

IM JAHR DES DRACHEN

„Kto nie jest wielkim w rzeczach małych, nie będzie wielkim w rzeczach wielkich”
Konfucjusz 551-479 p.n.e.

CEL GRY

Każdy z graczy wciela się w księcia, który w starożytnych Chinach około 1000 roku próbuje podnieść prestiż oraz zwiększyć dostatniość swojej prowincji. Dążąc do tego celu książęta polegają na wielorakich talentach swoich doradców, od uczonych poprzez mnichów, wojowników, aż po rzemieślników. Ci lojalni poddani często dołożą wszelkich starań, by ochronić swojego władcę przed konsekwencjami niepomyślnych wydarzeń, które co miesiąc przesładować będą ludność Chin. Tylko dalekowzroczne planowanie uratuje księcia i jego poddanych przed suszą, najazdem Mongołów czy innymi niebezpieczeństwami.

Im lepiej gracz zarządzał będzie swoją prowincją i poradzi sobie z przeważającą ilością niepomyślnych wydarzeń, tym większą ilością honoru i punktów zwycięstwa będzie mógł pochwalić się na końcu gry.

ELEMENTY GRY

1 plansza

60 kart (dla każdego gracza po 11 Kart Postaci i 1 karcie ze Skrótem Zasad)

90 Żetonów Postaci (po 10: Rzemieślników, Dwórek, Pirotechników, Poborców Podatkowych, Wojowników, Mnichów, Uzdrowicieli, Rolników, Uczonych)

66 Pięter Pałaców

36 Juanów (monet) (21 srebrnych o wartości 1 oraz 15 złotych o wartości 3)

24 Żetony Ryżu

12 Żetonów Sztucznych Ogni

12 Żetonów Wydarzeń (po 2: Pokój, Susza, Zaraza, Inwazja Mongołów, Imperialny Trybut, Festiwal Smoka)

8 Żetonów Przywilejów (5 małych, 3 duże)

7 Kart Akcji

5 Smoków (po 1 dla gracza)

5 Podstawek (po 1 na smoka)

5 Znaczników Punktów (8-ścienne znaczniki, po 1 dla gracza)

5 Znaczników Postaci (okrągłe znaczniki, po 1 dla gracza)

CEL GRY

Gracze wcielają się w chińskich książąt zarządzających prowincjami.

Używają umiejętności swoich dworzan, by bez szwanku poradzić sobie z nieszczęściami nawiedzającymi ich prowincje.

Gracz, który najlepiej przetrwa te trudne czasy, zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.



Czytającym niniejsze reguły po raz pierwszy radzimy, aby pominęli tekst znajdujący się w ramkach po prawej na każdej stronie. Służy on do szybkiego przypomnienia zasad w czasie gry.

PRZYGOTOWANIA DO ROZGRYWKI

Przed pierwszą grą należy delikatnie wypchnąć wszystkie żetony z palet i umieścić smoki w podstawkach.

Planszę należy umieścić na środku stołu. Resztę elementów należy umieścić tak, jak pokazano na diagramie znajdującym się po prawej stronie:

- **Żetony Postaci:** należy najpierw posortować żetony kolorami a następnie podzielić je pod względem ich „doświadczenia”. Spośród 9 typów żetonów postaci 6 jest podzielone ze względu na doświadczenie. Zatem jest pośród nich 6 młodszych, mniej doświadczonych postaci (ich żetony mają mniej symboli i niższy koszt) oraz 4 starsze, bardziej doświadczone postaci (z większą ilością symboli i większym kosztem). Starsze wersje należy ułożyć w wyższym rzędzie, który składa się z dwóch sekcji, każda po 3 typy żetonów. W drugim rzędzie ułożyć należy młodsze postaci. Rzemieślnicy (kolor beżowy), dwórki (kolor ochry) oraz poborcy podatkowi (kolor żółty) występują tylko w młodszej wersji – żetony te należy ułożyć na trzech środkowych miejscach drugiego rzędu.

Uwaga: Tylko podczas rozgrywki 5-osobowej na planszy układa się wszystkie 10 żetonów postaci z każdego typu. Jeżeli gra toczy się z mniejszą ilością graczy, to należy odrzucić 2 żetony każdego typu za każdą osobę poniżej pięciu (z grup starszej i młodszej odejmuje się po 1 żetonie, z kategorii występujących tylko w wersji młodszej odejmuje się po 2 żetony). Oznacza to, że przy rozgrywce 4-osobowej na planszy będzie po 8 żetonów każdego rodzaju; przy grze 3-osobowej będzie po 6 żetonów, przy 2-osobowej - po 4.

- **Żetony Wydarzeń:** Na dwóch pierwszych miejscach na torze wydarzeń znajdującym się na dole planszy (12 jasnych pól) należy umieścić żetony pokoju. Pozostałe 10 żetonów należy wymieszać i losowo ciągnąć po 1 żetonie aby zapełniać kolejne pola toru od lewej do prawej. Z wyjątkiem dwóch żetonów pokoju obok siebie nie mogą leżeć dwa takie same wydarzenia, więc jeżeli zostanie wylosowany drugi taki sam żeton pod rząd, należy przesunąć go na kolejne wolne miejsce.

- **7 Kart Akcji:** Należy przetasować 7 kart akcji i umieścić je zakryte na środku planszy.

Każdy gracz otrzymuje elementy w wybranym przez siebie kolorze:

- **1 Znacznik Postaci** (okrągły), który umieszcza na polu 0 toru postaci (wewnętrzny tor na środku planszy);

- **1 Znacznik Punktów** (8-ścienny), który umieszcza się na polu 0 toru punktów znajdującego się przy brzegu planszy;

- **1 Smoka** (w podstawce), którego umieszcza się przed sobą;

- **11 kart postaci** (w kolorze gracza), które tworzą rękę gracza;

- **1 skrót zasad**, który układa się obok siebie. Na jednej stronie omówiono fazy gry, na drugiej zaś wyjaśniono akcje oraz wydarzenia.

Dodatkowo każdy z graczy bierze **4 piętra pałacu** i buduje z nich *dwa pałace po dwa piętra*. Umieszcza je przed sobą. Otrzymuje także **6 juanów** (3 srebrne i 1 złoty).

(Pieniądże w posiadaniu graczy widoczne są dla wszystkich. Gracze mogą w dowolnym momencie wymieniać złote monety na srebrne i odwrotnie.)

Pozostałe monety, a także inne niewykorzystane elementy (piętra pałaców, żetony ryżu, żetony sztucznych ognii, żetony przywilejów), należy położyć w pobliżu planszy (jak ukazano na diagramie po prawej).

PRZYGOTOWANIA

Umieść żetony postaci na planszy (podzielone na starsze i młodsze), podobnie zrób z żetonami wydarzeń (najpierw 2 żetony pokoju, potem reszta losowo) i kartami akcji (w zakrytej tali)



- 1 Żetony postaci (pierwszy rząd z większą ilością symboli, drugi z mniejszą);
- 2 Miejsce odrzucania kart postaci
- 3 7 kart akcji
- 4 12 żetonów wydarzeń (najpierw 2 żetony pokoju, potem reszta losowo)
- 5 Znacznik punktów
- 6 Znacznik postaci

Każdy gracz otrzymuje:

1 znacznik postaci (tor postaci)

1 znacznik punktów (tor punktów)

1 smoka

11 kart postaci

1 skrót zasad

4 piętra pałacu (2 dwupiętrowe pałace)

6 juanów



Pozostałe elementy (pieniądze, ryż, sztuczne ognie, przywileje, piętra pałacu) **należy umieścić obok planszy**

Przed rozgrywką

Każdy z graczy musi wezwać swoich pierwszych 2 poddanych na dwór. Zaczyna najstarszy gracz. Wybiera dwa różne żetony postaci z drugiego rzędu (tj. młodsze postaci). Począwszy od niego zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejni gracze wybierają po 2 postaci, zgodnie z tymi samymi zasadami. Dodatkowo żaden z graczy nie może wybrać kombinacji postaci dokładnie takiej samej, jaka już wcześniej została wybrana.

Przykład: Na początku gry Anna wybiera poborcę podatkowego oraz uczonego. Następnie Bercik wybiera poborcę podatkowego oraz rolnika. Następnie Klara wybiera uczonego i rolnika. Od tego momentu następni gracze nie mogą wybrać kombinacji postaci poborca podatkowy/uczonego, poborca podatkowy/rolnik lub rolnik/uczonego.

Teraz, oraz przez całą rozgrywkę, gracze muszą umieścić każdy z wybranych żetonów postaci przed jednym ze swoich pałaców. Pałace z 1 piętrem mogą pomieścić tylko 1 osobę, pałace z 2 piętrami - 2 osoby, zaś 3-piętrowe dają schronienie 3 osobom. Pałac nie może być wyższy niż 3 piętra.

Za każdym razem, gdy postać bierze nowy żeton postaci to musi go umieścić w jednym ze swoich pałaców, a także przesunąć swój *znacznik postaci* o tyle miejsc do przodu ile wynosi wartość nowo pozyskanej postaci (wartość od 1 do 6). Jeżeli znacznik zatrzyma się na polu zajęтым już przez inny znacznik to ustawia się go po prostu na tym drugim znaczniku.

Przykład: W powyższym przykładzie Anna rusza swój znacznik na pole 7. Bercik musi przesunąć swój znacznik o tyle samo pół, więc ustawia swój znacznik na znaczniku Anny. Klara przesunęła swój znacznik na pole 8.

ROZGRYWKA

Gra składa się z dokładnie 12 rund, które odzwierciedlają 12 miesięcy Roku Smoka. Każda runda składa się z 4 faz, w podanej poniżej kolejności:

- ▶ 1 Faza: Akcja
- ▶ 2 Faza: Postać
- ▶ 3 Faza: Wydarzenie
- ▶ 4 Faza: Podliczenie

▶ 1 Faza: Akcja

Na początku tej fazy należy potasować 7 kart akcji. Następnie umieszcza się je, wciąż zakryte, w grupach na środku planszy. Grup jest tyle, ile graczy (*np. jeżeli w grze uczestniczą 2 osoby, to rozdaje się 2 grupy, jeżeli 3 - układa się 3 grupy itd.*). Karty należy rozdać tak równo, jak to tylko możliwe. Następnie karty należy odwrócić tak, by wszyscy je widzieli.

Przykład odkrytych kart w grze 4-osobowej



Po wyłożeniu kart osoba, która znajduje się *najdalej* na torze postaci, wybiera *jedną grupę kart*, umieszcza na niej swojego smoka i wykonuje *dokładnie 1* akcję spośród akcji znajdujących się w tej grupie. Następnie *druga osoba* na torze postaci robi to samo, itd. *Oznacza to, że kolejność w turze nie jest wyznaczana przez to, jak gracze siedzą, lecz określana jest przez ich pozycję na torze postaci.*

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz bierze 2 żetony postaci i umieszcza je w swoich pałacach (tylko młodsze, nigdy takie same, bez identycznych kombinacji pomiędzy graczami)

Pałac może zawierać tylko 1 osobę na piętro

Pałac może mieć maksymalnie 3 piętra

Gracz zawsze musi przesunąć swój znacznik postaci do przodu o tyle pół jaką wartość ma wybrana przez niego postać

ROZGRYWKA

Każda runda składa się z 4 faz w kolejności:

- ▶ 1 Faza: Akcja
- ▶ 2 Faza: Postać
- ▶ 3 Faza: Wydarzenie
- ▶ 4 Faza: Podliczenie

▶ 1 Faza: Akcja

Wyłożenie kart – od 2 do 5 grup:

2 graczy	
3 graczy	
4 graczy	
5 graczy	

Jako pierwszy wykonuje 1 akcję gracz, którego znacznik postaci jest najdalej na torze

W kolejności zgodnej z torem postaci wszyscy gracze wybierają grupę kart (można wybrać grupę, która została już wybrana przez innego gracza), umieszczają na niej swoje smoki i wykonują akcję wskazaną przez jedną z kart w grupie, którą wybrali (także akcje, którą ktoś już wcześniej wybrał).

Kiedy wszyscy gracze w kolejności zgodnej z torem postaci wybrali już akcję, zabierają swoje smoki z powrotem i umieszczają wszystkie karty akcji w zakrytej talii na środku planszy.

Uwaga: Jeżeli gracz wybierze grupę, która została już wybrana w tej rundzie przez co najmniej jednego gracza (to znaczy stoi na niej co najmniej jeden smok), to musi zapłacić **3 juany** (oddając je do banku), w przeciwnym wypadku nie może wybrać żadnej akcji z tej grupy ani umieścić tam swojego smoka.

Przykład: Dorota chciałaby wykonać akcję z grupy, na której znajdują się już 2 smoki. Płaci 3 juany i wykonuje wybraną akcję z tej grupy.

Zamiast ustawiać swojego smoka na jednej z grup i wykonywać akcji z tej grupy, gracz może spasować w tej fazie i uzupełnić swój skarbiec **do 3 juanów**. Innymi słowy, niekoniecznie otrzymuje 3 juany, ale otrzymuje tyle monet, by suma w jego skarbcu wynosiła 3 juany.

Przykład: Emil nie chce wykonać akcji, woli uzupełnić nadszarpanię skarbiec. Ma obecnie 1 juana, więc dobiera z banku 2. W ten sposób Emil kończy Fazę 1.

Szczegóły dotyczące Akcji:

Podatki:

Jeżeli gracz wybierze tę akcję, bierze 1 juana z banku za każdą z 2 monet przedstawionych na karcie oraz po 1 dodatkowym juanie za każdą monetę przedstawioną na postaciach **poborców podatkowych** (kolor żółty) znajdujących się w jego pałacu.

Uwaga: Twórcy zakładają, że podczas rozgrywki nie powinny skończyć się elementy gry poza żetonami postaci (takie jak mieniadze, przywileje, poziomy pałaców, ryż, fajerwerki itp.). Jeżeli jednak doszło do takiej sytuacji, należy użyć dodatkowych znaczników, np. groszy.

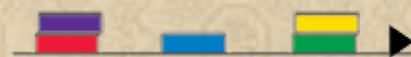
Przykład: Klara wybiera akcję „Podatki”. Nie posiada żadnego poborcy podatkowego w swoich pałacach, zatem bierze 2 juany z banku. Następnie Dorota, która ma 2 poborców podatkowych wybiera tę samą akcję, więc płaci 3 juany (ponieważ Klara już wybrała tę grupę wcześniej), a następnie otrzymuje 8 juanów z banku (2 + 3 + 3).

Budowa:

Kiedy gracz wybiera tę akcję, bierze z banku jedno piętro pałacu za młot przedstawiony na karcie akcji oraz dodatkowo 1 piętro za każdy młot przedstawiony na kartach **rzemieślników** (kolor beżowy) znajdujących się w jego pałacach.

Gracz może wybudować otrzymane piętra jak tylko chce: może dodać je do istniejących pałaców (lecz nie może przekroczyć wysokości trzech pięter na pałac) lub wybudować nowy pałac o wysokości od 1 do 3 pięter. Gracz może mieć nieograniczoną liczbę pałaców.

Jeżeli wiele osób znajduje się na tym samym polu, to pierwszeństwo w turze ma ten gracz, którego znacznik jest na górze



W tym przykładzie kolejność to: najpierw żółty, potem zielony, niebieski, fioletowy i czerwony

Wszyscy gracze wykonują 1 akcję w kolejności zgodnej z pozycją swoich znaczników na torze postaci

Jeżeli gracz wybierze grupę wybraną już wcześniej przez innego gracza, musi zapłacić 3 juany

Zamiast wybierać akcję gracz może wyrównać stan swojego skarbcza do 3 juanów

Akcje



Podatki:

Bierzesz 1 juana za każdą ikonę monety

(na karcie i swoich poborcach podatkowych)



Budowa:

Bierzesz 1 piętro pałacu za każdą ikonę młota

(na karcie i swoich rzemieślnikach), następnie je budujesz; pałace mogą mieć maksymalnie 3 piętra

Uwaga: Gracz może wybudować tylko nowopozyskane pietra. Nie można zmieniać pieter ułożonych wcześniej.

Przykład: Emil wybiera akcję Budony. Ma dwóch rzemieślników w swoich pałacach. Bierze 3 pietra z banku. Dwóch używa, by przemienić istniejący już jednopiętrowy pałac w pałac o 3 pietrach. Z trzeciego elementu tworzy nowy jednopiętrowy pałac.

Żniwa

Kiedy gracz wybiera tą akcję, otrzymuje 1 żeton ryżu za worek ryżu przedstawiony na karcie akcji oraz jeden dodatkowy żeton ryżu za każdy worek ryżu przedstawiony na posiadanych przez niego **rolnikach** (kolor zielony). Żetony układa się obok swoich pałaców.

Użycie ryżu zostało wyjaśnione w dalszej części niniejszej instrukcji w sekcji poświęconej Suszy.

Przykład: Anna wybiera akcję Żniw. Ma jednego młodszego rolnika (1 worek ryżu) oraz jednego starszego rolnika (2 worki ryżu). W sumie bierze 4 żetony ryżu z banku (1 + 1 + 2).

Pokaz sztucznych ogni

Kiedy gracz wybiera tą akcję, otrzymuje 1 żeton sztucznych ogni za racę przedstawioną na karcie oraz jeden dodatkowy żeton sztucznych ogni za każdą racę przedstawioną na posiadanych przez niego **pirotechnikach** (kolor fioletowy). Żetony układa się obok swoich pałaców.

Użycie sztucznych ogni zostało wyjaśnione w dalszej części niniejszej instrukcji w sekcji poświęconej Festiwalowi Smoka.

Parada wojskowa

Kiedy gracz wybiera tą akcję, przesuwa swój znacznik postaci na torze postaci o 1 miejsce za hełm przedstawiony na karcie akcji oraz o 1 miejsce na każdy hełm przedstawiony na posiadanych przez niego kartach **wojowników** (kolor czerwony).

Przykład: Bercik wybiera akcję Parada wojskowa. Ma dwóch starszych wojowników (każdy po 2 hełmy), więc przesuwa swój znacznik postaci o 5 pól do przodu (1 + 2 + 2).

Badania

Kiedy gracz wybiera tą akcję, przesuwa swój znacznik punktów na torze punktów o 1 miejsce za księgę przedstawioną na karcie akcji oraz o 1 miejsce na każdą księgę przedstawioną na wszystkich posiadanych przez niego kartach **uczonych** (kolor biały).

Przykład: Dorota wybiera akcję Badania. Ma jednego młodszego uczonego (2 księgi) oraz jednego starszego uczonego (3 księgi), więc przesuwa swój znacznik punktów o 6 pól (1 + 2 + 3)

Przywilej

Kiedy gracz wybiera tą akcję, to albo płaci **2 juany** by otrzymać mały przywilej, albo płaci **6 juanów** by otrzymać duży przywilej (juany wpłaca się do banku). Przywilej kładzie się obok swoich pałaców.

Gracz może kupić tylko 1 przywilej na akcję, nawet jeżeli stać go na więcej. Gracz może posiadać dowolną ilość przywilejów. Na końcu każdej rundy otrzymuje on 1 punkt zwycięstwa za każdą ikonę smoka przedstawioną na posiadanych żetonach przywilejów.

Uwaga: Smoki równają się punktom zwycięstwa. Dlatego też pojawiają się na żetonach przywilejów, uczonych oraz na wachlarzach dwórek.



Żniwa

Bierzesz jeden żeton ryżu za każdy worek ryżu (na karcie akcji oraz twoich rolnikach)



Pokaz sztucznych ogni

Bierzesz jeden żeton sztucznych ogni za każdą racę (na karcie akcji oraz twoich pirotechnikach)



Parada wojskowa

Przesuń swój znacznik postaci o 1 pole za każdy hełm (na karcie akcji oraz twoich wojownikach)



Badania

Przesuń swój znacznik punktów o 1 pole za każdą księgę (na karcie akcji oraz twoich uczonych)



Przywilej

Zapłać 2 lub 6 juanów do banku by zabrać odpowiednio mały lub duży przywilej



mały = 2 juany

duży = 6 juanów

► Faza 2: Postać

Kiedy wszyscy gracze wykonali swoje akcje lub uzupełnili swoje zapasy pieniędzy do 3 juanów, każdy z nich w kolejności zgodnej z ustawieniem pionków na torze postaci (*które mogło się zmienić wskutek zagrania akcji Parada wojskowa*) zagrywa 1 kartę postaci ze swojej ręki na miejsce kart odrzuconych na planszy. Następnie gracz bierze żeton postaci odpowiadający zagranej właśnie karcie, po czym umieszcza go w jednym ze swoich pałaców. Jeżeli w pałacach nie ma już miejsca, to gracz musi odrzucić jeden ze swoich żeton postaci. Dworzanin ten zostaje „zwolniony z dworskich obowiązków”. Wszystkie postaci zwolnione w ten sposób zostają usunięte z gry (*oznacza to, że nie wracają już na planszę*).

Następnie gracz przesuwa swój znacznik postaci o wartość nowego żetonu postaci.

Uwaga:

Znaczniki postaci nigdy nie ruszają się w tył, nawet gdy gracz zwolni którąś z postaci (z powodu zastępstwa lub wydarzenia).

Zdobycie nowej postaci nie upoważnia gracza do natychmiastowego pobrania nowych żetonów ryżu, sztucznych ogni, pieniędzy, punktów zwycięstwa itd. Postać ta generuje zasoby dzięki odpowiedniej akcji wybranej przez gracza w fazie akcji.

Jeśli gracz zagrywa postać ze znakiem zapytania, to może wybrać dowolny żeton z planszy.

Gracz musi wznosić nową postać jeżeli tylko ma miejsce w swoich pałacach. Jeżeli wszystkie jego pałace są pełne i nie chce wymieniać żadnej ze swoich postaci na nową, to może od razu zwolnić ze służby nową postać w momencie jej wybrania

W ten sposób jednakże nie przesuwa on swojego znacznika postaci.

Kiedy gracz zagrywa kartę postaci, której żetony już się skończyły, to nic nie otrzymuje (nie dostaje „zastępczej” postaci).

W dwunastej rundzie gracze pomijają fazę drugą, ponieważ żaden z nich nie powinien mieć już kart do zagrania.

► 3 Faza: Wydarzenie

Comiesięczne wydarzenie wchodzi w życie po zagranie przez wszystkich graczy kart postaci. W pierwszych dwóch rundach zawsze jest to „Pokój”. W kolejnych rundach natomiast są to losowo wybrane wydarzenia znajdujące się na torze wydarzeń, które rozwiązuje się od lewej do prawej. Po zakończeniu tegomiesięcznego wydarzenia należy odwrócić odpowiadający mu żeton na drugą stronę.

Poszczególne wydarzenia:

Pokój:

Nic się nie dzieje.

Trybut Imperialny:

Każdy gracz musi zapłacić **trybut wysokości 4 juanów** (pieniądze wracają do banku). Jeżeli gracz nie ma wystarczającej ilości pieniędzy, to musi zwolnić ze służby 1 postać z dowolnego swojego pałacu za każdego brakującego juana.

Uwaga: *Gracze nie mogą dobrowolnie zwalniać postaci aby zaoszczędzić pieniądze na trybucie. Co więcej, monety przedstawione na kartach poborcy podatkowego nie liczą się podczas płacenia trybutu.*

Przykład: Klara ma tylko 2 juany. Musi zapłacić trybut, więc traci oba juany oraz musi zwolnić ze służby 2 postacie ze swoich pałaców.

► Faza 2: Postać

W kolejności zgodnej z ustawieniem pionków na torze postaci każdy z graczy:

- Zagrywa 1 kartę postaci z ręki
- Bierze odpowiadający jej żeton postaci
- Umieszcza go w jednym ze swoich pałaców
- Przesuwa swój znacznik postaci

Jeżeli wszystkie pałace gracza są pełne, to może on wymienić nową postać z którąś z postaci, która już mieszka w jego pałacach.



= dowolna postać

► Faza 3: Wydarzenie

Występuje 6 rodzajów wydarzeń: **pokój, trybut imperialny, susza, inwazja Mongołów, festiwal smoka oraz zaraza.**

Pokój:

Nic się nie dzieje



Trybut Imperialny:

Każdy z graczy płaci 4 juany

Za każdego brakującego juana odrzuca jedną ze swoich postaci



Susza:

Każdy gracz musi **odrzuć 1 żeton ryżu** za *każdy* pałac, w którym przebywa co najmniej jedna osoba. Jeżeli gracz nie ma dość ryżu, musi odrzucić 1 postać za każdy niewyżywiony pałac (gracz wybiera, które pałace żywi, a których nie).

Uwaga: Gracze nie mogą dobrowolnie zwalniać postaci aby zaoszczędzić ryż. Co więcej, ikony ryżu na żetonach rolników nie liczą się podczas żywienia pałaców.

Przykład: Anna ma 3 zamieszkane pałace i 1 pusty, a także 4 żetony ryżu. Anna oddaje 3 żetony ryżu do banku i bez problemu przeżywa suszę. Bercik ma 3 zamieszkane pałace, ale nie ma w ogóle ryżu. Musi odrzucić po 1 postać z każdego pałacu.

Festiwal Smoka:

Gracz z największą ilością sztucznych ogni zdobywa **6 punktów zwycięstwa**, drugi w kolejności otrzymuje **3 punkty zwycięstwa**. Następnie gracze, którzy otrzymali punkty, muszą odrzucić połowę swoich żetonów sztucznych ogni do banku (zaokrąglając w górę).

Uwaga: Jeżeli kilku graczy remisuje o pierwsze miejsce, to wszyscy oni otrzymują po 6 punktów zwycięstwa. Drugi gracz wciąż otrzymuje 3 punkty. Gracz bez sztucznych ogni nie może otrzymać żadnych punktów. Race na żetonach pirotechników nie liczą się podczas tego wydarzenia.

Przykład: Klara i Emil mają po 3 żetony sztucznych ogni. Anna ma 2, a Bercik 1. Klara i Emil otrzymują po 6 punktów (i oddają po 2 żetony do banku), zaś Anna otrzymuje 3 punkty (oddaje 1 żeton). Bercik nie otrzymuje punktów (nie oddaje żetonów).

Inwazja Mongołów:

Każdy gracz przesuwą swój znacznik punktów o tyle pól, ile hełmów przedstawionych jest na jego **wszystkich wojownikach**. Dodatkowo **gracz lub z najmniejszą ilością hełmów** musi odrzucić jedną postać z jednego ze swoich pałaców (może to być właśnie policzony wojownik).

Uwaga: Jeżeli wszyscy gracze mają tyle samo hełmów (także jeżeli mają po zero), to każdy z nich musi odrzucić jedną postać.

Przykład: Anna i Bercik mają wojowników o łącznej wartości 3 hełmów, Klara ma 2 hełmy, a Dorota i Emil po 1. Anna i Bercik przesuwają się o 3 pola na torze punktów, Klara o 2, a Dorota i Emil o 1. Dodatkowo Dorota i Emil muszą zwolnić po jednej osobie ze swoich pałaców.

Zaraza:

Każdy gracz musi zwolnić **3 dowolne postacie** ze swoich pałaców. Gracz może jednakże zabezpieczyć swoją prowincję przed plagą za pomocą **Uzdrowicieli** (kolor niebieski). Za każdy mózdzierz przedstawiony na kartach swoich Uzdrowicieli gracz zwalnia o 1 postać mniej.

Przykład: Klara ma dwóch młodszych uzdrowicieli (każdy z 1 mózdzierzem). Zamiast 3 osób zwalnia więc tylko 1 (może to być jeden z uzdrowicieli).

Zasada ogólna: Jeżeli kilku graczy musi odrzucić postacie, robią to w kolejności zgodnej z pozycją znaczników na torze postaci.

Susza:

Każdy gracz musi odrzucić 1 żeton ryżu za każdy zamieszkały pałac

Z każdego niewyżywionego pałacu odrzucić 1 postać



Festiwal Smoka:

Gracze otrzymują 6 lub 3 punkty zwycięstwa za największą lub drugą największą liczbę żetonów sztucznych ogni

Gracze otrzymujący punkty odrzucają połowę żetonów do banku



Inwazja Mongołów:

Każdy gracz otrzymuje 1 punkt za każdy hełm

Gracz z najmniejszą ilością hełmów odrzuca jedną postać



Zaraza:

Każdy gracz odrzuca 3 postaci

1 mniej za każdy mózdzierz



Ruina

Po wydarzeniu każdy z graczy musi sprawdzić czy posiada jakieś niezamieszka-
kane pałace. W takim przypadku musi każdy niezamieszka-
ny pałac zmniejszyć o jedno piętro (oddaje je z powrotem do banku). Może to doprowadzić
do całkowitego zniszczenia jednopiętrowego niezamieszkanego pałacu.

*Uwaga: Z racji tej zasady nie ma sensu budowanie jednopiętrowego pałacu bez dołączenia
do niego postaci w następnej fazie!*

► 4 Faza: Podliczenie

Po wydarzeniu i popadnięciu w ruinę niezamieszkałych pałaców każdy z gra-
czy przesuwają swój znacznik punktów, zarabiając po 1 punkcie za:

- każdy **pałac** (bez względu na jego wysokość czy mieszkańców),
- każdego smoka na wachlarzach **dwórek** oraz
- każdego smoka na **przywilejach**.

*Przykład: Anna ma 3 pałace, w których pomiędzy różnymi dworzanami znajdują się
2 dwórki oraz 1 duży przywilej. Otrzymuje ona 7 punktów (3 + 2 + 2).*

Runda została zakończona, może rozpocząć się kolejna.

KONIEC ROZGRYWKI

Gra kończy się po podliczeniu punktów w dwunastej rundzie. Następnie każ-
dy gracz otrzymuje **dotkowe punkty** za:

- każdą **postać**: każdy żeton postaci w pałacu warty jest 2 punkty,
- każdego **mnicha** (kolor brązowy): by obliczyć wartość punktową mnicha,
pomnóż ikony Buddy przedstawione na jego żetonie przez liczbę pięter pa-
łacu, który zamieszkuje,
- **pozostałe gracze pieniądze**: najpierw każdy gracz sprzedaje wszystkie
swoje pozostałe sztuczne ognie oraz ryż po 2 juany za każdy żeton. Następ-
nie gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każde 3 pozostałe mu juany.

*Przykład: Na końcu gry Bercik ma w swoich pałacach 7 dworzan (w tym jednego
młodego mnicha w dwupiętrowym pałacu i 1 starszego mnicha w trzypiętrowym pała-
cu), 1 żeton ryżu, 2 żetony sztucznych ognie i 4 juany. Bercik otrzymuje dodatkowe 25
punktów zwycięstwa:*

- 14 punktów za 7 postaci,
- 8 punktów za dwóch mnichów: $2 (1 \times 2) + 6 (2 \times 3) = 8$,
- 3 punkty za 10 juanów (10 podzielone przez 3) (10 juanów zebrał, ponieważ miał
już 4, a 6 nowych dostał za sprzedanie żetonów ryżu i sztucznych ognie po 2 juany za
sztukę).

Zwycięzcą i najlepszym władcą prowincji zostaje gracz, którego znacznik
punktów jest najdalej na torze punktacji. W przypadku remisu zwycięzcą jest
ten z remisujących graczy, którego znacznik postaci jest najdalej na torze po-
staci.

Ruina

Po każdym wydarzeniu
wszystkie niezamieszka-
ne pałace tracą 1 piętro

► 4 Faza: Podliczenie

Każdy gracz otrzymuje punk-
ty zwycięstwa za:

- pałace (1 za każdy)
- dwórki (1 za każdą)
- przywileje (1 za smoka)

KONIEC ROZGRYWKI

Gra kończy się po fazie podli-
czenia 12 rundy

Każdy gracz dostaje dodatko-
we punkty zwycięstwa za:

- żetony postaci (2 za każdy)
- mnichów (Budda razy piętra)
- monety (3 juany = 1 punkt)

**Gracz z największą ilością
punktów zwycięstwa wygry-
wa**

Rebel Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 352 454

Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel
Rebel.pl - największy sklep z grami.
Strona dla odbiorców hurtowych
<http://hurt.rebel.pl>

Tłumaczenie i skład: Szymon Szwe-
da

