



HERBACIANY OGRÓD PU-ERH

TRYB SOLO



GRYB SOLO

Lu Yu był pionierem uprawy herbaty i prawdziwym mistrzem jej parzenia. Znany jako „herbaciany mędrzec” jest autorem Księgi herbaty – swojego życiowego dzieła w całości poświęconego uprawie herbaty i sposobom przyrządzania tego szlachetnego napoju.

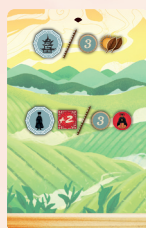
Czy odważysz się rzucić wyzwanie legendarnemu mistrzowi?

Czy zdołasz go pokonać?

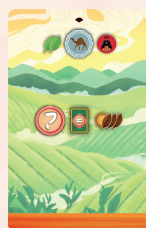
Tryb solo może być rozgrywany przy użyciu samej gry podstawowej lub w połączeniu z dodatkiem Pu-erh.

ZAWARTOŚĆ

- 1** 24 karty Lu Yu
3 karty podstawowe
3 karty mistrzowskie
18 kart zaawansowanych



Karty podstawowe



Karty mistrzowskie



Karty zaawansowane



CEL GRY

Celem rozgrywki jednoosobowej jest zdobycie większej liczby punktów niż Lu Yu. Ruchy Lu Yu są wykonywane automatycznie za pomocą kart z jego talii, która jest ulepszana w trakcie rozgrywki. Gracz solo wykonuje swoje tury zgodnie z zasadami gry wieloosobowej.

PRZYGOTOWANIE GRY

Grę należy przygotować tak, jak w przypadku rozgrywki dwuosobowej. Zamiast planszетки gracza dla Lu Yu trzeba przygotować specjalną planszettekę mistrza. Następnie należy wybrać kolor dla Lu Yu i przygotować w tym kolorze następujące elementy: pionki pagód, pionki robotników, pionek łodzi oraz znacznik punktów zwycięstwa. Na początku rozgrywki Lu Yu otrzymuje 2 zielone żetony liści herbaty, które umieszcza w swoim koszyku.

Jeśli w rozgrywce używany jest dodatek Pu-erh, dla Lu Yu trzeba również przygotować planszę dostawki oraz 4 pionki posłańców.

Karty Lu Yu należy podzielić na 3 stosy: podstawowy, mistrzowski oraz zaawansowany. Karty mistrzowskie oraz zaawansowane należy potasować osobno. Do 3 kart podstawowych należy dodać 3 losowe karty zaawansowane. Pozostałe karty zaawansowane trzeba podzielić na stosy zgodnie z symbolem akcji pobocznej widocznym na rewersie, a następnie każdy stos osobno potasować. Tak powstałe 3 stosy będą stanowiły pulę zaawansowanych kart mistrza Lu Yu.

Następnie gracz musi wybrać poziom trudności rozgrywki i przygotować karty zgodnie z tabelą poniżej. W trakcie gry należy korzystać z określonej liczby wylosowanych kart mistrzowskich.

Liczba kart mistrzowskich	Poziom trudności
0	Łatwy
1	Średni
2	Trudny
3	Mistrzowski

Karty przygotowane dla Lu Yu (3 podstawowe, 3 zaawansowane oraz odpowiednia liczba kart mistrzowskich) należy potasować razem i umieścić w zakrytym stosie po lewej stronie obok jego planszeczki. Tak powstaje talia Lu Yu.

PRZEBIEG GRY

Na początku rozgrywki gracz decyduje, kto rozpoczyna – on sam czy mistrz Lu Yu.

TURA LU YU

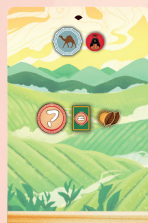
1. Odkrycie karty
2. Wykonanie akcji głównej oraz akcji pobocznych (od góry do dołu)
3. Sprawdzenie realizacji dekrétów cesarskich

Tura gracza przebiega tak, jak w trakcie rozgrywki wieloosobowej. Podczas tury Lu Yu należy z jego talii dobrać wierzchnią kartę i położyć ją odkrytą na pierwszym od lewej wolnym miejscu przy dolnej krawędzi jego planszeczki. Mistrz wypełnia dostępne miejsca od lewej do prawej. Jeśli użycie pola wymaga zapłaty liśćmi herbaty, Lu Yu za nie płaci. Jeśli w swoim koszyku nie ma wymaganych liści herbaty, aby zagrać kartę w wyznaczonym miejscu, nie może jej zagrać. Odkryta karta przedstawia akcję główną oraz akcje poboczne, które wykona Lu Yu. Akcje te trzeba wykonać kolejno, od góry do dołu karty. Wszelkie efekty przedstawione na prawo od ukośnika wykonuje się tylko wtedy, kiedy akcja po lewej stronie ukośnika nie może zostać wykonana. Karta znajdująca się na wierzchu talii Lu Yu wskazuje siłę jego akcji głównej oraz określa, jakie decyzje podejmie mistrz (np. gdzie założy nowy herbaciany ogród, którą filiżankę wybierze itd.).

Lu Yu nigdy nie otrzymuje premii ani zasobów z planszy.

Podczas rozgrywki z dodatkiem Pu-erh, po zakończeniu tury Lu Yu, należy sprawdzić, czy udało mu się zrealizować cesarski dekret. Jeśli tak, jeden z jego pionków robotników należy umieścić na odpowiednim żetonie cesarskiego dekretu.

KARTY LU YU



Przód:
Główna akcja, Akcja poboczna, Efekt, jeśli odpowiednia akcja nie może zostać wykonana



Tył:
Siła głównej akcji, Wskaźnik akcji pobocznej, Dodatkowe wskaźniki do rozpatrywania akcji z odkrytej karty

OPIS AKCJI LU YU



ZAŁOŻENIE HERBACIANEGO OGRODU – Lu Yu zakłada herbaciany ogród. W przypadku tej akcji siła zagranich kart nie ma znaczenia.

Mistrz wybiera region o najwyższej jakości, sąsiadujący z regionem, w którym posiada już swój ogród. Jeśli kilka regionów spełnia ten warunek, dokonuje on wyboru na podstawie wskaźnika priorytetu widocznego po prawej stronie zakrytej karty znajdującej się na wierzchu jego talii. Lu Yu nie otrzymuje ani premii (żetonu regionu), ani punktów zwycięstwa widocznych na planszy. Umieszcza jednak pionek pagody na dostępnym polu z największą liczbą punktów zwycięstwa. Jeśli nie ma dostępnego miejsca w żadnym z sąsiednich regionów, Lu Yu wykonuje efekt przedstawiony za ukośnikiem.



ZAKUP KARTY AKCJI – Lu Yu dobiera kartę akcji z dostępnej puli znajdującej się poniżej planszy. Wybór zależy od całkowitej siły jego zagranich kart. Jeśli całkowita siła wynosi 1, bierze kartę z drugiej kolumny (o sile 1). Zakupione przez niego karty są odkładane na stos odrzuconych kart akcji Lu Yu. Mistrz nigdy nie zagrywa tych kart, zdobywa jedynie 5 punktów zwycięstwa za każdą kartę karawany na koniec gry.



SPRZEDAŻ HERBATY KARAWANIE – Lu Yu bierze kartę karawany znajdującą się we wskazanym miejscu (zgodnie z tym co jest widoczne na zakrytej karcie na wierzchu jego talii). Nie ponosi żadnych kosztów i nie musi dysponować określoną siłą – po prostu pobiera kartę i odkłada ją na swój stos odrzuconych kart karawan. Mistrz nie otrzymuje żadnych premii z kart karawan, ale na koniec gry otrzymuje za nie punkty zwycięstwa.

AKCJE POBOCZNE – Lu Yu wykonuje akcję poboczną widoczną na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii.



ZYSKANIE ZAAWANSOWANEJ KARTY LU YU – Lu Yu dobiera zaawansowaną kartę ze stosu odpowiadającego symbolowi akcji pobocznej widocznemu na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii. Nową kartę dobraną przez mistrza należy położyć na wierzchu talii Lu Yu.



BADANIA NAD HERBATĄ – Lu Yu przesuwa jeden ze swoich pionków robotników do kolejnego sektora uniwersytetu (kolejnej ćwiartki). Sektor, do którego trafia robotnik, nie ma znaczenia – mistrz nie otrzymuje żadnych premii z tego pola. Przyznawane mu s jednak punkty zwycięstwa za postępy w badaniach na koniec gry.



PRODUKCJA FILIŻANEK – Lu Yu bierze kafelek filiżanki z prowincji, w której już założył herbaciany ogród. Wybiera taki kafelek, który może połączyć z już posiadanymi kafelkami przez jednokolorowe połączenie. Jeśli istnieje kilka opcji, Lu Yu dokonuje wyboru na podstawie kolorowego wskaźnika priorytetu widocznego na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii. Jeśli nie jest w stanie stworzyć jednokolorowego połączenia z pomocą dostępnych kafelków, wybiera zgodnie z wskaźnikiem priorytetów. Lu Yu nigdy nie kładzie znaczników filiżanek na swoich kafelkach filiżanek ani nie otrzymuje z nich żadnych premii. Na koniec gry zdobywa punkty zwycięstwa za jednokolorowe połączenia filiżanek.



ŻEGLUGA PO RZECIE – Lu Yu przesuwa swoją łódź o 1 odcinek z biegiem rzeki. Nie otrzymuje żadnych premii za tę akcję, ale na koniec gry zdobywa punkty zwycięstwa odpowiednio do pozycji jego łodzi na rzece.



POSTĘP NA TORZE CESARZA – Jeśli Lu Yu ma 2 żetony cesarza, odrzuca je i porusza swój pionek na torze cesarza o 1 pole w górę. Następnie usuwa kartę cesarza z pola wskazanego przez symbol na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii. Płaci za to tylko 2 żetony cesarza. Mistrz nie ponosi żadnych kosztów poza zużyciem 2 żetonów i nie otrzymuje żadnych premii. Na miejsce usuniętej karty cesarza należy odkryć nową kartę z talii.

Jeśli podczas rozgrywki jednoosobowej nie jest wykorzystywany dodatek Pu-erh, a mistrz Lu Yu ma wykonać akcję z rozszerzenia, taką akcję należy zignorować i zamiast tego wykonać efekt znajdujący się za ukośnikiem.

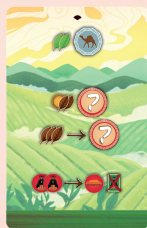
WYJAŚNIENIE AKCJI LU YU DOSTĘPNYCH PODCZAS ROZGRYWKI Z DODATKIEM PU-ERH



CESARSKI DWÓR – Lu Yu umieszcza swój pionek posłańca na planszy cesarskiego dworu. Salę, w której go ustawi, wyznaczają zakryta karta znajdująca się na wierzchu jego talii oraz całkowita siła akcji (suma wartości obok symbolu akcji cesarskiego dworu i siła akcji widoczna na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii). Lu Yu umieszcza swój pionek na polu o takiej samej lub mniejszej wartości siły. Jeśli wszystkie dostępne pola w danej sali są zajęte, mistrz ustawia swojego posłańca w drugiej sali, zgodnie z priorytetem wskazanym na karcie. Jeśli wszystkie opcje są zajęte, Lu Yu zyskuje efekt przedstawiony po prawej stronie ukośnika. Lu Yu nie otrzymuje żadnych premii z kafelków sal, jedynie punkty zwycięstwa na koniec gry.



TARG PU-ERH – ze wskazanych miejsc na targu Lu Yu zdobywa od 1 do 3 żetonów Pu-erh jakości premium, zgodnie z siłą głównej akcji. Siła ta jest sumą wartości siły widocznej na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii oraz siły akcji głównej przedstawionej na odkrytej karcie. Lu Yu pobiera żetony Pu-erh w kolejności widocznej na zakrytej karcie, która znajduje się na wierzchu jego talii. Mistrz nie płaci za żetony Pu-erh ani nie otrzymuje z nich żadnych premii. Automatycznie kładzie je obok swojej planszeczki, tworzy kolejne ciastka (herbatę pu-erh tradycyjnie prasuje się na kształt tabliczek, gniazdek lub ciastek właśnie), dokładając nowe żetony w kolejności, w której zostały pozyskane. Zasada zakazująca łączenia razem żetonów pozyskanych w tej samej akcji nie dotyczy Lu Yu. Na koniec gry mistrz otrzymuje punkty zwycięstwa zarówno za swoje ukończone, jak i nieukończone ciastka Pu-erh (patrz: *Koniec gry*).



Odkryta karta



Karta znajdująca się na wierzchu talii Lu Yu

Przykład tury mistrza Lu Yu: gracz odkrywa kartę mistrza Lu Yu, a następnie rozpatruje ją od góry do dołu. Najpierw Lu Yu zyskuje świeże liście herbaty i wykonuje akcję główną Sprzedaż herbaty karawanie Karta, którą zdobywa, jest wskazana na zakrytej karcie znajdującej się na wierzchu jego talii. W tym przypadku mistrz zdobywa kartę po prawej i umieszcza ją na swoim stosie odrzuconych kart karawan obok swojej planszeczki. Następnie fermentuje 2 liście herbaty i wykonuje akcję poboczną Żegluga po rzece. Przesuwa swoją łódź o 1 odcinek z biegiem rzeki (nie otrzymując za to żadnych premii). Gdyby mistrz Lu Yu miał 3 sfermentowane liście herbaty, mógłby wykonać ponownie tę akcję poboczną, ale ma tylko 2 liście, więc nie może tego zrobić. Ponieważ Lu Yu ma 2 żetony cesarza, odrzuca je i dokonuje postępu na torze cesarza. Usuwa z gry jedną kartę cesarza – w tym przypadku tę po prawej stronie. To kończy turę mistrza, a kolejka przechodzi na gracza.

FAZA PORZĄDKOWANIA














Podczas fazy porządkowania Lu Yu zdobywa liście herbaty ze swoich herbacianych ogrodów. Otrzymuje 2 świeże liście herbaty z każdego z ogrodów na planszy, niezależnie od jakości tej herbaty.

KONIEC GRY

Na koniec rundy należy potasować wszystkie karty zagrane przez Lu Yu i odłożyć je na spód jego talii.

Rozgrywka kończy się po 5 rundach. Gracz otrzymuje punkty zgodnie z zasadami gry wieloosobowej, a Lu Yu otrzymuje punkty za następujące elementy:

1. Punkty za karty akcji – zgodnie z normalnymi zasadami.
2. Punkty za żeglugę po rzece – zgodnie z normalnymi zasadami.
3. Punkty za badania nad herbatą – zgodnie z normalnymi zasadami.
4. Punkty za produkcję filiżanek – zgodnie z normalnymi zasadami.
5. 5 punktów zwycięstwa za każdą kartę karawany.
6. 1 punkt za każde 2 świeże liście herbaty i 1 punkt za każdy 1 sfermentowany liść herbaty.
7. Punkty zwycięstwa za pole na torze cesarza, na które dotarł jego pionek zgodnie z poniższą tabelą:

45			10
35			
26			
18			
11			
5			

Podczas rozgrywki z dodatkiem Pu-erh Lu Yu otrzymuje także:

8. 10 punktów za każde ukończone ciastko Pu-erh.
9. 5 punktów za każde nieukończone ciastko Pu-erh.
10. Punkty zgodnie z każdym zrealizowanym cesarskim dekretem.

TWÓRCY GRY

Autor: Tomáš Holek

Skład i grafika: Sylvie Stoneová, Marek Jaroš

Ilustracje: Barbora Srp Žižková

Opracowanie: Michal Šmíd

Kierownik produkcji: Jan Cízner

Redakcja zasad: Barbora Šulcová

Opracowanie wersji polskiej: Albi Polska i Game Bakery

Redakcja wersji polskiej: Kamila Biedrońska

Korekta wersji polskiej: Izabela Bilińska-Socha

