

# WIELKI MUR

The background is a traditional Chinese ink wash painting. It depicts a mountainous landscape with a village built on a cliffside. A prominent feature is a long, multi-tiered structure, likely the Great Wall, stretching across the middle ground. In the foreground, a figure in dark clothing stands on a rocky outcrop, holding a large, open red umbrella. The scene is rendered with soft, atmospheric lighting, suggesting a misty or dawn/dusk setting. The overall style is reminiscent of classical Chinese landscape art.

INSTRUKCJA  
STRETCH GOALS

# KOMPONENTY GRY

## FIGURKI

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



5 Chorągwiarzy  
(po 1 na gracza)



8 Urzędników  
10 Włóczników  
4 Łuczników  
2 Kawalerzystów



1 Czyngis-chan



1 Nagroda Cesarza



1 Szczur

## KARTY



1 karta Hordy  
Czyngis-chana



9 kart Hordy  
– Czyngis-chan



6 kart Doradców  
– Czyngis-chan



6 kart Nagród Cesarza



6 kart Umiejętności  
Czyngis-chana



5 kart Pomocy  
– Czyngis-chan



5 kart Szczurów



5 kart Artefaktów  
– Szczur



6 kart Scenariuszy



4 karty Generałów  
– Pradawne Kroniki



8 kart Taktyk  
– Pradawne Kroniki



10 kart Doradców  
– Pradawne Kroniki



10 kart Artefaktów  
– Pradawne Kroniki



4 karty Generałów  
piątego gracza



4 karty Taktyk  
piątego gracza



4 karty Doradców  
piątego gracza



6 kart Rozkazów  
piątego gracza

## ZNACZNIKI



1 znacznik  
Herbaty

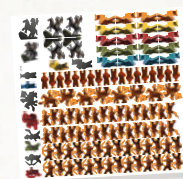


1 znacznik  
Honoru

## INNE



1 Zasłonka  
gracza



1 Arkusz  
z naklejkami

# CZYNGIS-CHAN

W rozszerzeniu Czyngis-chan potężny mongolski zdobywca prowadzi hordy pod Murą i wystawia obrońców na próbę, zwiększając poziom trudności gry. To rozszerzenie może być używane w większości trybów gry (z wyjątkiem Pradawnych Kronik).

## PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

Przygotuj obszar gry jak zwykle, ale z uwzględnieniem następujących zmian:

4. Dobierz 1 losową kartę Nagrody Cesarza i umieść ją gdzieś w pobliżu planszy. Połóż na niej figurkę Nagrody Cesarza. Następnie rozmieść karty Artefaktów w standardowy sposób.
5. Każdy gracz dobiera nową figurkę Chorągwiarza (każdy Klan ma innego Chorągwiarza!) wraz ze wszystkimi pozostałymi komponentami.
6. Przygotuj talię Hordy: Odrzuć z rozgrywki 2 rodzaje kart z podstawowej talii Hordy (w sumie 6 usuniętych kart). Następnie wtasuj do talii 3 nowe rodzaje Hordy z rozszerzenia Czyngis-chan (w sumie 9 dodanych kart). Potasuj wszystkie karty Hordy i umieść talię u góry planszy.

Tryb dla 2 graczy: Pamiętaj, aby usunąć z gry wszystkie karty Hordy, które mają zaznaczoną na odwrocie lewą Sekcję Muru.

7. Dobierz karty Hordy w liczbie równej liczbie graczy; umieść je na Sekcjach Muru w normalny sposób. Następnie umieść kartę Hordy Czyngis-chana nad planszą. Potasuj talię Umiejętności Czyngis-chana i dobierz z niej 2 karty. Umieść je po obu stronach karty Hordy Czyngis-chana. Umieść figurkę Czyngis-chana na Sekcji Muru wskazanej przez wskaźnik Inwazji na wierzchniej karcie Hordy z talii Hordy.

11. Dołóż karty Doradców Czyngis-chana do talii Doradców i potasuj ją. Następnie rozdaj każdemu z graczy losowo po 2 zakryte karty.

## NOWY CEL STANDARDOWEJ ROZGRYWKI

Nowym celem gry jest Pokonanie Czyngis-chana. Aby to zrobić, trzeba zakryć wszystkie Punkty Witalne na karcie Hordy Czyngis-chana oraz na 2 kartach Umiejętności. Kiedy już to zrobisz, rozegraj bieżący Rok do końca, a następnie przejdź do Końcowego Przyznawania Punktów Honoru. Pamiętaj, że Pokonanie Czyngis-chana to tylko kolejny sposób na zakończenie rozgrywki. Nadal możesz spełnić każdy standardowy warunek zakończenia gry.

Ta zasada ma zastosowanie tylko podczas gry w trybie rywalizacji. Warunki zwycięstwa w trybie kooperacji pozostają niezmiennione.

## CZYNGIS-CHAN

Sam Czyngis-chan przybył, by rozpocząć oblężenie Wielkiego Muru. Jego obecność i płomienne przemowy dodają Hordom siły i zagrzewają do walki. Czyngis-chan jest zawsze obecny na jednej z Sekcji Muru, na co wskazuje umiejscowienie jego figurki.

## PUNKTY WITALNE CZYNGIS-CHANA



Czyngis-chan nie ma żadnej Siły Natarcia ani nagród w postaci punktów Honoru.

Czyngis-chan zostaje Pokonany, gdy wszystkie Punkty Witalne na jego karcie Hordy oraz na 2 kartach Umiejętności zostaną zakryte.

Liczba Punktów Witalnych, które muszą zostać zakryte, zależy od liczby graczy biorących udział w grze. Niektóre Punkty Witalne są ponumerowane: jeśli liczba na Punkcie Witalnym jest mniejsza lub równa liczbie graczy, ten Punkt jest aktywny i musi zostać zakryty. Jeśli liczba jest wyższa, Punkt jest nieaktywny i nie ma żadnego wpływu na grę. Punkty Witalne bez numeru są zawsze aktywne.

## KARTY UMIEJĘTNOŚCI CZYNGIS-CHANA

Karty Umiejętności Czyngis-chana zwiększają liczbę Punktów Witalnych jego karty Hordy, a także wywołują efekty, które podnoszą poziom trudności gry. Karty Umiejętności są aktywne tylko na Sekcji Muru, na której znajduje się figurka Czyngis-chana. Karta Umiejętności z zakrytymi wszystkimi aktywnymi Punktami Witalnymi staje się nieaktywna i nie wywołuje żadnych efektów do końca gry.

## PRZENOSZENIE CZYNGIS-CHANA

Każdego Roku, po umieszczeniu nowych kart Hordy na planszy, sprawdź wskaźnik Inwazji na wierzchniej karcie Hordy z talii Hordy i umieść figurkę Czyngis-chana na tej Sekcji Muru.

## ZADAWANIE RAN CZYNGIS-CHANOWI

Czyngis-chana nie można Ranic w zwyczajny sposób jak pozostałe karty Hordy:

- Czyngis-chan może być Raniony tylko przez Włóczników i Kawalerzystów.
- Czyngis-chan nie może być Raniony przez Łuczników ani przez żaden efekt, który używa znaczników Ran.

Za każdym razem, gdy karta Hordy zostaje Pokonana na dowolnej Sekcji Muru, gracz, który ją zabiera, może wykonać Atak na Czyngis-chana 1 ze swoich Żołnierzy znajdujących się na Pokonanej karcie Hordy. Ten Żołnierz musi przeżyć (może być konieczne Uratowanie go za pomocą Chi lub w inny dozwolony sposób). Atakując Hordę Czyngis-chana,

umieść tego Żołnierza na 1 (lub ewentualnie 2, jeśli używasz Kawalerzysty) z Punktów Witalnych Czyngis-chana (albo na karcie Czyngis-chana, albo na karcie Umiejętności). Gracz, który to robi, natychmiast otrzymuje 6 punktów Honoru za każdy Punkt Witalny zakryty w ten sposób.

Zauważ, że Czyngis-chan nie musi znajdować się na tej samej Sekcji Muru, co Pokonana karta Hordy, aby można było wykonać na niego Atak. Gracz, który Pokona kartę Hordy, może wykonać Atak na Czyngis-chana, nawet jeśli znajduje się on na innej Sekcji Muru.

Żołnierze wystawieni do Ataku na Czyngis-chana **pozostają na jego karcie Hordy/Umiejętności do końca gry**. Nie można ich w żaden sposób usunąć z tej karty.

## NAGRODY CESARZA

Karty Nagród Cesarza to specjalne podarki, które Cesarz przyznaje swoim najbardziej zaufanym Generałom. W każdej grze jest tylko 1 aktywna karta Nagrody Cesarza. Dobiera się ją podczas przygotowania obszaru gry.

Za każdym razem, gdy gracz buduje dowolną kondygnację Muru, otrzymuje figurkę Nagrody Cesarza. Tak długo, jak gracz posiada figurkę w swojej puli, korzysta z efektu aktywnej karty Nagrody Cesarza.

Figurka Nagrody Cesarza zmienia właściciela za każdym razem, gdy budowana jest nowa kondygnacja Muru (chyba że buduje ją gracz już posiadający tę figurkę).

## CHORĄGWIARZE

Chorągwiarze to specjaliści Żołnierze wprowadzeni w rozszerzeniu Czyngis-chan. Każdy gracz ma do dyspozycji 1 Chorągwiarza. Koszt rekrutacji Chorągwiarza wynosi 2 złote i 1 czerwony.

Chorągwiarze obowiązują zasady Włóczników – mogą oni Atakować tylko Hordę w pierwszym rzędzie (najbliższej Muru) na Sekcji Muru, na której się znajdują. Ponadto, jeśli na początku Zimy Chorągwiarz jest obecny na danej Sekcji Muru (na karcie Hordy albo w Strefie Odpoczynku), jego właściciel może wykonać Atak 2 Żołnierzami na tej Sekcji Muru tuż przed fazą Strzelania.

## KONIEC GRY

Kiedy wszystkie aktywne Punkty Witalne na karcie Hordy Czyngis-chana i obu kartach Umiejętności zostaną zakryte, Czyngis-chan zostaje Pokonany. Rozegraj bieżący Rok do końca i po rozpatrzeniu Zimy przejdź do Końcowego Przyznawania Punktów Honoru. Jeśli Czyngis-chan nie zostanie Pokonany na koniec ostatniego Roku, rozpatrz koniec gry zgodnie z podstawowymi zasadami.

# PRADAWNE KRONIKI

Rozszerzenie Pradawne Kroniki wprowadza do gry Scenariusze, czyli zestawy komponentów i zasad zmieniających standardową rozgrywkę. W większości Scenariuszy cel gry nie ulega zmianie: gracz, który zbierze najwięcej punktów Honoru, wygrywa. W Scenariuszach kooperacyjnych celem jest przetrwanie wszystkich Lat aż do zakończenia gry.

Do każdego Scenariusza dołączona jest specjalna karta Scenariusza – na jednej stronie znajduje się tryb gry (niektóre Scenariusze mogą być rozgrywane tylko w kooperacji) oraz przygotowanie do rozgrywki z krokami, które należy wykonać przed standardowym przygotowaniem. Na drugiej stronie znajdują się specjalne zasady Scenariusza, które zostały szczegółowo opisane w kolejnych akapitach.

Ze względu na specyficzne zasady Pradawnych Kronik nie można ich łączyć z innymi rozszerzeniami.

## PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

Przed rozpoczęciem gry należy wybrać Scenariusz i zapoznać się z jego zasadami. Niektóre Scenariusze wykorzystują zasady przygotowania do gry standardowej, a inne do trybu kooperacji. Upewnij się, że wykonujesz przygotowanie do właściwego trybu.

Przygotuj rozgrywkę standardową/w trybie kooperacji, uwzględniając następujące zmiany:

4. Potasuj karty Artefaktów Pradawnych Kronik z Artefaktami z gry podstawowej i umieść 3 z nich na polach Artefaktów. Pamiętaj, że efekty Artefaktów z tego rozszerzenia są aktywne przez całą grę, a nie tylko na jej koniec.
9. Wtásuj karty Taktyk Pradawnych Kronik do talii Taktyk. Umieść zakrytą talię w odpowiednim miejscu na planszy (13.1).
10. Potasuj karty Generałów Pradawnych Kronik z kartami Generałów z gry podstawowej/kooperacyjnej i rozdaj losowo każdemu z graczy po 2 zakryte karty.
11. Potasuj karty Doradców Pradawnych Kronik wraz z kartami z talii Doradców. Następnie rozdaj każdemu z graczy losowo po 2 zakryte karty.
19. Upewnij się, że wykonałeś przygotowanie obszaru gry zgodnie z zapisem na karcie Scenariusza.

## SIARCZYSTY MRÓZ

*Nawet kiedy nadeszła wiosna, zima wcale nie odpuściła. Podczas cieplejszych dni drzewa i rośliny próbowały zakwitnąć, by tydzień później zostać zabite przez chłód. Macie jeszcze trochę zapasów w spichlerzu, ale czy wystarczą one na cały rok? Ludzie boją się głodu, a ci odważniejsi wolą wybrać śmierć w obronie Muru.*

*Ale są i dobre strony tej całej sytuacji – wasi wrogowie też nie mają zapasów i trzęsą się z zimna w podartych namiotach. Wkrótce do ich obozowiska zawitają głód i choroby.*

*Kto zginie pierwszy?  
Obróńcy Muru czy najeźdźcy?*

W Scenariuszu „Siarczysty mróz” gracze muszą borykać się z nędzną ilością surowców, a także z siejącymi spustoszenie Hordami. Oprócz standardowego toru Czasu w tej rozgrywce pojawia się również tor Produkcji, który zmienia Dochody graczy.

## „SIARCZYSTY MRÓZ” – KARTA SCENARIUSZA TOR PRODUKCJI

Wartość Produkcyjna na tym torze wpływa na liczbę Surowców otrzymywaną podczas fazy Dochodu na początku Lata lub podczas kroku Zbierania Surowców, gdy Aktywowana jest Lokacja Produkcyjna. Efekt tego modyfikatora nakładany jest na każdego Nadzorcę z osobna.

## POLA SUROWCÓW

Polą te używane są do określenia, który z graczy wspomógł Cesarza poprzez wysyłanie mu Surowców, jak opisano to poniżej.

## ZASADY SPECJALNE WSPIERANIE CESARZA

Każdy gracz musi zebrać po 4 sztuki każdego z Surowców (Złoto, Kamień, Drewno i Chi) i wysłać je do Cesarza. Możesz to zrobić podczas Jesieni, na koniec swojej tury, po fazie Czyszczenia Hordy, odrzucając 4 Surowce tego samego typu naraz. Surowce te są usuwane z gry. Następnie umieść Urzędnika ze swojej puli na karcie Scenariusza, na polu z symbolem Surowca, który właśnie odrzuciłeś. Zwróć uwagę na to, że te Surowce muszą być odrzucone za jednym razem, podczas jednej tury.

## PRZEŁAMANIE

Gdy dojdzie do Przełamania, zamiast otrzymać żeton Hańby, możesz zdecydować się na usunięcie 1 ze swoich Surowców z gry (odłożyć go na bok lub z powrotem do pudełka).

## PODBÓJ

Podczas Podboju nie usuwaj żetonów Hańby z puli. Zamiast tego usuń z rozgrywki po 2 Surowce każdego typu z puli Surowców (odłóż je na bok lub z powrotem do pudełka). Jeśli w którymś momencie gry w pulach zabraknie Surowców, usuń po 1 żetonie Hańby za każdy brakujący Surowiec.

## KOŃCOWE PRYZNAWANIE PUNKTÓW HONORU

Na koniec gry, przed Kończącym Przyznawaniem Punktów Honoru, otrzymujesz 12 punktów Honoru za każdego swojego Urzędnika na karcie Scenariusza.

## WIELKI GŁÓD

*Gdy opady deszczu są zbyt obfite, wasze ziemie pustoszy powódź. Gdy nie pada wcale, susza nęka uprawy. A gdy w końcu napada tyle, ile potrzeba, pojawia się szarańcza i pożera wszystko.*

*Głód zbiera swoje żniwa. Lecz ziemie te trawi jeszcze jedna choroba – Mongołowie plądrujący okoliczne wsie, jak kolejna wiecznie nienasycona plaga.*

*Wielu rolników musiało uciec ze swoich ziem lub zostało zabitych. Przyczyną tej katastrofy nie są teraz najważniejsze! Wrogowie stoją u stóp Wielkiego Muru, wasi robotnicy i żołnierze są wycieńczeni, a musicie jakoś wyżywić obie te grupy.*

## „WIELKI GŁÓD” – KARTA SCENARIUSZA TARG

Targ to nowy typ Lokacji Specjalnej, w której gracze mogą kupować Żywność. Za każdego Urzędnika, którego wyślesz na Targ, zapłać Złoto w liczbie równej aktualnej wartości Zabójczości. Jeśli to zrobisz, podnieś swoją wartość Zapasów Żywności o 2.

## ZASADY SPECJALNE TOR ZAPASÓW ŻYWNOCI

Tor Zapasów Żywności przedstawia liczbę Zapasów Żywności zebranych przez graczy oraz pokazuje maksymalną pojemność Zapasów.

Na torze Zapasów Żywności każdy gracz używa jednego ze swoich Urzędników, aby zaznaczyć liczbę Zapasów Żywności, którą ma do dyspozycji.

Znacznik Rany służy tu do zaznaczenia maksymalnej pojemności Zapasów dostępnej dla każdego gracza. Urzędnik nie może stać na polu wyżej niż znacznik Rany. Jeśli znacznik Rany spadnie na pole poniżej któregoś z Urzędników, przesuń go na to samo miejsce co znacznik Rany. Kiedy znacznik Rany na tym torze osiągnie wartość 5 lub niższą – gra natychmiast się kończy, a wszyscy gracze przegrywają.

## PRZEŁAMANIE I PODBÓJ

Za każdym razem, kiedy ma miejsce Przełamanie lub Podbój, przesuń znacznik Rany na torze Zapasów Żywności o 1 pole w dół za każdą Przełamującą/Podbijającą kartę Hordy. Za Przełamanie/Podbój nie dostaje się żetonów Hańby ani się ich nie usuwa.

## FAZA JEDZENIA

Każdej Zimy, po fazie Szturmu, rozpatrz fazę Jedzenia. Każdy gracz musi obniżyć swoją wartość Zapasów Żywności o 1 za każdego ze swoich Żołnierzy, Nadzorców i Urzędników na planszy (dotyczy to również Urzędników w Zwykłych Lokacjach i Żołnierzy w Strefach Odpoczynku). Jeśli nie możesz lub nie chcesz nakarmić Urzędnika/Obróńcy/Żołnierza, wraca on do twojej puli.

## CESARSKA WIZYTA

*Inwazja tak bardzo niepokoi Cesarza, że zainteresował się częścią Muru pod twoim dowódzeniem. Wszystko musi być idealne na jego przybycie, w przeciwnym razie może się to źle skończyć! Cesarz znany jest ze swojej wybuchowości, a przecież nie chcesz zostać pozbawiony honoru.*

*Ci, którzy zadowolą Jego Cesarską Mość, zyskają wielki szacunek, niezliczone tytuły i ziemie. Warto więc starać się o jego przychylność, ale trzeba jednocześnie uważać, by nie stała się mu krzywda, a do tego zaimponować mu doskonałymi zdolnościami przywódczymi. W przeciwnym razie możesz skończyć upokorzony i postawiony przed sądem.*

### „CESARSKA WIZYTA” – KARTA SCENARIUSZA

Ta karta wskazuje rodzaj Surowców, który Cesarz będzie wyjątkowo cenił w danym Roku.

### ZASADY SPECJALNE ŻADANIE CESARZA

Każdej Zimy, po fazie Szturmu, sprawdź pozycję znacznika Rany na karcie Scenariusza. Każdy gracz, który ma w swojej puli wskazaną lub większą liczbę Surowców, natychmiast otrzymuje 10 punktów Honoru (musi pokazać te Surowce innym graczom). Każdy gracz, który tego nie zrobi, otrzymuje żeton Hańby.

### WYSYLANIE URZĘDNIKÓW DO MAGAZYNU

W Scenariuszu „Cesarska wizyta” gracze mogą wysłać swoich Urzędników do Magazynu. Jednak ta Lokacja nie jest Aktywowana podczas fazy Aktywacji (nie można wykonać ani Zwykłej Aktywacji, ani Specjalnej Aktywacji). Zamiast tego podczas Zimy, po rozpatrzeniu fazy Szturmu, gracz, który posiada najwięcej Urzędników w Magazynie (lub, w przypadku remisu, gracz z wyższą pozycją na torze Herbaty) może przesunąć znacznik Rany na karcie Scenariusza na dowolnie wybrane pole (nie wolno pozostawić znacznika Rany na tym samym miejscu). Następnie wszyscy Urzędnicy w Magazynie są odkładani z powrotem do puli swoich właścicieli.

## FESTIWAL WYGLÓDNIANYCH DUCHÓW

*Piętnastego dnia siódmego miesiąca Cesarstwo Chińskie (i nieznaczającą resztę świata) nawiedzają duchy uwolnione z Diyu. Lecz nie tym razem, ponieważ niespokojne dusze tułają się bez celu po świecie żywych już od miesięcy.*

*Po tylu latach trwającej wojny nie da się ukoić ich cierpienia, gdyż nienawiść do wrogów nie pozwala im zejść do zaświatów. Ich obecność wpływa zarówno na handel, jak i na działania wojenne – kupcy boją się podróżować, a żołnierze boją się śmierci. Musicie pokonać i przepędzić wrogów, w przeciwnym razie pęknięcia w Wielkim Murze mogą się poszerzyć, a Cesarstwo Chińskie się rozpadnie.*

### „FESTIWAL WYGLÓDNIANYCH DUCHÓW” – KARTA SCENARIUSZA

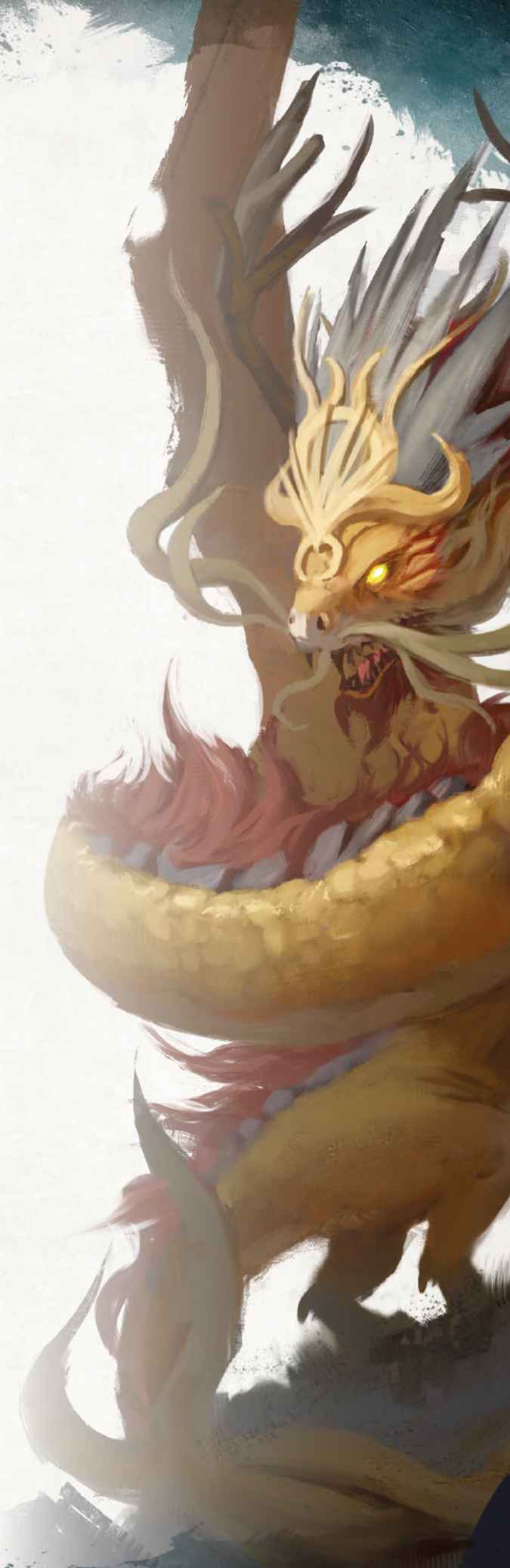
W tym Scenariuszu karta Scenariusza nie jest używana jako element gry, służy jedynie jako karta pomocnicza.

### ZASADY SPECJALNE NAWIEDZONE LOKACJE

Podczas rozgrywania tego Scenariusza niektóre Lokacje mogą stać się tymczasowo niedostępne. Każdej Zimy, po fazie Szturmu, sprawdź pola kart Hordy na Sekcjach Muru:

- Weź 1 żeton Hańby z puli za każdy RZĄD, w którym znajduje się co najmniej 1 karta Hordy (łącznie do 3 żetonów Hańby).
- Następnie każdy gracz (zaczynając od gracza znajdującego się najwyżej na torze Herbaty) kładzie każdy swój żeton Hańby na 1 wybranej Lokacji. Wszyscy Urzędnicy w tych Lokacjach wracają do swoich puli.
- Każda Lokacja, na której leży żeton Hańby, jest postrzegana jako Nawiedzona. Nie można Przenosić Urzędników do Nawiedzonych Lokacji.

Koszary i Herbaciarnia nie mogą być Nawiedzone.



## USUWANIE ŻETONÓW HAŃBY Z LOKACJI

Żetony Hańby można usuwać z Lokacji w następujących przypadkach:

1. Na początku fazy Szturmu usuń wszystkie żetony Hańby ze wszystkich Lokacji i umieść je z powrotem w puli żetonów Hańby.
2. Za każdym razem, gdy karta Hordy zostaje Pokonana, gracz, który ją zabiera, może usunąć 1 żeton Hańby z wybranej Lokacji. Jeśli żaden z graczy nie zabiera Pokonanej karty Hordy, decyzję podejmuje gracz znajdujący się najwyżej na torze Herbaty.

## PERMANENTNA ŚMIERĆ

Za każdym razem, gdy Żołnierz zostanie Zabity, nie jest on odkładany z powrotem do puli gracza – usuń jego figurkę z gry.

## OBLĘŻENIE TWIERDZY DIAOYU

*Twierdza Diaoyu – ostatni bastion Dynastii Song. Mongołowie szturmują zaciekle, a gdy nie udaje im się sforsować murów, atakują nocą, by osłabić struktury obronne.*

*Macie sporą przewagę, gdyż zamek zbudowany jest na szczycie góry, mury są mocne i wytrzymałe, a brama jeszcze nie została uszkodzona. Lecz armia wroga ma przytłaczającą przewagę liczebną.*

*Musicie przetrwać co najmniej kilka miesięcy, aby Mongołowie stali się podatni na wpływy waszych dyplomatów. Jeśli nieprzyjaciele zładzą sobie sprawę, że wojna z wami przyniesie im tylko straty, mogą rozważyć podpisanie traktatu pokojowego.*

Ten Scenariusz może być rozgrywany tylko w trybie kooperacji. Zasady i przygotowanie obszaru gry obowiązują tak jak w trybie kooperacji, z wyjątkiem Dekretów Cesarza – nie są one używane w tym Scenariuszu.

Celem graczy jest przetrwanie do końca rozgrywki. Oznacza to, że do końca ostatniego Roku Obrona Twierdzy nie może spaść poniżej 1, a pula żetonów Hańby nie może być pusta w momencie, gdy gracz powinien otrzymać żeton Hańby.

## „OBLĘŻENIE TWIERDZY DIAOYU” – KARTA SCENARIUSZA

Ta karta Scenariusza przedstawia Twierdzę Diaoyu, która ma 3 pola Ostrzału oraz specjalny tor Obrony. W trakcie gry obok tej karty gracz będą umieszczać żetony Hańby, które będą symbolizować siłę Oblężenia zgromadzoną przez Hordy.

## TOR OBRONY

Tor Obrony pokazuje, jak długo Twierdza wytrzyma, zanim padnie pod naporem atakujących. Każdego Roku, podczas Zimy, wartość wskazana na torze będzie obniżana o liczbę żetonów Hańby znajdujących się obok karty Scenariusza.

Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki Obrona spadnie do 0, gracz natychmiast przegrywa!

## ZASADY SPECJALNE ŁUCZNIKI W TWIERDZY

Na murach Twierdzy znajdują się 3 pola Ostrzału. Można wysłać tam Łuczników:

- Podczas Aktywacji Koszar – kiedy rekrutujesz Łucznika, możesz zapłacić 1 Drewna, aby wysłać go bezpośrednio do Twierdzy i umieścić na wolnym polu Ostrzału.
- Poprzez skorzystanie z Centrum Logistycznego – jest to akcja specjalna w tym Scenariuszu. Za każdego Urzędnika w Centrum Logistycznym możesz zapłacić 1 Drewna, aby umieścić 1 Łucznika z dowolnego Muru lub Strefy Odpoczynku na wolnym polu Ostrzału w Twierdzy.

Łucznicy w Twierdzy pełnią dwie funkcje – mogą Atakować karty Hordy podczas Ostrzału oraz niwelują straty w Obronie spowodowane żetonami Hańby zgromadzonymi obok karty Scenariusza.

Podczas Ostrzału jako pierwszych rozpatrz Łuczników w Twierdzy. Łucznik w Twierdzy może wykonać Atak na kartę Hordy w pierwszym rzędzie dowolnie wybranej Sekcji.

Uwaga: Ponieważ Łucznicy w Twierdzy nie znajdują się na żadnej Sekcji Muru, nie mogą Atakować przy pomocy efektów Doradców ani karty „Rozkaz Ataku”.

## FAZA NOCY

Każdej Zimy, po fazie Szturmu, należy rozegrać fazę Nocy:

1. Zmniejsz Obronę Twierdzy o 1 za każdy żeton Hańby znajdujący się obok karty Scenariusza.
  - a. Każdy Łucznik w Twierdzy niweluje 1 żeton Hańby.
2. Przesuń wszystkich Łuczników z Twierdzy do Strefy Odpoczynku wybranej przez ich właścicieli.

## ZWIĘKSZANIE OBRONY

W tym Scenariuszu Obóz Budowniczych ma specjalną akcję, która może być użyta do zwiększenia Obrony Twierdzy. Kiedy Obóz Budowniczych jest Aktywowany, za każdego znajdującego się w nim Urzędnika możesz zapłacić 3 Surowce dowolnego typu oprócz Chi, aby zwiększyć Obronę Twierdzy o 1.

## PODBÓJ

Za każdym razem, gdy dochodzi do Podboju, umieść 1 żeton Hańby obok karty Scenariusza, niezależnie od standardowych zasad dotyczących Podboju.

## KONIEC GRY

Jeśli Obrona Twierdzy w dowolnym momencie rozgrywki spadnie do 0 (lub niżej), gracz NATYCHMIAST przegrywa. Wszystkie inne warunki zakończenia gry nadal obowiązują.

## BUNT CZERWONYCH TURBANÓW

*Cesarstwo jest osłabione przez Czarną Śmierć, a Żółta Rzeką karze ziemię ciągłymi wylewami. Podatki są zbyt wysokie dla ludzi, którzy nie mają pieniędzy, aby wyżywić swoje rodziny...*

*Dosyć tego! Dynastia Yuan rządziła zbyt długo! Są niczym więcej niż mongolskimi marionetkami. W końcu zebraliście wystarczającą siłę, by ich obalić. Lecz, jak zwykle, nic nie idzie zgodnie z planem.*

*Chociaż udało wam się wygrać wiele bitew, to tym razem armia Yuan otoczyła wasze siły i musicie stawiać jej opór przez cały rok, dopóki nie nadejdą posiłki. Jeśli przetrwacie, będziecie jak kowadło dla nadchodzącego młota.*

Ten Scenariusz może być rozgrywany wyłącznie w trybie kooperacji. Zasady i przygotowanie obszaru gry obowiązują tak jak w trybie kooperacji, z wyjątkiem Dekretów Cesarza – nie są one używane w tym Scenariuszu.

Celem graczy jest przetrwanie do końca gry. Oznacza to, że do końca ostatniego Roku nie może dojść do żadnego Przełamania, a pula żetonów Hańby nie może być pusta, gdy gracz powinien otrzymać żeton Hańby. Zauważ, że ten Scenariusz jest o 1 Rok krótszy, co pokazuje żeton Hańby na torze Czasu.

### „BUNT CZERWONYCH TURBANÓW” – KARTA SCENARIUSZA

W tym Scenariuszu karta Scenariusza nie jest używana jako element gry, służy jedynie jako karta pomocnicza.

### ZASADY SPECJALNE NIEAKTYWNY NADZORCA ZŁOTA

W tym Scenariuszu nie można ulepszać Nadzorców Złota. Zakryj wszystkie pola Nadzorca Złota żetonami Ran, aby pamiętać o tej zasadzie.

### FAZA DOCHODU

Każdego Lata, podczas fazy Dochodu, każdy gracz może zdecydować się na utratę 20 punktów Honoru, aby zatrudnić Urzędnika z Cesarskiej Ambasady.

### WYBÓR: STAN FAKTYCZNY

Każdej Wiosny, po przesunięciu żetonu na torze Czasu, gracze decydują, czy chcą wejść w stan Pokoju, czy w stan Wojny:

- Stan Pokoju – gracze mogą wspólnie zapłacić łącznie 3 Złota, aby zmniejszyć o 1 liczbę kart Hordy umieszczonych podczas kolejnej fazy. Można to zrobić dowolną liczbę razy, ale liczba nadchodzących Hord nie może spaść poniżej 1. Aby wybrać stan Pokoju, gracze muszą zapłacić co najmniej 3 Złota.
- Stan Wojny – wybranie tego stanu nie wymaga żadnych opłat. Każdy gracz zatrudnia bez ponoszenia kosztu 1 Urzędnika z Cesarskiej Ambasady.

## AKTYWACJA LOKACJI PRODUKCYJNYCH

Za każdym razem, gdy Lokacja Produkcyjna jest Aktywowana, gracz z największą liczbą Urzędników w tej Lokacji zwraca jednego z nich do Cesarskiej Ambasady. W przypadku remisu o wyniku decyduje tor Herbaty.

## PODOBÓJ I PRZEŁAMANIE

Przełamanie – jeśli dojdzie do Przełamania, gracze natychmiast przegrywają.

Podbój – oprócz normalnych efektów Podboju każdy gracz bierze 1 Urzędnika ze swojej puli i wysyła go do Cesarskiej Ambasady.

## PIĄTY GRACZ

Gra 5-osobowa jest rozgrywana jak standardowa gra 4-osobowa, z kilkoma zmianami, które należy wprowadzić podczas przygotowywania obszaru gry.

### PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

1. Umieść planszę stroną dla 4-5 graczy do góry.
3. Umieść żeton Czasu na drugim polu toru Czasu (gra będzie trwała maksymalnie 4 Lata zamiast 5).
7. Umieść 1 kartę Hordy na każdym polu w pierwszym rzędzie (3.1). W grze 5-osobowej umieść 2 dodatkowe karty Hordy zgodnie ze wskaźnikiem Inwazji na odwrócić kolejnych kart Hordy.
9. Dodaj karty Taktyk piątego gracza do talii Taktyk i potasuj ją. Połóż tak utworzoną talię rewersem ku górze w odpowiednim miejscu na planszy (13.1).
10. Potasuj karty Generałów piątego gracza z kartami Generałów z gry standardowej/kooperacyjnej i rozdaj losowo po 2 zakryte każdemu z graczy.
11. Dodaj karty Doradców piątego gracza do talii Doradców i potasuj ją. Następnie rozdaj losowo po 2 zakryte karty każdemu graczowi.
14. Gracze umieszczają po 4 Urzędników zamiast 3 w Izbie Urzędników na planszy (15.1).

## SZCZUR

### WSTĘP


Rozszerzenie Szczur jest minidodatkiem, który może być używany w każdym trybie gry. Zadaniem tego dodatku jest zapewnienie bogactwa dzielnym Generałom, którzy muszą stawić czoła inwazji Mongołów.

### PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

Przygotuj obszar gry tak jak zwykle z wyjątkiem następujących zmian:

4. Potasuj karty Artefaktów z rozszerzenia Szczur z Artefaktami z gry podstawowej i umieść 3 z nich na polach Artefaktów tak jak zwykle.
11. Potasuj karty Doradców z rozszerzenia Szczur z talią Doradców z gry podstawowej. Następnie rozdaj losowo po 2 zakryte karty każdemu graczowi.
18. Potasuj talię Szczurów i umieść ją w pobliżu planszy. Następnie odkryj 1 kartę Szczura i umieść ją obok talii.
19. Gracz znajdujący się najwyżej na torze Herbaty umieszcza figurkę Szczura w 1 wybranej Lokacji.
20. Wszystko jest już gotowe, możesz rozpoczynać grę.

### FIGURKA SZCZURA

Za każdym razem, gdy Lokacja z figurką Szczura jest Aktywowana, każdy gracz, który ma co najmniej 1 Urzędnika na tej Lokacji, otrzymuje 1 .

### KARTY SZCZURÓW

Odkryta karta Szczura zawiera warunek wymagany do Przeniesienia figurki Szczura.

Każdej Jesieni, po fazie Czyszczenia Hordy, gracz, który spełnia warunek na aktywnej karcie Szczura (w przypadku remisu gracz będący wyżej na torze Herbaty), Przenosi figurkę Szczura do dowolnie wybranej Lokacji. Szczur musi być Przeniesiony i nie może pozostać na tej samej Lokacji.

Każdego Lata, po Odzyskaniu kart Rozkazów, odkryj 1 kartę Szczura i zakryj nią poprzednią aktywną kartę Szczura. Nowo dobrana karta staje się nową aktywną kartą Szczura.

## 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

**Koordinacja 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 Dzikowski, 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, Adam Kwapiński, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty, Jasiiek 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.