwie pomarańczowe karty jako 'jokera'.*

*Przykład 3: Barbara i Dorota mają po dwa dwory w żółtym regionie Qi, więc jest remis w starciu o to, kto ma większość. W Qi nie ma jeszcze żadnego emisariusza, więc można umieścić tam do dwóch emisariuszy. Należy pamiętać, że karty, które trzeba zagrać, by umieścić tam dwóch emisariuszy, mogłyby zostać także użyte do umieszczenia tam dwóch dworów lub 1 dworu i jednego emisariusza.*

## PUNKTY ZA DWORY

Gracz z **największą ilością dworów** w tym regionie otrzymuje po 1 punkcie za każdy dwór – niezależnie od koloru.

Gracz **drugi pod względem ilości dworów** w tym regionie otrzymuje po 1 punkcie za każdy dwór należący do gracza z największą ilością dworów.

Gracz **trzeci pod względem ilości dworów** w tym regionie otrzymuje po 1 punkcie za każdy dwór należący do gracza drugiego pod względem ilości dworów.

Gracz **czwarty pod względem ilości dworów** w tym regionie otrzymuje po 1 punkcie za każdy dwór należący do gracza trzeciego pod względem ilości dworów.

Gracz **piąty pod względem ilości dworów** w tym regionie otrzymuje po 1 punkcie za każdy dwór należący do gracza czwartego pod względem ilości dworów.

Jeżeli gracz nie ma w tym regionie żadnych dworów, to nie otrzymuje żadnych punktów.

W przypadku remisu gracze otrzymują tą samą liczbę punktów. Wszyscy inni gracze otrzymują punkty zgodnie ze swoją kolejnością, bez przeskakiwania miejsc z powodu remisu.

Gracze przesuwają swoje pionki punktów po torze punktów o tyle pól, ile otrzymali punktów.

Po podliczeniu punktów za dwory kładzie się znacznik punktacji w danym regionie.

**Ważne:** Nawet po podliczeniu punktów za dwory gracze wciąż mogą umieszczać w tym regionie swoich emisariuszy – jeżeli są tam jeszcze miejsca.

*Patrz Przykład 4 i 5*

## DOCIĄGANIE KART

Gracz na zakończenie swojej tury dociąga karty do liczby trzech. Można dociągnąć odkryte karty albo wziąć karty z talii – w dowolnej kombinacji kart z talii i odkrytych.

Odkryte karty uzupełnia się do 4 kiedy gracz zakończy już dociąganie kart. Uzupełnienie tych kart oznacza zakończenie tury danego gracza i rozpoczęcie tury gracza siedzącego po jego lewej.

## Koniec talii

Kiedy talia skończy się za pierwszym razem, należy przetasować karty znajdujące się w stosie kart odrzuconych i utworzyć z nich nową talię.

Jeżeli na stole znajdują się jakieś odkryte karty w momencie, gdy skończy się talia, to należy pozostawić je na stole i nie wtasowywać w nową talię.

Jeżeli gracz, którego tura ma obecnie miejsce, nie dociągnął jeszcze kart – by mieć 3 karty na ręce – to dociąga karty teraz, po czym uzupełnia się 4 odkryte karty.

Gra dobiega końca kiedy talia zakończy się po raz drugi.

## B) WYMIANA KARTY

Jeżeli gracz nie chce lub nie może umieścić na planszy swoich pionków, to musi wymienić kartę.

Odrzuca on jedną ze swoich kart na stos kart odrzuconych i ciągnie nową – bądź to z czterech odkrytych kart, bądź z talii.

Jeżeli gracz wybrał odkrytą kartę, to należy ją uzupełnić z talii. Ruch ten kończy turę tego gracza i rozpoczyna turę gracza siedzącego po lewej.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy talia skończy się po raz drugi. Dogrywa się obecną rundę do końca.

Runda kończy się wraz z turą gracza siedzącego po prawej od pierwszego gracza.

Gra kończy się również w momencie, kiedy nie można już zagrać na planszę nowych pionków.



**Przykład 4:** W regionie Wei Aleksander (zielony) ma 4 dwory, Barbara (czerwony) ma 2 dwory, a Dorota (niebieski) ma 1 dwór. Aleksander ma najwięcej dworów, więc otrzymuje 7 punktów ( $4+2+1$ ). Barbara jest druga pod względem ilości posiadanych dworów, więc otrzymuje tyle punktów, ile dworów wybudował w tym regionie Aleksander ( $=4$ ). Dorota jest trzecia pod względem ilości dworów i otrzymuje po jednym punkcie za każdy dwór, jaki wybudowała tam Barbara, czyli drugi w kolejności gracz ( $=2$ ).



**Przykład 5:** W regionie Qi Barbara (czerwony) i Krzys (fioletowy) mają po 2 dwory. Dorota (niebieski) ma tam 1 dwór. Barbara i Krzys remisują w ilości dworów i każde z nich otrzymuje 5 punktów ( $2+2+1$ ). W takim przypadku Dorota jest druga w ilości posiadanych dworów i otrzymuje po 1 punkcie za każdy dwór gracza, który ma najwięcej dworów w tym regionie ( $=2$ ).

## KOŃCOWE PODLICZENIE PUNKTÓW

Podczas końcowego podliczenia punktów gracze zdobywają punkty za nie punktowane dotychczas dwory oraz za emisariuszy i drogi.

### 1) PUNKTY ZA DWORY

Podlicza się dwory w regionach, które nie mają jeszcze znacznika punktacji. Punkty liczy się tak samo jak opisano powyżej.

### 2) PUNKTY ZA SOJUSZE

Emisariusze nie zamieniają się w punkty, lecz poszukuje się sojuszy między emisariuszami z dwóch sąsiadujących ze sobą regionów. Możliwych jest 15 sojuszy, ponumerowanych na planszy od 1 do 15. Punkty za sojusze podlicza się po kolei zgodnie z cyframi na planszy.

By uniknąć błędów w podliczaniu należy umieścić figurkę Cesarza na cyfrze sojuszu, który właśnie zostaje podliczony. Następnie, po zakończeniu podliczenia, należy przesunąć figurkę Cesarza na kolejną cyfrę.

Punkty za sojusz otrzymuje się kiedy emisariusze jednego gracza mają większość w obu regionach.

W przypadku remisu uznaje się, że obaj remisujący gracze mają większość.

Jeżeli gracz ma większość emisariuszy w danym regionie, to może powstać wielokrotny sojusz tego regionu z innymi, jeżeli tylko ten sam gracz kontroluje większość emisariuszy w sąsiednich regionach.

Gracz z większością emisariuszy w obu regionach otrzymuje po 1 punkcie za każdego emisariusza w obu regionach, niezależnie od koloru.

Jeżeli kilku graczy spełnia te wymagania, to wszyscy oni otrzymują pełną liczbę punktów. Inni gracze nie otrzymują żadnych punktów.

Patrz Przykład 6

### 3) PUNKTY ZA DROGE

Aby zdobyć punkt za drogę, gracz musi mieć co najmniej 4 dwory ustawione w jednej nieprzerwanej linii.

Odnogi się nie liczą.

Rząd dworów może ciągnąć się przez kilka regionów.

Gracz otrzymuje 1 punkt za każdy dwór w linii.

Każdy dwór można policzyć tylko raz.

Patrz Przykład 7

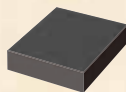
## NOWY CESARZ

Zwycięzcą zostaje gracz, który pod koniec gry ma najwięcej punktów.

W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten z remisujących, którzy ma więcej niewykorzystanych pionków (dworów, emisariuszy i fortyfikacji).

## ROZGRYWKA Z FORTYFIKACJAMI

Fortyfikacja umieszczana jest zawsze na pustym polu dworu. By położyć tam fortyfikację gracz musi zagrać kartę w kolorze regionu albo zagrać parę kart tego samego koloru jako 'jokera'.




**Ważne:** Fortyfikacje są neutralne. Dlatego gracz zawsze powinien zagrać dwór na fortyfikację, którą właśnie wystawił. Jeżeli nie będzie mógł tego zrobić, to inny gracz może postawić swój dwór na tej fortyfikacji.

- Podczas podliczania punktów za dwory gracz otrzymuje podwójną liczbę punktów za region, w którym kontroluje dwór z fortyfikacją.
- Podczas podliczania punktów za drogę gracz otrzymuje podwójną liczbę punktów za linię dworów, która zawiera dwór z fortyfikacją.

Patrz Przykład 8

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl: Szymon 'neishin' Szweda

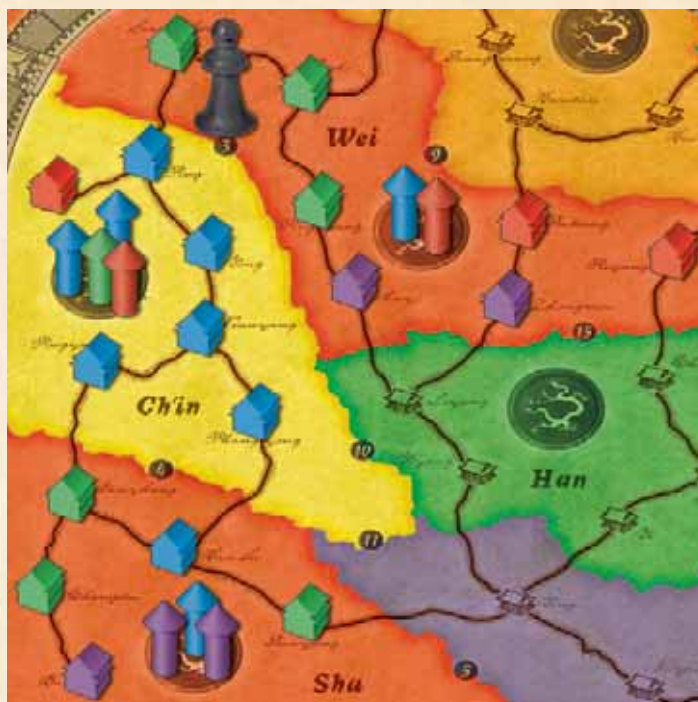
Skład komputerowy:  **klema**

**REBEL.pl** - największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>



**REBEL Centrum gier**  
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk  
tel. (058) 347 02 04  
Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454



**Przykład 6:** Figurka Cesarza umieszczona jest na liczbie 3, gdzie podlicza się sojusz między Wei i Ch'in. W Wei jest dwóch emisariuszy – 1 niebieski i 1 czerwony. W Ch'in jest 4 emisariuszy – 2 niebieskich, 1 czerwony i 1 zielony. Dorota (niebieski) ma większość w obu regionach i otrzymuje 6 punktów (4+2). Pozostali gracze nie otrzymują żadnych punktów.

Następnie Cesarz przesuwany jest na liczbę 4 i podsumowany zostaje sojusz między Ch'in i Shu. W Shu znajduje się 3 emisariuszy – 2 fioletoowych i 1 niebieski. Jako że i Dorota (niebieski) i Krzys (fioletowy) nie mają większości w obu regionach, to nie zawarto żadnego sojuszu i żaden z graczy nie otrzymuje punktów.

**Przykład 7:** W poprzednim przykładzie widać też, że Dorota (niebieski) ma pięć dworów w nieprzerwanej linii przechodzącej przez Ch'in oraz Shu. Dwór w dolnym lewym rogu Ch'in jest odnogą od głównej linii i nie jest liczony. Dorota otrzymuje 5 punktów za linię.

## PODSUMOWANIE ZASAD GRY

**A1.** Zagraj do 3 kart (możliwość zagrania dwóch takich samych jako 'jokera')

**A2.** Umieść do dwóch pionków: dwory i/lub emisariuszy (i/lub fortyfikacji).

- Na pustym regionie można umieścić tylko 1 pionek.
- Pionki w jednej turze można umieszczać tylko w 1 regionie.
- Maksymalna ilość emisariuszy, których można umieścić na danym regionie, wynosi tyle, ile ilość dworów, które mają większość w regionie.

Podliczanie punktów za dwory jest obowiązkowe.

**A3.** Uzupełnienie ręki do 3 kart.

LUB

B. Wymień 1 kartę.

**Końcowe podliczenie** (gdy tali skończy się po raz drugi):

- Podliczenie punktów za dwory
- Podliczenie punktów za sojusze
- Podliczenie punktów za drogi (min. 4 dwory)

**Przykład 8:** Aleksander ma na ręce 3 żółte karty. Zagrywa jedną z nich, by umieścić w regionie Qi swoją fortyfikację na wolnym miejscu dworu. Następnie zagrywa drugą kartę, by na fortyfikacji umieścić swój dwór. Mimo że ma jeszcze jedną żółtą kartę, musi zakończyć swoją turę, ponieważ w jednej turze można umieścić na planszy tylko dwa pionki.

Dodatkowe informacje znajdują się na stronie internetowej autora:  
[www.spiele-aus-timbuktu.de](http://www.spiele-aus-timbuktu.de)