

WIELKI MUR

INSTRUKCJA

KOMPONENTY GRY

1 PLANSZA



FIGURKI

W zależności od wersji twoja gra zawierać będzie figurki lub drewniane pionki.



32 Urzędników
(po 8 na gracza)



40 Włóczników
(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 różnych 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
do trybu kooperacji



8 kart Generałów
do trybu kooperacji



12 kart Taktyk
do trybu kooperacji



1 karta Generała
do trybu solo



6 kart Rozkazów
do trybu solo

ZNACZNIKI I ŻETONY



4 znaczniki Herbaty
(w 4 różnych kolorach)



4 znaczniki Honoru
(w 4 różnych kolorach)



5 dwustronnych uniwersalnych
żetonów Honoru



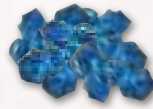
50 znaczników Drewna



50 znaczników Kamienia



50 znaczników Złota



50 znaczników Chi



30 znaczników Ran



50 żetonów Hañby



1 dwustronny żeton Czasu

INNE



4 Zasłonki graczy
(po 1 na gracza)



9 Barykad



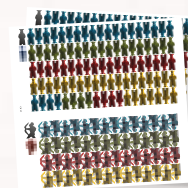
3 kondygnacje
Muru poziomu 1



3 kondygnacje
Muru poziomu 2



3 kondygnacje
Muru poziomu 3



2 Arkusze
z naklejkami

TWÓRCY:

Autorzy: Kamil „Sanex” Cieśla, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

Dyrektor artystyczny: Marcin Świerkot

Główny projektant gry: Ernest Kiedrowicz

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

Instrukcja: Hervé Daubet, Łukasz Krawiec

Tekst: Andrzej Betkiewicz

Tłumaczenie: Klaudia Stadnik

Proofreading: Piotr Jagielski, Hervé Daubet, Jonathan Bobal oraz nieoceniony wkład naszej społeczności.

Korekta: Kinga Żebryk, Łukasz Potoczny

Koordynacja tłumaczenia: Jakub Molendowicz

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

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

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

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

Produkcja: Michał Matłosz, Dawid Przybyła, Jacek Szczypiński, Adrianna Kocięcka

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

Jimmy Durden, Michał Frendo, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty, Jasiak Thejester

Wszystkim osobom, które wsparły nas na Kickstarterze, dzięki którym ta gra ujrzała światło dzienne.

Wszystkim osobom, które poświęciły swój czas oraz wysiłek na testowanie i tworzenie gry.

WSTĘP

Wielki Mur to gra planszowa fantasy inspirowana historią Wielkiego Muru Chińskiego, Dynastii Song oraz podbojami Czyngis-chana. Większość postaci, wydarzeń i wynalazków wojskowych jest zgodna z historią, ale niektóre z nich zostały nieznacznie zmodyfikowane, aby lepiej pasowały do tematyki gry.

Wielki Mur stał tu już za czasów dynastii Zhou, wiele lat przed zgiełkiem obecnej batalii.

W tamtych czasach była to prosta konstrukcja, składająca się z murów i fortów, która chroniła krainę przed najazdami koczowniczych plemion.

Przetrwiała wiele wojen i bitew, była rozbudowywana, przebudowywana i naprawiana niezliczoną ilość razy...

Znacznie później, w X i XI wieku, Północna Dynastia Song wybudowała pierwszy fragment Wielkiego Muru na terenach dzisiejszych prowincji Shanxi i Hebei, aby bronić się przed najazdami Dżurdzeńów.

Pomimo wielu starań Mur nie spełnił swojej roli, zmuszając Północną Dynastię Song do wycofania się na południe; potężne fortyfikacje należały teraz do wroga.

Sto lat później.

Dynastia Jin, dzięki Wielkiemu Murowi wzniesionemu przez swoich poprzedników, przez dłuższy czas skutecznie odpierała mongolską inwazję z północy, dopóki Dynastia Song, znana teraz jako Południowa Song, nie sprzymierzyła się z armią Mongołów. Uraza, którą żywili do Jin, była zbyt duża, aby nie skorzystać z okazji na wspólny atak wymierzony w zniechęconego sąsiada. Połączone siły Południowej Song oraz Mongołów z łatwością pokonały wrogie armie. Jednakże

Songowie nie przewidzieli, że żądzę krwi ich „sprzymierzeńców” trudno jest zaspokoić, i teraz sami muszą stawić czoła mongolskiej hordzie.

I tu zaczyna się nasza historia...

Przegląd gry

W Wielkim Murze gracze wcielają się w role Generałów broniących Muru przed mongolską hordą.

Gra toczy się przez serię rund zwanych Latami, a każda z nich podzielona jest na 4 części, czyli Pory Roku.

Podczas Wiosny nowe barbarzyńskie hordy wkraczają na ziemię przed Wielkim Murem i przygotowują się do rozpoczęcia Szturmu.

Lato to czas, kiedy Generałowie przygotowują się na Szturm i mobilizują swoje siły.

Podczas Jesieni gracze wykonują swoje tury, zagrywają karty Rozkazów, rozpatrują ich efekty i Aktywują Lokacje, aby uzyskać różne korzyści.

W Zimie aktywowana jest ostatnia warstwa Obrony, a następnie hordy mongolskie próbują sforsować Mury.

Na koniec gry gracz z największą liczbą punktów Honoru wygrywa.

WAŻNE!

Zasady przedstawione na kolejnych stronach dotyczą gry dla 3 lub 4 graczy. Zmiany w grze dla 2 graczy i w trybie solo są dokładnie opisane na końcu instrukcji (jednak przed przejściem do tych modyfikacji należy zapoznać się z zasadami podstawowymi).

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

Tor Honoru (1)

Tor Czasu (2)

- Zabójczość – liczba Żołnierzy Zabitych przez karty Hordy (2.1)
- Liczba nowych kart Hordy podczas Inwazji (2.2)
- Liczba graczy (2.3)

Sekcje Muru (3)

- Pola kart Hordy (3.1)
 - Pierwszy rząd (3.1.1)
 - Drugi rząd (3.1.2)
 - Trzeci rząd (3.1.3)
- Pola Barykad (3.2)
- Pola kondygnacji Muru (3.4)
- Strefa Odpoczynku (3.3)

Tor Rozkazów (4)

- Pole na stos odrzuconych kart Rozkazów (4.1)

Lokacje

- Tartak (5)
- Kamieniołom (6)
- Kopalnia Żłota (7)
- Świątynia (8)
- Obóz Budowniczych (9)
- Magazyn (10)
- Koszary (11)
- Centrum Logistyczne (12)
- Akademia Wojskowa (13)
 - Talia Taktyk (13.1)
 - Pole na stos odrzuconych kart Taktyk (13.2)
- Herbaciarnia (14)
 - Tor Herbaty (14.1)
- Cesarska Ambasada (15)
 - Izba Urzędników (15.1)
 - Tor Doradców (15.2)
 - Talia Doradców (15.3)
 - Pole na stos odrzuconych kart Doradców (15.4)
- Pola Nadzorców (16)
- Pola Urzędników (17)

Pozostałe

- Pola na karty Artefaktów (18)
- Talia Hordy (19)
- Stos odrzuconych kart Hordy (20)



PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

1. Umieść planszę na środku obszaru gry odpowiednią stroną do góry, w zależności od liczby graczy (2.3).
2. Przygotuj pulę żetonów Hańby – za każdego gracza w grze dodaj do niej 10 żetonów Hańby. Pozostałe żetony Hańby schowaj do pudełka; nie będą już używane podczas tej rozgrywki. Następnie utwórz osobne pule dla wszystkich Surowców, żetonów i znaczników (Drewno, Kamień, Złoto, Chi, Rany, żetony Hańby i uniwersalne żetony Honoru) i umieść je obok obszaru gry. Połóż wszystkie kondygnacje Muru w pobliżu ułożonych Surowców.
3. Umieść żeton Czasu pustą stroną do góry na odpowiednim polu na torze Czasu (2), w zależności od liczby graczy (2.3).



4. Potasuj wszystkie karty Artefaktów, a następnie umieść losowo 3 odkryte karty na polach Artefaktów w lewym górnym rogu planszy (18). Pozostałe karty odłóż do pudełka; nie będą używane w tej rozgrywce.
5. Każdy gracz wybiera Klan oraz dobiera wszystkie pasujące kolorystycznie komponenty (6 kart Rozkazów, 8 Urzędników, 16 Żołnierzy: 10 Włóczników, 4 Łuczniczków, 2 Kawalerzystów, 1 Zasłonkę gracza, 1 znacznik Honoru i 1 znacznik Herbaty).
6. Potasuj wszystkie karty Hordy, aby stworzyć talię Hordy, i umieść ją zakrytą na górze planszy (19).
7. Umieść po 1 odkrytej karcie Hordy na każdym polu pierwszego rzędu (3.1.1). Jeżeli w rozgrywce uczestniczą 4 osoby, umieść 1 dodatkową kartę Hordy zgodnie ze wskaźnikiem Inwazji na odwrocie kolejnej karty Hordy.

Karty Hordy zostały szczegółowo opisane na stronie 6. Więcej informacji na temat rozmieszczania kart Hordy znajdziesz w rozdziale „Inwazja i Podbój” na stronie 9.

8. Umieść 9 Barykad, po 1 Barykadzie na każdym polu Barykad, na wszystkich Sekcjach Muru (3.2).
9. Potasuj wszystkie karty Taktyk i stwórz zakrytą talię Taktyk, a następnie połóż ją na odpowiednim polu na planszy (13.1).
10. Potasuj wszystkie karty Generałów i rozdaj losowo po 2 zakryte każdemu z graczy.
11. Potasuj wszystkie karty Doradców i rozdaj losowo po 2 zakryte każdemu z graczy.
12. Wszyscy gracze sprawdzają otrzymane karty Generałów, po czym, jednocześnie, wybierają jedną z nich. Drugą kartę odrzucają, a swojego wybranego Generała umieszczają przed sobą. Następnie gracze wybierają jednego ze swoich Doradców, który staje się ich Aktywnym Doradcą,

oraz umieszczają go odkrytego po prawej stronie swojego Generała. Drugi zostaje Wspierającym Doradcą i jest umieszczany pod kartą Generała w taki sposób, aby ikona znajdująca się na odwrocie karty była dobrze widoczna. Wszystkie pozostałe karty Generałów należy odłożyć do pudełka z grą; nie będą używane w tej rozgrywce.

Karty Generałów i Doradców zostały szczegółowo opisane w odpowiednich podrozdziałach na stronie 5.

13. Pozostałe karty Doradców tworzą talię Doradców, którą należy położyć zakrytą obok toru Doradców. Dobierz z niej 4 karty i umieść je odkryte po jednej w każdym z 4 miejsc na torze Doradców (15.2).
14. Wszyscy gracze umieszczają na planszy 3 swoich Urzędników w Izbie Urzędników (15.1).
15. Na dole każdej karty Generała znajdują się jego początkowe Surowce, karty Taktyk oraz wartość Herbaty. Każdy gracz dobiera wskazaną liczbę Surowców (Drewno, Kamień, Złoto i Chi) i umieszcza ją za swoją Zasłonką gracza. Następnie każdy z graczy dobiera na rękę wskazaną liczbę kart Taktyk.

Surowce, talie i karty na ręce to jedyne elementy gry, które są trzymane w tajemnicy przed innymi graczami. Wszystkie pozostałe elementy są jawne.

16. Wszyscy gracze umieszczają swój znacznik Honoru na torze Honoru (1), na polu o wartości 0.
17. Wszyscy gracze układają jeden na drugim swoje znaczniki Herbaty na polu toru Herbaty, zgodnie z początkową wartością Herbaty wydrukowaną na dole ich karty Generała. Znaczniki są układane w kolejności numerycznej. Gracz z najwyższą wartością Herbaty układa swój znacznik na górze stosu, a gracz z najniższą wartością – na dole.
18. Wszystko jest już gotowe, możecie rozpoczynać grę. Pierwszy Rok gry rozpoczyna się od Jesieni (należy pominąć Wiosnę i Lato).

ELEMENTY GRY KARTY GENERAŁÓW



1. **Początkowe Surowce i karty Taktyk.** Te informacje są potrzebne tylko podczas przygotowywania rozgrywki. Symbole określają rodzaj, a cyfry liczbę Surowców (Drewno, Kamień, Złoto i Chi), które otrzymujesz na początku gry, a także startową liczbę kart Taktyk trafiających do twojej ręki.

2. **Początkowa wartość Herbaty.** Ta liczba określa początkową kolejność układania znaczników Herbaty. Znaczniki są układane w kolejności numerycznej (znacznik gracza z najwyższą wartością Herbaty układany jest na górze stosu, z najniższą – na dole).

3. **Zdolność specjalna.** To właśnie ona sprawia, że twój Generał jest wyjątkowy. Siła tej zdolności jest określana poprzez liczbę Wspierających Doradców umieszczonych rewersem pod kartą twojego Generała.

KARTY DORADCÓW



Doradcy są prawą ręką dobrego Generała. To oni mogą przewać szalę zwycięstwa.

Za każdym razem, gdy otrzymujesz Doradcę, musisz zdecydować, czy ma on być Aktywny, czy Wspierający. **Wybór ten jest nieodwracalny i nie może być zmieniony do końca gry.**

- **Aktywny Doradca:** Umieść odkrytą kartę Doradcy po prawej stronie swojej karty Generała. Możesz teraz używać zdolności opisanej na karcie tego Doradcy.



- **Wspierający Doradca:** Umieść kartę Doradcy pod swoim Generałem w taki sposób, aby ikona na jej odwrocie była spod niego wysunięta i widoczna. Jeśli masz kilku Wspierających Doradców, wszystkie ich ikony powinny być widoczne. Liczba ikon określa siłę zdolności twojego Generała.

Przykład: Zdolność specjalna Song Ci brzmi: „Za każdym razem, gdy Ulepszasz [symbol], otrzymujesz 2 [symbol]”. Oznacza to, że za każdym razem, gdy gracz Ulepsza któregoś z Nadzorców, otrzymuje 2 punkty Honoru za każdego ze swoich Wspierających Doradców. Mając 3 Wspierających Doradców, gracz otrzymałby 6 punktów Honoru.

KARTY ROZKAZÓW



Karty Rozkazów są używane przez graczy do wydawania rozkazów swoim Urzędnikom i Żołnierzom; zagrywa się je i rozpatruje podczas Jesieni.

Każda karta Rozkazu posiada zestaw efektów, które są rozpatrywane od góry do dołu podczas fazy Rozkazów. Niektóre efekty są rozpatrywane tylko przez Aktywnego gracza (1, 3), podczas gdy inne są rozpatrywane tylko przez każdego z pozostałych graczy, którzy nie są Aktywni (2). „Przenieś maksymalnie 2 do 2 różnych Lokacji” to najczęściej występujący efekt, który znajduje się na kartach Rozkazów, i dotyczy Urzędników. Tych 2 Urzędników **nie można zatem Przenieść do tej samej Lokacji**, można jednak Przenosić ich do Lokacji zawierających już innych Urzędników (w tym twoich). Karty Rozkazów umieszcza się na torze Rozkazów. Pole z symbolem 5 jest używane tylko w grze 5-osobowej.

KARTY TAKTYK



Aby użyć karty Taktyki, zagraj ją bezpośrednio z ręki w momencie, który jest dokładnie określony na karcie. Limit kart Taktyk na ręce wynosi 5. Za każdym razem, gdy przekroczysz limit na ręce, musisz natychmiast odrzucić wszystkie nadmiarowe karty. Jeżeli w jakimś momencie gry dobierasz kartę na rękę, a stos kart Taktyk jest pusty, potasuj karty odrzucone i uformuj z nich nowy stos (patrz: „Zagrywanie kart Taktyk”, str. 9).

KARTY HORDY




- Siła Natarcia.** Ta liczba wskazuje siłę karty Hordy, na podstawie której określa się, czy w danej Sekcji Muru doszło do Przełamania.
- Nagroda.** Na koniec gry Generał, który posiada kartę Hordy, otrzymuje wskazaną na niej liczbę punktów Honoru.
- Zdolność specjalna.** Pamiętaj, aby zawsze sprawdzać zdolności specjalne kart Hordy, gdyż mogą one znacząco wpłynąć na przebieg Szturmu!
- Punkty Witalne Hordy.** Aby pokonać kartę Hordy, każdy taki punkt musi być zakryty Żołnierzami i/lub znacznikami Ran.
- Pola na żetony Hańby.** Kiedy otrzymujesz kartę Hordy, połóż ją przed sobą rewersem do góry. Każde z 2 pól widocznych na karcie może pomieścić żeton Hańby. Jeżeli gracz ma na swojej karcie Hordy przynajmniej 1 żeton Hańby, nie otrzymuje za nią żadnych punktów Honoru na koniec gry.
- Wskaźnik Inwazji.** Na rewersach kart Hordy znajduje się informacja o tym, w jaki sposób należy umieścić te karty na planszy. Kartę Hordy układa się na Sekcjach Muru zgodnie z pozycją ikony na odwrocie wierzchniej karty z talii Hordy.

KARTY ARTEFAKTÓW

Artefakty nie wpływają w żaden sposób na przebieg gry. Zamiast tego zapewniają graczom dodatkowe punkty Honoru na jej koniec.

ŻETONY HAŃBY

Żetony Hańby reprezentują twoje niechlubne zachowanie w oczach Cesarza. Istnieją 2 sposoby na zdobycie żetonu Hańby:

- Jeśli karta Hordy Przełamie Sekcję Muru, a ty nie masz na niej żadnych Żołnierzy (figurek lub pionków stojących na polach Punktów Witalnych), otrzymujesz 1 żeton Hańby.
- Kiedy Lokacja z ikoną  zostaje Aktywowana, a ty jesteś jedynym graczem, który umieścił tam swoich Urzędników, otrzymujesz 1 żeton Hańby (niezależnie od liczby Urzędników, których tam masz). Jeżeli w takiej Lokacji stoją Urzędnicy w co najmniej 2 różnych kolorach, nikt nie otrzymuje żetonu Hańby.

Żetony Hańby, jak sama nazwa wskazuje, nie zwiastują niczego dobrego. Na koniec gry tracisz 5 punktów Honoru za każdy żeton Hańby, który znajduje się pod twoimi Żołnierzami. Dodatkowo żetony Hańby ograniczają twoje dostępne siły.

EFEKTY DZIAŁANIA ŻETONU HAŃBY

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

- Pod dowolnym dostępnym Żołnierzem z twojej puli, który nie ma żetonu Hańby. Żołnierza z żetonem Hańby nie wolno używać w żaden sposób, a dodatkowo przynosi on ujemne punkty Honoru na koniec gry.
- Na dowolnym niezajętym polu na żetony Hańby na karcie Hordy. Nie przynosi to żadnego natychmiastowego efektu, ale karty Hordy z żetonami Hańby nie zapewniają nagrody w postaci punktów Honoru na koniec gry. Żetony Hańby na kartach Hordy nie powodują utraty Honoru na koniec gry.

Podczas Lata, po fazie Dochodu (który otrzymujesz od Nadzorca), możesz odrzucić 1 żeton Hańby, płacąc 2 Chi.

Na koniec gry tracisz 5 punktów Honoru za każdy żeton Hańby (z wyjątkiem tych na kartach Hordy).

Jeśli w jakimś momencie gry powinieneś otrzymać żeton Hańby, ale:

- pula żetonów Hańby jest pusta, natychmiast tracisz 5 punktów Honoru;
- nie masz już wolnego miejsca (ani pod żadnym z Żołnierzy, ani na posiadanych kartach Hordy), natychmiast tracisz 5 punktów Honoru, a żeton jest usuwany z gry.

TOR CZASU

Na torze Czasu można znaleźć 3 informacje: aktualny Rok gry (1), Zabójczość (2) oraz liczbę nowych kart Hordy umieszczonych w trakcie Inwazji podczas Wiosny (3).



ZABÓJCZOŚĆ

Zabójczość określa liczbę Żołnierzy Zabitych podczas walki z kartą Hordy. Ma zastosowanie w poniższych sytuacjach:

- Kiedy karta Hordy zostaje Pokonana.
- Kiedy Sekcja Muru zostaje Przełamana.

W obu przypadkach wartość Zabójczości danej karty Hordy wskazuje liczbę Żołnierzy każdego z graczy umieszczonych na tej karcie, którzy zostają Zabici. Wszyscy Zabici Żołnierze wracają do odpowiednich puli graczy. Żołnierze, którzy zostali Uratowani, są Przenoszeni do odpowiedniej Strefy Odpoczynku (patrz: „Ratowanie Żołnierzy”, str. 9).

Podczas Przełamania Żołnierze, którzy nie zostali Zabici, pozostają na swoich kartach Hordy.

TOR HERBATY



Tor Herbaty reprezentuje status twojego Klanu i działa jako wskaźnik inicjatywy, używany w różnych sytuacjach.

Na początku rozgrywki gracze układają swoje znaczniki Herbaty jeden na drugim w kolejności malejącej, zgodnie z ich początkowymi wartościami Herbaty. Znacznik gracza z najwyższą wartością powinien znajdować się na szczycie stosu (patrz: „Przygotowanie obszaru gry”, krok 17, str. 5). Ten stos nazywany jest kolejnością Herbaty.

Podczas gry kolejność tę można zmienić, wysyłając Urzędników do specjalnej Lokacji zwanej Herbaciarnią (patrz: „Herbaciarnia”, str. 8).

Wiele akcji rozstrzyga się zgodnie z kolejnością Herbaty, zaczynając od gracza na szczycie stosu.

Podczas rozstrzygania efektów gry, w których bierze udział więcej niż 1 gracz, zawsze sprawdzaj tor Herbaty, aby ustalić, który z graczy będzie wykonywał swoją akcję jako pierwszy, szczególnie w przypadku efektów, które są rozstrzygane w „kolejności Herbaty”. Tor Herbaty jest również używany do rozstrzygania remisów pomiędzy graczami. Ten, kto jest wyżej na torze Herbaty, zyskuje pierwszeństwo.

Poniżej znajduje się lista najczęstszych sytuacji, w których kolejność Herbaty jest czynnikiem decydującym:

- Umieszczanie kart Rozkazów na torze Rozkazów.
- Przenoszenie Urzędników/Żołnierzy zgodnie z efektem „Pozostali gracze” na kartach Rozkazów.
- Rozpatrywanie efektów Lokacji, w której znajdują się Urzędnicy z różnych Klanów.
- Rozstrzyganie, do kogo ma trafić karta Pokonanej Hordy w przypadku remisów.
- Rozstrzyganie wszelkich innych sytuacji, w których kolejność graczy może być istotna.

ZASŁONKI GRACZY

Wszystkie twoje zasoby są przechowywane za twoją Zasłonką i pozostają ukryte przed innymi graczami. Zasłonka pełni również funkcję pomocniczą, zawiera informacje o części zasad i pojęć.

PODSTAWOWE ZASADY

URZĘDNIICY

Urzędnicy są przedstawicielami Generała. Przekazują i wykonują rozkazy w różnych Lokacjach. Są podstawowym budulcem każdej silnej gospodarki. Kluczem do każdej skutecznej obrony jest opanowanie umiejętności wykorzystania ich pełnego potencjału.

PULA URZĘDNIKÓW ORAZ PRZENOSZENIE URZĘDNIKÓW

Każdy Generał rozpoczyna grę z 5 Urzędnikami w swojej puli. Nowi Urzędnicy mogą zostać zatrudnieni poprzez Aktywację Cesarskiej Ambasady, zwiększając tę liczbę do 8. Urzędnicy są Przenoszeni za pomocą efektów kart Rozkazów. Można ich Przenosić do Zwykłych Lokacji z wolnymi polami dla Urzędników lub do Lokacji Specjalnych (patrz: podrozdział „Lokacje” poniżej).

Kiedy gracz otrzymuje polecenie Przeniesienia Urzędnika, wówczas bierze go ze swojej puli i umieszcza w dowolnej dostępnej Lokacji na planszy. Gracz może zamiast tego zdecydować się na Przeniesienie Urzędnika, który już znajduje się na planszy, **ale nie może Przenieść Urzędnika ze Zwykłej Lokacji, w której wszystkie pola są zapełnione.**

LOKACJE

Lokacje to miejsca, do których Generałowie wysyłają swoich Urzędników, aby zbierali Surowce, rekrutowali armie i robili inne przydatne rzeczy. Istnieją 2 rodzaje Lokacji: Zwykłe Lokacje (z czerwonymi polami) i Lokacje Specjalne (z zielonymi polami).

Zwykłe Lokacje mają określoną liczbę pól na Urzędników, które muszą zostać zapełnione, aby Aktywować ich efekt podczas fazy Aktywacji. Liczba Urzędników w Zwykłych Lokacjach nigdy nie może przekroczyć liczby dostępnych pól.

Efekty Lokacji Specjalnych są Aktywowane, jeśli znajduje się na nich co najmniej 1 Urzędnik. Na Lokacji Specjalnej można umieścić dowolną liczbę Urzędników.

Lokacje są Aktywowane podczas fazy Aktywacji (po rozstrzygnięciu wszystkich efektów karty Rozkazu Aktywnego gracza) w kolejności wybranej przez Aktywnego gracza. Kiedy Lokacja jest Aktywowana, każdy z graczy w kolejności Herbaty rozpatruje jej efekt. Oznacza to, że każdy gracz rozpatruje efekt WSZYSTKICH swoich Urzędników (w tym samym czasie!) w danej Lokacji, zanim będzie mógł to zrobić gracz, który jest następny w kolejności Herbaty. Następnie wszyscy Urzędnicy wracają do odpowiednich puli graczy.

Wyjątkiem od tej reguły jest Lokacja „Cesarska Ambasada” – w tej Lokacji każdy Urzędnik rozpatrywany jest indywidualnie.

Podczas rozpatrywania efektów swoich Urzędników gracze mogą zrezygnować z efektu Lokacji (na przykład gdy nie stać ich na opłaceniu kosztu).

IKONA ŻETONU HAŃBY

Niektóre Lokacje zawierają ikonę 🍵. Jeżeli w takiej Lokacji znajdują się Urzędnicy należący tylko do jednego gracza, ten gracz otrzymuje żeton Hańby zaraz przed Aktywacją Lokacji (gracz umieszcza żeton zgodnie z opisem na stronie 6).

Jeśli 2 lub więcej graczy umieściło swoich Urzędników w Aktywowanej Lokacji, żaden z nich nie otrzymuje żetonu Hańby.

SPECJALNA AKTYWACJA

Specjalna Aktywacja to efekt, który może zostać wywołany przez niektóre karty Rozkazów, Doradców lub inne efekty gry.

Specjalna Aktywacja przebiega zgodnie z większością zasad Zwykłej Aktywacji, z dwoma wyjątkami:

- Jeśli gracz posiadający jako jedyny Urzędników w Lokacji z ikoną 🍵 wykona Specjalną Aktywację, nie otrzymuje żetonu Hańby.
- Specjalna Aktywacja może być przeprowadzona w Lokacji (zarówno Zwykłej, jak i Specjalnej), która nie ma zapełnionych wszystkich pól na Urzędników.

LOKACJE PRODUKCYJNE I NADZORCY

W grze znajdują się 4 różne Lokacje Produkcyjne, a każda z nich oferuje inny typ Surowców:

- Tartak (Drewno),
- Kamieniołom (Kamień),
- Kopalnia Złota (Złoto),
- Świątynia (Chi).

Kiedy Lokacja Produkcyjna zostaje Aktywowana, każdy z poniższych kroków jest rozpatrywany jeden po drugim, zgodnie z kolejnością Herbaty. Każdy krok musi być w pełni rozpatrzony przez **wszystkich** graczy, zanim przejdzie się do następnego.

1. Zbierz Surowce (zarówno od Urzędników, jak i Nadzorców).
2. Ulepsz Nadzorcę (opcjonalnie).
3. Przekaż Datek w postaci 1 Surowca (opcjonalnie).
4. Zwróć Urzędników do ich puli.

ZBIERZ SUROWCE

Gracz pobiera 1 Surowiec ze stosu Surowców za każdego swojego Urzędnika umieszczonego w Aktywowanej Lokacji Produkcyjnej. Ten dochód może zwiększyć obecność Nadzorczy. Jeśli gracz otrzymuje co najmniej 1 Surowiec od swoich Urzędników i posiada Nadzorcę w tej Lokacji, otrzymuje dodatkowo liczbę Surowców równą poziomowi swojego Nadzorczy.

ULEPSZ NADZORCĘ



Po tym, jak wszyscy gracze pobiorą swoje Surowce, każdy gracz, który posiada przynajmniej 1 Urzędnika w Aktywowanej Lokacji Produkcyjnej, może Ulepszyć Nadzorcę w tej Lokacji. Jeśli nie masz jeszcze Nadzorcy, zapłać koszt wskazany na pierwszym polu Nadzorcy w Lokacji, a następnie wybierz Żołnierza dowolnego typu ze swojej puli i umieść go na tym polu. Aby Ulepszyć istniejącego Nadzorcę, zapłać koszt wskazany na następnym polu Nadzorcy w danej Lokacji i przesuń swoją figurkę Nadzorcy na to pole.

Umieszczenie pierwszego Nadzorcy w Lokacji jest również traktowane jako Ulepszenie.

Nadzorcy zapewniają Surowce podczas Lata (patrz: „Przebieg gry”, str. 10), ale pamiętaj, że nie można ich w żaden sposób usunąć i mogą zmniejszyć twoje możliwości bojowe!

Pamiętaj, że każdy gracz nie może mieć więcej niż 1 Nadzorcę w każdej Lokacji Produkcyjnej.

Poziom Nadzorcy

W niektórych momentach gra może odnieść się w jakiś sposób do „poziomu Nadzorcy”. Poziom Nadzorcy równa się jego wartości. Dla przykładu: Nadzorca o wartości 2 jest poziomem 2.

PRZEKAŻ DATEK

Po kroku Ulepszania Nadzorców każdy gracz, który zebrał co najmniej 1 Surowiec podczas Aktywacji danej Lokacji Produkcyjnej, może zdecydować się na Przekazanie Datku w postaci dokładnie 1 sztuki tego Surowca. Każdy gracz, który się na to zdecyduje, umieszcza 1 Surowiec, który właśnie otrzymał, w Magazynie i natychmiast otrzymuje 2 punkty Honoru. **Chi nie może być Datkiem.** W związku z tym nie ma kroku Przekazywania Datków w Świątyni.

Przykład: Podczas Jesieni 5 pól Urzędników w Tartaku jest wypełnionych, więc Lokacja zostaje Aktywowana. Zielony i niebieski gracz mają tu po 2 Urzędników, a czerwony tylko 1. Zielony gracz ma Nadzorcę poziomu 2, niebieski – poziomem 3, a czerwony nie ma żadnego Nadzorcy. Zielony gracz, który według kolejności Herbaty jest pierwszy, dostaje w sumie 4 Drewna. Niebieski, który jest następny, dostaje 5 Drewna, a czerwony tylko 1.

Gdy wszyscy gracze zbiorą swoje Surowce, zielony gracz decyduje się na Ulepszenie swojego Nadzorcy: płaci 4 Chi i Przenosi swojego Nadzorcę na trzecie pole. Nadzorca niebieskiego gracza jest już na poziomie 3 i nie może być dalej Ulepszany. Czerwony gracz, który nie posiada żadnego Nadzorcy, postanawia go kupić, płacąc 2 Chi. Wybiera ze swojej puli 1 Łucznika i umieszcza go na pierwszym polu Lokacji.

Po tym, jak wszyscy gracze dostali możliwość Ulepszenia swoich Nadzorców, zielony gracz decyduje się Przekazać Datek w postaci 1 Drewna: umieszcza 1 Drewna w Magazynie (a pozostałe 3 zatrzymuje dla siebie) i otrzymuje 2 punkty Honoru. Pozostali gracze decydują się zatrzymać swoje Surowce. Teraz gdy wszystkie kroki zostały rozpatrzone, wszyscy Urzędnicy wracają do swoich puli.

POZOSTAŁE LOKACJE HERBACIARNIA

Herbaciarnia reprezentuje relacje pomiędzy Generalami a Cesarzem i jest używana do zmiany kolejności graczy. Gdy Herbaciarnia jest Aktywowana, wszyscy gracze, którzy położyli swoich Urzędników w tej Lokacji, przekładają swoje znaczniki Herbaty o 1 pozycję w górę na stosie zgodnie z początkową kolejnością Herbaty (każdy znacznik można przełożyć tylko raz). Jeśli Herbaciarnia została Aktywowana tylko przez jednego gracza poprzez wypełnienie wszystkich pól swoimi Urzędnikami, wówczas jego znacznik wędruje prosto na wierzch stosu.

Jeśli gracz, który ma swój znacznik na samej górze stosu Herbaty, wyśle do Herbaciarni Urzędnika, wtedy ruch ten nie będzie miał żadnego efektu w momencie, gdy Lokacja zostanie Aktywowana, ponieważ ten gracz jest pierwszy w kolejce do rozpatrywania efektu Lokacji.

KOSZARY

To miejsce, w którym możesz wysłać swoje wojska na Sekcje Muru. Każdy Urzędnik w tej Lokacji w momencie Aktywacji pozwala jego właścicielowi na rekrutację 1 Żołnierza dowolnego typu, zakładając, że gracz jest w stanie zapłacić jego koszt i ma do dyspozycji figurkę w swojej puli.

Każdy świeżo zrekrutowany Żołnierz może być natychmiast wysłany do Ataku na jedną z Sekcji Muru (patrz: „Atak i zadawanie Ran”, str. 10) lub umieszczony w jednej ze Stref Odpoczynku. Każdy Żołnierz ma indywidualny koszt zależny od typu:

Włóczyk: 2 Kamienia i 1 Drewna;

Łucznik: 2 Chi i 1 Drewna;

Kawalerzysta: 3 Złota i 1 Drewna.

Jeśli posiadasz więcej niż 1 Urzędnika w Koszarach i rekrutujesz więcej niż 1 Żołnierza, to obie czynności wykonujesz równocześnie – płacisz wszystkimi Surowcami naraz i Atakujesz wszystkimi Żołnierzami naraz!

OBÓZ BUDOWNICZYCH KORZYSTANIE Z OBOZU BUDOWNICZYCH

W Obozie Budowniczych możesz budować Mury i Barykady. Za każdego z twoich Urzędników obecnych podczas Aktywacji tej Lokacji możesz skorzystać z jednej z poniższych opcji:

- **Zbuduj Barykadę** – możesz zbudować Barykadę w dowolnej Sekcji Muru, na której umieszczone są mniej niż 3 Barykady. Aby zbudować Barykadę, zapłać 2 Drewna/Kamienia/Złota w dowolnej kombinacji. Następnie zdecyduj, gdzie umieścisz nową Barykadę i otrzymaj natychmiast 2 punkty Honoru.
- **Zbuduj kondygnację Muru** – koszt kolejnej kondygnacji Muru jest wydrukowany na obecnej (już wybudowanej) kondygnacji Muru. Za każdym razem, kiedy gracz buduje nową kondygnację, otrzymuje punkty Honoru zależne od jej poziomu:
 - ◇ 5 punktów Honoru za pierwszą kondygnację;
 - ◇ 10 punktów Honoru za drugą kondygnację;
 - ◇ 15 punktów Honoru za trzecią i ostatnią kondygnację.

Innymi słowy, nagroda w postaci punktów Honoru za wybudowanie kondygnacji Muru jest równa kosztom jej budowy.

Kiedy budujesz część Muru nad umieszczonymi Łucznikami, nie usuwaj ich z rozgrywki, tylko umieść na dowolnych polach Ostrzału na szczycie nowej części Muru bez wywoływania żadnych dodatkowych efektów.

PŁACENIE ZA MURY I BARYKADY

Budując część Muru lub Barykady, najpierw należy wykorzystać dostępne Surowce znajdujące się w Magazynie. Kiedy w Magazynie nie ma wymaganej liczby Surowców, gracz może zapłacić pozostały koszt, używając własnych Surowców. Za wykorzystanie Surowców w ten sposób gracz nie otrzymuje dodatkowych punktów Honoru.

Przykład: W Magazynie znajdują się 3 Kamienie. Gracz chce zbudować pierwszą część Muru, więc zabiera 3 Kamienie z Magazynu i dorzuca 2 dowolne własne Surowce. Gracz natychmiast otrzymuje 5 punktów Honoru.

CESARSKA AMBASADA

W Cesarskiej Ambasadzie możesz zatrudnić nowych pracowników. Kiedy ta Lokacja zostaje Aktywowana, za każdego Urzędnika, który został tu umieszczony, wykonaj jedną z poniższych akcji:

- **Zatrudnij Urzędnika** – zapłać 2 Złota, aby wziąć Urzędnika (z puli utworzonej podczas przygotowywania rozgrywki) i dodaj go do swojej puli.
- **Zatrudnij Doradcę** – zapłać liczbę Złota równą całkowitej liczbie Doradców (zarówno Aktywnych, jak i Wspierających), których będziesz miał po zatrudnieniu nowego Doradcy (na przykład aby zatrudnić trzeciego Doradcę, musisz zapłacić 3 Złota). Następnie weź dowolną kartę Doradcy znajdującą się na torze Doradców i natychmiast umieść ją jako Aktywnego bądź Wspierającego

Doradcę. Nie ma limitu Doradców (zarówno Aktywnych, jak i Wspierających), których gracz może posiadać (patrz: „Karty Doradców”, str. 5).

Wyjątek Cesarskiej Ambasady:

Podczas rozpatrywania efektów Cesarskiej Ambasady gracze rozpatrują każdego ze swoich Urzędników z osobna, w przeciwieństwie do wszystkich innych Lokacji!

Kiedy gracz użyje Urzędnika, aby zatrudnić Doradcę, pozostali Doradcy są przesuwani w lewo, aby wypełnić puste miejsce. Następnie z talii Doradców dobierana jest nowa karta Doradcy, aby wypełnić puste pole. Po tym ruchu należy rozpatrzeć efekt Lokacji dla kolejnego Urzędnika, jeśli gracz ustawił na tej Lokacji więcej niż 1 Urzędnika. Jeżeli gracz rozpatrzył efekty wszystkich swoich Urzędników na Lokacji, wówczas następny gracz może rozpatrzeć efekty swoich Urzędników.

CENTRUM LOGISTYCZNE

Każdy wysłany tu Urzędnik może Przenieść dowolną liczbę Żołnierzy z jednej wybranej Sekcji Muru do innej. Żołnierze mogą być Przenoszeni z jednej Strefy Odpoczynku do drugiej; mogą być też Przenoszeni między polami Ostrzału na Murach.

Nie można Przenieść Żołnierzy ze Strefy Odpoczynku na pole Ostrzału, ale można ich Przenieść z pola Ostrzału do Strefy Odpoczynku. Centrum Logistyczne nie może zostać użyte do Ataku Żołnierzami (patrz: „Atak i zadawanie Ran”, str. 9).

AKADEMIA WOJSKOWA

Urzędnicy wchodzący do Akademii Wojskowej otrzymują dostęp do zaawansowanych manewrów taktycznych. Każdy Urzędnik pozwala graczowi dobrać 1 kartę Taktyki. Jeśli talia Taktyk się wyczerpie, przetasuj odrzucone karty i stwórz nową talię.

MAGAZYN

Urzędnicy nie mogą być umieszczani na tej Lokacji. W Magazynie znajdują się wszystkie Przekazane Surowce (Datki), które każdy gracz może wykorzystać do budowy Murów lub Barykad.

ZAGRYWANIE KART TAKTYK

Każda karta Taktyki określa, kiedy możesz ją zagrać i aktywować jej efekt. Nie możesz zagrać więcej niż 1 karty Taktyki naraz. Karty Taktyk mają 2 sekcje: górna część pokazuje darmowy efekt podstawowy karty, podczas gdy dolna część pokazuje Wzmocniony efekt specjalny, za który trzeba dodatkowo zapłacić. Kiedy zagrywasz kartę Taktyki, zawsze rozpatruj jej efekt podstawowy, chyba że zapłacisz wskazany koszt Chi. Jeżeli to zrobisz, zamiast tego rozpatrz efekt Wzmocniony.

RATOWANIE ŻOŁNIERZY

Kiedy Żołnierze muszą zostać Zabici, można zapobiec ich śmierci. Za każdego swojego Żołnierza, którego Ratujesz, zapłać 2 Chi. Uratowani Żołnierze zawsze są przenoszeni do Strefy Odpoczynku w odpowiedniej Sekcji Muru.

Zwróć uwagę na moment, w którym Ratujesz Żołnierzy. Za każdym razem, gdy Żołnierze zostają Zabici w wyniku Pokonania karty Hordy lub podczas Przełamania, ich śmierć następuje

równocześnie. Na przykład kiedy Sekcja Muru zostanie Przełamana, a ty posiadasz Żołnierzy na 2 różnych kartach Hordy w tej Sekcji Muru, wszyscy Żołnierze zostają Zabici **w tym samym momencie** (ale każda karta Hordy liczy swoją Zabójczość osobno). Oznacza to, że wszyscy ci Żołnierze (oraz potencjalnie Łucznicy) mogą zostać Uratowani dzięki jednej Wzmocnionej karcie Taktyki „Odwrót”.

PRZYJĘTE ZASADY: EFEKTY KART

Kiedy efekt wspomina o komponencie (np. o Żołnierzu lub Nadzorcy) bez podania jego właściciela, efekt ten dotyczy tylko twoich komponentów.

ROZSTRZYGANIE KOLEJNOŚCI EFEKTÓW

Jeśli 2 lub więcej efektów ma się wydarzyć w tym samym momencie, to wszystkie te efekty są rozpatrywane **jednocześnie**. Na przykład jeśli posiadasz Generała, który otrzymuje Chi podczas zagrania karty Taktyki, nie możesz użyć zdobytej Chi do Wzmocnienia tej samej karty Taktyki.

SEKCJE MURU

- 1. Strefa Odpoczynku.** Znajdujący się tu Żołnierze czekają w gotowości na rozkazy Ataku i są odporni na Przełamania.
- 2. Pola na karty Hordy.** To właśnie tutaj zbierają się barbarzyńskie Hordy i przygotowują do Szturmu.



KONDYGNACJE MURU

- 3. Wartość Obrony.** Jest to wartość, którą porównuje się z Siłą Natarcia atakujących Hord.
- 4. Koszt Budowy.** Jest to liczba Surowców, którą musisz zapłacić, aby zbudować kolejną kondygnację w tej Sekcji Muru.
- 5. Pola Ostrzału.** Każde pole Ostrzału może być zajęte przez 1 Łucznika. Łucznicy muszą być umieszczeni na polach Ostrzału, aby móc Atakować.

BARYKADY

Barykady to konstrukcje obronne, które zwiększają całkowitą wartość Obrony danej Sekcji Muru. Są one jednak prowizorycznymi fortyfikacjami i wszystkie odrzuca się na koniec każdej Zimy (nie są usuwane z gry i mogą być użyte ponownie później). Każda Barykada dodaje 2 do Obrony danej Sekcji Muru, a każda Sekcja Muru może mieć maksymalnie 3 Barykady. Barykady można budować poprzez Aktywację Obozu Budowniczych (patrz: „Obóz Budowniczych”, str. 8).

INWAZJA I PODBÓJ

Podczas Wiosny rozpoczyna się Inwazja: pojawiają się nowe karty Hordy, gotowe przebić obronę Muru. Dobierz liczbę kart z talii Hordy zgodną z liczbą wskazaną przez tor Czasu.

- Najpierw sprawdź, czy któreś z Sekcji Muru są puste. Jeśli tak, umieść tam kartę Hordy, wypełniając puste Sekcje Muru od lewej do prawej. Rozpatrz każdą kartę Hordy z osobna.
- Kiedy w pierwszym rzędzie każdej Sekcji Muru znajduje się przynajmniej 1 karta Hordy, następna karta Hordy jest umieszczana zgodnie ze wskaźnikiem Inwazji wydrukowanym na odwrocie wierzchniej karty z talii Hordy (**nie tej, która została właśnie dobrana!**).
- Jeśli karta Hordy nie może zostać umieszczona na polach Sekcji Muru, natychmiast rozpatrz Podbój (patrz poniżej).

PODBÓJ

Jeśli konieczne jest umieszczenie karty Hordy w zapełnionej już Sekcji Muru (zawierającej już 3 karty Hordy), odrzuć tę kartę Hordy, a następnie natychmiast rozpatrz Podbój dla tej Sekcji Muru. Z puli żetonów Hańby weź ich liczbę równą liczbie graczy i usuń je z gry. Kiedy pula żetonów Hańby jest pusta, gra kończy się podczas następnej Zimy (patrz: „Koniec gry”, str. 11).

ATAK I ZADAWANIE RAN

Pokonywanie Hord jest istotne, jeśli chcesz zdobywać punkty Honoru i osiągnąć zwycięstwo. Istnieją 2 główne sposoby Atakowania Żołnierzami: rekrutacja nowych lub Atakowanie już zrekrutowanymi oddziałami, używając karty Rozkazu „Rozkaz ataku”.

Istnieją 3 przypadki, w których Żołnierze wykonują Atak: gdy są rekrutowani i wysłani na Hordy, kiedy są umieszczani na karcie Hordy ze Strefy Odpoczynku lub kiedy Łucznicy strzelają z pól Ostrzału. Każdy typ Żołnierza ma inne zasady Ataku. Żołnierze mogą Atakować ze Strefy Odpoczynku, ale tylko Hordę, która znajduje się w tej samej Sekcji Muru (Łucznicy muszą być najpierw umieszczeni na polach Ostrzału). Kiedy Atakujesz nowym Żołnierzem rekrutowanym ze swojej puli, możesz wykonać Atak na kartę Hordy w dowolnej Sekcji Muru. Żołnierze już umieszczeni na kartach Hordy nie mogą ponownie Atakować ani być Przenoszeni. Każdy Punkt Witalny na karcie Hordy zakryty przez Żołnierza liczy się jako Rana.

- Włócznicy** mogą być umieszczani tylko na kartach Hordy w pierwszym rzędzie na polach Hordy. Kiedy Atakujesz Włócznikiem, umieść go na dowolnym niezajętym Punkcie Witalnym na pierwszej karcie Hordy, a następnie uzyskaj nagrodę wydrukowaną na miejscu, które zakryłeś. Włócznicy pozostają na swoim miejscu, dopóki karta Hordy nie zostanie Pokonana lub Żołnierz nie zostanie Zabity bądź Uratowany.

Są sytuacje, gdy Atak Włócznikiem może być niemożliwy. Jeśli wszystkie Punkty Witalne na pierwszej karcie Hordy są już zajęte, Włócznicy nie mogą być użyci do walki z tą kartą. W takim przypadku należy poczekać na fazę Pokonania Hordy, kiedy karta Pokonanej Hordy zostanie usunięta z Sekcji Muru.

- **Kawalerzyści** działają jak Włócznicy, ale podczas Ataku mogą być umieszczeni na dowolnej karcie Hordy w danej Sekcji Muru, niezależnie od jej pozycji. Kawalerzysta musi być umieszczony na 2 sąsiadujących ze sobą niezajętych Punktach Witalnych, lecz nie mogą to być pola po przekątnej – z tego względu Atakowanie Kawalerzystą w niektórych sytuacjach może być niemożliwe.
- **Łucznicy** nie są umieszczani na kartach Hordy. Mają własne miejsca na Murze, zwane polami Ostrzału. Gdy Atakujesz Łucznikiem, umieść go na wolnym polu Ostrzału w dowolnym miejscu na Murze (jeśli nie ma wolnych miejsc, nie możesz umieścić swojego Łucznika) i zadaj 1 Ranę karcie Hordy, kładąc znacznik Rany na dowolnym Punkcie Witalnym w tej samej Sekcji Muru, w której znajduje się twój Łucznik. Jeśli Atakujący Łucznik został już wcześniej umieszczony na polu Ostrzału, zadaje po prostu 1 Ranę karcie Hordy. **Rany oznaczone za pomocą znaczników Ran nie przynoszą żadnej nagrody.**

POKONANIE HORDY

Podczas Jesieni, w każdej fazie Czyszczenia Hordy, określasz, które Hordy zostały Pokonane. Horda jest Pokonana, gdy wszystkie jej Punkty Witalne są zakryte Żołnierzami lub znacznikami Ran. Gdy tak się stanie, wykonaj następujące kroki:

1. Sprawdź, który z graczy pokonał Hordę (zakrył większość Punktów Witalnych Żołnierzami, znaczniki Ran się nie liczą).
2. Każdy gracz, który ma przynajmniej 1 Żołnierza na karcie Pokonanej Hordy, otrzymuje 2 punkty Honoru.
3. Każdy gracz otrzymuje 2 punkty Honoru za każdego swojego Łucznika znajdującego się na polach Ostrzału na danej Sekcji Muru.
4. Gracz, który zakrył najwięcej Punktów Witalnych swoimi Żołnierzami, zabiera kartę Pokonanej Hordy i kładzie ją rewersem do góry przed swoją Zasłonką.
5. Jeśli w dalszych rzędach znajdują się jakieś karty Hordy, przesuń je bliżej Muru.

W przypadku remisu o tym, kto otrzyma kartę Pokonanej Hordy, decyduje kolejność Herbaty. Jeśli żaden z graczy nie posiada Żołnierzy na karcie Pokonanej Hordy, należy odrzucić tę kartę – nie zabierze jej więc żaden z graczy.

ZABIJANIE ŻOŁNIERZY

Kiedy Horda zostaje Pokonana, niektórzy Żołnierze umieszczeni na karcie zostają Zabici (patrz: „Zabójczość”, str. 6). Liczba zabitych Żołnierzy każdego gracza jest określana przez wartość Zabójczości (czyli liczbę wydrukowaną na torze Czasu, obok pola na żeton Czasu). Możesz jednak Uratować swoich Żołnierzy od śmierci, płacąc 2 Chi za każdego Żołnierza, którego chcesz Uratować. Każdy Uratowany w ten sposób Żołnierz jest umieszczany w Strefie Odpoczynku w tej samej Sekcji Muru. Za każdym razem, gdy usuwasz Żołnierza z karty Hordy, umieść znacznik Rany na Punkcie Witalnym, który zajmował.

Należy zwrócić uwagę, że Uratowani Żołnierze **nie są uznawani** za Zabitych z punktu widzenia mechaniki gry i efektów!

PRZEŁAMANIE

Podczas Zimy, po Ostrzałe, karty Hordy Szturmują Mury (patrz: „Ostrzał”, str. 11). Zaczynając od Sekcji Muru z lewej, sprawdź, czy obrońcy odparli najeźdźców, czy też Mur został Przełamany (patrz: „Faza Szturmu”, str. 11). Jeśli na Sekcji Muru dochodzi do Przełamania, wykonaj kolejno następujące czynności:

1. Za każdą kartę Hordy na Przełamanym Murze każdy gracz otrzymuje 1 żeton Hańby, chyba że posiada 1 lub więcej Żołnierzy na tej karcie Hordy.
2. Sprawdź, którzy Żołnierze zostają Zabici i tym samym usunięci z kart Hordy, które dokonują Przełamania. Aby stwierdzić, ilu Żołnierzy zostało Zabitych, należy sprawdzić wartość Zabójczości, która znajduje się tuż obok pola na żeton Czasu (na torze Czasu). Żołnierze, którzy przeżyli, pozostają na kartach Hordy.
3. Usuń Zabitych i Uratowanych Żołnierzy z ich miejsc na kartach Hordy i zastąp ich znacznikami Ran.
4. Wszyscy Łucznicy na Przełamanej Sekcji Muru zostają Zabici.
5. Żołnierze w Strefie Odpoczynku nie są narażeni na Przełamanie.

Należy pamiętać, że gracze mogą użyć Chi, aby ocalić swoich Żołnierzy (2 na Żołnierza), a Uratowani Żołnierze są umieszczani w Strefie Odpoczynku.

Zasada dotycząca umieszczania znaczników Ran nie obejmuje tylko Przełamania. Za każdym razem, gdy Żołnierz jest usuwany z karty Hordy, umieść znacznik Rany na Punkcie Witalnym, który zajmował.

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez serię rund zwanych Latami, a każda z nich podzielona jest na 4 Pory Roku:

- Wiosnę,
- Lato,
- Jesień,
- Zimą.

KOLEJNOŚĆ PÓR ROKU

Pamiętaj, że Wiosna i Lato są pomijane w pierwszym Roku gry!

WIOSNA

Podczas Wiosny nowe barbarzyńskie Hordy wkraczają na ziemię przed Wielkim Murem i przygotowują się do rozpoczęcia Szturmu. Ich Inwazja odbywa się w następujący sposób:

1. **Przesuń żeton Czasu.** Przesuń żeton Czasu o 1 pole do przodu na torze Czasu.
2. **Umieść nowe karty Hordy.** Umieść na planszy nowe karty Hordy, w liczbie zgodnej z liczbą znajdującą się nad żetonem Czasu (patrz: „Inwazja i Podbój”, str. 9).
3. **Odśwież tor Doradców.** Odrzuć 2 pierwsze karty Doradców z lewej strony na torze Doradców, następnie przesuń pozostałe 2 karty w lewo i umieść 2 nowe karty na pustych polach znajdujących się na prawo od nich.

LATO

Lato to czas, kiedy Generałowie przygotowują się na Szturm i mobilizują swoje siły.

1. **Faza Dochodu.** Wszyscy gracze otrzymują Dochód od swoich Nadzorców. Za każdego swojego Nadzorcę na planszy otrzymujesz liczbę Surowców wskazaną nad jego polem.

Ważne: Pamiętaj, że Generałowie sami z siebie nie przynoszą żadnego rodzaju Dochodu. Ich Dochód pochodzi od Nadzorców, którzy muszą być zatrudnieni w Lokacjach Produkcyjnych.

2. **Odrzuć żetony Hańby.** Wszyscy gracze mogą teraz zdecydować, czy chcą pozbyć się swoich żetonów Hańby. Zapłać 2 Chi za każdy żeton Hańby, który chcesz zwrócić, i odłóż go z powrotem do puli. Możesz odrzucić dowolną liczbę żetonów Hańby, o ile cię na to stać.
3. **Odrzuć karty Rozkazów.** Odrzuć wszystkie karty Rozkazów znajdujące się na torze Rozkazów.
4. **Odzyskaj karty Rozkazów.** W kolejności Herbaty każdy gracz może albo Odzyskać wszystkie swoje karty Rozkazów znajdujące się na stosie kart odrzuconych i zabrać je z powrotem na rękę, ALBO otrzymać 2 punkty Honoru za każdą swoją kartę Rozkazów znajdującą się na stosie kart odrzuconych.

JESIEŃ

Podczas Jesieni gracze wybierają po jednej karcie Rozkazu, którą zagrają w tej Porze Roku, wykonują swoje tury w kolejności Herbaty i decydują, w jakiej kolejności efekty ich kart Rozkazów będą rozpatrywane, a następnie je rozpatrują.

1. **Wybierz karty Rozkazów.** Wszyscy gracze wybierają 1 kartę Rozkazu ze swojej ręki i kładą ją zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy dokonają wyboru, odsłaniają swoje karty w tym samym momencie.
2. **Zdecyduj o kolejności.** Gracz znajdujący się na górze toru Herbaty decyduje, gdzie umieści swoją kartę na torze Rozkazów. Następnie kolejny gracz w kolejności Herbaty umieszcza swoją kartę na dowolnym wolnym miejscu itd.
3. **Tury graczy.** Każda zagrana karta Rozkazu jest rozpatrywana w kolejności wyznaczonej przez tor Rozkazów. Gracze wykonują swoje tury, zaczynając od gracza, którego karta znajduje się na pierwszym polu na torze Rozkazów. Gracz, który aktualnie rozgrywa swoją turę, nazywany jest Aktywnym graczem. Tura każdego gracza składa się z następujących faz:

- a. **Faza Rozkazów** – wszystkie efekty karty Rozkazu są rozpatrywane od góry do dołu.

Większość kart Rozkazów ma dwa rodzaje efektów: pierwszy i trzeci (jeśli taki znajduje się na karcie) są rozpatrywane przez Aktywnego gracza, a drugi (w ramce) jest rozpatrywany przez wszystkich POZOSTAŁYCH graczy w kolejności Herbaty.

- b. **Faza Aktywacji.** Wszystkie Zwykle Lokacje, w których wypełnione są wszystkie pola, oraz wszystkie Lokacje Specjalne, na których stoi co najmniej 1 Urzędnik, zostają Aktywowane. Aktywny gracz wybiera kolejność Aktywacji Lokacji. Aktywowane Lokacje są rozpatrywane w kolejności Herbaty. Wszyscy Urzędnicy z Aktywowanych Lokacji wracają do odpowiednich puli graczy (patrz: „Lokacje”, str. 7).
- c. **Faza Czyszczenia Hordy.** Wszystkie karty Hordy, które mają zakryte wszystkie swoje Punkty Witalne, zostają Pokonane (patrz: „Pokonanie Hordy”, str. 10).
- d. **Koniec tury.** Tura Aktywnego gracza dobiega końca. Gracz, którego karta znajduje się na torze Rozkazów jako następna, rozpoczyna swoją turę jako Aktywny gracz.

Kiedy wszyscy gracze zakończą swoje tury, następuje koniec Jesieni.

ZIMA

W Zimie zostaje Aktywowana ostatnia warstwa Obrony: Łucznicy stojący na Murach ostrzeliwiają nadchodzące Hordy. Następnie Hordy próbują Szturmować Mur.

1. Ostrzał.

- a. **Faza Strzelania.** Zaczynając od lewej Sekcji Muru, wszyscy Łucznicy umieszczeni na polach Ostrzału Atakują karty Hordy na swojej Sekcji Muru w kolejności Herbaty.

Pamiętaj, że Łucznicy w Strefach Odpoczynku nie mogą Atakować podczas fazy Strzelania!

- b. **Faza Czyszczenia Hordy.** Na koniec fazy Strzelania wszystkie karty Hordy, które mają zakryte wszystkie swoje Punkty Witalne, są Pokonane (patrz: „Pokonanie Hordy”, str. 10). Następnie przejdź do fazy Szturmu.

2. Faza Szturmu.

- a. **Porównaj Siłę Natarcia oraz wartość Obrony.** Policz wartość Obrony Sekcji Muru, dodając 2 punkty Obrony za każdą Barykadę zbudowaną na tej Sekcji Muru. Następnie oblicz całkowitą Siłę Natarcia, sumując Siłę Natarcia wszystkich kart Hordy znajdujących się na tej Sekcji Muru.

Pamiętaj, aby zwrócić uwagę na zdolności specjalne każdej karty Hordy!

- b. **Rozpatrz Szturm.** Porównaj wartość Obrony Muru z całkowitą Siłą Natarcia.

- Jeśli wartość Obrony Sekcji Muru jest równa lub wyższa niż całkowita Siła Natarcia Hordy, Mur wytrzyma Szturm Hordy i nic się nie dzieje. Rozpatrz Szturm na następnej Sekcji Muru.
 - Jeśli całkowita Siła Natarcia jest wyższa niż wartość Obrony, najeźdźcy Przełamali Mur (patrz: „Przełamanie”, str. 10)!
- c. **Po rozpatrzeniu wszystkich Sekcji odrzuć wszystkie Barykady.**

3. Sprawdzanie warunków końca gry.

Jeśli którykolwiek z poniższych warunków jest spełniony, gra natychmiast się kończy – przejdź do sekcji „Koniec gry”.

- a. Wszystkie 3 Mury zostały rozbudowane do maksymalnego poziomu (lub 2 Mury w grze dla 3 osób).
- b. Pula żetonów Hańby jest pusta.
- c. Żeton Czasu znajduje się na ostatnim polu toru Czasu.

Jeśli żaden z powyższych warunków nie został spełniony, bieżący Rok się kończy, a nowy zaczyna się od Wiosny.

KONIEC GRY

Na koniec Zimy, jeśli którykolwiek z poniższych warunków końca gry jest spełniony, przejdź do sekcji „Końcowe Przyznawanie Punktów Honoru”. Zauważ, że sprawdzenie warunków końca gry następuje zawsze pod koniec Zimy, nawet jeśli któryś z tych warunków został spełniony wcześniej w trakcie Roku.

1. Wszystkie 3 Mury zostały rozbudowane do maksymalnego poziomu (lub 2 Mury w grze dla 3 osób).
2. Pula żetonów Hańby jest pusta.
3. Żeton Czasu znajduje się na ostatnim polu toru Czasu.

KOŃCOWE PRYZNAWANIE PUNKTÓW HONORU

Aby obliczyć końcowy wynik, wykonaj następujące kroki: Zmodyfikuj swój obecny wynik punktów Honoru zgodnie z poniższym:

- a. Za każdy żeton Hańby pod twoimi Żołnierzami tracisz 5 punktów Honoru (pamiętaj, że żetony Hańby na kartach Hordy nie zmniejszają Honoru). Jeśli podczas liczenia końcowych punktów twój wynik wychodzi ujemny, pozostaw swój znacznik na polu o wartości 0.
- b. Dodaj do swojego wyniku Honoru premię za wszystkie karty Hordy, na których nie ma żetonów Hańby.
- c. Zsumuj wszystkie punkty Honoru, które otrzymałeś z 3 Artefaktów, i dodaj je do swojego wyniku.

Gracz z największą liczbą punktów Honoru zostaje uznany za najwybitniejszego Generała wszechczasów!

W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje kolejność Herbaty.

TRYB DLA 2 GRACZY

W trybie dla 2 graczy wprowadzono trzecią frakcję kontrolowaną przez SI (Klan Trzciny), co daje dodatkowe możliwości interakcji. Choć Klan Trzciny jest zbyt słaby, by zdobyć znaczącą przewagę nad graczami, nie należy go całkowicie lekceważyć, gdyż jego działania mogą w znacznym stopniu wpłynąć na wynik całej wojny. Tryb dla 2 graczy może być używany zarówno w standardowej rozgrywce, jak i w trybie kooperacji.

Jeżeli w grze bierze udział tylko 2 graczy, rozgrywka jest traktowana jako standardowa gra 3-osobowa (z Klanem Trzciny jako trzecim graczem). Przygotuj obszar gry z następującymi zmianami:

1. Umieść planszę na środku obszaru gry stroną przeznaczoną dla 2-3 graczy do góry.
 - a. Umieść po 1 Barykadzie na każdym polu kart Hordy na Sekcji Muru po lewej stronie. Ta Sekcja nie będzie używana w grze dla 2 graczy. Te Barykady nie są odrzucane na koniec Zimy.
5. Każdy gracz wybiera Klan i otrzymuje zestaw komponentów w kolorze wybranego Klanu, tak jak w zwykłej rozgrywce. Dodatkowo weź kartę Generała oraz kartę Rozkazu Klanu Trzciny i umieść je odkryte pomiędzy sobą a przeciwnikiem. Klan Trzciny nie ma własnych komponentów, dlatego też należy przydzielić SI znacznik Herbaty, 3 Urzędników oraz 10 Włóczników w kolorze jednego z nieużywanych Klanów. Odłóż pozostałe elementy z tego nieużywanego Klanu do pudełka – nie będą wykorzystywane w tej grze.
6. Usuń z gry wszystkie karty Hordy, które na odwrocie mają zaznaczoną lewą Sekcję Muru. Użyj pozostałych kart, aby stworzyć talię Hordy.
7. Dobierz po 1 karcie Hordy dla każdej z 2 dostępnych Sekcji Muru.
8. Umieść 6 Barykad, po 1 na każdym polu Barykad na 2 dostępnych Sekcjach Muru.
14. Umieść po 1 Urzędniku Klanu Trzciny w każdej z 3 następujących Lokacji: Tartak, Kamieniołom oraz Kopalnia Złota.
17. Ułóż znaczniki Herbaty w Herbaciarni. Gracz z najwyższą początkową wartością Herbaty układa swój znacznik na górze stosu, kolejny gracz układa swój znacznik pośrodku, a znacznik Herbaty Klanu Trzciny powinien znajdować się na samym dole.

ZASADY KLANU TRZCINY

- Klan Trzciny nie zdobywa punktów Honoru, żetonów Hańby ani Surowców, nie Ratuje swoich Żołnierzy przed śmiercią i zawsze odrzuca zdobyte karty Hordy.
- Żołnierze Klanu Trzciny nigdy nie są umieszczani w Strefach Odpoczynku. Jeśli mieliby tam trafić, zamiast tego zwróć ich do puli Klanu Trzciny.
- Jeśli Urzędnik Klanu Trzciny jest **jedynym Urzędnikiem na Lokacji Specjalnej**, Lokacja ta nie zostaje Aktywowana.
- Klan Trzciny rozpoczyna rozgrywkę z 3 Urzędnikami na planszy (umieszczonymi podczas przygotowania obszaru gry), a liczba ta pozostaje niezmienna do końca rozgrywki. W Lokacji nie może znajdować się jednocześnie więcej niż 1 Urzędnik Klanu Trzciny. Po tym, jak Lokacja, na której umieszczony jest Urzędnik Klanu Trzciny, zostanie Aktywowana, gracze zabierają swoich Urzędników w standardowy sposób. Urzędnik Klanu Trzciny nie jest usuwany i pozostaje w Lokacji.
- Klan Trzciny posiada tylko 1 kartę Rozkazu i zagrywa ją co Roku podczas Jesieni. Gdy na torze Herbaty znacznik Herbaty Klanu Trzciny znajduje się wyżej niż znaczniki innych graczy, Klan Trzciny zawsze umieszcza swoją kartę Rozkazu na pierwszym wolnym miejscu na torze Rozkazów.
- Akcje Klanu Trzciny są wykonywane przez Aktywnego gracza, zwanego dalej Wodzem. Kiedy to Klan Trzciny jest Aktywnym graczem (ponieważ jego karta Rozkazu została Aktywowana podczas fazy Rozkazów), gracz, który jest najwyżej na torze Herbaty, zostaje Wodzem.
- Urzędnicy Klanu Trzciny mogą być Przeniesieni w standardowy sposób, zgodnie z kolejnością Herbaty. Gracz, który jest obecnie Wodzem, wybiera, dokąd Urzędnicy Klanu Trzciny zostaną Przeniesieni (zgodnie z limitem 1 Urzędnika Klanu Trzciny na Lokację).

KLAN TRZCINY A AKTYWACJA LOKACJI

Kiedy Lokacja jest Aktywowana, Wódz rozpatruje Urzędnika Klanu Trzciny, który się w niej znajduje:

1. Tartak, Kamieniołom i Kopalnia Złota

Klan Trzciny Przekazuje do Magazynu 1 Surowiec, który właśnie zdobył.

2. Świątynia

Aktywny gracz odrzuca swój 1 żeton Hańby (jeśli Wódz nie ma żetonów Hańby lub jeśli Klan Trzciny jest Aktywnym graczem, nic się nie dzieje).

3. Cesarska Ambasada

Wódz odrzuca 1 dowolnego Doradcę z toru Doradców. Przesuń pozostałe karty w lewo i uzupełnij pola jak w standardowej rozgrywce.

4. Obóz Budowniczych

Klan Trzciny buduje 1 Barykadę bez ponoszenia kosztu. Wódz umieszcza ją na dowolnym niezajętym polu Barykady.

5. Koszary

Klan Trzciny rekrutuje 1 Włócznika. Wódz wybiera dowolny pusty Punkt Witalny oraz wykonuje Atak właśnie zrekrutowanym Włócznikiem. Jeśli na karcie Hordy nie ma już pustych Punktów Witalnych, wówczas Włócznik wraca do puli Klanu Trzciny, bez żadnego efektu.

6. Akademia Wojskowa i Centrum Logistyczne

Bez efektu.

7. Herbaciarnia

Ta Lokacja działa zgodnie z zasadami standardowymi.

TRYB SOLO

WSTĘP

Ważne: Przed rozpoczęciem gry w trybie solo należy zapoznać się z zasadami gry dla 2 graczy, ponieważ w trybie solo także korzysta się z Klanu Trzciny.

Tryb solo wprowadza do gry nowego Generała sterowanego przez SI, Qin Jiushao.

Tryb solo może zostać wykorzystany jedynie w standardowej rozgrywce.

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

Wykonaj przygotowanie zgodnie z normalnymi zasadami, uwzględniając poniższe zmiany:

1. Umieść planszę na środku obszaru gry stroną przeznaczoną dla 2-3 graczy do góry.

a. Umieść po 1 Barykadzie na każdym polu kart Hordy na Sekcji Muru po lewej stronie. Ta Sekcja nie będzie używana w grze w trybie solo. Te Barykady nie są odrzucane na koniec Zimy.

2. Przygotuj pulę żetonów Hańby składającą się z 10 żetonów.

5. Wybierz Klan i dobierz wszystkie pasujące kolorystycznie komponenty w normalny sposób. Przydziel Klanowi Trzciny komponenty z jednego niewykorzystanego w rozgrywce Klanu, tak jak opisano to w grze dla 2 osób. Qin Jiushao również nie ma własnych komponentów, dlatego należy przydzielić mu komponenty innego niewykorzystanego w tej rozgrywce Klanu: 8 Urzędników, wszystkich Żołnierzy, znacznik Herbaty, znacznik Honoru oraz 6 kart Rozkazów do trybu solo.

a. Potasuj karty Rozkazów Solo, aby stworzyć talię Rozkazów do trybu solo, i umieść ją obok komponentów Qin Jiushao.

b. Weź 2 Kawalerzystów i 2 Włóczników z puli Qin Jiushao i umieść ich jako Nadzorców poziomu 1 w każdej Lokacji Produkcyjnej.

6. Usuń z gry wszystkie karty Hordy, które na odwrocie mają zaznaczoną lewą Sekcję Muru. Użyj pozostałych kart, aby stworzyć talię Hordy.

7. Dobierz po 1 karcie Hordy dla każdej z 2 dostępnych Sekcji Muru.

8. Umieść 6 Barykad, po 1 na każdym polu Barykad na 2 dostępnych Sekcjach Muru.

10. Potasuj wszystkie karty Generałów i wylosuj 2.

a. Umieść kartę Qin Jiushao (Generał trybu solo) obok jego komponentów.

b. Weź po 1 rodzaju każdego Surowca i 1 znacznik Rany. Umieść je losowo na polach toru Lokacji na karcie Qin Jiushao – po 1 znaczniku na pole.

11. Potasuj wszystkie karty Doradców i wylosuj 2.

a. Umieść 2 losowe karty Doradców pod kartą Qin Jiushao – są to pierwsi Wspierający Doradcy Qin Jiushao.

14. Umieść 3 swoich Urzędników w Izbie Urzędników na planszy. Dodatkowo umieść po 1 Urzędniku Klanu Trzciny w każdej z 3 następujących Lokacji: Tartak, Kamieniołom i Kopalnia Złota.

15. Umieść znacznik Honoru Qin Jiushao na polu „0” toru Honoru, zaraz obok swojego.

17. Twój znacznik Herbaty jest zawsze na wierzchu. Drugim graczem jest zawsze Qin Jiushao, a Klan Trzciny jest ostatni.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie największej liczby punktów Honoru i pokonanie przeciwnika SI, tak jak w standardowej rozgrywce.

KOMPONENTY QIN JIUSHAO

KARTA QIN JIUSHAO

Qin Jiushao nie gromadzi żadnych Surowców. Zamiast tego korzysta się z toru Lokacji na karcie Generała Qin Jiushao, który wskazuje poziom każdego z Surowców Qin Jiushao (pierwsze pole od lewej wskazuje najwyższy możliwy poziom). Każdy Surowiec na torze symbolizuje Lokację produkującą ten Surowiec. Qin Jiushao zawsze stara się zbierać Surowce znajdujące się w Lokacji o najniższym poziomie na torze Lokacji (pierwsze pole od prawej), więc to tam będzie wysyłał swoich Urzędników (jeśli to możliwe). Znacznik Rany symbolizuje Koszary. Kiedy znacznik Rany znajduje się na najniższym polu toru, Qin Jiushao wysyła swoich Urzędników do Koszar.

Kiedy Lokacja zawierająca 1 lub więcej Urzędników Qin Jiushao zostaje Aktywowana, przesuń odpowiedni znacznik na najwyższe pole toru Lokacji. Pozostałe znaczniki przesuń o jedno miejsce w prawo. Każde pole na torze Lokacji może zawierać maksymalnie 1 znacznik.

KARTY ROZKAZÓW QIN JIUSHAO

Choć noszą tę samą nazwę co karty standardowe, karty Rozkazów Qin Jiushao mają nowe, inne efekty, dlatego należy zwracać na nie szczególną uwagę. Gracz nadal korzysta z wszelkich bonusów wynikających z kart Qin Jiushao znajdujących się na torze Rozkazów (na przykład jeśli Qin Jiushao zagrał „Ekonomię”, a gracz wybrał „Despotyzm”, gracz otrzymuje możliwość Przeniesienia 2 dodatkowych Urzędników).

ZASADY TRYBU SOLO

PRZYJĘTE ZASADY

1. Qin Jiushao nigdy nie otrzymuje żetonów Hańby.
2. Qin Jiushao nie korzysta z Aktywnych Doradców.
3. Qin Jiushao nie Ratuje swoich Żołnierzy ani nie zostawia ich w Strefach Odpoczynku. Kiedy którykolwiek z jego Żołnierzy zostanie Zabity lub kiedy karta Hordy zawierająca jego Żołnierzy zostanie Pokonana, wszyscy odrzucony Żołnierze są umieszczani z powrotem w puli Qin Jiushao.
4. Qin Jiushao nigdy nie korzysta z własnych Zasobów, dlatego nie może płacić za Ulepszenie Nadzorców, zatrudniać Doradców, budować Murów ani Barykad ani rekrutować Żołnierzy. Może jednak korzystać z Surowców z Magazynu.
5. Qin Jiushao otrzymuje punkty Honoru z każdego możliwego źródła jak każdy normalny gracz. Jednak istnieją pewne wyjątki od tej reguły, opisane w dalszych podrozdziałach.
6. Kiedy Qin Jiushao buduje Mur, wybiera Sekcję Muru wskazaną przez aktualny wskaźnik Inwazji. Jeśli ta Sekcja Muru jest już w pełni rozbudowana, wtedy buduje Mur na innej Sekcji. Surowce z Magazynu są odrzucane jak zwykle, a Qin Jiushao otrzymuje punkty Honoru.

ZAGRYWANIE KART ROZKAZÓW

Każdej Jesieni gracz jak zwykle wybiera swoją kartę Rozkazu. Następnie należy dobrać wierzchnią kartę z talii Rozkazów Qin Jiushao – będzie to karta, którą Qin Jiushao zagra w tej Porze Roku. Qin Jiushao, jak Klan Trzciny, zawsze wypełnia pierwsze możliwe pole na torze Rozkazów.

PRZENOSZENIE URZĘDNIKÓW QIN JIUSHAO

Qin Jiushao Przenosi swoich Urzędników zgodnie z efektem swojej karty Rozkazu. Gdy Qin Jiushao Przenosi swoich Urzędników podczas tury gracza lub tury Klanu Trzciny, wysyła on 2 swoich Urzędników do 2 Lokacji produkujących Surowce o najniższym poziomie wskazanym na jego torze Lokacji. Jeśli Urzędnik nie może zostać umieszczony w danej Lokacji (na przykład dlatego, że jest już zajęta), Przenoszony jest on do następnej Lokacji według kolejności na torze Lokacji.

Jeśli wszyscy Urzędnicy Qin Jiushao są już na planszy, Przenieś Urzędnika z Lokacji o możliwie najwyższym poziomie na torze Lokacji do Lokacji docelowej.

Qin Jiushao nie wysyła swoich Urzędników do żadnych innych Lokacji niż Lokacje Produkcyjne oraz Koszary.

QIN JIUSHAO A AKTYWACJA LOKACJI

Kiedy Aktywowana zostaje Lokacja Produkcyjna, w której znajduje się 1 lub więcej Urzędników Qin Jiushao, otrzymuje on liczbę punktów Honoru równą poziomowi Nadzorczy w tej Lokacji pomnożoną przez liczbę umieszczonych w niej Urzędników (na przykład kiedy Aktywowana jest Lokacja Produkcyjna, w której znajduje się 2 Urzędników Qin Jiushao oraz jego Nadzorca na poziomie 2, Qin Jiushao otrzymuje 4 punktu Honoru).

Qin Jiushao nie Przekazuje żadnych Surowców do Magazynu. Kiedy Koszary są Aktywowane, Qin Jiushao rekrutuje 1 Włócznika za każdego swojego Urzędnika w tej Lokacji.

Po Aktywacji Lokacji przesun odpowiedni znacznik na najwyższe miejsce na torze Lokacji. Pozostałe znaczniki przesun o 1 miejsce w prawo.

Podczas swojej tury Qin Jiushao zawsze Aktywuje najpierw te Lokacje, w których znajdują się jego Urzędnicy, w kolejności wskazanej na torze Lokacji – od najniższego poziomu do najwyższego poziomu. Kolejność Aktywacji wszystkich pozostałych Lokacji zależy od gracza.

Jeśli Qin Jiushao może dokonać Aktywacji w więcej niż 1 Lokacji (na przykład w wyniku działania karty „Despotyzm”), Aktywuje on Lokację o możliwie najniższym poziomie.

ATAKOWANIE I ZADAWANIE RAN ŻOŁNIERZAMI QIN JIUSHAO

Kiedy Qin Jiushao rekrutuje Żołnierza, zawsze Atakuje Hordę na Sekcji Muru wskazanej przez bieżący wskaźnik Inwazji (jeśli to możliwe).

Jeśli Włócznicy nie są w stanie wykonać Ataku na żadną Hordę na wskazanej Sekcji Muru, są oni wysyłani do innej Sekcji Muru. Jeśli Włócznicy nie mogą wykonać Ataku również na drugiej Sekcji Muru, jednostki te nie są rekrutowane.

Łucznicy są umieszczani na polach Ostrzału na Sekcji Muru wskazanej przez bieżący wskaźnik Inwazji. Jeśli nie jest to możliwe, Łucznicy nie są rekrutowani.

W przypadku zadawania Ran Qin Jiushao zawsze celuje w kartę Hordy znajdującą się najbliżej Muru. Punkty Witalne są zakrywane w kolejności od góry do dołu, od lewej do prawej. Qin Jiushao otrzymuje 2 punkty Honoru za każdą zadaną Ranę, niezależnie od tego, czy Rana została zadana przez Włócznika czy Łucznika, ani od nagrody, która znajduje się na danym Punkcie.

QIN JIUSHAO JAKO WÓDZ

Kiedy Qin Jiushao zostaje Wodzem Klanu Trzciny (jako Aktywny gracz lub jako gracz znajdujący się wyżej na torze Herbaty niż żywy gracz), wówczas postępuje zgodnie z zasadami obowiązującymi jego Urzędników i Żołnierzy.

Gdy Qin Jiushao Przenosi Urzędników Klanu Trzciny, stara się on umieścić ich w Lokacjach o jak najniższym poziomie. Najpierw Przenosi Urzędników Klanu Trzciny ze wszystkich Lokacji, z których sam nie korzysta. Jeśli nie jest to możliwe, wybiera Urzędników Klanu Trzciny w Lokacjach o wyższych poziomach i Przenosi je do niższych. Gdy Qin Jiushao jest Wodzem, Żołnierze Klanu Trzciny Atakują zgodnie z zasadami Żołnierzy Qin Jiushao.

Ważne: Qin Jiushao nigdy nie czerpie żadnych korzyści z działań Klanu Trzciny!

POZOSTAŁE ZASADY

Odświeżanie toru Doradców: Wiosną, podczas kroku 3, zamiast odrzucać 2 pierwszych Doradców od lewej, umieść 1 dowolnego z nich pod kartą Qin Jiushao jako Wspierającego Doradcę i odrzuć pozostałego.

PUNKTY ZA ARTEFAKTY

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

KARTA ROZKAZU „ZDRADA”

Kiedy zagrywasz kartę „Zdrada”, możesz skopiować kartę Rozkazu Qin Jiushao, ale jej efekty powinny być rozpatrywane poprzez wykorzystanie karty Rozkazu gracza o tej samej nazwie!

KONIEC GRY

Warunki zakończenia gry są takie same jak w grze standardowej, z jednym wyjątkiem: jeśli pula żetonów Hańby jest pusta, gra się kończy, a gracz przegrywa. Na koniec gry należy przeprowadzić Końcowe Przyznawanie Punktów Honoru, tak jak w grze standardowej. Gracz zostaje uznany za zwycięzcę, jeśli ma więcej punktów Honoru niż Qin Jiushao.

POZIOM TRUDNOŚCI

Gracze szukający dodatkowego wyzwania mogą umieścić znacznik Honoru Qin Jiushao na polu oznaczonym numerem 50 na torze Honoru podczas przygotowania obszaru gry. Aby jeszcze zwiększyć trudność, można położyć obok karty Qin Jiushao uniwersalny żeton Honoru na stronie „100H”.

TRYB KOOPERACJI

CEL GRY

Celem gry jest wykonanie określonej liczby Dekretów Cesarza, w zależności od liczby graczy:

- 6 Dekretów dla 2 graczy;
- 7 Dekretów dla 3 graczy;
- 9 Dekretów dla 4 graczy;
- 9 Dekretów dla 5 graczy.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

Przygotuj obszar gry tak jak zwykle, z uwzględnieniem poniższych zmian:

3. Połóż żeton Czasu stroną „+1” do góry.
4. Karty Artefaktów nie są używane, pozostaw je w pudełku. Potasuj karty Dekretów Cesarza, utwórz z nich talię i umieść ją zakrytą obok planszy. Dobierz z niej 3 karty i umieść po 1 na każdym z pól Artefaktów.
6. Standardowe karty Hordy nie są używane, pozostaw je w pudełku. Potasuj karty Hordy do trybu kooperacji, utwórz z nich talię Hordy i umieść ją u góry planszy.
7. Dobierz z talii Hordy liczbę kart równą liczbie graczy + 1 i umieść je na Sekcjach Muru tak jak w standardowej rozgrywce.
9. Potasuj karty Taktyk do trybu kooperacji wraz z pozostałymi kartami Taktyk, aby utworzyć talię Taktyk. Następnie umieść ją zakrytą na polu talii Taktyk na planszy.
10. Potasuj karty Generałów do trybu kooperacji wraz z pozostałymi kartami Generałów. Następnie rozdaj po 2 karty każdemu z graczy, tak jak w standardowej rozgrywce.
13. Potasuj wszystkie karty Wydarzeń do trybu kooperacji, aby utworzyć talię Wydarzeń, a następnie umieść ją zakrytą obok planszy.

FAZA SPEŁNIANIA DEKRETÓW

Aby wygrać grę w trybie kooperacji, gracze muszą wypełnić cele, które znajdują się na kartach Dekretów Cesarza. Aktywne karty Dekretów Cesarza umieszcza się odkryte na polach Artefaktów na planszy.

Uwaga: W żadnym momencie rozgrywki nie jest możliwe posiadanie więcej niż 3 aktywnych kart Dekretów.

Każdego roku, tuż przed sprawdzeniem, czy zostały spełnione warunki końca gry, gracze mogą spełnić cel Dekretu. Na przykład jeśli karta Dekretu wymaga poświęcenia Żołnierzy lub odrzucenia Surowców, możesz to zrobić tylko w tym momencie. Jeśli Dekret wymaga poświęcenia czegoś przez wszystkich graczy, wtedy wszyscy gracze muszą to zrobić w tym samym czasie, przy czym każdy z nich musi spełnić wymagania samodzielnie (nie możesz dzielić się Surowcami ani

Zabić swojego Żołnierza za drugiego gracza). Kiedy spełnicie wszystkie wymagania karty Dekretu Cesarza, możecie ją wtedy odrzucić. Różnego rodzaju zapłaty nie mogą być odkładane na później ani przenoszone na kolejne Lata: wymagania muszą być w pełni opłacone za jednym razem.

POŚWIĘCENIE

Poświęcenie jest unikalną akcją, mającą zastosowanie przy wypełnianiu Dekretów Cesarza. Poświęcić oznacza usunąć z gry. Poświęcone komponenty nie biorą już udziału w grze.

FAZA DEKRETÓW

Faza Dekretów odbywa się na samym końcu każdego Roku, podczas Zimy, tuż przed odkryciem nowej karty Wydarzenia.

Każdy gracz otrzymuje 1 żeton Hańby za każdy Dekret Cesarza wciąż znajdujący się na planszy, a następnie umieszcza się nowe karty Dekretów Cesarza na wszystkich pustych polach Artefaktów.

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

WYDARZENIA

Karty Wydarzeń wywołują losowe efekty, które zmieniają przebieg gry. Zaraz po fazie Dekretów na koniec każdego Roku, podczas Zimy, odkryj nowe Wydarzenie i rozpatrz jego efekty. Wydarzenia mogą mieć efekty jednorazowe i pasywne.

Efekty pasywne na kartach Wydarzeń nigdy nie są odrzucane, działają do końca gry!

FAZA WYDARZEŃ

Każdego Roku, na koniec Zimy (po fazie Dekretów), odkryj 1 kartę Wydarzenia.

- Jeśli karta Wydarzenia ma efekt natychmiastowy, rozpatrz go teraz.
- Efekt pasywny karty Wydarzenia trwa przez całą grę. Karty Wydarzeń nie są odrzucane. Umieść je obok siebie, aby ich efekty były zawsze widoczne.

ZASADY SPECJALNE

KARTY ROZKAZÓW

Podobnie jak w standardowej rozgrywce, karty Rozkazów są wybierane w tajemnicy i ujawniane w tym samym momencie. Jednak po ich ujawnieniu gracze mogą wspólnie obmyślać strategię i swobodnie dyskutować o kolejności kart na torze Rozkazów.

TOR HERBATY

Akcje Urzędników nie są już determinowane przez tor Herbaty. Gracze wspólnie decydują o ich kolejności. Jednak kolejność Herbaty nadal obowiązuje, kiedy Horda zostaje Pokonana: jeśli 2 lub więcej graczy zakryło taką samą liczbę Punktów Witalnych, kartę Hordy przejmuje gracz znajdujący się wyżej na torze Herbaty.

ŻETONY HAŃBY

W trybie kooperacji gracze nie mogą wydawać Chi, aby podczas Lata odrzucić żetony Hańby. Zamiast tego gracz może zdecydować się na stratę 10 punktów Honoru, aby odrzucić 1 żeton Hańby. Można to zrobić:

- natychmiast po otrzymaniu żetonu Hańby;
- podczas Lata, tak jak zwykle.

BRAK MOŻLIWOŚCI ODZYSKIWANIA KART

Krok „Odzyskaj karty Rozkazów” w Lecie nie jest już obecny; gracze mogą Odzyskać swoje karty Rozkazów tylko podczas budowania Murów.

BUDOWANIE MURU

Kiedy gracz buduje część Muru, może Odzyskać 1 ze swoich kart Rozkazów ze stosu kart odrzuconych.

DODATKOWE KARTY HORDY

Podczas Wiosny, kiedy umieszczasz karty Hordy, umieść o 1 kartę więcej niż liczba podana na torze Czasu. Strona „+1” żetonu Czasu działa jako przypomnienie tej zasady.

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

Podczas Wiosny, Lata oraz Jesieni nie zachodzą żadne zmiany w przebiegu gry.

KONIEC GRY

Aby wygrać grę, trzeba spełnić określoną liczbę Dekretów Cesarza, która jest zależna od liczby graczy. Jeśli ten warunek zostanie spełniony podczas sprawdzania warunków końca gry, gracze wygrywają. Warunek zakończenia gry związany z budową Murów nie dotyczy trybu kooperacji. Gdy w jakimś momencie gry gracz powinien otrzymać żeton Hańby, a w puli nie ma już żadnego, wszyscy gracze NATYCHMIAST przegrywają. Dodatkowo gracze przegrywają również wtedy, gdy żeton Czasu dotrze do ostatniego pola na torze Czasu.

INDEKS

Aktywny gracz, 6, 7, 11

- Tryb dla 2 graczy, 12
- Tryb solo, 13

Barykady, 9

- Budowanie Barykad, 8
- Odrzucanie Barykad, 11
- Płacenie za Barykady, 8, 9
- Pola Barykad, 4
- Przygotowanie obszaru gry, 5
- Tryb dla 2 graczy, 12
- Tryb solo, 13

Dekrety Cesarza, 14

Faza Dekretów, 14

Faza Szturmu, 11

- Odrzucanie wszystkich Barykad, 11
- Porównanie Siły Natarcia i wartości Obrony, 11
- Rozpatrzenie efektu Szturmu, 11

General, 5

- Generalowie w trybie dla 2 graczy, 12
- Generalowie w trybie solo, 13
- Generalowie w trybie kooperacji, 14
- Początkowa wartość Herbaty, 5
- Początkowe Surowce i karty Taktyk, 5
- Przygotowanie obszaru gry, 5
- Zdolność specjalna, 5

Herbata

- Aktywowana Lokacja, 7
- Herbaciarnia, 8
- Herbata w trybie dla 2 graczy, 11, 12
- Herbata w trybie solo, 12, 13
- Herbata w trybie kooperacji, 14
- Kolejność Herbaty, 7
- Kolejność zagrywania kart Rozkazów, 10
- Początkowa wartość Herbaty, 5
- Tor Herbaty, 7
- Ustawianie toru Herbaty, 5

Honor

- Dwustronny uniwersalny żeton Honoru, 2
- Honor a Klan Trzcin, 11, 12
- Honor a Qin Jiushao, 12, 13
- Honor w trybie kooperacji, 14
- Końcowe Przyznawanie Punktów Honoru, 12
- Tor Honoru, 4
- za Artefakty, 7
- za Atak, 10
- za budowanie Barykady, 8
- za budowanie części Muru, 8
- za kartę Hordy, 6
- za odrzucone karty Rozkazów, 10
- za Pokonywanie Hord, 10
- za Przekazywanie Datków, 8
- za żetony Hańby, 6
- Znaczniki Honoru, 2, 5

Karty Artefaktów, 6, 12

- Karty Artefaktów w trybie solo, 13
- Pola kart Artefaktów, 4
- Przygotowanie obszaru gry, 5

Karty Doradców, 5

- Aktywny gracz, 5
- Karty Doradców w trybie dla 2 graczy, 12
- Karty Doradców w trybie kooperacji, 14
- Odświeżanie toru Doradców, 11
- Przygotowanie obszaru gry, 5
- Stos kart odrzuconych, 4
- Talia Doradców, 4, 5
- Tor Doradców, 4, 5
- Tryb solo, 13
- Wspierający Doradca, 5
- Zatrudnianie Doradców, 8, 9

Karta Hordy, 6

- Atak i zadawanie Ran, 9, 10
- Dodatkowe karty Hordy, 14
- Horda w trybie dla 2 graczy, 11, 12
- Horda w trybie solo, 12, 13
- Inwazja, 9
- Nagroda, 6
- Podbój, 9
- Pokonać Hordę, 10
- Pokonywanie kart Hord, 10, 12
- Pola i rzędy Hordy, 4, 9
- Pola na żetony Hańby, 6
- Przelamanie, 10
- Przygotowanie obszaru gry, 5
- Punkty Witalne Hordy, 6
- Siła Natarcia, 6, 10, 11
- Stos odrzuconych kart Hordy, 4
- Talia Hordy, 4
- Tryb solo, 14
- Wskaźnik Inwazji, 6
- Zabójczość, 6
- Zdolność Specjalna Hordy, 6
- Żetony Hańby, 6

Karta Rozkazu, 6

- Kolejność kart Rozkazów, 11
- Odzyskiwanie kart Rozkazów, 11
- Przygotowanie obszaru gry, 5
- Stos odrzuconych kart Rozkazów, 4, 11
- Tor kart Rozkazów, 4
- Zagrywanie kart Rozkazów, 11

Karty Taktyk, 6

- Akademia Wojskowa, 9
- Karty Taktyk w trybie kooperacji, 14
- Początkowe Surowce i Karty Taktyk, 5
- Stos odrzuconych kart Taktyk, 4
- Talia kart Taktyk, 4, 5
- Wzmocniony efekt, 9
- Zagrywanie kart Taktyk, 9
- Kolejność Pór Roku, 10
- Jesień, 10
- Jesień: Decyzja o kolejności, 10
- Jesień: Tura gracza, 11
- Jesień: Wybór kart Rozkazów, 10
- Lato, 10
- Lato: Faza Dochodu, 10
- Lato: Odrzucać karty Rozkazów, 10
- Lato: Odrzucać żetony Honoru, 10
- Lato: Odzyskiwać karty Rozkazów, 10
- Wiosna, 11
- Wiosna: Kłaść nowe karty Hordy, 11
- Wiosna: Odświeżać tor Doradców, 11
- Wiosna: Przesuwać żeton Czasu, 11
- Zima: Faza Szturmu, 11
- Zima: Ostrzał, 11
- Zima: Sprawdzić warunki końca gry, 11

Lokacja, 4, 7

- Akademia Wojskowa, 4, 9
- Aktywowana Lokacja, 7
- Aktywowana Lokacja Produkcyjna, 7
- Centrum Logistyczne, 4, 9
- Cesarska Ambasada, 4, 8, 9
- Herbaciarnia, 4, 8
- Kamieniołom, 4, 7
- Klan Trzcin a Lokacje, 12
- Kopalnia Złota, 4, 7
- Koszary, 4, 8
- Lokacja Produkcyjna, 7
- Lokacja Specjalna, 7
- Magazyn, 4, 8, 9
- Obóz Budowniczych, 4, 8
- Qin Jiushao a Lokacje, 12, 13
- Ruch Urzędnikiem, 6, 7
- Specjalna Aktywacja, 7
- Świątynia, 4, 7
- Tartak, 4, 7
- Urzędnik, 7
- Zwykła Lokacja, 7
- Żeton Hańby, 6, 7

Mur

- Koszt budowy, 9
- Mur w trybie dla 2 graczy, 12
- Mur w trybie solo, 12, 13
- Mur w trybie kooperacji, 14
- Płacenie za Mur, 8, 9
- Pola kondygnacji Muru, 4
- Pola Ostrzału, 9
- Porównywać Siłę Natarcia z wartością Obrony, 11
- Sekcje Muru, 4, 9
- Sprawdzanie warunków końca gry, 11
- Strefy Odpoczynku na Sekcjach Muru, 2, 9
- Wartość Obrony, 9, 11
- Zbudować część Muru/kondygnację Muru, 8

Nadzorca, 7

- Dochód, 10
- Nadzorcy Qin Jiushao, 13
- Pola Nadzorców, 4, 8
- Poziom Nadzorców, 8
- Ulepszanie Nadzorców, 8

Ostrzał, 11

- Faza Czyszczenia Hordy, 11
- Faza Strzelania, 11

Poświęcenie, 14

Rana, 2

- Atak, 9
- Łucznik, 10, 11
- Przelamanie, 10
- Punkty Witalne, 6
- Zadawanie Ran a Qin Jiushao, 12, 13

Surowiec

- Chi, 5, 6, 7, 8
- Drewno, 5, 7, 8
- Kamień, 5, 7, 8
- Początkowe Surowce, 5, 7
- Przekazywać Datek, 8
- Surowce Klanu Trzcin, 11, 12
- Surowce Qin Jiushao, 13
- Surowce w trybie kooperacji, 14
- Zbierać Surowce/ Gromadzić Surowce/ Pobierać Surowce, 7
- Złoto, 5, 7, 8

Tor Czasu, 2, 6

- Przesuwanie żetonu Czasu, 10

Tura gracza, 11

- Faza Aktywacji, 11
- Faza Czyszczenia Hordy, 11
- Faza Rozkazów, 11
- Koniec Tury, 11

Urzędnik, 5, 7

- Pole, 4, 7
- Przeniesić Urzędnika, 6, 7
- Pula Urzędników, 7
- Rozpatrywanie kolejności/efektów, 7, 11
- Urzędnicy Klanu Trzcin, 12
- Urzędnicy Qin Jiushao, 12, 13
- Urzędnik w Lokacjach, 7
- Wyjatek Cesarskiej Ambasady, 9
- Zatrudnianie Urzędników, 8
- Zbierać Surowce/ Gromadzić Surowce/ Pobierać Surowce, 7
- żeton Hańby, 7

Wódz, 12

Wydarzenia, 14

- Faza Wydarzeń, 14

Zasłonki graczy, 7

Żeton Hańby, 6

- Ikona Hańby, 7
- Końcowe Przyznawanie Punktów Honoru, 11
- Odrzucanie żetonów Honoru, 6, 11
- Podbój, 9
- Pola na żetony Hańby na kartach Hordy, 6
- Pula żetonów Hańby, 5
- Pusta pula, 6
- Sprawdzanie warunków końca gry, 11
- za Przelamanie, 10
- Żetony Hańby w trybie kooperacji, 12, 13
- Żetony Hańby w trybie kooperacji, 14

Żołnierz, 5

- Atak i zadawanie Ran, 8, 9, 10, 11
- Faza Ostrzału, 11
- Kawalerzysta, 8, 10
- Łucznik, 8, 10
- Pola Ostrzału, 9, 10
- Przenoszenie Żołnierza, 9
- Ratować/Urátować Żołnierza, 9
- Włóczyk, 8, 10
- Zabijać Żołnierza, 4, 6, 9, 10
- Zabójczość, 4, 6, 9, 10
- Zrekrutować/Rekrutować/Rekrutacja, 8
- Żołnierz jako Nadzorca, 8
- Żołnierz na kartach Hordy, 10
- Żołnierz w Strefie Odpoczynku, 9, 10
- Żołnierz z żetonem Hańby, 6
- Żołnierze Klanu Trzcin, 11, 12
- Żołnierze Qin Jiushao, 12, 13

PRZEBIEG GRY

(str. 10)

WIOSNA

1. Przesuń żeton Czasu.
2. Umieść nowe karty Hordy.
3. Odśwież tor Doradców.

LATO

1. Faza Dochodu.
2. Odrzuć żetony Hańby.
3. Odrzuć karty Rozkazów.
4. Odzyskaj karty Rozkazów.

JESIEŃ

1. Wybierz karty Rozkazów:
 - a. Odkryj karty.
 - b. Zdecyduj o kolejności kart na torze Rozkazów.
2. Tury graczy:
 - a. Faza Rozkazów.
 - b. Faza Aktywacji.
 - c. Faza Czyszczenia Hordy.
 - d. Koniec tury.

ZIMA

1. Ostrzał:
 - a. Faza Strzelania.
 - b. Faza Czyszczenia Hordy.
2. Faza Szturmu:
 - a. Oblicz wartość Obrony Muru oraz Siłę Natarcia.
 - b. Rozpatrz Szturm.
 - c. Odrzuć wszystkie Barykady.

(Tryb kooperacji) Faza Spełniania Dekretów.
3. Sprawdzanie warunków końca gry:
 - a. Wszystkie 3 Mury (lub 2 Mury w trybach dla 1 lub 2 graczy) są w pełni zbudowane (zignoruj w trybie kooperacji).
 - b. Pula żetonów Hańby jest pusta.
 - c. Żeton Czasu znajduje się na ostatnim polu toru Czasu.
4. (Tryb kooperacji) Faza Dekretów.
5. (Tryb kooperacji) Faza Wydarzeń.

POKONANIE HORDY

Kiedy wszystkie Punkty Witalne na są zakryte:

1. Sprawdź, który gracz pokonał (zakrył najwięcej Punktów Witalnych Żołnierzami).
2. Każdy gracz otrzymuje :
 - a. 2 – jeśli co najmniej 1 danego gracza jest na .
 - b. 2 – za każdego danego gracza na w tej samej Sekcji Muru (co Pokonana karta Hordy).
3. Rozpatrz Efekt Zabicia .
4. Gracz, który pokonał , przejmuje tę kartę.
5. Przesuń pozostałe bliżej .

ROZPATRYWANIE SZTURMU

Dla każdej Sekcji Muru:

1. Gdy: Siła Natarcia > wartość Obrony, rozpatrz efekty Przelamania dla każdej w tej Sekcji Muru:
 - a. Każdy gracz otrzymuje (chyba że ma przynajmniej 1 na tej .
 - b. Rozpatrz Zabicie .
 - c. Wszyscy na w Przelamanej Sekcji zostają Zabici.
2. Gdy: Siła Natarcia < wartość Obrony, nic się nie dzieje.

ZABIJANIE ŻOŁNIERZY

1. Każdy Gracz Zabija , którzy znajdują się na zgodnie z bieżącą Zabójczością.
 - a. Zabici wracają do puli gracza.
 - b. Umieść na każdym Punkcie Witalnym zajęтым przez Zabitego .
 - c. Uratowani są umieszczani w Strefie Odpoczynku (zapłać 2 za każdego .
 - d. Ten , który przeżył, pozostaje na (tylko w przypadku Przelamania).

TRYB KOOPERACJI ŻETONY HAŃBY

Gracze nie mogą płacić , aby odrzucać . Gracze mogą zdecydować się na stratę 10 , aby odrzucić .

Gracze nie mogą umieszczać na .

Gdy w jakimś momencie gry gracz powinien otrzymać , a pula jest już pusta, wszyscy gracze NATYCHMIAST przegrywają.

KONIEC GRY

Celem gry jest wykonanie określonej liczby Dekretów Cesarza:

1. 6 Dekretów dla 2 graczy;
2. 7 Dekretów dla 3 graczy;
3. 9 Dekretów dla 4 graczy;
4. 9 Dekretów dla 5 graczy.

TOR HERBATY

Gracze wspólnie wybierają kolejność swoich akcji. Tor Herbaty jest używany tylko do rozstrzygnięcia remisów podczas przegrywania Pokonanych kart Hordy.

LISTA IKON

- Drewno
- Kamień
- Złoto
- Chi
- Drewno, Kamień lub Złoto
- dowolny Surowiec
- Nadzorca Drewna
- Nadzorca Kamienia
- Nadzorca Złota
- Nadzorca Chi
- dowolny Nadzorca
- Urzędnik
- Włócznik
- Łucznik
- Kawalerzysta
- Żołnierz
- Honor
- Rana
- żeton Hańby
- karta Hordy
- karta Doradcy
- Wspierający Doradca
- karta Taktyki
- karta Rozkazu
- Herbata
- Mur
- wartość Obrony
- Siła Natarcia
- Barykada
- liczba graczy

Używane tylko w dodatkach:

- Machina Wojenna
- Żołnierz Specjalny
- Pradawna Bestia
- żeton Klanu Węża