



INSTRUKCJA

Gra dla 2 graczy w wieku 10-110 lat



WPROWADZENIE

Akcja gry rozgrywa się w VI wieku p.n.e., podczas walk o zjednoczenie Chin. Jeden z graczy wciela się w genialnego stratega **Sun Tzu**, drugi w **króla Shao**. Wygra gracz, który zdobędzie więcej punktów za kontrolowane chińskie prowincje.

ELEMENTY GRY



1 plansza



10 wskaźników punktów
(przed rozpoczęciem gry należy
złożyć je tak jak na rysunku)



1 znaczek punktów
(srebrna figurka)



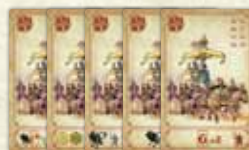
1 znaczek rund
(złota figurka)



42 figurki oddziałów wojska
(po 21 w kolorze każdego gracza)



40 kart akcji (po 20 w kolorze każdego gracza)



10 kart generatów (po 5 w kolorze każdego gracza)



5 kart wydarzeń

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem gry gracze muszą podjąć decyzję, czy w trakcie rozgrywki będą korzystać z **kart wydarzeń**. Jeśli tak, karty te należy przygotować i rozłożyć zgodnie z poniższym punktem A. Jeśli gracze chcą grać bez kart wydarzeń, należy je odłożyć do pudełka.

A Jeśli gracze zdecydowali się grać z **kartami wydarzeń**, należy je potasować i położyć rewersem do góry z boku stołu. Kartę z wierzchu stosu należy odwrócić tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy.

B **Planszę** należy położyć na środku stołu dłuższymi bokami w kierunku graczy (tak, aby każdy gracz miał przed sobą krawędź z nazwami pięciu chińskich prowincji):



Każdy gracz wybiera kolor, którym będzie grał: **niebieski** (Sun Tzu) albo **czerwony** (król Shao).

☑ Każdy gracz bierze **21 oddziałów wojska** w swoim kolorze, a następnie:

- **18 oddziałów** kładzie na stole przed sobą – będą tworzyć jego **pulę wojska**,
- pozostałe **3 oddziały** należy położyć z boku stołu – są to **posiłki**, z których gracz będzie mógł korzystać podczas gry.

Każdy gracz posiada wojsko składające się z trzech rodzajów figurek. Podczas gry wszystkie figurki mają takie samo działanie. **Jedna figurka oznacza jeden oddział wojska.**



☑ Każdy gracz bierze **5 kart generatów** w swoim kolorze, spośród których **wybiera w sekrecie jedną kartę** i kładzie ją **zakrytą** (rewersem do góry) przed sobą na stole. Pozostałe karty generatów należy odłożyć do pudełka, nie będą wykorzystywane w grze.

❧ Każdy gracz bierze 20 kart akcji w swoim kolorze, a następnie:

- 6 kart akcji posiadających ramki wokół cyfr od 1 do 6 gracz bierze do ręki,



- pozostałe 14 kart akcji gracz tasuje i kładzie na stole obok siebie rewersem do góry. Karty te tworzą stos kart akcji. Z wierzchu stosu gracz bierze do ręki 4 karty akcji.

Uwaga! Każdy gracz rozpoczyna więc grę trzymając w ręku 10 kart akcji: 6 kart z ramkami i 4 karty wzięte ze swojego stosu kart akcji.

- ❧ Spośród 10 wskaźników punktów należy losowo wybrać 5 i umieścić je przy krótszych bokach planszy, przy nazwach prowincji. Każdy wskaźnik leży w taki sposób, aby widoczny był bok z polem jasnozielonym.

- ❧ Znacznik rund należy umieścić na torze rund, na polu z numerem 1.

- ❧ Znacznik punktów należy ustawić na środkowym polu toru punktów.

Wariant dla początkujących graczy

Graczom mniej doświadczonym z grami planszowymi proponujemy podczas pierwszej rozgrywki zrezygnować z kart wydarzeń, kart generatów oraz kart akcji +2 i +3. Należy odłożyć je do pudełka. Poza tym, każdy gracz rozpoczyna grę z 21 figurkami w puli wojska (nie ma więc posłtów).

Słowniczek

W dalszej części instrukcji będą wykorzystywane poniższe terminy:

- **Prowincja** – jedno z pięciu pól przedstawionych na mapie Chin (JIN-YAN, QIN, HAN-QI, CHU, WU).
- **Runda gry** – fragment gry, podczas którego gracze przy pomocy kart akcji walczą o kontrolę nad prowincjami. Rozgrywka może składać się z maksymalnie dziewięciu rund.
- **Faza gry** – każda runda podzielona jest na 5 faz.
- **Wojsko / oddział wojska** – jedna figurka wojska to jeden oddział.
- **Pula wojska** – dostępne dla gracza oddziały wojska leżące przed nim na stole.
- **Posłtki** – oddziały gracza, które mogą zostać dodane do puli wojska po spełnieniu odpowiedniego warunku (patrz: *Posłtki*).
- **Zwycięzca** – gracz, który wygrał bitwę w prowincji (patrz: *Bitwa*).
- **Przegrany** – gracz, który przegrał bitwę w prowincji (patrz: *Bitwa*).



CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się dzięki **kontrolowaniu chińskich prowincji**. Prowincja jest kontrolowana przez gracza wówczas, gdy posiada on w niej swoje **wojsko**.

OGÓLNY OPIS GRY

Gra trwa maksymalnie 9 rund (może trwać krócej – szczegóły poniżej).

W każdej rundzie gracze wykładają **karty akcji** pozwalające przemieszczać **oddziały wojska** na planszy. **Po rundzie 3, 6 i 9 gracze zdobywać będą punkty za kontrolowane prowincje.**

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- ① **Przed 9. rundą** jeśli któremuś z graczy uda się zdobyć **maksymalną liczbę punktów**, czyli dotrzeć **znacznikiem punktów** na swój koniec toru punktów. Gracz ten zostaje zwycięzcą.



- ② **Na koniec 9. rundy** jeśli żadnemu graczowi nie uda się wcześniej dotrzeć **znacznikiem punktów** na swój koniec toru punktów. W takiej sytuacji wygrywa gracz, który dotarł **znacznikiem punktów** bliżej swojego końca toru punktów.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa maksymalnie dziewięć rund. Każda runda składa się z poniższych faz:

FAZA 1. PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA RUND

FAZA 2. WYDANIE ROZKAZÓW

FAZA 3. BITWA

FAZA 4. ZDOBYWANIE PUNKTÓW (na koniec rundy 3, 6 i 9)

FAZA 5. KONIEC RUNDY

FAZA 1. PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA RUND

W pierwszej rundzie **znacznik rund** należy umieścić na torze rund, na polu z numerem 1. Na początku każdej kolejnej rundy znacznik ten należy przesuwać o **jedno pole do przodu**.

FAZA 2. WYDANIE ROZKAZÓW

Każdy gracz wybiera **5 kart akcji** spośród kart trzymanyh w ręku. Kładzie je **zakryte** (rewersem do góry), po jednej karcie przy **każdej** nazwie prowincji na krawędzi planszy. W ten sposób gracz wydaje rozkazy dotyczące danej prowincji.

Przykład: Gracze rozłożyli karty akcji przy nazwach prowincji. Żaden z nich nie wie, jakie rozkazy wydał rywal.



FAZA 3. BITWA

Gdy obaj gracze wydali już rozkazy, ujawniają je:

- gracze **równocześnie** odkrywają **po jednej** swojej karcie przypisanej danej prowincji,
- patrzą, co znajduje się na odkrytych kartach i **wyłaniają zwycięzcę bitwy** w danej prowincji,
- **przemieszczają** swoje wojska zgodnie z wynikiem bitwy.

Następnie przechodzą do kolejnej prowincji: odkrywają karty przypisane tej prowincji, wyłaniają zwycięzcę bitwy, przemieszczają swoje wojska. I tak dalej, prowincja po prowincji.

Kolejność bitew

W pierwszych trzech rundach wyłożone **karty akcji** odkrywa się w kolejności **od prowincji QIN do prowincji WU**.



Od 4. rundy o kolejności odkrywania **kart akcji** decyduje gracz, który ma **mniej oddziałów wojska** na planszy. W przypadku **remisu** o kolejności odkrywania **kart akcji** decyduje gracz, który w poprzedniej rundzie posiadał **mniej oddziałów wojska** na planszy.

Przykład: W piątej rundzie gry **Sun Tzu** posiada 4 oddziały wojska na planszy, a **król Shao** tylko 2 oddziały. **Król Shao** posiada mniej oddziałów, będzie więc decydował o kolejności odkrywania wyłożonych kart akcji.



Wynik bitwy

Bitwę toczy się, porównując wartości wyłożonych kart akcji. Wartość na karcie oznacza siłę wojska walczącego w danej prowincji.

Gracza, który wyłożył kartę o wyższej wartości będziemy nazywać **zwycięzcą bitwy**. Gracza, który wyłożył kartę o niższej wartości będziemy nazywać **przegrany**.

WAŻNE!

Od wartości karty zwycięzcy odejmuje się wartość karty przegranego. Różnica ta stanowi **wynik bitwy**. Ma on wpływ na ruchy wojsk w danej prowincji.

Po wyłonieniu zwycięzcy i przegranego oraz określeniu wyniku bitwy następują **ruchy wojsk**. Ogólna zasada jest taka, że **na planszy przemieszczonych zostanie tyle oddziałów wojska ile wynosi wynik bitwy**. W zależności od tego, kto kontrolował prowincję, w której odbyła się bitwa, ruchy wojsk będą wyglądać następująco:

Jeśli bitwa odbyła się w prowincji neutralnej (czyli niekontrolowanej przez żadnego gracza):

➔ **Zwycięzca bitwy** bierze ze swojej puli wojska tyle oddziałów, ile wynosi wynik bitwy. Następnie umieszcza je na planszy, w prowincji, w której odbyła się bitwa.



Przykład: Gracze walczą o prowincję WU. **Sun Tzu** wyłożył kartę akcji o wartości 5, a **król Shao** kartę o wartości 9. **Król Shao** jest zwycięzcą. Wynik bitwy wynosi 4 (9-5=4). Prowincja WU była neutralna, nie było więc w niej oddziałów żadnego z graczy. **Król Shao** bierze ze swojej puli wojsk 4 oddziały i umieszcza je w prowincji WU. Przejmuje więc kontrolę nad nią.

Jeśli bitwa odbyła się w prowincji kontrolowanej przez zwycięzcę bitwy:

➔ **Zwycięzca bitwy** bierze ze swojej puli wojska tyle oddziałów, ile wynosi wynik bitwy. Następnie umieszcza je na planszy, w prowincji, w której odbyła się bitwa.

Przykład: Gracze walczą o prowincję WU. **Sun Tzu** wyłożył kartę akcji o wartości 5, a **król Shao** kartę o wartości 9. **Król Shao** jest zwycięzcą. Wynik bitwy wynosi 4 (9-5=4). Przed bitwą **król Shao** posiadał w prowincji WU 2 oddziały wojska. **Król Shao** bierze ze swojej puli wojsk 4 oddziały i umieszcza je w prowincji WU. Prowincja WU jest więc kontrolowana przez 6 oddziałów należących do **króla Shao**.

Jeśli bitwa odbyła się w prowincji kontrolowanej przez przegranego:

• Jeżeli przegrany miał w prowincji **więcej oddziałów wojska** niż wynosi wynik bitwy:

➔ **Przegrany** zdejmuje z prowincji, w której odbyła się bitwa tyle oddziałów, ile wynosi wynik bitwy. Odkłada je do swojej puli wojska. Prowincja wciąż pozostaje pod jego kontrolą.

Przykład: Gracze walczą o prowincję WU. **Sun Tzu** wyłożył kartę akcji o wartości 5, a **król Shao** kartę o wartości 9. **Król Shao** jest zwycięzcą. Wynik bitwy wynosi 4 (9-5=4). Przed bitwą **Sun Tzu**

posiadał w prowincji WU 6 oddziałów wojska. Odkłada do swojej puli 4 z nich. W prowincji zostają więc 2 oddziały **Sun Tzu**, który wciąż kontroluje tę prowincję.

• Jeżeli przegrany miał w prowincji **tyle samo oddziałów wojska**, ile wynosi wynik bitwy:

➔ **Przegrany** zdejmuje z prowincji, w której odbyła się bitwa tyle oddziałów, ile wynosi wynik bitwy. Odkłada je do swojej puli wojska. Prowincja staje się neutralna, nie jest kontrolowana przez żadnego gracza.

Przykład: Gracze walczą o prowincję WU. **Sun Tzu** wyłożył kartę akcji o wartości 5, a **król Shao** kartę o wartości 9. **Król Shao** jest zwycięzcą. Wynik bitwy wynosi 4 (9-5=4). Przed bitwą **Sun Tzu** posiadał w prowincji WU 4 oddziały wojska. Wszystkie z nich odkłada do swojej puli. W prowincji nie ma już oddziałów żadnego gracza, staje się więc ona neutralna.

• Jeżeli przegrany miał w prowincji **mniej oddziałów wojska** niż wynosi wynik bitwy:

➔ **Przegrany** zdejmuje z prowincji, w której odbyła się bitwa wszystkie swoje oddziały. Odkłada je do swojej puli wojska. Następnie **zwycięzca** umieszcza w prowincji tyle oddziałów ze swojej puli wojska, ile wynosi wynik bitwy pomniejszony o liczbę oddziałów wycofanych z prowincji przez przegranego. Zwycięzca przejmuje kontrolę nad prowincją.

Przykład: Gracze walczą o prowincję WU. **Sun Tzu** wyłożył kartę akcji o wartości 5, a **król Shao** kartę o wartości 9. **Król Shao** jest zwycięzcą. Wynik bitwy wynosi 4 (9-5=4). Przed bitwą **Sun Tzu** posiadał w prowincji WU 2 oddziały wojska. Oba odkłada do swojej puli. **Król Shao** umieszcza w prowincji WU 2 swoje oddziały wojska, ponieważ: wynik bitwy (4) minus wycofane oddziały **Sun Tzu** (2) = 2. Prowincję WU kontroluje teraz **król Shao**.

Uwaga! Może się zdarzyć, że gracz nie posiada w swojej puli wojska odpowiedniej liczby oddziałów, które musi wprowadzić do prowincji, w której odbyła się bitwa. W takiej sytuacji gracz musi przesunąć brakujące oddziały wojska z sąsiadujących prowincji. Jeśli w sąsiadujących prowincjach gracz nie ma wystarczającej liczby oddziałów, musi przesunąć swoje oddziały z dowolnej innej prowincji.

Posiłki

Każdy gracz rozpoczyna grę z trzema oddziałami wojska stanowiącymi posiłki.

W dowolnym momencie gracz może przenieść ze swoich posiłków dowolną liczbę oddziałów do swojej puli wojska. Za każdy oddział będzie jednak musiał odłożyć do pudełka jedną z kart akcji trzymanyh w ręku. Przeciwnik może zobaczyć, jakie karty akcji odkłada jego rywal.

Uwaga! Karty akcji posiadające w ramach wartości od 1 do 6 nie mogą być odkładane przez graczy!



FAZA 4. ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Gracze mogą zdobywać punkty 3 razy podczas gry: w 3, 6 i 9 rundzie.

Punkty zdobywa się za kontrolowanie poszczególnych prowincji. Każdej prowincji odpowiada jeden wskaźnik punktów leżący przy nazwie danej prowincji.

Na każdym wskaźniku punktów przedstawione są 3 pola z punktami, o które walczą gracze. Każde z pól odpowiada innej rundzie.



Przyznawanie punktów odbywa się za każdą prowincję. Gracze rozpatrują kolejno każdą prowincję i zapamiętują lub zapisują zdobyte przez siebie punkty.

Następnie określa się liczbę pól, o ile przesunięty zostanie **znacznik punktów**.

- Obaj gracze podają sumę punktów zdobytych przez siebie po rozpatrzeniu wszystkich prowincji.
- Od wyższej liczby punktów odejmuje się niższą – różnica ta oznacza liczbę pól, o jaką przesunięty zostanie **znacznik punktów**.
- **Znacznik punktów** przesuwa gracz, który zdobył więcej punktów. Przesuwa go w stronę swojego końca toru punktów.

Przykład: Na koniec 3. rundy następuje punktowanie. Jest to pierwsza runda punktowania, znacznik punktów znajduje się więc na środkowym polu toru punktów. **Sun Tzu** za kontrolowanie prowincji WU i QIN otrzymuje 2 punkty. **Król Shao** otrzymuje 5 punktów za kontrolowanie prowincji CHU, JIN-YAN oraz HAN-QI. Więcej punktów zdobył **Król Shao**, więc to on przesuwa znacznik punktów o 3 pola ($5-2=3$) w stronę swojego końca toru punktów.



- W przypadku remisu **znacznik punktów** nie zostaje przemieszczony.
- Wskaźnik punktów zawsze musi wskazywać najbliższą rundę punktowania:



Od początku gry do końca 3. rundy na wskaźniku punktów leżącym przy prowincji QIN **kolorem** zaznaczone jest pole informujące, że gracz kontrolujący tę prowincję w 3. rundzie zdobędzie 1 punkt. Po zakończeniu 3. rundy wskaźnik punktów zostanie przekreślony...



...na stronę, na której **kolorem** zaznaczone jest środkowe pole. Pole to informuje, że gracz kontrolujący prowincję QIN w 6. rundzie zdobędzie 4 punkty. Po zakończeniu 6. rundy wskaźnik punktów zostanie przekreślony...



...na stronę, na której **kolorem** zaznaczone jest ostatnie pole. Pole to informuje, że gracz kontrolujący prowincję QIN w 9. rundzie zdobędzie 3 punkty.

FAZA 5. KONIEC RUNDY

Na koniec rundy gracze wykonują poniższe czynności:

- Zabierają z powrotem wszystkie swoje **karty akcji** o wartościach od 1 do 6 w ramach. Będą mogli je wykorzystać w następnej rundzie. **Pozostałe wykorzystane karty akcji odkładane są do pudełka.**
- Z wierzchu swoich **stosów kart akcji** gracze dobierają **po 2 karty**: jedną z nich zatrzymują w ręku, a drugą odkładają na spód **stosu kart akcji**.
 - Jeśli gracz posiada w swoim stosie tylko jedną **kartę akcji**, zatrzymuje ją w ręku.
 - Jeśli gracz nie posiada już **stosu kart akcji**, nie może dobrać nowych kart – musi korzystać wyłącznie z tych, które ma w ręku.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się w 3, 6 lub 9 rundzie:

- Jeśli w **3 lub 6 rundzie** któryś z graczy posiada **maksymalną liczbę punktów** (znacznik dotarł na koniec toru punktów), zostaje on zwycięzcą.



- Jeśli w **3 lub 6 rundzie** żaden z graczy nie posiada maksymalnej liczby punktów, gra kończy się w **9 rundzie**. Wygrywa wówczas gracz, który uzyskał więcej punktów (znacznik punktów na torze punktacji znajduje się bliżej końca tego gracza).



W przypadku **remisu** (znacznik punktów znajduje się na środku toru punktów) wygrywa gracz posiadający więcej **oddziałów** w swojej **puli wojska**.

Jeżeli gracze zdecydowali się grać z **kartami wydarzeń**, gra może zakończyć się w chwili wykorzystania ostatniej (piątej) karty wydarzeń. Wygrywa wówczas gracz, który uzyskał więcej punktów (znacznik punktów na torze punktacji znajduje się bliżej końca tego gracza).

OPIS KART

Karty akcji



Siła karty = 1

Gracz, który wyłożył tę kartę, na koniec rundy dobiera **3 karty akcji** (zamiast dwóch kart) i zostawia sobie 2 z nich (zamiast jednej).



Siła kart = 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10

Karty te nie posiadają żadnych specjalnych właściwości. Podczas rozstrzygania bitwy liczy się tylko ich siła.



Siła karty = 6

Gracz, który wyłożył tę kartę, bierze 1 ze swoich **oddziałów** (z **puli wojska** lub z innej prowincji, jeżeli nie posiada już wojska w swojej **puli**) i umieszcza go na krawędzi planszy, na polu z nazwą prowincji, w której wyłożył tę kartę. **Oddział** ten przypomina, że w tej prowincji karta z numerem 6 została wykorzystana i **nie można ponownie jej tutaj użyć**. **Oddział** ten nie posiada żadnej wartości, nie bierze się go pod uwagę podczas zdobywania punktów za kontrolowane prowincje.



Przykład: dla prowincji **CHU** **król Shao** wyłożył kartę 6. Bierze więc 1 oddział ze swojej **puli wojska** i umieszcza go na krawędzi planszy, na polu z nazwą prowincji **CHU**.



Siła karty = o 1 więcej niż siła karty, którą wyłożył przeciwnik.



Siła karty = o 1 mniej niż siła karty, którą wyłożył przeciwnik.



Siła karty = o 2 więcej niż siła karty, którą wyłożył przeciwnik.

Dodatkowo gracz musi **odłożyć 1 oddział** ze swojej **puli wojska** lub z jednej prowincji na planszy do swoich **posiłków**.



Siła karty = o 3 więcej niż siła karty, którą wyłożył przeciwnik.

Dodatkowo gracz musi **odłożyć 2 oddziały** ze swojej **puli wojska** lub z prowincji na planszy do swoich **posiłków**.

Uwaga! Jeśli obaj gracze zagraли w tej samej prowincji takie same karty -1, +1, +2 lub +3, działanie kart znosi się i żaden z graczy nie odkłada **oddziału** do prowincji. Jeśli jeden z graczy zagrał kartę -1, a drugi kartę +1, +2 lub +3, działanie karty -1 traktuje się, jakby miała wartość 0.



Plaga

Gdy jeden z graczy wyłożył tę kartę, w prowincji **nie dochodzi do walki**.

Działanie karty przeciwnika zostaje anulowane. Gracz, który posiada **oddziały** w prowincji, odkłada do swojej **puli wojska połowę** z nich (zaokrąglając w dół). Jeśli obaj gracze zagrają w tej samej prowincji kartę **Plaga**, powyższe działania wykonuje się tylko raz.

Przykład: **Sun Tzu** zagrał w prowincji **WU** kartę **Plaga**. **Król Shao** posiada w niej 5 oddziałów wojska. Odkłada więc do swojej **puli 2 oddziały wojska** (3 oddziały zostają w prowincji).

Karty generałów

Każdą kartę generała można wykorzystać tylko raz podczas gry. Po wykorzystaniu kartę należy odłożyć do pudełka.

Generałowie króla Shao



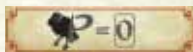
Kiedy można zagrać: w fazie **Bitwa**, podczas odkrywania wyłożonych **kart akcji**.

Działanie karty: gracz może zagrać ponownie kartę o wartości 6 w prowincji, w której została już raz użyta. Następnie należy odłożyć 1 oddział wojska na pole z nazwą prowincji, zgodnie z zasadami działania karty z numerem 6.



Kiedy można zagrać: w dowolnej fazie gry, **do 6 rundy włącznie**.

Działanie karty: pozwala zdjąć z planszy 1 dowolny oddział wojsk przeciwnika.



Kiedy można zagrać: w fazie **Bitwa**, podczas odkrywania wyłożonych **kart akcji**.

Działanie karty: pozwala zignorować działanie karty **Plaga**. Karta **Plaga** traktowana jest, jakby miała wartość 0.



Kiedy można zagrać: na początku rundy.

Działanie karty: w rundzie, w której została zagrana ta karta, każda karta **Plaga** zdejmuję z prowincji **wszystkie oddziały wojska poza jednym**.



Kiedy można zagrać: w fazie *Bitwa*, podczas odkrywania wyłożonych *kart akcji*.

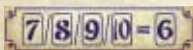
Działanie karty: zagrana kartę *Plaga* można odłożyć na spód *stosu kart akcji*, jednocześnie odkładając do pudełka jedną kartę z wierzchu *stosu*.

Generałowie Sun Tzu



Kiedy można zagrać: w dowolnej fazie gry, **do 6 rundy włącznie**.

Działanie karty: pozwala przesunąć 1 *oddział wojska* do sąsiedniej neutralnej prowincji lub kontrolowanej przez Sun Tzu.



Kiedy można zagrać: w fazie *Bitwa*, podczas odkrywania wyłożonych *kart akcji*.

Działanie karty: podczas rozstrzygania bitew w prowincjach jedna zagrana przez Sun Tzu karta o wartości 7, 8, 9 lub 10 traktowana jest jakby miała wartość 6. Gracz nie umieszcza jednak swojego *oddziału* na krawędzi planszy, na polu z nazwą prowincji. Kartę tę można też wykorzystać w prowincjach, w których została zagrana wcześniej karta z numerem 6.



Kiedy można zagrać: przed rozpoczęciem gry.

Działanie karty: Sun Tzu zaczyna grę z **jednym punktem**. *Znacznik punktów* należy przesunąć o jedno pole w stronę końca toru punktów tego gracza.



Kiedy można zagrać: w fazie *Bitwa*, podczas odkrywania wyłożonych *kart akcji*.

Działanie karty: zagrana kartę -1 można odłożyć na spód *stosu kart akcji*, jednocześnie odkładając do pudełka jedną kartę z wierzchu *stosu*.



Kiedy można zagrać: w dowolnej fazie gry, **do 6 rundy włącznie**.

Działanie karty: pozwala dołożyć 1 *oddział* z *puli wojska* do prowincji, w której gracz posiada już swoje wojsko.

Karty wydarzeń

Karty wydarzeń można wykorzystywać opcjonalnie podczas rozgrywki. Na początku gry gracze muszą podjąć decyzję, czy chcą je dodać do rozgrywki czy nie. Jeśli nie, należy je odłożyć do pudełka.

Przygotowując grę do rozgrywki 5 *kart wydarzeń* należy potasować, ułożyć w zakryty stos (rewersiem do góry), a następnie odkryć wierzchnią kartę ze stosu. Karta na wierzchu stosu zadziała w momencie, w którym zostanie spełniony odpowiedni **warunek**. Po wykorzystaniu kartę tę należy odłożyć do pudełka i odkryć kolejną ze stosu. Gdy wszystkie karty zostaną wykorzystane, **gra kończy się**.



Warunek: jeśli w trakcie gry zostały zagrane 4 karty *Plaga*.

Działanie: każdy gracz odkłada 1 *oddział* ze swojej *puli wojska* do *posiłków*. Jeśli nie ma już *oddziałów* w *puli wojska*, musi zdjąć *oddział* z planszy.



Warunek: jeśli któryś z graczy zagrał kartę o wartości 6 w **trzech prowincjach**.

Działanie: gracz, który spełnił ten warunek, może wybrać dodatkową *kartę generała* w swoim kolorze spośród tych, które zostały odłożone do pudełka na początku gry.



Warunek: jeśli któryś z graczy zagrał kartę o wartości 9, ale nie wygrał nią bitwy w prowincji.

Działanie: gracz, który spełnił ten warunek, musi odłożyć 1 *oddział* do *posiłków*.



Warunek: jeśli któryś z graczy zagrał kartę o wartości 10, ale nie wygrał nią bitwy w prowincji.

Działanie: gracz, który spełnił ten warunek, musi odłożyć 2 *oddziały wojska* do *posiłków*.



Warunek: jeśli obaj gracze zegrali w tej samej prowincji kartę o wartości 1.

Działanie: gracz, który posiada mniej zdobytych punktów, zdobywa punkt. W przypadku remisu punktów, nic się nie dzieje.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa

f / FOXGAMESpl



© 2014 MATAGOT SAS, Francja
www.matagot.com

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyłączny dystrybutor polskiego wydania:
Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.

Autor: Alan M. Newman
Ilustracje: Tomek Larek, Rolland Barthélémy
Wydawca: Jarosław Basatyga
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak
Korekta: Katarzyna Suszał
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc