



# QIN

[Ch'in]

REINER KNIZIA



Dokonaj wielkich czynów w Epoce Walczących Królestw! Przygotuj się do kolonizacji Chin sprzed ponad 2000 lat. Zakładaj prowincje i włączaj do swego imperium nawet najbardziej oddalone wioski. Wraz z rozwojem terytorium będziesz wznosił wspaniałe pagody jako symbol swej władzy. Gracz, który jako pierwszy wybuduje wszystkie swoje pagody zostanie zwycięzcą.

Lecz strzeż się! Inni gracze mogą podbijać Twoje prowincje i wioski oraz obracać w pył piękne budowle. Planuj zatem swoją ekspansję mądrze, podbijaj cudze prowincje i okryj wieczną chwałą Dynastię Qin poprzez wybudowanie ostatniej pagody jako pierwszy.

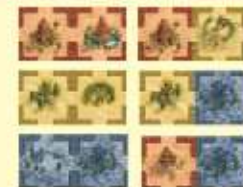
## Komponenty

1 dwustronna plansza



72 żetony po 12 sztuk

Każdy żeton ukazuje 2 pola prowincji. W grze występują trzy rodzaje pól prowincji: czerwone, żółte i niebieskie.



96 pagód (budowle)

po 24 sztuki



## Przygotowanie

Położcie planszę pośrodku stołu wybraną stroną ku górze. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy grę na stronie „Ptaka”.

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnijcie tekturowe elementy z ramek.

Potasujcie żetony i rozdajcie każdemu z graczy 3 zakryte żetony. Gracze trzymają żetony w ręku. Pozostałe żetony ułóżcie w zakryte stosy w pobliżu planszy.

Każdy gracz otrzymuje liczbę pagód w wybranym przez siebie kolorze. Liczba budowli zależy od liczby graczy:

- w rozgrywce 2-osobowej: 24 pagody
- w rozgrywce 3-osobowej: 19 pagód
- w rozgrywce 4-osobowej: 15 pagód

Gracze umieszczają pagody przed sobą w taki sposób, aby pozostali gracze widzieli ich liczbę. Nadmiarowe pagody należy odłożyć do pudełka.

## Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz wybiera jeden żeton ze swojej ręki i umieszcza go na planszy.

- Gracz może umieścić żeton tylko na polach trawiastych (nigdy na polach prowincji, wiosek, ani na polach wodnych).
- Co najmniej jedno pole prowincji nowego żetonu musi przylegać do innego pola prowincji dowolnego koloru już znajdującego się na planszy (wioski nie są polami prowincji).
- Gracz może obracać żeton i umieścić go na planszy pionowo lub poziomo.



Umieszczenie żetonu na planszy zazwyczaj ma swoje konsekwencje, które gracz musi rozstrzygnąć:

1. Założenie prowincji, 2. Rozbudowa prowincji, 3. Utworzenie prowincji nadrzędnej, 4. Włączenie wioski, 5. Podbój wioski, 6. Łączenie i podbój prowincji

### 1. Założenie prowincji

Poprzez umieszczenie żetonu na planszy gracz może utworzyć nowe prowincje. Prowincja to obszar składający się z co najmniej 2 pól prowincji tego samego koloru przylegających do siebie.

Na każdej nowo założonej prowincji gracz umieszcza jedną ze swoich pagód jako znak zwierzchnictwa na tym terenie.



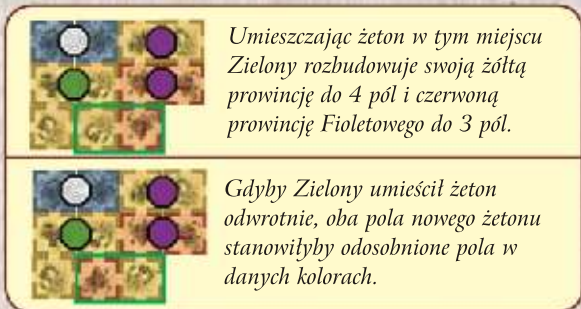
Umieszczając żeton w ten sposób Fioletowy utworzył dwie nowe prowincje (żółtą i czerwoną). Na każdej z nich umieszcza jedną pagodę.

Umieszczając żółty żeton w taki sposób Fioletowy utworzył 3-polową żółtą prowincję, na której umieszcza jedną ze swoich pagód.

## 2. Rozbudowa prowincji

Rozbudowa ma miejsce wtedy, gdy gracz dokłada co najmniej jedno pole prowincji do już istniejącej prowincji w tym samym kolorze.

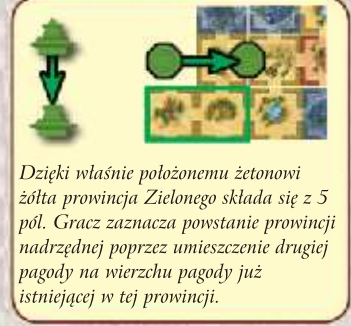
Gracz może położyć żeton w sposób, który nie powoduje ani utworzenia nowej prowincji, ani rozbudowy już istniejącej (gdyż tworzy dwa pojedyncze pola w danych kolorach). Taki ruch rzadko jednak bywa opłacalny.



## 3. Utworzenie prowincji nadrzędnej

Jak tylko prowincja osiągnie wielkość co najmniej 5 pól, staje się prowincją nadrzędną.

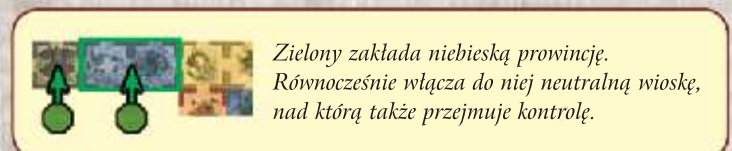
Jej właściciel buduje wtedy na niej podwójną pagodę (kładąc nową pagodę na budowli już znajdującej się w prowincji). Nadrzędna prowincja może dalej się rozrastać, ale gracz nie może na jej terenie zbudować więcej niż jednej podwójnej pagody.



## 4. Włączenie wioski

Jeśli w wyniku umieszczenia żetonu na planszy dowolna prowincja (w tym prowincja nadrzędna) któregośkolwiek z graczy przylega przynajmniej jedną krawędzią jednego pola do **neutralnej** wioski, właściciel prowincji przejmuje kontrolę nad tą wioską i stawia na niej swoją **pagodę** (w każdej wiosce może znajdować się tylko **jedna** pagoda).

**Wskazówka:** gracz powinien starać się przylączyć wioski do swoich prowincji i prowincji nadrzędnych. Równocześnie nie powinien ułatwiać innym graczom włączania wiosek do ich prowincji.



## 5. Podbój wioski

Wioska może przejść pod kontrolę innego gracza w sytuacji, gdy przylega do niej kilka prowincji. Jeśli w prowincjach (w tym nadrzędnych) jednego z graczy przylegających do wioski znajduje się w sumie **więcej pagód** niż w prowincji z wioską, to właściciel większości pagód przejmuje kontrolę nad wioską. Dotychczasowy właściciel usuwa swoją pagodę z wioski (umieszcza ją w swoich zasobach), a nowy właściciel stawia w niej swoją budowlę.

**Ważne:**

- Podczas ustalania większości podwójna pagoda liczy się jak 2 pagody.
- Nie wlicza się pagody w wiosce będącej przedmiotem konfliktu.

**Generalna zasada dotycząca włączania i podboju wioski:** jeśli dwóch lub więcej graczy posiada tyle samo pagód w prowincjach przylegających do wioski, to żaden z nich nie przejmuje nad nią kontroli.



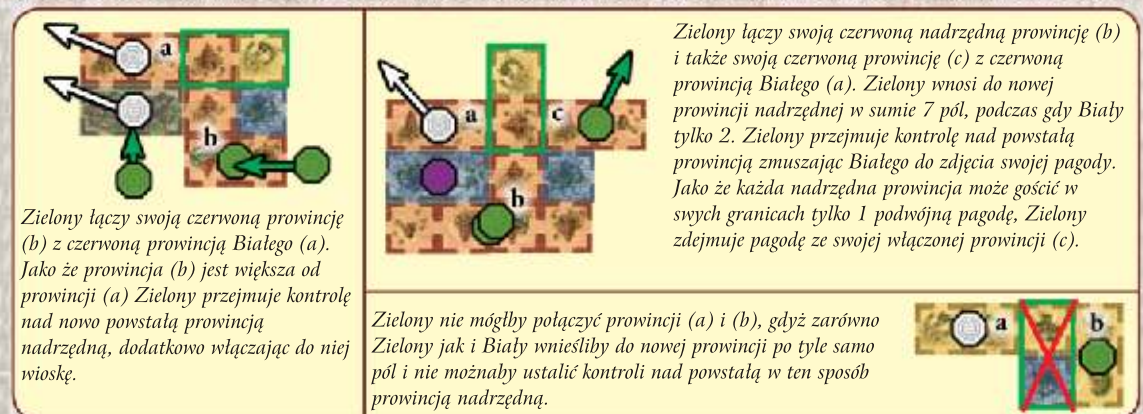
## 6. Łączenie i podbój prowincji

Umieszczając żeton łączący prowincje **tego samego koloru** gracz może utworzyć jedną nadrzędną prowincję. Gracz z **największą liczbą pól** w swojej pierwotnej prowincji przejmuje kontrolę nad nową prowincją (nie wlicza się pól na własnie dołożonym żetonie łączącym prowincje). Pagody graczy z mniejszą liczbą pól w swoich prowincjach **pierwotnych** wracają do zasobów swoich właścicieli.

**Ważne:** Gracz **nie może** połączyć prowincji, jeśli w rezultacie dwóch lub więcej graczy wniosłoby do nowej prowincji po tyle samo pól i tym samym niemożliwe byłoby wyłonienie właściciela nowej prowincji.

**Bardzo ważne:** prowincje nadrzędne są bezpieczne! Nie można podbijać prowincji nadrzędnych!

Gracz nie może połączyć dwóch lub więcej prowincji nadrzędnych. Może jednakże sprawić, że prowincja nadrzędna podbije mniejsze prowincje.



Na koniec tury gracz dobiera jeden żeton z dowolnego zakrytego stosu i dołącza do żetonów w swoim ręku. Następnie swoją turę rozgrywa kolejny z graczy.

## Koniec gry

Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy umieści na planszy swoją ostatnią pagodę. Gracz ten zostaje zwycięzcą!

Gra dobiega również końca w sytuacji, gdy wszyscy gracze wyżyli się żetonów z ręki albo, gdy na planszy nie ma miejsca na dołożenie nowego żetonu. W takich przypadkach, zwycięzcą zostaje gracz, który umieścił na planszy najwięcej pagód. W przypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

Jeśli stosy zakrytych żetonów się wyczerpią, gracze nie dobierają nowych żetonów i kontynuują grę z żetonami posiadanymi na ręce.

Gracze mogą rozegrać swego rodzaju turniej (np. po jednej rozgrywce na obu stronach planszy). Na koniec każdej rozgrywki zanotujcie, ile pagód zostało każdemu z graczy. Po zakończeniu wszystkich rozgrywek podliczcie, któremu z graczy zostało w sumie najmniej budowli i ogłoście go zwycięzcą.



Autor: Reiner Knizia | Ilustracje: Dennis Lohausen | Instrukcja: Alfred Viktor Schulz | Korekta instrukcji: Neil Crowley  
Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany. Wszystkie prawa zastrzeżone. | www.eggertspiele.de  
Dystrybucja: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Germany |  
Tłumaczenie dla REBEL.PL: Monika Żabicka

Reiner Knizia pragnie podziękować wszystkim graczom testującym tę grę, a w szczególności:  
Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane i Dave Spring.

