



Gùgōng

I N S T R U K C J A

Chiny, 1570 rok. W Kraju panuje Cesarz Longqing z dynastii Ming. Jego ojciec, Cesarz Jiajing przez wiele lat rządził całym imperium. Mimo opinii światłego człowieka, był znany także z bezwzględności oraz przedkładania własnych interesów nad interesy państwa. Ci, którzy przeciwstawiali się jego rządowi nie żyli długo. Mimo iż jego panowanie przypadło na okres względnego spokoju, pod jego koniec państwo zaczęło odczuwać problemy, związane głównie z wszędobylską korupcją.

Cesarz Longqing, w odróżnieniu od swojego ojca, zamieszkał w Zakazanym Mieście, nazywanym teraz Gùgōng (Cesar skim Pałacem lub Dawnym Pałacem), z którego rządziło wielu Cesarzy z dynastii Ming. Miejsce to znajdowało się w budowie od roku 1406 do roku 1420 i zostało zaprojektowane jako potężny i zachwycający zespół pałacowy, zawierający 980 budynków i rozciągający się na 72 hektary (ponad 180 akrów).

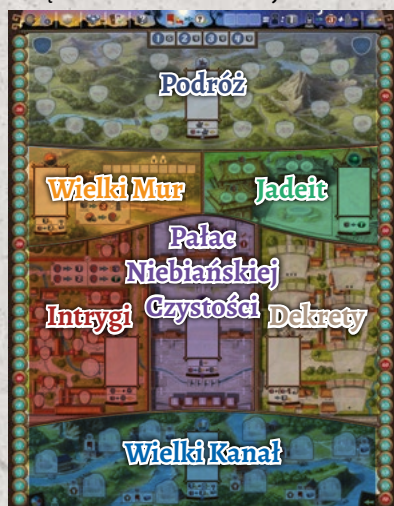
Cesarz Longqing postanowił zreformować rząd, przywracając wielu utalentowanych urzędników, którzy wcześniej zostali odwołani przez jego ojca, w nadziei na odzyskanie dobrego imienia oraz poprawienie stabilności władzy. To także za jego rządów Wielki Mur Chiński został odbudowany, umocniony oraz wydłużony, aby zapobiec ciągłym atakom Mongołów, w obronie przed którymi pełnił kluczową rolę.

Korupcja, mimo grożącej za nią kary śmierci, była rakiem toczącym cesarstwo. Longqing postanowił zrobić wszystko, aby wyplenić ją raz na zawsze. Mogłoby się wydawać, że znaleziono skuteczne rozwiązania, jednak jak wszyscy zdajemy sobie sprawę, bardzo trudno jest sprawować pełną kontrolę nad swoimi „lojalnymi” poddanymi. Na dworze cesarskim najwyżsi urzędnicy, stosując się „w pełni” do praw antykorupcyjnych, wzbraniali się od przyjmowania pieniędzy, stworzyli jednak nową tradycję: wymianę prezentów. Od teraz jeżeli petent odwiedzał urzędnika, aby przedstawić mu swoją sprawę, przynosił ze sobą prezent. I oczywiście urzędnik odwdzięczał się mu tym samym – także przekazując mu podarunek – z tą różnicą, że prezent petenta odznaczał się sporą wartością, mogła to być bowiem na przykład jadeitowa figurka, a prezent urzędnika znikomą – jak w przypadku taniego papierowego wachlarza. Mimo wszystko nie była to już łapówka, a jedynie symboliczna wymiana uprzejmości – mimo iż zawsze odpowiednio wyceniona...

Gùgōng wykorzystuje ten pomysłowy zwyczaj jako podstawę rozrywki. Gracze wcielają się w głowy olbrzymich chińskich rodów, próbujących zdobyć wpływy i potęgę, poprzez przekupywanie poszczególnych urzędników i uczestniczenie w konkretnych interesach, przez cztery kolejne dni. Wymieniając w ten sposób prezenty, gracze będą zdobywać punkty zwycięstwa i na koniec gry gracz z największą ich liczbą zostanie zwycięzcą. Uważajcie jednak: wszyscy starać się będziecie o audiencję u cesarza we własnej osobie. Jeżeli nie uda wam się jej zdobyć, wszystkie wasze wysiłki pójdą na marne.

1 Plansza Gry

Umieść Planszę Gry na środku swojego stołu. W zależności od liczby graczy, połóż ją stroną zgodną z liczbą graczy zaznaczoną w lewym dolnym rogu planszy. Plansza Gry przedstawia Zakazane Miasto i jego okolice. Zawiera siedem dostępnych w grze akcji, w których gracze wymieniać będą Karty Prezentów. Akcje przedstawione są w siedmiu ramkach Lokacji.



32 Żetony Podróży

Pomieszaj wszystkie Żetony Podróży i umieść losowo po jednym odkrytym na każdym z miast na mapie Podróży. Z pozostałych żetonów utwórz dwa równe stopy i umieść je zakryte we wskazanym miejscu. Gracze będą przemieszczać swoich Podróżników z miasta do miasta, aby otrzymywać różne nagrody, wyszczególnione na każdym z żetonów.

Uwaga: więcej informacji na temat sześciu bonusowych Żetonów Podróży znajdziesz na str. 20.

3 Kości Przeznaczenia

Rzuć trzema Kośćmi Przeznaczenia i umieść je na wskazanych polach. Określają one, które Karty Prezentów przyniosą dodatkowych Służących lub Punkty Zwycięstwa na końcu każdej z rund.

1 Znacznik Dnia

Umieść go na pierwszym polu na Torze Dni. Wskazuje on bieżącą rundę.

1 Podróżnik*

Umieść Podróżników wszystkich graczy obok mapy. Podróżnik będzie przemieszczał się po polach Podróży.

1 Wysłannik*

Umieść Wysłanników wszystkich graczy na startowym polu Toru Pałacu Niebiańskiej Czystości. Będziecie w stanie wygrać grę tylko wtedy, gdy wasz Wysłannik dotrze do Pałacu.

3 Statki na Wielkim Kanale*

Każdy gracz umieszcza Statki w wybranym kolorze obok swojej Planszy Gracza. Będą używane do handlu w Portach na Wielkim Kanale.

1 Medal Następnego Pierwszego Gracza

Umieść Medal na wskazanym polu, obok karty lokacji Toru Intryg. Co rundę jeden z graczy może zdobyć ten Medal, aby zostać pierwszym graczem w następnej rundzie.

1 Znacznik Intryg*

Umieść Znaczniki Intryg wszystkich graczy jeden na drugim na startowym polu Toru Intryg, ze znacznikiem pierwszego gracza na spodzie, a następnie ze znacznikami w kolejności normalnie rozgrywanych tur (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Ten znacznik określa wpływy, jakie każdy z graczy zdobył w Zakazanym Mieście. Dzięki niemu rozwiązuje się wszystkie remisy w czasie gry. Przynosi także Nagrody za Intrygi.

1 Dysk PZ*





Umieść go na polu „0” Toru Punktów Zwycięstwa (PZ). Używa się go, aby zaznaczać wynik osiągnięty w czasie gry.

1 Znacznik Pierwszego Gracza

Określa on, który z graczy jest pierwszym graczem w czasie danej rundy. Na początku gry losowo wybiercie, kto będzie rozpoczynał rozgrywkę jako pierwszy gracz (użyjcie dowolnej metody, aby to określić). Kolejność reszty graczy następuje według kierunku ruchu wskazówek zegara.

WYGOTOWANIE GRY

38 Kart Presentów

Losowo umieść po jednej Karcie Presentu oznaczonej symbolem  na każdym polu Kart Presentów na planszy (awersem do góry). Przetasuj karty oznaczone symbolem  i umieść je zakryte obok Planszy Gry jako stos dobierania. Każdy z graczy otrzymuje zestaw czterech Kart Presentów, określony przez liczbę wypełnionych fragmentów wachlarza. Pierwszy gracz otrzymuje zestaw kart z symbolem , gracz po jego/jej lewej stronie otrzymuje zestaw z symbolem  i tak dalej. Karty Presentów, które nie zostały użyte, odłóż do pudełka.



20 Jadeitów

Umieść jeden Jadeit na każdym z wyznaczonych pól na dachu pawilonów, pozostałe zaś w ogólnej puli na rynku pola Jadeitu. Będziecie mogli zbierać Jadeity w czasie rozgrywki, aby zdobyć dodatkowe Punkty Zwycięstwa na koniec gry.

15 Żetonów Dekretów

Posortuj Żetony Dekretów według ich poziomu (1, 2 i 3). Przetasuj każdy stos, a następnie wylosuj dwa Żetony z każdego stosu. Umieść je odkryte we wskazanych miejscach na Planszy Gry. Odłóż pozostałe Żetony do pudełka, nie będą potrzebne w danej rozgrywce. Żetony Dekretów zawierają specjalne bonusy oraz Punkty Zwycięstwa (PZ), które możesz zdobyć podczas rozgrywki lub na jej końcu.



1 Plansza Gracza*

Każdy gracz umieszcza przed sobą Planszę Gracza w wybranym przez siebie kolorze. Będziecie na nich trzymać swoje Karty Presentów, Służących oraz Podwójnego Służącego. To także pomoc gracza – wskazuje przebieg rundy, kurs wymiany Żetonów Podróży, miejsce do zaznaczania otrzymanych Nagród Portu oraz przelicznik punktacji na koniec gry.

12 Służących*

Gracze rozpoczynają grę z sześcioma Służącymi (sześciiany) znajdującymi się na ich Planszy Gracza i sześcioma, którzy umieszczeni są obok Planszy Gracza, jako pula ogólna. Służący na Planszach Graczy są nazywani Pulą Służących i określają, ile Służących można przeznaczyć na wykonywanie akcji. Gracze będą przenosić pewną liczbę Służących ze swojej puli ogólnej z powrotem do swojej Puli Służących na początku oraz na końcu każdej rundy.

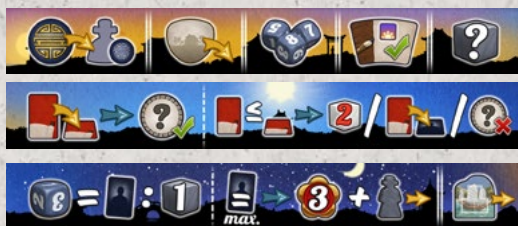
1 Podwójny Służący*

Umieść znacznik Podwójnego Służącego na swojej Planszy Gracza we wskazanym miejscu. Ten znacznik liczy się jako dwóch Służących i można go otrzymać dzięki jednej z akcji Wielkiego Kanatu.



PRZEBIEG GRY

„Gùgōng” trwa cztery rundy, które odzwierciedlają cztery Dni. Każdy Dzień składa się z trzech Faz:



1. **Faza Poranka**, w której gracze przygotowują rozgrywkę na kolejny Dzień;
2. **Faza Dnia**, w której gracze wykonują wiele akcji;
3. **Faza Nocy**, w której gracze sprawdzają, czy udało im się dopasować liczby na swoich kartach w stosie kart odrzuconych do liczb na Kościach Przeznaczenia.



Na koniec czwartego Dnia gracze otrzymają dodatkowe PZ za ukończenie Muru, karty Dekretów trzeciego poziomu, swoją kolekcję Jadeitu i kolejność wkroczenia do Pałacu. Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa na koniec gry zostaje ogłoszony głową najbardziej wpływowego chińskiego rodu i wygrywa grę. Uważajcie! Gracze, których Wyslannicy nie zdołają wkroczyć do Pałacu Niebiańskiej Czystości przed końcem gry, nie będą mogli wygrać.

ROZGRYWKA

FAZA 1: FAZA PORANKA

Uwaga: Fazę Poranka należy w całości pominąć w czasie pierwszej rundy gry. Została już wykonana w czasie przygotowania gry.

W czasie Fazy Poranka gracze przygotowują Planszę Gry do rozpoczęcia kolejnej rundy. Należy wykonać pięć kroków:

Krok 1: Wyznaczenie pierwszego gracza



Jeżeli któryś gracz zabrał Medal Następnego Pierwszego Gracza (🌐) w poprzedniej rundzie, zostaje nowym pierwszym graczem na tę rundę. Nowy pierwszy gracz otrzymuje Żeton Pierwszego Gracza (🌐) i umieszcza Medal Następnego Pierwszego Gracza z powrotem na wskazanym polu na Planszy Gry.

Jeżeli w poprzedniej rundzie nikt nie zabrał Medalu Następnego Pierwszego Gracza, pierwszy gracz nie zmienia się.

Krok 2: Uzupelnienie Mapy



Uzupelnij Żetonami Podróży (🌐) wolne pola miast na mapie (na których nie znajduje się ani Żeton Podróży, ani Podróżnik). Jeżeli oba stosy dobierania są puste, przetasuj stos żetonów odrzuconych i utwórz dwa nowe stosy dobierania, po czym uzupełnij przy ich pomocy wolne pola.



Krok 3: Rzut Kośćmi Przeznaczenia



Rzuć trzema Kośćmi Przeznaczenia i umieść je w wyznaczonym miejscu na górnej krawędzi Planszy Gry.

Krok 4: Użycie bonusów z Dekretów



Wszyscy gracze, którzy posiadają Służących obok Dekretów z symbolem Poranka (Dekrety poziomu 1) otrzymują teraz należne im bonusy, w kolejności od pierwszego gracza i zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przykład: Zarówno Ania (Biały), jak i Kuba (Fioletowy), mają Służącego na tym samym „Porannym” Dekrecie. Kuba umieszcza jednego Służącego ze swojej puli ogólnej na jednym ze swoich Statków na Wielkim Kanale. To kończy jego Statek i natychmiast dobiera dodatkową kartę na rękę ze stosu dobierania Kart Prezentów. Przemieszcza jednego ze swoich Służących ze Statku na odpowiednie miejsce na Planszy Gracza, aby zaznaczyć, że zebrał nagrodę za Port, a pozostałych Służących i swój Statek umieszcza w swojej puli ogólnej. Ania może zrobić to samo, jednak nie ma tylu Służących w swojej puli ogólnej, a także nie może natychmiast ukończyć żadnego Statku, postanawia więc nie wykorzystywać w tym momencie bonusu.



Krok 5: Otrzymanie nowych Służących

Przesuń Znacznik Dnia o jedno pole do przodu. Wszyscy gracze mogą przemieścić tylu Służących z puli ogólnej do swojej Puli Służących, ilu wskazuje liczba po prawej stronie od Znacznika Dnia.



FAZA 2: FAZA DNIA



W Fazie Dnia gracze wykonują różne akcje, wymieniając się Kartami Prezentów z Urzędnikami pracującymi w Zakazanym Mieście, których reprezentuje siedem Kart Lokacji na Planszy Gry.



Rozpoczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze będą wykonywać tury, wymieniając Karty Prezentów i wykonując odpowiednie akcje. Każdy gracz wymienia jedną kartę na turę i w ten sposób toczy się rozgrywka. Jeżeli graczowi skończą się karty na ręce, musi spasować. W momencie, gdy wszyscy gracze spasują, kończy się Faza Dnia i rozpoczyna Faza Nocy.

Jeżeli masz co najmniej jedną kartę na ręce, podczas każdej swojej tury wykonujesz następujące kroki:

1. Wymiana Prezentów

Na początku swojej tury MUSISZ wymienić jedną Kartę Prezentu ze swojej ręki na Kartę Prezentu z Planszy Gry.

Wartość Karty Prezentu

4



Jeżeli twoja Karta Prezentu ma **wyższą** wartość niż wartość Karty Prezentu na Planszy Gry, na którą chcesz się wymienić, możesz to zrobić bez przeszkód.



Jeżeli twoja Karta Prezentu ma wartość **niższą lub równą** od wartości karty z Planszy Gry, na którą chcesz się wymienić, możesz to zrobić, ale najpierw:

Usun dwóch Służących ze swojej Puli Służących i odłóż ich do puli ogólnej;



ALBO odrzuć na stos kart odrzuconych na swojej Planszy Gracza inną Kartę Prezentu ze swojej ręki;



ALBO wymień Kartę Prezentu i nie wykonuj żadnej akcji. Opuść krok 2 (Wykonywanie Akcji) i jeżeli na swojej ręce masz jeszcze co najmniej jedną Kartę Prezentu, będziesz mógł wrócić do kroku 1 (Wymiana Prezentów) podczas swojej następnej tury;



WYJĄTEK: Karty Prezentów o wartości 1 mogą być bez przeszkód wymieniane z Kartami Prezentów o wartości 9.



(Dlaczego? Mimo że Prezent o wartości 1, miska owoców, posiada niską wartość, może zawierać różne egzotyczne, niedostępne na zwykłym targu rodzaje owoców i urzędnicy często dokonują wymiany pod wpływem impulsu.)

Położ zabraną z Planszy Gry Kartę Prezentu (zakrytą) na swoim stosie kart odrzuconych swojej Karty Gracza. Odrzucone Karty staną się twoją ręką w czasie następnego Dnia. Możesz w dowolnym momencie przejrzeć swój stos kart odrzuconych. Jednak twoi przeciwnicy nie mogą prosić cię o ujawnienie jego zawartości.



2. Wykonanie Akcji

Po wymianie Prezentu MOŻESZ natychmiast wykonać:

- Akcję Karty Prezentu, którą dołożyłeś na Planszę Gry (jeżeli to możliwe, bowiem nie wszystkie karty posiadają akcje na karcie);
- ALBO akcję lokacji, do której dołożyłeś swoją Kartę Prezentu;
- ALBO obie akcje. Jeżeli wykonujesz obie akcje, jako **pierwszą** musisz wykonać akcję Karty.



Przykład: Bartek chce kupić Jadeit, jednak w jego Puli Służących został już tylko jeden Służący, dodatkowo Urzędnik od Jadeitu posiada Prezent o wartości 8 („Pipa z Dunhuang”, nazywana także chińską lutnią), a na ręce Bartka znajdują się jedynie Prezenty o wartości 2, 3 i 5.

Bartek poświęca swój Prezent o wartości 2, odkładając go na stos kart odrzuconych (tym samym będzie mógł wykorzystać go w następnej rundzie) i wymienia kartę o wartości 8 ze swoją kartą o wartości 3 (zestaw kamieni do Go). Karta o wartości 8 także trafia na jego stos kart odrzuconych.



Bartek wykonuje akcję Karty, która pozwala mu dobrać dwóch Służących. To oznacza, że posiada teraz tylko Służących, aby wykonać akcję lokacji. Kupuje jeden Jadeit i usuwa trzech Służących ze swojej Puli Służących.



AKCJE KART PREZENTÓW

Wartość
Prezentu

Odnosi się do
akcji/nagrody
karty.

Określa akcję/
nagrodę karty.



Określa, gdzie
należy położyć
kartę podczas
przygotowania
rozgrywki.

Po swojej Wymianie Prezentów możesz wykonać akcję Karty Prezentu pod warunkiem, że na karcie znajduje się odpowiednia ilustracja.

Większość tych akcji odnosi się do akcji lokacji:



Pałac Niebiańskiej Czystości



Wielki Kanal



Wielki Mur



Dekret



Intrygi

Niektóre akcje Karty przynoszą inne nagrody:

1

Natychmiast dodaj jednego Służącego do swojej Puli Służących (ze swojej puli ogólnej).

2

Natychmiast dodaj dwóch Służących do swojej Puli Służących (ze swojej puli ogólnej).



Podmień jedną ze swoich kart (kartę z ręki lub kartę w stosie kart odrzuconych) z jedną z kart znajdujących się na Planszy Gry. Jeżeli podmieniłeś kartę z ręki, weź nową kartę na rękę. Jeżeli podmieniłeś kartę ze stosu kart odrzuconych, nową kartę umieść w stosie kart odrzuconych.

Akcje Karty Prezentu i akcje lokacji mogą być takie same. W takim wypadku można wykonać daną akcję raz lub dwukrotnie.

AKCJE LOKACJI

Siedmiu Urzędników pełniących najważniejsze funkcje w chińskim państwie reprezentowanych jest przez siedem Kart Prezentów w określonych lokacjach na Planszy Gry. Jeżeli gracz wymieni Kartę Prezentu z jednym z siedmiu Urzędników, może wykonać akcję danej lokacji.

Ikony

2

Odrzuć określoną liczbę Służących ze swojej Puli Służących na twojej Planszy Gracza do swojej puli ogólnej.



Poświęć jednego Służącego ze swojego Statku, przenosząc go w odpowiednie miejsce na twojej Planszy Gracza, gdzie zostanie do końca gry.

1

Przenieś odpowiednią liczbę Służących ze swojej Puli Służących na twojej Planszy Gracza do odpowiedniego miejsca na Planszę Gry lub na twój Statek.

3

Natychmiast zdobądź określoną liczbę PZ (przesuwając swój Znacznik PZ na Torze PZ).

3

Zdobądź określoną liczbę PZ na koniec gry (zobacz „Koniec Gry” na stronie 14).

1. PODRÓŻ



Wymień swój Prezent z Urzędnikiem Skarbowym i wyślij swojego Podróżnika do miast w każdym zakątku Chin, aby zebrać podatki dla cesarza Longqinga, które są wypłacane w bardzo wielu różnych formach.

Gdy wykonujesz tę akcję, możesz wybrać A lub B:

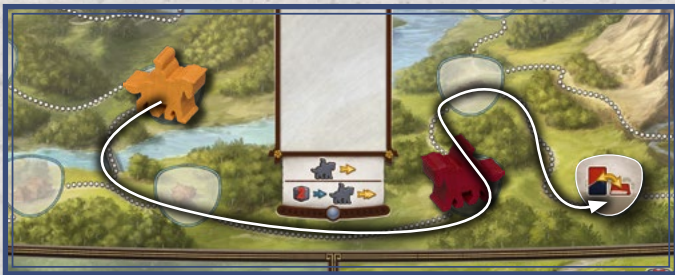
A. Porusz raz swojego Podróżnika, zbierz jeden Żeton Podróży i (jeśli chcesz) natychmiast otrzymaj jego nagrodę.



B. Usuń dwóch Służących ze swojej Puli Służących, aby poruszyć swojego Podróżnika dwa razy: najpierw porusz swojego Podróżnika o jedno pole, zbierz jeden Żeton Podróży i (jeśli chcesz) natychmiast otrzymaj jego nagrodę. Następnie powtórz tę akcję.



Za pierwszym razem, gdy wybierzesz tę akcję (A lub B), umieść swojego Podróżnika na dowolnym polu na mapie, które zawiera Żeton Podróży (to liczy się jako twój pierwszy ruch Podróżnikiem). Od tego momentu, za każdym razem, gdy poruszysz swojego Podróżnika, porusza się on z miasta, w którym się aktualnie znajduje, do innego miasta, w którym znajduje się jeszcze Żeton Podróży, wędrując wzdłuż zaznaczonych na mapie dróg, ale ignorując obecność innych Podróżników oraz puste pola. Oznacza to, że twój Podróżnik może przeskakiwać nad pustymi miastami oraz miastami, w których znajdują się już inni Podróżnicy.



Zebrałe Żetony Podróży umieść zakryte w odpowiednim miejscu na swojej Planszy Gracza.



W czasie gry, w dowolnym momencie, możesz wymienić zebrane Żetony Podróży na określone nagrody:

- 2 → 1 Wymień dwa Żetony Podróży, aby otrzymać 1 Służącego ze swojej puli ogólnej i natychmiast umieścić go w Puli Służących na swojej Planszy Gracza.
- 4 → 2 Wymień cztery Żetony Podróży, aby natychmiast otrzymać 2 PZ.
- 6 → 1 Wymień sześć Żetonów Podróży, aby natychmiast otrzymać 1 Jadeit z puli ogólnej.

Ważne: Za każdym razem, gdy miałbyś umieścić Żeton Podróży nad swoją planszą, a nie posiadasz dostępnego miejsca, musisz natychmiast wymienić Żetony Podróży na Służących, PZ lub Jadeit, w taki sposób, aby mieć miejsce na umieszczenie nowego Żetonu.

Wymienione Żetony Podróży należy umieścić w stosie żetonów odrzuconych obok Planszy Gry. Nie należy ich dodawać do stosów dobierania na Planszy Gry.

Przykład: Jola ma trzech Służących w swojej Puli Służących. Wybiera akcję Podróży i aby wykonać tę akcję dwukrotnie, przenosi dwóch Służących ze swojej Puli Służących do puli ogólnej.



Porusza swojego Podróżnika do miasta z Żetonem Podróży, który pozwala jej przywrócić dwóch Służących do jej Puli Służących. Umieszcza Żeton Podróży na swojej Planszy Gracza.



Następnie porusza swojego Podróżnika do miasta z Żetonem Podróży, który pozwala jej wymienić trzech Służących na jeden Jadeit. Umieszcza teraz drugi Żeton Podróży na swojej Planszy Gracza.



Ma teraz zebranych w sumie sześć Żetonów Podróży i decyduje się wymienić je na dodatkowy Jadeit.



LISTA ŻETONÓW PODRÓŻY



Otrzymaj jednego Służącego i umieść go w swojej Puli Służących.



Otrzymaj dwóch Służących i umieść ich w swojej Puli Służących.



Porusz swojego Wysłannika na Torze Pałacu o jedno pole w górę.



Porusz swój Znacznik Intryg na Torze Intryg o jedno pole w górę.



Odrzuć z ręki Kartę Prezentu o wartości 7 albo wyżej na swój stos kart odrzuconych i otrzymaj jeden Jadeit z puli ogólnej.



Otrzymaj 2 PZ.



Wymień jedną Kartę z ręki lub stosu kart odrzuconych z kartą z Planszy Gry. Jeżeli użyłeś Karty ze stosu kart odrzuconych, umieść nową kartę również w swoim stosie kart odrzuconych.



Weź jedną ze swoich odrzuconych Kart Prezentów z powrotem na swoją rękę.



Weź jednego Służącego ze swojej puli ogólnej i umieść go na jednym ze swoich Statków na Wielkim Kanale (lub umieść nowy Statek i dodaj Służącego, tak jak według normalnych reguł dotyczących tej akcji). Jeżeli jest to trzeci Służący na twoim Statku, możesz natychmiast otrzymać nagrodę Portu.



Umieść jednego Służącego ze swojej puli ogólnej na Wielkim Murze. Jeżeli to zapewni Wielki Mur, podlicz punkty tak jak zawsze (zobacz „Punktacja Wielkiego Muru” w następnej części).



Odlóż trzech Służących ze swojej Puli Służących do swojej puli ogólnej i otrzymaj w zamian jeden Jadeit.



Gdy wymieniasz Żetony Podróży na Służących, PZ lub Jadeity, ten Żeton Podróży liczy się jako dwa żetony. **Ważne: Ten żeton trzymaj na swojej Planszy Gracza symbolem do góry, aż do momentu, w którym go wymienisz.**



Więcej informacji na temat sześciu Bonusowych Żetonów Podróży znajdziesz na stronie 20.

2. WIELKI MUR

Wymień Prezenty z Urzędnikiem od Robót Publicznych i weź udział w renowacji poszczególnych sekcji Wielkiego Chińskiego Muru. Pozwoli ci to wziąć udział w zdobywaniu Nagród za Intrygi, potencjalnie przynosząc PZ, a także pozwalając piąć się w górę twojemu Wysłannikowi.

Gdy wykonujesz tę akcję, możesz wybrać A lub B:

A. Umieść jednego Służącego ze swojej Puli Służących na Wielkim Murze.



B. Usuń jednego Służącego ze swojej Puli Służących, aby umieścić do dwóch innych Służących ze swojej Puli Służących na Murze.



Kiedy sekcja Muru zostanie ukończona, natychmiast wykonaj **Punktację Wielkiego Muru** oraz otrzymaj **Nagrodę za Intrygi**. Sekcja Muru jest ukończona, w zależności od liczby graczy, gdy co najmniej 4/5/6/7 Służących znajduje się na Torze Muru, co odpowiada grze na 1-2/3/4/5 graczy.

Punktacja Wielkiego Muru

Gracz z **NAJWYŻSZĄ** liczbą Służących na Wielkim Murze otrzymuje 3 PZ i porusza swojego Wysłannika o jedno pole w górę na Torze Pałacu. Do rozstrzygnięcia ewentualnego remisu użyj Toru Intryg (zobacz Intrygi, strona 9). Następnie ten sam gracz przenosi wszystkich swoich Służących z muru do swojej puli ogólnej.



Wypełnij puste pola, poruszając pozostałych Służących w lewą stronę. Po tym gracze będą otrzymywać Nagrody za Intrygi.

Nagrody za Intrygi

Wszyscy gracze, którzy byli obecni na ukończonym murze, zanim był on punktowany, **MOGĄ** wybrać jedną z Nagród za Intrygi. Gracze robią to po kolei, według kolejności Znaczników Intryg, zaczynając od gracza, którego znacznik znajduje się najniżej na Torze Intryg. W wypadku remisu najniżej na Torze znajduje się znacznik znajdujący się na spodzie. Aby otrzymać nagrodę, cofnij swój Znacznik Intryg o tyle pól w dół Toru Intryg, ile wskazano. Możliwe do zdobycia nagrody to:

NAGRODY ZA TOR INTRYG



Cofnij swój Znacznik Intryg o jedno pole i dołóż 1 Służącego do swojej Puli Służących.



Cofnij swój Znacznik Intryg o trzy pola i dołóż z Służących do swojej Puli Służących.



Cofnij swój Znacznik Intryg o pięć pól i wybierz jedną z Kości Przeznaczenia, po czym obróć ją na wybraną przez siebie stronę. Może zdarzyć się, że ta sama Kość zostanie obrócona przez więcej niż jednego gracza podczas tej samej akcji Nagród za Intrygi.



Cofnij swój Znacznik Intryg o siedem pól, aby otrzymać jeden Jadeit z puli ogólnej.



Przykład: Toczy się gra dla czwórki graczy. Kuba (Fioletowy) ma trzech Służących na Murze. Ania (Biały) i Grzesiek (Pomarańczowy) mają po jednym, a Viola (Czerwony) nie ma żadnego.



Ania wymienia prezent z Urzędnikiem od Robót Publicznych i odkłada jednego Służącego ze swojej Puli Służących do puli ogólnej, po czym umieszcza dwóch innych Służących na Murze.



Ta sekcja Wielkiego Muru została teraz ukończona, więc należy wykonać Punktację Wielkiego Muru oraz otrzymać Nagrody za Intrygi. Ania oraz Kuba posiadają po trzech Służących i oboje osiągnęli dwunaste pole na Torze Intryg. Jednak ponieważ znacznik Ani stoi na znaczniku Kuby, remis rozgrywany jest na jej korzyść.



Otrzymuje 3 PZ i porusza swojego Wystannika o jedno pole w górę na Torze Pałacu. Jej trzech Służący zostają zabrani z Muru i wracają do jej puli ogólnej.



Na koniec Ania, Kuba oraz Grzesiek mogą cofnąć się o pewną liczbę pól na Torze Intryg. Viola nie posiadała Służących na ukończonym Murze i nie może brać udziału w zdobywaniu Nagród za Intrygi. Znacznik Grzeska znajduje się najniżej na Torze, więc to on zaczyna. Cofa swój pionek tylko o jedno pole, aby dodać jednego Służącego do swojej Puli Służących. Kuba postanawia nie ruszać swojego Znacznika Intryg. Ania decyduje się na wzięcie Jadeitu z puli ogólnej i cofa swój znacznik o siedem pól.

3. JADEIT



Wymień swój Prezent z Urzędnikiem od Jadeitu, aby zostać przedstawionym handlarzom Jadeitem i rozpocząć skup kruszcu.

Gdy wykonujesz tę akcję wybierz jeden z domów i usuń odpowiednią liczbę Służących ze swojej Puli Służących, aby otrzymać jeden Jadeit z tego domu.



Jadeit przynosi PZ na koniec gry (zobacz „Koniec Gry” na stronie 14). Kiedy w każdym z domów skończą się Jadeity, zawsze możesz zakupić Jadeit na placu za pięciu Służących. Pula Jadeitu jest nieskończona, więc w przypadku, gdyby cały Jadeit został wyprzedany, użyj dowolnego zamiennika.



4. INTRYGI



Wymień swój Prezent z Podejrzany Urzędnikiem, aby wspiąć się na Torze Intryg, wskazującym ukryte wpływy, które twoja rodzina zdobyła w Zakazanym Mieście. Tor ten służy do rozstrzygnięcia wszystkich remisów w czasie gry. Możesz także otrzymać jedną z Nagród za Intrygi, gdy ukończony zostanie Wielki Mur.

Gdy wykonujesz tę akcję możesz wybrać A lub B:

- A. Przesuń swój Znacznik Intryg o jedno pole w górę na Torze Intryg. Gracz, który wybierze tę opcję w danej turze jako pierwszy, otrzymuje także Medal Następного Pierwszego Gracza i zostanie pierwszym graczem w następnej rundzie.



- B. Usuń jednego Służącego ze swojej Puli Służących, aby przesunąć swój Znacznik Intryg o trzy pola w górę na Torze Intryg.



Za każdym razem, gdy twój Znacznik Intryg trafi na pole, na którym znajduje się już jeden lub więcej znaczników należących do innych graczy, połóż swój Znacznik Intryg NA innych Znacznikach Intryg.

Tor Intryg jest skończony – posiada czternaście dostępnych pól. Twój znacznik nie może przesunąć się powyżej tego limitu.

Rozstrzygnięcie remisów

W momencie, gdy w czasie rozgrywki zdarzy się remis między dwoma graczami, zawsze wygrywa go gracz, którego znacznik jest wyżej na Torze Intryg. Jeżeli dwa Znaczniki Intryg znajdują się na tym samym polu, remis wygrywa ten gracz, którego znacznik leży na wierzchu – ten znacznik uznaje się za stojący wyżej na Torze Intryg.



Remisy mogą się zdarzyć na przykład podczas rozstrzygnięcia Punktacji Wielkiego Muru, przy rozpatrywaniu Bonusu za Kości Przeznaczenia lub przy ustalaniu kolejności, w której gracze będą otrzymywać Nagrody za Intrygi.

Nagrody za Intrygi

Nagrody za Intrygi, które gracze mogą otrzymać za pomoc w ukończeniu odcinka Wielkiego Muru są wyjaśnione na stronie 8.

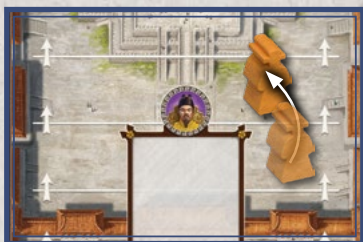
5. PAŁAC NIEBIAŃSKIEJ CZYSTOŚCI



Wymień swój Prezent z Urzędnikiem od Cesarских Audjencji, aby wkroczyć do Pałacu Niebiańskiej Czystości i otrzymać audiencję u Cesarza przed końcem czwartego Dnia.

Gdy wykonujesz tę akcję możesz wybrać A lub B:

A. Przesuń swojego Wysłannika o jedno pole w górę na Torze Pałacu.



B. Odrzuć dwóch Służących ze swojej Puli Służących, aby przesunąć swojego Wysłannika o dwa pola w górę na Torze Pałacu ORAZ porusz swój Znacznik Intryg o jedno pole w górę na Torze Intryg.



Gdy dotrzesz na ósme (ostatnie) pole na Torze Pałacu, oznacza to, że wkroczyłeś do Pałacu Niebiańskiej Czystości. Umieść swojego Wysłannika na polu z najwyższą z możliwych wartością PZ. Otrzymasz te punkty na koniec gry. Za każdym razem, gdy w wyniku akcji musisz poruszyć swojego Wysłannika o jedno pole w górę na Torze Pałacu, a twój Wysłannik już się w nim znajduje, otrzymujesz jeden PZ, zamiast poruszać się w górę o dodatkowe pole.



Na koniec gry tylko gracze, których Wysłannik wkroczył do Pałacu Niebiańskiej Czystości mogą wygrać grę. Jeżeli twój Wysłannik nie wkroczył do Pałacu przed końcem czwartego Dnia, twój wynik wynosi 0.

Przykład: Wojtek wymienia Prezent z Urzędnikiem od Audjencji. Decyduje się przenieść dwóch swoich Służących z własnej Puli Służących do puli ogólnej, aby przesunąć swojego Wysłannika na ostatnie pole na Torze Pałacu. Porusza także swój Znacznik Intryg o jedno pole w górę na Torze Intryg. Pola z siedmioma i pięcioma PZ są już zajęte, więc umieszcza swojego Wysłannika na trzecim wolnym polu, które przyniesie mu trzy PZ na koniec gry.



Podczas następnego tury Wojtek porusza swojego Podróżnika do miasta, które pozwala mu poruszyć jego Wysłannika o jedno pole w górę. Ponieważ jego Wysłannik wkroczył już do Pałacu Niebiańskiej Czystości, zamiast tego otrzymuje 1 PZ.



6. DEKRETY



Wymień swój Prezent z Urzędnikiem od Dekretów, aby otrzymać specjalne bonusy Dekretów na czas gry i/lub PZ.

Aby zdobyć Dekret, odrzuć określoną liczbę Służących ze swojej Puli Służących do puli ogólnej, według liczby określonej przez Dekret, plus po jednym dodatkowym Służącym za każdego Służącego należącego do innego gracza, który znajduje się już przy danym Dekrecie. Następnie umieść dodatkowego Służącego na Dekrecie.



Natychmiast zdobądź PZ za Dekret, jeżeli jakieś się na nim znajdują.



Dekrety poziomu 3. przynoszą PZ dopiero na koniec gry (zobacz strona 11).



Od teraz do zakończenia rozgrywki możesz korzystać z bonusów Dekretu. Twój Służący pozostaje na Dekrecie, aby o tym przypominać.

Każdy z Dekretów możesz zdobyć tylko raz.

Przykład: Karol chce zdobyć bonus z Dekretu. W swojej Puli Służących posiada pięciu Służących. Pomimo tego, że Ania i Kuba mają już swoich Służących na tym Dekrecie, Karol decyduje się zdobyć Dekret, który przyniesie mu jednego dodatkowego Służącego w każdej Fazie Poranka. Usuwa trzech Służących z Puli Służących do swojej puli ogólnej (jednego wskazuje Dekret i po jednym za każdego Służącego innych graczy, którzy znajdują się na tym Dekrecie).



Następnie umieszcza jednego z dwóch swoich pozostałych Służących na Dekrecie, gdzie zostanie on do końca gry. Zdobywa także trzy PZ.



LISTA DEKRETÓW:

Poziom 1:



Natychmiast zdobywasz 2 PZ. W każdej Fazie Poranka możesz poruszyć swój Znacznik Intryg o dwa pola do przodu na Torze Intryg.



Natychmiast zdobywasz 2 PZ. W każdej Fazie Poranka możesz umieścić jednego Służącego ze swojej puli ogólnej na jednym ze swoich Statków (lub umieścić nowy Statek i dodać do niego Służącego, stosując normalne zasady dla tej akcji). Jeżeli to jest trzeci Służący na tym Statku, możesz natychmiast otrzymać Nagrodę z Portu za ten Statek.



Natychmiast zdobywasz 3 PZ. W każdej Fazie Poranka możesz dodać 1 Służącego ze swojej puli ogólnej do swojej Puli Służących.



Natychmiast zdobywasz 3 PZ. W każdej Fazie Poranka możesz poruszyć swojego Wysłannika o jedno pole w górę na Torze Pałacu. Jeżeli twój Wysłannik wkroczył już do Pałacu, zamiast tego otrzymujesz 1 PZ.



Natychmiast zdobywasz 3 PZ. W każdej Fazie Poranka wymień kartę z ręki z Kartą Prezentu na Planszy Gry. Pamiętaj, że następuje to PO rzucie Kośćmi Przeznaczenia.

Poziom 2:



Natychmiast otrzymujesz 2 PZ. Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Podróży i wybierasz dwukrotnie poruszenie swojego Podróżnika, możesz usunąć o jednego Służącego mniej, aby to zrobić.



Natychmiast otrzymujesz 2 PZ. Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Jadeitu możesz usunąć o jednego Służącego mniej niż nakazano. Ten bonus działa wyłącznie w przypadku otrzymywania Jadeitu w wyniku wymiany prezentów z Urzędnikiem od Jadeitu.



Natychmiast otrzymujesz 3 PZ. Za każdy razem, gdy wykonujesz akcję Wielkiego Muru możesz umieścić na Murze dodatkowego Służącego ze swojej puli ogólnej. Jeżeli to zakończy odcinek Muru (zobacz „Punktacja Wielkiego Muru” na stronie 8), normalnie przeprowadź punktację.



Natychmiast otrzymujesz 3 PZ. Za każdym razem, gdy wymieniasz Prezenty możesz wymienić także Prezent o tej samej wartości, co Prezent Urzędnika i wykonać akcję.



Natychmiast otrzymujesz 4 PZ. Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Dekretu możesz usunąć o jednego Służącego mniej niż nakazano.



Poziom 3:

Na koniec gry zdobywasz 1 PZ za każde 3 PZ, które zdobyłeś w czasie gry. Otrzymujesz w ten sposób maksymalnie 10 dodatkowych PZ. Zdobądź punkty za ten Dekret przed rozpatrzeniem innych Dekretów poziomu 3. Weź pod uwagę także kolejność rozgrywania punktacji końcowej ze strony 14., zaznaczonej także na twojej Planszy Gracza.



Na koniec gry otrzymujesz 8 PZ.



Na koniec gry zdobywasz 2 dodatkowe PZ za każdy Jadeit, który posiadasz. Otrzymujesz w ten sposób maksymalnie 10 dodatkowych PZ.



Na koniec gry zdobywasz 2 dodatkowe PZ za każdego twojego Służącego, którego posiadasz na Dekretach, włączając Służącego na tym Dekrecie.



Na koniec gry zdobywasz 2 PZ za każdego twojego Służącego przy Nagrodzie za Port na twojej Planszy Gracza.

7. WIELKI KANAŁ



Wymień swój Prezent z Urzędnikiem od Handlu, wysyłając swoich Służących w podróż po Wielkim Kanale, aby sprzedawali towary ludziom spoza Pekinu. Przyniesie ci to różne rodzaje statych nagród.

Gdy wykonujesz tę akcję możesz wybrać A lub B:

A. (Opcjonalnie) Umieść jednego ze swoich Służących na swoim Statku ORAZ (opcjonalnie) porusz jeden ze swoich Statków o jedno pole do przodu na następnym wolnym polu Portu.



B. Usuń jednego ze swoich Służących z Puli Służących, aby umieścić dwóch innych swoich Służących z Puli Służących na jednym lub dwóch swoich Statkach.



Służący są dodawani na wolne miejsca na twoim Statku na Wielkim Kanale albo/i jednym lub dwóch twoich nowych Statkach. Każdy Statek musi zawierać co najmniej jednego twojego Służącego. Każdy gracz ma do dyspozycji trzy Statki, których może użyć wielokrotnie. Umieszczenie Statku na Kanale nie jest uważane za ruch.




Umieszczając nowy Statek na Wielkim Kanale musisz umieścić go w wolnym Porcie, to znaczy pierwszym wolnym, patrząc od lewej strony.

W grze dla czterech i pięciu graczy dostępne są dwie ścieżki Wielkiego Kanalu, które zaczynają się od dwóch Portów początkowych. Umieszczając nowy Statek, wybierz jedną z dwóch ścieżek i umieść swój Statek na pierwszym wolnym Porcie na tej ścieżce. Statek nigdy nie może być przeniesiony z jednej ścieżki na drugą.

Możesz poruszyć swój Statek tylko wtedy, gdy na Kanale znajduje się jakiś wolny Port. Poruszając swój Statek, pominię zajęte Porty i przesun się do pierwszego wolnego Portu. Statek, który poruszasz może być innym Statkiem, niż ten, do którego dokozyłeś swojego Służącego.

Możesz zdobyć nagrodę (wyczerpując Statek), jeżeli twój Statek zawiera trzech Służących i dotarł do Portu, z którego chcesz otrzymać nagrodę. Aby to zrobić weź jednego Służącego () ze swojego Statku i umieść go przy dostępnym polu Nagrody za Port na swojej Planszy Gracza, po czym natychmiast weź tę nagrodę. Odlóż swój Statek na miejsce przy swojej Planszy Gracza, a dwóch pozostałych Służących odlóż do swojej puli ogólnej.

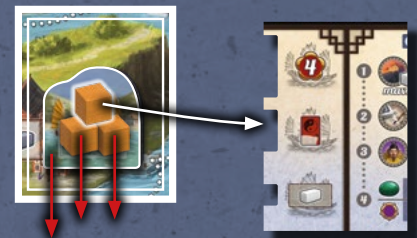
Dostępne nagrody:

- **Port 1:** Port startowy, brak nagrody.
- **Port 2:** Natychmiast zdobywasz 4 PZ. 
- **Port 3:** Natychmiast dobierz wierzchnią Kartę Prezentu ze stosu dobierania i dodaj ją na swoją rękę. Do końca gry możesz zagrywać o jedną Kartę Prezentu więcej. 
- **Port 4:** Natychmiast dodaj Podwójnego Służącego do swojej Puli Służących na swojej Planszy Gracza. Ten specjalny Służący staje się częścią twojej Puli Służących i możesz go użyć na wiele sposobów, jak wytłumaczono na stronie 13. 
- **Port 5:** Natychmiast otrzymujesz nagrodę, którą wybierzesz, tak jakbyś znajdował się w Porcie 2,3 lub 4, czyli: 4 PZ LUB dodatkową Kartę Prezentu LUB Podwójnego Służącego.

Aby otrzymać nagrodę, musisz posiadać stosowne wolne miejsce na swojej Planszy Gracza. Możesz tylko raz dobrać Podwójnego Służącego, dwa razy Kartę Prezentu oraz trzy razy możesz zdobyć 4 PZ.

Przykład: Marcin umieszcza dwóch Służących. Dodaje jednego Służącego na jeden ze swoich Statków w Porcie 2, po czym dodaje nowy Statek, który może umieścić na dwóch polach: w Porcie 1 na lewej ścieżce **A** albo w Porcie 3 na prawej ścieżce **B**. Decyduje się umieścić swój statek w Porcie 3 i kładzie na nim jednego ze swoich Służących.

W swojej następnej turze postanawia jeszcze raz wykonać tę akcję i dodaje jednego Służącego na swój Statek w Porcie 2. Następnie porusza ten właśnie Statek do Portu 5, przeskakując zajęte Porty 3 i 4. W Porcie 5 zdobywa jako nagrodę dodatkową Kartę Prezentu i natychmiast dodaje ją do swojej ręki. Przesuwa jednego ze swoich Służących ze swojego Statku na swoją Planszę Gracza, umieszczając go obok symbolu Karty Prezentu. Następnie usuwa swój Statek i pozostałych na nim Służących z Wielkiego Kanalu.



PODWÓJNY SŁUŻĄCY



Każdy gracz posiada na początku gry na swojej Planszy Gracza jednego dostępnego Podwójnego Służącego, którego można odblokować przy pomocy akcji Wielkiego Kanału. Gdy Podwójny Służący zostanie odblokowany, będzie traktowany jak każdy inny Służący. Jednak można go używać jako jednego lub dwóch Służących:

Zdobycie Podwójnego Służącego:

Za każdym razem, gdy możesz przenieść jednego Służącego ze swojej puli ogólnej do swojej Puli Służących, możesz wziąć Podwójnego Służącego.

Usuwanie Podwójnego Służącego ze swojej puli służących

Za każdym razem, gdy musisz usunąć dwóch Służących ze swojej Puli Służących do swojej puli ogólnej, możesz usunąć swojego Podwójnego Służącego zamiast dwóch Służących.

Wielki Mur i Wielki Kanał

Za każdym razem, gdy możesz umieścić jednego Służącego na

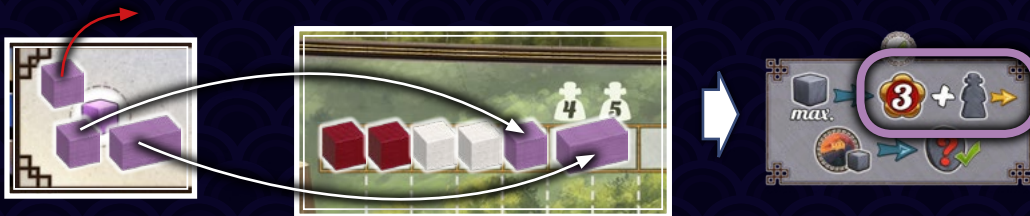
Wielkim Murze lub na Statku (Wielki Kanał), możesz umieścić swojego Podwójnego Służącego, zajmując dwa pola, tym samym licząc tak, jakby leżało tam dwóch Służących. Jeżeli możesz umieścić dwóch Służących na Wielkim Murze lub na Statku, możesz nawet umieścić jednego normalnego Służącego i swojego Podwójnego Służącego, co będzie się liczyć tak, jakby leżało tam trzech Służących.



Dekrety i nagrody za port

NIE MOŻESZ umieścić swojego Podwójnego Służącego na Dekrecie ani na polu za nagrodę Portu na swojej Planszy Gracza.

Przykład 1: Przemek wykonuje akcję Wielkiego Muru i usuwa jednego Służącego ze swojej Puli Służących, aby umieścić dwóch Służących na Murze. Wykorzystuje normalnego Służącego oraz swojego Podwójnego Służącego i dodaje ich na Mur, który został teraz zakończony. Ania i Jola mają już po dwóch Służących na Murze, jednak Przemek dokładając swojego Podwójnego Służącego powoduje, że jego Służący na Murze liczą się jako trzech, dzięki czemu to na jego korzyść rozgrywana jest Punktacja Wielkiego Muru.



Przykład 2: Jacek decyduje się usunąć swojego Podwójnego Służącego ze swojej Puli Służących, co liczy się jako usunięcie dwóch Służących, aby poruszyć swojego Podróżnika dwukrotnie. Otrzymuje dwa Żetony Podróży i ich nagrody. Umieszcza oba Żetony Podróży na swojej Planszy Gracza.



W swojej następnej akcji chce poruszyć się w górę na Torze Pałacu. Nie posiada Służących w swojej Puli Służących, więc decyduje się wymienić swoje dwa Żetony Podróży na jednego Służącego i dobiera swojego Podwójnego Służącego z puli ogólnej.



Następnie wykonuje akcję Pałacu Niebiańskiej Czystości, usuwając swojego Podwójnego Służącego z Puli Służących, aby poruszyć się o dwa pola w górę na Torze Pałacu i o jedno pole w górę na Torze Intryg.

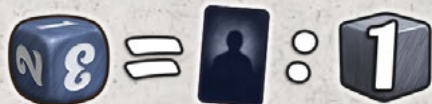


FAZA 3: FAZA NOCY



Faza Nocy rozpoczyna się, gdy wszystkim graczom skończą się Karty Prezentów w Fazie Dnia. Rozgrywa się ją w dwóch krokach:

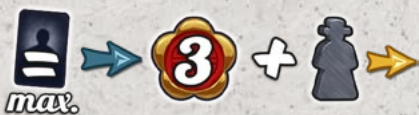
Krok 1: Sprawdzenie wartości na Kościach Przeznaczenia



Wszyscy gracze naraz sprawdzają, ile Kart Prezentów w ich stosach kart odrzuconych posiada te same wartości, które widnieją na Kościach Przeznaczenia.

Za każdą pasującą Kartę otrzymują jednego Służącego ze swojej puli ogólnej i umieszczają go w swojej Puli Służących. Jeżeli dwie Kości Przeznaczenia pokazują tę samą wartość, każda pasująca Karta dostarcza dwóch Służących.

Następnie gracz, który posiada największą liczbę pasujących Kart otrzymuje także 3 PZ i może przesunąć swojego Wysłannika o jedno pole w górę na Torze Pałacu w Pałacu Niebiańskiej Czystości. W wypadku remisu decyduje pozycja na Torze Intryg (zobacz Intrygi, strona 9.)



Przykład: Kości Przeznaczenia wskazują 3, 3 oraz 6. Kuba posiada Kartę Prezentu o wartości 6, Ania dwie Karty Prezentów o wartości 3, Jola nie ma żadnej pasującej karty, a Jacek ma jedną kartę o wartości 3 oraz dwie o wartości 6.



Kuba otrzymuje jednego Służącego, Ania otrzymuje czterech, Jola żadnego i Jacek czterech. Kuba oraz Ania remisują w ilości pasujących kart, jednak Kuba jest wyżej na Torze Intryg, więc to on otrzymuje 3 PZ i przesunął swojego Wysłannika o jedno pole w górę na Torze Pałacu Niebiańskiej Czystości.

Krok 2: Ruch wszystkich statków



Porusz wszystkie Statki na Wielkim Kanale o jedno pole do przodu, rozpoczynając od Statków, które są najdalej na Wielkim Kanale. Jeżeli posiadasz Statek zacumowany w Porcie 5 (ostatnie pole Wielkiego Kanalu) gubi on drogę na morzu: musisz odrzucić ten Statek i umieścić go obok swojej Planszy Gracza, a swoich Służących odrzucić do swojej puli ogólnej. Następnie wszyscy gracze, którzy posiadają zapełnione Statki na Wielkim Kanale mogą zdecydować się na zebranie nagród z Portów, w których znajdują się teraz ich Statki. Przeczytaj na stronie 12., w jaki sposób należy to zrobić i jakie nagrody można otrzymać.

Jeżeli był to Dzień czwarty następuje podliczenie punktacji na koniec gry. W innym przypadku witacie nadejście kolejnego Poranka!

KONIEC GRY



Po rozegraniu pełnych czterech Dni, przejdź do podliczenia punktacji końcowej w następującej kolejności:



Jeżeli na Wielkim Murze nadal znajdują się Służący, podlicz go jak zwykle (bez Nagród za Intrygi). Gracz z największą liczbą Służących na Wielkim Murze zdobywa 3 PZ i porusza swojego Wysłannika o jedno pole w górę na Torze Pałacu.

Uwaga: Może to spowodować, że gracz wejdzie do Pałacu Niebiańskiej Czystości, co pozwoli mu na wygranie gry!



Gracze otrzymują PZ za Dekrety 3. Poziomu, które posiadają. Sprawdź stronę 11, znajdują się tam szczegółowe informacje na temat wszystkich Dekretów.



Gracze otrzymują PZ zależne od kolejności, według której wkroczyli do Pałacu Niebiańskiej Czystości.



Gracze otrzymują 1/3/6/10/15 PZ za posiadanie 1/2/3/4/5 Jadeitów. Każdy dodatkowy Jadeit powyżej pięciu wart jest 2 PZ.

Gracze, którym nie udało się wkroczyć swoimi Wysłannikami do Pałacu Niebiańskiej Czystości po końcowym podliczeniu punktów, nie są w stanie wygrać gry. Ich dyski PZ są usuwane z Toru PZ.



Gracz posiadający najwięcej Punktów Zwycięstwa spośród pozostałych, którzy dotarli do Pałacu Niebiańskiej Czystości, zostaje ogłoszony głową najbardziej wpływowego chińskiego rodu i wygrywa grę. W przypadku remisu decyduje kolejność na Torze Intryg (jak do tej pory).

PORADY

1. Liczba Służących jest z góry określona – 12 Służących i 1 Podwójny Służący. Jeżeli w twojej puli ogólnej nie ma już żadnych Służących, nie będziesz mieć możliwości zdobycia następnych. Zbyt duża liczba Służących znajdujących się na Wielkim Murze, Dekretach lub na swoich Statkach może być kłopotliwa. Dobrze zaplanuj i staraj się odpowiednio balansować między swoim przychodem Służących, a inwestowaniem ich na planszy.
2. Podczas swojej pierwszej gry możesz mieć trudność ze zdobyciem odpowiedniej liczby Służących. Podstawowy dochód z każdej rundy to za mało, aby wykonać wszystkie akcje, które chciałbyś. To powoduje, że bardzo ważne stają się pewne „mechanizmy zdobywania Służących” znajdujące się w grze, takie jak: wymienianie dwóch Żetonów Podróży na jednego Służącego; zamiana pozycji na Torze Intryg na dwóch Służących; Żetony Podróży, które dają dodatkowych Służących; Karty, które przynoszą dodatkowych Służących; Dekrety, które ich zapewniają, a także zdobywanie kart, które wartościami odpowiadają Kościom Przeznaczenia.
3. Oczywiście można wygrać bez posiadania Podwójnego Służącego, jednak nie należy go lekceważyć. Spróbuj go zdobyć, a samemu przekonasz się, że było warto...



WARIANT ZAAWANSOWANY

Po rozegraniu paru partii w Gùgōng zapewne będziecie chcieli odrobinę podnieść sobie poprzeczkę. Aby to zrobić, zmieńcie sposób przygotowania gry: stwórzcie jeden stos z Kart Presentów z symbolem , symbolem  oraz wszystkich nieużytych Kart Presentów innych graczy. Przetasujcie stos

i umieście go obok Planszy Gry jako zakryty stos dobierania. Dobierzcie siedem wierzchnich kart i umieście je w sposób losowy na siedmiu lokacjach z miejscami na Karty Presentów na Planszy Gry.

WARIANT SOLO




Solo-Automa pozwala pojedynczemu graczowi na rozegranie partii Gùgōnga przeciwko SI (nazwijmy ją „Meng”), przy użyciu talii Kart Automy i paru zmian w mechanice rozgrywki. Zasady te zostały opracowane w taki sposób, aby symulować podobny poziom interakcji między graczami oraz trudność gry, jak przy normalnej rozgrywce (na paru poziomach), bez dodatkowego skomplikowania zasad oraz potrzeby uciążliwego prowadzenia gry przez gracza.

Meng będzie grał zazwyczaj tak, jak zwykły gracz, z paroma wyjątkami. Jako mistrz poruszania się w pałacowym gąszczu jego prezenty zawsze mogą być

wymienione za wszystkie akcje, niezależnie od wskazanej wartości. Dodatkowo, jego zaprawieni w pałacowym życiu Służący, będą czekać na koniec Dnia na wykonanie planu, co skutkuje dodaniem fazy „Zmierzchu”, gdzie będzie dokonywać dodatkowych posunięć (pozwala to Mengowi w pełni wykorzystać swoich Służących bez potrzeby dogłębnego planowania). Na koniec – Meng został wezwany przez samego Cesarza, aby przypilnować jednego z Urzędników, a zatem będzie skupiał swoje akcje na jednym konkretnym typie akcji tego Urzędnika.


PRZYGOTOWANIE GRY

Plansza Gry powinna zostać przygotowana tak, jak przy normalnej rozgrywce dwuosobowej, z następującymi zmianami:

- Przetasuj siedem Kart Prezentów z symbolem  i losowo wybierz jedną. Zapamiętaj wartość wybranej karty i umieść siedem Kart Prezentów na Planszy Gry, a następnie umieść Podwójnego Służącego należącego do Menga obok karty, którą wybrałeś. Podczas całej rozgrywki Meng będzie skupiał się na tej akcji. Po rozegraniu paru partii solo możesz samemu wybrać kartę, na której będzie skupiał się Meng.
- Używaj jedynie podstawowych Żetonów Podróży, nie używaj Bonusowych Żetonów Podróży.
- Wybierz dwa zestawy kart, przy pomocy których będziesz grać podczas tej rozgrywki. Masz trzy opcje:

Człowiek	Meng
Karty Gracza 4 	Karty Gracza 5 
Karty Gracza 2 	Karty Gracza 3 
Karty Gracza 1 	Karty Gracza 2 

- Przetasuj karty Menga i umieść je jako zakryte obok jego Planszy Gracza.
- Przetasuj talię Automy i umieść ją obok Planszy Gracza Menga. Te karty będą określać, gdzie Meng będzie wymieniał się Prezentami podczas każdej tury.

- Poziom prosty – użyj tylko jednej z dwóch Specjalnych Karty Automy (10 w sumie).
- Poziom normalny – użyj wszystkich Kart Automy (11 w sumie).
- Poziom trudny – użyj wszystkich Kart Automy i pozwól Mengowi rozpocząć grę z piątą losową Kartą Prezentu z symbolem .



Specjalna Karta Automy

Używaj Służących w trzecim kolorze (neutralnych) do zaznaczania Nagród z Portów Menga. Jeżeli Meng rozpoczyna grę z piątą Kartą Prezentu, zaznacz to przy pomocy neutralnego Służącego na jego Planszy Gracza w odpowiednim polu Nagród Portu.

Meng rozpoczyna rozgrywkę zawsze jako drugi gracz.

ROZGRYWKA



Faza Poranka

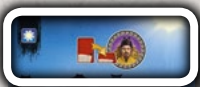
Faza Poranka przebiega bez zmian. Meng otrzyma Znacznik Pierwszego Gracza, jeżeli posiada Medal Następnego Pierwszego Gracza, otrzyma także wszystkie nagrody z Dekretów, które zdobył (zobacz poniżej) i otrzyma Służących według normalnych reguł.



Faza Dnia

W czasie Fazy Dnia, jeżeli Meng posiada jeszcze Karty Prezentów, wykona swoją turę, podejmując następujące kroki:

- Odkryj wierzchnią kartę z talii Automy i jego wierzchnią Kartę Prezentu. Górna część Karty Automy zawiera informację, z którym Urzędnikiem (lokacją) Meng będzie wymieniał swoją Kartę Prezentu. Dolną część Karty Automy można na razie zignorować.
- Wymień odkrytą Kartę Prezentu z kartą w lokacji, wskazaną przez Kartę Automy, odrzucając wziętą przez Menga Kartę Prezentu na jego stos kart odrzuconych na jego Planszy Gracza, tak jak w czasie normalnej rozgrywki. **Wartości na kartach nie mają znaczenia.** Meng wykona akcję z Kart oraz akcję lokacji niezależnie od wszystkiego, nie musi odrzucać dodatkowych Służących ani dodatkowych Kart Prezentów, aby to zrobić.
- Meng wykona akcję z zagranej Karty Prezentu lub otrzyma bonusowych Służących, jak wskazano, jeżeli może (zobacz „Akcje z kart i lokacji” poniżej). Jeżeli karta zawiera akcję „wymiany kart” nie stosuj jej, w zamian za to Meng otrzymuje 1 PZ.



- Następnie Meng wykona akcję z lokacji, w której położył swoją Kartę Prezentu, jeżeli jest w stanie (zobacz „Akcje kart i lokacji” poniżej).
- Umieść zagrane Karty Automy na stosie kart odrzuconych tego Dnia. Za każdym razem, gdy Meng ma dociągnąć kartę, a talia Automy jest pusta, przetasuj stos kart odrzuconych z poprzedniego Dnia. Karty Automy odrzucone w czasie bieżącego Dnia trzymaj w stosie, aby użyć ich w czasie Fazy Zmierzchu.

Faza Dnia kończy się, gdy wszystkim graczom skończą się Karty Prezentów.



Faza Zmierzchu

Zanim nastąpi Faza Nocy, Służący Menga otrzymują dodatkową możliwość na wykonanie jego planów, wykonując akcje w czasie Fazy Zmierzchu. Wykonaj następujące kroki:

- Odwróć stos kart odrzuconych Kart Automy z tego dnia tak, aby karty były zakryte.
- Odkrywaj po kolei każdą Kartę Automy ze stosu i wykonuj dolną akcję (akcję Zmierzchu), przy założeniu, że Meng posiada jeszcze na tyłu Służących (lub Żetony Podróży, które może wymienić na Służących). Akcje z Fazy Zmierzchu zazwyczaj „ulepszają” Fazę Dnia Menga, pozwalając mu zagrać opcję B danej akcji lub pozwalają mu na darmową akcję Podróży. Jeżeli Meng otrzyma w czasie tej fazy dodatkową Kartę Prezentu, należy odłożyć ją na jego stos kart odrzuconych.

Jeżeli Meng nie posiada dostatecznej ilości Służących lub/i Żetonów Podróży, aby wykonać akcję Zmierzchu z Karty Automy, przechodzi do następnej karty, aż do momentu, w którym użyje wszystkich kart z danego Dnia. Umieść Karty Automy z danego Dnia na stos kart odrzuconych, razem z użytymi kartami z poprzednich Dni. Będzie można je przetasować, jeżeli zajdzie taka potrzeba.



Faza Nocy

Podczas Fazy Nocy nagród pasujące Karty Prezentów, które zgadzają się z Kośćmi Przeznaczenia i porusz o jedno pole Statki, tak jak normalnie, z jednym wyjątkiem: nie zliczasz pasujących kart Menga jak zazwyczaj. Niezależnie od liczby faktycznie pasujących Kart, karty ze stosu kart odrzuconych Menga liczą się jako posiadające

określoną liczbę pasujących Kart Prezentów: podczas Dnia 1 – jedną, podczas Dnia 2 – dwie, podczas Dnia 3 – trzy i podczas Dnia 4 – cztery.

Te wartości określają liczbę Służących Menga, których zdobędzie w tej Fazie, a także używane są przy rozstrzygnięciu liczby pasujących Kart na Kościach Przeznaczenia.

AKCJE Z KART I LOKACJI

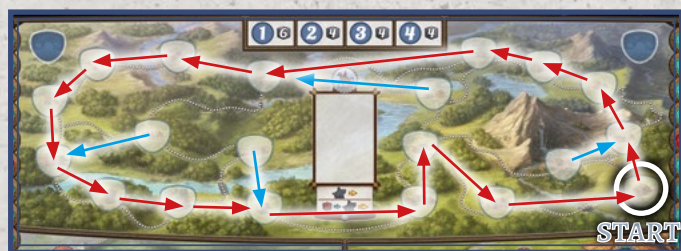
Akcje Menga określone są przez Karty Prezentów oraz Karty Automy, które on losowo dobiera. Meng wykona zarówno akcję z Karty Prezentu (o ile jakaś się tam znajduje), jak i lokacji, jeżeli jest w stanie je wykonać. W lokacji, w której istnieją dwie możliwości wyboru akcji, Meng wykona zawsze prostszą akcję („A”), ale „ulepszy” swój wybór podczas Fazy Zmierzchu (zobacz poprzednią stronę). Wykonuje akcje według następującego schematu:

PODRÓŻ

Faza Dnia: Meng poruszy swojego Podróżnika raz, zbierze Żeton Podróży i otrzyma jego nagrodę.



Zacznie od umieszczenia swojego Podróżnika w dolnym prawym rogu pola mapy i będzie poruszał się w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara po obrzeżu mapy (czerwone strzałki). W rzadkim przypadku, gdyby wszystkie żetony zostały wzięte, Meng poruszy się na najbliższe pole z żetonem, po czym powróci do ruchu według normalnego porządku w następnym dniu (niebieskie strzałki).



Faza Zmierzchu: Usuń dwóch Służących z Puli Służących Menga, aby poruszyć jego Podróżnika o jedno dodatkowe pole. Zdobywa on nagrodę z Żetonu Podróży i odkłada żeton na swoją Planszę Gracza.

Żetony Podróży

Większość Żetonów Podróży przyniesie Mengowi ich normalne nagrody. Meng otrzyma Służących i Punkty Zwycięstwa, poruszy swojego Wysłannika lub Znacznik Intryg, doda Służących na Statek lub Wielki Mur. Może także usuwać Służących, aby zdobyć Jadeit według zwyczajnych reguł.

Wyjątkowe sytuacje

Jeżeli Meng zbierze Żeton Podróży, który pozwala na dobranie odrzuconej Karty Prezentu, dobiera on wierzchnią kartę ze swojego stosu i dodaje ją do możliwych do zagrania Kart Prezentu na ten Dzień. Jeżeli zdarzy się to w Fazie Zmierzchu nie dobiera karty, ale **otrzymuje w zamian 1 PZ**.

Jeżeli Meng zbierze Żeton, który pozwala na odrzucenie Karty Prezentu, aby otrzymać Jadeit, odrzuca on wierzchnią kartę swoich Kart Prezentów i (niezależnie, czy karta posiada wartość 7+, czy nie) dobiera Jadeit. Jeżeli zdarzy się to w Fazie Zmierzchu, Meng nie dobiera Jadeitu, ale **otrzymuje w zamian 1 PZ**.

Jeżeli Meng dobierze Żeton pozwalający na wymianę kart, nie robi tego, ale **otrzymuje w zamian 1 PZ**.

Uwaga: NIE UŻYWAJ bonusowych Żetonów Podróży podczas wariantu solo.

Wymiana Żetonów Podróży

Za każdym razem, gdy Meng nie posiada odpowiedniej liczby Służących, aby

wykonać akcję „B”, musi wymienić Żetony Podróży, jeżeli pozwoli mu to na wykonanie akcji. Należy to wykonać zarówno w czasie Fazy Dnia, jak i w Fazie Zmierzchu. Jeżeli w jakimkolwiek momencie jest w stanie wymienić Żetony Podróży na Jadeit, musi to natychmiast zrobić.

WIELKI MUR

Faza Dnia: Meng dokłada na Mur jednego Służącego, jeżeli to możliwe.

Faza Zmierzchu: Jeżeli Meng posiada co najmniej dwóch Służących w swojej Puli Służących, usuwa jednego ze swoich Służących z Puli Służących, a drugiego umieszcza na Wielkim Murze. Zauważ, że może to spowodować punktację Wielkiego Muru, a także może dodać jednego Służącego, nawet jeżeli punktacja przed chwilą się odbyła.

Punktacja Wielkiego Muru

Podczas punktacji Wielkiego Muru Meng wybierze Nagrodę za Intrygi, aby otrzymać jeden Jadeit (jeżeli jego Żeton Intryg znajduje się co najmniej na siódmym polu Toru Intryg) lub pojedynczego Służącego (jeżeli jego Żeton Intryg znajduje się co najmniej na pierwszym polu Toru Intryg, ale nie na siódmym, i w jego puli ogólnej znajduje się jeszcze jakiś Służący).

JADEIT

Faza Dnia: Meng usuwa Służącego ze swojej Puli Służących, aby kupić najtańszy dostępny Jadeit (pod warunkiem, że posiada tylu Służących).

Faza Zmierzchu: Karty Automy, które pozwalają Mengowi na skorzystanie z akcji lokacji Jadeitu w Fazie Dnia, zamiast tego pozwalają Mengowi w Fazie Zmierzchu na wykonanie Podróży o jedno pole.

INTRYG

Faza Dnia: Meng porusza swój Żeton Intryg o jedno pole do przodu na Torze Intryg i – jeżeli to możliwe – otrzymuje Medal Następnego Pierwszego Gracza.

Faza Zmierzchu: Meng usuwa jednego Służącego ze swojej Puli Służących, aby poruszyć swój Żeton Intryg o dwa dodatkowe pola na Torze Intryg.

PAŁAC NIEBIAŃSKIEJ CZYSTOŚCI

Faza Dnia: Meng porusza swojego Wysłannika o jedno pole w górę na Torze Pałacu (lub otrzymuje 1 PZ, jeżeli Wysłannik wkroczył już do Pałacu).

Faza Zmierzchu: Meng usuwa dwóch Służących ze swojej Puli Służących, aby poruszyć swojego Wysłannika o dodatkowe pole w górę na Torze Pałacu oraz porusza swój Znacznik Intryg o jedno pole w górę na Torze Intryg.

DEKRETY



Faza Dnia: Meng używa swoich Służących, aby zdobyć Dekret za jego normalny koszt. Wybierze jeden według następujących reguł:

- Wybierając akcję Dekretu podczas konkretnego Dnia, Meng będzie starał się zdobyć ten Dekret, który posiada ten sam poziom, co Dzień. Będzie starał się zdobyć Dekret poziomu 3 w czasie Dnia trzeciego i czwartego.
- Dokonując wyboru między dwoma dostępnymi Dekretami tego samego poziomu, zawsze wybierze tańszy, jeżeli ludzki gracz zajmuje ten drugi. Jeżeli oba są niezajęte, wybierze dolny.
- Jeżeli Menga nie stać na zakup Dekretu, który odpowiada konkretnemu Dniowi, lub jeżeli już go posiada, spróbuje zdobyć Dekrety niższego poziomu (spełniające te same kryteria), a w następnej kolejności spróbuje kupić Dekrety wyższego poziomu (spełniające te same kryteria), jeżeli Dekrety niższego poziomu nie są dostępne. Tak długo, jak długo istnieje możliwość zdobycia Dekretu, Meng będzie próbował to zrobić.

Meng natychmiast zdobywa punkty za Dekrety poziomu 1 i 2, a także zdobywa ich bonusy, z zastrzeżeniem:



Dekret poziomu 1, który pozwala wymieniać Prezenty, nie przyniesie Mengowi normalnego bonusu, ale będzie on zamiast tego zdobywał 1 PZ w każdej Fazie Poranka (podczas kroku 4).



Dekret poziomu 2, który zmniejsza koszt Podróży, będzie wpływał na akcje z Fazy Zmierzchu, zmniejszając właśnie wtedy koszt Podróży o jeden.



Faza Zmierzchu: Karty Automy, które używają lokacji Dekretów w Fazie Dnia, pozwalają Mengowi w Fazie Zmierzchu na wykonanie 1 darmowej Podróży.

WIELKI KANAŁ



Faza Dnia: Jeżeli to możliwe Meng dokłada jednego Służącego na istniejący Statek albo zaczyna nowy Statek, jeżeli nie mógł dołożyć Służącego. Meng nie będzie poruszał swoich Statków, będą się one poruszać dopiero w Fazie Nocy.



Faza Zmierzchu: Jeżeli Meng posiada co najmniej dwóch Służących w swojej Puli Służących, usuwa jednego ze swojej puli i dodaje innego Służącego na swój Statek (lub rozpoczyna nowy Statek).

Nagrody za Port

Meng automatycznie zdobędzie nagrodę, gdy będzie posiadał trzech Służących na Statku (w którejkolwiek Fazie), niezależnie od Portu, w którym aktualnie się znajduje. Za pierwszą i drugą nagrodę Meng zawsze zdobędzie dodatkową Kartę Prezentu (lub tylko za pierwszym razem, jeżeli Meng rozpoczął grę z dodatkową piątą Kartą Prezentu) i 4 PZ ZA KAŻDĄ następną nagrodę (bez limitu). Jego Służący są odrzucani z powrotem do jego puli ogólnej. Umieszczaj Służących w trzecim kolorze na Planszy Gracza Menga, aby zaznaczyć ilość zdobytych nagród za Port.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Punktacja końcowa przebiega w taki sam sposób, jak w grze standardowej, z jednym wyjątkiem: jeżeli Meng nie wkroczył do Pałacu Niebiańskiej Czystości nie otrzyma żadnych punktów za Pałac, ale będzie mógł wygrać grę.

AUTORZY

PROJEKT GRY: Andreas Steding - ZASADY SOŁO: Steve Schleppehorst - PRODUKCJA GRY: Rudy Seuntjens, Seb Van Deun, Rafaël Theunis - GRAFIKA: Andreas Resch
KIEROWNIK PRODUKCJI: Rudy Seuntjens OPIEKA ARTYSTYCZNA I INSTRUKCJA: Rafaël Theunis - PROOFREADING: Oliver Grant, Ori Avtalion, Dave Moser, Dennis Laumen,
François Landry Corbin WERSJA POLSKA: TŁUMACZENIE: Jacek Lendzioszek - SKŁAD: Przemysław Kasztelaniec - KOREKTA: Anna Mann - REDAKCJA: Jacek Lendzioszek, Anna Mann

18 Dziękujemy niezliczonym graczom, którzy testowali grę i pomogli stworzyć z niej wspaniałe dzieło, którym się stała.

SPECJALNE KARTY AUTOMY

Przed rozpoczęciem gry Cesarz wezwał na prywatne przesłuchanie Menga i nakazał mu pomóc jednemu z losowo wybranych Urzędników (lokacji).

Meng posiada dwie Karty Automy, które pozwalają mu specjalnie skupić się na jednej lokacji w grze. Lokacja, na której będzie skupiał się Meng, zaznaczana jest podczas przygotowania rozgrywki Podwójnym Służącym.

Uwaga: Meng nie będzie używał swojego Podwójnego Służącego tak jak inni gracze, ale Specjalna Karta Automy pozwoli mu nadrobić tę stratę.



Faza Dnia: Kiedy dobrana zostanie Specjalna Karta Automy, wymień Kartę Prezentu z lokacją wskazaną przez Podwójnego Służącego Menga, tak jak normalnie.

Jednak wykonując akcję z Karty oraz akcję lokacji, Meng zawsze wybierze opcję „B”, bez płacenia normalnego kosztu, ale przy użyciu swoich Służących z puli ogólnej (o ile to możliwe). Rezultatem akcji może być:

- Podróż:** Podróżnik Menga porusza się za darmo o dwa pola.
- Wielki Mur:** Meng umieszcza dwóch Służących ze swojej puli ogólnej na Wielkim Murze (bez usuwania innych Służących ze swojej Puli Służących). Jeżeli w puli ogólnej nie ma tylu Służących, zamiast tego użyje Służących ze swojej Puli Służących.
- Jadeit:** Meng weźmie najtańszy dostępny Jadeit (bez usuwania swoich Służących).
- Intrygi:** Meng porusza swój Znacznik Intrygu o trzy pola w górę (bez usuwania swoich Służących).
- Pałac Niebiańskiej Czystości:** Meng porusza swojego Wysłannika o dwa pola w górę na Torze Pałacu i porusza swój Znacznik Intrygu o jedno pole na Torze Intrygu (bez usuwania swoich Służących).
- Dekrety:** Meng wybiera Dekret jak normalnie (patrz akcja Dekretów) i umieszcza jednego Służącego ze swojej puli ogólnej na tym Dekrecie. Jeżeli jego pula ogólna jest pusta, Meng używa Służącego ze swojej Puli Służących.
- Wielki Kanał:** Meng umieszcza dwóch Służących ze swojej puli ogólnej na istniejącym Statku, jeżeli to możliwe, lub rozpoczyna nowy Statek, jeżeli położenie Służącego nie jest możliwe. Jeżeli w jego puli ogólnej nie ma dostatecznej liczby Służących, używa Służących z Puli Służących.



Faza Zmierzchu: W Fazie Zmierzchu Specjalna Karta Automy pozwala Mengowi na wykonanie darmowej Podróży o jedno pole.



Wydawca, dystrybutor i importer na terenie Polski

Games Factory

ul. Kąciak 2/4

30-549 Kraków

www.gamesfactory.pl



OSTRZEŻENIE!

Przeznaczone dla dzieci powyżej 3 roku życia. Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo zadławienia.



KORZYŚCI KART NAGRÓD

1 Natychmiast dodaj jednego Służącego do swojej Puli Służących (ze swojej puli ogólnej).

2 Natychmiast dodaj dwóch Służących do swojej Puli Służących (ze swojej puli ogólnej).



Podmień jedną ze swoich kart (kartę z ręki lub kartę w stosie kart odrzuconych) z jedną z kart znajdujących się na Planszy Gry. Jeżeli podmieniłeś kartę z ręki, weź nową kartę na rękę. Jeżeli podmieniłeś kartę ze stosu kart odrzuconych, nową kartę umieść w stosie kart odrzuconych.

KORZYŚCI KART INTRYG

1 Cofnij swój Znacznik Intryg o jedno pole i dołóż 1 Służącego do swojej Puli Służących.

3 Cofnij swój Znacznik Intryg o trzy pola i dołóż 2 Służących do swojej Puli Służących.

5 Cofnij swój Znacznik Intryg o pięć pól i wybierz jedną z Kości Przeznaczenia, po czym obróć ją na wybraną przez siebie stronę. Może zdarzyć się, że ta sama Kość zostanie obrócona przez więcej niż jednego gracza podczas tej samej akcji Nagród za Intrygi.

7 Cofnij swój Znacznik Intryg o siedem pól, aby otrzymać jeden Jadeit z puli ogólnej.

LISTA DEKRETÓW

Poziom 1:



Natychmiast zdobywasz 2 PZ. W każdej Fазie Poranka możesz poruszyć swój Znacznik Intryg o dwa pola do przodu na Torze Intryg.



Natychmiast zdobywasz 2 PZ. W każdej Fазie Poranka możesz umieścić jednego Służącego ze swojej puli ogólnej na jednym ze swoich Statków (lub umieścić nowy Statek i dodać do niego Służącego, stosując normalne zasady dla tej akcji). Jeżeli to jest trzeci Służący na tym Statku, możesz natychmiast otrzymać Nagrodę z Portu za ten Statek.



Natychmiast zdobywasz 3 PZ. W każdej Fазie Poranka możesz dodać 1 Służącego ze swojej puli ogólnej do swojej Puli Służących.



Natychmiast zdobywasz 3 PZ. W każdej Fазie Poranka możesz poruszyć swojego Wysłannika o jedno pole w górę na Torze Pałacu. Jeżeli twój Wysłannik wkroczył już do Pałacu, zamiast tego otrzymujesz 1 PZ.



Natychmiast zdobywasz 3 PZ. W każdej Fазie Poranka wymień kartę z ręki z Kartą Prezentu na Planszy Gry. Pamiętaj, że następuje to PO rzucie Kośćmi Przeznaczenia.

Poziom 2:



Natychmiast otrzymujesz 2 PZ. Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Podróży i wybierasz dwukrotnie poruszenie swojego Podróżnika, możesz usunąć o jednego Służącego mniej, aby to zrobić.



Natychmiast otrzymujesz 2 PZ. Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Jadeitu możesz usunąć o jednego Służącego mniej niż nakazano. Ten bonus nie działa w wypadku otrzymywania Jadeitu z innych lokacji niż pole Jadeitu, w których można go zdobyć.



Natychmiast otrzymujesz 3 PZ. Za każdy razem, gdy wykonujesz akcję Wielkiego Muru możesz umieścić na Murze dodatkowego Służącego ze swojej puli ogólnej. Jeżeli to zakończy odcinek Muru (zobacz „Punkcja Wielkiego Muru” na stronie 8), normalnie przeprowadź punktację.



Natychmiast otrzymujesz 3 PZ. Za każdym razem, gdy wymieniasz Prezenty możesz wymienić także Prezent o tej samej wartości, co Prezent Urzędnika i wykonać akcję.



Natychmiast otrzymujesz 4 PZ. Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Dekretu możesz usunąć o jednego Służącego mniej niż nakazano.



Na koniec gry zdobywasz 1 PZ za każde 3 PZ, które zdobyłeś w czasie gry. Otrzymujesz w ten sposób maksymalnie 10 dodatkowych PZ. Zdobądź punkty za ten Dekret przed rozpatrzeniem innych Dekretów poziomu 3. Weź pod uwagę także kolejność rozgrywania punktacji końcowej ze strony 14., zaznaczonej także na twojej Planszy Gracza.



Na koniec gry otrzymujesz 8 PZ.



Na koniec gry zdobywasz 2 dodatkowe PZ za każdy Jadeit, który posiadasz. Otrzymujesz w ten sposób maksymalnie 10 dodatkowych PZ.








Na koniec gry zdobywasz 2 dodatkowe PZ za każdego twojego Służącego, którego posiadasz na Dekretach, włączając Służącego na tym Dekrecie.



Na koniec gry zdobywasz 2 PZ za każdego twojego Służącego przy Nagrodzie za Port na twojej Planszy Gracza.

AKCJE LOKACJI




-  Odrzuć określoną liczbę Służących ze swojej Puli Służących na twojej Planszy Gracza do swojej puli ogólnej.
-  Przenieś odpowiednią liczbę Służących ze swojej Puli Służących na twojej Planszy Gracza do odpowiedniego miejsca na twojej Planszy Gry lub na twój Statek.
-  Poświęć jednego Służącego ze swojego Statku, przenosząc go w odpowiednie miejsce na twojej Planszy Gracza, gdzie zostanie do końca gry.
-  Natychmiast zdobądź określoną liczbę PZ (przesuwając swój Znacznik PZ na Torze PZ).
-  Zdobądź określoną liczbę PZ Na koniec gry (zobacz „Koniec Gry” na stronie 14).

LISTA ŻETONÓW PODRÓŻY

-  Otrzymaj jednego Służącego i umieść go w swojej Puli Służących.
-  Otrzymaj dwóch Służących i umieść ich w swojej Puli Służących.
-  Porusz swojego Wysłannika na Torze Pałacu o jedno pole w górę.
-  Porusz swój Znacznik Intryg na Torze Intryg o jedno pole w górę.
-  Odrzuć z ręki Kartę Prezentu o wartości 7 albo wyżej na swój stos kart odrzuconych i otrzymaj jeden Jadeit z puli ogólnej.
-  Otrzymaj 2 PZ.
-  Wymień jedną Kartę z ręki lub stosu kart odrzuconych z kartą z Planszy Gry. Jeżeli użyłeś Karty ze stosu kart odrzuconych, umieść nową kartę również w swoim stosie kart odrzuconych.
-  Weź jedną ze swoich odrzuconych Kart Prezentów z powrotem na swoją rękę.
-  Weź jednego Służącego ze swojej puli ogólnej i umieść go na jednym ze swoich Statków na Wielkim Kanale (lub umieść nowy Statek i dodaj Służącego, tak jak według normalnych reguł dotyczących tej akcji). Jeżeli jest to trzeci Służący na twoim Statku, możesz natychmiast otrzymać nagrodę Portu.
-  Umieść jednego Służącego ze swojej puli ogólnej na Wielkim Murze. Jeżeli to zapełnia Wielki Mur, podlicz punkty tak jak zawsze (zobacz „Punktacja Wielkiego Muru” w następnej części).
-  Odłóż trzech Służących ze swojej Puli Służących do swojej puli ogólnej i otrzymaj w zamian jeden Jadeit.
-  Gdy wymieniasz Żetony Podróży na Służących, PZ lub Jadeity, ten Żeton Podróży liczy się jako dwa żetony. **Ważne: Ten żeton trzymaj na swojej Planszy Gracza symbolem do góry, aż do momentu, w którym go wymienisz.**

BONUSOWE ŻETONY PODRÓŻY

W pudełku możecie znaleźć Bonusowe Żetony Podróży, które służą do zaawansowanej rozgrywki. Dodajcie je do gry, gdy rozegracie już parę partii w Gùgōng.

-  Umieść ten Żeton Podróży i jednego Służącego ze swojej Puli Służących obok swojej Planszy Gracza. Do końca tej Fazy Dnia wszystkie Karty Prezentów, które zagrasz mają wartość +1. Na koniec Fazy Dnia umieść ten Żeton (zakryty) nad swoją Planszą Gracza jak zwykle i przenieś swojego Służącego do puli ogólnej.
-  Umieść ten Żeton Podróży i jednego Służącego ze swojej Puli Służących obok dowolnego wybranego przez ciebie pola akcji. Przez resztę tej Fazy Dnia za każdym razem, gdy dowolny inny gracz wykona tę akcję, tracisz on 1 PZ, a ty otrzymujesz 1 PZ. Na koniec Fazy Dnia umieść ten Żeton (zakryty) nad swoją Planszą Gracza jak zwykle i przenieś swojego Służącego do puli ogólnej.
-  Umieść ten Żeton Podróży i jednego Służącego ze swojej Puli Służących obok dowolnego wybranego przez ciebie pola akcji. Przez resztę tej Fazy Dnia za każdym razem, gdy dowolny inny gracz wykona tę akcję, możesz za nim „podążyć” i także ją wykonać. Na koniec Fazy Dnia umieść ten Żeton (zakryty) nad swoją Planszą Gracza jak zwykle i przenieś swojego Służącego do puli ogólnej.

Należy zwrócić uwagę, że gdy Bonusowe Żetony nie są umieszczone na Planszy Gracza, tak jak normalne żetony, NIE MOŻNA wymienić ich na Nagrody Podróży, nie liczą się także do limitu posiadanych Żetonów Podróży.