

ZHANGUO

戰國

Wprowadzenie

Pomiędzy 230 a 221 r. p.n.e. ambitny i bardzo młody król Qin, Ying Zheng zjednoczył Chiny, przyłączając Walczące Królestwa (Zhan Guo) do swojego Imperium.

Akcja gry rozpoczyna się zaraz po tym podboju. Król nazwał się Cesarzem, ale podbite terytoria nie stanowiły jeszcze Cesarstwa. Ludność zamieszkująca dopiero co przyłączone Walczące Królestwa nadal silnie się identyfikowała ze swoimi królestwami jako niepodległymi państwami, które mają swoją własną tradycję i prawa. Bardzo nie chcieli ich utracić.

Aby uniknąć politycznego chaosu Cesarz zreformował starą feudalną administrację i podzielił imperium na kilka prowincji, osobiście mianując ich Zarządców.

Następnie zdecydował, że elementy kultury, które jednoczą te społeczeństwa muszą zostać ujednolicone. Wewnętrzne decyzje nie były jedynymi elementami, które miały zjednoczyć naród.

Imperium mogło wstrząsnąć znajdujące się na Północy zagrożenie jakim byli barbarzyńcy Hsiung-nu i Cesarz wiedział, że jedynym sposobem na ich powstrzymanie jest wybudowanie najbardziej ambitnej budowli w ludzkiej historii: Wielkiego Muru Chińskiego.

W ZhanGuo zostało Ci przydzielone trudne zadanie, jakim jest przyczynienie się do procesu zjednoczenia Imperium, aby w końcu uczynić Walczące Królestwa jego nierozdzielalną częścią.

W każdej z 5 rund gry, staraj się jak najlepiej wykorzystać otrzymane karty. Możesz zagrywać każdą kartę zarówno na swoją planszę gracza, aby zwiększyć swoje osobiste wpływy lub na planszę główną, aby werbować siłę roboczą, budować pałace, jakich życzy sobie Cesarz, przemieszczać urzędników, wprowadzać na urząd zarządców i pomagać w budowie Wielkiego Muru. Kto będzie miał największy wkład w zjednoczenie Imperium, zostanie zwycięzcą.

Zawartość

Przed 1 grą należy usunąć wszystkie żetony z wyprasek.

- 1) 1 Plansza główna
- 2) 4 plansze graczy do złożenia

- 3) 120 kart (po 40 w kolorach: kremowym, pomarańczowym, brązowym)



- 4) 40 żetonów Pracowników



- 5) 6 żetonów Muru



- 6) 12 żetonów Zadań



- 7) 1 znacznik rundy



- 8) 32 Zarządców (po 8 w 4 kolorach graczy)



- 9) 20 Murów (po 5 w kolorach graczy)



- 10) 24 Pałace (po 6 w kolorach graczy)



- 11) 32 Dyski (po 8 w kolorach graczy)



- 12) 20 znaczników Zamieszek (czarne kostki)



- 13) 60 Urzędników: 20 szarych, 20 czerwonych i 20 białych kostek



- 14) 4 żetony Punktów 100/200 (po 1 w kolorach graczy)



- 15) 39 znaczników Zjednoczenia w kolorach: kremowym, pomarańczowym i brązowym (w każdym kolorze po 12 sztuk o wartości 1 i 1 sztuka o wartości 3)



Na rysunku znajduje się początkowe rozstawienie elementów dla 4 graczy.

Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, nieużywane elementy należy odłożyć do pudełka.

1. Plansza

- Planszę należy rozłożyć na środku stołu. Jest ona podzielona na kilka Obszarów: Nagrody, Zadania, Dwór, Regiony, Mury:

- Regiony: w grze występuje 5 Regionów oznaczonych symbolami,

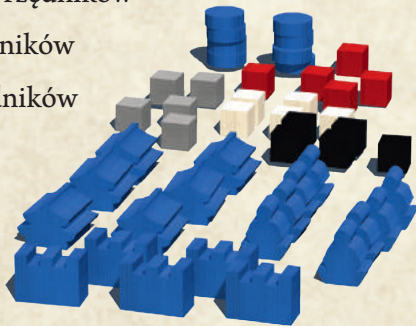
- Mury: Są 3 obszary Murów oznaczone różnymi symbolami. Każdy obszar Murów składa się z 2 sekcji.



2. Zasoby gracza

- Każdy Gracz wybiera kolor (Niebieski, Czerwony, Fioletowy lub Żółty) i otrzymuje w swoim kolorze:

- 5 znaczników Zamieszek
- 5 czerwonych Urzędników
- 5 białych Urzędników
- 5 szarych Urzędników
- 8 dysków
- 8 Zarządców
- 6 Pałaców
- 5 Murów



3. Karty

- Karty należy podzielić na 3 talie wg koloru rewersu i potasować oddzielnie.
- Następnie należy umieścić je rewersem do góry obok planszy.



4. Tor Rund

- Połóż znacznik Rund na Polu 1 na torze Rund.



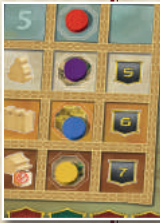
5. Znaczniki Zjednoczenia o wartości 3

- Znaczniki Zjednoczenia o wartości 3 (wysokie ośmiościenne znaczniki) należy umieścić na planszy, obok Dworu.



6. Pierwszy gracz

- Pierwszego gracza należy wybrać losowo. Kolejność gry przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.
- Każdy gracz umieszcza 1 ze swoich dysków na torze Nagród. Dysk pierwszego gracza umieszczany jest na najwyższym polu toru Nagród, a dyski pozostałych graczy umieszczane są na pozostałych polach, losowo. Tylko 1 dysk może zajmować 1 pole.



UWAGA: Na końcu każdej rundy dyski Zjednoczenia mogą zmienić pozycję.

Gracz, którego dysk jest na najwyższym polu będzie pierwszym graczem w następnej rundzie.

Kolejność graczy zawsze będzie zgodna z ruchem wskazówek zegara poczynając od pierwszego gracza.

Pozycja dysków pozostałych graczy na torze Nagród nie odpowiada kolejności graczy w rundzie. Jest ona wykorzystywana tylko w przypadku remisów podczas Fazy Nagrody za Zjednoczenie – zobacz szczegóły na str. 12.



7. Punkty Zwycięstwa

- ▶ Każdy Gracz umieszcza jeden ze swoich dysków na polu "0" (zero) na torze Punktów Zwycięstwa (PZ).

Za każdym razem, gdy Gracz zdobywa PZ, musi przesunąć swój dysk o odpowiednią liczbę pól.

Jeśli symbol PZ na planszy jest koloru czarnego, Gracz otrzymuje te PZ na końcu gry. Jeśli jest czerwony, gracz otrzymuje te PZ natychmiast.

8. Dyski zadań

- ▶ Każdy gracz umieszcza 6 pozostałych, swoich dysków na planszy, obok obszaru Zadań.



9. Mury

- ▶ Wszystkie 6 żetonów Muru należy potasować i losowo rozłożyć odkryte, na 6 obszarach Murów.



10. Zadania

- ▶ Obszar Zadań podzielony jest na 2 sekcje. Każda sekcja ma po jednym polu: Muru, Pałacu i Zarządcy.

- ▶ Potasuj wszystkie 4 żetony Zadania Muru (z rysunkiem Muru na rewersie), wylosuj 2 z nich i połóż je **odkryte** na odpowiednich polach każdej z 2 sekcji Zadań Muru. Pozostałe 2 żetony nie będą już potrzebne, więc odłóż je do pudełka.



- ▶ Powtórz procedurę z Zadaniem Pałacu,



- ▶ oraz z Zadaniem Zarządcy.



UWAGA: Symbole Muru, Pałacu i Zarządcy przedstawione na planszy muszą być widoczne więc układaj żetony Zadań dokładnie na wyznaczonym miejscu.

11. Zasoby Ogólne

- ▶ Umieść obok planszy Robotników i odpowiednią liczbę znaczników Zjednoczenia o wartości 1 (płaskie ośmiokąty) (w grze 4 osobowej po 12 w każdym kolorze, w grze 3 osobowej po 9, a w grze 2 osobowej po 6), tworząc Zasoby Ogólne.







UWAGA: Wszystkie elementy występują w grze, w ograniczonej liczbie i mogą się skończyć w trakcie gry. Jedynym wyjątkiem są Robotnicy: jeśli zabraknie ich w trakcie gry, należy przejść na zapis na kartce papieru. **Wszystkie elementy należy trzymać przed sobą tak, aby były zawsze widoczne dla pozostałych graczy.**



12. Plansze Graczy

W grze występują 4 plansze graczy, każda oznaczona innym symbolem: koło, kwadrat, trójkąt lub gwiazda.

Każda plansza gracza ma dwie strony (na stronie A symbole są bez wypełnienia, a na stronie B symbole są     wypełnione).

Plansze graczy należy połączyć zgodnie z symbolami.



Strony A są takie same. Każda strona B ma zaznaczoną specjalną zdolność (szczegółowy opis znajdziesz na stronie 15).

- ▶ Przy pierwszej grze zalecamy korzystanie ze stron A. Każdy gracz bierze planszę gracza i umieszcza przed sobą stroną A odsłoniętą.
- ▶ Jeśli zdecydujecie się grać na stronach B, gracze wybierają swoje plansze w odwrotnej kolejności początkowej i umieszczają przed sobą odsłoniętą stroną B.
- ▶ Po zagranii ze stronami B, gracze mogą w kolejnych grach użyć mechanizmu aukcji, w celu początkowego wybrania swoich plansz B (aukcja plansz B opisana jest poniżej, pod ramką).

UWAGA: Karty będą zagrywane powyżej plansz graczy, więc należy zostawić trochę wolnego miejsca nad planszami graczy.

Plansze graczy podzielone są na regiony reprezentujące regiony na planszy głównej. Te regiony można poznać dzięki odpowiednim symbolom (reprezentują liczby 1-5).

Każdy Region jest podzielony na 2 obszary: Zarządców i Robotników.



AUKCJA PLANSZ GRACZY - STRONY B

Przygotuj grę tak jak zwykle zmieniając punkt 7. i 12. następująco.

WSTĘPNE PRZYGOTOWANIE - 7. PUNKTY ZWYCIĘSTWA.

Każdy gracz umieszcza swój dysk na polu "15" na torze PZ.

WSTĘPNE PRZYGOTOWANIE - 12. PLANSZE GRACZY.

W grze 4 osobowej używamy wszystkich plansz graczy, w grze 3 osobowej należy odrzucić 1 planszę, w grze 2 osobowej należy odrzucić dwie. Gracze mogą odrzucić plansze graczy losowo lub wspólnie ustalić, które odrzucają.

Pierwszy gracz licytuje dowolną liczbę PZ, aby być pierwszym wybierającym planszę B (musi postawić co najmniej 1 PZ, ale może od razu postawić więcej PZ) Kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara pozostali gracze podbijają stawkę lub pasują. Jeśli gracz spasuje nie może już uczestniczyć w bieżącej aukcji.

Gracze podbijają stawkę lub pasują do momentu, aż pozostanie jeden z nich. Traci on tyle PZ zwycięstwa ile wynosi najwyższa stawka, jako pierwszy wybiera planszę gracza i umieszcza ją przed sobą, odsłoniętą stroną B.

Potem rozpoczyna się kolejna aukcja według tych samych zasad. Uczestniczą w niej tylko Ci gracze, którzy nie mają przed sobą planszy gracza. Pierwszy licytuje gracz na lewo od gracza, który wygrał poprzednią aukcję.

Aukcje należy kontynuować do momentu, aż wszystkie plansze graczy zostaną zabrane.

UWAGA: Minimalna stawka zawsze wynosi 1 PZ, ostatnia plansza gracza zawsze będzie kosztować ostatniego gracza 1 PZ.

UWAGA: Gracze nie mogą licytować większej ilości PZ niż aktualnie posiadają.

UWAGA: Gracze powinni zdecydować czy chcą użyć jednego czy więcej wariantów (str. 14) przed rozpoczęciem aukcji.



13. URZĘDNIICY

Gracze mają 5 czerwonych, 5 szarych i 5 białych kostek Urzędniców w swoich zasobach. To Urzednicy trzech różnych typów (wojskowi, cywilni i inspektorzy).

- ▶ Każdy gracz bierze 3 Urzedniców z własnych zasobów, wg oznaczeń na swojej planszy gracza i umieszcza ich na obszarze Zarządców w Regionie 1, na swojej planszy.

Runda Gry

Gra trwa 5 rund. Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa (PZ) na końcu gry zostaje zwycięzcą. Podczas każdej rundy gracze będą rozgrywali następujące 3 Fazy (zawsze w tej samej kolejności):

Faza 1: Dobór kart

Faza 2: Zagrywanie kart

Faza 3: Nagrody za Zjednoczenie

FAZA 1: DOBÓR KART

Na początku każdej rundy każdy gracz dobiera na rękę po **2 karty z każdej** z trzech talii.

Zatem na koniec fazy 1 każdy gracz ma na ręce 6 kart (po 2 w każdym kolorze).



KARTY

Gracze będą zagrywać swoje karty podczas fazy 2, aby wykonywać akcje.

AWERS:

Każda karta ma zdolność, unikalny numer aktywacji (od 1 do 120) i przedstawia jeden z 3 aspektów Zjednoczenia: Pismo, Walutę i Prawo.

Karty z talii kremowej reprezentują pismo i są ponumerowane od 1-40; karty z talii pomarańczowej przedstawiają walutę i są ponumerowane od 41-80, a karty z talii brązowej reprezentują prawo i są ponumerowane od 81-120.

Szczegółowe wyjaśnienie zdolności kart znajduje się w dalszej części instrukcji (str. 15).

Aspekt Zjednoczenia

Zdolność

Numer Aktywacji



REWERS:

Symbol na środku karty obrazuje jeden z 3 aspektów zjednoczenia.

Liczby na dole przedstawiają zakres liczbowy kart danego typu, a symbole w górnych rogach pomagają szybko rozpoznać czy numer karty jest niski (1 do 40), średni (41 do 80) czy wysoki (81 do 120).

Gracze powinni trzymać karty tak, aby przynajmniej jeden górny róg rewersu był widoczny dla innych graczy.

FAZA 2: ZAGRYWANIE KART

Zaczynając od 1 gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz **musi zagrać dokładnie 1 kartę** z ręki i **wykonać 1 akcję**.

Trwa to do momentu gdy gracze zagrają wszystkie swoje karty, wówczas faza druga się kończy.

JAK ZAGRYWAĆ KARTĘ

W swojej turze gracz musi zagrać 1 kartę ze swojej ręki i:

► Wykonać AKCJĘ ZJEDNOCZENIA.

Gracz kładzie kartę na jeden z 5 Regionów na swojej planszy gracza,

LUB

► Wykonać 1 z 6 AKCJI DWORU.

Gracz kładzie kartę na planszy głównej na obszarze Dworu. Karty należy zagrywać awersiem do góry, jedna na drugą tak, aby tworzyły stos.



AKCJA ZJEDNOCZENIA

Jednocząc Walczące Królestwa czyli dzisiejsze Chiny, król Qin stał się Cesarzem i postanowił, że musi ujednoczyć pisownię, prawo i jednostki miary, a zwłaszcza walutę.

Gracz zagrywa 1 kartę ze swojej ręki na wybrany przez siebie Region na swojej planszy gracza.

Umieszcza ją pod planszą lub pod zagrana wcześniej kartą przy danym Regionie, tak aby widoczna była góra każdej karty z ikonami.

W każdym Regionie na planszy gracza może znajdować się do 3 kart. Po tym jak gracz zagra trzecią kartę na dany Region na swojej planszy, nie może umieszczać w tym Regionie więcej kart.

Zagrana karta nie może być przesuwana lub usuwana do końca gry.



ZNACZNIKI ZJEDNOCZENIA: Gracze posyłają postacie do Regionu, aby przyczynić się do ujednoczenia w tym Regionie: pisma, waluty lub prawa, zgodnie z kolorem zagrywanej karty.



Gdy gracz umieści kartę w Regionie na swojej planszy, **bierze** z ogólnych zasobów i umieszcza przed sobą: **1, 2 lub 3 Znaczniki Zjednoczenia (ZZ)** o wartości 1 (bierze tyle znaczników ile kart posiada w danym Regionie) **w kolorze właśnie umieszczonej karty**. Przykładowo otrzymuje:

◇ 1 ZZ jeśli położył 1 kartę w Regionie na swojej planszy gracza,

◇ 2 ZZ jeśli położył 2 kartę w Regionie na swojej planszy gracza,

◇ 3 ZZ jeśli położył 3 kartę w Regionie na swojej planszy gracza.

▶ Jeśli w ogólnych zasobach nie ma więcej ZZ o wartości 1 w odpowiednim kolorze, gracz od razu otrzymuje 1 PZ za każdy znacznik ZZ, którego dla niego zabrakło.



UWAGA: Podczas Fazy 3 (Nagrody za Zjednoczenie) w każdej rundzie przyznawany będzie bonus dla gracza, który miał największy wkład w Zjednoczenie, w każdym z 3 aspektów (tzn. ten, który będzie miał najwięcej ZZ w danym kolorze). Zobacz str. 12).

PRZYKŁAD: Gracz zagrał kartę do Regionu 2. Jest to jego pierwsza karta w tym Regionie i jest brązowa, więc otrzymuje 1 brązowy ZZ.



ZAMIESZKI: Proces zjednoczenia nie zawsze jest popularny wśród lokalnej ludności.

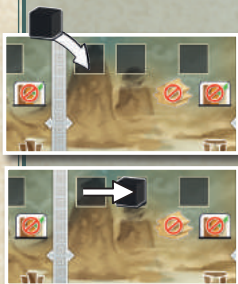
Podczas gry niektóre akcje mogą powodować Zamieszki w Regionach.

Poziom zamieszek w każdym Regionie jest to oznaczany czarną kostką na torze Zamieszek w Regionie, na planszy gracza. Każdy gracz ma 5 czarnych kostek w swoich zasobach: po 1 na każdy tor Zamieszek w Regionach.

Tor Zamieszek →



UWAGA: Zwiększanie poziomu Zamieszek dotyczy gracza, który wykonuje daną akcję i nie wpływa na innych graczy.



- Brak kostek w Regionie oznacza brak Zamieszek.
- Gdy z jakiegoś powodu poziom Zamieszek w Regionie wzrasta, a tor Zamieszek w tym Regionie jest pusty, gracz bierze czarną kostkę ze swoich zasobów i umieszcza na czarnym polu po lewej stronie danego Regionu (jeśli poziom zamieszek wzrasta o 1) lub od razu na drugim polu od lewej (jeśli poziom zamieszek wzrasta o 2).
- jeśli czarna kostka znajduje się już na danym torze Zamieszek, to wraz ze wzrostem poziomu Zamieszek należy przesuwać ją w prawo o odpowiednią ilość pól.



AKCJA ZJEDNOCZENIA I POZIOM ZAMIESZEK

Jeśli gracz wykonuje akcję Zjednoczenia i umieszcza

- ◇ 2 kartę w Regionie musi zwiększyć poziom zamieszek w tym samym Regionie o 1.
- ◇ 3 kartę w Regionie musi zwiększyć poziom zamieszek w tym samym Regionie o 2.

PRZYKŁAD: Gracz umieszcza 3 kartę w Regionie 4.

Poziom zamieszek w Regionie 4 wzrasta o 2. Ponieważ znajduje się już tutaj czarna kostka na pierwszym polu od lewej, więc nowy poziom Zamieszek wyniesie 3. Położona karta jest pomarańczowa, więc gracz bierze 3 pomarańczowe znaczniki Zjednoczenia.



TORY ZAMIESZEK

Zależnie od Regionu i strony planszy gracza, tory Zamieszek mają 2, 3 lub 4 pola przedstawiające maksymalny poziom zamieszek jaki może być osiągnięty w danym Regionie.

Gracz nie może wykonać akcji, która spowoduje wzrost poziomu zamieszek powyżej maksymalnego poziomu zamieszek danego Regionu.

PRZYKŁAD: Maksymalny możliwy poziom zamieszek wynosi 3. Aktualnie w Regionie znajdują się 2 karty i aktualny poziom zamieszek wynosi 2. Gracz nie może zagrać trzeciej karty w tym Regionie, gdyż podniosłoby to poziom zamieszek o 2 dając poziom 4, a maksymalny poziom zamieszek dla tego regionu to 3.

UWAGA: Poziom Zamieszek wzrasta również gdy gracz wykonuje akcję Zatrudnienia Robotników (zobacz stronę 9) i może być obniżony poprzez wykonanie akcji Wprowadzenia na Urząd 1 Zarządcy (zobacz stronę 9), aktywowanie niektórych kart lub użycie zdolności ze strony B planszy gracza (zobacz stronę 15).

AKCJE DWORU

Wiele rzeczy musiało się zmienić, aby zcalić chińskie imperium więc Cesarz nie tracił czasu. Podzielił imperium na prowincje, osobiście mianując Zarządców; rozpoczął budowę Wielkiego Muru Chińskiego i nakazał budowę majestatycznych pałaców na swoją cześć. Aby informować Cesarza o postępach, gracze będą wysyłali emisariuszy bezpośrednio do cesarskiego dworu, raportując o wszystkich działaniach w nowych prowincjach.



Gracz zagrywa 1 kartę z ręki na obszar Dworu na planszy głównej.

Pierwsza karta na obszarze Dworu umieszczana jest awerssem do góry. Kolejne karty będą umieszczane na niej również awerssem do góry, tworząc stos.

Gracz musi wykonać 1 z 6 dostępnych akcji Dworu:



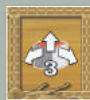
Buduj
1 Mur



Buduj
1 Pałac



Zatrudnij
Robotników



Przenieś
Urzędników



Zrekrutuj 1
Urzędnika



Wprowadź
na Urząd 1
Zarządcę

WAŻNE!! Każda akcja Dworu może być wykonana przez dowolną kartę (bez znaczenia na jej kolor, numer lub zdolność). Gracz po prostu umieszcza kartę na wierzchu talii, deklaruje którą akcję chce wykonać, a następnie ją wykonuje.

WAŻNE! Gracz może wybrać tylko akcję, którą może wykonać, a następnie musi ją wykonać.



ZREKRUTUJ 1 URZĘDNIKA

Cesarz podzielił imperium na kilka prowincji. W grze te prowincje są zgrupowane w 5 regionów. Każda prowincja jest zarządzana przez 3 różnych urzędników: 1 wojskowego, 1 cywilnego i 1 inspektora (reprezentowanych przez czerwone, szare i białe kostki).

Każdy gracz ma 5 czerwonych, 5 białych i 5 szarych kostek w swoich zasobach.

Gracz musi wziąć 1 Urzędnika wybranego przez siebie (czerwonego, szarego lub białego) ze swoich zasobów i położyć na swojej planszy gracza, na obszarze Zarządców, w wybranym przez siebie Regionie.

Nie ma limitu Urzędników, (w tym samym lub różnych kolorach) którzy mogą znajdować się na obszarze Zarządców.

Przypomnienie: Ilość Urzędników w zasobach graczy jest ograniczona. Jeśli gracz wykorzysta wszystkich Urzędników, których ma w swoich zasobach nie może wykonać tej akcji.

PRZYKŁAD: Gracz zdecydował się umieścić czerwonego Urzędnika w Regionie 2.



PRZEMIESZCZENIE URZĘDNIKÓW

Urzędnicy mogą być przypisani do obszaru Zarządców lub do obszaru Robotników.

Urzędnicy przypisani do obszaru Zarządców mają obowiązki rządowe (zobacz Wprowadź 1 Zarządcę, str. 9). Urzędnicy przypisani do obszaru Robotników mają za zadanie najmowanie mieszkańców do pracy na rzecz Imperatora (zobacz Zatrudnianie Robotników, str. 9).

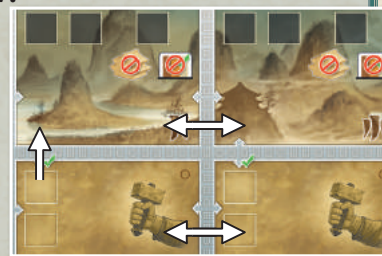
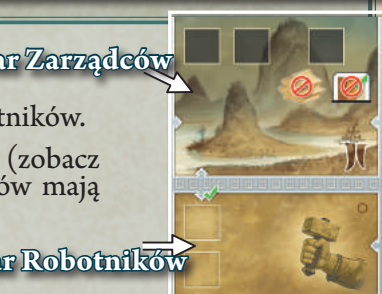
Wykonanie tej akcji pozwala graczowi na **wydanie od 1 do 3 punktów przemieszczenia** na przemieszczanie swoich Urzędników po swojej planszy gracza, do różnych Regionów lub różnych obszarów w tym samym Regionie.

1 punkt przemieszczenia pozwala graczowi na **przesunięcie 1 ze swoich Urzędników:**

- ◇ Z obszaru Zarządców z Regionu na obszar Zarządców w sąsiednim Regionie.
- ◇ Z obszaru Robotników z Regionu na obszar Robotników w sąsiednim Regionie na puste pole. Obszar Robotników w Regionie pomieści maksymalnie 2 Urzędników. Jeśli nie ma wolnych pól w obszarze Robotników urzędnik może się przemieścić przez to pole (wydając następny punkt przemieszczenia), ale nie może się na nim zatrzymać.
- ◇ Z obszaru Robotników w Regionie na obszar Zarządców w tym samym Regionie.

obszar Zarządców

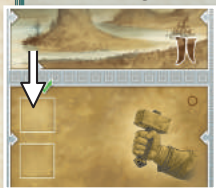
obszar Robotników



PRZYPOMNIENIE: Nie ma ograniczenia Urzędników (tego samego lub różnych kolorów), którzy mogą się znajdować w każdym z obszarów Zarządców.

Gracz może podzielić punkty przemieszczenia pomiędzy różnych Urzędników lub użyć je dla jednego Urzędnika. Jeśli gracz nie ma Urzędników na swojej planszy, nie może wykonać tej akcji.

SĄSIEDZTWO: 2 Regiony sąsiadują ze sobą na planszy głównej jeśli oddziela je granica, przedstawiona linią ciągłą. Jeśli natomiast ich granicą jest Mur to oznacza, że Regiony nie są sąsiadujące.



WAŻNE! Przesuwanie Urzędników z obszaru Zarządców na obszar Robotników w tym samym Regionie **NIE KOSZTUJE** żadnych punktów przemieszczenia i może być wykonane w dowolnym momencie tury gracza bez znaczenia na wykonywaną akcję.

PRZYPOMNIENIE: Obszar Robotników w Regionie może zajmować maksymalnie 2 Urzędników.

PRZYKŁAD: Gracz wydaje:

1 punkt przemieszczenia, aby przesunąć 1 czerwonego Urzędnika z obszaru Robotników w Regionie 2 na obszar Zarządców w tym samym Regionie i 2 punkty przemieszczenia, aby przesunąć 1 białego Urzędnika z obszaru Zarządców w Regionie 3 na obszar Zarządców w Regionie 5.





WPROWADZENIE 1 ZARZĄDCY

Wprowadzenie Zarządcy oznacza, że gracz, który to zrobił ma pełną kontrolę polityczną nad całą prowincją. Zarządca w prowincji zwiększa stabilność całego Regionu i w związku z tym spada poziom zamieszek w tym Regionie.

Gracz, po wyborze tej akcji musi wprowadzić 1 Zarządcę w jednym Regionie.

Gracz deklaruje w którym Regionie chce wprowadzić Zarządcę, a następnie:

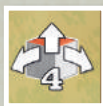
1. Musi usunąć po 1 Urzędniku każdego koloru (1 czerwonego + 1 białego + 1 szarego) ze swojej planszy gracza, z obszaru Zarządców **zadeklarowanego wcześniej Regionu**. Usuniętych urzędników odkłada do własnych zasobów;
2. Musi umieścić 1 Zarządcę ze swoich zasobów w danym Regionie na planszy głównej. Kładzie go na wybranym przez siebie pustym polu bonusu i **od razu** otrzymuje oznaczony **bonus** (zobacz niżej), jeśli nie ma wolnych pól z bonusami, kładzie go w tym Regionie obok tych pól (w tym przypadku nie otrzymuje żadnego bonusu). Nie ma ograniczenia liczby Zarządców, tego samego lub różnych graczy, którzy mogą znajdować się w danym Regionie.

PRZYPOMNIENIE: Zarządcy w zasobach gracza są limitowani. Jeśli gracz umieści wszystkich swoich Zarządców na planszy, to nie może już wykonywać tej akcji.

3. Jeśli na Torze Zamieszek na planszy Gracza w danym Regionie znajduje się czarna kostka, gracz zabiera ją do swoich zasobów **zmniejszając poziom Zamieszek do 0**. Jeśli Tor Zamieszek jest pusty, ten krok jest pomijany.



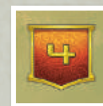
DOSTĘPNE BONUSY



Gracz może natychmiast wydać do 4 punktów przemieszczenia według standardowych zasad.



Gracz natychmiast może wziąć dowolnego 1 Urzędnika ze swoich zasobów i położyć go na swojej planszy gracza w dowolnym Regionie na obszarze Zarządców.



Gracz natychmiast otrzymuje 4 PZ.

UWAGA: Na końcu gry wszystkie Regiony są podliczane pojedynczo.

W każdym Regionie PZ będą przydzielane za posiadane większości Zarządców. Zobacz strona 14.



ZATRUDNIENIE ROBOTNIKÓW

Tysiące chłopów musiało opuścić swoje pola, aby wziąć udział w budowie Wielkiego Muru, a także majestatycznych pałaców, które Cesarz kazał wznosić na swoją cześć. To powodowało wzrost niezadowolenia wśród ludności.

Gracz musi zatrudnić 1 lub 2 Robotników w jednym Regionie.

Gracz deklaruje w którym Regionie ich zatrudnia, a następnie

1. Za każdego Urzędnika umieszczonego na obszarze Robotników w tym Regionie (bez znaczenia na kolor) musi wziąć 1 Robotnika z ogólnych zasobów i położyć go na swojej planszy gracza na obszarze Robotników w tym **samym Regionie**.

Może być maksymalnie 2 Urzędników na każdym obszarze Robotników, więc gracz może zatrudnić do 2 Robotników. Jeśli gracz nie ma Urzędników na obszarze Robotników w danym Regionie, nie może w nim zatrudnić Robotników. Nie ma ograniczenia w liczbie Robotników, którzy mogą się znajdować na obszarze Robotników.

PRZYPOMNIENIE: Przesuwanie Urzędników z obszaru Zarządców do obszaru Robotników w tym **samym** Regionie **NIE ZUŻYWA** punktów przemieszczenia i może być wykonane w dowolnym momencie tury gracza bez znaczenia na wykonywaną akcję. Obszar Robotników w każdym Regionie może pomieścić do 2 Urzędników.

2. **Niezależnie od liczby właśnie najętych robotników gracz musi podnieść poziom Zamieszek w danym Regionie o 1.**

PRZYPOMNIENIE: Gracz nie może wykonać akcji, powodując tym podniesienie poziomu zamieszek w Regionie powyżej maksymalnego poziomu. Jeśli czarna kostka znajduje się polu Zamieszek położonym najbardziej po prawej stronie w danym Regionie, gracz nie może zatrudniać Robotników w tym Regionie.

PRZYKŁAD: Gracz przesuwa 2 Urzędników (1 czerwony i 1 szary) z obszaru Zarządców w 3 Regionie na obszar Robotników w tym samym Regionie.

Następnie zatrudnia Robotników w Regionie 3. Aktualnie znajduje się tam 2 Urzędników na obszarze Robotników więc bierze 2 Robotników. Następnie podnosi poziom zamieszek w Regionie 3 o 1.





BUDUJ 1 PAŁAC

Wybierając tę akcję, gracz musi wybudować 1 Pałac w jednym Regionie.

Gracz deklaruje w którym Regionie chce wybudować Pałac, a następnie:

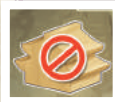
1. Musi usunąć ze swojej planszy gracza **2 Robotników z tego Regionu oraz 1 Robotnika z innego wybranego przez siebie Regionu** i odłożyć ich do zasobów ogólnych;

Musi położyć **1 z Pałaców ze swoich zasobów na planszy głównej na pustym polu w tym Regionie** (są 4 dostępne pola w grze 4 osobowej, 3 w grze 3 osobowej i 2 w grze 2 osobowej). Tylko 1 Pałac może zajmować jedno pole. Jeśli nie ma dostępnych pól w Regionie nie można wybudować Pałacu w tym Regionie. Gracz może mieć więcej niż 1 Pałac w Regionie.

PRZYPOMNIENIE: Pałace w zasobach gracza są limitowane. Jeśli wszystkie Pałace gracza znajdują się już na planszy, nie może on wykonywać tej akcji.

2. Jeśli jest to możliwe **wziąć z planszy 1 dowolny znacznik Zjednoczenia o wartości 3.** Jeśli nie jest to możliwe, to pomijamy ten krok.

3. Naliczyć **PZ równe liczbie kart (0-15) położonych na swojej planszy gracza** (bez znaczenia na ich kolor lub Region).



WAŻNE! Jeśli w Regionie na planszy gracza czarna kostka jest położona powyżej tego symbolu lub na skrajnym polu po prawej stronie toru Zamieszek, gracz nie może wybudować Pałacu w tym Regionie.



PRZYKŁAD: Gracz buduje 1 Pałac w Regionie 4. Musi usunąć 2 Robotników z Regionu 4 i 1 Robotnika z wybranego przez siebie innego Regionu. Wybiera Region 5. Ponieważ nie ma dostępnych znaczników Zjednoczenia o wartości 3 nie otrzymuje znacznika Zjednoczenia. Ma 6 kart na swojej planszy gracza, więc dostaje 6 PZ.



BUDUJ 1 MUR

W grze występują 3 obszary Murów oznaczone tymi symbolami. Każdy obszar Muru składa się z 2 sekcji, a w każda sekcja powiązana jest z jednym żetonem Muru.



Wybierając tę akcję, gracz musi wybudować 1 Mur w pojedynczej sekcji.

Gracz deklaruje w której sekcji chce wybudować Mur, a następnie:

1. Musi **umieścić drewniany znacznik Muru, z własnych zasobów, na głównej planszy, na pustym polu** wybranej sekcji. W każdej sekcji są 3 pola. Tylko jeden znacznik Muru może znajdować się na każdym polu. **Żaden z graczy nie może mieć więcej niż jeden znacznik Muru w sekcji.**

Jeśli nie ma dostępnych pól w danej sekcji, nie można w niej budować murów.

PRZYPOMNIENIE: znaczniki Murów są limitowane. Jeśli wszystkie znaczniki Murów danego gracza są już na planszy, to nie może on wykonywać tej akcji.

2. Musi usunąć ze swojej planszy **1,2 lub 3 Robotników** (zgodnie z liczbą poziomych linii, narysowanych na polu, na którym buduje Mur) i odłożyć ich do zasobów ogólnych. Jeśli usuwa 2 lub 3 Robotników, to każdy z nich musi pochodzić z **różnych Regionów**.



UWAGA: Mury nie są powiązane z konkretnymi Regionami, zatem gracz może dowolnie wybierać Regiony, z których usuwa Robotników (pamiętając, że muszą pochodzić z różnych Regionów).

UWAGA: Na końcu gry gracz zdobywa PZ zgodnie z pozycją jego Muru na planszy (pola z większą liczbą linii są warte więcej PZ) oraz z wypełnieniem kryteriów z żetonu Muru powiązane z daną sekcją (szczegóły na str. 16).



AKTYWACJA ZDOLNOŚCI KART

Jak jest to opisane wcześniej każda Akcja Dworu może zostać wykonana przez każdą kartę (bez znaczenia na jej kolor, numer i zdolność).

Jednakże **bazując na numerze aktywacji zagranej karty, po** wykonaniu wybranej Akcji Dworu gracz **może** również aktywować zdolność **jednej lub więcej swoich kart** na swojej planszy gracza, jeśli jakies ma.

Gracz decyduje o kolejności aktywacji. Zdolność karty jest przedstawiona w jej górnej części. Aktywacja zdolności pozwala graczowi uzyskać bonus zaznaczony po prawej stronie zdolności (zobacz stronę 15).

Aktywacja zdolności wymaga 2 warunków:

- ▶ Zagrana karta (tzn. dopiero położona na wierzchu stosu na Obszarze Dworu) ma odpowiedni numer aktywacji (zobacz niżej) i
- ▶ Gracz wykonał wymaganą akcję Dworu (zaznaczoną po lewej stronie zdolności karty).



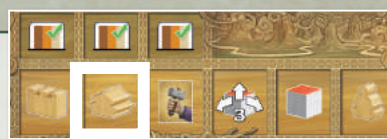
Aby aktywować zdolność wymagającą akcji: „Buduj 1 Mur”, „Buduj 1 Pałac” lub „Zatrudnij Robotników” zagrana karta (tzn. dopiero położona na wierzchu stosu na Obszarze Dworu) musi mieć **WYŻSZY** numer aktywacji niż karta leżąca bezpośrednio pod nią.



Aby aktywować zdolność wymagającą akcji: „Zrekrutuj 1 Urzędnika” lub „Wprowadź na urząd 1 Zarządcę”, zagrana karta (tzn. dopiero położona na wierzchu stosu na Obszarze Dworu) musi mieć **NIŻSZY** numer aktywacji niż karta leżąca bezpośrednio pod nią.



PRZYKŁAD: Aby aktywować zdolność tej karty, numer aktywacji zagranej karty musi być wyższy niż numer karty leżącej pod nią i gracz musi wykonać akcję Dworu „Buduj 1 Pałac”. Jeśli to uczyni zdobędzie 3 PZ.



UWAGA!

- **Kolor i zdolność karty zagranej na akcję Dworu nie ma znaczenia.**
- Numer aktywowania zagranej karty na akcję Dworu ma tylko znaczenie przy aktywowaniu zdolności kart, na planszy gracza, ale nie wpływa na możliwość wykonania żadnej z 6 akcji Dworu (każda akcja Dworu może być wykonana przez każdą kartę). Tak więc gracz może na przykład wykonać akcję „Wprowadzenie na Urząd 1 Zarządcy” zagrywając kartę z wyższym numerem niż karta poniżej. Wykonuje tą akcję w zwykły sposób, ale ze względu na zbyt wysoki numer aktywacji zagranej karty, nie może aktywować zdolności na swoich kartach.
- Jeśli gracz wykonał akcję Dworu i nie może dodatkowo aktywować zdolności ze swoich kart, kończy swoją turę po wykonaniu akcji Dworu.

UWAGA: Jeśli gracz zagrywa pierwszą kartę na obszar Dworu, decyduje jaką początkową wartość ma ten obszar (stąd X na pustym polu obszaru Dworu).

UWAGA: akcja „Przemieszczenie Urzędników” nie aktywuje żadnej zdolności kart.

WAŻNE! Jeśli na planszy gracza, czarna kostka na torze Zamieszek w danym Regionie umieszczona jest najbardziej z prawej strony, gracz nie może aktywować kart z tego Regionu.

PRZYPOMNIENIE: Jeśli na planszy gracza, czarna kostka na torze Zamieszek w danym Regionie, znajduje się z prawej strony, gracz również nie może budować Pałaców w tym Regionie (zobacz str. 10).



PRZYKŁAD: Gracz deklaruje, że chce wykonać akcję Dworu: „Wprowadzenie 1 Zarządcy”. Numer aktywacji zagranej karty to 40. Numer aktywacji poprzedniej karty to 70. Gracz wykonuje akcję „Wprowadzenie 1 Zarządcy” w zwykły sposób ORAZ ponieważ zagrał kartę o niższym numerze aktywacji niż poprzednia karta, może aktywować zdolności z własnych kart, na których wymaganą akcją jest „Wprowadzenie 1 Zarządcy”.

Niestety nie może aktywować karty z Regionu 4 ponieważ czarna kostka w tym Regionie umieszczona jest na skrajnym, prawym polu toru Zamieszek.



FAZA 3: NAGRODY ZA ZJEDNOCZENIE

Gdy wszyscy gracze zagrali wszystkie swoje 6 kart, Faza 2 dobiega końca i rozpoczyna się Faza 3 Nagrody za Zjednoczenie. Zaczynając od Pisma (kolor kremowy) poprzez Walutę (pomarańczowy), a na końcu Prawo (brązowy), przyznawane są nagrody tym graczom, których wkład w dany aspekt Zjednoczenia był największy (porównujemy wartość znaczników Zwycięstwa (ZZ) w danym kolorze).



Zwycięstwa (ZZ) w danym kolorze.

Nagrody są przedstawione na obszarze Nagród, na planszy głównej i są przyznawane odpowiednio za:

- ◇ Aspekty (za każdy aspekt nagroda jest pokazana w odpowiednim rzędzie) i
- ◇ Rundę (nagrody za pierwszą rundę są pokazane w 1 kolumnie od lewej, za drugą w 2 kolumnie, itd.).



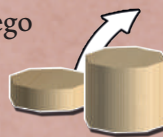
Gracze podliczają wartości ZZ w aspekcie Pisma (kremowe ośmiokąty).

PRZYPOMNIENIE: Niższe ZZ są warte 1 punkt, a wyższe ZZ są warte 3 punkty.

Aby otrzymać nagrodę gracz musi mieć przynajmniej 1 ZZ w rozpatrywanym kolorze. Jeśli żaden gracz nie ma znacznika w danym kolorze, odpowiadająca mu nagroda nie zostaje przyznana.

Gracz z najwyższą wartością ZZ musi teraz zadeklarować czy akceptuje nagrodę czy pasuje (w razie remisu, zobacz „Rozwiązywanie remisu” poniżej). Uwaga: Aby zaakceptować nagrodę, gracz musi być w stanie przyjąć ją w całości.

- ▶ Jeśli akceptuje nagrodę **musi** oddać **wszystkie** swoje kremowe ZZ (o wartości 1 oddaje do ogólnych zasobów, a o wartości 3 na planszę główną), i **musi** wziąć nagrodę. Następnie przesuwa swój dysk z obecnego miejsca na pole zaakceptowanej nagrody, w danej Rundzie.
- ▶ Jeśli pasuje (ponieważ nie chce lub nie może przyjąć nagrody), zachowuje swoje ZZ, nie otrzymuje nagrody i nie przesuwa swojego dysku.
- ▶ Po spasowaniu gracz z drugim najwyższym wynikiem może wybrać czy akceptuje nagrodę czy pasuje. Procedurę należy kontynuować do momentu, aż wszystkie nagrody w danej rundzie zostaną przyznane lub wszyscy gracze spasują.



PRZYKŁAD: 1 Runda

Czerwony ma ZZ o największej wartości. Akceptuje nagrodę i przesuwa swój dysk na odpowiednie pole.

Następnie należy w ten sam sposób postąpić z nagrodami za Walutę (pomarańczowy kolor) i Prawo (brązowy).



UWAGA: Gracz może zdobyć więcej niż jedną nagrodę w tej samej rundzie. W tym przypadku przesuwa swój dysk do ostatnio zdobytej nagrody.



ROZWIĄZYWANIE REMISU:

W przypadku remisu w wartości ZZ o zdobyciu nagrody decyduje:

- ▶ kolejność dysków na torze Nagród (od góry do dołu), a następnie
- ▶ kolejność dysków na torze Rundy (od góry do dołu).

PRZYKŁAD: Kolejność w przypadku remisu: niebieski, żółty, czerwony, fioletowy.

NOWY 1. GRACZ:

Po sprawdzeniu wszystkich trzech aspektów i rozdaniu nagród, **należy przenieść wszystkie dyski na tor Nagród wg kolejności rozwiązywania remisu**. Gracz, którego dysk znajduje się na najwyższym polu zostaje pierwszym graczem w następnej rundzie.

PRZYKŁAD: Niebieski jest nowym, 1. graczem.



UWAGA: Na końcu gry każdy aspekt Zjednoczenia będzie podliczany pojedynczo.

Za każdy aspekt PZ będą przyznawane za posiadanie większości w ZZ w każdym kolorze. (Zobacz str. 14).

DOSTĘPNE NAGRODY:



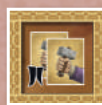
Gracz bierze 1 wybranego Urzędnika ze swoich zasobów i umieszcza na swojej planszy gracza na obszarze Zarządców w Regionie pokazanym na polu nagrody;



Gracz bierze 2 czerwonych Urzędników ze swoich zasobów i umieszcza ich na swojej planszy gracza na obszarze Zarządców w Regionie pokazanym na polu nagrody;



Gracz bierze 2 szarych Urzędników ze swoich zasobów i umieszcza ich na swojej planszy gracza na obszarze Zarządców w Regionie pokazanym na polu nagrody;



Gracz bierze 2 Robotników z ogólnych zasobów i umieszcza ich na swojej planszy gracza na obszarze Robotników w Regionie pokazanym na polu nagrody. (nie ma znaczenia, czy są tam jacyś Urzędnicy). Poziom Zamieszek nie zwiększa się.



Gracz wprowadza na urząd 1 Zarządcę. Nie usuwa urzędników. Zarządcy otrzymani w rundzie 3 i 4 muszą być położeni na planszy głównej na jednym z 2 przedstawionych na nagrodzie Regionów, Zarządca otrzymany w Rundzie 5 może być umieszczony w dowolnym Regionie.



Gracz buduje 1 Mur. Nie usuwa Robotników.



Gracz buduje 1 Pałac. Nie usuwa Robotników.. Uwaga: Gracz nie otrzymuje znacznika Zjednoczenia o wartości 3.

UWAGA: Wszystkie pozostałe zasady nadal obowiązują.



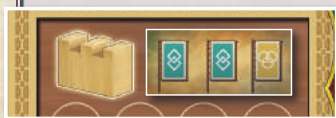
Rundy 1 do 4: Po Fazie 3. przesunąć znacznik rundy o 1 pole w prawo, aby zaznaczyć rundę, która się zaczyna, a następnie rozpocząć następną rundę.

5 Runda: Po Fazie 3. gra się kończy (zobacz strona 14).

ZADANIA: Cesarz chce, aby Pałace i Zarządcy umieszczani byli w konkretnych Regionach, a Mur budowany w odpowiednim miejscu.

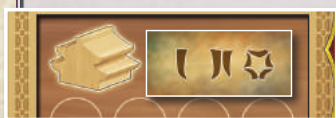
Po prawej stronie planszy głównej znajdują się 2 Sekcje Zadań. Każda sekcja ma 1 Mur, 1 Pałac i 1 Zadanie Zarządcy.

Każdy żeton ma od 2 do 4 symboli (Region lub symbol obszaru Muru). Aby zrealizować zadanie gracz musi mieć **przynajmniej 1 odpowiadający element** (Zarządcę, Pałac lub Mur) na planszy głównej w **każdym miejscu wskazanym przez symbole na żetonie**.



PRZYKŁAD:

Aby zrealizować to zadanie gracz musi mieć przynajmniej: 2 Mury na turkusowym obszarze Murów (po 1 w każdej sekcji) i 1 Mur na złotym obszarze Murów.



PRZYKŁAD:

Aby zrealizować to zadanie gracz musi mieć przynajmniej: 1 Pałac w Regionie 1, 1 Pałac w Regionie 2 i 1 Pałac w Regionie 5.



Na końcu swojej tury (oprócz wykonanej akcji) lub po zaakceptowaniu nagród Zjednoczenia gracz może zadeklarować wypełnienie jednego lub więcej zadań.

Za każde wypełnione zadanie umieszcza 1 ze swoich dysków na pierwszym wolnym polu (od lewej do prawej) na odpowiednim polu zadania. Tylko 1 dysk może zajmować 1 pole. Jeden gracz nie może mieć więcej niż 1 dysk na tym samym zadaniu. Raz położony dysk nie może być przesunięty ani usunięty.

UWAGA: Żeton przedstawia minimalne wymagania (czyli można mieć więcej elementów, wskazanych przez żeton, w tym samym lub różnych Regionach lub obszarach Murów).

UWAGA: Czasami gracz może zapomnieć o odebraniu nagrody na wypełnione zadanie. W tym przypadku może odebrać nagrodę w późniejszej turze (bez znaczenia na wykonywaną akcję lub odbieraną nagrodę).

UWAGA:

Na końcu gry gracz otrzymuje PZ odpowiednio to posiadanych dysków w każdej sekcji (zobacz str. 14).



Koniec Gry

Po piątej rundzie gra się kończy. Gracze otrzymują PZ za:

1. Przewagę Zarządców w każdym Regionie.



Każdy Region jest podliczany po kolei.

W każdym regionie PZ przyznawane są za przewagę Zarządców.

Gracz z największą ilością Zarządców w Regionie otrzymuje 9 PZ plus 3 PZ za każdego swojego Zarządcę w tym Regionie. W razie remisu punkty są dzielone (zaokrąglając w dół) między remisujących graczy.

PRZYKŁAD: Region 1: Czerwony ma 2 Zarządców, a Niebieski 1. Czerwony zdobywa 15 PZ (9 PZ+3 PZ+3 PZ).

PRZYKŁAD: Czerwony, Żółty i Fioletowy mają po 1 Zarządcy. Każdy zdobywa 4 PZ (9 PZ+3 PZ)/3.

2. Przewaga w Znacznikach Zjednoczenia w każdym z 3 aspektów.



Gracz, który ma najwięcej znaczników Pisma zdobywa 5 PZ, gracz która ma najwięcej znaczników Waluty zdobywa 6 PZ i gracz, który ma najwięcej znaczników Prawa zdobywa 7 PZ.

Gracze nie przesuwają swoich dysków. W razie remisu gracz z najwyższym położonym dyskiem na Torze Nagród zwycięża.

3. Dyski graczy w sekcjach Zadań.

Gracz sprawdza w każdej z dwóch sekcji Zadań liczbę swoich dysków (0-3). Następnie otrzymuje PZ za swoje dyski w następujący sposób:

- ▶ PZ pokazane poniżej dysku jeśli ma 1 dysk w tej sekcji;
- ▶ 2 razy PZ pokazane poniżej dysku jeśli ma 2 dyski w tej sekcji;
- ▶ 3 razy PZ pokazane poniżej dysku jeśli ma 3 dyski w tej sekcji.



PRZYKŁAD: Górna sekcja: Niebieski ma 1 dysk na polu 5 PZ w zadaniu Zarządcy i 1 dysk na polu 2 PZ w zadaniu Muru.

Dolna sekcja: ma 1 dysk na polu 3 PZ w zadaniu Zarządcy.

Zdobywa w sumie 17 PZ: 14 PZ za swoje dyski w górnej sekcji (5 PZ + 2 PZ) × 2 plus 3 PZ za swój dysk w dolnej sekcji.

4. Mury Graczy na planszy głównej (zobacz strona 16).

Wygrywa gracz, który ma najwięcej PZ.

W razie remisu wygrywa gracz, którego dysk znajduje się na najwyższym polu na torze Nagród.

WARIANTY Każdy wariant może być używany niezależnie.

FAZA 1: DOBÓR KART: Rundy od 1 do 4: Z każdej talii gracze dobierają po 3 karty, wybierają z nich 2 i biorą je na rękę, a pozostałą kartę odkładają odkrytą obok stosu. Wszystkie odrzucone karty należy potasować i położyć zakryte na spód odpowiednich talii. 5 Runda: Każdy gracz dobiera po 2 karty z każdej talii i umieszcza je w ręce.

Jednym z najważniejszych aspektów, na który musisz zwrócić uwagę jest zachowanie balansu pomiędzy kartami, które zagrywasz na swoją planszę gracza a kartami, które zagrywasz na planszę główną.

Im więcej kart zagrasz na swoją planszę gracza, tym "mocniejsze" akcje Dworu będziesz mógł wykonać, ale równocześnie, zostanie Ci mniej kart do zagrania na planszę główną, aby wykonać akcję Dworu i aktywować zdolności.

Proponujemy, zwłaszcza w pierwszej grze - zagranie w pierwszej rundzie 3 lub 4 kart na swoją planszę gracza, zanim zaczniesz wykonywać akcje Dworu.

Również, jeśli planujesz użyć zdolności aktywowanej przez niektóre akcje Dworu, powinieneś zwrócić uwagę na kolor kart, które Twoi przeciwnicy nadal mają w rękach.

Na przykład, jeśli planujesz aktywować zdolność wymagającą akcji: "Buduj 1 Pałac" warto trzymać na ręce karty o wysokich numerach, zamiast zagrywać je na swoją planszę gracza.

KOLEJNOŚĆ GRACZY: Faza 2 - Zagrywanie Kart: Pozycja dysków na torze Nagród pokazuje kolejność graczy w turze (zamiast kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara).

ZAMIESZKI - ZATRUDNIANIE ROBOTNIKÓW: Gracz musi zwiększyć poziom zamieszek w Regionie o 1 za każdego właśnie zatrudnionego Robotnika.

STRATEGIE

Zwłaszcza jeśli przeciwnik ma nadal brązowe karty na ręce.

Aktywowanie zdolności, najczęściej jak się da, powinno być Twoim celem, ale nie za wszelką cenę. Czasem korzystniejsze może być wykonanie konkretnej akcji Dworu, w odpowiednim momencie (na przykład budowanie Pałacu lub Muru zanim wszystkie pola będą zajęte) nawet bez aktywowania odpowiadających im zdolności, zamiast tracić czas potrzebny do ich aktywowania.

Bardzo ważne jest również zwracanie uwagi na wymagania Zadań, zwłaszcza gdy zastanawiasz się gdzie wybudować swój Mur lub Pałac, albo gdzie wprowadzić swojego Zarządcę.

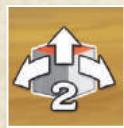
Im więcej dysków masz w danej sekcji tym więcej PZ możesz zdobyć, dlatego sugerujemy, abyś przy wyborze zadań do ukończenia skupiał się na jednej sekcji naraz.

ZDOLNOŚCI KART - BONUSY

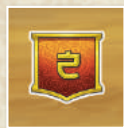
Każda zdolność karty jest aktywowana przez wymaganą akcję Dworu (oznaczoną po lewej stronie) i daje jakiś bonus (pokazany po prawej stronie), gdy jest aktywowana (zobacz strona 11). Gracz może wybrać kolejność aktywacji kart.



Gracz może wziąć z ogólnych zasobów 1 wybrany przez siebie Znacznik Zjednoczenia o wartości 1. Jeśli w puli nie ma żadnych ZZ o wartości 1 otrzymuje w zamian 1 PZ.



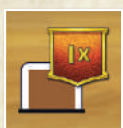
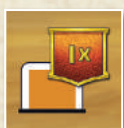
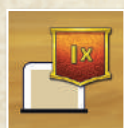
Gracz może wydać do 2 punktów przemieszczenia według standardowych zasad.



Gracz dostaje przedstawioną ilość PZ (2 lub 3 w zależności od karty).



Gracz może wziąć 1 Robotnika z ogólnych zasobów i umieścić na swojej planszy gracza, na obszarze Robotników w tym samym Regionie, w którym jest karta. Poziom zamieszek się nie zwiększa.



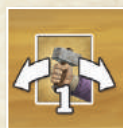
Gracz dostaje PZ równej liczbie kart w odpowiednich kolorach (kremowym, pomarańczowym, brązowym) położonych na jego planszy gracza (bez znaczenia na Region).



Gracz może zmniejszyć o 1 poziom Zamieszek w wybranym przez siebie Regionie. Przesuwa czarną kostkę o 1 pole w lewo (lub odkłada ją do swoich zasobów jeśli jest na skrajnym, lewym polu).



Gracz może zmniejszyć o 1 poziom Zamieszek w Regionie, w którym umieszczona jest dana karta. Przesuwa czarną kostkę o 1 pole w lewo (lub odkłada ją do swoich zasobów jeśli jest na polu po lewej).



Gracz może przesunąć 1 Robotnika z obszaru Robotników wybranego przez siebie Regionu na obszar Robotników w sąsiednim Regionie.



Gracz może wziąć 1 Urzędnika w zaznaczonym kolorze (czerwonego, szarego lub białego) ze swoich zasobów i położyć na swojej planszy gracza na obszarze Zarządców, w tym samym Regionie co karta.

PLANSZE GRACZY - ZDOLNOŚCI ZE STRON B



Gdy gracz wykonuje akcję Dworu „Zatrudnij Robotników”, najmuje 1 dodatkowego Robotnika w tym samym Regionie.

Następnie może wydać 1 punkt przemieszczenia zgodnie ze standardowymi zasadami.

Przypomnienie: Aby zatrudnić robotników, gracz musi mieć przynajmniej 1 Urzędnika na obszarze Robotników, w danym Regionie. Po tym jak gracz wykona akcję Dworu: „Wprowadź na Urząd 1 Zarządcę”, może przesunąć 1 Robotnika z obszaru Robotników w wybranym przez siebie Regionie na obszar



Robotników w sąsiednim regionie. Po wykonaniu akcji Dworu „Buduj 1 Mur” lub „Zrekrutuj 1 Urzędnika”, gracz może wziąć wybrany przez siebie 1 Znacznik Zjednoczenia o wartości 1 z

ogólnych zasobów.

Jeśli nie może ponieważ ich zabrakło, otrzymuje 1 PZ.



zasobów na obszarze Robotników w tym samym Regionie. Nie może umieścić Robotnika w Regionie bez zmniejszenia poziomu Zamieszek w Regionie.



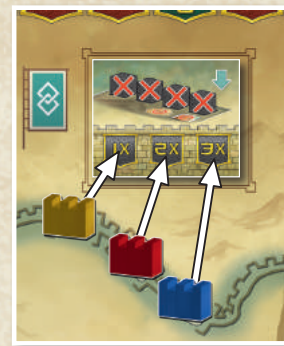
Po wykonaniu Akcji Dworu „Zrekrutuj 1 Urzędnika” gracz może wydać do 2 punktów przemieszczenia zgodnie ze standardowymi zasadami. Po wykonaniu Akcji Dworu „Wprowadź na Urząd 1 Zarządcę” gracz może przesunąć 1 ze swoich Zarządców znajdujących się na planszy głównej (łącznie z tym dopiero położonym) z wybranego przez siebie Regionu do sąsiedniego Regionu. Zarządca umieszczony jest obok kwadratów z bonusami. Przemieszczony Zarządca nie otrzymuje bonusów i nie pozwala na zmniejszenie poziomu Zamieszek w Regionie, do którego został przesunięty. Przemieszczenie Zarządcy nie wpływa na ukończone wcześniej zadania (np. gracz nie usuwa i nie przenosi swoich wcześniej umieszczonych dysków).

UWAGA: Zdolności plansz graczy są zawsze aktywne (bez znaczenia na numer aktywacji zagranych kart). Gracz może wybrać kolejność aktywacji pomiędzy nimi i zdolnościami aktywowanych kart na swojej planszy gracza, jeśli jakieś ma.

ŻETONY MURU

Każdy obszar Murów na planszy głównej jest powiązany z żetonem Muru. Każdy gracz otrzymuje PZ na końcu gry odpowiednio do pozycji każdego ze swoich Murów (tzn. czy jest na 1, 2 czy 3 polu) i jak dobrze spełnia kryteria przedstawione na powiązonym żetonie Muru.

Dolna część każdego żetonu pokazuje 3 poziomy PZ. Gracz otrzymuje PZ przedstawioną po lewej, na środku lub po prawej stronie, zależnie od tego czy jego Mur jest na polu z 1, 2 lub 3 liniami w danej sekcji.



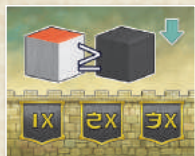
Odpowiednio do pozycji swoich Murów gracze otrzymują:



1, 2 lub 3 PZ za każdy Region na swojej planszy gracza z pustym Torem Zamieszek.



2, 3 lub 4 PZ za każdy zestaw 3 kart różnych kolorów na swojej planszy gracza (bez znaczenia na ich region).



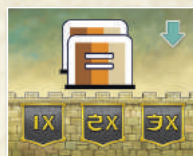
1, 2 lub 3 PZ za każdy Region na swojej planszy gracza gdzie suma Urzędników (na obszarze Zarządców i Robotników łącznie) jest wyższa lub równa poziomowi zamieszek.



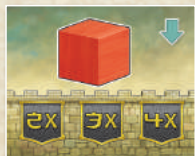
2, 3 lub 4 PZ za każdy Region na swojej planszy gracza, gdzie ma 3 karty (bez znaczenia na ich kolor).



2, 3 lub 4 PZ za każdy Region na swojej planszy gracza gdzie jest przynajmniej 1 szary Urzędnik (na obszarze Zarządców lub Robotników).



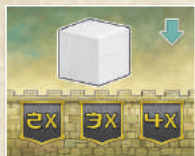
1, 2 lub 3 PZ za każdy Region na swojej planszy gracza, gdzie są przynajmniej 2 karty tego samego koloru.



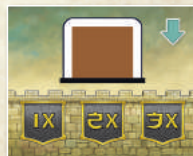
2, 3, lub 4 PZ za każdy Region na swojej planszy gracza gdzie jest przynajmniej 1 czerwony Urzędnik (na obszarze Zarządców lub Robotników).



1, 2 lub 3 PZ za każdy Region na swojej planszy gracza, gdzie jest przynajmniej 1 pomarańczowa karta.



2, 3 lub 4 PZ za każdy Region na swojej planszy gracza gdzie jest przynajmniej 1 biały Urzędnik (na obszarze Zarządców lub Robotników).



1, 2 lub 3 PZ za każdy Region na swojej planszy gracza, gdzie jest przynajmniej 1 brązowa karta.



5, 10 lub 15 PZ minus suma zamieszek wszystkich regionów na planszy gracza. **UWAGA:** może się zdarzyć, że gracz otrzyma ujemne PZ.



1, 2 lub 3 PZ za każdy Region na swojej planszy gracza, gdzie jest przynajmniej 1 kremowa karta.

Autorzy: Marco Canetta i Stefania Niccolini

Ilustracje: Mariano Iannelli

Korekta:

Nathan Morse, Paul Grogan, Victoria Strickland, Oliver Brooks.

„Dziękujemy Mariano i Veronice za ogrom ich pracy i przyjaźń. Praca z nimi była wspólnym doświadczeniem.

Dziękujemy naszemu synowi Iacopo, od którego pochodzi pierwszy pomysł gry i który pomógł w jej projektowaniu. Dziękujemy naszej córce Alessandrze za jej cierpliwość w testach (trudno znieść rodziców, którzy nie chcą pozwolić Ci wygrać).

Wielkie podziękowania dla Amedeo Abbamondi i Club 63, dla Irene Randazzo i Marco Riccomini, dla Valentina Mameli i Mirco Veschi, dla Andrea Buonamini, dla Lucrezia Romano, i dla Damiano Bianchi. Wreszcie dziękujemy wszystkim, którzy zagrai w różne wersje naszej gry.”
Marco Canetta & Stefania Niccolini

Dziękujemy również: Anton Katzer, Jannis Kiesewalter, Stephan Steinmetz, Kristina Meyer, Matthias Nagy, Andrea Bree-Nagy, Rik Königsmann, Steffi Balzerkiewicz, Christian Baumert, Friedrich Jakobs, Paul Grogan, Oliver Brooks i wszystkim testerom za ich wsparcie i sugestie.

*Pytanie, komentarze i sugestie prosimy przysyłać: info@hobbyty.eu
www.hobbyty.eu - www.facebook.com/hobbytypl*



Hobbyty.eu

Jagiellońska 50a
33-300 Nowy Sącz

© 2014 What's Your Game GmbH
All rights reserved by What's Your Game GmbH

