

ROTUNDA

GRA PLANSZOWA DLA 2-5 GRACZY

WIEK: 10+

CZAS ROZGRYWKI: 60-90 MINUT

Wprowadzenie

Tytułowa Rotunda w rzeczywistości nazywała się tulou i stanowiła rodzaj wiejskiego budynku charakterystycznego dla ludu Hakków, żyjącego w Chinach, w górzyskiej części południowo-wschodniej prowincji Fujian.

Duży, okrągły, zamknięty i wielopoziomowy budynek ziemny pełnił funkcję obronną i zazwyczaj mieścił wewnątrz cały klan. Zapewniał on mieszkanie i ochronę, pozwalał na wytworzenie wewnętrznej, ujednoczonej kultury oraz handlu. Tulou to właściwie wioska wewnątrz budynku.

Gracze wcielają się w rolę liderów rodzin, próbujących poprowadzić swoich pobratymców do chwały. Osiągną to poprzez sprytne poruszanie poddanymi dookoła tulou i kierowanie wiernymi członkami rodziny. Czy twój klan zgromadzi najwięcej prestiżu i zdominuje okrągłe mury tulou?

Komponenty

- » 1 plansza
- » 8 kafli pokojów (3 duże i 5 małych)
- » 1 kafel Domokrądcy
- » 10 żetonów Przemysłników
- » 4 żetony Świętyń
- » 1 Łoża Przodków
- » 18 żetonów Amuletów
- » 20 kart Zleceń
- » 24 karty Ekspertów
- » 5 plansz graczy (po jednej w każdym kolorze)
- » 10 pionków Liderów Rodzin (po 2 w każdym kolorze)
- » 75 pionków Asystentów (po 15 w każdym kolorze)
- » 150 naklejek Asystentów (po 30 w każdym kolorze)
- » 50 monet (30 o wartości 1 i 20 o wartości 3)
- » 45 podstawowych surowców (po 15 Herbaty, Owoców i Celadonu)
- » 10 Złota (może być użyte jako dowolny surowiec)
- » 1 znacznik rund



Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką umieść naklejki Asystentów na pionkach w odpowiadającym kolorze. Każdy pionek ma dwie strony. Na jednej umieść młodszego Asystenta, a na drugiej starszego Asystenta (z symbolem nieskończoności).

- Umieść planszę na środku stołu.
- Potasuj kafle 3 dużych pokojów i umieść je losowo odkryte na odpowiednich pustych polach planszy. Następnie wylosuj 3 spośród 5 kafli małych pokojów i również umieść je odkryte na planszy na odpowiednich pustych polach. Pozostałe kafle odłóż do pudełka, nie będą one brały udziału w tej rozgrywce.



- Przed pierwszą rozgrywką przygotuj Łożo Pradków, tak jak pokazano na rysunku obok.

Umieść ją w miejscu oznaczonym literą „S” (dotykając linii łuku). Powinna zakryć jedno ze schodów. W kolejnych rozgrywkach, gdy zapoznacie się już z grą, gracz, siedzący na prawo od gracza rozpoczynającego, może wybrać miejsce umieszczenia Łoży Pradków. Musi ona przylegać do którejś linii łuku i zakrywać dokładnie jedno schody na planszy.

- Umieść kafel Domokrążcy na planszy, tak jak pokazano na rysunku obok.
- Potasuj wszystkie żetony Amuletów i ułóż z nich zakryty stos obok planszy. Weź 7 z nich i umieść je w miejscach wskazanych na ilustracji obok. 6 Amuletów powinno znaleźć się na polach nagród na Planszy Czci Pradków, a 1 na Torze Rund. Miejsce umieszczenia Amuletów na Torze Rund jest zależne od liczby graczy. Następnie odsłoń 3 Amulety ze stosu i umieść je obok, tworząc pulę dostępnych Amuletów.

Uwaga: Zależnie od liczby graczy umieść Amulet na Torze Rund:

- » na 7. polu w grze 2-osobowej
- » na 8. polu w grze 3-osobowej
- » na 10. polu w grze 4-osobowej
- » na 12. polu w grze 5-osobowej

- Potasuj żetony świątyni i umieść 4 z nich odkryte obok Planszy Czci Pradków.
- Potasuj wszystkie żetony Przemysłowców i ułóż z nich zakryty stos we wskazanym miejscu na planszy. Następnie odsłoń 3 z nich i umieść obok stosu, tworząc w ten sposób pulę dostępnych Przemysłowców.
- Z kart Zleceń wybierz karty startowe (z chińskim symbolem 初) i losowo rozdaj po jednej każdemu graczowi. Niewybrane karty startowe (o ile jakieś zostały) potasuj z pozostałymi kartami Zleceń i umieść w zakrytym stosie obok planszy. Odsłoń 3 wierzchnie karty i połóż obok talii, tworząc pulę dostępnych Zleceń.



7

8



9



- Potasuj wszystkie karty Ekspertów i umieść w zakrytym stosie obok planszy. Odsłoń 3 wierzchnie karty i połóż obok talii, tworząc pulę dostępnych Ekspertów.

Cel gry

- W trakcie gry gracze będą przemieszczać swoich Liderów Rodzin pomiędzy pokojami zgodnie z ruchem wskazówek zegara i przydzielać Asystentów do różnego rodzaju akcji – będą oni handlować z innymi wioskami lub wspierać Liderów we własnym tulou.
- Każdy pokój oferuje akcje, które gracz może wykorzystać w celu zbierania surowców, zatrudniania Ekspertów i realizacji Kart Zleceń. Wykonywanie tych czynności przynosi punkty prestiżu.
- Gdy Lider Rodziny zakończy pełen obchód tulou, musi zatrzymać się w Łoży Przodków i wysłać członków swojej rodziny do świątyni, aby oddać cześć przodkom. Przychylność przodków może zapewnić surowce, Amulety i prestiż. Grę wygra gracz, który zgromadzi najwięcej punktów prestiżu.



Przebieg rozgrywki

Począwszy od pierwszego gracza wszyscy rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara do momentu, gdy znacznik na Torze Rund osiągnie końcową wartość, zależną od liczby graczy (oznaczoną Amuletem). Biejący gracz kończy swoją turę, następnie pozostali mają do wykonania jeszcze jedną turę. Potem następuje końcowe podliczenie punktów.

Tura gracza

W swojej turze aktywny gracz wykonuje poniższe kroki w ustalonej kolejności:

1. Aktywuj jedną Kartę Eksperta (opcjonalnie).
2. Porusz Lidera Rodziny (obowiązkowo).
3. Wykonaj akcje pokoju (opcjonalnie).
4. Otrzymaj bonus (opcjonalnie).
5. Zrealizuj Zlecenie (opcjonalnie).

W swojej turze aktywny gracz MUSI przemieścić jednego ze swoich Liderów. Pozostałe kroki nie są obowiązkowe.

1. Aktywuj jedną Kartę Eksperta (opcjonalnie).

Możesz wybrać jedną z jednorazowych Kart Ekspertów, które znajdują się na twojej Planszy Gracza i aktywować jej efekt. Jeżeli karta w prawym górnym rogu posiada symbol Amuletu, po rozpatrzeniu jej efektu odłóż ją z lewej strony swojej Planszy Gracza (od tej chwili liczy się jako Amulet, którego symbol znajduje w jej narożniku, i będzie punktowała na koniec gry). W przeciwnym razie umieść ją na stosie zużytych kart Ekspertów, obok głównej talii.

Uwaga: Możesz aktywować tylko jednego jednorazowego Eksperta ze swojej Planszy Gracza na turę.



Karty Ekspertów z ikoną Amuletu można zachować po wykorzystaniu jako Amulet. Przyniosą one punkty na koniec gry.

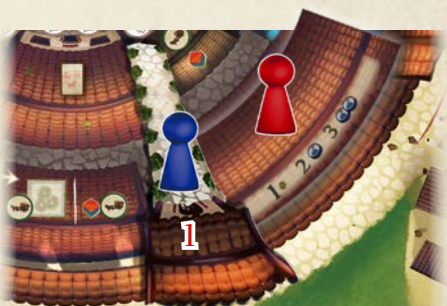


2. Porusz Lidera Rodziny (obowiązkowo).

MUSISZ przemieścić jednego ze swoich Liderów Rodziny podczas tego kroku. Wybierz jednego z Liderów w swoim kolorze i przesun go o 1 do 3 pokoi zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przestrzegając poniższych zasad:

- A. Lider może się poruszać tylko pomiędzy pokojami połączonymi niebieskimi korytarzami lub schodami.
- B. Nie możesz skończyć ruchu w pokoju, w którym przebywa inny Lider (nawet twój), możesz jednak przechodzić przez taki pokój, nie licząc go do limitu swoich ruchów.
- C. Nie możesz ominąć Łoży Przodków; natychmiast zakończ tam swój ruch (nieważne, ile kroków ci zostało) i wykonaj akcję Oddania Czci.

Uwaga: W Łoży Przodków może przebywać dowolna liczba Liderów Rodzin.



Przykład: Podczas swojej tury Niebieski gracz musi przesunąć jednego ze swoich Liderów zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ma on do wyboru 3 ścieżki:

1. Przesunąć się o 1 do 3 pokoi, przechodząc korytarzami i zatrzymać się w pokoju 1, 2 lub 3.
2. Wejść schodami na zewnętrzny krąg i przejść przez pokój z Zielonym Liderem, aby zejść z powrotem na dół i zatrzymać się w pokoju 1, 2 lub w Łoży Przodków 3.
3. Wejść schodami na zewnętrzny krąg i przejść przez pokój z Zielonym Liderem, aby skończyć ruch w pokoju w wewnętrznym lub zewnętrznym kręgu 1. Może także przejść przez pokój z Czerwonym Liderem, aby skończyć ruch na Łoży Przodków 2. Gdyby to był zwykły pokój mógłby pójść dalej, jednakże na Łoży Przodków trzeba zawsze się zatrzymać.

Uwaga: Niebieski gracz nie może skończyć swojego ruchu w pokojach, w których znajdują się już Liderzy Zielonego lub Czerwonego gracza.

3. Wykonaj akcje pokoju (opcjonalnie).

W pokoju, w którym zatrzymał się twój Lider, możesz wykonać dostępną akcję główną i/albo akcje Asystentów dostępnych w tym pokoju. Jeżeli masz do wyboru kilka akcji, tylko od ciebie zależy w jakiej kolejności i które z nich wykonasz. Opis poszczególnych pokoi znajdziesz na stronie 7, natomiast opis akcji Asystentów na stronie 11.

W pokojach w wewnętrznym kręgu mogą siedzieć na krzesłach Asystenci w twoim kolorze. W momencie wykonywania akcji w takim pokoju możesz usunąć do dwóch swoich Asystentów (zwracając ich do Prywatnych Zasobów). Za każdego tak usuniętego Asystenta możesz wykonać akcję danego pokoju dodatkowy raz. Oznacza to, że możesz akcję w jednym pokoju wykonać nawet trzykrotnie!

Jeżeli w pokoju znajduje się starszy Asystent (ze znakiem nieskończoności) - nie usuwaj go z planszy po wykonaniu dodatkowej akcji.


Uwaga: Pamiętaj, że usuniętych Asystentów zwracasz do Osobistych Zasobów, a nie na Tor Asystentów.



Przykład: Niebieski gracz wykonuje akcje w pokoju Dostawcy w wewnętrznym kręgu i postanawia skorzystać z pomocy swojego Asystenta znajdującego się w tym pokoju, więc usuwa go z krzesła. Może teraz wykonać tę akcję 2 razy. Decyduje się na pobranie 1 Celadonu i 1 Owocu (akcja główna) oraz wysłanie 2 Asystentów do wioski, gdzie znajduje się kafel Domokrączy (akcja Asystenta).

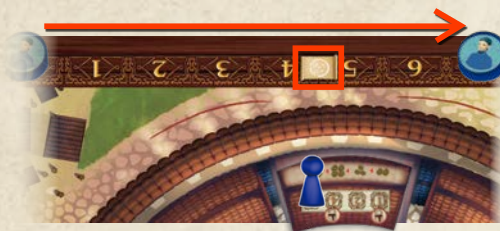
4. Otrzymaj bonus (opcjonalnie).

Jeżeli podczas swojej tury zdobyłeś tyle punktów prestiżu, że twój znacznik na Torze Punktów przekroczył symbol bonusu - otrzymujesz nagrodę.

Za każdy symbol , który przekroczyłeś wybierz JEDNĄ z nagród:

- 1 Pobierz jedną z Kart Zleceń z dostępnej puli.
- 2 Pobierz jeden z żetonów Amuletów z dostępnej puli.

Uwaga: Po każdym dobraniu Karty Zlecenia lub Amuletu uzupełnij ich pulę, aby (o ile to możliwe) zawsze wybierać spośród 3 dostępnych Kart Zleceń/Amuletów.



Przykład: Podczas swojej tury Niebieski gracz wykonał akcję w pokoju Banku. Zapłacił 9 monet, aby otrzymać 7 punktów prestiżu, dzięki czemu przekroczył swoim znacznikiem symbol bonusu. Wybrał jedną z Kart Zleceń i uzupełnił ich pulę do 3.



5. Zrealizuj Zlecenia (opcjonalnie).

Aby zrealizować Kartę Zlecenia, zwróć do zasobów ogólnych wskazane na karcie surowce lub monety, a następnie odwróć kartę na drugą stronę i wprowadź w życie jej stały efekt.

Możesz zrealizować dowolną liczbę Zleceń w tym kroku. Każde zlecenie może być spełnione tylko raz. Surowce i monety wykorzystane do realizacji jednego zlecenia nie mogą być użyte ponownie.

Szczegółowy opis Kart Zleceń i ich efektów znajdziesz na stronie 14.

Opis Karty Zlecenia:



- 1 Punkty prestiżu, które otrzymasz na koniec gry, jeżeli zrealizujesz to Zlecenie.
- 2 Surowce lub monety wymagane do realizacji Zlecenia.
- 3 Stały efekt otrzymywany po zrealizowaniu Zlecenia. W tym przypadku: gdy pozyskujesz dowolny surowiec - otrzymaj 1 punkt prestiżu.

Uwaga: Punkty prestiżu za zrealizowane Zlecenia podliczamy dopiero na koniec gry.

Uwaga 2: Stały efekt otrzymywany po zrealizowaniu zlecenia działa tylko RAZ W KAŻDEJ TURZE.



W tulou wyróżniamy wewnętrzny i zewnętrzny krąg.

Krąg wewnętrzny jest zawsze taki sam, natomiast układ kręgu zewnętrznego zależy od wylosowanych kafli pokojów podczas przygotowania gry.



Opis kafli pokoju:

- ❶ Nagroda otrzymywana po opłaceniu kosztu.
- ❷ Koszt wykonania akcji w surowcach lub monetach. Opłacany od lewej strony.

Akcje dostępne w pokojach:

1. Pokój Dostawcy



Akcja: Pobierz jeden z podstawowych surowców z zasobów ogólnych i wykonaj akcję Domokrążcy.

2. Pokój przemytnika



Akcja: Wybierz JEDNO z poniższych:

- ❶ Wybierz 1 z dostępnych w puli żetonów Przemysłników i natychmiast otrzymaj wskazane na nim surowce. Odłóż zużyty żeton zakryty na spód stosu Przemysłników i odsłoń kolejnego Przemysłnika, aby zawsze wybierać spośród 3.
- ❷ Pobierz 1 Złoto z zasobów ogólnych.

3. Targowisko



Gdy sprzedajesz jakiś surowiec, umieść sprzedaną kostkę na jego ikonie. Możesz sprzedać tylko JEDNĄ KOSTKĘ surowca, którego ikona nie jest zakryta. Złoto może być sprzedawane jako dowolny surowiec.

Wyjątek: Jeżeli podczas sprzedaży usuwasz z krzesła swojego Asystenta, możesz sprzedać więcej niż jedną sztukę tego samego surowca, pod warunkiem, że przy pierwszej sprzedaży jego ikona nie była zakryta. W takim przypadku pierwsza kostka zakrywa tę ikonę, a kolejne wracają do zasobów ogólnych.

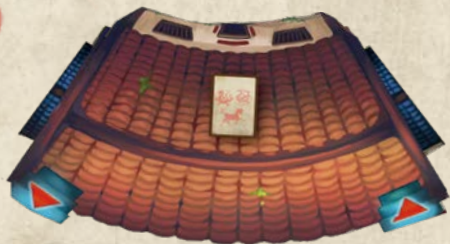
Akcja: Wybierz JEDNO z poniższych:

- ❶ Sprzedaj Herbatę (zielona kostka), aby otrzymać 5 monet i/albo wykonać akcję Domokrążcy.
- ❷ Sprzedaj Celadon (niebieska kostka), aby otrzymać 3 monety, 1 punkt prestiżu i/albo wykonać akcję Rekrutacji.
- ❸ Sprzedaj Owoce (czerwona kostka), aby otrzymać 1 monetę, 3 punkty prestiżu i/albo wykonać akcję Domokrążcy.

Uwaga: Jeżeli na koniec 3. kroku wszystkie ikony na Targowisku są zakryte, zwróć kostki z tego pokoju do zasobów ogólnych.

Herbata ▼ 5 Monet i / albo akcja Domokrążcy	Celadon ▼ 3 monety, 1 punkt prestiżu i / albo akcja Rekrutacji	Owoce ▼ 1 moneta, 3 punkty prestiżu i / albo akcja Domokrążcy
--	--	--

4. Pokój ekspertów



Akcja: Zatrudnij z puli jednego z dostępnych Ekspertów i umieść go poniżej swojej Planszy Gracza. Następnie uzupełnij pulę Ekspertów, aby zawsze wybierać spośród 3. Jeżeli talia Ekspertów się wyczerpie, przetasuj stos kart odrzuconych tworząc talię na nowo. Więcej o działaniu Ekspertów przeczytasz na stronie 15.

Uwaga: Gracz może posiadać maksymalnie 3 Ekspertów. Jeżeli chciałby pobrać kolejnego, musi najpierw odrzucić jednego z posiadanych na stos odrzuconych Ekspertów. Do tego limitu nie liczą się wykorzystani Eksperti z symbolem Amuletu, leżący na lewo od Planszy Gracza.

5. Pokój Bankiera



Akcja: Wybierz jedno z poniższych:

- 1 Weź wszystkie monety, leżące w Pokoju bankiera i/albo wykonaj akcję Domokrążcy.
- 2 Weź jeden z podstawowych surowców (Herbata, Celadon lub Owoce) i/albo wykonaj akcję Domokrążcy.

Jeżeli na koniec 3. kroku w Pokoju Bankiera nie ma żadnych pieniędzy, umieść tam 3 monety.

6. Kuluary



Akcja: Umieść 2 monety ze swoich zasobów w Pokoju Bankiera, a następnie wybierz jedno z poniższych:

- 1 Wykonaj 2 akcje Rekrutacji, 1 akcję Domokrążcy i 1 akcję Praktykanta.
- 2 Wybierz pokój, w którym przebywa dowolny Lider (także twój) i wykonaj akcje dostępne w tym pokoju, tak jakbyś tam stał i/albo wykonaj akcję Rekrutacji.

Uwaga: Nie możesz wykonać akcji z Łoży Przodków.

7. Detalista



Akcja: Sprzedaj do 3 RÓŻNYCH surowców, otrzymując za każdą sprzedaż kolejną nagrodę. Każda sprzedawana kostka umieszczana jest na niezakrytej ikonie surowców począwszy od lewej strony i musi być inna od poprzednich. Złoto można wykorzystać jako substytut dowolnego surowca.

Uwaga: Jeżeli na koniec 3. kroku wszystkie ikony u Detalisty są zakryte, zwróć kostki do zasobów ogólnych.

Otrzymujesz sumę kolejnych nagród, zależnie od liczby sprzedanych kostek:

Pierwsza ▼ 1 moneta i 1 punkt prestżu	Druga ▼ 1 moneta, 2 punkty pre- stżu i / albo wykonaj akcję Praktykanta	Trzecia ▼ 4 punkty prestżu.
--	---	--------------------------------------

8. Hurtownik



Akcja: Sprzedaj do 3 IDENTYCZNYCH surowców, otrzymując za każdą sprzedaż kolejną nagrodę. Każda sprzedawana kostka umieszczana jest na niezakrytej ikonie surowców począwszy od lewej strony i musi być taka sama jak poprzednie. Złoto można wykorzystać jako substytut dowolnego surowca.

Uwaga: Jeżeli na koniec 3. kroku wszystkie ikony u Hurtownika są zakryte, zwróć kostki do zasobów ogólnych.

Otrzymujesz sumę kolejnych nagród, zależnie od liczby sprzedanych kostek:

Pierwsza ▼	Druga ▼	Trzecia ▼
2 monety, punkt prestiżu i / albo wykonaj akcję Domokrażczy	2 punkty prestiżu i / albo wykonaj akcję Rekrutacji	3 punkty prestiżu i / albo wykonaj akcję Rekrutacji

9. Bank



Akcja: Dokonaj do 4 wpłat do Banku i otrzymaj za każdą z nich odpowiednią nagrodę.

Zapłać monety wskazane na skrajnie lewym polu, aby otrzymać odpowiadającą mu nagrodę. Następnie możesz dopłacić kolejne monety, aby otrzymać następną nagrodę.

Uwaga: Akcję tę możesz kontynuować do momentu dokonania 4 wpłat lub aż uznasz, że nie chcesz więcej płacić. Nagrody się kumulują, ale wpłaty również.

Pierwsza ▼	Druga ▼	Trzecia ▼	Czwarta ▼
1 punkt prestiżu i / albo akcja Praktykanta	2 punkty prestiżu	4 punkty prestiżu i / albo akcja Praktykanta	5 punktów prestiżu

10. Czarny rynek

Akcja: Dokonaj do **dwóch** transakcji spośród poniższych i/albo wykonaj **jedną** akcję Domokrażczy. Możesz dokonać albo 2 transakcji zakupu, albo 2 transakcji sprzedaży, albo po 1 transakcji sprzedaży i zakupu.



Transakcje kupna:

- 1 Zapłać 1 monetę, aby pobrać dowolny podstawowy surowiec (Herbata, Celadon albo Owoce).
- 2 Zapłać 3 monety, aby wykonać akcję Rekrutacji.
- 3 Zapłać 4 monety, aby pobrać z dostępnej puli jeden Amulet, a następnie uzupełnij ją do 3.

Transakcje sprzedaży:

- 1 Sprzedaj 1 podstawowy surowiec, aby otrzymać 3 monety.
 - 2 Zwolnij Asystenta, aby otrzymać 5 monet.
 - 3 Sprzedaj Amulet, aby otrzymać 6 monet.
- Sprzedany Amulet wtasuj w zakryty stos Amuletów.

Uwaga: Aby zwolnić Asystenta, zabierz go ze swoich Osobistych Zasobów i umieść na pierwszym wolnym polu Toru Asystentów patrząc od prawej strony. Jeżeli wszystkie pola są zajęte - umieść go na skrajnie lewym polu na innym Asystencie.



Przykład: Czerwony gracz zwalnia Asystenta. Ponieważ wszystkie pola na Torze Asystentów są zajęte, umieszcza go na skrajnie lewym polu na wcześniejszym Asystencie.

II. Faktoria

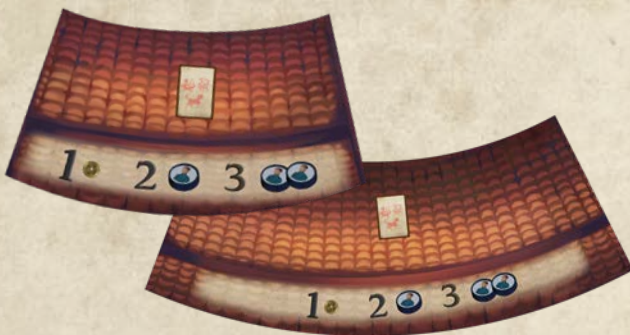


Zapłać monety wskazane na skrajnie lewym polu, aby wykonać jedną z czterech podanych akcji. Następnie możesz dopłacić kolejne monety, aby ponownie wykonać taką samą lub inną akcję.

Możesz wykonać maksymalnie 4 akcje, za każdym razem wybierając spośród poniższych możliwości:

- 1 Wykonaj akcję Rekrutacji.
- 2 Wykonaj akcję Domokrązcy.
- 3 Wykonaj akcję Praktykanta.
- 4 Pobierz 1 Złoto.

12. Salon (duży i mały kafel pokoju)



Akcja: Zatrudnij do 3 Ekspertów.

Za pierwszego zapłać 1 monetę.

Za drugiego zwolnij 1 Asystenta.

Za trzeciego zwolnij 2 Asystentów.

Po każdym zatrudnieniu uzupełnij pulę Ekspertów, aby zawsze wybierać spośród 3.

Aby zwolnić Asystenta zabierz go ze swoich Osobistych Zasobów i umieść na pierwszym wolnym polu Toru Asystentów patrząc od prawej strony. Jeżeli wszystkie pola są zajęte, umieść go na skrajnie lewym polu na innym Asystencie.

Więcej o poszczególnych Ekspertach i ich efektach przeczytasz na stronie 15.

13. Magazyn



Akcja: Zapłać monety wskazane na skrajnie lewym polu, aby pobrać kostkę surowca (również Złoto), znajdującą się w dowolnym pokoju na planszy (wliczając Magazyn).

Następnie możesz dopłacić kolejne monety, aby pobrać kolejną kostkę. Możesz pobrać maksymalnie 3 kostki. Dodatkowo możesz wykonać **jedną** akcję Rekrutacji (niezależnie, ile zapłaciłeś monet i ile kostek pobrałeś).

Uwaga: Na koniec 3. kroku uzupełnij w Magazynie zakupione kostki, tak aby zawsze był w nim komplet surowców.



Akcje Asystentów

Są 4 rodzaje akcji Asystentów:



Akcja Rekrutacji: Przenieś swojego skrajnie lewego Asystenta z Toru Asystentów do Osobistych Zasobów. Jeżeli na Torze nie ma wolnych Asystentów, nic nie zyskujesz.



Akcja Domokrączy: Przenieś swojego Asystenta z Osobistych Zasobów do wioski, przy której znajduje się kafel Domokrączy.

Uwaga: Bezpośrednio przed albo po wykonaniu akcji Domokrączy możesz opcjonalnie przesunąć jego kafel o dowolną liczbę wiosek zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Za każdy ruch o 1 wioskę zapłać 1 monetę.



Uwaga 2: Na koniec tury, w której użyłeś akcji Domokrączy, obowiązkowo i bezpłatnie przesunij jego kafel do kolejnej wioski zgodnie z ruchem wskazówek zegara (niezależnie od tego, czy skorzystałeś z możliwości opisanej w uwadze powyżej).



Akcja Praktykanta: Przenieś swojego Asystenta z Osobistych Zasobów na wolną ikonę krzesła. Od tego momentu, kiedy wykonujesz akcję z pokoju, w którym znajduje się twój Asystent, możesz wykonać tę akcję ponownie w zamian za zwrócenie go z krzesła do Osobistych Zasobów.



Akcja Starszego Praktykanta: Możesz wykonać tę akcję wyłącznie jako nagrodę na Planszy Czci Przodków. Przenieś swojego Asystenta z Osobistych Zasobów na wolną ikonę Krzesła i umieść go starszą stroną ku górze (z ikoną nieskończoności). Starszy Praktykant pozwala na ponowienie akcji w pokoju, przy którym siedzi, BEZ zwracania go do Osobistych Zasobów.



1 Asystent
i 1 Starszy
Asystent
na Krzesle
w pokoju.

Przykład: Lider Rodziny Niebieskiego gracza kończy swój ruch na Targowisku i decyduje się na skorzystanie z pomocy obu swoich Asystentów. Zwykły Asystent wraca do Osobistych Zasobów, Starszy natomiast pozostaje na krzesle. Gracz sprzedaje 1 Celadon, 1 Owoce i 1 Złoto (jako zamiennik Owoców) i otrzymuje w nagrodę 5 monet i 7 punktów prestiżu. Następnie wykonuje jedną akcję Rekrutacji i 2 akcje Domokrączy.

Akcja Oddania Czci

Jeżeli Lider Rodziny miałby przejść przez Łożę Przodków, musi się na niej zatrzymać, niezależnie od liczby pozostałych kroków. Następnie gracz musi wykonać jedną z poniższych akcji:

1. Modlitwa w świątyni

Wybierz żeton świątyni, w której chcesz się pomodlić i otrzymaj nagrodę, która jest na nim nadrukowana. Następnie zakryj ten żeton, aby nie został użyty po raz drugi. Jeżeli wszystkie żetony świątyni są zakryte - nie możesz wybrać tej opcji.

Uwaga: Gdy wybierasz modlitwę w świątyni, nie przesuwasz znacznika na Torze Rund.




Przykład: Niebieski gracz zatrzymuje się w Łoży Przodków i postanawia skorzystać z modlitwy w świątyni.

Wybiera [żeton] z dostępnych żetonów, odwraca go na drugą stronę i wykonuje 2 akcje Domokrączy.

2. Oddanie Czci Przodkom

Wykonaj następujące czynności w podanej kolejności:

Krok 1:

Przesuń znacznik  na Torze Rund o jedno pole w prawo. Jeżeli przesuniesz znacznik na pole z Amuletem - pobierz go. Zapoczątkujesz w ten sposób koniec gry.

Krok 2:

Wybierz dowolną wioskę z przynajmniej jednym swoim Asystentem. Pobierz wszystkich swoich Asystentów z tej wioski i rozpocznij umieszczanie ich na Planszy Czci Przodków począwszy od pola w lewym górnym narożniku. Mają oni tworzyć nieprzerwany łańcuch, sąsiadując ze sobą w pionie lub poziomie. Na jednym polu może znajdować się dowolna liczba Asystentów, ale tylko po jednym w każdym kolorze. Musisz rozmieścić wszystkich swoich Asystentów pobranych z wioski.

Uwaga: Jeśli jacyś twoi Asystenci z poprzednich rund leżą już na Planszy Czci Przodków, nie musisz ich omijać. Możesz wykorzystać ich jako część łańcucha układanego w tym momencie.

Krok 3:

Po wyłożeniu wszystkich Asystentów odwróć ostatniego z nich na stronę starszego Asystenta (z symbolem nieskończoności). Dostajesz tyle punktów prestiżu, ile znajduje się na zajętych przez niego polu plus 1 punkt za każdego twojego Asystenta, siedzącego w danej chwili na krześle (na obszarze wewnętrznych pokojów tulou).

Krok 4:

Otrzymaj nagrody zgodnie z oznaczeniami, jakie znajdują się dookoła Planszy Czci Przodków. Określ w którym rzędzie i szeregu znajduje się Twój ostatni wyłożony Asystent i pobierz obie nagrody z lewej oraz z górnej krawędzi Planszy, które odpowiadają jego pozycji. W przypadku prawej i dolnej krawędzi możesz wybrać tylko JEDNĄ z nagród, o ile jakaś jest jeszcze dostępna. Amulety na Planszy Czci Przodków nie są uzupełniane.

Krok 5:

Wszyscy Asystenci wystawieni w tym ruchu na Planszę Czci Przodków oprócz ostatniego (który został obrócony na drugą stronę) są zwracani do twoich Osobistych Zasobów. Pozostawieni Asystenci będą mogli w przyszłości być częścią twoich kolejnych łańcuchów Asystentów, ułatwiając ich ustawianie.

Uwaga: Jeżeli gracz nie posiada żadnych Asystentów w wioskach, MUSI wybrać modlitwę w świątyni. Jeżeli jednak wszystkie żetony świątyni są zakryte, gracz wykonuje Oddanie Czci Przodkom bez rozkładania swoich Asystentów. Przesuwa wtedy znacznik na Torze Rund i otrzymuje punkty za Asystentów siedzących na krzesłach.



Przykład: Niebieski gracz postanawia Oddać Cześć Przodkom. Przesuwa znacznik na Torze Rund 1 o jedno miejsce w prawo i zbiera wszystkich swoich Asystentów z jednej z wiosek 2. Rozmieszcza ich począwszy od pola w lewym górnym rogu, opuszczając pole, na którym znajduje się jego odwrócony Asystent pozostawiony tam poprzednim razem, aż stawia ostatniego z nich na docelowe miejsce 3. Obraca go teraz na drugą stronę i otrzymuje 4 punkty prestiżu oraz kolejny 1 punkt za każdego swojego Asystenta na krześle. Dodatkowo pobiera 1 Celadon 4, 1 Amulet 4 oraz może wykonać 1 akcję Starszego Praktykanta 4. Na koniec zwraca swoich wyłożonych w tym ruchu Asystentów 5 (oprócz ostatniego) do Osobistych Zasobów.



Koniec gry

Po tym, gdy któryś z graczy zapoczątkuje koniec gry (osiągnie odpowiednie pole na Torze Rund poprzez Oddanie Czci Przodkom), **pozostali** rozgrywają jeszcze po jednej turze. Następnie następuje końcowe podliczanie punktów.

Liczba rund w grze w zależności od ilości graczy.

2 Graczy: 7 4 Graczy: 10

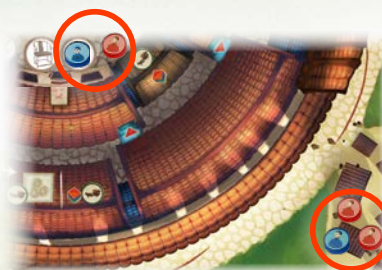
3 Graczy: 8 5 Graczy: 12

Gracze otrzymują punkty prestiżu za następujące zdobycze:

1. Amulety: Każdy zestaw różnych Amuletów. Gracz może posiadać kilka zestawów, ale w żadnym z nich Amulety nie mogą się powtarzać. Im więcej różnych Amuletów znajduje się w zestawie, tym więcej punktów prestiżu na koniec gry. Karty Ekspertów z symbolem Amuletu również wliczają się do zestawów.

Różne amulety	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Punkty prestiżu	1	3	5	8	12	16	21	27	35	44	55

4. Asystenci: Każdy Asystent, który na koniec gry został na planszy (na krześle lub w wiosce), jest wart 1 punkt prestiżu.



2. Karty Zleceń: Dodaj punkty prestiżu za wszystkie zrealizowane Karty Zleceń. Pamiętaj, że punktów za realizację Kart Zleceń nie przydziela się przed zakończeniem gry i finalnym punktowaniem.



5. Monety: Wszyscy Asystenci oraz surowce, które pozostały w twoich Osobistych Zasobach są zamieniane na monety w stosunku 1:1. Następnie zsumuj wszystkie monety. Otrzymujesz 1 punkt za każde 3 z nich.



3. Rodzina: Otrzymaj sumę punktów za odsłonięte pola na Torze Asystentów. Jeżeli zatrudniłeś wszystkich Asystentów, otrzymasz 12 punktów. Jeżeli zatrudniłeś wszystkich poza jednym, otrzymasz 4 punkty.



Uwaga: Podczas końcowego punktowania nie otrzymuje się bonusów z racji przekroczenia symbolu bonusu



na torze punktów.

- o Gracz, który zdobył najwięcej punktów prestiżu, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu pozostało więcej monet. W rzadkim przypadku dalszego remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Zaawansowany wariant Ekspertów:

Podczas przygotowania gry odrzuć 5 wierzchnich kart z talii Ekspertów, tworząc stos kart odrzuconych. Wierzchnia karta z tego stosu będzie dostępna do zakupu, tak samo jak 3 wyłożonych Ekspertów z wariantu podstawowego. Podczas gry zużyci Eksperci będą umieszczani na SPODZIE stosu kart odrzuconych. W przypadku wyczerpania stosu do dobierania kart Ekspertów nie przetasowujcie stosu kart odrzuconych. Możecie przeglądać stos kart odrzuconych w dowolnym momencie gry.

Punktowanie: Na koniec gry pogrupuj karty ze stosu kart odrzuconych zgodnie z symbolami na rewersach (Koń, Feniks i Tygrys). Każdy Ekspert, który pozostał u Ciebie wart jest tyle punktów prestiżu, ile kart z takim samym rewersem znajduje się w stosie kart odrzuconych.

Przykład: Na koniec gry w stosie kart odrzuconych znajdują się 3 karty z Feniksem, co oznacza, że każda karta Feniksa, którą zachował Niebieski gracz, warta jest 3 punkty prestiżu.

Zasady dla gry dwuosobowej

- 1 Gracze grają czarnymi i żółtymi pionkami. Podczas przygotowania do rozgrywki bierzemy po jednym Liderze Rodziny w nieużywanych kolorach (zielony, czerwony i niebieski) i umieszczamy ich losowo w 3 dużych pokojach. Będą oni Neutralnymi Liderami Rodzin. **Uwaga:** Neutralni Liderzy występują tylko w grze dwuosobowej.
- 2 W swojej turze gracz może dodatkowo wydać surowiec w kolorze odpowiadającym jednemu z Neutralnych Liderów, aby przesunąć go na planszy zgodnie z normalnymi zasadami ruchu. Np. wydając zieloną kostkę (Herbatę), możesz poruszyć zielonym Neutralnym Liderem.
Uwaga: Możesz w ten sposób poruszyć Neutralnego Lidera tylko RAZ NA TURĘ.
Wyjątek: Nie możesz skończyć ruchu Neutralnym Liderem w Łoży Przodków. Zawsze musisz ją przeskoczyć.

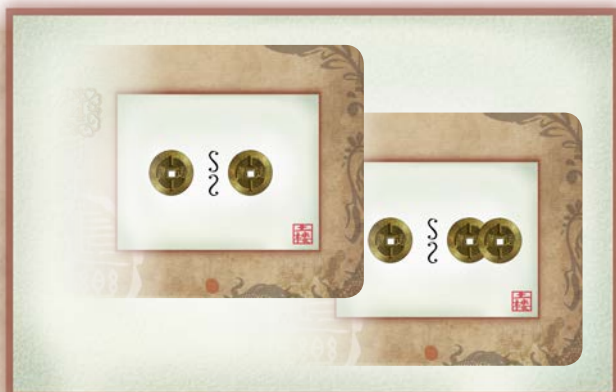
Dodatkowy wariant dla Neutralnych Liderów Rodzin:

Po wykonaniu ruchu Neutralnym Liderem możesz wykonać akcję pokoju, w którym się zatrzymał. Nie możesz w ramach tej akcji aktywować Ekspertów, pobierać Bonusu za przekroczenie znacznika na Torze Punktów ani zrealizować zlecenia. Kilka pierwszych gier dwuosobowych polecamy zagrać bez tego wariantu, aby lepiej wczuć się w samo blokowanie przeciwnika Neutralnymi Liderami.

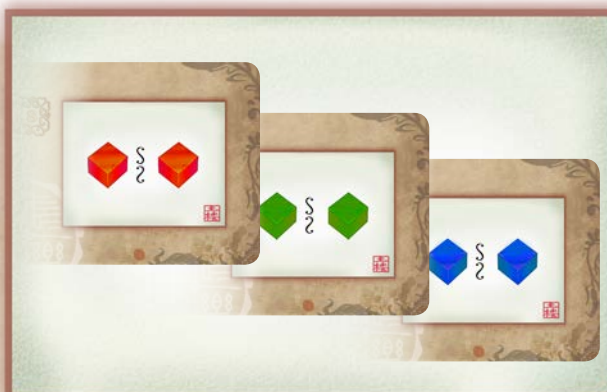
Efekty Kart Zleceń

Gracz może korzystać ze stałych efektów Kart Zleceń tylko po ich zrealizowaniu. Niezrealizowane Karty nie przynoszą żadnych korzyści. Każdy efekt może być wykorzystany tylko RAZ na turę.

1. Gdy gracz pobiera monety, może pobrać dodatkowo jedną lub dwie monety.



3. Gdy gracz pobiera wskazany surowiec, pobiera dodatkową kostkę w tym samym kolorze.



2. Gdy gracz pobiera wskazany surowiec, otrzymuje dodatkowo 1 lub 2 punkty prestiżu.



4. Gdy gracz pobiera dowolny surowiec, otrzymuje dodatkowo 1 punkt prestiżu albo dodatkową kostkę w tym samym kolorze.



Efekty Kart Ekspertów

Umiejętności stałe Ekspertów działają od momentu ich zatrudnienia, ale można z nich skorzystać tylko RAZ NA TURĘ.



1. Handlarz Su: (efekt jednorazowy)
Pobierz 3 monety.

Posiada ikonę Amuletu, może zostać zachowany po aktywacji.



2. Handlarz Jin: (efekt jednorazowy)
Pobierz 1 monetę i otrzymaj 1 punkt prestiżu.

Posiada ikonę Amuletu, może zostać zachowany po aktywacji.



3. Starzec: (efekt stały)
Raz na turę, kiedy wykonujesz akcję Praktykanta – otrzymaj 3 punkty prestiżu.



4. Bogacz: (efekt stały)
Raz na turę, kiedy pobierasz Złoto – otrzymaj 2 punkty prestiżu.



5. Dostawca Celadonu: (efekt jednorazowy)
Natychmiast sprzedaj 1 kostkę Celadonu (niebieska) ze swoich zasobów do dowolnego pokoju na planszy (na wolne pole) i pobierz podwójną nagrodę. **Uwaga:** nie wykonujesz akcji Asystentów związanych ze sprzedażą towaru.



6. Dostawca Herbaty: (efekt jednorazowy)
Natychmiast sprzedaj 1 kostkę Herbaty (zielona) ze swoich zasobów do dowolnego pokoju na planszy (na wolne pole) i pobierz podwójną nagrodę. **Uwaga:** Nie wykonujesz akcji Asystentów związanych ze sprzedażą towaru.



7. Dostawca Owoców: (efekt jednorazowy)
Natychmiast sprzedaj 1 kostkę Owoców (czerwona) ze swoich zasobów do dowolnego pokoju na planszy (na wolne pole) i pobierz podwójną nagrodę. **Uwaga:** Nie wykonujesz akcji Asystentów związanych ze sprzedażą towaru.



8. Kochanka: (efekt jednorazowy)
Zwolnij jednego ze swoich Asystentów i pobierz 4 monety oraz 1 Złoto.



1. Sprzedawczyni: (efekt jednorazowy)
Pobierz 1 Celadon albo 1 Owoc.

Posiada ikonę Amuletu, może zostać zachowana po aktywacji.



2. Tragarz: (efekt jednorazowy)
Pobierz 1 Herbatę albo 1 Celadon.

Posiada ikonę Amuletu, może zostać zachowany po aktywacji.



3. Rolnik: (efekt jednorazowy)
Pobierz 1 Herbatę albo 1 Owoc.

Posiada ikonę Amuletu, może zostać zachowany po aktywacji.



4. Rzemieślnik: (efekt jednorazowy)
Zwolnij jednego ze swoich Asystentów i pobierz 1 podstawowy surowiec oraz 1 Złoto.



5. Handlarz z Szandong: (efekt jednorazowy)
Natychmiast sprzedaj 2 dowolne surowce ze swoich zasobów do dowolnego pokoju na planszy (na wolne pola) i pobierz nagrodę za obydwu. **Uwaga:** Nie wykonujesz akcji Asystentów związanych ze sprzedażą towaru.



6. Dziewica: (efekt jednorazowy)
Pobierz 2 podstawowe surowce, a wszyscy pozostali gracze pobierają 1 monetę



7. Sklepiarz: (efekt stały)
Raz na turę, kiedy pobierasz podstawowy surowiec (Herbata, Owoce lub Celadon), otrzymujesz 1 punkt.



8. Urzędnik: (efekt stały)
Raz na turę, kiedy zatrudniasz Eksperta, otrzymujesz 2 punkty prestiżu.



1. Handlarz Amuletów: (efekt jednorazowy)
Pobierz 4 monety albo otrzymaj 3 punkty prestiżu.

Posiada ikonę Amuletu, może zostać zachowany po aktywacji.



2. Mały Mistrz: (efekt jednorazowy)
Pobierz 1 monetę i wykonaj 1 akcję Domo-
krążcy.

Posiada ikonę Amuletu, może zostać zachowany po aktywacji.



3. Sługa: (efekt jednorazowy)
Wykonaj 1 akcję Praktykanta.

Posiada ikonę Amuletu, może zostać zachowany po aktywacji.



4. Księgarz: (efekt jednorazowy)
Pobierz X+1 monet, gdzie X to liczba Asysten-
tów w twoich Osobistych Zasobach.



5. Niania: (efekt jednorazowy)
Pobierz 1 monetę i wykonaj 2 akcje Rekruta-
cji.



6. Dama: (efekt jednorazowy)
Wykonaj 1 akcję Rekrutacji i 2 akcje Domo-
krążcy.



7. Handlarz z Kantonu: (efekt jednorazowy)
Wykonaj 1 akcję Rekrutacji i 1 akcję Praktykan-
ta.



8. Handlarz Hui: (efekt jednorazowy)
Pobierz 1 monetę, wykonaj 1 akcję Rekrutacji
i 1 akcję Domokrążcy.

Autorzy

Projektanci: Eros Lin, Zong-Ger
Ilustracje: Garss
Wydawca: Eros Lin
Wersja polska: Lucrum Games
Skład graficzny: Łukasz Kempieński
Tłumaczenie: Jarosław Smoła
Konsultacje: Joanna Smoła,
Łukasz Gralak, Bartosz Chlebicki,
Aleksandra Kobyłecka

Rotunda to gra planszowa w stylu euro za-
projektowana w 2016 roku. Pomysłodawcą
gry jest Zong-Ger.

EmperorS4 oraz projektanci chcieliby wy-
razić szczerą wdzięczność dla wszystkich
osób i graczy zaangażowanych
w proces powstawania Rotundy za ich
wspaniałą pomoc i pouczające porady pod-
czas testowania gry.

Cała ta pomoc i wsparcie były nie do prze-
cenienia. Specjalne podziękowania dla
Smoox Chen za pomoc i dla Garss za piękn-
y projekt graficzny i dokładną korektę.

© 2018 EmperorS4
Technology Co., Ltd.
All Rights Reserved.
16F-2, No.267, Sec. 2, Dunhua S.
Rd., Da'an Dist.,
Taipei City 106, Taiwan (R.O.C.)
+886-2-2732-6972
Boardgamelove@bgl.com.tw
www.EmperorS4.com



Dystrybucja:
Wydawnictwo
Lucrum



Zamówienia hurtowe:
lucrum@lucrum.pl
tel. 33 812 69 90
www.lucrumgames.pl
f/lucrumgames