

HERBACIANY OGRÓD

INSTRUKCJA

W prowincji Junnan strome górskie stoki zazieleniły się za sprawą osobiwej rośliny. Wkrótce rozeszły się pogłoski o jej wyjątkowych właściwościach: niezwyklej mocy uzdrawiania ciała i ożywiania duszy. Nic dziwnego, że niedługo uprawy herbaty, bo o niej mowa, zaczęły się pojawiać także w innych prowincjach.

W odpowiedzi na wezwanie cesarza do doliny rzeki Jangcy przybyli najzdolniejsi plantatorzy, aby założyć tu olbrzymie uprawy, zwane herbacianymi ogrodami.

Na najlepszego z nich czeka wyjątkowa nagroda – ziemię w żyznej prowincji Junnan.

Podejmijcie wyzwanie i sprawcie, że ta niezwykła roślina stanie się znana także poza granicami Wielkiego Cesarstwa.

ZAWARTOŚĆ

Nie chcecie czytać instrukcji?
Zapoznajcie się z naszym samouczkiem!



ELEMENTY GRACZY

- 1** 4 planszeczki graczy
- 2** 28 pionków pagód w 4 kolorach (po 7 na gracza)
- 3** 32 pionki robotników w 4 kolorach (po 8 na gracza)
- 4** 4 pionki łodzi w 4 kolorach (po 1 na gracza)
- 5** 4 znaczniki punktów zwycięstwa w 4 kolorach (po 1 na gracza)
- 6** 44 karty początkowe – zestaw 11 kart na gracza, oznaczonych w prawym górnym rogu wachlarzem w kolorze gracza

- 11** 18 żetonów premii regionów
- 12** 80 żetonów liści herbaty (jedna strona żetonu jest zielona, druga brązowa)
- 13** 1 biały znacznik rundy
- 14** 24 żetony zwojów (po 8 każdego z 3 rodzajów)
- 15** 30 żetonów cesarza
- 16** 16 kart cesarza – oznaczonych w prawym górnym rogu symbolem cesarza
- 17** 45 kart akcji – oznaczonych w prawym górnym rogu liczbami rzymskimi
- 18** 30 kart karawan
- 19** 5 karty pomocy

ELEMENTY WSPÓLNE

- 7** 1 plansza
- 8** 30 czarnych znaczników filiżanek
- 9** 40 kafelków filiżanek
- 10** 1 żeton gracza rozpoczynającego



OPIS GRY

Gracze wcielają się w role właścicieli pierwszych plantacji herbaty w chińskiej prowincji Junnan, którzy zakładając nowe herbaciane ogrody w dolinie rzeki Jangcy, starają się powiększać swoje plantacje.

Rozgrywka trwa pięć rund. W każdej rundzie gracze mogą wykonać do 4 akcji głównych, które są inicjowane przez zagrywanie z ręki kart wyznaczających siłę akcji. Na kartach może też pojawić się symbol akcji pobocznej, symbol czajniczka i/lub premie, z których mogą skorzystać gracze. Akcje obejmują powiększanie plantacji herbaty, pozyskiwanie nowych kart, zbieranie oraz sprzedawanie herbaty, żeglowanie po rzece i uczestniczenie w badaniach nad herbatą.

CEL GRY

Celem gry jest zgromadzenie jak największej liczby punktów zwycięstwa.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wyjmijcie tekturowe elementy z ramek.

1. Planszę należy umieścić na środku stołu, aby wszyscy mieli do niej wygodny dostęp.



- 1 Tor punktów zwycięstwa
- 2 Uniwersytet Herbaciany
- 3 Tor cesarza
- 4 Pola na odkryte karty akcji
- 5 Pola na odkryte karty cesarza
- 6 Pola na kafelki filiżanek
- 7 Tor rund

Obok planszy należy umieścić zapas **żetonów zwojów** posortowanych na 3 stosy zgodnie z ich rodzajami.



Żetony liści herbaty, żetony cesarza i znaczniki filiżanek należy położyć obok planszy, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.



2. Żetony premii regionów należy zakryć, wymieszać i losowo rozłożyć na wszystkich sześciokątnych polach na planszy, a następnie je odkryć. Nieużywane żetony premii należy odłożyć do pudełka.



3. Wszystkie kafelki filiżanek należy wymieszać i przygotować z nich 5 stosów. W każdym ze stosów muszą się znaleźć kafelki w liczbie odpowiadającej liczbie graczy, zgodnie z tabelą znajdującą się nad żółtą prowincją początkową. Tak przygotowane stosy należy umieścić **odkryte** na wyznaczonych polach obok każdej prowincji. Nieużytkowane kafelki filiżanek trzeba odłożyć do pudełka.



4. Należy przygotować talię kart akcji. Najpierw trzeba podzielić karty akcji na 5 stosów (zgodnie z liczbami rzymskimi w prawym górnym rogu karty).



W zależności od liczby graczy z każdego poziomu należy wziąć odpowiednią liczbę kart:

- 2 graczy – po 4 karty
- 3 graczy – po 5 kart
- 4 graczy – po 6 kart

Zabrane karty z każdego poziomu należy zakryć i potasować osobno. Następnie należy stworzyć z nich pojedynczą talię, umieszczając na jej spodzie karty poziomu V, na nich karty poziomu IV, następnie karty poziomu III itd.

Z tak przygotowanej talii należy dobrać 6 kart i rozłożyć je odkryte poniżej wyznaczonych pól u dołu planszy (zaczynając od lewej). Następnie zakrytą talię akcji należy położyć obok. Nieużywane karty akcji trzeba odłożyć do pudełka.



5. Należy przygotować talię kart karawan. W tym celu trzeba wziąć wszystkie karty karawan z niebieską ramką (zaawansowane), potasować je i położyć zakryte obok planszy. Następnie należy potasować karty karawan z pomarańczową ramką (podstawowe) i w zależności od liczby graczy wziąć ich odpowiednią liczbę:



- 2 graczy – 7 podstawowych kart karawan
- 3 graczy – 10 podstawowych kart karawan
- 4 graczy – 13 podstawowych kart karawan

Wylosowane podstawowe karty karawan należy umieścić zakryte na kartach karawan z niebieską ramką (zaawansowanych). Pozostałe podstawowe karty karawan należy odłożyć do pudełka. Z tak przygotowanej talii karawan należy odkryć 3 karty i ułożyć je obok planszy.

6. Karty cesarza należy zakryć i potasować. Następnie z tak przygotowanej talii należy odkryć 3 karty i rozłożyć je odkryte przy wyznaczonych polach u dołu planszy (pod torem cesarza).



7. Każdy gracz wybiera **plansztkę** i bierze następujące elementy w wybranym przez siebie kolorze:
7 pionków pagód symbolizujących herbaciane ogrody,
8 pionków robotników, 1 pionek łodzi, 1 znacznik punktów zwycięstwa, 11 kart początkowych



- Każdy gracz kładzie swoich **6 pagód** na wyznaczonych polach na swojej planszeczce. Jedną pagodę umieszcza w obszarze początkowym w żółtej prowincji na planszy.



- Każdy gracz bierze **2 żetony liści** herbaty i układa je zieloną stroną do góry na swojej planszeczce w koszu z numerem 2. Liczba na koszu oznacza jakość liści herbaty. Im jest wyższa, tym lepszą jakość ma znajdująca się w koszu herbata.
- Każdy gracz tasuje swoje **11 kart początkowych**, tworzy z nich zakrytą talię i dobiera z niej 4 karty na rękę.

8. Każdy gracz umieszcza:

- **Znacznik punktów zwycięstwa** w swoim kolorze na polu początkowym toru punktacji.
- **1 pionek robotnika** na polu początkowym Uniwersytetu Herbacianego.
- **1 pionek robotnika** na polu początkowym toru cesarza.
- **1 pionek łodzi** na polu początkowym rzeki.



9. Znacznik rundy należy umieścić na pierwszym polu toru rund.



10. Gracz, który ostatnio wypił filiżankę dobrej chińskiej herbaty, otrzymuje żeton gracza rozpoczynającego (jeśli nie można ustalić, kto nim jest, należy wylosować gracza, który otrzyma żeton).

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez **5 rund**, w których każdy gracz może wykonać maksymalnie po **4 tury**.

Tury są wykonywane przez zagrywanie kart, przy czym pierwsze 3 tury są darmowe, a czwarta tura wymaga od graczy zapłacenia żetonami liści herbaty. Runda gry składa się z następujących faz:

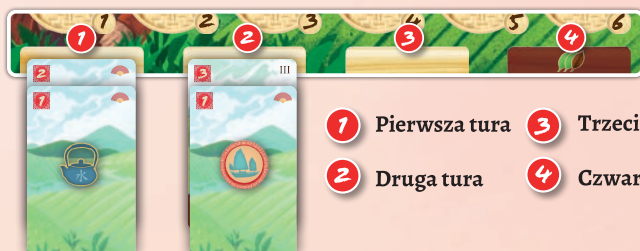
- 1) FAZA AKCJI
- 2) FAZA PORZĄDKOWANIA

1) FAZA AKCJI

W fazie akcji, zaczynając od gracza, który ma żeton gracza rozpoczynającego, gracze pojedynczo wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz może wykonać 1 akcję główną i 1 akcję poboczną odpowiadającą symbolowi znajdującemu się na wierzchniej zagranej karcie. Dodatkowo gracz może wykonać dowolną liczbę darmowych akcji. Akcje główne, poboczne i darmowe można wykonywać podczas tury w dowolnej kolejności. Gracz pasuje, jeśli nie może albo nie chce wykonać swojej tury. Gdy wszyscy gracze spasują, faza akcji się kończy.

2) AKCJE GŁÓWNE

Podczas swojej tury gracz zawsze wybiera **1 z pięciu akcji głównych** (opisanych poniżej) i zagrywa dowolną liczbę kart z ręki (co najmniej 1), aby określić siłę wybranej akcji głównej. Zagrane karty są układane w taki sposób, aby widoczna była siła każdej karty, a tylko jedna karta (tzw. wierzchnia zagrana karta) ma być widoczna w całości. Zagrane karty umieszcza się przy dolnej krawędzi planszeczki (zawsze w skrajnym miejscu po lewej stronie, które jest dostępne). Jeśli na wierzchniej zagranej karcie znajduje się symbol akcji pobocznej, to gracz może wykonać tę akcję w tej samej turze (przed akcją główną lub po niej). W następnej turze gracz ponownie umieszcza kartę lub karty w kolejnym skrajnym dostępnym miejscu po lewej. Jeśli chce rozegrać swoją czwartą turę, płaci 3 żetony liści herbaty, z których jeden musi być **brązowy**.



- | | |
|-----------------|----------------|
| 1 Pierwsza tura | 3 Trzecia tura |
| 2 Druga tura | 4 Czwarta tura |

ŻETONY LIŚCI HERBATY

Liście herbaty są podstawowym zasobem. W grze występuje 6 klas jakości herbaty, reprezentowanych przez 6 koszy do zbierania herbaty przedstawionych na planszetcach graczy. Każdy region produkuje herbatę określonej jakości . Jakość liści herbaty ma znaczenie podczas zakupu kart akcji lub postępu na torze cesarza.

Świeże (zielone) liście herbaty można ulepszyć poprzez fermentację. Podczas dojrzewania **sfermentowane (brązowe)** liście herbaty zyskują na jakości, podczas gdy świeże liście herbaty tracą swoją jakość (patrz *Faza porządkowania – Dojrzewanie herbaty str. 9*).

Koszt przedstawiony jako zielony liść można opłacić zielonym albo brązowym liściem. Koszt przedstawiony jako brązowy liść można opłacić tylko brązowym liściem.

Siła zagranej karty (kart) akcji jest istotna podczas wykonania wybranej akcji głównej: im jest wyższa, tym lepsze efekty gracz może osiągnąć.



Gracz może zwiększyć swoją siłę akcji głównej o 1, odrzucając żeton zwoju przedstawiony po lewej. W ramach jednej tury można użyć dowolnej liczby takich żetonów zwojów.

RODZAJE AKCJI GŁÓWNYCH



A) ZAŁOŻENIE HERBACIANEGO OGRÓDU

Na planszetcie gracza, pod każdym herbacianym ogrodem (pagodą), znajduje się liczba wskazująca minimalną łączną siłę zagrywanych kart potrzebną do założenia danego ogrodu. Gracz umieszcza nowy herbaciany ogród na dowolnym wolnym polu w regionie sąsiadującym z regionem (regiony uznaje się za sąsiadujące ze sobą, jeśli mają wspólną granicę), w którym posiada już swój ogród. Rzeka także jest uznawana za granicę między regionami. Gracz może również założyć herbaciany ogród w regionie niesąsiadującym bezpośrednio z regionem, w którym już znajduje się ogród tego gracza. W ten sposób może przekroczyć tylko **jedną dodatkową granicę między regionami**. Założenie herbacianego ogrodu w większej odległości wymaga o 2 punkty siły więcej.



Gracz nie może założyć kolejnego herbacianego ogrodu w regionie, w którym już go posiada.

W momencie założenia herbacianego ogrodu gracz otrzymuje premię określaną przez żeton premii regionu. Premię tę otrzymuje każdy gracz, który założy ogród w regionie. W przypadku założenia herbacianego ogrodu na polu z premią punktową gracz natychmiast otrzymuje ją i zaznacza na torze punktów zwycięstwa. Podczas 1 akcji głównej można założyć tylko 1 herbaciany ogród.

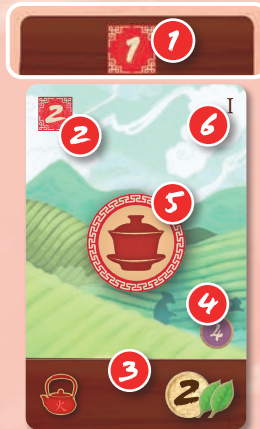
Przykład: Karol zagrywa karty o łącznej sile 5 i w ramach akcji głównej wybiera założenie herbacianego ogrodu. Na razie ma tylko początkowy ogród w żółtej prowincji.

W związku z tym, że zagrał karty o sile 5, może zdecydować, czy w regionie sąsiadującym z żółtą prowincją założy ogród wymagający 5 punktów siły, czy też założy ogród wymagający 3 punktów siły i poświęci 2 punkty siły, aby przekroczyć jedną dodatkową granicę. Wybiera drugą opcję i zakłada ogród w niebieskim regionie o wartości 4.



B) ZAKUP KARTY AKCJI

Nad każdą kartą akcji ułożoną poniżej planszy znajduje się liczba wskazująca minimalną łączną siłę zagrywanych kart potrzebną do zakupu danej karty akcji. Im bliżej lewej strony znajduje się karta, tym mniejsza siła jest wymagana do jej zakupu. Ponadto gracz musi zapłacić „cenę” wskazaną na kupowanej karcie akcji. Cena ta znajduje się w brązowej ramce u dołu karty. Składa się ona z liczby żetonów liści herbaty o określonej minimalnej jakości, które gracz musi zwrócić do wspólnych zapasów, oraz czajniczków, które muszą być widoczne na **kartach wyłożonych** na jego obszarze gry (poniżej planszетки gracza). Pod uwagę jest brana każda wierzchnia karta z widocznym symbolem czajniczka zagrana **w tej rundzie** (nie liczą się symbole czajniczków na kartach schowanych pod wierzchnimi zagranymi kartami).



- Siła potrzebna do zakupu karty**
- Siła karty**
- Koszt zakupu karty**
- Punkty zwycięstwa** (przyznawane na koniec gry)
- Akcja poboczna**
- Poziom karty**

Gracz może zdobyć czajniczek, odrzucając zwoj (widoczny po prawej). Zwoj ten liczy się jako czajniczek dowolnego koloru. W swojej turze gracz może użyć dowolną liczbę takich zwojów. Innym sposobem na zdobycie czajniczka jest zapłacenie 3 liści herbaty lub 2 sfermentowanych liści herbaty dowolnej jakości. Gracz bierze zakupioną kartę do ręki i może z niej skorzystać od razu w następnej turze.



Po tym jak gracz kupi kartę akcji, wszystkie wyłożone pod planszą karty akcji należy przesunąć w lewo, aby zapełnić zwolnione pole. Następnie należy odkryć nową kartę z talii akcji i umieścić ją odkrytą na pierwszym od prawej polu na kartę akcji. Podczas 1 akcji głównej można kupić tylko 1 kartę akcji.

Przykład: W ramach akcji głównej Karol wybiera zakup 1 karty akcji. Zagrane przez niego karty mają łączną siłę 4, a wierzchnie karty na jego obszarze gry mają symbol zielonego czajniczka. Brakuje mu 1 czajniczka, aby kupić wybraną kartę akcji.



Postanawia więc odrzucić 1 zwój czajniczka, aby zastąpić brakujący symbol i kupić kartę. Płaci również 2 świeże liście herbaty jakości 3. Karol bierze zakupioną kartę do ręki.



C) SPRZEDAŻ HERBATY KARAWANIE

Gracze mogą sprzedawać swoją herbatę wędrującym karawanom. Każda karta karawany składa się z dwóch części – **handlowej** i **określającej siłę**. Aby gracz mógł zdobyć kartę karawany, musi spełnić po jednym warunku każdej z tych części: 1 warunek z części handlowej i 1 warunek z części określającej siłę.



- 1 Część handlowa
- 2 Część określająca siłę
- 3 Podstawowa karta karawany
- 4 Zaawansowana karta karawany

- W handlowej (górnej) części karty zawsze dostępne są 2 sposoby sprzedaży liści herbaty, z których gracz wybiera jeden. Liście te mogą być dowolnej jakości i gracz musi je zwrócić do wspólnych zapasów. Jeśli na karcie znajduje się zielony symbol liścia herbaty, może to być dowolny liść herbaty (świeżej lub sfermentowanej). Jeśli pokazany jest brązowy symbol, gracz musi oddać 1 sfermentowany liść herbaty. Po spełnieniu warunku gracz otrzymuje premie i/lub punkty zwycięstwa przedstawione obok symboli liści herbaty wymaganych w tej akcji.
- W dolnej części karty określającej siłę przedstawione są 2 różne wartości wymaganej siły akcji. Aby otrzymać kartę karawany i odpowiadającą jej premię, gracz musi wykonać tę akcję z siłą równą lub wyższą od wymaganej.
- Punkty zwycięstwa zdobyte za karawany natychmiast są przyznawane graczowi. Gracze kładą karty karawan przed sobą na stole, ponieważ mogą być one ważne podczas końcowego podliczania punktów.
- Gdy gracz kupi kartę karawany, na jej miejsce natychmiast odkrywana jest nowa, dzięki czemu gracze zawsze mają do wyboru jedną z 3 kart karawan.
- Podczas 1 akcji głównej można zdobyć tylko 1 kartę karawany.

Przykład: Karol zagrywa karty o łącznej sile 6 i w ramach akcji głównej wybiera sprzedaż herbaty karawanie. Płaci do wspólnych zapasów 3 świeże liście herbaty i 1 sfermentowany liść herbaty. Ponieważ spełnił warunki karty karawany, otrzymuje następujące premie: 1 znacznik filiżanki (który umieszcza na swoich połączonych kafelkach filiżanek) i 2 punkty zwycięstwa za część handlową karty oraz 6 punktów zwycięstwa i 1 żeton cesarza za siłę akcji.



D) FERMENTACJA

Podczas fermentacji świeże zielone liście herbaty zamieniają się w sfermentowane brązowe liście herbaty.



Zielony = świeży, jego jakość spada wraz z dojrzewaniem.



Brązowy = sfermentowany, jego jakość rośnie wraz z dojrzewaniem.

W ramach tej akcji gracz może sfermentować liście herbaty o dowolnej jakości, ale ich liczba musi odpowiadać łącznej sile zagrywanych kart akcji (siła = liczba liści). Fermentacja odbywa się poprzez odwrócenie liści herbaty ze strony zielonej (świeżej) na brązową (sfermentowaną). Odwracane liście muszą pozostawać w tym samym koszu co przed fermentacją! W ramach akcji fermentacji można fermentować liście znajdujące się w różnych koszach.

Przykład: Karol zagrywa karty o łącznej sile 4 i w ramach akcji głównej wybiera fermentację. Na swojej planszecie ma w sumie 7 liści herbaty – 3 świeże liście jakości 3, 2 świeże liście jakości 4, 2 sfermentowane liście jakości 5. Karol może sfermentować w sumie 4 liście. Wybiera 2 liście jakości 4 i 2 liście jakości 3. Odwraca te liście na brązową (sfermentowaną) stronę i zostawia je w tych samych koszach.



E) DODATKOWY ZBIÓR HERBATY

Wybierając tę akcję, gracz może zebrać liście herbaty poza głównym zbiorem (następującym podczas fazy porządkowania). Za każdy punkt siły akcji zagrywany w bieżącej turze gracz może zebrać herbatę z jednego (innego) ze swoich herbacianych ogrodów. Z każdego wybranego ogrodu otrzymuje 1 świeży liść jakości odpowiadającej wartości regionu, w którym znajduje się dany ogród. Jeśli więc gracz zagra tę akcję z siłą 3, otrzyma w sumie 3 liście herbaty, których jakość będzie odpowiadała wartościom regionów 3 jego wybranych herbacianych ogrodów.

Przykład: Karol zagrał karty o sile 4 i w ramach akcji głównej postanawia wybrać dodatkowy zbiór herbaty. Na planszy ma już 6 ogrodów zlokalizowanych w regionach o wartościach 2, 3, 4, 5, 6 i 6. Postanawia zebrać liście z ostatnich czterech ogrodów. W związku z tym otrzymuje 1 świeży liść jakości 4, 1 świeży liść jakości 5 i 2 świeże liście jakości 6.

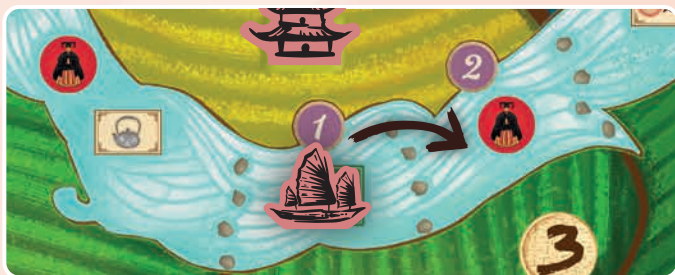
AKCJE POBOCZNE

Akcje poboczne są oznaczone ozdobną okrągłą ramką. Gracz zyskuje akcję poboczną, zagrywając karty w taki sposób, że wierzchnia wyłożona karta przedstawia symbol jednej z trzech akcji pobocznych; następnie może wykonać tę akcję w dowolnym momencie swojej tury. W wyniku działania jednej z darmowych akcji możliwe jest powtórzenie akcji pobocznej (patrz opis darmowych akcji str. 7).



A) ŻEGLUGA PO RZECIE

Wykonując tę akcję poboczną, gracz przesuwa swoją łódź o 1 odcinek (w prawo) z biegiem rzeki i natychmiast zyskuje przedstawione tam premie. Pierwszy gracz, który dotrze do ostatniego pola rzeki, umieszcza swój pionek łodzi na polu o najwyższej dostępnej wartości punktów zwycięstwa. Dopiero na koniec gry te punkty zwycięstwa zostaną dodane do jego wyniku.

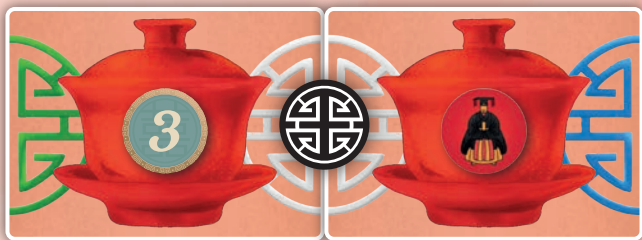


Przykład: W ramach akcji pobocznej Karol żegluję po rzece – przesuwa swój pionek łodzi o 1 odcinek i zyskuje premię w postaci 1 żetonu cesarza. Dotarł swoją łodzią do pola oznaczonego 2 punktami zwycięstwa. Jednak w tym momencie ich nie zdobywa – zostaną mu przyznane na koniec gry, jeśli jego łódź nadal będzie znajdowała się na tym polu rzeki.



B) PRODUKCJA FILIŻANEK

Gracz bierze 1 kafelek filiżanki z wierzchu jednego ze stosów znajdujących się na planszy (każdy stos jest ułożony przy innej prowincji). Może przy tym wybierać tylko spośród stosów prowincji, w których założył co najmniej 1 herbaciany ogród. Gracz układa przed sobą pobrane kafelki filiżanek, tworząc z nich rzędy. W rzędzie gracz powinien łączyć ze sobą przede wszystkim połówki z symbolem tego samego koloru, może jednak łączyć ze sobą także połówki w różnych kolorach. Po pobraniu każdego kafełka gracz musi zdecydować, czy dokłada go do już istniejącego rzędu, czy rozpoczyna nim nowy rząd. Nie ma ograniczeń liczby rzędów filiżanek, które może stworzyć gracz, jednak osobnych rzędów nie można później ze sobą łączyć. Pobranych kafełków filiżanek nie można układać do góry nogami (spodek zawsze musi znajdować się na dole)! Jeśli gracz połączy ze sobą 2 kafełki filiżanek, natychmiast umieszcza 1 znacznik filiżanki na powstałym połączeniu (niezależnie od tego, czy jest ono jedno- czy dwukolorowe). Znacznik ten może posłużyć do wykonania jednorazowej darmowej akcji. W dowolnym momencie swojej tury gracz może usunąć znacznik filiżanki, aby wykonać premię przedstawioną na sąsiadującej z nim filiżance. Na każdym połączeniu może znajdować się dowolna liczba znaczników filiżanek.



Przykład: W dowolnym momencie swojej tury gracz może usunąć znacznik filiżanki, aby pobrać żeton cesarza lub zyskać 3 punkty zwycięstwa.

Na koniec gry za każde połączenie w jednym kolorze gracz otrzymuje punkty zwycięstwa (patrz opis końcowego podliczania punktów str. 9). Gracz może łączyć połówki symboli w różnych kolorach (jednak za takie połączenie nie zdobędzie punktów zwycięstwa, a jedynie może na nim umieścić znacznik filiżanki).



C) BADANIA NAD HERBATĄ

Uniwersytet Herbaciany podzielono na 4 sektory, z których każdy ma dwie części. Gdy gracz wykona tę akcję poboczną, zawsze przesuwa swój pionek robotnika do kolejnego sektora zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie wybiera jedną część danego sektora, umieszcza w niej swojego robotnika i otrzymuje przedstawioną tam premię (tylko tę z wybranej części). Za każdym razem gdy robotnik przekroczy pozycję początkową, gracz bierze dodatkowy pionek robotnika ze swoich zapasów i stawia go w środku koła Uniwersytetu. Każdy umieszczony tam pionek robotnika zapewnia na koniec gry 10 punktów zwycięstwa. Natomiast pionek robotnika znajdujący się w sekcji któregoś sektora daje na koniec gry liczbę punktów zwycięstwa odpowiadającą wartości wydrukowanej na obrzeżu danej sekcji Uniwersytetu.



Przykład: Karol zagrywa karty o łącznej sile 4, a na wierzchniej zagrywanej karcie znajduje się symbol badań nad herbatą. Gracz postanawia najpierw wykonać akcję poboczną. Jego robotnik znajduje się w sektorze czwartym, więc przesuwa go zgodnie z ruchem wskazówek zegara do sektora pierwszego, gdzie musi wybrać jedną z dwóch części z premiami. Może zdobyć 3 świeże liście herbaty jakości 2 albo sfermentować 2 liście na swojej planszecie gracza. Karol wybiera fermentację. Ponieważ jego pionek robotnika przekroczył pozycję początkową, umieszcza w środku koła Uniwersytetu nowy pionek robotnika ze swoich zapasów. Na koniec gry zdobędzie za niego 10 punktów zwycięstwa.

AKCJE DARMOWE

Akcje darmowe mogą być wykonywane w dowolnym momencie tury gracza, także przed zagranie kart. Jeśli gracz wykona darmową akcję lub akcje, musi zagrać jakieś karty, czyli nie może spasaować.

A) POSTĘP NA TORZE CESARZA

Jeśli gracz ma wystarczającą liczbę żetonów cesarza, może w swojej turze wykonać akcję darmową, aby przesuwać się w górę na torze cesarza. W tym celu musi zapłacić wymaganymi żetonami cesarza we wskazanej liczbie oraz liściem herbaty jakości co najmniej takiej, jak przedstawiona w rzędzie, do którego chce przejść (jest to zawsze rząd nad jego robotnikiem). Następnie przesuwa tam swojego robotnika i otrzymuje nagrodę wskazaną po prawej stronie rzędu. Jeśli wśród nagród znajduje się karta cesarza, gracz wybiera jedną z 3 odkrytych kart cesarza znajdujących się poniżej planszy, bierze ją do ręki i używa podobnie jak kart początkowych i kart akcji. Na kartach cesarza znajdują się specjalne warunki podliczania punktów na koniec gry (patrz str. 11). Następnie gracz odkrywa z talii cesarza nową kartę, aby uzupełnić zwolnione miejsce.




Przykład: Karol odrzuca 2 żetony cesarza oraz 1 liść herbaty jako-ści 1 i przesuwa się o jeden rząd w górę na torze cesarza. Następnie otrzymuje 1 kartę cesarza, którą bierze do ręki, a także zyskuje możliwość usunięcia jednej ze swoich kart. Wybiera kartę ze swojej talii, usuwa ją z gry, a następnie tasuje swoją talię.



B) PREMIA Z POŁĄCZENIA FILIŻANEK

W dowolnym momencie swojej tury gracz może usunąć znacznik filiżanki z połączenia kafelków filiżanek, aby zyskać premię z jednego sąsiadującego kafelka filiżanki (patrz str. 7).

C) POWTÓRZENIE AKCJI POBOCZNEJ

Raz na turę gracz może powtórzyć akcję poboczną, którą przed chwilą wykonał (gracz może użyć tej akcji darmowej tylko natychmiast po wykonaniu akcji pobocznej). Można to zrobić na dwa sposoby:

 Poprzez odrzucenie zwoju przedstawionego po lewej. Jeśli gracz zdobył kafelek zwoju podczas właśnie wykonanej akcji pobocznej, może go natychmiast użyć do powtórzenia tej akcji.

 →  Gracz może również powtórzyć akcję poboczną, odrzucając 3 sfermentowane liście herbaty.

D) UŻYCIĘ ZWOJU

W grze występują 3 rodzaje zwojów. Żeton zwoju należy odrzucić natychmiast po wykonaniu jego efektu. Gracze mogą posiadać dowolną liczbę zwojów.




PREMIE DODATKOWE


Niektóre karty, pola i filiżanki zawierają efekty specjalne, które są wykonywane po ich zdobyciu. Z efektu przedstawionego na karcie można skorzystać, jeśli jest widoczny na wierzchniej karcie zagranej w danej turze.

Premie dodatkowe zostały opisane poniżej.

DODATKOWA FERMENTACJA

 Gracz może sfermentować określoną liczbę liści herbaty, która znajduje obok symbolu słońca.

DOBIERZ I ODRZUĆ

 Gracz może dobrać 1 lub 2 karty ze swojej talii (w zależności od widocznego symbolu), a następnie odrzucić tyle samo kart z ręki na swój stos kart odrzuconych. Jeśli w jego talii brakuje kart, aby dobrać odpowiednią ich liczbę, musi najpierw przetasować swój stos kart odrzuconych, by stworzyć z niego nową talię.

DOBIERZ KARTĘ



Gracz może dobrać kartę ze swojej talii. Jeśli w talii nie ma żadnych kart, musi najpierw przetasować swój stos kart odrzuconych, aby stworzyć z niego nową talię.

USUŃ KARTĘ



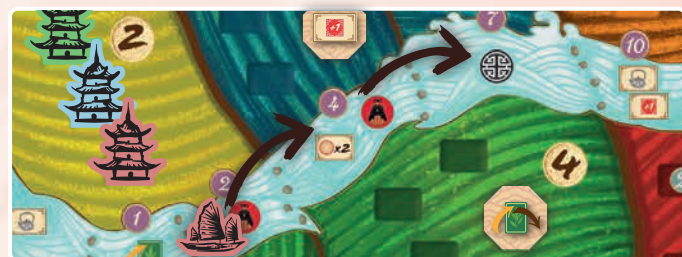
Gracz może wybrać kartę ze swojej ręki, talii lub stosu kart odrzuconych i usunąć ją z gry. Jeśli gracz usunie kartę ze swojej talii, musi ją następnie przetasować.

WAŻNE ZASADY DODATKOWE

Karty akcji, które gracz kupuje, i karty cesarza, które gracz zdobywa podczas gry, trafiają bezpośrednio do jego ręki. Karty te można następnie zagrać w bieżącej turze (karty cesarza) lub w kolejnych turach (karty akcji). Gracz może zachować dowolną liczbę kart na ręce na następną rundę. Na koniec każdej rundy każdy gracz dobiera 4 karty, dlatego jeśli ma na ręce jakieś karty, może rozpocząć kolejną rundę z większą liczbą kart.

PRZYKŁAD TURY

Karol zagrywa 2 karty o łącznej sile 4. Na wierzchniej zagranej karcie znajduje się symbol akcji pobocznej żegluga po rzece. Karol postanawia najpierw wykonać akcję poboczną i przesuwa swoją łódź w prawo o 1 odcinek rzeki. Otrzymuje za to 1 żeton cesarza i 1 żeton zwoju umożliwiający powtórzenie akcji pobocznej, z którego natychmiast korzysta. Odrzuca właśnie zdobyty zwoj, co pozwala mu powtórzyć akcję żeglugi po rzece. Przesuwa swoją łódź w prawo o kolejny odcinek i zyskuje premię w postaci 1 żetonu filiżanki, który może umieścić na dowolnym połączeniu swoich kafelków filiżanek.



W ramach akcji głównej Karol postanawia kupić kartę akcji. Łączna siła zagranych przez niego kart wynosi 4, a jedna z wierzchnich kart ma niebieski symbol czajniczka. Nadal brakuje mu 1 symbolu czajniczka, aby kupić wybraną kartę akcji, dlatego postanawia zapłacić 2 sfermentowane liście, żeby zastąpić 1 brakujący symbol i kupić kartę. Następnie płaci 3 świeże liście jakości 5 i bierze zakupioną kartę do ręki.



2) FAZA PORZĄDKOWANIA

Podczas fazy porządkowania gracze przygotowują grę do następnej rundy.

- A) Przesuwają znacznik rundy o 1 pole.
- B) Przekazują żeton gracza rozpoczynającego następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- C) Usuwają pierwszą od lewej kartę z rzędu wyłożonych karty akcji. Pozostałe karty akcji przesuwają o jedno pole w lewo. Z talii akcji odkrywają nową kartę i umieszczają na pierwszym polu od prawej.

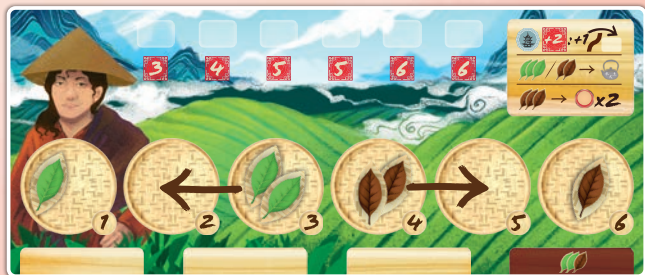


- D) Każdy gracz przenosi zagrane karty z obszaru gry pod swoją planszą gracza na swój osobisty stos kart odrzuconych po prawej stronie planszeczki gracza.

- E) **Dojrzewanie herbaty:** Wszyscy gracze jednocześnie przeprowadzają proces dojrzewania herbaty.

Wszystkie zielone (świeże) liście herbaty są przesuwane o 1 kosz w lewo (jeśli herbata jest już jakości 1, pozostaje w koszu jakości 1). Wszystkie brązowe (sfermentowane) liście herbaty są przesuwane o 1 kosz w prawo (jeśli herbata jest już jakości 6, pozostaje w tym samym koszu).

Przykład: Karol ma na swojej planszeczce 6 liści. Jeden świeży liść jakości 1 pozostaje w tym koszu. Dwa świeże liście jakości 3 są przesuwane do kosza jakości 2. Dwa sfermentowane liście jakości 4 są przesuwane do kosza jakości 5, a jeden sfermentowany liść jakości 6 pozostaje w tym samym koszu.



- F) **Zbiory herbaty:** Podczas zbiorów każdy gracz zbiera po 2 świeże liście herbaty z każdego ze swoich herbacianych ogrodów na planszy. Jakość herbaty odpowiada wartości danego regionu. Zebrane liście gracze umieszczają na swoich planszeczках zieloną stroną do góry w koszu odpowiedniej jakości.

Przykład: Karol ma na planszy 6 ogrodów w regionach o wartościach 2, 3, 4, 5, 6 i 6. Z każdego ogrodu dostaje po 2 świeże (zielone) liście określonej jakości. Tak więc w sumie ma 12 świeżych liści do umieszczenia w odpowiednich koszach na swojej planszeczce.

- G) **Dobieranie kart:** Każdy gracz zachowuje na ręce karty niewykorzystane w tej rundzie i dobiera 4 karty ze swojej talii. Jeśli nie ma w niej wystarczającej liczby kart, natychmiast tasuje swój stos kart odrzuconych, tworząc nową talię, i dobiera z niej odpowiednią liczbę kart.

- H) **Następną rundę zaczyna gracz posiadający żeton gracza rozpoczynającego.**

KONIEC GRY

Gra kończy się po 5 rundach. Po piątej rundzie nie ma fazy porządkowania.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Na koniec rozgrywki gracze podliczają swoje punkty zwycięstwa. Do punktów zdobytych podczas gry (które są już odnotowane na torze punktów zwycięstwa) dodają następujące punkty zwycięstwa:

1) PUNKTY ZA KARTY AKCJI W TALII GRACZA

Każdy gracz sumuje wartości punktów zwycięstwa na zakupionych przez siebie kartach akcji (punkty zapisano po prawej stronie).



2) PUNKTY ZA KARTY CESARZA

Każdy gracz zdobywa punkty zwycięstwa za spełnienie warunków przedstawionych na jego kartach cesarza. Opis tych warunków znajduje się na końcu instrukcji.

3) PUNKTY ZA ŻEGLUGĘ PO RZECE

Każdy gracz zdobywa punkty zwycięstwa w zależności od tego, na którym odcinku rzeki znajduje się jego łódź.

4) PUNKTY ZA BADANIA NAD HERBATĄ

Każdy gracz zdobywa 10 punktów zwycięstwa za każdy pionek jego robotnika stojący w środku koła Uniwersytetu Herbacianego. Za robotnika znajdującego się w jednym z sektorów Uniwersytetu punkty zwycięstwa są przyznawane w zależności od jego położenia.

5) PUNKTY ZA TOR CESARZA

Każdy gracz, który dotarł do najwyższego rzędu na torze cesarza, otrzymuje 10 punktów zwycięstwa.

6) PUNKTY ZA PRODUKCJĘ FILIŻANEK

Każdy gracz liczy wszystkie połączenia jednego koloru (obie połowki danego połączenia muszą mieć ten sam kolor) we wszystkich rzędach swojej kolekcji filiżanek. Zdobywa za nie punkty zwycięstwa zgodnie z poniższą tabelą:

	1	2	3	4	5	6	7
	1	2	4	7	11	16	22

7) PUNKTY ZA NIETYKORZYSTANE ŻETONY ZWOJÓW I ŻETONY CESARZA

Każdy gracz otrzymuje po 1 punkcie zwycięstwa za każdy niewykorzystany zwój i każdy niewykorzystany żeton cesarza.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą liści herbaty na swojej planszeczce. Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz z największą liczbą sfermentowanych liści herbaty. Jeśli remis się utrzyma, gracze dzielą się zwycięstwem.

WAŻNE POJĘCIA

REGIONY

Obszary wyznaczone granicami lub rzeką. To najmniejsze jednostki terytorialne na planszy.

PROWINCJE

Obszary tego samego koloru. Każda prowincja składa się z kilku regionów (z wyjątkiem początkowej żółtej prowincji, która ma tylko jeden region).

RZĘKA

Składa się z odcinków z różnymi premiami. Punkty zwycięstwa za żeglugę po rzece są przyznawane na koniec gry. Rzeka jest traktowana jako granica pomiędzy sąsiadującymi ze sobą regionami.



SIŁA

Wskazana na każdej karcie w lewym górnym rogu, jest wykorzystywana do wykonywania akcji głównych.



CZAJNICZEK

Służy do zakupu kart. Podczas zakupu pod uwagę bierze się wszystkie symbole czajniczków na wierzchnich kartach zaganych przez gracza w danej rundzie. W grze występują 3 kolory czajniczków: zielony, czerwony i niebieski.



Czajniczek dowolnego koloru.

LIŚĆ HERBATY

Może być umieszczony zieloną lub brązową stroną do góry.



Zielony = świeża herbata, jej jakość spada podczas dojrzewania herbaty.



Brązowy = sfermentowana herbata, jej jakość rośnie podczas dojrzewania herbaty.



PŁACENIE LIŚCIAMI HERBATY

a) **Zielony liść** – można zapłacić zielonym (świeżym) lub brązowym (sfermentowanym) liściem herbaty.



b) **Brązowy liść** – trzeba zapłacić tylko brązowym (sfermentowanym) liściem herbaty.



Ten symbol przedstawia jakość herbaty oraz liczbę liści, które gracz zyskuje albo którymi musi zapłacić (tutaj oznacza 3 liście jakości 2). W przypadku zapłaty gracz może zastąpić zielone liście brązowymi (ale nie może zastępować brązowych zielonymi). Gdy gracz zyskuje liście, zawsze są to **świeże (zielone) liście**.

ŻETONY ZWOJÓW

W grze występują 3 rodzaje żetonów zwojów. Wszystkie zwoje można użyć tylko raz, a po wykorzystaniu należy je natychmiast odrzucić. Gracze mogą posiadać dowolną liczbę zwojów wszystkich trzech rodzajów.



a) **Siła +1**. Ten zwój tymczasowo zwiększa siłę. Dodaje 1 do całkowitej siły kart zaganych w tej turze. W jednej turze można użyć kilku zwojów tego rodzaju.



b) **Czajniczek w neutralnym kolorze**.

Ten zwój może być traktowany jako czajniczek w dowolnym kolorze, który jest potrzebny do zakupu karty. W jednej turze można użyć kilku zwojów tego rodzaju.



c) **Powtórzenie akcji pobocznej**. Gracz może odrzucić ten zwój, aby powtórzyć akcję poboczną, którą właśnie wykonał. Może to zrobić tylko raz na turę. Jeśli gracz zdobędzie żeton zwoju podczas właśnie wykonywanej akcji pobocznej, może natychmiast użyć go do powtórzenia tej akcji pobocznej.



ŻETON CESARZA

Używany do dokonywania postępu na torze cesarza.

SYMBOLE EFEKTÓW



Umożliwia fermentację przedstawionej liczby świeżych liści herbaty. Jeśli gracz nie ma niezbędnych świeżych liści, ignoruje ten efekt.



Pozwala graczowi dobrać kartę ze swojej talii.



Pozwala graczowi usunąć z gry kartę ze swojej talii, stosu kart odrzuconych lub z ręki. Jeśli gracz usunie kartę ze swojej talii, natychmiast musi ją przetasować.



Pozwala graczowi dobrać 1 kartę ze swojej talii, a następnie odrzucić 1 kartę na swój stos kart odrzuconych.



Pozwala graczowi dobrać 2 karty ze swojej talii, a następnie odrzucić 2 karty na swój stos kart odrzuconych.



1

Gdy karta z tymi symbolami jest wierzchnią kartą zagraną przez gracza w danej turze, może on sprzedawać zielone liście herbaty za 1 punkt zwycięstwa każdy, a sfermentowane za 2 punkty zwycięstwa każdy. Podczas jednej tury gracz może maksymalnie sprzedać 6 liści herbaty.



2



Gdy karta z tym symbolem jest wierzchnią kartą zagraną przez gracza w tej turze, może on wybrać tylko jedną z pokazanych akcji pobocznych.



Symbolizuje herbaciany ogród.



Liczba punktów zwycięstwa, które gracz otrzymuje od razu.



Liczba punktów zwycięstwa, które gracz otrzymuje na koniec gry.



Symbolizuje zdobycie znacznika filiżanki, który umieszcza się na połączeniu dwóch kafelków filiżanek. Na jednym połączeniu może znajdować się kilka znaczników filiżanek. Jeśli gracz nie ma dwóch połączonych kafelków filiżanek, ignoruje tę premię.



Wartość regionu – wskazuje jakość zbieranych w nim liści herbaty.

EFEKTY KART CESARZA NA KONIEC GRY

Wszystkie karty w talii gracza, zarówno na jego stosie kart odrzuconych, zagrane pod planszatką gracza w ostatniej rundzie, jak i na ręce, liczą się jako należące do talii gracza.



Jeśli na koniec rozgrywki gracz ma jakieś sfermentowane liście herbaty, każdy z nich jest wart 3 punkty zwycięstwa (maksymalnie 6 liści).



Jeśli na koniec rozgrywki gracz ma jakieś świeże liście herbaty, każdy z nich jest wart 2 punkty zwycięstwa. Pod uwagę są brane tylko świeże liście (maksymalnie 9 liści).



Na koniec gry ta karta jest warta 12 punktów zwycięstwa.



Każdy zwój neutralnego czajniczka, który gracz posiada na koniec gry, jest wart 4 punkty zwycięstwa (maksymalnie 4 zwoje).



Każdy herbaciany ogród (pagoda), który na koniec gry gracz ma na planszy, jest wart 3 punkty zwycięstwa (maksymalnie 6 ogrodów).



Każda karta karawany, którą gracz zdobył podczas gry, jest warta 3 punkty zwycięstwa (maksymalnie 6 kart karawan).



Ta karta ma wartość 18 punktów zwycięstwa minus 1 punkt zwycięstwa za każdą kartę początkową, która pozostała na koniec gry w talii gracza.



Każda karta z symbolem żeglugi po rzece, którą na koniec gry gracz ma w swojej talii, jest warta 3 punkty zwycięstwa (maksymalnie 6 kart).



Każda karta z symbolem badań nad herbatą, którą na koniec gry gracz ma w swojej talii, jest warta 3 punkty zwycięstwa (maksymalnie 6 kart).



Każda karta z symbolem produkcji filiżanek, którą na koniec gry gracz ma w swojej talii, jest warta 3 punkty zwycięstwa (maksymalnie 6 kart).



Każda karta z symbolem czajniczka, którą na koniec gry gracz ma w swojej talii, jest warta 2 punkty zwycięstwa (maksymalnie 9 kart).

TWÓRCY GRY

Autor: Tomáš Holek

Skład i grafika: Marek Jaroš

Ilustracje: Barbora Šrp Žižková

Opracowanie: Michal Šmíd

Kierownik produkcji: Barbora Šulcová

Redakcja zasad: Mirka Jandová, Josef Ševců, Barbora Šulcová

Tłumaczenie: Jakub Niedźwiedz

Opracowanie wersji polskiej: Albi Polska i Game Bakery

Wydawca chciałby podziękować wszystkim, którzy pracowali nad tym projektem. Autor chciał złożyć szczególne podziękowania Josefowi Ševcovi za jego pomoc w testach i redakcji zasad.

