



HERBACIANY OGRÓD PU-ERH INSTRUKCJA

Pu-erh to dodatek do podstawowej wersji gry *Herbaciany ogród*. Wprowadza nowe akcje główne oraz specjalne cesarskie dekrety, wzbogacając w ten sposób złożoność gry oraz zwiększając znaczenie strategicznych decyzji. Dodatek ten zawiera także tryb solo, który może być rozgrywany zarówno przy użyciu samej gry podstawowej, jak i w połączeniu z nowymi elementami.

PU-ERH. CESARSKI DWÓR

ZAWARTOŚĆ

- 1 plansza cesarskiego dworu
- 2 12 żetony Pu-erh jakości podstawowej (z wycinkiem zielonego koła)
- 3 30 żetony Pu-erh jakości premium (z wycinkiem beżowego koła)
- 4 16 pionków posłańców w 4 kolorach (po 4 na gracza)
- 5 15 płytek sal
- 6 7 żetonów cesarskich dekretów (dwustronne)
- 7 2 żetony premii regionów
- 8 8 kart karawan (4 podstawowe – z pomarańczową ramką, 4 zaawansowane – z niebieską ramką) oznaczonych na środku górnej części symbolem
- 9 1 karta cesarza oznaczona na środku górnej części symbolem
- 10 4 dostawki do planszetek graczy
- 11 6 kart pomocy
- 12 16 pionków robotników w 4 kolorach (po 4 na gracza)



PRZYGOTOWANIE GRY

- Podczas przygotowania należy postępować zgodnie z zasadami gry podstawowej. Dwa nowe żetony premii regionów trzeba wymieszać z pozostałymi, a następnie losowo rozłożyć na oznaczonych miejscach na planszy, zgodnie z normalnymi zasadami. Karty karawan z symbolem  należy wtasować do odpowiednich stosów. Nową kartę cesarza trzeba wtasować do talii cesarza.
- Planszę cesarskiego dworu należy umieścić obok planszy głównej. Żetony Pu-erh trzeba podzielić na dwa stosy zgodnie z kolorem wycinka koła na nich przedstawionym – podstawowe (z zielonym wycinkiem) oraz premium (z beżowym wycinkiem). Z każdego stosu należy wylosować po 3 żetony i położyć je na wskazanych polach na planszy cesarskiego dworu. W przypadku żetonów Pu-erh jakości premium trzeba użyć strony z czerwonym polem. Pozostałe żetony Pu-erh, zarówno jakości podstawowej, jak i jakości premium, trzeba umieścić zakryte obok planszy.
- Płytki sal należy zakryć i wymieszać w celu przygotowania zakrytego stosu. Następnie trzeba z niego odkryć 2 (podczas rozgrywki dla 1–2 graczy) bądź 3 płytki (podczas rozgrywki dla 3–4 graczy) i położyć je na planszy cesarskiego dworu. Z pozostałych płytek sal należy stworzyć zakryty stos i położyć go obok planszy cesarskiego dworu.
- Żetony cesarskich dekretów należy zakryć i wymieszać. Następnie trzeba umieścić 2 odkryte (z brązową ramką) oraz 2 zakryte (z czerwoną ramką) na planszy cesarskiego dworu, na polach tego samego koloru. Pozostałe żetony cesarskich dekretów odkłada się do pudełka.
- Każdy gracz bierze dostawkę i umieszcza ją po prawej stronie swojej planszeczki gracza. Następnie każdy gracz bierze 4 pionki posłańców w swoim kolorze – 2 z nich stawia na wyznaczonych polach na swojej dostawce, a pozostałe 2 stawia na planszy cesarskiego dworu.



Plansza cesarskiego dworu jest podzielona na pięć sekcji:

- Obszar cesarskich dekretów – zawiera warunki, które gracze muszą spełnić, aby otrzymać punkty.
- Sale cesarskiego dworu – wykorzystywane do wykonania akcji głównej Odwiedziny na cesarskim dworze.
- Targowisko Pu-erh jakości premium – tutaj można kupić żetony Pu-erh jakości premium.
- Magazyn Pu-erh jakości podstawowej – tutaj można zdobyć żetony Pu-erh jakości podstawowej.
- Oczekujący posłańcy – miejsce oczekiwania posłańców przed ich rozstawieniem.



PRZEBIEG GRY

Podczas rozgrywki w *Herbacyany ogród* z dodatkiem *Pu-erh* należy przestrzegać zasad z podstawowej wersji gry. Dodatek ten wprowadza dwie nowe akcje główne – *Odwiedziny na cesarskim dworze* oraz *Zakupy na targowisku Pu-erh*. Ponadto dodaje możliwość realizowania *Cesarskich dekretów*. Dostawki do planszetek graczy zapewniają każdemu z nich jedną dodatkową turę w każdej rundzie, za którą należy zapłacić w taki sam sposób, jak za czwartą turę z podstawowej planszетки gracza.

AKCJE GŁÓWNE

Dodatek ten dodaje dwie nowe akcje główne. Zamiast wybierać jedynie z pięciu akcji głównych, każdy gracz może wybierać spośród siedmiu opcji. Poza standardowymi akcjami gracz może wybrać jedną z poniższych:

1) ODWIEDZINY NA CESARSKIM DWORZE

Gracz bierze **jednego z posłańców** ze swojej dostawki i stawia go na wyznaczonym kwadratowym polu pod wybranym przez siebie kafelkiem sali. Posłanica można ustawić tylko na polu, którego siła jest równa bądź niższa od łącznej siły kart zagrzanych właśnie przez gracza. Po postawieniu pionka gracz może natychmiast wykonać akcję i otrzymać premię przedstawioną na wybranym kafelku sali. Pozyskiwane w ten sposób akcje i premie można rozpatrywać w dowolnej kolejności. Gracz może mieć umieszczonych kilku swoich posłańców pod tym samym kafelkiem sali, ale ustawienie każdego z nich wymaga wykonania osobnej akcji *Odwiedziny na cesarskim dworze*. Na początku rozgrywki każdy gracz ma do swojej dyspozycji 2 pionki posłańców. W trakcie rozgrywki, dzięki wypełnianiu cesarskich dekretów, może zyskać do 2 dodatkowych posłańców (patrz *Cesarskie dekrety*).

ROZPATRYWANIE SAL

Na koniec każdej rundy, podczas fazy porządkowania, za każdą salę znajdującą się na planszy cesarskiego dworu, przyznawane są punkty. Gracz, którego posłańcy zajmują pola o najwyższej łącznej sile w danej sali, otrzymuje 5 punktów zwycięstwa. Gracz, którego posłańcy zajmują drugie pod względem łącznej wartości siły pola, otrzymuje 2 punkty zwycięstwa. W przypadku remisu punkty otrzymuje gracz, którego posłaniec znajduje się na polu o wyższej wartości (czyli tym bliżej lewej strony danej sali). Po podliczeniu punktów gracze zabierają swoich posłańców spod sal, następnie odkładają ich z powrotem na swoje dostawki i mogą z nich korzystać w kolejnej rundzie. Na koniec każdej rundy kafelki sal są usuwane z planszy i na ich miejsce odkrywa się nowe, w liczbie odpowiedniej do liczby graczy.



Przykład: Karol (różowy) dwukrotnie wykonał akcję *Odwiedziny na cesarskim dworze* w tej rundzie, ustawiając swoich posłańców na polach o sile 4 oraz 2 (co zrobił w oparciu o karty, które zagrał w odpowiednich turach). Anna (zielona) wykonała akcję *Odwiedziny na cesarskim dworze* tylko raz, jednak łączna siła jej kart wynosiła 6, więc ustawiła swój pionek na polu 6, stawiając go pod tym samym kafelkiem sali co Karol. Podczas fazy porządkowania, kiedy przyznawane są punkty za każdą salę, Anna otrzymuje 5 punktów za tę salę, a Karol 2. Choć całkowita siła obojga z nich jest taka sama, posłaniec Anny został ustawiony bliżej lewej strony, co zapewniło jej zwycięstwo w tej sali.

PRZYKŁADY EFEKTÓW KAFELKÓW SAL:



Wykonaj dowolną akcję poboczną.



Za każdy swój herbaciany ogród zyskujesz jeden świeży liść jakości odpowiadającej wartości regionu, w którym znajduje się dany ogród.



Wykonaj akcję poboczną przedstawioną na kafelku sali.



Weź z magazynu dowolny żeton Pu-erh jakości podstawowej oraz 1 żeton zwoju.

2) ZAKUPY NA TARGOWISKU PU-ERH

Pu-erh to tradycyjna chińska herbata z prowincji Junnan, charakteryzująca się dodatkowym procesem fermentacji. Ma oryginalny gorzki smak i niezwykle korzystnie wpływa na ludzkie ciało. Tradycyjnie prasuje się ją w dyski przypominające ciastka – tak jak w tej grze, w której kompletny zestaw żetonów Pu-erh tworzy herbaciane ciastko.

W grze występują dwa rodzaje żetonów Pu-erh:



PU-ERH JAKOŚCI PODSTAWOWEJ

Można je pozyskać z magazynu Pu-erh, który znajduje się na plan-szy cesarskiego dworu, dzięki różnym premiom i efektom w grze. Żetony te są darmowe i nie wykorzystają użycia akcji głównej.



PU-ERH JAKOŚCI PREMIUM

Podczas wykonywania akcji głównej *Zakupy na targowisku Pu-erh* gracz może kupić od 1 do 3 żetonów Pu-erh jakości premium.

Liczba żetonów, które może nabyć, uzależniona jest od łącznej siły zagranych przez niego kart (1 siły = 1 żeton, 3 siły = 2 żetony, 5 siły = 3 żetony). Gracz musi zapłacić cenę wskazaną na czerwonej części każdego żetonu Pu-erh, który chce kupić. Po zakupie żetony Pu-erh jakości premium powinny zostać odwrócone na stronę bez ceny zakupu, ponieważ nie jest ona już do niczego uwzględniana.

Celem gracza jest strategiczne łączenie ze sobą żetonów Pu-erh w celu zdobycia ich natychmiastowych premii oraz otrzymania na koniec gry jak największej liczby punktów zwycięstwa za ukończone ciastka Pu-erh.

DOŁOŻENIE ŻETONU PU-ERH

Po zakupie żetonu Pu-erh jakości premium lub zdobyciu żetonu Pu-erh jakości podstawowej gracz może wybrać jedną z dwóch opcji:

1. Położenie nowego żetonu osobno na swoim obszarze gry i otrzymanie premii przedstawionych w środku brązowej sekcji w zewnętrznej części żetonu Pu-erh.



Przykład: w ramach swojej akcji głównej Karol zbudował herbaciany ogród. Otrzymał za to, dzięki obecnemu tam żetonowi premii regionu, żeton Pu-erh jakości podstawowej. Kładzie zdobyty żeton osobno na swoim obszarze gry obok swojej planszетки i natychmiast pobiera zapewnianą przez niego premię – 1 liść świeżej herbaty o jakości 1.

2. Połączenie żetonu Pu-erh z żetonem położonym wcześniej. W ten sposób gracz zdobywa premie ze wszystkich żetonów tworzących zestaw Pu-erh, do którego dołożył nowy żeton (ukończone ciastko Pu-erh składa się z 3 żetonów). **Nie można ze sobą połączyć dwóch żetonów Pu-erh zdobytych w tej samej turze.**



Przykład: Karol wykonał akcję Zakupów na targowisku Pu-erh po zagraniu kart o łącznej sile 3. Kupuje więc 2 żetony Pu-erh i płaci koszt przedstawiony na czerwonym obszarze żetonu – 3 świeże oraz 2 sfermentowane liście herbaty. Jeden z zakupionych żetonów Pu-erh dokłada do dwóch połączonych ze sobą żetonów, dokończając w ten sposób ciastko. Otrzymuje premie ze wszystkich trzech połączonych ze sobą żetonów: żeton cesarza, możliwość dobrania i odrzucenia karty oraz możliwość sfermentowania 1 liścia herbaty. Drugi zakupiony żeton Pu-erh kładzie na swoim obszarze gry osobno i otrzymuje przedstawioną na nim premię – 2 świeże liście herbaty jakości 1.

Żetony Pu-erh jakości podstawowej oraz premium można ze sobą łączyć, co oznacza, że gracze mogą ze sobą tworzyć ciastka złożone z żetonów obu rodzajów. Po tym jak trzy żetony Pu-erh zostaną ze sobą połączone, tworzą ukończone ciastko Pu-erh, które zapewni graczowi punkty zwycięstwa na koniec gry. Jak tylko z targowiska bądź z magazynu zostanie zabrany żeton Pu-erh, należy natychmiast uzupełnić dany obszar żetonem Pu-erh z odpowiedniego stosu.

PUNKTY ZA ŻETONY PU-ERH

Na koniec rozgrywki każdy gracz podlicza punkty za każde ukończone ciastko Pu-erh (pełen zestaw 3 połączonych ze sobą żetonów Pu-erh): mnoży liczbę gwiazdek widocznych na ciastku Pu-erh przez liczbę punktów zwycięstwa widoczną w jego środku. Jeśli na ukończonym ciastku Pu-erh nie ma żadnych gwiazdek bądź punktów zwycięstwa, gracz nie otrzymuje za nie żadnych punktów.



Przykład: na koniec rozgrywki Anna ma przed sobą dwa ciastka Pu-erh, ale tylko jedno z nich jest ukończone. Za nieukończony zestaw nie otrzymuje więc punktów. Za ukończone ciastko otrzymuje 15 punktów zwycięstwa, ponieważ w jego środku znajdują się 3 gwiazdki oraz 5 punktów ($3 \times 5 = 15$ punktów).

CESARSKIE DEKRETY

Lewa część planszy cesarskiego dworu pozwala graczom na realizowanie cesarskich dekretów, zapewniających dodatkowe punkty zwycięstwa. Ilekroć gracz spełni warunki przedstawione na cesarskim dekreście, stawia jednego ze swoich robotników na dowolnym wolnym polu na odpowiednim żetonie cesarskiego dekretu. Na każdym polu przedstawiona jest liczba punktów zwycięstwa, które gracz dodaje do swojego końcowego wyniku. Ponadto, kiedy gracz zrealizuje cesarski dekret, otrzymuje za to pionek posłańca w swoim kolorze, który może od teraz wykorzystywać podczas wykonywania akcji głównej *Odwiedzin na cesarskim dworze*. W ten sposób gracz może zdobyć nawet 2 dodatkowych posłańców. Strona żetonów z czerwoną ramką cesarskich dekretów przedstawia trudniejsze zadania, ale oferuje za nie lepsze nagrody. Strona żetonów z brązową ramką cesarskich dekretów przedstawia łatwiejsze zadania, ale oferuje za nie mniej punktów zwycięstwa. Żetony cesarskich dekretów pozostają na planszy przez całą grę i nie są nigdy wymieniane. Każdy dekret może zostać zrealizowany przez kilku graczy, ale tylko dwóch pierwszych otrzyma za to punkty. Jeden gracz może zrealizować każdy dekret tylko raz.

EFEKTY CESARSKICH DEKRETÓW



Dwie pierwsze osoby, które dotrą do wyznaczonego odcinka Rzeki, zdobywają Punkty Zwycięstwa zgodnie z kolejnością, w jakiej to osiągnęły.



Dwie pierwsze osoby, które dotrą do wyznaczonego pola na torze Cesarza, zdobywają Punkty Zwycięstwa zgodnie z kolejnością, w jakiej to osiągnęły.



Dwie pierwsze osoby, które umieszczą 2/1 swoich robotników na środku Uniwersytetu Herbacianego, otrzymują punkty zgodnie z kolejnością, w której to zrobili.



Dwie pierwsze osoby, które założą wskazaną liczbę herbacianych ogrodów, otrzymują punkty zgodnie z kolejnością, w której to zrobili.



Dwie pierwsze osoby, które zdobędą wskazaną liczbę kart karawany, otrzymują punkty zgodnie z kolejnością, w której to zrobili.



Dwie pierwsze osoby, które zdobędą wskazaną liczbę żetonów filiżanek, otrzymują punkty zgodnie z kolejnością, w której to zrobili.



Dwie pierwsze osoby, które skompletują wskazaną liczbę ciastek Pu-erh, otrzymują punkty zgodnie z kolejnością, w której to zrobili (w tym wypadku liczą się zarówno ciastka Pu-erh jakości podstawowej, jak i premium).

PUNKTY ZA KARTY CESARZA



Na koniec gry ta karta cesarza zapewnia 5 punktów zwycięstwa za każde kompletne ciastko Pu-erh (maksymalnie 4 ciastka Pu-erh).

TRYB SOLO

Lu Yu był pionierem uprawy herbaty i prawdziwym mistrzem jej parzenia. Znany jako „herbaciany mędrzec” jest autorem „Księgi herbaty” – swojego życiowego dzieła w całości poświęconego uprawie herbaty i sposobom przyrządzania tego szlachetnego napoju.

Czy odważysz się rzucić wyzwanie legendarnemu mistrzowi?

Czy zdołasz go pokonać?

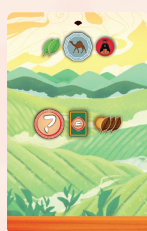
Tryb solo może być rozgrywany przy użyciu samej gry podstawowej lub w połączeniu z dodatkiem *Pu-erh*.

ZAWARTOŚĆ

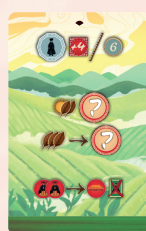
- 1** 24 karty Lu Yu
3 karty podstawowe
3 karty mistrzowskie
18 kart zaawansowanych



Karty podstawowe



Karty mistrzowskie



Karty zaawansowane

- 2** 1 planszетка Lu Yu



- 3** 1 karta punktacji Lu Yu

CEL GRY

Celem rozgrywki jednoosobowej jest zdobycie większej liczby punktów niż Lu Yu. Ruchy Lu Yu są wykonywane automatycznie za pomocą kart z jego talii, która jest ulepszana w trakcie rozgrywki. Gracz solo wykonuje swoje tury zgodnie z zasadami gry wieloosobowej.

PRZYGOTOWANIE GRY

Grę należy przygotować tak jak w przypadku rozgrywki dwuosobowej. Zamiast planszетки gracza dla Lu Yu trzeba przygotować specjalną planszетkę mistrza. Następnie należy wybrać kolor dla Lu Yu i przygotować w tym kolorze następujące elementy: pionki pagód, pionki robotników, pionek łodzi oraz znacznik punktów zwycięstwa. Na początku rozgrywki Lu Yu otrzymuje 2 zielone żetony liści herbaty, które umieszcza w swoim koszyku. Jeśli w rozgrywce używany jest dodatek *Pu-erh*, dla Lu Yu trzeba również przygotować planszę dostawki oraz 4 pionki posłańców. Kartę punktacji Lu Yu należy położyć obok planszетки mistrza.

Karty Lu Yu należy podzielić na 3 stosy: podstawowy, mistrzowski oraz zaawansowany. Karty mistrzowskie oraz zaawansowane należy potasować osobno. Do 3 kart podstawowych należy dodać 3 losowe karty zaawansowane. Pozostałe karty zaawansowane trzeba podzielić na stosy zgodnie z symbolem akcji pobocznej widocznym na rewersie, a następnie każdy stos osobno potasować. Tak powstałe 3 stosy będą stanowiły pulę zaawansowanych kart mistrza Lu Yu.

Następnie gracz musi wybrać poziom trudności rozgrywki i przygotować karty zgodnie z tabelą poniżej. W trakcie gry należy korzystać z określonej liczby wylosowanych kart mistrzowskich.

Liczba kart mistrzowskich	Poziom trudności	Karty przygotowane dla Lu Yu (3 podstawowe, 3 zaawansowane oraz odpowiednia liczba kart mistrzowskich) należy potasować razem i umieścić w zakrytym stosie po lewej stronie obok jego planszетки. Tak powstaje talia Lu Yu.
0	Łatwy	
1	Średni	
2	Trudny	
3	Mistrzowski	

PRZEBIEG GRY

Na początku rozgrywki gracz decyduje, kto rozpoczyna – on sam czy mistrz Lu Yu.

TURA LU YU

1. Odkrycie karty
2. Wykonanie akcji głównej oraz akcji pobocznych (od góry do dołu)
3. Sprawdzenie realizacji cesarskich dekretów (jeśli gra toczy się z wykorzystaniem dodatku *Pu-erh*)

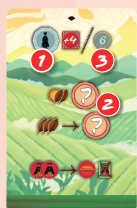
Tura gracza przebiega tak jak w trakcie rozgrywki wieloosobowej. Podczas tury Lu Yu należy z jego talii dobrać wierzchnią kartę i położyć ją odkrytą na pierwszym od lewej wolnym miejscu przy dolnej krawędzi jego planszетки. Mistrz wypełnia dostępne miejsca od lewej do prawej. Jeśli użycie pola wymaga zapłaty liśćmi herbaty, Lu Yu za nie płaci. Jeśli w swoim koszyku nie ma wymaganych liści herbaty, aby zagrać kartę w wyznaczonym miejscu, nie może jej zagrać, musi spasować i nie bierze udziału w reszcie tej rundy.

Odkryta karta przedstawia akcję główną oraz akcje poboczne, które wykona Lu Yu. Akcje te trzeba wykonać kolejno, od góry do dołu karty. Wszelkie efekty przedstawione na prawo od ukośnika wykonuje się tylko wtedy, kiedy akcja po lewej stronie ukośnika nie może zostać wykonana. Karta znajdująca się na wierzchu talii Lu Yu wskazuje siłę jego akcji głównej oraz określa, jakie decyzje podejmie mistrz (np. gdzie założyć nowy herbaciany ogród, którą filiżankę wybierze).

Lu Yu nigdy nie otrzymuje premii ani zasobów z planszy.

Podczas rozgrywki z dodatkiem *Pu-erh*, po zakończeniu tury Lu Yu, należy sprawdzić, czy udało mu się zrealizować cesarski dekret. Jeśli tak, jeden z jego pionków robotników należy umieścić na odpowiednim żetonie cesarskiego dekretu. Lu Yu otrzymuje posłańca z planszy cesarskiego dworu.

KARTY LU YU



Przód:

- 1 Akcja główna
- 2 Akcja poboczna
- 3 Efekt, jeśli odpowiednia akcja nie może zostać wykonana



Tył:

- 1 Siła akcji głównej
- 2 Wskaźnik akcji pobocznej
- 3 Dodatkowe wskaźniki do rozpatrywania akcji z odkrytej karty

OPIS AKCJI LU YU



ZAŁOŻENIE HERBACIANEGO OGRODU – Lu Yu zakłada herbaciany ogród. W przypadku tej akcji siła zagranych kart nie ma znaczenia. Mistrz wybiera region o najwyższej jakości, sąsiadujący z regionem, w którym posiada już swój ogród. Jeśli kilka regionów spełnia ten warunek, dokonuje on wyboru na podstawie wskaźnika priorytetu widocznego po prawej stronie zakrytej karty znajdującej się na wierzchu jego talii. Lu Yu nie otrzymuje ani premii (żetonu regionu), ani punktów zwycięstwa widocznych na planszy. Umieszcza jednak pionek pagody na dostępnym polu z największą liczbą punktów zwycięstwa. Jeśli nie ma dostępnego miejsca w żadnym z sąsiednich regionów, Lu Yu wykonuje efekt przedstawiony za ukośnikiem.



ZAKUP KARTY AKCJI – Lu Yu dobiera kartę akcji z dostępnej puli znajdującej się poniżej planszy. Wybór zależy od całkowitej siły jego zagranych kart. Jeśli całkowita siła wynosi 1, bierze kartę z drugiej kolumny (o sile 1). Zakupione przez niego karty są odkładane na stos odrzuconych kart akcji Lu Yu. Mistrz nigdy nie zagrywa tych kart, jedynie zdobywa za nie punkty zwycięstwa.



SPRZEDAŻ HERBATY KARAWANIE – Lu Yu bierze kartę karawany znajdującą się we wskazanym miejscu – zielonym polu na planszecie (zgodnie z tym, co jest widoczne na zakrytej karcie na wierzchu jego talii). Nie ponosi żadnych kosztów i nie musi dysponować określoną siłą – po prostu pobiera kartę i odkłada ją na swój stos odrzuconych kart karawan. Mistrz nie otrzymuje żadnych premii z kart karawan, na koniec gry zdobywa jedynie 5 punktów zwycięstwa za każdą kartę karawany.



AKCJE POBOCZNE



Lu Yu wykonuje akcję poboczną widoczną na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii.



BADANIA NAD HERBATĄ – Lu Yu przesuwa jeden ze swoich pionków robotników do kolejnego sektora Uniwersytetu (kolejnej ćwiartki). Sektor, do którego trafia robotnik, nie ma znaczenia – mistrz nie otrzymuje żadnych premii z tego pola. Na koniec gry przyznawane mu są jednak punkty zwycięstwa za postępy w badaniach.



PRODUKCJA FILIZANEK – Lu Yu bierze kafelek filiżanki z prowincji, w której wcześniej założył herbaciany ogród. Wybiera taki kafelek, który może połączyć z już posiadanymi kafelkami przez jednokolorowe połączenie. Jeśli istnieje kilka opcji, Lu Yu dokonuje wyboru na podstawie kolorowego wskaźnika priorytetu widocznego na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii. Jeśli nie jest w stanie stworzyć jednokolorowego połączenia za pomocą dostępnych kafelków, wybiera zgodnie ze wskaźnikami priorytetów. Lu Yu ma tylko jeden rząd kafelków filiżanek i nigdy nie kładzie znaczników filiżanek na swoich kafelkach filiżanek ani nie otrzymuje z nich żadnych premii. Na koniec gry zdobywa punkty zwycięstwa za jednokolorowe połączenia filiżanek.



ŻEGLUGA PO RZECIE – Lu Yu przesuwa swoją łódź o 1 odcinek z biegiem rzeki. Nie otrzymuje żadnych premii za tę akcję, ale na koniec gry zdobywa punkty zwycięstwa odpowiednio do pozycji jego łodzi na rzece.

DARMOWE AKCJE



ZYSKANIE ZAAWANSOWANEJ KARTY LU YU – Lu Yu dobiera zaawansowaną kartę ze stosu odpowiadającego symbolowi akcji pobocznej widocznemu na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii. Nową kartę dobraną przez mistrza należy położyć na wierzchu talii Lu Yu.



POSTĘP NA TORZE CESARZA – jeśli Lu Yu ma 2 żetony cesarza, odrzuca je i przesuwa swój pionek na torze cesarza o 1 pole w górę.



Następnie usuwa kartę cesarza z pola wskazanego przez symbol na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii. Mistrz nie ponosi żadnych kosztów poza zużyciem 2 żetonów i nie otrzymuje żadnych premii. Na miejsce usuniętej karty cesarza należy odkryć nową kartę z talii.

Jeśli podczas rozgrywki jednoosobowej nie jest wykorzystywany dodatek *Pu-erh*, a mistrz Lu Yu ma wykonać akcję z rozszerzenia, taką akcję należy zignorować i zamiast tego wykonać efekt znajdujący się za ukośnikiem.

WYJAŚNIENIE AKCJI LU YU DOSTĘPNYCH PODCZAS ROZGRYWKI Z DODATKIEM PU-ERH



ODWIEDZINY NA CESARSKIM DWORZE –

Lu Yu umieszcza swój pionek posłańca na planszy cesarskiego dworu. Salę, w której go ustawi, wyznaczają zakryta karta znajdująca się na wierzchu jego talii oraz całkowita siła akcji (suma wartości obok symbolu akcji cesarskiego dworu i siła akcji widoczna na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii). Lu Yu umieszcza swój pionek na polu o takiej samej lub mniejszej wartości siły. Jeśli wszystkie dostępne pola w danej sali są zajęte, mistrz ustawia swojego posłańca w drugiej sali, zgodnie z priorytetem wskazanym na karcie. Jeśli wszystkie opcje są zajęte, Lu Yu zyskuje efekt przedstawiony po prawej stronie ukośnika. Lu Yu nie otrzymuje żadnych premii z kafelków sal, jedynie punkty zwycięstwa na koniec gry.



ZAKUPY NA TARGOWISKU PU-ERH –

ze wskazanych miejsc na targu Lu Yu zdobywa od 1 do 3 żetonów Pu-erh jakości premium, zgodnie z siłą akcji głównej. Siła ta jest sumą wartości siły widocznej na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii oraz siły akcji głównej przedstawionej na odkrytej karcie. Lu Yu pobiera żetony Pu-erh w kolejności widocznej na zakrytej karcie, która znajduje się na wierzchu jego talii. Mistrz nie płaci za żetony Pu-erh ani nie otrzymuje z nich żadnych premii. Automatycznie kładzie je obok swojej planszeczki, tworzy kolejne ciastka, dokładając nowe żetony w kolejności, w której zostały pozyskane. Zasada zakazująca łączenia żetonów pozyskanych w tej samej akcji nie dotyczy Lu Yu. Na koniec gry mistrz otrzymuje punkty zwycięstwa zarówno za swoje ukończone, jak i nieukończone ciastka Pu-erh (patrz: *Koniec gry*).



PRZYKŁAD TURY MISTRZA LU YU

Odkryta karta Karta znajdująca się na wierzchu talii Lu Yu



Gracz odkrywa kartę mistrza Lu Yu, a następnie rozpatruje ją od góry do dołu. Najpierw Lu Yu zyskuje 2 świeże liście herbaty i wykonuje akcję główną Sprzedaż herbaty karawanie. Karta, którą zdobywa, jest wskazana na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii. W tym przypadku mistrz zdobywa kartę po prawej i umieszcza ją na swoim stosie odrzuconych kart karawan obok swojej planszeczki. Następnie fer-

mentuje 2 liście herbaty i wykonuje akcję poboczną Żegluga po rzece. Przesuwa swoją łódź o 1 odcinek z biegiem rzeki (nie otrzymując za to żadnych premii). Gdyby mistrz Lu Yu miał 3 sfermentowane liście herbaty, mógłby wykonać ponownie tę akcję poboczną, ale ma tylko 2 liście, więc nie może tego zrobić. Ponieważ Lu Yu ma 2 żetony cesarza, odrzuca je i dokonuje postępu na torze cesarza. Usuwa z gry jedną kartę cesarza – w tym przypadku tę po prawej stronie. To kończy turę mistrza, a kolejka przechodzi na gracza.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Podczas fazy porządkowania Lu Yu zdobywa liście herbaty ze swoich herbacianych ogrodów. Otrzymuje 2 świeże liście herbaty z każdego z ogrodów na planszy, niezależnie od jakości tej herbaty. Na koniec rundy wszystkie karty zagrane przez Lu Yu należy potasować i odłożyć na spód jego talii.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się po 5 rundach. Gracz otrzymuje punkty zgodnie z zasadami gry wieloosobowej, a Lu Yu otrzymuje punkty za następujące elementy:

1. Punkty za karty akcji – zgodnie z normalnymi zasadami.
2. Punkty za żeglugę po rzece – zgodnie z normalnymi zasadami.
3. Punkty za badania nad herbatą – zgodnie z normalnymi zasadami.
4. Punkty za produkcję filiżanek – zgodnie z normalnymi zasadami.
5. 5 punktów zwycięstwa za każdą kartę karawany.
6. 1 punkt za każde 2 świeże liście herbaty i 1 punkt za każdy 1 sfermentowany liść herbaty.
7. Punkty zwycięstwa za pole na torze cesarza, na które dotarł jego pionek, zgodnie z poniższą tabelą:

45			10
35			
26			
18			
11			
5			

Podczas rozgrywki z dodatkiem *Pu-erh* Lu Yu otrzymuje także:

8. 10 punktów za każde ukończone ciastko Pu-erh.
9. 5 punktów za każde nieukończone ciastko Pu-erh.
10. Punkty zgodnie z każdym zrealizowanym cesarskim dekretem.

TWÓRCY GRY

Autor: Tomáš Holec

Skład i grafika: Marek Jaroš

Ilustracje: Barbora Srp Žižková

Opracowanie: Michal Šmíd

Kierownik produkcji: Jan Cízner

Redakcja zasad: Barbora Šulcová

Opracowanie wersji polskiej: Albi Polska i Game Bakery

Redakcja wersji polskiej: Kamila Biedrońska

Korekta wersji polskiej: Izabela Bilińska-Socha, Natalia Gamrat