



# W ROKU SMOKA



„Ten, kto nie zważa na szczegóły, będzie ślepy na obraz całości”.

Konfucjusz, 551–479 p.n.e.

## CEL GRY

Akcja gry toczy się w roku 1000 n.e. Gracze wcielają się w chińskich szlachciców pragnących zwiększyć dobrobyt i prestiż swoich prowincji. Do pomocy w tym przedsięwzięciu zatrudnią cały szereg dworzan o różnorodnych specjalizacjach, od uczonych i mnichów po wojowników i rzemieślników. Ci wierni poddani użyczą swych umiejętności i spróbują uchronić swojego pana przed katastrofalnymi skutkami nieszczęść, które co miesiąc będą nawiedzać kraj.

Nieważne, czy będzie to susza, zaraza czy inwazja Mongołów, tylko przeczność i planowanie uratują szlachtę i ich poddanych od zguby.

Im lepiej gracze poradzą sobie z niekończącą się falą nieszczęść, tym więcej punktów będą mieć na koniec rozgrywki.

## CEL GRY

Gracze wcielają się w przedstawicieli dawnej chińskiej szlachty.

Wierni dworzanie pomogą uniknąć kłopotów, które spadną na prowincje.

Gracz, który najlepiej poradzi sobie w tych trudnych czasach, zdobędzie najwięcej punktów i wygra grę.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

plansza,

60 kart (po 11 kart postaci i 1 karcie zapasowej na gracza),

90 kafelków postaci (po 10 rzemieślników, dam dworu, pirotechników, poborców podatkowych, wojowników, mnichów, uzdrowicieli, rolników i uczonych),

66 pałacowych pięter,

36 monet (21 srebrnych juanów o wartości „1” i 15 złotych juanów o wartości „3”),

26 żetonów ryżu,

14 żetonów fajerwerków,

12 kafelków wydarzeń (po 2 kafelki pokoju, suszy, zarazy, inwazji Mongołów, daniny dla Cesarza i Festiwalu Smoków),

8 żetonów przywilejów (5 małych, 3 duże),

7 kart akcji,

5 smoków (po 1 na gracza),

5 podstawek (po 1 na smoka),

5 znaczników punktacji (8-boczne znaczniki, po 1 na gracza),

5 znaczników postaci (okrągłe znaczniki, po 1 na gracza).



Dodatek „Wielki Mur Chiński”:

karta akcji (budowa muru),

30 kafelków muru (po 6 na gracza).

Dodatek „Wielkie wydarzenia”:

10 żetonów wielkich wydarzeń.

*Jeśli czytacie tę instrukcję po raz pierwszy, zalecamy ignorowanie tekstu w ramkach po prawej na każdej stronie. Tekst ten służy przypomnieniu zasad osobom obytym z grą nawet po dłuższej przerwie w rozgrywkach.*







Każdy z graczy bierze też po **4 pałacowe piętra** i buduje z nich 2 *dwupiętrowe pałace*. Gracze pobierają również **6 juanów** (3 srebrne o wartości „1” i 1 złoty o wartości „3”)

*Każdy z graczy powinien umieścić swoje pieniądze obok swoich pałaców tak, aby pozostali gracze je widzieli. Gracze mogą w dowolnym momencie wymienić 1 złotą monetę na 3 srebrne monety z banku.*

Pozostałe monety należy podzielić według nominałów, a potem, wraz z pozostałymi elementami gry (pałacowe piętra, żetony ryżu, żetony fajerwerków, żetony przywilejów), stworzyć z nich nad planszą wspólny bank (zob. rysunek na poprzedniej stronie).

### Przed rozpoczęciem gry

Każdy z graczy musi wezwać do siebie 2 pierwszych dworzan. Rozpoczyna najstarszy gracz. Bierze 2 różne kafelki postaci z *dolnego rzędu* (tj. młodszych dworzan). Następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wszyscy pozostali gracze pobierają po 2 kafelki postaci zgodnie z tymi samymi zasadami.

*Uwaga! Żaden z graczy nie może wziąć dokładnie takiej samej kombinacji 2 kafeleków postaci, jaką pobrał już inny gracz.*

*Przykład. Ania jest pierwszym graczem, bierze poborcę podatkowego i uczonego. Następnie Benek bierze poborcę podatkowego i rolnika. Po nim Kasia bierze uczonego i rolnika. Pozostali gracze nie mogą wziąć następujących kombinacji: poborca podatkowy i uczonego, poborca podatkowy i rolnik, rolnik i uczonego.*

Teraz i w trakcie rozgrywki gracze muszą umieścić każdą pozyskaną postać pod którymś ze swoich pałaców. Jednopiętrowy pałac może pomieścić tylko 1 kafelek postaci; dwupiętrowy pałac może pomieścić 2 kafelki postaci; trzypiętrowy pałac może pomieścić 3 kafelki postaci. Pałac może mieć maksymalnie 3 piętra.

Za każdym razem, gdy gracz bierze nowy kafelek postaci i umieszcza go pod pałacem, musi również przesunąć do przodu swój *znacznik postaci* o tyle pól, ile wynika z wartości tego kafełka (od 1 do 6). Jeśli znacznik trafi na pole zajmowane przez innego gracza, gracz umieszcza swój znacznik na wierzchu znacznika tego gracza.

*Przykład. W powyższym przykładzie Ania przesuwa swój znacznik na pole „7”. Następnie Benek musi przesunąć swój znacznik na to samo pole, umieszcza go więc na wierzchu znacznika Ani. Kasia przesuwa swój znacznik na pole 8.*

## ROZGRYWKA

Rozgrzywka składa się dokładnie z 12 rund odpowiadających 12 miesiącom roku Smoka. Każda runda składa się z 4 faz, rozgrywanych w poniższej kolejności:

- ▶ 1. faza – akcje,
- ▶ 2. faza – postacie,
- ▶ 3. faza – wydarzenie,
- ▶ 4. faza – punktacja.

### ▶ 1. faza – akcje

Na początku tej fazy należy potasować 7 kart akcji. Następnie należy podzielić je na *grupy* i umieścić – rewersami do góry – na dużym polu na środku planszy. Grup powinno być tyle, ilu graczy bierze udział w rozgrywce (tj. *jeśli w grze bierze udział 2 graczy, karty należy podzielić na 2 grupy; jeśli 3 graczy – na 3 grupy itd.*). Karty należy podzielić w miarę możliwości po równo. Wreszcie karty należy odwrócić, aby wszyscy gracze dobrze je widzieli.



Pozostałe elementy gry (pieniądze, worki ryżu, fajerwerki, przywileje, pałacowe piętra) należy umieścić nad planszą.

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy bierze po 2 kafelki postaci i umieszcza je w swoich pałacach (tylko młodszych dworzan; nigdy nie można wziąć 2 takich samych postaci; kombinacje postaci graczy nie mogą się powtarzać).

W pałacu może się znajdować jedynie 1 postać na piętro. Pałac może mieć maksymalnie 3 piętra.

Gracz zawsze musi przesunąć swój znacznik postaci o tyle pól, ile wynika z wartości pozyskanego kafełka postaci.

## ROZGRYWKA

Każda runda składa się z 4 następujących po sobie faz:

- ▶ 1. faza – akcje,
- ▶ 2. faza – postacie,
- ▶ 3. faza – wydarzenie,
- ▶ 4. faza – punktacja.

### ▶ 1. faza – akcje

Karty akcji należy podzielić na 2 do 5 grup:

2 graczy:   
3 graczy:   
4 graczy:   
5 graczy: 



Przykład podziału kart w grze na 4 graczy.



Po podziale kart akcji gracz, którego znacznik postaci znajduje się *najdalej* na torze postaci, wybiera jedną z *grup*, umieszcza na niej swojego smoka i wykonuje *dokładnie* jedną z akcji z wybranej grupy. Następnie gracz, którego znacznik postaci znajduje się na drugim najdalszym polu toru postaci, wybiera grupę i tak dalej. *To oznacza, że kolejność graczy nie zależy od miejsc zajmowanych przy stole, a od pozycji ich znaczników na torze postaci.*

Jeśli na danym polu znajduje się kilka znaczników postaci, gracze wykonują swoje akcje w kolejności od wierzchu do spodu.

W tym przykładzie gracze wykonują swoje akcje w następującej kolejności: żółty gracz jest pierwszy, po nim gracz zielony, gracz niebieski jest trzeci, gracz fioletowy czwarty, a gracz czerwony ostatni.



Zgodnie z kolejnością znaczników postaci każdy z pozostałych graczy wybiera grupę kart (gracz może wybrać grupę wybraną już przez innego gracza), umieszcza na niej swojego smoka i wykonuje 1 akcję z kart akcji z wybranej grupy (może być to akcja, którą wykonał już inny gracz). Gdy wszyscy gracze wykonają już swoje akcje (w kolejności z toru postaci), gracze zabierają swoje smoki i umieszczają karty akcji na zakrytym stosie na środkowym polu planszy.

*Uwaga! Gracz, który wybrał grupę kart wybraną już podczas tej rundy przez innego gracza (tj. znajduje się na niej przynajmniej 1 smok), musi zapłacić 3 juany (odkłada odpowiednią liczbę monet do banku). Jeśli gracz nie może zapłacić 3 juanów, nie może umieścić swojego smoka na tej grupie kart.*

*Przykład. Dorota chciałaby wykonać akcję z grupy kart, na której znajdują się już 2 smoki. Płaci więc 3 juany do banku i wykonuje dowolną akcję z wybranej grupy.*

Zamiast umieszczać smoka na jednej z grup i wykonywać akcję gracz może całkowicie pominąć pierwszą fazę i zamiast tego pobrać z banku tyle juanów, aby mieć ich łącznie 3. Innymi słowy, gracz nie pobiera dokładnie 3 juanów, a tylko tyle monet, aby mieć w sumie 3 juany!

*Przykład. Emil nie chce wykonywać akcji, woli zdobyć trochę pieniędzy. Ma już 1 juana, bierze więc 2 juany z banku. To koniec 1. fazy Emila.*

## Opis poszczególnych akcji

### Podatki

Gracz, który wybrał tę akcję, pobiera z banku 1 juana za każdą widniejącą na tej karcie monetę (2) i po 1 juanie za każdą monetę widniejącą na **poborcach podatkowych** (żółtych) mieszkających w jego pałacach.

*Nie licząc kafelków postaci, żadne elementy gry nie powinny się wyczerpać. Jeśli podczas rozgrywki zabraknie któregoś z tych elementów (monet, przywilejów, pałacowych pięt, ryżu, fajerwerków itd.), należy je tymczasowo zastąpić innymi żetonami.*

*Przykład. Kasia wybrała akcję podatków. W jej pałacach nie ma poborców podatkowych, pobiera więc z banku tylko 2 juany. Ania, która ma 2 poborców podatkowych, wybiera tę samą akcję. Płaci 3 juany do banku (ponieważ na tej grupie kart znajduje się już smok Kasi), a następnie pobiera z banku 8 juanów (2 + 3 + 3).*

Pierwszą akcję wykonuje gracz, którego znacznik znajduje się na najdalszym polu toru postaci.

Pozostali gracze wykonują po 1 akcji zgodnie z kolejnością znaczników na torze postaci.

Jeśli gracz wybierze grupę kart wybraną już przez innego gracza, musi zapłacić 3 juany do banku.

Zamiast umieszczać smoka na jednej z grup gracz może pobrać tyle juanów z banku, aby mieć ich łącznie 3.

## Akcje



### Podatki

Weź z banku 1 juana za każdy symbol monety (na karcie i wszystkich posiadanych poborcach podatkowych).



## Budowa

Gracz, który wybrał tę akcję, pobiera z banku 1 pałacowe piętro za widniejący na tej karcie młotek i po 1 pałacowym piętrze za każdy młotek widniejący na **rzemieślnikach** (beżowi) mieszkających w jego pałacach.

Gracz może zbudować te *nowe* pałacowe piętra na 1 z 2 sposobów – albo dodać je do istniejących pałaców (*pamiętając, że pałac może się składać z maksymalnie 3 pięter*), albo zbudować nowy pałac mierzący od 1 do 3 pięter. Gracz może posiadać dowolną liczbę pałaców.

*Uwaga! Gracz może budować tylko z nowo zdobytych pięter. Innymi słowy, gracz nie może przesuwać pałacowych pięter zbudowanych wcześniej.*

*Przykład. Emil wybrał akcję budowy. W swoich pałacach ma 2 rzemieślników, bierze więc z banku 3 pałacowe piętra. Dwie z nich wykorzystuje do zamienienia istniejącego jednopiętrowego pałacu w trzypiętrowy, a ostatnim piętrem rozpoczyna nowy jednopiętrowy pałac.*

## Zbiory

Gracz, który wybrał tę akcję, pobiera z banku 1 żeton ryżu za widniejący na tej karcie worek ryżu i po 1 żetonie ryżu za każdy worek ryżu widniejący na **rolnikach** (zieloni) mieszkających w jego pałacach. Żetony te należy umieścić w widocznym miejscu obok pałaców gracza.

*Znaczenie tych żetonów zostanie opisane później w części instrukcji poświęconej suszy (wydarzenie).*

*Przykład. Ania wybrała akcję zbiorów. W swoich pałacach ma 2 rolników, 1 młodszego (1 worek ryżu) i 1 starszego (2 worki ryżu), bierze więc z banku 4 żetony ryżu (1 + 1 + 2).*

## Pokaz fajerwerków

Gracz, który wybrał tę akcję, pobiera z banku 1 żeton fajerwerków za widniejącą na tej karcie raketę i po 1 żetonie fajerwerków za każdy fajerwerk widniejący na **pirotechnikach** (fioletowi) mieszkających w jego pałacach. Żetony te należy umieścić w widocznym miejscu obok pałaców gracza.

*Znaczenie tych żetonów zostanie opisane później w części instrukcji poświęconej Festiwalowi Smoków (wydarzenie).*

## Parada wojskowa

Gracz, który wybrał tę akcję, przesuwa o swój znacznik o 1 pole do przodu na torze postaci za widniejący na tej karcie hełm i o 1 pole za każdy hełm widniejący na **wojownikach** (czerwoni) mieszkających w jego pałacach.

*Przykład. Benek wybrał akcję parady wojskowej. W swoich pałacach ma 2 starszych wojowników (każdy ma po 2 hełmy), przesuwa więc swój znacznik postaci o 5 pól do przodu (1 + 2 + 2).*

## Badania

Gracz, który wybrał tę akcję, przesuwa swój znacznik o 1 pole do przodu na torze punktacji za widniejącą na tej karcie księgę oraz o 1 pole za każdą księgę widniejącą na **uczonych** (biali) mieszkających w jego pałacach.

*Przykład. Dorota wybrała akcję badań. W swoich pałacach ma 2 uczonych, 1 młodszego (2 książki) i 1 starszego (3 książki), przesuwa więc swój znacznik punktacji o 6 pól do przodu (1 + 2 + 3).*



## Budowa

Weź z banku po 1 piętrze za każdy symbol młotka (na karcie i wszystkich posiadanych rzemieślnikach), a następnie zbuduj nowe piętra; pałac może się składać maksymalnie z 3 pięter.



## Zbiory

Weź z banku po 1 żetonie ryżu za każdy symbol worka ryżu (na karcie i wszystkich posiadanych rolnikach).



## Pokaz fajerwerków

Weź z banku po 1 żetonie fajerwerków za każdy symbol fajerwerku (na karcie i wszystkich posiadanych pirotechnikach).



## Parada wojskowa

Przesuń swój znacznik o 1 pole do przodu na torze postaci za każdy symbol hełmu (na karcie i wszystkich posiadanych wojownikach).



## Badania

Przesuń swój znacznik o 1 pole do przodu na torze punktacji za każdy symbol książki (na karcie i wszystkich posiadanych uczonych).



## Przywilej

Gracz, który wybrał tę akcję, płaci **2 juany**, aby wziąć mały przywilej, albo **7 juanów**, aby wziąć duży przywilej (pieniądze odkłada do banku). Przywilej należy umieścić w widocznym miejscu obok pałaców gracza.

Gracz może kupić tylko 1 przywilej na akcję, nawet jeśli posiada dostatecznie dużo pieniędzy, aby kupić więcej. Gracz może w sumie posiadać dowolną liczbę przywilejów. Na koniec każdej rundy gracz otrzymuje po 1 punkcie za każdego smoka widniejącego na posiadanych żetonach przywilejów.

*Uwaga! Smoki są tożsame z punktami. W związku z tym smoki pojawiają się na przywilejach, księgach uczonych i wachlarzach dam dworu.*

## ► 2. faza – postacie

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje albo pobiorą juany (aby mieć ich 3), każdy z graczy, w kolejności z toru postaci (*która mogła się zmienić w wyniku akcji parady wojskowej*), zagrywa 1 kartę postaci z ręki na wspólny stos kart odrzuconych znajdujący się na planszy. Następnie gracz zabiera z planszy odpowiadający karcie kafelek postaci i umieszcza go poniżej jednego ze swoich pałaców. Jeśli wszystkie pałace gracza są pełne, może zastąpić jeden ze swoich kafelków postaci nowym kafelkiem. Zastąpiona postać zostaje zwolniona ze służby. Wszystkie zwolnione w ten sposób postacie należy usunąć z gry (*co oznacza, że nie trafiają z powrotem na swój stos na planszy!*).

Po zabraniu kafelka postaci gracz przesuwają do przodu swój znacznik na torze postaci o tyle pól, ile wynosi wartość nowego kafelka.

*Uwagi:*

*Znacznika postaci nie cofa się na torze postaci, gdy postać zostaje zwolniona ze służby (w wyniku zastąpienia jej inną postacią albo działania wydarzenia).*

*Zdobycie nowego kafelka postaci nie oznacza, że gracz natychmiast otrzymuje nowe żetony ryżu, żetony fajerwerków, pieniądze, punkty itd. Kafelki postaci generują zasoby tylko w wyniku akcji wybranych podczas kolejnych faz akcji.*

*Gracz, który zagra kartę ze znakiem zapytania, może wybrać dowolny kafelek postaci z dowolnego rzędu.*

*Jeśli gracz posiada w swych pałacach miejsce, musi wezwać na swój dwór nową postać. Jeśli wszystkie pałace są pełne, a gracz nie chce zastępować żadnego ze swoich dworzaków, może zwolnić ze służby nową postać i od razu usunąć jej kafelek z gry. W tym ostatnim przypadku gracz nie przesuwa swojego znacznika na torze postaci.*

*Jeśli gracz zagra kartę postaci, której kafelki są już niedostępne, nie otrzyma nic w zamian (tj. nie otrzyma innej postaci i nie przesuwa swojego znacznika na torze postaci).*

*W 12. rundzie gracze pomijają tę fazę, ponieważ w tym momencie rozgrywki nie będą już mieć na ręce kart postaci.*

## Przywilej

Zapłać 2 albo 7 juanów do banku i weź z banku żeton małego albo dużego przywileju.



mały przywilej (2 juany)



duży przywilej (7 juanów)

## ► 2. faza – postacie

W kolejności z toru postaci każdy z graczy:

- zagrywa z ręki 1 kartę postaci,
- bierze odpowiadający jej kafelek postaci,
- umieszcza go w wybranym pałacu,
- przesuwa swój znacznik postaci.

Jeśli wszystkie pałace gracza są pełne, gracz może zastąpić nowym kafelkiem dowolny kafelek postaci z dowolnego pałacu.



dowolny kafelek postaci



### ► 3. faza – wydarzenie

Gdy wszyscy gracze zagrają po karcie postaci, dochodzi do przewidzianego na dany miesiąc wydarzenia. Podczas 2 pierwszych rund tym wydarzeniem jest pokój. Wydarzenia podczas kolejnych rund zależą od kafelków znajdujących się na torze wydarzeń. Kafelki rozpatruje się od lewej do prawej, rozpoczynając od pierwszego odkrytego kafelka. Po zakończeniu danego wydarzenia odpowiadający mu kafelek należy zakryć.

#### Poszczególne wydarzenia:

##### **Pokój**

*Nic się nie dzieje.*

##### **Danina dla Cesarza**

Każdy z graczy musi zapłacić Cesarzowi **daninę** w postaci **4 juanów** (monety należy odłożyć do banku). Jeśli gracz nie posiada dostatecznie dużo pieniędzy, musi zwolnić ze służby po 1 postaci z dowolnego pałacu za każdego brakującego juana.

*Uwaga! Gracze nie mogą dobrowolnie zwalniać ze służby postaci ze swojego dworu, aby zaoszczędzić na daninie. Dodatkowo podczas płacenia daniny symbole monet z kafelków poborców podatkowych nie mają żadnego efektu.*

*Przykład. Kasia ma tylko 2 juany. Musi wydać je na daninę i zwolnić ze służby 2 postacie ze swoich pałaców za brakujące juany.*

##### **Susza**

Każdy z graczy musi **odłożyć do banku po 1 żetonie ryżu** za *każdy* pałac, w którym przebywa przynajmniej 1 postać. Jeśli gracz nie posiada dostatecznej liczby żetonów ryżu, musi zwolnić ze służby po 1 postaci z każdego pałacu, którego nie był w stanie zaopatrzyć (gracz wybiera, których pałaców nie zaopatrzy).

*Uwaga! Gracze nie mogą dobrowolnie zwalniać ze służby postaci ze swojego dworu, aby nie wydawać żetonów ryżu. Dodatkowo podczas suszy symbole worków ryżu z kafelków rolników nie mają żadnego efektu.*

*Przykład. Ania ma 3 zamieszkałe pałace, 1 pusty pałac i 4 żetony ryżu. Ania odkłada do banku 3 żetony ryżu i udaje się jej przetrwać suszę. Benek również ma 3 zamieszkałe pałace, ale ani jednego żetonu ryżu. Benek musi zwolnić ze służby po 1 postaci z każdego ze swoich 3 pałaców.*

##### **Festiwal Smoków**

Gracz posiadający najwięcej żetonów fajerwerków zdobywa **6 punktów**, a gracz posiadający drugą największą liczbę żetonów fajerwerków zdobywa **3 punkty**. Każdy gracz, który otrzymał punkty za Festiwal Smoków, musi odłożyć do banku połowę ze swoich żetonów fajerwerków (jeśli to konieczne, zaokrąglając w górę).

*Uwaga! Jeśli kilku graczy zajmie ex aequo pierwsze miejsce, każdy z nich dostanie po 6 punktów. Gracze, którzy zajmą drugie miejsce, również otrzymają należne im punkty. Gracz, który nie ma ani jednego żetonu fajerwerków, nie otrzyma żadnych punktów. Dodatkowo podczas Festiwalu Smoków symbole fajerwerków z kafelków pirotechników nie mają żadnego efektu.*

*Przykład. Kasia i Emil mają po 3 żetony fajerwerków. Ania ma 2, a Benek 1. Kasia i Emil otrzymują po 6 punktów (i odkładają do banku po 2 żetony fajerwerków), a Ania 3 punkty (odkłada do banku 1 żeton). Benek nie otrzymuje żadnego punktu (i nie odkłada nic do banku).*

### ► 3. faza – wydarzenie

W grze występuje 6 rodzajów wydarzeń: pokój, danina dla Cesarza, susza, inwazja Mongołów, Festiwal Smoków i zaraza.



##### **Pokój**

*Nic się nie dzieje.*



##### **Danina dla Cesarza**

*Każdy z graczy płaci po 4 juany.*

*Za każdego brakującego juana gracz musi zwolnić ze służby 1 postać.*



##### **Susza**

*Każdy z graczy musi odłożyć do banku po 1 żetonie ryżu za każdy zamieszkały pałac.*

*Z każdego niezaoopatrzonego pałacu gracz musi zwolnić ze służby 1 postać.*



##### **Festiwal Smoków**

*Gracze otrzymują 6 albo 3 punkty za największą albo drugą największą liczbę żetonów fajerwerków.*

*Gracze, którzy otrzymali punkty, odkładają do banku połowę ze swoich żetonów.*



## Inwazja Mongołów

Gracze przesuwają swoje znaczniki na torze punktacji o tyle pól, ile posiadają w sumie symboli hełmów na wszystkich wojownikach w swoich pałacach.

Dodatkowo gracz (albo gracze) o **najmniejszej liczbie hełmów** musi zwolnić ze służby 1 postać z dowolnego ze swoich pałaców.

*To może być nawet właśnie podliczony wojownik.*

*Uwaga! Jeśli wszyscy gracze posiadają tyle samo symboli hełmów (nawet jeśli ta liczba to 0), każdy z nich musi zwolnić ze służby po 1 postaci.*

*Przykład. Ania i Benek posiadają w swoich pałacach wojowników, którzy w sumie mają po 3 symbole hełmów. Kasia ma 2 symbole, a Dorota i Emil po 1 hełmie. Ania i Benek przesuwają swoje znaczniki na torze punktacji o 3 pola, Kasia o 2 pola, a Dorota i Emil o 1 pole. Następnie Dorota i Emil muszą zwolnić ze służby po 1 postaci z któregoś ze swoich pałaców.*

## Zaraza

Każdy z graczy musi **zwolnić ze służby po 3 postacie** ze swoich pałaców. Gracze mogą ochronić swoje prowincje przed rozprzestrzenianiem się zarazy, korzystając z usług **uzdrowicieli** (niebiescy). Za każdy symbol mózdzierza na posiadanych kafelkach uzdrowicieli gracz musi zwolnić ze służby o 1 postać mniej.

*Przykład. Kasia ma w swoich pałacach 2 młodszych uzdrowicieli (każdy posiada po 1 symbolu mózdzierza). W związku z tym straci 1 postać, a nie 3 (tą postacią może być chroniący ją uzdrowiciel).*

Ogólna zasada. Jeśli kilku graczy musi zwolnić ze służby dworzan, gracze będą zwalniać ich w kolejności z toru postaci.

## Rozpad

Po rozpatrzeniu wydarzenia gracze muszą sprawdzić, czy posiadają jakieś niezamieszkałe pałace. Jeśli tak, każdy niezamieszkały pałac traci 1 piętro (należy odłożyć do banku). W ten sposób gracz może całkowicie stracić jednopiętrowy niezamieszkały pałac.

*Uwaga! Ze względu na tę zasadę akcją budowy nie ma sensu tworzyć jednopiętrowego pałacu, jeśli nie zakłada się, że w najbliższej fazie postaci ktoś się do niego wprowadzi!*

### ► 4. faza – punktacja

Po zakończeniu obecnego wydarzenia i rozpadzie niezamieszkałych pałaców gracze przesuwają swoje znaczniki na torze punktacji. Otrzymują po 1 punkcie za:

- każdy **pałac** (bez względu na to, czy jest zamieszkały i ile ma pięter),
- każdego smoka na wachlarzach **dam dworu** (pomarańczowe) oraz
- każdego smoka na **przywilejach**.

*Przykład. Ania ma 3 pałace, w których mieszkają, między innymi, 2 damy dworu, i 1 duży przywilej. Ania przesuwając swój znacznik punktacji o 7 pól (3 + 2 + 2).*

Dana runda dobiega końca, rozpoczyna się następna.



## Inwazja Mongołów

Każdy z graczy otrzymuje tyle punktów, ile posiada symboli hełmów. Gracz (albo gracze) o **najmniejszej liczbie hełmów** musi zwolnić ze służby 1 postać.



## Zaraza

Każdy z graczy musi zwolnić ze służby po 3 postacie, o 1 mniej za każdy symbol mózdzierza.

## Rozpad

Po każdym wydarzeniu wszystkie niezamieszkałe pałace tracą po 1 piętrze.

### ► 4. faza – punktacja

Każdy z graczy otrzymuje punkty za:

- pałace (po 1 punkcie za każdy),
- damy dworu (po 1 punkcie za każdą),
- przywileje (po 1 punkcie za smoka).



## KONIEC GRY

Gra kończy się po zakończeniu fazy punktacji 12. rundy. Każdy z graczy zdobywa dodatkowe punkty podczas **końcowego podliczania punktów**:

- **za każdą postać** – każdy kafelek postaci w pałacach gracza jest wart 2 punkty;
- **za każdego mnicha** (brązowy) – mnich zapewnia tyle punktów, ile wynosi iloczyn liczby symboli Buddy z jego kafelka i liczby pięter w pałacu, w którym przebywa;
- **za pozostałe gracze pieniądze** – najpierw każdy z graczy sprzedaje do banku pozostałe mu żetony ryżu i fajerwerków po 2 juany za każdy. Następnie każdy gracz zdobywa po 1 punkcie za każde 3 juany.

*Przykład. Na koniec gry Benek ma w swoich pałacach 7 dworzan (w tym 1 młodszego mnicha w dwupiętrowym pałacu i 1 starszego mnicha w trzypiętrowym pałacu), 1 żeton ryżu, 2 żetony fajerwerków i 4 juany. Benek zdobywa dodatkowe 25 punktów:*

- 14 punktów za 7 dworzan;
- 8 punktów za 2 mnichów:  $1 \times 2 + 2 \times 3 = 2 + 6 = 8$ ;
- 3 punkty za 10 juanów (10 podzielone przez 3; na te 10 juanów składają się 4 posiadane wcześniej juany i 6 juanów ze sprzedaży 1 żetonu ryżu i 2 żetonów fajerwerków).

**Zwycięzcą** i najzdolniejszym władcą zostaje gracz, którego znacznik punktacji znajduje się na koniec gry na najdalszym polu toru punktacji. W przypadku remisu wygrywa gracz (spośród remisujących), którego znacznik znajduje się na najdalszym polu toru postaci. W przypadku, gdy znaczniki remisujących są na tym samym polu toru postaci, wygrywa ten z graczy, którego znacznik jest wyżej.

## KONIEC GRY

Gra kończy się po fazie punktacji 12. rundy.

Każdy z graczy zdobywa dodatkowe punkty za:

- kafelki postaci (po 2 punkty za kafelek),
- mnichów (symbole Buddy  $\times$  liczba pięter w pałacu),
- monety (3 juany = 1 punkt).

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.







# DODATEK „WIELKI MUR CHIŃSKI”



## ZAWARTOŚĆ

karta akcji (budowa muru),

30 kafelków muru (po 6 na gracza).

Gra toczy się zgodnie z normalnymi zasadami, z poniższymi wyjątkami.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy pobiera po 6 kafelków muru w swoim kolorze i umieszcza je rewersami do góry (= różne symbole) na swoim obszarze gry.

Kartę akcji budowy muru należy potasować wraz z innymi kartami akcji; podczas fazy akcji grupy należy tworzyć z 8 (a nie 7) kart

Kartę budowy muru można wybrać w taki sam sposób jak każdą inną kartę.

## ROZGRYWKA

Gdy gracz wybiera akcję budowy muru, wybiera jeden ze swoich niewykorzystanych kafelków muru i otrzymuje wskazaną na nim premię: *żeton ryżu*, *żeton fajerwerków*, *pałacowe piętro*, *2 juany*, *przesunięcie przesunięcie o 3 pola na torze postaci albo 3 punkty*.

Następnie gracz umieszcza wykorzystany kafelek muru stroną z murem ku górze pod pierwszym kafelkiem wydarzenia, pod którym nie znajduje się jeszcze kafelek muru (od lewej do prawej). W miarę wykorzystywania kafelków muru gracz będą je umieszczać pod kafelkami wydarzeń od lewej do prawej, budując w ten sposób Wielki Mur Chiński (mur może się składać z maksymalnie 12 kafelków muru).

## PUNKTACJA ZA MUR

Gracze podliczają punkty za mur podczas 2 rund, w których zostanie rozpatrzone wydarzenie inwazji Mongołów (po rozpatrzeniu efektów wydarzenia).

Może dojść do 2 sytuacji:

- Jeśli mur sięga obecnego kafelka wydarzenia inwazji Mongołów, każdy gracz, który umieścił przynajmniej 1 kafelek muru w Wielkim Murze, otrzymuje po 1 punkcie za każdy swój umieszczony kafelek.
- Jeśli mur *nie* sięga obecnego kafelka wydarzenia inwazji Mongołów, gracz (albo gracze), który umieścił najmniej kafelków muru w Wielkim Murze (albo nie umieścił żadnego), musi zwolnić ze służby 1 postać z jednego ze swoich pałaców.

Na koniec 12 rundy raz jeszcze przyznaje się punkty za mur. W tym przypadku, jeśli mur składa się z 12 kafelków, każdy gracz otrzymuje po 1 punkcie za każdy swój umieszczony kafelek. Jeśli mur składa się z mniej niż 12 kafelków, gracz (albo gracze), który umieścił najmniej kafelków muru w Wielkim Murze albo nie umieścił żadnego, musi zwolnić ze służby 1 postać z jednego ze swoich pałaców.

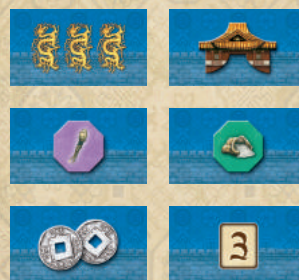


Gracze pobierają po 6 kafelków muru w swoim kolorze i umieszczają je przed sobą rewersami do góry.

Kartę akcji budowy muru należy potasować z pozostałymi kartami akcji.

Kartę akcji budowy muru można wybrać normalnie, tak jak każdą inną kartę.

Gracz, który zbuduje dany kafelek muru, otrzymuje wskazaną na nim premię



## PUNKTACJA ZA MUR

Punkty za mur podlicza się po rozpatrzeniu wydarzenia inwazji Mongołów:

- Jeśli mur sięga kafelka wydarzenia inwazji Mongołów, gracze posiadający kafelki w Wielkim Murze otrzymują po 1 punkcie za każdy taki kafelek.
- Jeśli mur *nie* sięga kafelka wydarzenia inwazji Mongołów, gracz, który posiada najmniej kafelków w Wielkim Murze, musi zwolnić ze służby 1 postać.

Po 12 rundzie raz jeszcze przyznaje się punkty za mur.





## DODATEK „WIELKIE WYDARZENIA”



### ZAWARTOŚĆ

#### 10 żetonów wielkich wydarzeń.

Gra toczy się zgodnie z normalnymi zasadami, z poniższymi wyjątkami. Gracze mogą prowadzić rozgrywkę z jednym lub oboma dodatkami jednocześnie.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Żetony wielkich wydarzeń należy zakryć i potasować. Następnie należy wylosować jeden z nich i umieścić go na wierzchu siódmego kafelka wydarzenia (w jego prawym górnym rogu). Pozostałe 9 niewylosowanych żetonów wielkich wydarzeń należy odłożyć do pudełka, podczas tej gry nie będą już potrzebne.

Efekty wielkiego wydarzenia rozpatruje się po rozpatrzeniu normalnego wydarzenia, ale przed punktacją za 7. rundę.

*Uwaga! Alternatywnie gracze mogą wybrać wielkie wydarzenie, które chcą wykorzystać podczas tej rozgrywki. Gracze mogą dokonać tego wyboru przed albo po rozłożeniu normalnych wydarzeń.*

#### Festiwal Lampionów

Gracze otrzymują punkty za postacie w pałacach, tak jak na końcu gry – gracz otrzymuje po 2 punkty za każdą posiadaną postać.

#### Budda

Gracze otrzymują punkty za mnichów, tak jak na końcu gry – gracz otrzymuje tyle punktów, ile wynosi iloczyn symboli Buddy i liczby pięter.

#### Trzęsienie ziemi

Począwszy od pierwszego gracza, każdy z graczy traci 2 dowolne pałacowe piętra (odkłada je do banku).

*W wyniku tej akcji gracz może być zmuszony do zwolnienia ze służby postaci.*

#### Powódź

Począwszy od pierwszego gracza, każdy z graczy sumuje swoje juany, żetony ryżu i żetony fajerwerków i odkłada połowę z nich (zaokrąglając w dół) do banku.

*Przykład. Anna ma 3 juany, 2 żetony ryżu i 2 żetony fajerwerków, w sumie 7 elementów. Musi z nich odrzucić 3, np. 2 juany i 1 żeton fajerwerków albo 1 juana i 2 żetony ryżu itd.*

#### Zaćmienie słońca

Należy raz jeszcze rozpatrzyć wydarzenie z 7. rundy.

*Przykład. Wydarzeniem jest Festiwal Smoków. Wszyscy gracze, którzy otrzymali punkty, odrzucają połowę ze swoich żetonów fajerwerków. Następnie raz jeszcze rozpatruje się Festiwal Smoków (teraz wynik może być inny).*

#### Erupcja wulkanu

Gracze przesuwają swoje znaczniki postaci na pole „0” toru postaci, nie zmieniając aktualnej kolejności (znacznik z przodu znajdzie się na wierzchu, a znacznik z tyłu na spodzie).

#### Tornado

Począwszy od pierwszego gracza, wszyscy gracze muszą odrzucić po 2 karty postaci. To oznacza, że gracze będą mogli zagrać jeszcze tylko po 1 karcie w 8. i 9. rundzie, a w rundach 10, 11 i 12 całkowicie pominią fazę postaci.



Potasuj 10 żetonów wielkich wydarzeń, wylosuj 1 i umieść go na siódmym kafelku wydarzenia



Punkty za postacie  
(2 punkty/postać).



Punkty za Buddę  
(symbole Buddy ×  
× liczba pięter = punkty).



Utrata 2 pałacowych  
pięter.



Odlóż połowę sumy:  
juany + żetony ryżu +  
+ żetony fajerwerków.



Raz jeszcze rozpatrz  
7 wydarzenie.



Przesuń wszystkie  
znaczniki postaci na  
pole „0” toru postaci.



Odrzuć 2 karty  
postaci.



## Wschód słońca

Począwszy od pierwszego gracza, każdy z graczy wybiera 1 młodszego dworzanina i umieszcza go w jednym ze swoich pałaców zgodnie z zasadami drugiej fazy (gracz nie musi jednak posiadać ani zagrywać odpowiedniej karty postaci!). Następnie gracz przesuwają do przodu swój znacznik postaci na torze postaci o odpowiednią liczbę pól.

*Uwaga! Podczas wschodu słońca gracze nie mogą wybierać tych samych postaci.*

## Próba zamachu

Wszyscy gracze muszą odłożyć do banku wszystkie posiadane przywileje i nie otrzymują nic w zamian! Gracze nie otrzymują za nie punktów w fazie punktacji następującej po tym wydarzeniu.

## Edykt

Począwszy od pierwszego gracza, każdy z graczy wybiera jeden rodzaj postaci ze swojego dworu i otrzymuje premię wynikającą z tego rodzaju postaci.

*Przykład. Ania wybiera swoich rolników, otrzymuje więc po 1 żetonie ryżu za każdy symbol worka ryżu. Wojtek wybiera mnichów i otrzymuje tyle punktów, ile wynosi iloczyn liczby symboli Buddy i liczby pałacowych pięt. Magda wybiera swoich uczonych i otrzymuje po 1 punkcie za każdy symbol księgi.*

Masz jakieś pytania albo uwagi co do tej gry? Skontaktuj się z nami:

Rebel Sp. z o.o. | Budowlanych 64c | 80-298 Gdańsk | Polska

e-mail: [wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl) | [www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

e-mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de) | [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

© 2007 Stefan Feld

© 2017 Ravensburger Spieleverlag



**Wybierz 1 młodszego dworzanina.**



**Odrzuć wszystkie przywileje.**



**Gracze otrzymują korzyści 1 rodzaju postaci ze swojego dworu.**

**rebel**



235 595