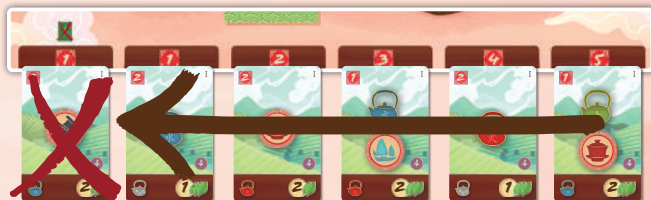


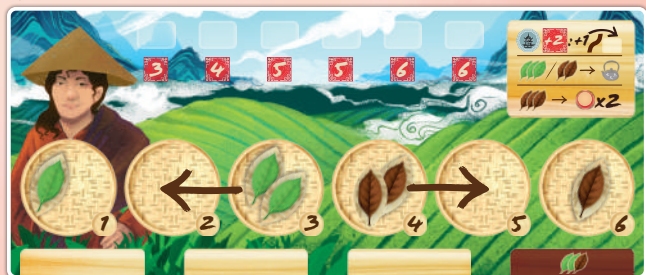
2) FAZA PORZĄDKOWANIA

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) **Dojrzwianie herbaty:** Wszyscy gracze jednocześnie przeprowadzają proces dojrzwiania 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 planszetchkach 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 RZECIE

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 NIEWYKORZYSTANE 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.



CZAJNICEK

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

2

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.



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.

