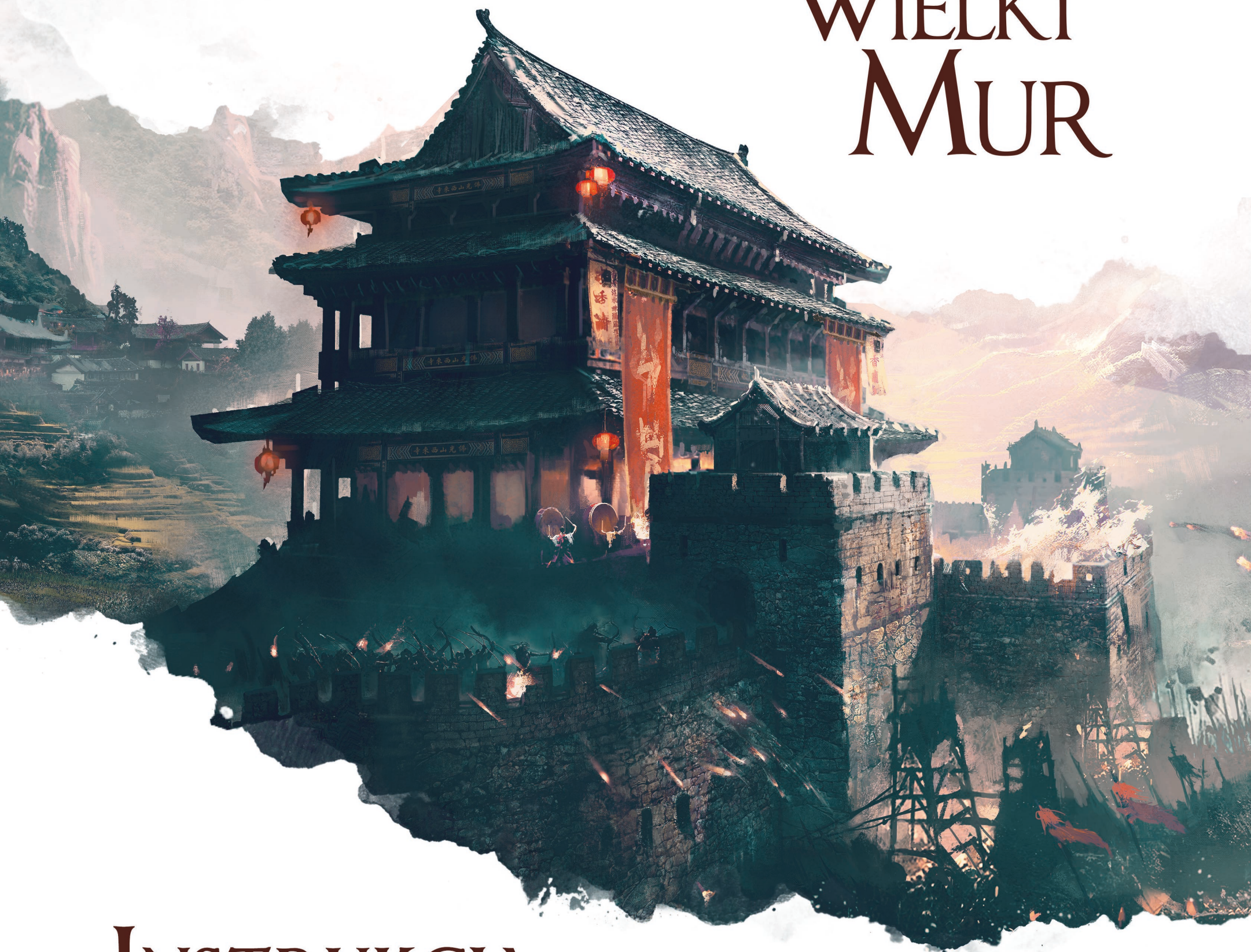


# WIELKI MUR



INSTRUKCJA WERSJA 2.0

# ELEMENTY GRY

## 1 DWUSTRONNA PLANSZA



## FIGURKI

Zależnie od wersji gra może zawierać figurki lub drewniane pionki.



32 Urzedników  
(po 8 na gracza)



40 Wlóczników  
(po 10 na gracza)



16 Łuczników  
(po 4 na gracza)



8 Kawalerzystów  
(po 2 na gracza)

## KARTY



24 karty Hordy



24 karty Rozkazów  
(w 4 kolorach)



1 karta Rozkazu  
Klanu Trzciny



20 kart Taktyk



5 kart Artefaktów



44 karty Doradców



13 kart Generałów



2 karty Generałów  
Klanu Trzciny



12 kart Wydarzeń



12 kart  
Dekretów Cesarza



24 karty Hordy trybu  
kooperacji



8 kart Generałów  
trybu kooperacji



12 kart Taktyk  
trybu kooperacji



1 karta Generała  
trybu solo

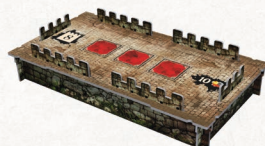


6 kart Rozkazów  
trybu solo

## POZOSTAŁE



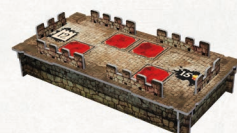
4 zasłonki graczy  
(po 1 na gracza)



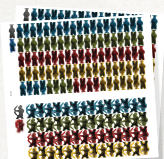
3 kondygnacje  
Muru poziomu 1



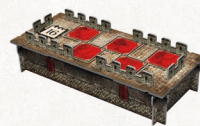
9 Barykad



3 kondygnacje  
Muru poziomu 2



2 Arkusze z naklejkami



3 kondygnacje  
Muru poziomu 3

## ZNACZNIKI I ŻETONY



4 znaczniki Herbata  
(w 4 kolorach)



4 znaczniki Honoru  
(w 4 kolorach)



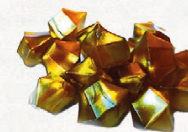
5 dwustronnych żetonów Honoru  
(uniwersalne)



50 znaczników  
Drewna



50 znaczników  
Kamienia



50 znaczników  
Złota



50 znaczników Chi



30 znaczników Ran



50 żetonów Hańby



1 dwustronny  
żeton Czasu

## WPROWADZENIE

Wielki Mur jest planszową grą fantasy inspirowaną historią Wielkiego Muru Chińskiego, dynastii Song oraz podbojów Czyngis-chana. Większość postaci, wydarzeń i wynalazków militarnych nawiązuje wprost do swoich historycznych odpowiedników, część zaś została zmieniona, by lepiej wpasować się w system gry.

*Wielki Mur stał już za czasów dynastii Zhou, wiele, wiele lat przed nadejściem tej burzy, która trwa obecnie. Wtedy był po prostu zbiorem krótszych i dłuższych murów i fortów, które chroniły królestwo przed najazdem wędrownych plemion. Przetrwał setki bitew, był przebudowywany, rozrastał się i naprawiano go niezliczone ilości razy.*

*Znacznie później, w X i XI wieku, Północna dynastia Song nakazała budowę odcinków Wielkiego Muru na terenach dzisiejszych prowincji Shanxi i Hebei, aby ochronić się przed atakami Dżurdzeńów z późniejszej dynastii Jin. Mimo wielkich wysiłków włożonych w budowę Muru nie udało się odeprzeć najeźdźców – Songowie zmuszeni zostali uchodzić na południe, a potężne fortyfikacje dostają się pod władzę wroga.*

*Mija sto lat.*

*Korzystając z Wielkiego Muru wzniesionego przez swoich poprzedników, dynastia Jin usiłuje odeprzeć*

*inwazję Mongołów z północy. Ale Songowie, teraz zwani Południową dynastią Song, wciąż szukają okazji do odwetu. Jednoczą siły z Mongołami i miażdżą swoich dawnych przeciwników z dynastii Jin. Nie przewidzieli jednak, że głód podboju ich nowych „sojuszników” będzie tak wielki, i teraz sami muszą przeciwstawić się mongolskiej hordzie.*


**Poniższe zasady dotyczą wyłącznie standardowej gry 3- lub 4-osobowej.**

Usuń z gry przedstawione niżej karty Klanu Trzciny, są one używane wyłącznie w grze 2-osobowej i trybie solo:



Usuń z gry przedstawione niżej turkusowe karty Rozkazów oraz kartę Generała trybu solo, są one używane wyłącznie w trybie solo:



Usuń z gry przedstawione niżej karty (Generałów, Hordy, Wydarzeń, Dekretów Cesarza i Taktyk) z ikoną , są one używane wyłącznie w trybie kooperacji:



Ikona trybu kooperacji

# PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie gry 2-osobowej opisane jest na stronie 15.  
Przygotowanie gry w trybie solo opisane jest na stronach 16 i 17.  
Przygotowanie gry w trybie kooperacji opisane jest na stronie 18.  
By przygotować standardową grę dla 3 lub 4 graczy, czytaj dalej!

**1.** Na środku obszaru gry umieść planszę odpowiednią stroną do góry.  
Zwróć uwagę na oznaczenie liczby graczy (znajduje się ono na torze Czasu w lewym górnym rogu planszy):

- dla 3 graczy:
  - dla 4 lub 5 graczy:
- (Dodatek Piąty gracz jest częścią pudełka Stretch Goals).

**2.** Umieść **żeton Czasu** (pustą stroną do góry) na torze Czasu, na polu z ikoną odpowiadającą liczbie graczy w grze.

W trybie dla 2 graczy umieść żeton Czasu na polu z ikoną 3 graczy.

**3.** Potasuj wszystkie karty Artefaktów, a następnie umieść po 1 losowo dobranej karcie Artefaktu awerssem do góry na każdym z 3 miejsc na Artefakty (znajdują się one na górnej krawędzi planszy, po lewej stronie). Odlóż pozostałe karty Artefaktów do pudełka.



3 miejsca na Artefakty

**4.** Potasuj wszystkie karty Hordy, by stworzyć talię Hordy. Następnie umieść zakrytą talię Hordy na miejscu z ikoną talii Hordy (znajduje się ono na górnej krawędzi planszy).



Ikona talii Hordy

**5.** W każdej Sekcji Muru umieść po 1 odkrytej karcie Hordy dobranej z wierzchu talii Hordy na pierwszym od dołu **polu kart Hordy**.

**Tylko w grze 4-osobowej** – umieść czwartą kartę Hordy zgodnie z poniższą instrukcją:

Dobierz wierzchnią kartę z talii Hordy i umieść ją na pierwszym wolnym polu w Sekcji Muru wskazanej przez wskaźnik Inwazji widoczny na wierzchu talii Hordy (czyli na rewersie karty znajdującej się na wierzchu talii Hordy po dobraniu nowej karty Hordy).



Przykład: ten wskaźnik Inwazji każe umieścić kartę Hordy w lewej Sekcji Muru, ponieważ ikona znajduje się na lewym polu. Nową kartę Hordy zawsze umieszcza się na pierwszym wolnym polu danej Sekcji Muru (pustym polu najbliższym Muru).

**6.** Umieść po 1 Barykadzie na każdym z wolnych pól Barykadzie. (Łącznie 9 Barykad).



**7.** Potasuj wszystkie karty Taktyk, by stworzyć talię Taktyk. Umieść tę talię zakrytą w miejscu na talię Taktyk (znajduje się ono u dołu planszy, po prawej stronie).



Awers karty Taktyki

Stos odrzuconych kart Taktyk

Miejsce na talię Taktyk

**8.** Każdy z graczy wybiera Klan, a następnie bierze z pudełka wszystkie elementy w kolorze wybranego Klanu (zależnie od wersji twoja gra może zawierać figurki lub drewniane pionki):

- 10 Włóczników
- 8 Urzędników
- 4 Łuczników
- 2 Kawalerzystów
- 1 zasłonkę gracza
- 1 znacznik Honoru
- 1 znacznik Herbaty
- 6 kart Rozkazów.



Znajdź wszystkie karty Generałów i Doradców.

9. Potasuj wszystkie karty Generałów i rozdaj po 2 z nich zakryte każdemu z graczy. *Odlóż pozostałe karty do pudełka.*



Awers karty Generała Rewers karty Generała

10. Potasuj wszystkie karty Doradców i umieść je zakryte w pobliżu dolnej krawędzi planszy. *(Karty te nie mają oznaczonego miejsca).*




Awers karty Doradcy Rewers karty Doradcy

11. Rozdaj po 2 zakryte karty Doradców każdemu z graczy. *Karty dobierz z wierzchu talii.*

12. Gracze jednocześnie spoglądają na 4 karty, które otrzymali, a następnie każdy z graczy w tym samym momencie wybiera po 1 Generała, umieszczając jego odkrytą kartę przed sobą. *Pozostałe karty Generałów odlóż do pudełka.*





13. Każdy z graczy wybiera 1 kartę Doradcy i umieszcza ją **odkrytą** przed sobą. To **Aktywny Doradca**.

14.  Każdy z graczy umieszcza drugą kartę Doradcy **zakrytą** pod swoją kartą Generała – to Wspierający Doradca. Zwróć uwagę na ikonę po lewej stronie – ta sama ikona powinna być widoczna na karcie Wspierającego Doradcy.

15. W pobliżu planszy umieść pule zasobów składające się z:
- 10 żetonów Hańby na gracza (*pozostałe odlóż do pudełka*);
  - wszystkich znaczników Drewna, Kamienia, Złota, Chi i Ran oraz żetonów Honoru;
  - wszystkich Sekcji Muru podzielonych na kondygnacje.

16. Na dole każdej karty Generała znajdują się Początkowe zasoby:



- Każdy z graczy bierze z puli zasoby w liczbie wskazanej przez jego kartę Generała i umieszcza je za swoją Zasłonką gracza.
- Każdy z graczy dobiera wskazaną liczbę kart Taktyk . *Karty dobieraj z wierzchu talii Taktyk na swoją rękę.*
- Przedstawiona wartość Herbaty  decyduje o kolejności Herbaty (wrócimy do niej w kroku 19. poniżej).

17. Zapelnij tor Doradców – umieść po 1 karcie Doradcy na każdym z wolnych miejsc na torze Doradców na dolnej krawędzi planszy. *Karty dobieraj z wierzchu talii Doradców.*



Tor Doradców

18. Każdy z graczy umieszcza swój znacznik Honoru na pierwszym (0) polu toru Honoru. *Tor ten biegnie wzdłuż lewej i górnej krawędzi planszy, a jego pierwsze pole oznaczone jest głową smoka.*

19. Gracze układają swoje znaczniki Herbaty w stos na polu Herbaciarni. *Znaczniki umieszcza się jeden na drugim, a wartość Herbaty na karcie Generała każdego z graczy decyduje o kolejności znaczników – znacznik gracza z **najwyższą** wartością Herbaty umieszcza się na **szczyt**, a z najniższą – na **spodzie**.*



 65  40  2

*Przykład: przyjmując, że gracze Niebieski, Czerwony i Żółty mają Generałów o takich wartościach Herbaty, oto jak ułożymy znaczniki Herbaty.*

20. Każdy z graczy umieszcza 3 swoich Urzędników w Izbie Urzędników. *Pole Izby Urzędników znajduje się w prawym dolnym rogu planszy, obok toru Doradców.*



Izba Urzędników

*To koniec Przygotowania!*

**Opis gry:** Wielki Mur rozgrywany jest przez szereg Lat podzielonych na Pory Roku: Wiosnę, Lato, Jesień i Zimą.

*W pierwszym Roku Wiosna i Lato są pomijane!*

By wygrać grę, zdobądź najczęściej punktów Honoru.

**Wiosna** to czas przygotowań – znacznik na torze Czasu się przesunie, a do gry wejdą nowe karty Hordy i Doradców.

**Latem** przy pomocy Nadzorców zdobędziesz Surowce, za opłatą pozbędziesz się żetonów Hańby. Możesz także odzyskać użyte karty Rozkazów albo zamiast tego zdobyć Honor.

**Jesienią** będziesz zagrywać karty Rozkazów, delegować Urzędników z i do Lokacji. Niektóre z Lokacji będą Aktywowane – łącznie jest ich 10, wiele może się więc wydarzyć w ciągu tej pory roku! Jesień to także czas, by zaatakować Hordy, zdobyć więcej Surowców albo rozbudować Mur.

*Na stronach 11–14 znajdziesz szczegóły dotyczące Lokacji i ich akcji.*

**Zimą** twoi Łucznicy będą próbowali pokonać Hordy, zanim najeżdżą przednią się przez fortyfikacje! Wraz z **końcem Zimy** gra skończy się, jeśli zostanie spełniony którykolwiek z poniższych warunków:

- Wszystkie 3 Sekcje Muru są maksymalnie rozbudowane (lub 2 Sekcje w grze 2- i 3-osobowej).
- Pula żetonów Hańby jest pusta.
- Żeton Czasu znajduje się na ostatnim polu toru Czasu. (Czyli został przesunięty na ostatnie pole Wiosną tego Roku).

Jeśli żaden z powyższych warunków nie został spełniony, Wiosną rozpoczyna się kolejny Rok!

**Poniżej opisane są najistotniejsze zasady, które musisz poznać jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki.**

*Pozostałe zasady zostały opisane szczegółowo nieco dalej, z podziałem na Pory Roku.*

## TOR HERBATY

*Tor Herbaty odzwierciedla stosunki panujące pomiędzy Cesarzem a Generałami i ma wpływ na kolejność wykonywania ruchów przez graczy.* Stos, w jaki ułożone są znaczniki Herbaty, nazywamy **kolejnością Herbaty**.

**Kiedy jakiś efekt lub akcja angażuje więcej niż jednego gracza (a kolejność wykonania akcji jest istotna), gracze wykonują swoje ruchy zgodnie z kolejnością Herbaty, rozpoczynając od gracza, którego znacznik znajduje się najwyżej.**



*Przykład: jak objaśniono wyżej, gracz Niebieski pierwszy wykonuje akcje, następnie gracz Czerwony i na końcu Żółty.*

Herbaciarnia (opisana na stronie 14) pozwala graczom manipulować kolejnością Herbaty.

## Remisy

Wszelkie remisy rozstrzygane są **na korzyść** gracza, który znajduje się **wyżej** w kolejności Herbaty.

## TWÓJ GENERAŁ



Twój Generał ma unikalną zdolność, której moc jest zależna od liczby twoich Wspierających Doradców (po lewej ikona Wspierającego Doradcy). Innymi słowy – im więcej widocznych ikon Wspierającego Doradcy pod kartą twojego Generała, tym silniejsza jest jego zdolność specjalna.

*Przykład: poniższy zapis należy interpretować jako „otrzymujesz 2 punkty Honoru za każdego Wspierającego Doradcę”.*

2  



W powyższym przykładzie otrzymujesz więc 4 punkty Honoru za każdego Zabitego Żołnierza.

## KARTY DORADCÓW

Za każdym razem, kiedy otrzymujesz nową kartę Doradcy, musisz natychmiast – i na stałe! – zdecydować, czy stanie się on **Aktywnym Doradcą**, czy **Wspierającym Doradcą**.

- Aktywny Doradca: umieść kartę Doradcy odkrytą na prawo od twojego Generała. Tylko wtedy możesz korzystać ze zdolności na karcie tego Doradcy.
- Wspierający Doradca: umieść kartę Doradcy zakrytą pod kartą twojego Generała, tak aby ikona na rewersie karty była widoczna.

Karta Generała



Zdolność Aktywnego Doradcy

B

Ikona Wspierającego Doradcy

## Ikony

-  – Drewno
-  – Kamień
-  – Złoto
-  – Chi
-  – Drewno, Kamień lub Złoto
-  – dowolny Surowiec
-  – Nadzorca Drewna
-  – Nadzorca Kamienia
-  – Nadzorca Złota
-  – Nadzorca Chi
-  – dowolny Nadzorca
-  – Urzędnik
-  – Włóczykiew
-  – Łucznik
-  – Kawalerzysta
-  – Żołnierz
-  – Honor
-  – Rana
-  – zeton Hańby
-  – karta Hordy
-  – karta Doradcy
-  – karta Wspierającego Doradcy
-  – karta Taktyki
-  – karta Rozkazu
-  – Herbata
-  – Mur
-  – wartość Obrony
-  – Siła Natarcia
-  – Barykada
-  – X
-  – liczba graczy

## ŻETONY HAŃBY

Kompromitujesz się w oczach Cesarza...



Żeton Hańby

### Otrzymujesz żetony Hańby:

#### A. Za każdą Hordę, która dokona Przełamania (opis na stronie 8):

Jeśli nie masz na tej karcie Hordy żadnego Żołnierza, otrzymujesz 1 żeton Hańby.

#### B. Podczas Aktywacji Lokacji z tą ikoną:

Jeśli jesteś **jedynym** graczem, którego Urzędnicy znajdują się w tej Lokacji, otrzymujesz 1 żeton Hańby.

### Gdzie je umieścić?

Kiedy otrzymujesz żeton Hańby, musisz natychmiast umieścić go w jednym z tych miejsc:

- A. Pod jednym z Żołnierzy w swojej puli, o ile nie znajduje się już pod nim żeton Hańby.
- Żołnierze z żetonem Hańby nie mogą zostać wykorzystani w żaden sposób.
  - Na koniec gry tracisz 5 punktów Honoru za każdego Żołnierza z żetonem Hańby.
- B. Na wolnym polu na żeton Hańby na rewersie karty Hordy.
- Za karty Hordy, na których znajduje się przynajmniej 1 żeton Hańby, nie są naliczane punkty na koniec gry.



-5 Honoru za każdy żeton



Na rewersie każdej z kart Hordy znajdują się 2 pola na żetony Hańby

### Kiedy masz otrzymać żeton Hańby, ale:

- **pula żetonów Hańby jest pusta**, natychmiast strać 5 punktów Honoru, zamiast otrzymać ten żeton Hańby;
- **nie masz możliwości go nigdzie umieścić** (ani pod Żołnierzem, ani na karcie Hordy), usuń ten żeton Hańby z gry (odłóż go do pudełka) i natychmiast strać 5 punktów Honoru.

### Jak pozbyć się żetonów Hańby?

**Latem** możesz odrzucić 2 Chi, aby odrzucić 1 żeton Hańby z dowolnego miejsca z powrotem do puli. *Możesz to zrobić dowolną liczbę razy.*

„**Odrzuć**”: kiedy widzisz taki zapis, żeton Hańby jest zawsze odrzucany do puli żetonów Hańby. Wyjątkiem jest Podbój, jego zasady opisane są szczegółowo na stronie 8 w sekcji „Wiosna”.

## NADRZĘDNE ZASADY

**Kwestia prywatności:** wszystko, co znajduje się za twoją zasłonką, oraz karty na twojej ręce są znane tylko tobie. Wszystko pozostałe jest widoczne dla wszystkich graczy, także odrzucone karty Rozkazów.

**Odrzucone karty Rozkazów:** powinny być jawne dla wszystkich graczy – umieść je odkryte i ułożone w wachlarz na przeznaczonym do tego miejscu, by wszyscy mieli do nich łatwy dostęp.

**Żołnierz:** Żołnierzami nazywane są wszystkie figurki/pionki, które **nie są Urzędnikami**.

**Honor a punkty:** Honor to fabularna nazwa punktów, które zdobywasz w trakcie rozgrywki.

**Zapłać:** musisz mieć wymaganą liczbę Surowców. Kiedy Płacisz, odkładasz je do puli Surowców.

**Rany:** za każdym razem, kiedy Żołnierz jest usuwany (z jakiegokolwiek przyczyny) z karty Hordy, umieść na jego miejscu znacznik Rany. *Zignoruj tę zasadę, kiedy Horda jest Pokonana.*

**Surowce:** nie są ograniczone liczbą znaczników, jeśli się skończą, użyj dowolnego zastępstwa.

## URZĘDNIICY I TYPY LOKACJI

Aktywacja Lokacji opisana jest na stronach 8–9.

### W grze występują dwa typy Lokacji:

#### Zwykłe Lokacje:

- Mają pola na Urzędników, **każde pole mieści 1 Urzędnika**. *Jeśli nie ma wolnych pól, nie możesz umieścić więcej Urzędników w tej Lokacji.*
- **Aktywują się** jedynie wtedy, kiedy **wszystkie pola** wypełnione są Urzędnikami.

#### Lokacje Specjalne:

- Mają jedno duże pole, na którym umieścić można **dowolną liczbę Urzędników**.
- **Aktywują się**, jeśli znajduje się na nich **co najmniej 1 Urzędnik**.

**Przeniesienie Urzędnika** (efekt lub akcja, najczęściej pojawia się na kartach Rozkazów) możesz na dwa sposoby:

- wziąć 1 Urzędnika ze swojej **puli** i umieścić go w dowolnej Lokacji na planszy,
- przestawić do innej Lokacji 1 ze swoich Urzędników **już wystawionych** na planszy.

**Wyjątek:** Jeśli wszystkie pola Zwykłej Lokacji są już zajęte przez Urzędników (dowolnego koloru), nie możesz Przenieść Urzędnika z takiej Lokacji. *Innymi słowy – Zwykłe Lokacje „blokują się” po wypełnieniu wszystkich pól.*

## SPECJALNA AKTYWACJA

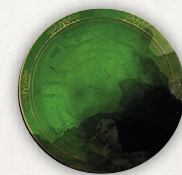
Szczególny rodzaj Aktywacji pojawiający się między innymi na karcie Rozkazu „Despotyzm”.

Specjalna Aktywacja działa podobnie jak standardowa Aktywacja Lokacji (opisana na stronach 8–9) z następującymi wyjątkami:

- Gracz **nie otrzymuje** żetonu Hańby, nawet jeśli jako jedyny ma swoich Urzędników na Specjalnie Aktywowanej Lokacji. Porównaj z zasadami w akapicie: „Żetony Hańby: Otrzymujesz żetony Hańby”.
- **Zwykłe Lokacje** mogą zostać Specjalnie Aktywowane, nawet jeśli **nie wszystkie ich pola** na Urzędników są wypełnione. *Lokacje Specjalne aktywują się w standardowy sposób.*



Pole Zwykłej Lokacji



Pole Lokacji Specjalnej



Pola Zwykłych Lokacji połączone są ze sobą złotymi liniami

# PRZEBIEG GRY

## WIOSNA

*Pamiętaj, by pominąć Wiosnę w pierwszym Roku!*

Wiosną kolejne hordy barbarzyńców wdzierają się na pola pod Wielkim Murem, przygotowując się do szturmów. Oto jak przebiega inwazja:

- 1. Przesuń żeton Czasu:** przesuń żeton na torze Czasu o 1 pole do przodu.
- 2. Umieść nowe karty Hordy:** umieść nowe karty Hordy w liczbie odpowiadającej liczbie znajdującej się nad żetonem Czasu.



Umieszczaj nowe karty Hordy pojedynczo, przechodząc przez poniższe kroki dla każdej karty z osobna, by upewnić się, że każda zostanie umieszczona na właściwym miejscu.

Karty Hordy umieszczane są zawsze możliwie najbliżej Muru.

- Najpierw zapelniaj Sekcje Muru od lewej do prawej, umieszczając kartę Hordy na każdym **pustym** polu.
- Kiedy na każdej Sekcji Muru znajduje się przynajmniej 1 karta, umieszczaj kolejne karty zgodnie ze **wskaźnikiem Inwazji** widocznym na rewersie wierzchniej karty **talii Hordy** (nie na rewersie karty, którą umieszczasz!).



**Podbój:** jeśli Sekcja Muru, na której masz umieścić nową kartę Hordy, jest już zapelniona (znajdują się na niej 3 karty Hordy), odrzuć tę kartę Hordy i natychmiast usuń z gry tyle żetonów Hańby, ilu jest graczy (przenosząc żetony z puli do pudełka).

Jeśli w puli nie ma wystarczającej liczby żetonów, zignoruj brakującą część.

- 3. Odśwież tor Doradców:** odrzuć z toru pierwsze 2 karty Doradców od lewej, przesuń pozostałe karty o 2 miejsca w lewo i dołóż 2 odkryte karty (dobre na wierzchu talii Doradców) na polach po prawej. Symbole na planszy ułatwiają zapamiętanie kroku Odświeżania toru Doradców.



## LATO

*Pamiętaj, by pominąć Lato w pierwszym Roku!*

Latem zbierz swoje siły i przygotuj się do odparcia ataku.

- 1. Faza Dochodu:** za każdego ze swoich Nadzorców otrzymujesz Surowce wskazane nad jego polem. (Więcej o Nadzorcach na stronie 11).



- 2. Odrzuć żetony Hańby:** w kolejności Herbaty każdy z graczy może dowolną liczbę razy zapłacić 2 Chi, aby odrzucić 1 żeton Hańby (z dowolnego miejsca do puli).
- 3. Odrzuć karty Rozkazów:** odrzuć wszystkie karty Rozkazów z toru Rozkazów na stos odrzuconych kart Rozkazów w prawym górnym rogu planszy (oznaczony ikoną ).
- 4. Odzyskaj karty Rozkazów:** w kolejności Herbaty każdy z graczy musi wybrać jedno z poniższych:
  - weź **wszystkie swoje** karty Rozkazów ze stosu odrzuconych na rękę *albo*
  - otrzymaj 2 Honoru za **każdą swoją** kartę Rozkazu w stosie odrzuconych.

*Uwaga: Karta Rozkazu „Zdrada” zostaje na stałe w stosie odrzuconych i nie może zostać odzyskana. Szczegółowe zasady znajdują się na samej karcie.*


## JESIEŃ

Rozpatrz karty Rozkazów, Aktywuj Lokacje i pokonaj Hordy!

- 1. Wybierz kartę Rozkazu:** każdy z graczy wybiera 1 kartę Rozkazu ze swojej ręki i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Kiedy wszyscy dokonają wyboru, karty są odsłaniane jednocześnie.
- 2. Zdecyduj o kolejności:** w kolejności Herbaty każdy z graczy umieszcza swoją kartę na pustym polu toru Rozkazów. Tor Rozkazów znajduje się u góry planszy, na jej prawej krawędzi.

Karty rozpatruje się zgodnie z kolejnością, rozpoczynając od pola z cyfrą 1.



W grze 4-osobowej zignoruj pole z tą ikoną: 5 .

- 3. Rozpatrz karty zgodnie z kolejnością na torze Rozkazów:**

*Podczas rozpatrywania swojej karty Rozkazu stajesz się Aktywnym graczem, jest to twoja tura.*

Aby rozpatrzeć swoją kartę Rozkazu, wykonaj po kolei poniższe kroki:

- A. Faza Rozkazów:** rozpatrz wszystkie efekty w ramach **od góry do dołu**. Każda z ramek musi być w pełni rozpatrzona, zanim przejdiesz do kolejnej, ale wszystkie akcje są opcjonalne.



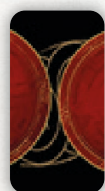
Wiele z efektów w ramce „Pozostali gracze” pozwala „Przenieść maksymalnie 2 Urzędników do 2 różnych Lokacji”. Pamiętaj, że Urzędnicy Przenoszeni za pomocą tej akcji **nie mogą być Przeniesieni do 1 Lokacji, ale mogą pochodzić z 1 Lokacji, 2 różnych Lokacji lub twojej puli Urzędników.**

**B. Faza Aktywacji:** po rozpatrzeniu wszystkich efektów na karcie sprawdź, które z Lokacji się Aktywują. O **kolejności** Aktywacji decyduje **Aktywny gracz** (niezależnie od tego, czy ma swoich Urzędników w Aktywowanych Lokacjach).

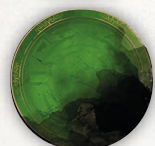
Efekty w ramkach z ciemnym tłem są rozpatrywane wyłącznie przez gracza, do którego należy karta.



Efekty w ramce zatytułowanej „Pozostali gracze” rozpatrywane są przez wszystkich pozostałych graczy w kolejności Herbaty.



Zwykłe Lokacje Aktywują się jedynie po wypełnieniu **wszystkich pół** na Urzędników. Dla przypomnienia wszystkie pola Zwykłych Lokacji połączone są złotymi liniami.



Lokacje Specjalne Aktywują się, jeśli jest w nich **co najmniej 1 Urzędnik.**

### Kiedy Lokacja się Aktywuje

**W kolejności Herbaty:** Efekt Lokacji rozpatruje każdy gracz, który ma w niej co najmniej 1 Urzędnika. Następnie wszyscy **Urzędnicy wracają** do odpowiednich pul graczy. Jeśli w Aktywowanej Lokacji masz więcej niż 1 Urzędnika, rozpatrujesz efekty za wszystkich swoich Urzędników jednocześnie. Kiedy Lokacja się Aktywuje, możesz zdecydować, że odrzucasz jej efekt, ale niezależnie od tego wszyscy znajdujący się na niej Urzędnicy wracają do twojej puli.

*W grze 2-osobowej Urzędnicy Klanu Trzciny nie są usuwani z Aktywowanych Lokacji.*



**Kiedy Aktywuje się Lokacja z ikoną Hańby:** jeśli znajdują się w niej **wyłącznie twoi** Urzędnicy (niezależnie od ich liczby), otrzymujesz 1 żeton Hańby.

**C. Faza Czyszczenia Hordy:** Sprawdź, które z kart Hordy zostają Pokonane. Sprawdzaj karty **pojedynczo**, od lewej do prawej, rozpoczynając od rzędu najbliższej Muru. Wykonaj wszystkie kroki Pokonania Hordy (opisane na stronie 10) i przejdź do kolejnego kroku.

**D. Kolejna karta:** rozpatrz następną w kolejności kartę, rozpoczynając od kroku A „Faza Rozkazów”

**Kiedy nie ma już więcej kart do rozpatrzenia,** Jesień kończy się: przejdź do sekcji opisującej Zimę. *Karty Rozkazów pozostaw na razie na torze Rozkazów.*

## ZIMA

Zimą uruchamiana jest ostatnia linia obrony: Łucznicy znajdujący się na polach Ostrzału oddają salwę w nadciągające Hordy. Następnie Hordy usiłują zdobyć Mur.

### 1. Ostrzał:

**A. Faza Strzelania:** w kolejności Herbaty, rozpoczynając od lewej Sekcji Muru, za **każdego** Łucznika **na polu Ostrzału musisz** umieścić 1 znacznik Rany na **dowolnej** karcie Hordy w Sekcji Muru, w której znajduje się ten Łucznik (jeśli to możliwe).

**B. Faza Czyszczenia Hordy:** **wykonaj wszystkie kroki Pokonania Hordy (strona 10)**, następnie przejdź do fazy Szturmu (poniżej).

### 2. Faza Szturmu:

Rozpoczynając od lewej Sekcji Muru, sprawdź, czy Mur odpiera najeźdźców, czy Hordzie udaje się Przełamać Obronę:

- **Oblicz wartość Obrony:** do podstawowej wartości Obrony Sekcji Muru dodaj 2 za każdą Barykadę wybudowaną w tej Sekcji.
- **Oblicz Siłę Natarcia:** zsumuj Siłę Natarcia wszystkich kart Hordy w tej Sekcji Muru. *Uwaga! Zwróć uwagę na zdolności specjalne Hordy – mogą one wpłynąć na wyniki uzyskane w tym kroku.*

Dla każdej Sekcji Muru z osobną **porównaj** uzyskaną wyżej wartość Obrony z Siłą Natarcia:

- jeśli **wartość Obrony jest równa Sile Natarcia lub od niej wyższa**, Mur wytrzymuje (nic się nie dzieje).
- Jeśli **Siła Natarcia jest wyższa**, każda karta Hordy w tej Sekcji Muru **Przełamuje** Obronę! *Szczegółowe zasady Przełamania znajdziesz na stronie 10.*

Po rozpatrzeniu Szturmu dla każdej Sekcji Muru odrzuć **wszystkie** Barykady.

**3. Sprawdzenie warunków końca gry.** Jeśli dowolny z poniższych warunków jest spełniony (w momencie rozpatrywania tej fazy), **gra natychmiast się kończy** (przejdź od razu do sekcji „Koniec Gry”).

- Wszystkie 3 Sekcje Muru są rozbudowane do najwyższego poziomu. *Lub 2 Sekcje Muru w grze 2- i 3-osobowej.*
- Pula żetonów Hańby jest pusta.
- Żeton Czasu znajduje się na ostatnim polu toru Czasu.

Jeśli żaden z powyższych warunków nie jest spełniony, bieżący Rok kończy się i od Wiosny rozpoczyna się kolejny.

Urzędnicy pozostają w Lokacjach, dopóki te nie zostaną Aktywowane.



**Przykład:** tutaj całkowita wartość Obrony wynosi 14.



**Przykład:** tutaj całkowita Siła Natarcia wynosi 15.

## POKONANIE HORDY



### Punkty Witalne

Każda Horda, której wszystkie Punkty Witalne zostały zakryte (przez Żołnierzy lub znaczniki Ran), zostaje Pokonana.

1. Każdy gracz, który ma co najmniej 1 Żołnierza na karcie Hordy, otrzymuje 2 Honoru.
2. Każdy gracz otrzymuje 2 Honoru za każdego Łucznika znajdującego się na polu Ostrzału w Sekcji Muru z pokonaną Hordą.
3. Sprawdź, który z graczy zakrywa najwięcej Punktów Witalnych na karcie Hordy (zignoruj znaczniki Ran i pamiętaj, że kolejność Herbaty rozstrzyga remis). Gracz ten zabierze Pokonaną kartę Hordy i w kroku 6. umieści ją rewersem do góry przed swoją zasłonką. Jeśli na Pokonanej karcie Hordy nie ma ani jednego Żołnierza, odrzuć tę kartę (nie trafia ona do żadnego z graczy).
4. **Zabij Żołnierzy znajdujących się na tej karcie** zgodnie z zasadami w sekcji „Zabijanie Żołnierzy” poniżej. *Niezależnie od tego, ilu Żołnierzy zostało zabitych, gracz, który zakrywał najwięcej Punktów Witalnych przed krokiem Zabijania Żołnierzy, zabiera Pokonaną kartę Hordy.*
5. **Przenieś Żołnierzy, którzy nie zostali Zabici, do Strefy Odpoczynku tej Sekcji Muru.** Wszystkie znaczniki Ran z karty zwróć do puli.
6. Zgodnie z rezultatem kroku 3. – gracz, który zakrył najwięcej Punktów Witalnych, zabiera kartę Hordy.
7. Przesuń pozostałe karty Hordy w tej Sekcji (jeśli jakieś zostały) bliżej Muru.

**Uwaga:** Hordy zostają Pokonane wyłącznie podczas którejś fazy Czyszczenia Hordy – Jesienią lub Zimą (ich szczegółowy opis znajdziesz na stronie 9). Innymi słowy – Horda nie staje się automatycznie Pokonana w momencie, w którym wszystkie jej Punkty Witalne są zakryte.

Każde Pokonanie Hordy uznaje się za **samodzielny, odrębnie wywołany efekt**. Ma to znaczenie dla działania kart Taktyk. Szczegółowe zasady znajdziesz na stronie 14.

## ZABIJANIE ŻOŁNIERZY

Liczba Zabijanych Żołnierzy każdego z graczy uzależniona jest od obecnej wartości **Zabójczości**, która jest widoczna pod żetonem Czasu.

*Przykład (po lewej stronie): Zabójczość wynosi 2, a więc każdy z graczy musi Zabić 2 swoich Żołnierzy.*

**Zabici** Żołnierze wracają do odpowiednich pul graczy, chyba że zostaną Uratowani zgodnie z zasadami opisanymi w kolejnej części instrukcji.

## Ratowanie Żołnierzy

Za każdym razem, kiedy Żołnierz ma zostać Zabity, możesz wydać 2 Chi, aby go Uratować i Przenieść do Strefy Odpoczynku w Sekcji Muru, w której miał zostać Zabity.

*Pamiętaj, że Uratowani Żołnierze nie liczą się jako Zabici dla celów dowolnych mechanik czy efektów w grze! Za każdym razem, gdy Żołnierze są Zabijani, wszyscy giną jednocześnie (nie są to efekty uruchamiane odrębnie dla każdej z kart Hordy). Oznacza to, że wszyscy Zabici Żołnierze (i potencjalnie także Łucznicy) w tej samej Sekcji Muru mogą zostać Uratowani przy użyciu pojedynczej karty Taktyki „Odwrót” (a dokładnie jej efektu Wzmocnionego).*

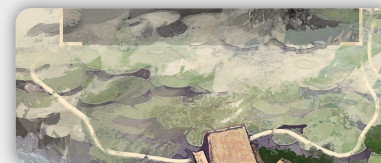
## PRZEŁAMANIE

Kiedy Hordy Przelamują Obronę Muru, wykonaj kolejno poniższe kroki:

1. **Hańba!** Każdy gracz otrzymuje 1 Żeton Hańby za każdą kartę Hordy, na której nie ma on żadnego swojego Żołnierza (dotyczy kart w Przelamanej Sekcji Muru).
2. **Zabij Żołnierzy na każdej karcie Hordy w tej Sekcji Muru:** Zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji „Zabijanie Żołnierzy”.
  - Żołnierze, którzy nie są Zabici, **pozostają na karcie Hordy**.
  - Wszyscy Zabici Żołnierze w Przelamanej Sekcji Muru **giną jednocześnie**.
3. **Zadaj Rany:** każdy Żołnierz usunięty z karty Hordy (niezależnie od przyczyny – Zabity lub Uratowany) zostaje zastąpiony przez znacznik Rany – po zdjęciu Żołnierza z karty Hordy umieść znacznik Rany na każdym Punkcie Witalnym, który ten Żołnierz zakrywał.
4. **Łucznicy** znajdujący się na polach Ostrzału tej Sekcji Muru są **Zabijani**. Żołnierze w Strefie Odpoczynku Przelamanej Sekcji Muru są **bezpieczni**.

## STREFY ODPOCZYNKU

Przebywający w nich Żołnierze mogą odsapnąć od zgiełku bitwy, czekając na rozkazy. Są także chronieni przed Przelamaniem.



Każda Sekcja Muru ma swoją Strefę Odpoczynku.

- Żołnierze zawsze trafiają do Strefy Odpoczynku w tej Sekcji Muru, w której zostali Uratowani.
- Żołnierze mogą zostać Przeniesieni z jednej Strefy Odpoczynku do drugiej (zgodnie z zasadami Centrum Logistycznego opisanymi na stronie 13).
- Żołnierze mogą Atakować ze Strefy Odpoczynku, ale jedynie Hordy znajdujące się w tej samej Sekcji Muru (Łucznicy muszą najpierw zostać umieszczeni na polach Ostrzału).

# LOKACJE PRODUKCYJNE

Zdobywaj Surowce.

Kiedy Lokacja Produkcyjna jest Aktywowana, każdy z poniższych kroków rozpatrywany jest osobno, w kolejności Herbaty (wszyscy gracze Zbierają Surowce w kolejności Herbaty, następnie wszyscy gracze Ulepszają swoich Nadzorców w kolejności Herbaty i tak dalej). Przed przejściem do kolejnego kroku wszyscy gracze muszą w pełni rozpatrzyć poprzedni.

1. Zbierz Surowce.
2. Ulepsz Nadzorcę (opcjonalnie).
3. Przekaż 1 Surowiec jako Datek (opcjonalnie).

## 1. Zbierz Surowce

Otrzymujesz 1 Surowiec danego rodzaju za każdego z Urzędników w Lokacji.

- Jeśli masz w tej Lokacji także Nadzorcę, dodatkowo otrzymujesz Surowce wskazane nad jego polem.



Przykład: jeśli masz Nadzorcę na tym polu, otrzymasz dodatkowo 2 Złota.

- Jeśli **nie masz Urzędników** w danej Lokacji, nie otrzymujesz z niej **żadnych Zasobów**, nawet jeśli znajduje się w niej twój Nadzorca.

## 2. Ulepsz Nadzorcę (opcjonalnie)

Tylko jeśli zbierzesz Surowce z Lokacji, możesz Ulepszyć w niej swojego Nadzorcę o 1 poziom. Jeśli nie masz w danej Lokacji Nadzorcy, umieszczenie go tam też jest Ulepszeniem (Ulepszasz z poziomu 0 do poziomu 1).

Jeśli nie masz Nadzorcy w tej Lokacji:

1. Zapłać 2 Surowce wskazanego rodzaju (zgodnie z ikoną na strzałce kierującej na pierwsze od lewej pole).



Przykład: w Tartaku musisz zapłacić 2 Chi, aby umieścić Nadzorcę 1 poziomu.

2. Wybierz dowolnego Żołnierza (nie Urzędnika!) ze swojej puli i umieść go na pierwszym od lewej polu Nadzorców. Jak napisano wyżej – jest to Ulepszenie.

Jeśli masz Nadzorcę w tej Lokacji:

Zapłać wskazany koszt, aby przemieścić swojego Nadzorcę o 1 pole w prawo.

Wymagany koszt znajdziesz przy prawej krawędzi pola, na którym obecnie znajduje się twój Nadzorca (pomiędzy obecnym polem a polem, na które się przemieszcza).



Przykład: gracz Żółty musi zapłacić 3 Chi, aby ulepszyć tego Nadzorcę i umieścić go na polu poziomu 2.

## 3. Przekaż Datek (opcjonalnie)

Tylko jeśli zbierzesz Surowce z Lokacji, możesz Przekazać 1 Surowiec jako Datek.

Aby przekazać Datek:

- Umieść 1 z właśnie otrzymanych Surowców w Magazynie i natychmiast otrzymaj 2 punkty Honoru.



Zwróć uwagę na strzałki Datków (A) na planszy. Przypominają one, z których Lokacji można Przekazywać Datki do Magazynu (B). Zauważ, że Świątynia nie ma swojej strzałki – Chi nie może być Przekazana jako Datek, a podczas Aktywacji Świątyni krok Przekazania Datków jest pomijany.

## NADZORCY

Kiedy umieścisz Żołnierza na polu Nadzorcy, nie można go już stamtąd usunąć do końca gry. Ponadto:

- Każdy z graczy może mieć tylko 1 Nadzorcę na każdej Lokacji Produkcyjnych.
- Na każdym z pól mogą się znajdować Nadzorcy dowolnej liczby graczy.

## POZIOM NADZORCY

Jeśli efekt gry odnosi się do poziomu Nadzorcy, chodzi o liczbę dodatkowych Surowców, które generuje dany Nadzorca.



Przykład: Nadzorca na tym polu ma 2 poziom.

## JAK DZIAŁAJĄ NADZORCY?

- **Latem** otrzymujesz Dochód z Nadzorców: za każdego ze swoich Nadzorców otrzymujesz Surowce wskazane nad jego polem.

Przykład: za Nadzorcę z przykładu powyżej otrzymasz 2 Złota.

- **Aktywując Lokacje** – Nadzorcy pozwalają ci też zdobywać dodatkowe Surowce podczas Aktywacji Lokacji Produkcyjnych.

W grze występują 4 Lokacje Produkcyjne, każda z nich wytwarza jeden z Surowców (jak pokazano poniżej):



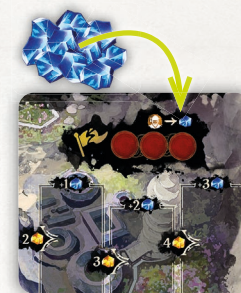
Tartak produkuje Drewno



Kamieniołom produkuje Kamień



Kopalnia Złota produkuje Złoto



Świątynia produkuje Chi

# LOKACJE

## KOSZARY

*Przenieś Żołnierzy ze swojej puli na pole walki.*

Podczas Aktywacji możesz w kolejności Herbaty zrekrutować 1 Żołnierza za każdego swojego Urzędnika w tej Lokacji.

Aby zrekrutować Żołnierza:

1. Wybierz 1 Żołnierza (dowolnego typu) ze swojej puli za każdego swojego Urzędnika w tej Lokacji.
2. Zapłać wymagany koszt za każdego wybranego Żołnierza.
3. Za każdym razem, gdy rekrutujesz Żołnierza, musisz:

- natychmiast nim **Zaatakować** (zasady Ataku opisane są w ramce po prawej) **ALBO**
- umieścić go w jednej ze Stref Odpooczynku.

*Objaśnienie: mając w tej Lokacji kilku Urzędników, rekrutujesz wszystkich Żołnierzy jednocześnie. Oznacza to, że ewentualna premia do rekrutacji aktywuje się tylko raz. Zrekrutowani przez ciebie Żołnierze mogą Zaatakować różne Hordy lub tylko jedną z nich lub zostać umieszczeni w jednej bądź wielu Strefach Odpooczynku. Możesz jednocześnie rekrutować Żołnierzy różnego typu.*



Koszt każdego typu Żołnierza pokazany jest na planszy. Na przykład: 1 Łucznik kosztuje 2 Chi i 1 Drewno.



Żołnierze znajdujący się w Strefach Odpooczynku mogą Atakować jedynie karty Hordy znajdujące się w tej samej Sekcji Muru.

Włócznicy mogą Atakować jedynie kartę Hordy znajdującą się w pierwszym rzędzie (najbliżej Muru) swojej Sekcji Muru (A).

Kawalerzyści mogą Atakować dowolną kartę Hordy w swojej Sekcji Muru (B).

Łucznicy mogą umieszczać znaczniki Ran na dowolnej karcie Hordy w swojej Sekcji Muru.

## ATAK



Zdolność specjalna

Siła Natarcia

Nagroda (Honor na koniec gry)

Aby Zaatakować Żołnierzem zrekrutowanym podczas Aktywacji Koszar, wykonaj poniższe kroki zależnie od typu Żołnierza:

### Włócznik:

- Umieść Włócznika na dowolnym niezajętym Punkcie Witalnym dowolnej karty Hordy znajdującej się w **pierwszym rzędzie** (czyli w rzędzie najbliższym Muru, jak na schemacie po lewej stronie).
- Po umieszczeniu Włócznika na Punkcie Witalnym natychmiast otrzymaj Nagrodę widoczną na tym Punkcie.

### Kawalerzysta:

- Umieść Kawalerzystę na dowolnych 2 przylegających do siebie (nie po przekątnej!) niezajętych Punktach Witalnych **dowolnej** karty Hordy.
- Po umieszczeniu Kawalerzysty na Punktach Witalnych natychmiast otrzymaj Nagrody widoczne na **obu** tych Punktach.

### Łucznik:

- Umieść Łucznika na dowolnym pustym **polu Ostrzału**, a następnie umieść 1 znacznik Rany na dowolnym niezajętym Punkcie Witalnym dowolnej karty Hordy w tej samej Sekcji Muru. *Nigdy nie otrzymujesz Nagrody za umieszczenie gdziekolwiek znaczników Ran.*



*Niektóre efekty pozwalają na wykonanie Ataku poza Aktywacją Koszar. Przeprowadź Atak podobnie jak opisano to powyżej, lecz z pewnymi ograniczeniami:*

- Żołnierze znajdujący się już na Punktach Witalnych nie mogą ponownie Atakować ani zostać zdjęci z tych Punktów.
- **Tylko** Żołnierze znajdujący się w **Strefach Odpooczynku i na Polach Ostrzału** mogą Atakować poza Aktywacją Koszar.

Aby wykonać Atak Żołnierzem znajdującym się w Strefie Odpooczynku:

### Włócznik:

- Umieść Włócznika na dowolnym niezajętym Punkcie Witalnym karty Hordy znajdującej się w **pierwszym rzędzie** jego Sekcji Muru.
- Po umieszczeniu Włócznika na Punkcie Witalnym natychmiast otrzymaj Nagrodę widoczną na tym Punkcie.

### Kawalerzysta:

- Umieść Kawalerzystę na dowolnych 2 przylegających do siebie (nie po przekątnej!) niezajętych Punktach Witalnych karty Hordy w jego Sekcji Muru.
- Po umieszczeniu Kawalerzysty na Punktach Witalnych natychmiast otrzymaj Nagrody widoczne na **obu** tych Punktach.

### Łucznik:

- Umieść Łucznika na dowolnym niezajętym polu Ostrzału w jego Sekcji Muru, a następnie umieść 1 znacznik Rany na dowolnym niezajętym Punkcie Witalnym dowolnej karty Hordy w tej samej Sekcji Muru. *Nigdy nie otrzymujesz Nagrody za umieszczenie gdziekolwiek znaczników Ran.*
- Aby wykonać Atak Łucznikiem znajdującym się już na polu Ostrzału, umieść 1 znacznik Rany na dowolnym niezajętym Punkcie Witalnym dowolnej karty Hordy w jego Sekcji Muru. Pozostaw Łucznika na polu Ostrzału. *Nigdy nie otrzymujesz Nagrody za umieszczenie gdziekolwiek znaczników Ran.*

## OBÓZ BUDOWNICZYCH

Rozbuduj Mur i wznies Barykady, aby odeprzeć nacierające Hordy!



Podczas Aktywacji tej Lokacji za każdego swojego Urzędnika gracze mogą w kolejności Herbaty wykonać jedno z poniższych:

### ZBUDUJ BARYKADE

Zapłać łącznie 2 DREWNA / Kamienia / Złota (w dowolnej kombinacji), aby Zbudować Barykadę na dowolnym pustym polu Barykady i otrzymać 2 Honoru.




#### Barykady

Tymczasowe fortyfikacje, które podnoszą wartość Obrony swojej Sekcji Muru.

Każda z Barykad podnosi wartość Obrony swojej Sekcji Muru o 2.

### ZBUDUJ KONDYGNACJĘ MURU

1. Wybierz Sekcję Muru, na której widoczny jest koszt wybudowania kolejnej kondygnacji – taką, która jest pusta albo zawiera kondygnację poziomu 1 lub 2.
2.  Zapłać wymagany koszt w dowolnej kombinacji DREWNA, Kamienia i Złota.
3. Otrzymaj Honor równy kosztowi wybudowaną.
4. Umieść nowo wybudowaną kondygnację na szczycie danej Sekcji.

*Przykład: na obrazku powyżej przedstawiono kolejność wybudowania kondygnacji Muru: puste pole, Mur poziomu 1, Mur poziomu 2, Mur poziomu 3 (najwyższego).*

## OPŁACANIE KOSZTU BUDOWY MURU I BARYKAD



Magazyn

W pierwszej kolejności **muszą** zostać wykorzystane Surowce znajdujące się w Magazynie. Następnie, jeśli to konieczne, dopłać Surowce ze swojej puli.

*Objaśnienie: jeśli masz w Obozie Budowniczych więcej niż 1 Urzędnika, rozpatrz efekty za wszystkich Urzędników jednocześnie. Mury i Barykady mogą trafiać do dowolnych Sekcji Muru, możesz także wybrać dowolną opcję wielokrotnie. Wszystkich Łuczników znajdujących się na niższej kondygnacji po prostu ustaw wyżej – na nowo wybudowany poziom (bez żadnych dodatkowych efektów).*

## CENTRUM LOGISTYCZNE

Przenieś Żołnierzy... Ale nie Atakuj.



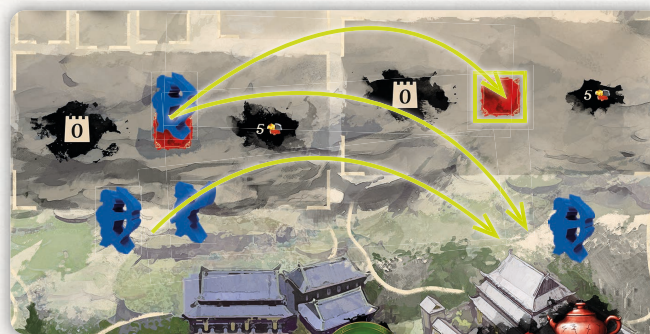
Podczas Aktywacji tej Lokacji za każdego swojego Urzędnika gracze mogą w kolejności Herbaty wykonać jedno z poniższych:

### Przenieś Żołnierzy

1. Wybierz 1 Sekcję Muru.
2. Przenieś dowolną liczbę swoich Żołnierzy z pół Ostrzału oraz Strefy Odpoczynku wybranej Sekcji Muru do 1 innej Sekcji Muru (na pola Ostrzału i/lub do Strefy Odpoczynku). **Akcja ta nie pozwala na wykonanie Ataku.**

#### Przenoszenie Łuczników wiąże się z ograniczeniami:

- Łucznicy z **pół Ostrzału** mogą zostać Przeniesieni zarówno na niezajęte pola Ostrzału, jak i do Strefy Odpoczynku – w dowolnej kombinacji. Przeniesieni Łucznicy nie umieszczają żadnych znaczników Ran.
- Łucznicy ze **Strefy Odpoczynku** mogą zostać Przeniesieni **wyłącznie do Strefy Odpoczynku** (nie na pola Ostrzału).



Ze Strefy Odpoczynku wyłącznie do Strefy Odpoczynku. Strefy Odpoczynku znajdują się bezpośrednio pod polami kondygnacji Muru.



Pole Ostrzału

*Przykład: Przenosząc Żołnierzy z lewej Sekcji Muru do prawej, możesz Przenieść Łucznika z pola Ostrzału na niezajęte pole Ostrzału albo do Strefy Odpoczynku. Łucznika i Włócznie ze Strefy Odpoczynku możesz natomiast Przenieść wyłącznie do innej Strefy Odpoczynku.*

*Objaśnienie: na polach Ostrzału mogą zostać umieszczeni wyłącznie Łucznicy. Przenosząc Żołnierzy, nie wchodzisz w żaden sposób w interakcję z kartami Hordy – Przeniesienie nie jest akcją rekrutacji ani Ataku. Jeśli masz w Centrum Logistycznym więcej niż 1 swojego Urzędnika, możesz Przenieść Żołnierzy, którzy byli już Przenieszeni w bieżącej turze.*

## HERBACIARNIA

Zmień kolejność wykonywania akcji!

Jeśli podczas Aktywacji tej Lokacji znajdują się w niej twoi Urzędnicy, **w kolejności Herbaty** wykonaj poniższy krok:

Przetwórz swój znacznik Herbaty o 1 pozycję do góry (tak by znalazł się bezpośrednio nad znacznikiem gracza nad tobą).



Kolejność Herbaty po rozpatrzeniu Aktywacji

*Przykład: w powyższej sytuacji najpierw gracz Czerwony przestawi swój znacznik, umieszczając go nad Żółtym. Następnie gracz Niebieski (ponieważ zaczynał z niższej pozycji niż Czerwony) przestawi swój znacznik nad znacznik gracza Żółtego.*

- Jeśli wszystkie pola Herbaciarni zajęte są przez Urzędników należących do tego samego gracza, gracz ten przestawia swój znacznik na szczyt stosu.
- Jeśli znacznik gracza znajduje się na szczycie stosu, Urzędnik tego gracza nie daje **żadnego efektu**. Dzieje się tak, ponieważ gracz ten Aktywuje Lokację jako pierwszy, a będąc na szczycie stosu, nie ma już możliwości, by przestawić swój znacznik wyżej. Niezależnie od uzyskania efektu po Aktywacji wszyscy Urzędnicy wracają do odpowiednich pul graczy.

## CESARSKA AMBASADA

Zatrudnij nowych Urzędników i Doradców.



Podczas Aktywacji tej Lokacji za każdego swojego Urzędnika gracze mogą **w kolejności Herbaty** wykonać **jedno** z poniższych:

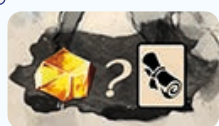
### Zatrudnij Urzędnika

1. Zapłacić 2 Złota, aby dobrać nowego Urzędnika i umieścić go w swojej puli.

### Zatrudnij Doradcę

1. Zapłacić tyle Złota, ile będziesz mieć łącznie Doradców (Aktywnych i Wspierających) **po zatrudnieniu tego Doradcy**.
2. Weź 1 wybraną kartę Doradcy z toru Doradców i natychmiast umieść ją jako Aktywnego bądź Wspierającego Doradcę. *Szczegółowe zasady dotyczące kart Doradców znajdziesz na stronie 6.*
3. Natychmiast po zabraniu karty z toru Doradców przesuń pozostałe karty w lewo, tak by zapłacić miejsce po tej karcie. Następnie dobrać nową kartę z wierzchu talii Doradców i umieść ją odkrytą, zapelniając puste miejsce.

*Objaśnienie: jeśli masz w tej Lokacji więcej niż 1 Urzędnika, rozpatrz wybrane efekty Lokacji pojedynczo, jeden po drugim. Nie ma limitu Doradców (Aktywnych i Wspierających), których można mieć. Jeśli zatrudniasz kilku Doradców, nie zapomnij zapłacić pustego miejsca po każdym z nich.*



*Przykład: aby zatrudnić trzeciego Doradcę, musisz zapłacić 3 Złota.*

## AKADEMIA WOJSKOWA

Zdobądź karty Taktyk.



Kiedy ta Lokacja jest Aktywowana, gracze **w kolejności Herbaty** dobierają po 1 kartę Taktyki (z wierzchu talii Taktyk) za **każdego swojego Urzędnika**, który znajduje się w Akademii Wojskowej.

*Objaśnienie: jeśli masz dobrać kartę, a talia jest pusta, potasuj odrzucone karty Taktyk, by stworzyć nową talię, a następnie dobrać kartę.*

### KARTY TAKTYK



**Limit kart Taktyk** na ręce gracza **wynosi 5** – kiedy otrzymasz karty ponad ten limit, natychmiast odrzuć wybraną kartę Taktyki, tak by na ręce zostało ci 5 kart.

Każda z kart Taktyki zawiera informację, **kiedy możesz ją zagrać**. Możesz zagrywać karty Taktyk **podczas tury dowolnego z graczy**.

Kiedy zagrywasz kartę Taktyki, wybierasz górną lub dolną ramkę (nie możesz wybrać obu!) efektu, który rozpatrzysz. Aby wybrać ramkę dolną „efekt Wzmocniony”, musisz najpierw opłacić jej koszt (w przeciwnym wypadku nie możesz skorzystać z efektu Wzmocnionego!).

Każdy z graczy może zagrać 1 kartę Taktyki na każde 1 „uruchomienie efektu” – nazywamy tak różne sytuacje występujące w grze:

- **Przełamanie** rozpatrujemy jako pojedyncze uruchomienie efektu dla **każdej Sekcji Muru** (biorą w nim udział wszystkie karty Hordy i wszyscy Żołnierze w Przełamanej Sekcji Muru), a więc wszyscy Żołnierze w **Przełamanej Sekcji Muru** Zabijani są w pojedynczym uruchomieniu efektu (nie są to osobne efekty dla każdej z kart Hordy w danej Sekcji). *Oznacza to, że wszyscy Zabici Żołnierze (i potencjalnie także Łucznicy) w tej samej Sekcji Muru mogą zostać Uratowani przy użyciu pojedynczej karty Taktyki „Odwrot” (a dokładnie jej efektu Wzmocnionego).*
- Podczas **fazy Czyszczenia Hordy** (zasady znajdziesz na stronach 9–10), **każde** Pokonanie Hordy uznawane jest za **pojedyncze uruchomienie efektu**. Oznacza to, że wszyscy Żołnierze z 1 **Pokonanej karty Hordy** Zabijani są w pojedynczym uruchomieniu efektu.

# KONIEC GRY

Gra kończy się, jeśli Zimą, w kroku sprawdzania warunków końca gry dowolny z poniższych warunków jest spełniony:

- Wszystkie 3 Sekcje Muru są rozbudowane do najwyższego poziomu. *Lub 2 Sekcje Muru w grze 2- i 3-osobowej.*
- Pula żetonów Hańby jest pusta.
- Żeton Czasu znajduje się na ostatnim polu toru Czasu.

## KOŃCOWE PODLICZENIE PUNKTÓW

Aby policzyć swój wynik (Honor), wykonaj po kolei poniższe kroki:

1. Strać 5 Honoru za swojego **każdego Żołnierza**, pod którym znajduje się żeton Hańby. *Nie możesz uzyskać wyniku ujemnego. Jeśli twój Honor miałby spaść poniżej zera, po prostu pozostaw swój znacznik na polu z „0”.*
2. Otrzymaj Honor za każdą zdobytą kartę Hordy, pod warunkiem że nie ma na niej **żadnych żetonów Hańby**.
3. Oblicz i otrzymaj Honor, rozpatrując zasady 3 Artefaktów.

*Gracz, który po podliczeniu punktów ma najwięcej Honoru, zostaje okrzyknięty największym Generałem, jaki kiedykolwiek żył! W przypadku remisu punktowego zwycięzcę wskazuje kolejność Herbaty.*

# TRYB DLA 2 GRACZY

*Dodatkowe zasady niezbędne do gry w tym trybie znajdziesz w sekcji „Klan Trzciny” poniżej. Tryb dla 2 graczy korzysta z trzeciej, kontrolowanej przez SI (Sztuczną Inteligencję) frakcji. Tryb dla 2 graczy może być wykorzystywany w standardowej rozgrywce, jak i połączony z trybem kooperacji.*

- Potraktuj grę w trybie dla 2 graczy jak standardową grę 3-osobową z Klanem Trzciny jako trzecim graczem. Wykonaj kroki z „Przygotowania gry” z następującymi zmianami:

## PRZYGOTOWANIE

1. **3i** Na środku obszaru gry umieść planszę stroną z ikoną 3 graczy do góry. Umieść po Barykadzie na każdym z pól Hordy w lewej Sekcji Muru. Sekcja ta nie bierze udziału w grze w trybie dla 2 graczy, a znajdujące się w niej Barykady nie mogą zostać w żaden sposób usunięte.
4. Usuń z gry wszystkie karty Hordy, które na rewersie mają wskaźnik Inwazji z lewą Sekcją Muru. Z pozostałych kart Hordy utwórz talię Hordy. Następnie umieść zakrytą talię Hordy na miejscu z ikoną talii Hordy.
5. Umieść po 1 odkrytej karcie Hordy dobranej z wierzchu talii Hordy na polu karty Hordy pierwszego rzędu obu dostępnych Sekcji Muru.
6. Umieść po 1 Barykadzie na każdym z wolnych pól Barykady obu dostępnych Sekcji Muru. *Łącznie 6 Barykad.*
8. Każdy z graczy wybiera swój Klan i należące do niego elementy – zgodnie ze standardowymi zasadami. Następnie:
  - Odszukaj kartę Rozkazu i kartę Generała Klanu Trzciny i umieść je odkryte pomiędzy graczami.
  - Przypisz Klanowi Trzciny kolor jednego z Klanów, którego nie wybrali gracze, i weź: znacznik Herbaty, 3 Urzędników i wszystkich Włóczników w tym kolorze. *Pozostałe elementy tego koloru odłóż do pudełka – nie biorą one udziału w rozgrywce.*
  - Umieść po 1 Urzędniku Klanu Trzciny w każdej z tych Lokacji: Tartak, Kamieniołom, Kopalnia Żłota.
19. Ułóż znaczniki Herbaty w stos zgodnie ze standardowymi zasadami, ale umieść **znacznik Herbaty Klanu Trzciny na samym dole**.
21. Upewnij się, że w puli znajduje się dokładnie **20 żetonów Hańby**.

# ZASADY KLANU TRZCINY

Klan Trzciny **nigdy**:

- Nie otrzymuje: Honoru, żetonów Hańby, kart Hordy ani Surowców. *Zdobyte przez Klan Trzciny Surowce są automatycznie umieszczane w Magazynie.*
- Nie Ratuje swoich Żołnierzy.
- Nie umieszcza swoich Żołnierzy w Strefach Odpoczynku. *Jeśli jakiś efekt w grze nakaze to zrobić, w zamian zwróć tych Żołnierzy do puli Klanu Trzciny.*
- Nie zdobywa nowych ani nie traci obecnych Urzędników. Przez całą grę ma stałą liczbę 3 Urzędników.

## OGÓLNE ZASADY LOKACJI

- Jeśli w Lokacji Specjalnej znajduje się **wyłącznie** Urzędnik Klanu Trzciny, Lokacja ta **nie Aktywuje się**.
- Po Aktywacji Lokacji, w której znajduje się Urzędnik Klanu Trzciny, gracze usuwają swoich Urzędników zgodnie ze standardowymi zasadami, natomiast Urzędnicy Klanu Trzciny **nie są usuwani** – zostają w Lokacji.

## ZASADY ROZKAZÓW I URZĘDNIKÓW

- Klan Trzciny ma tylko 1 kartę Rozkazu, którą zagrywa każdej Jesieni.
- Jeśli Klan Trzciny znajduje się w kolejności Herbaty wyżej niż któryś z graczy, zawsze umieszcza swoją kartę Rozkazu na wolnym polu o możliwie najniższym numerze na torze Rozkazów (tak by została aktywowana możliwie jak najszybciej).
- Aktywny gracz jest **Wodzem**, który „kontroluje” i rozpatruje akcje i efekty dotyczące Klanu Trzciny. W turze Klanu Trzciny gracz, który w danym momencie znajduje się najwyżej w kolejności Herbaty, staje się Wodzem.
- Urzędnicy Klanu Trzciny są Przenoszeni przez Wodza w kolejności Herbaty i zgodnie ze standardowymi zasadami z jednym wyjątkiem: w żadnym momencie gry w 1 Lokacji nie może się znajdować więcej niż 1 Urzędnik Klanu Trzciny.
- Karta Rozkazu „Zdrada” nie może zostać użyta do skopiowania efektów karty Rozkazu Klanu Trzciny.

## SZCZEGÓŁOWE ZASADY LOKACJI

*Podczas Aktywacji Lokacji akcje i efekty wynikające z obecności Urzędnika Klanu Trzciny są rozpatrywane przez Wodza (gracza najwyżej w kolejności Herbaty).*

### Tartak, Kamieniołom i Kopalnia Żłota

Klan Trzciny Przekazuje Dated z 1 Surowca, który właśnie otrzymał.

### Świątynia

Aktywny gracz odrzuca 1 ze swoich żetonów Hańby. *Jeśli Aktywny gracz nie ma żadnych żetonów Hańby lub jeśli to Klan Trzciny jest Aktywnym graczem – nic się nie dzieje.*

### Cesarska Ambasada

Wódz odrzuca 1 dowolnego Doradcę z toru Doradców, a następnie uzupełnia puste pole zgodnie ze standardowymi zasadami.

### Obóz Budowniczych

Klan Trzciny może za darmo Zbudować 1 Barykadę. Wódz umieszcza ją na dowolnym niezajętym polu Barykady.

### Koszary

Klan Trzciny rekrutuje 1 Włócznika, a Wódz wybiera dowolny (zgodny z zasadami) Punkt Witalny, który można Zataakować tym Włócznikiem. Ignoruj Nagrody na Punktach Witalnych zajmowanych przez Włóczników Klanu Trzciny. *Jeśli nie da się Zataakować żadnego Punktu, nic się nie dzieje, a Włócznik jest zwracany do puli.*

### Akademia Wojskowa i Centrum Logistyczne

Nic się nie dzieje.

# TRYB SOLO

## WPROWADZENIE

Ważne: Przed rozpoczęciem rozgrywki w trybie solo zapoznaj się z zasadami trybu dla 2 graczy – są one używane również w tym trybie.

Tryb solo wprowadza do gry Qin Jiushao – nowego Generała kontrolowanego przez SI (Sztuczną Inteligencję). Tryb solo może być używany jedynie w standardowej rozgrywce.

## PRZYGOTOWANIE

Wykonaj kroki z „Przygotowania gry” z następującymi zmianami:

1. Na środku obszaru gry umieść planszę stroną z ikoną 3 graczy do góry. Umieść po Barykadzie na każdym z pól Hordy w lewej Sekcji Muru. Sekcja ta nie bierze udziału w grze w trybie solo, a znajdujące się w niej Barykady **nie mogą zostać w żaden sposób usunięte**.
4. Usuń z gry wszystkie karty Hordy, które na rewersie mają wskaźnik Inwazji z lewą Sekcją Muru. Z pozostałych kart Hordy utwórz talię Hordy.
5. Umieść po 1 odkrytej karcie Hordy dobranej z wierzchu talii Hordy na polu karty Hordy pierwszego rzędu obu dostępnych Sekcji Muru.
6. Umieść po 1 Barykadzie na każdym z wolnych pól Barykady obu dostępnych Sekcji Muru. *Łącznie 6 Barykad.*
8. Wybierz swój Klan i weź z pudełka wszystkie elementy w kolorze wybranego Klanu zgodnie ze standardowymi zasadami. A następnie:
  - Odszukaj kartę Rozkazu i kartę Generała Klanu Trzciny i umieść je odkryte obok planszy.
  - Przypisz Klanowi Trzciny kolor jednego z wolnych Klanów i weź: znacznik Herbaty, 3 Urzędników i wszystkich Włóczników w tym kolorze. Pozostałe elementy tego koloru odłóż do pudełka – nie biorą one udziału w rozgrywce.
  - Umieść po 1 Urzędniku Klanu Trzciny w każdej z tych Lokacji: Tartak, Kamieniołom, Kopalnia Złota.
  - Przypisz Qin Jiushao kolor jednego z wolnych Klanów i weź: znacznik Herbaty, 8 Urzędników i wszystkich Żołnierzy w tym kolorze, a także 6 kart Rozkazów trybu solo.
  - Potasuj karty Rozkazów trybu solo i umieść je obok pozostałych komponentów Qin Jiushao – będzie to talia Rozkazów Qin Jiushao.
  - Weź 2 Włóczników i 2 Kawalerzystów Qin Jiushao i umieść ich Nadzorców 1 poziomu – po 1 w każdej Lokacji Produkcyjnej.
9. Potasuj wszystkie karty Generałów i dobierz 2 z nich (zakryte). Następnie:
  - A. Umieść kartę Qin Jiushao (Generała trybu solo) obok jego pozostałych elementów gry.
  - B. Weź po 1 znaczniku każdego z Surowców oraz 1 znacznik Rany. Rozmieść je losowo na polach toru Lokacji na karcie Qin Jiushao – po 1 znaczniku na pole.
11. Potasuj wszystkie karty Doradców i dobierz 2 z nich. Umieść je zakryte pod kartą Qin Jiushao – będą to jego Wspierający Doradcy.
15. Utwórz pule Surowców zgodnie ze standardowymi zasadami. W puli żetonów Hańby powinno znaleźć się 10 żetonów.
18. Umieść swój znacznik Honoru na pierwszym (0) polu toru Honoru wraz ze znacznikiem Qin Jiushao.
19. Ułóż znaczniki Herbaty w stos, umieszczając swój znacznik na szczycie, znacznik Qin Jiushao pośrodku, a znacznik Klanu Trzciny na samym dole.

## CEL GRY

Celem gry w trybie solo jest wygranie na punkty z przeciwnikiem kierowanym przez SI.

# QIN JIUSHAO

## KARTA GENERAŁA QIN JIUSHAO

Tor Lokacji – Qin Jiushao (widoczny na karcie Generała) nie gromadzi żadnych znaczników Surowców – zamiast tego jest używany do śledzenia ilości posiadanych Surowców (skrajne lewe pole oznacza najwyższy możliwy poziom). Znacznik Surowca umieszczony na każdym z pól symbolizuje związaną z nim Lokację Produkcyjną. Qin Jiushao zawsze stara się pozyskać Surowiec z Lokacji o najniższym poziomie (skrajne prawe pole) i to w tej Lokacji będzie umieszczał swoich Urzędników. Znacznik Ran przypisany jest do Koszar. Jeśli znajdzie się na najniższym poziomie (skrajnym prawym polu), Qin Jiushao umieści Urzędników w Koszarach.

Kiedy Lokacja, w której znajduje się przynajmniej 1 Urzędnik Qin Jiushao, jest Aktywowana, przenieś znacznik tej Lokacji na najwyższe (skrajne lewe) pole, a pozostałe znaczniki przesuń o 1 miejsce w prawo. Na każdym z pól może znajdować się tylko 1 znacznik.

## KARTY ROZKAZÓW QIN JIUSHAO

Mimo że karty Rozkazów Qin Jiushao noszą te same nazwy co standardowe karty Rozkazów w kolorach graczy, zawierają nowe efekty, odmienne od standardowych. Upewnij się więc, że rozpatrujesz je dokładnie. Gracz korzysta z wszelkich bonusów, jakie wynikają z kart Qin Jiushao na torze Rozkazów. *Przykład: jeśli Qin Jiushao zagrał kartę „Ekonomia”, a gracz kartę „Despotyzm”, gracz może Przenieść 2 dodatkowych Urzędników*

# ZASADY TRYBU SOLO

## ZŁOTE REGUŁY

1. Qin Jiushao nigdy nie otrzymuje żetonów Hańby.
2. Qin Jiushao nie używa Aktywnych Doradców.
3. Qin Jiushao nigdy nie Ratuje swoich Żołnierzy ani nie umieszcza ich w Strefach Odpoczynku. Kiedy jego Żołnierze mają zostać Zabici bądź Horda, na której karcie znajdują się jego Żołnierze, zostaje Pokonana, wszyscy odrzuceni Żołnierze Qin Jiushao wracają do jego puli.
4. Qin Jiushao nigdy nie korzysta ze swoich Surowców, a więc nie może nimi płacić, aby Ulepszać Nadzorców, zatrudniać Doradców, Budować Barykady i Mur ani rekrutować Żołnierzy. Zwróć jednak uwagę, że Qin Jiushao może skorzystać z Surowców znajdujących się w Magazynie, aby rozbudować Mur.
5. Qin Jiushao otrzymuje Honor podobnie jak gracz – z każdego możliwego źródła. Są jednak od tej zasady wyjątki opisane w dalszej części instrukcji.
6. Kiedy Qin Jiushao buduje Mur, zawsze wybiera Sekcję wskazaną przez widoczny w danym momencie wskaźnik Inwazji. Jeśli Sekcja ta jest już w pełni rozbudowana, Qin Jiushao rozbudowuje drugą Sekcję. Surowce z Magazynu wydawane są w standardowy sposób, a Qin Jiushao otrzymuje Honor.



## ZAGRYWANIE KART ROZKAZÓW

Każdej Jesieni zagrywasz swoją kartę Rozkazu zgodnie ze standardowymi zasadami.

Następnie dobierz wierzchnią kartę z talii Rozkazów Qin Jiushao – będzie to karta zagrana przez niego tej Jesieni. Qin Jiushao – podobnie jak Klan Trzciny – zawsze umieszcza swoją kartę Rozkazu na wolnym polu o możliwie najniższym numerze na torze Rozkazów (tak by została aktywowana możliwie najszybciej).

## PRZENOSZENIE URZĘDNIKÓW QIN JIUSHAO

Qin Jiushao Przenosi swoich Urzędników zgodnie z efektem opisanym na karcie Rozkazu. Przenosząc swoich Urzędników podczas tury gracza lub Klanu Trzciny, Qin Jiushao zawsze Przenosi swoich 2 Urzędników do 2 różnych Lokacji znajdujących się najniżej na torze Lokacji na jego karcie. Jeśli umieszczenie Urzędnika w Lokacji nie jest możliwe (bo na przykład wszystkie jej pola są już zajęte), Urzędnik ten jest umieszczany w następnej w kolejności Lokacji – zgodnie z torem Lokacji.

Jeśli wszyscy jego Urzędnicy znajdują się już na planszy, Qin Jiushao Przenosi Urzędnika znajdującego się w najwyższej Lokacji na torze.

Qin Jiushao umieszcza swoich Urzędników wyłącznie w Lokacjach Produkcyjnych i Koszarach.

## QIN JIUSHAO AKTYWACJA LOKACJI

Kiedy Lokacja Produkcyjna, w której znajduje się przynajmniej 1 Urzędnik Qin Jiushao, jest Aktywowana, Qin Jiushao otrzymuje Honor w liczbie równej liczbie swoich Urzędników, którzy znajdują się w tej Lokacji, pomnożonej przez poziom swojego Nadzorcy.

*Przykład: jeśli w Aktywowanej Lokacji Produkcyjnej znajduje się 2 Urzędników Qin Jiushao i jego Nadzorca 2 poziomu, Qin Jiushao otrzyma 4 Honoru.*

Qin Jiushao nigdy nie Przekazuje Datków.

Podczas Aktywacji Koszar Qin Jiushao otrzymuje 1 Włócznika za każdego swojego Urzędnika znajdującego się w tej Lokacji.

Po rozpatrzeniu Aktywacji przesun odpowiadający jej znacznik na najwyższe (skrajne lewe) pole toru Lokacji na karcie Qin Jiushao. Pozostałe znaczniki przesun o 1 miejsce w prawo.

Aktywując Lokacje w swojej turze, Qin Jiushao zawsze rozpoczyna od Lokacji ze swoimi Urzędnikami – od najwyższej do najniższej na torze Lokacji. Kolejność Aktywacji pozostałych Lokacji wybiera gracz.

Jeśli Qin Jiushao może Aktywować więcej niż 1 Lokację, zawsze Aktywuje Lokację możliwie najwyższą (znajdącą się najdalej na lewo) na torze.

*Objaśnienie: Qin Jiushao umieszcza Urzędników w Lokacjach od najniższej do najwyższej (od prawej do lewej), natomiast Aktywuje Lokacje od najwyższej do najniższej (od lewej do prawej).*

## ATAK I ZADAWANIE RAN ŻOŁNIERZAMI QIN JIUSHAO

Po zrekrutowaniu Żołnierza Qin Jiushao zawsze Atakuje kartę Hordy w Sekcji Muru wskazanej przez widoczny w danym momencie wskaźnik Inwazji, o ile to możliwe.

Jeśli Włócznik nie może Zaatakować Hordy we wskazanej Sekcji Muru, Atakuje kartę Hordy w drugiej Sekcji.

Jeśli nie może Zaatakować także w tej Sekcji, nie zostaje zrekrutowany.

Zrekrutowany Łucznik zawsze jest umieszczany na polu Ostrzału w Sekcji Muru wskazanej przez widoczny w danym momencie wskaźnik Inwazji.

Jeśli to niemożliwe, nie zostaje zrekrutowany.

Qin Jiushao umieszcza znaczniki Ran na karcie Hordy możliwie najbliżej Muru, zakrywając Punkty Witalne od lewej do prawej i od góry do dołu.

Qin Jiushao zawsze otrzymuje 2 Honoru za każdą zadaną Ranę, niezależnie od Nagrody widocznej na Punkcie Witalnym i tego, czy Ranę zadał Włócznik, czy Łucznik.

## QIN JIUSHAO JAKO WÓDZ

Kiedy Qin Jiushao zostaje Wodzem Klanu Trzciny (czy to jako *Aktywny gracz*, czy *znajdując się najwyżej na torze Herbaty*), kieruje się takimi zasadami, jak w przypadku własnych Urzędników i Żołnierzy.

Przenosząc Urzędników Klanu Trzciny, Qin Jiushao zawsze stara się umieścić ich w możliwie najniższej Lokacji. Najpierw Przenosi Urzędników Klanu Trzciny ze wszystkich Lokacji, z których sam nie korzysta. Jeśli to niemożliwe, wybiera Urzędników Klanu Trzciny w wyższych Lokacjach, Przenosząc ich do niższych Lokacji.

Kiedy Qin Jiushao jest Wodzem, Żołnierze Klanu Trzciny Atakują zgodnie z zasadami stosującymi się do jego Żołnierzy.

Ważne: Qin Jiushao nigdy nie czerpie żadnych korzyści (w tym nie otrzymuje Nagród) z akcji Klanu Trzciny!

## POZOSTAŁE ZASADY

### ODŚWIEŻANIE TORU DORADCÓW:

Wiosną, w kroku 3. zamiast odrzucać pierwsze 2 karty z lewej, weź dowolną z nich i umieść pod kartą Qin Jiushao jako Wspierającego Doradcę, a drugą kartę odrzuć. Jeśli chcesz zwiększyć poziom trudności, umieść obie jako Wspierających Doradców Qin Jiushao.

### PUNKTY ZA ARTEFAKTY

Na koniec gry Qin Jiushao zawsze otrzymuje 20 Honoru za każdą kartę Artefaktu.

### KARTA ROZKAZU „ZDRADA”

Kiedy zagrasz kartę „Zdrada”, możesz skopiować kartę zagrana przez Qin Jiushao, ale korzystając z efektów standardowej karty graczy o tej samej nazwie!

*Przykład: Qin Jiushao zagrywa tej Jesieni kartę „Rozkaz Ataku”. Jeśli zagrasz kartę „Zdrada”, aby skopiować efekty karty Qin Jiushao, odszukaj w pudełku kartę „Rozkaz Ataku” w kolorze jednego z nieużywanych Klanów i skopiuj wszystkie jej efekty.*

### KONIEC GRY

Warunki końca gry są takie same jak w przypadku standardowej rozgrywki z jednym wyjątkiem: jeśli pula żetonów Hańby jest pusta, gra kończy się, a gracz przegrywa.

Na koniec gry przeprowadź ostateczne podliczenie punktów zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli zdobędziesz więcej Honoru niż Qin Jiushao – wygrywasz.

### POZIOM TRUDNOŚCI

Gracze chcący dodatkowych wyzwań mogą umieścić znacznik Honoru Qin Jiushao na polu z „50” podczas Przygotowania gry. Aby jeszcze bardziej podnieść poziom trudności, możesz też umieścić obok karty Qin Jiushao uniwersalny żeton Honoru stroną „100H” do góry.

# TRYB KOOPERACJI

## CEL GRY

Nadrzędnym celem gry w trybie kooperacji jest spełnienie określonej liczby Dekretów Cesarza, zależnie od liczby graczy:

- 6 Dekretów w grze 2-osobowej,
- 7 Dekretów w grze 3-osobowej,
- 9 Dekretów w grze 4-osobowej,
- 9 Dekretów w grze 5-osobowej.

## PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę standardowo, z następującymi zmianami:

2. Żeton Czasu powinien być zwrócony stroną „+1” ku górze, aby przypominać graczom, by każdej Wiosny umieścili o 1 nową kartę Hordy więcej.
3. Karty Artefaktów nie są używane, pozostaw je w pudełku. Potasuj karty Dekretów Cesarza i umieść je zakryte w pobliżu planszy. Dobierz 3 wierzchnie karty i umieść je na miejscach na Artefakty.
4. Standardowe karty Hordy nie są używane, pozostaw je w pudełku. Potasuj karty Hordy trybu kooperacji i utwórz z nich talię Hordy zgodnie ze standardowymi zasadami.
5. Dobierz karty Hordy w liczbie o 1 większej niż liczba graczy i umieść je w Sekcjach Muru zgodnie ze standardowymi regułami.
7. Potasuj karty Taktyk trybu kooperacji razem ze standardowymi kartami Taktyk i umieść utworzoną w ten sposób talię Taktyk na planszy zgodnie ze standardowymi zasadami.
8. Potasuj karty Generałów trybu kooperacji razem ze standardowymi kartami Generałów i rozdaj po 2 każdemu z graczy zgodnie ze standardowymi zasadami.
21. *Dodatkowy krok.* Potasuj wszystkie karty Wydarzeń trybu kooperacji i umieść utworzoną w ten sposób talię Wydarzeń zakrytą w pobliżu planszy.

## DEKRETY CESARZA

W trybie kooperacji Dekrety Cesarza stanowią cele, które gracze muszą zrealizować, aby wygrać grę. Aktywne Dekrety Cesarza umieszczane są w miejsce kart Artefaktów. Uwaga: jednocześnie nie można mieć więcej niż 3 aktywnych Dekretów Cesarza.

Każdego Roku, bezpośrednio przed sprawdzeniem warunków końca gry, gracze mogą Spełnić Dekrety.

*Przykład: jeśli Dekret wymaga poświęcone Żołnierzy albo odrzucenia Surowców, możesz tego dokonać jedynie w tym kroku (nie wcześniej w ciągu Roku).*

Jeśli Dekret wymaga od graczy poświęcone czegoś, wszyscy gracze muszą tego dokonać jednocześnie, spełniając warunek samodzielnie (*oznacza to, że nie możecie dzielić się Surowcami czy Zabijać Żołnierzy za innych graczy*). Kiedy spełnicie warunki opisane na karcie Dekretu, odrzucicie tę kartę. Warunki muszą zostać spełnione w tym samym Roku, a koszty opłacone naraz.

## POŚWIĘCENIE

Poświęcenie jest unikatową akcją, ściśle związaną ze Spełnianiem Dekretów. Poświęcić znaczy tyle samo co usunąć z gry. Poświęcone komponenty nie biorą już udziału w rozgrywce.

## FAZA DEKRETÓW

Faza Dekretów odbywa się co Roku, Zimą, bezpośrednio przed odkryciem nowej karty Wydarzenia.

Każdy z graczy otrzymuje 1 żeton Hańby za każdy Dekret Cesarza, który nadal znajduje się na planszy, a następnie puste miejsca na Artefakty (Dekrety) zapełniane są nowymi kartami Dekretów.

Niespełnione Dekrety Cesarza pozostają na planszy, dopóki nie zostaną spełnione lub dopóki gra się nie skończy.

## WYDARZENIA

Karty Wydarzeń wywołują losowe efekty, które zmieniają rozgrywkę. Zimą, pod koniec każdego Roku, bezpośrednio po fazie Dekretów, odsłoń nową kartę Wydarzenia i rozpatrz jej efekty. Karty Wydarzeń zawierają zarówno natychmiastowe (rozpatrywane jednorazowo), jak i pasywne efekty (o działaniu ciągłym).

Pasywne efekty na kartach Wydarzeń działają do końca gry i nie można ich odrzucić!

## FAZA WYDARZEŃ

Zimą każdego Roku kończy faza Wydarzeń, w której odkrywasz nową kartę Wydarzenia:

- Jeśli karta ma efekt natychmiastowy, rozpatrz go niezwłocznie.
- Jeśli karta ma efekt pasywny, działa on w sposób ciągły do końca gry. Karty Wydarzeń nie są odrzucane, umieść je odkryte jedną obok drugiej, tak aby znajdujące się na nich efekty były widoczne dla wszystkich graczy.

# ZASADY SPECJALNE

## KARTY ROZKAZÓW

Podobnie jak w standardowej grze karty Rozkazów wybierane są przez graczy w sekrecie i odkrywane jednocześnie. Po odkryciu kart gracze mogą wspólnie opracować strategię i dyskutować o kolejności umieszczenia kart na torze Rozkazów.

## TOR HERBATY

Akcje Urzędników nie są narzucone przez kolejność Herbaty. Gracze wspólnie decydują o ich kolejności. Kolejność Herbaty nadal jednak obowiązuje podczas Pokonania Hordy: jeśli 2 lub więcej graczy zakryło tę samą liczbę Punktów Witalnych, kartę Hordy otrzymuje gracz znajdujący się wyżej w kolejności Herbaty.

## ŻETONY HAŃBY

W trybie kooperacji gracze nie mogą wydawać Chi, aby odrzucać żetony Hańby Latem. W zamian każdy z graczy może stracić 10 Honoru, aby odrzucić 1 żeton Hańby. Gracz może to zrobić wyłącznie:

- w momencie, w którym otrzymuje żeton Hańby;
- Latem, w fazie Odrzucania żetonów Hańby.

W trybie kooperacji żetony Hańby nie mogą być umieszczane na zdobytych kartach Hordy.

## BRAK MOŻLIWOŚCI ODZYSKANIA KART

W grze kooperacyjnej krok „Odzyskaj karty Rozkazów” jest Latem pomijany. Gracze mogą odzyskiwać karty Rozkazów wyłącznie podczas Budowy Muru.

## BUDOWA MURU

Kiedy gracz Buduje kondygnację Muru, może odzyskać 1 ze swoich odrzuconych kart Rozkazów.

## DODATKOWE KARTY HORDY

Wiosną, podczas umieszczania nowych kart Hordy, umieść o 1 kartę więcej niż wskazuje tor Czasu. Odwrócenie żetonu Czasu na stronę „+1” ułatwia zapamiętanie tej reguły.

## ZDOBYWANIE HONORU ZA KARTY HORDY

Gracz, który zdobywa kartę Hordy, otrzymuje za nią Honor **natychmiast** (a nie na końcu gry).

## ZASADY DLA 2 GRACZY

Podczas przygotowania gry, tworząc talię Dekretów Cesarza, usuń z niej karty: „Prowokuj i zwyciężaj”, „Pobór do cesarskiej gwardii”, „Chwała Cesarzowi” oraz „Eskorta dla urzędników Cesarza” i odłóż je do pudełka.

Ponadto dobieraj 2 zamiast 3 kart Dekretów. Trzecie miejsce na kartę nie będzie używane.

## PRZEBIEG GRY W TRYBIE KOOPERACJI ZIMA

1. Ostrzał.
2. Faza Szturmu.
3. Faza spełniania Dekretów.
4. Sprawdzanie warunków końca gry.
5. Faza Dekretów.
6. Faza Wydarzeń.

Wiosną, Latem i Jesienią gra przebiega bez zmian.

## KONIEC GRY

Aby wygrać grę, gracze muszą spełnić określoną liczbę Dekretów Cesarza – zależnie od liczby osób biorących udział w rozgrywce. Jeśli warunek ten jest spełniony podczas sprawdzania warunków końca gry, gracze zwyciężają. Warunek maksymalnego rozbudowania Muru nie działa w trybie kooperacji. Jeśli w dowolnym momencie gry któryś z graczy ma otrzymać żeton Hańby, a pula jest pusta, gracze **natychmiast przegrywają**. Ponadto gracze przegrywają, jeśli żeton Czasu znajdzie się na ostatnim polu toru Czasu.

## TWÓRCY

**Projekt gry:** Kamil „Sanex” Cieśla, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

**Kierownictwo artystyczne:** Marcin Świerkot

**Kierownictwo rozwoju i testów:** Ernest Kiedrowicz

**Testy i rozwój:** Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

**Instrukcja:** Hervé Daubet, Łukasz Krawiec

**Tekst:** Andrzej Betkiewicz

**Redakcja:** Hervé Daubet, Jonathan Bobal oraz nasi niezastąpieni Wspierający

**Projekt graficzny:** Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun, Jan Truchanowicz

**Ilustracje:** Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Pamela Łuniewska, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek,

**Grafiki 3D:** Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

**Produkcja:** Michał Matłoz, Dawid Przybyła, Jacek Szczypiński, Adrianna Kocięcka

**Tłumaczenie na język polski:** Klaudia Stadnik

**Redakcja i korekta wersji polskiej:** Kinga Żebryk, Łukasz Potoczny, Piotr Jagielski

**Skład wersji polskiej:** Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Maria Pinkowska-Porzycka

**Koordinacja tłumaczenia:** Jakub Molendowicz

## INSTRUKCJA 2.0

**Tekst:** Jonathan J. Bobal, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

**Projekt graficzny:** Jonathan J. Bobal, Patrycja Marzec, Angelika Wierzba

**Korekta:** Justin Nnorom

**Tłumaczenie na język polski:** Łukasz Potoczny

**Redakcja wersji polskiej:** Kinga Żebryk

# INDEKS

## Spis treści:

Elementy gry, 2

Elementy gry nieużywane w grze 3- i 4-osobowej, 3

Przygotowanie standardowej rozgrywki dla 3 lub 4 graczy, 4, 5

Opis gry i podstawowe pojęcia, 6, 7

Przebieg gry, 8, 9, 10, 11

- Wiosna, 8
- Lato, 8
- Jesień, 8, 9
- Zima, 9

Lokacje, 12, 13, 14

Koniec gry, 15

Tryb dla 2 graczy, 15

Tryb solo, 16, 17

Tryb kooperacji, 18, 19

## Pojęcia:

Aktywny gracz, 8

Artefakty, 15

Barykada, 4, 9, 13

- Budowa Barykady, 13
- odrzucanie Barykad, 9
- płacenie za Barykady, 13
- pola Barykad, 4
- wartość Obrony, 9

Dekret Cesarza, 18

Doradcy, 6, 8, 14, 17

- Aktywny Doradca, 6
- odświeżanie toru Doradców, 8, 17
- Wspierający Doradca, 6
- zatrudnij/zdobądź Doradcę, 14

Faza Aktywacji, 9

Faza Dekretów, 18

Faza Ostrzału, 9

Faza Szturmu, 9

- porównanie Siły Natarcia i wartości Obrony, 9
- rozpatrzenie efektów Szturmu, 9

General, 5, 6

- Początkowa wartość Herbaty, 5
- Początkowe zasoby i karty Taktyk, 5
- zdolność specjalna, 6

Hańba, 7

Honor, 8, 10, 11, 12, 13, 15

- obliczanie punktów Honoru 12, 15
- za Artefakty, 15
- za Atak, 12
- za Budowę Barykady, 13
- za Budowę kondygnacji Muru, 13
- za karty Hordy, 12
- za odrzucone karty Rozkazu, 8
- za Pokonanie Hordy, 10
- za Przekazanie Datku, 11
- za żetony Hańby, 7

Inwazja, 8

- wskaźnik Inwazji, 4, 8

Karta Hordy, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17

- Hańba, 7
- Honor, 10, 12, 15
- Nagrody, 12, 17
- Pokonanie Hordy, 8, 9, 10
- Przelamanie, 9, 10
- Punkty Witalne, 10, 12
- Rany, 7, 9
- Ratowanie Żołnierzy, 10
- Siła Natarcia, 9, 12
- umieszczanie nowej karty Hordy, 8
- Zabici Żołnierze, 10
- zdolność, 12

Karta Rozkazu, 8

Karty Taktyk, 10, 14

Kawalerzysta, 12

Klan Trzciny, 9, 15, 16, 17

Lokacje, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14

- Akademia Wojskowa, zdobywanie kart Taktyk, 14
- Aktywacja Lokacji, 7, 8, 9
- Centrum Logistyczne, Przenoszenie Żołnierzy BEZ Ataku, 13
- Cesarska Ambasada, zatrudnianie Urzędników i Doradców, 14
- Herbaciarnia, zmiana kolejności Herbaty, 14
- Koszary, Rekrutowanie Żołnierzy i Atak, 12
- Lokacje Produkcyjne Drewna, Kamienia, Złota i Chi, 11
- Lokacje Zwykłe i Specjalne, 9
- Obóz Budowniczych, Budowa Muru i Barykad, 13
- zdobywanie Surowców, 11
- Przenoszenie Urzędników, 7, 9

Łucznik, 9, 12, 13

- Atak, 12
- pole Ostrzału, 9, 12
- Przenoszenie, 13

Mur, 12, 13, 15

- Koniec gry, 15
- Sekcje, 12
- Zbuduj kondygnację, 13

Nadzorca, 8, 11

- Dochód, 8, 11
- poziom, 11
- Ulepszenie, 11

Początkowe zasoby, 5

Podbój, 7, 8

Poświęcanie, 18

Przekazanie Datku, 11

Przelamanie, 10

Punkt Witalny, 10

Qin Jiushao, 16, 17

Rana, 7, 9, 10, 12

- Atak, 12
- Faza Ostrzału, 9
- Łucznik, 9, 12
- Przelamanie, 10
- Zadawanie Ran, 7, 10

Ratowanie, 10

Siła Natarcia, 9, 12

Surowce, 11

- Lokacje Produkcyjne Drewna, Kamienia, Złota i Chi, 11

Strefa Odpoczynku, 10, 12, 13

Tor Czasu, 8, 9

- przemieszczanie żetonu, 8
- koniec gry, 9

Tor Herbaty, 6, 14

Urzędnik, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14

- wyjątek Cesarskiej Ambasady, 14
- otrzymywanie Surowców, 11
- zatrudnianie Urzędników, 14
- w Lokacjach, 7
- Przeniesienie Urzędnika, 6, 7
- pula, 7

Wartość Obrony, 9

Warunki końca gry, 9

Włóczykiew, 12

Wódz, 15, 17

Wydarzenia, 18

Zabić, 10

Zabójczość, 10

Zdobywanie (otrzymywanie) Surowców, 11

Żołnierz, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

- Łucznik, 9, 12, 13
- jako Nadzorca, 11
- Atak, 12
- zakrywanie Punktów Witalnych, 10
- podliczanie punktów, 15
- nie jest Urzędnikiem, 7
- Zabity, 10
- Poruszanie, 13
- Rekrutacja, 12
- Ratowanie, 10
- zadawanie Ran, 7