



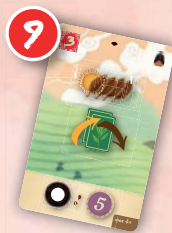
ČAJOVÁ ZAHRADA PUERH PRAVIDLA

Puerh je rozšíření základní hry Čajová zahrada. *Šlechtický dvůr* obohacuje hru o nové hlavní akce a speciální císařské výnosy, které přinášejí ještě větší komplexitu a rozšiřují možnosti strategického rozhodování. Rozšíření také obsahuje sólový režim, který lze hrát jak se samotnou základní hrou, tak i v kombinaci s tímto rozšířením.



PUERH - ŠLECHTICKÝ DVŮR

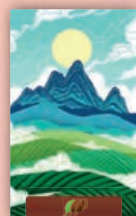
HERNÍ KOMPONENTY

- 1 deska šlechtického dvora
- 24 žetonů základních puerhů (označeny zelenou barvou)
- 24 žetonů prémiových puerhů (označeny béžovou barvou)
- 16 figurek dvořanů ve 4 barvách (4 pro každého hráče)
- 15 destiček sálů
- 7 destiček císařských výnosů (oboustranných)
- 2 žetony bonusů regionů
- 8 karet karavan (4 základní – oranžové a 4 pokročilé – modré) označených ikonou
- 1 karta císaře označená ikonou
- 4 přidavné desky hráčů
- 6 přehledových karet
- 16 figurek pracovníků (4 pro každého hráče)



PŘÍPRAVA HRY

1. Připravte základní hru dle běžných pravidel. Zamíchejte mezi žetony bonusu regionů dva nové žetony a poté je podle běžných pravidel náhodně rozmístěte na vyznačená místa na plánu. Karty karavan s ikonou  přimíchejte do příslušných balíčků karet karavan podle jejich typu. Stejně tak kartu císaře s ikonou  zamíchejte mezi ostatní karty císaře.
2. Poblíž herního plánu umístěte desku šlechtického dvora. Žetony puerhu roztrďte podle barvy středového kruhu na dvě hromádky – základní (zelené) a prémiové (béžové) puerhy. Z každé hromádky náhodně vyberte 3 žetony puerhu a položte je na vyznačená místa na desce šlechtického dvora lícem vzhůru (u základních puerhů jsou obě strany stejné, u prémiových je to strana s červeným podkladem). Hromádky základních a prémiových žetonů puerhů položte vedle desky.
3. Zamíchejte destičky sálů, vytvořte z nich balíček a vyložte na desku šlechtického dvora 2 destičky (pro hru 1–2 hráčů) nebo 3 destičky (pro hru 3–4 hráčů). Ze zbylých vytvořte dobírací balíček otočený lícem dolů a umístěte ho vedle desky.
4. Destičky císařských výnosů zamíchejte, poté náhodně vyložte dva výnosy lícem (hnědým okrajem) vzhůru a dva rubem (červeným okrajem) vzhůru na vyznačená místa na desce. Zbylé destičky vraťte zpět do krabice.
5. Každý hráč si vezme přídatnou desku hráče a přiloží ji napravo ke své desce hráče. Dále si každý hráč vezme 4 figurky dvořanů ve své barvě, dvě z nich umístí na svou přídatnou desku hráče a zbylé dvě umístí na vyznačené pole na desce šlechtického dvora.



POPIS DESKY ŠLECHTICKÉHO DVORA

Deska šlechtického dvora je rozdělena na 5 částí:

- 1 Místo pro císařské výnosy – obsahuje bodovací podmínky, které mohou hráči plnit.
- 2 Sály šlechtického dvora – slouží pro hraní hlavní akce šlechtický dvůr.
- 3 Trh s prémiovými puerhy – zde se kupují prémiové puerhy.
- 4 Skladiště základních puerhů – zde se získávají základní puerhy.
- 5 Předšálí – slouží pro umístění čekajících dvořanů.



PRŮBĚH HRY

Hra Čajová zahrada s rozšířením se řídí stejnými pravidly jako základní hra. Rozšíření *Puerh – Šlechtický dvůr* přidává dvě nové hlavní akce – **Šlechtický dvůr** a **Trh s puerhy** – a rozšiřuje hru o plnění císařských výnosů. Díky přídavné desce hráče získá každý hráč možnost zahrát v kole jeden tah navíc, který je zpoplatněný stejně jako čtvrtý tah na základní desce hráče.

HLAVNÍ AKCE

Rozšíření přináší dvě nové hlavní akce. Místo původních pěti hlavních akcí se nyní hráči mohou rozhodovat mezi sedmi hlavními akcemi. Kromě základních možností mohou zvolit jednu z nových akcí:

1) ŠLECHTICKÝ DVŮR

Když se hráč rozhodne pro akci Šlechtický dvůr, vezme **jednu svoji figurku dvořana** z přídavné desky hráče a umístí ji na vyznačené čtvercové políčko pod destičkou sálu, který si vybral. Figurku může umístit pouze na pole, jehož síla je stejná nebo nižší než síla karet, které právě zahrál. V okamžiku, kdy hráč figurku umístí, může vykonat akce a získat bonusy zobrazené na dané destičce sálu. Tyto akce a bonusy může hráč vyhodnocovat v libovolném pořadí. Pod jednou destičkou sálu může mít hráč více figurek dvořanů, avšak pro každou figurku je potřeba zahrát tuto akci znovu.

Na začátku hry má každý hráč k dispozici dvě figurky dvořanů, v průběhu hry může získat další dvě figurky dvořanů při splnění císařských výnosů (viz Císařské výnosy).

VYHODNOCENÍ SÁLŮ

Na **konci každého kola** ve fázi údržby se v každém sále dvora vyhodnotí zisk vítězných bodů. Hráč, který měl pod danou destičkou sálu nejvíce síly na polích obsazených svými dvořany, získá 5 vítězných bodů. Hráč, který měl jako druhý nejvíce síly na polích obsazených svými dvořany, získá 2 vítězné body. V případě shodné hodnoty síly dvou hráčů vítězí ten, který má svého dvořana na políčku s vyšší hodnotou síly, tedy nejvíce vlevo ve vyhodnocovaném sále. Po vyhodnocení si hráči vezmou zpět své figurky dvořanů ze všech sálů a položí si je na svou přídavnou desku hráče. V dalším kole mají tyto figurky dvořanů opět k dispozici. Po vyhodnocení sálů v každém kole odstraňte destičky sálů z herní desky a do každého sálu vyložte nové podle počtu hráčů.



Příklad: Karel (ružový) zahrál v tomto kole dvakrát hlavní akci Šlechtický dvůr a umístil své dvořany na políčka s hodnotou síly 4 a 2 (podle zahrané síly karet v daném tahu). Anna (zeleňá) zahrála akci Šlechtický dvůr pouze jednou, a jelikož měla celkovou sílu karet 6, umístila svého dvořana na políčko s hodnotou 6 pod stejnou destičku sálu jako Karel. Ve fázi údržby, při vyhodnocování jednotlivých sálů, získá Anna z této destičky sálu 5 vítězných bodů, Karel získá 2 body. Jejich suma síly byla stejná, ale Anna měla svého dvořana na políčku více vlevo, proto v tomto sálu zvítězila.

EFEKTY NĚKTERÝCH DESTIČEK SÁLŮ:



Provedte libovolnou vedlejší akci.



Za každou svou čajovou zahradu na herním plánu získá hráč čerstvý lístek v odpovídající kvalitě regionu.



Provedte vedlejší akci zobrazenou na destičce sálu.



Vezměte si ze skladiště libovolný žeton základního puerhu a žeton svitku.

2) TRH S PUERHY

Puerh je tradiční čínský čaj z provincie Jün-nan, jehož výroba zahrnuje dodatečnou fermentaci. Vyznačuje se výraznou zemitou chutí a má blahodárné účinky na lidský organismus. S časem zraje, ale lze jej konzumovat i jako mladý čaj. Tradičně se lisuje do koláčových tvarů – stejně jako ve hře, když jej zkompletujete.

Ve hře se vyskytují dva druhy žetonů puerhů:



ZÁKLADNÍ PUERH

Základní žetony puerhů může hráč získat ve skladišti šlechtického dvora, skrz různé bonusy a efekty ve hře. Za základní puerhy se neplatí, k jejich získávání se **nepoužívá** hlavní akce.



PRÉMIOVÝ PUERH

Při zahrání **hlavní akce Trh s puerhy** může hráč koupit 1 až 3 žetony prémiových puerhů. Jejich počet závisí na síle zahraních karet (1 síla – 1 žeton, 3 síly – 2 žetony, 5 sil – 3 žetony).

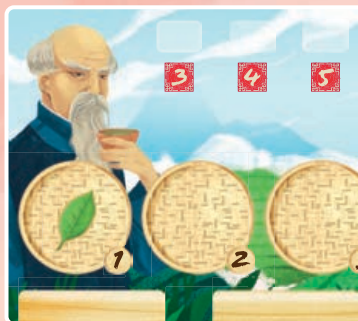
Při nákupu musí hráč zaplatit cenu zobrazenou na všech žetonech puerhu, které hodlá zakoupit. Cena je zobrazena v červeném rámečku na daném žetonu puerhu. Premiové puerhy při umístění otočte stranou bez ceny vzhůru, po zaplacení danou informací nebudete potřebovat.

Cílem je chytře kompletovat žetony puerhů, získávat z nich okamžité bonusy a na konci hry co nejvíce vítězných bodů.

UMÍSTĚNÍ ŽETONU PUERHU

Po zakoupení prémiového žetonu puerhu nebo získání základního žetonu puerhu má hráč dvě možnosti:

1. Položí nový žeton do své herní oblasti a získá bonus zobrazený uprostřed hnědé části žetonu puerhu.



Příklad: Karel zahrál hlavní akci *Stavba čajové zahrady*, díky které získal z bonusu regionu žeton základního puerhu. Tento základní žeton si položil do své herní oblasti vedle desky hráče a ihned si vzal vyobrazený bonus – jeden čerstvý lístek kvality 1.

2. Přiložení žetonu k již vyloženému žetonu puerhu. Hráč po přiložení získá bonusy ze všech žetonů, které nově rozšířený puerh tvoří (3 žetony puerhu tvoří jeden celek).

Hráč k sobě nesmí přiložit právě zakoupené puerhy.



Příklad: Karel zahrál jako hlavní akci o síle 3 Trh s puerhy. Koupil dva žetony puerhu a zaplatil za ně cenu zobrazenou v červeném rámečku – 3 čerstvé lísky a 2 fermentované lístky. Jeden zakoupený žeton puerh přiložil k již dříve spojeným dvěma žetonům puerhu a získal bonusy všech tří spojených žetonů – získá žetonu císaře, možnost dobrat si a odložit kartu a fermentaci 1 čajového lístku. Druhý zakoupený puerh položil do své herní oblasti samostatně, dostal tedy bonus z právě vyloženého žetonu puerhu – získá 2 čajových lístků v kvalitě 1.

Prémiové a základní puerhy je **možné kombinovat**, vždy k sobě můžete připojit žetony obou druhů. Jakmile spojíte 3 žetony puerhu, je tento čajový koláč kompletní a získáte za něj body na konci hry. Poté, co je nějaký žeton z trhu či skladiště odebrán, okamžitě nabídku doplňte ze zásoby novým žetonem puerhu z hromádky odpovídajícího druhu.

BODOVÁNÍ PUERHŮ

Na konci hry si každý hráč započítá body za **každý dokončený puerh** (kompletní kruh tvořený 3 žetony puerhů) následujícím způsobem – vynásobí počet hvězd počtem bodů zobrazených v prostřední části puerhu. Nemá-li dokončený puerh žádnou hvězdu či žádné symboly bodů, nezískáváte za něj žádné body.

Příklad: Anna má na konci hry před sebou dva puerhy, ale pouze jeden je dokončený. Za nedokončený puerh Anna žádné body nedostane. Za dokončený puerh získá 15 vítězných bodů, protože tento puerh obsahuje 3 hvězdičky a 5 bodů ($3 \times 5 = 15$ bodů).



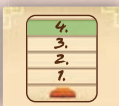
NABÍDKA CÍSAŘSKÝCH VÝNOSŮ

Levá část desky šlechtického dvora umožňuje plnit císařské výnosy, které přináší vítězné body za vaše herní úspěchy. V momentě, kdy některý z hráčů splní podmínku císařského výnosu, položí svou figurku pracovníka na volné pole na dané destičce výnosu. Každé pole udává počet vítězných bodů, které si hráč započítá na konci hry. Jakmile hráč splní podmínku císařského výnosu, získá do své zásoby figurku dvořana své barvy, kterou může od té chvíle využívat při hraní hlavní akce Šlechtický dvůr. Tímto způsobem může hráč získat maximálně 2 figurky dvořanů. Strana s červeným okrajem císařských výnosů je náročnější na splnění, ale přináší více bodů. Strana s hnědým okrajem je naopak jednodušší, ale méně bodově ohodnocená. Destičky výnosů zůstávají vyloženy do konce hry a nijak se nemění. Hráč může splnit libovolné množství destiček výnosů, ale pouze dva nejrychlejší hráči získají body. Každý hráč může splnit každou destičku výnosů pouze jednou.

VYSVĚTLIVKY CÍSAŘSKÝCH VÝNOSŮ



Hráči, kteří jako první dva doplují lodí na dané pole na řece, získají vyznačené body podle pořadí.



Hráči, kteří jako první dva umístí svého pracovníka do dané části stupnice, získají vyznačené body podle pořadí.



Hráči, kteří jako první dva umístí dvě figurky / jednu figurku doprostřed čajové univerzity, získají vyznačené body podle pořadí.



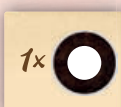
Hráči, kteří jako první dva postaví požadovaný počet čajových zahrad, získají vyznačené body podle pořadí.



Hráči, kteří jako první dva získají požadovaný počet karet karavan, získají vyznačené body podle pořadí.



Hráči, kteří jako první dva získají požadovaný počet destiček šálků, získají vyznačené body podle pořadí.



Hráči, kteří jako první dva dokončí požadovaný počet puerhů, získají vyznačené body podle pořadí (nezáleží na tom, zda jsou prémiové či základní).

BODOVÁNÍ KARTY CÍSAŘE



Za každý dokončený puerh dostane hráč na konci hry 5 bodů, maximálně 4x.

SÓLO MÓD

Mistr Lu Jü byl průkopníkem pěstování čaje a skutečným mistrem jeho přípravy. Přezdívá se mu také „čajový mudrc“. Je autorem Klasické knihy o čaji, která se věnuje jak pěstování, tak přípravě tohoto nápoje.

Poměřte síly s opravdovým odborníkem, který čaji zasvětil celý život. Dokážete ho porazit?

Sólo mód Čajové zahrady je možné hrát se základní hrou, ale také spolu s rozšířením *Puerh*.

HERNÍ KOMPONENTY

1 24 karet mistra Lu Jü:

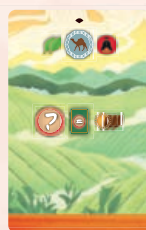
3 základní karty

3 expertní karty

18 vylepšených karet



základní
karty



expertní
karty



vylepšené
karty



2 1 herní deska mistra Lu Jü

6.	45
5.	35
4.	26
3.	18
2.	11
1.	5

3 1 karta bodů za stupnici císaře pro mistra Lu Jü

CÍL HRY

Cílem hry je získat více vítězných bodů než čajový mistr. Lu Jü hraje automaticky podle karet ve svém balíčku, který si zároveň v průběhu hry vylepšuje. Hráč hraje stejným způsobem jako v běžné hře více hráčů.

PŘÍPRAVA HRY

Základní hru připravte stejně jako běžnou hru ve 2 hráčích.

Mistrovi Lu Jü připravte místo běžné herní desky jeho speciální desku a vyberte barvu, za kterou bude hrát, podle toho připravte herní komponenty: čajové zahrady, figurky pracovníků, loď, žeton pro počítání vítězných bodů. Dále dostane 2 čerstvé čajové lístky, které položte do jeho velkého koše.

Hrajete-li s rozšířením *Puerh*, připravte pro mistra i přídatnou desku a 4 figurky dvořanů.

Karty mistra Lu Jü rozřídíte na základní, expertní a vylepšené. Expertní a vylepšené karty zvlášť zamíchejte. Poté vezměte 3 základní a 3 náhodně vybrané vylepšené karty. Zbylé vylepšené karty rozřídíte podle symbolů vedlejších akcí na zadní straně a každý balíček zvlášť zamíchejte. Tyto tři balíčky budou tvořit **nabídku vylepšených karet** pro mistra Lu Jü.

Nyní se rozhodněte, na jakou obtížnost budete hru hrát, a podle tabulky níže připravte karty. Do hry použijte odpovídající počet náhodně vybraných expertních karet.

Počet expertních karet	Obtížnost
0	Lehká
1	Střední
2	Náročná
3	Mistrovská

Všechny vybrané karty (3 základní, 3 vylepšené, X expertních) společně zamíchejte a připravený balíček umístěte nalevo vedle herní desky mistra Lu Jü zadní stranou karet vzhůru. Tyto karty tvoří dobírací balíček karet mistra Lu Jü.

PRŮBĚH HRY

Rozhodněte se, zda chcete začínat, nebo necháte rozehrání partie na mistrovi Lu Jü.

PRŮBĚH TAHU MISTRA LU JÜ

1. Otočení karty
2. Zahraní hlavních a vedlejších akcí odshora dolů
3. Kontrola splněných císařských výnosů (pokud hrajete s rozšířením *Puerh*)

Hráč hraje běžným způsobem. Když je na řadě mistr Lu Jü, otočí vrchní kartu ze svého balíčku karet a položí ji lícem vzhůru na volné místo pod svou herní deskou. Volná místa Lu Jü zaplňuje postupně zleva doprava. V případě, že má Lu Jü umístit kartu na místo, které vyžaduje platbu lístků, tak je zaplatí. Pokud Lu Jü nemá lístky na zaplacení, kartu nezahraje, pasuje a do konce kola nehraje.

Právě položená karta pod hráčskou deskou ukazuje, jaké hlavní či vedlejší akce mistr zahraje. Tyto akce za mistra proveďte v pořadí odshora dolů. Efekty za lomítkem vpravo proveďte pouze v případě, že akci není možné vykonat.

Vrchní karta mistrova dobíracího balíčku zobrazuje sílu hlavních akcí a jeho herní rozhodnutí (např. kam umístí čajovou zahradu, jaký si vybere šálek atd.). Mistr Lu si **nikdy nebere žádné bonusy a suroviny z herního plánu.**

Hrajete-li s rozšířením, na konci tahu mistra Lu Jü vždy zkontrolujte, zda nesplnil nějaký císařský výnos. V případě, že ano, položte figurku mistrova pracovníka na destičku císařského výnosu. Mistr obdrží svou čekající figurku dvořana z desky šlechtického dvora.

KARTY MISTRA LU JÜ



Líc (přední strana):

- 1 Hlavní akce
- 2 Vedlejší akce
- 3 Efekt, který se spustí, když daná akce nelze provést



Rub (zadní strana):

- 1 Síla hlavní akce
- 2 Indikátor vedlejší akce
- 3 Dodatečné informace pro vyhodnocení akcí z otočené karty

VYSVĚTLENÍ AKCÍ MISTRA LU



STAVBA ČAJOVÉ ZAHRADY – mistr postaví čajovou zahradu. Při této akci zahraná síla nehraje roli. Postaví ji do sousedního regionu nejvyšší kvality. Pokud je takových regionů více, rozhoduje se podle priority bonusů, které dané regiony přináší. Tato informace se nachází na vrchní kartě mistrova dobíracího balíčku. Vybere si region s nejvyšší umístěným bonusem a čajovou zahradu do ní umístí. Mistr si nebere ani bonus z regionu, ani případné vítězné body zobrazené na plánu, ale umístí svou zahradu na herní pole s nejvyšší bodovou hodnotou, je-li tam nějaká. V případě, že nelze žádnou zahradu umístit, získá mistr bonusy za lomítkem vedle této hlavní akce.



NÁKUP AKČNÍ KARTY – mistr si vezme kartu z nabídky akčních karet. Kterou kartu si vezme, určuje celková síla jeho karet. Je-li celková síla 1, bere si kartu více vpravo. Získané karty si pokládá na svůj odkládací balíček akčních karet. Tyto karty nevyužívá ke hře, pouze za ně získává body na konci hry.



KARAVANY – mistr si vezme kartu karavany, která se nachází na zeleně vyznačeném místě nabídky (tato informace je zobrazena na horní kartě jeho dobíracího balíčku). Za kartu nic neplatí ani nepotřebuje žádnou sílu, pouze si ji vezme a pokládá na svůj odkládací balíček karet karavan. Lu Jü za kartu karavany nezískává žádné bonusy, pouze vítězné body na konci hry.



VEDLEJŠÍ AKCE



Mistr vykoná vedlejší akci odpovídající vrchní kartě jeho dobíracího balíčku.



STUDIUM ČAJE NA UNIVERZITĚ – mistr posune svoji figurku pracovníka do další výše (čtvrtiny) čajové univerzity. Je jedno, do které části výše, protože Lu bonusy nezískává, získává pouze vítězné body na konci hry.



VÝROBA ŠÁLKŮ – Lu Jü si vezme destičku šálku z provincie, ve které má postavenou čajovou zahradu. Vybere si tu destičku, kterou může připojit stejnobarevným spojem. Existuje-li více možností napojení destičky šálku, vybírá si podle barevné stupnice priority provincií zleva doprava z vrchní karty svého dobíracího balíčku. Vybere si provincii, jejíž barva je na dané stupnici nejvyšší. Pokud žádnou destičku stejné barvy připojit nemůže, bude se také rozhodovat podle priority barev provincií. Lu Jü nikdy neumísťuje na své destičky žeton bonusu šálku, a tedy z destiček šálků nezískává žádné bonusy. Mistr získává pouze vítězné body na konci hry za stejnobarevné spoje.



PLAVBA PO ŘECE – mistr vykoná akci Plavba po řece běžným způsobem, ale nezískává za ni žádné bonusy. Získává však vítězné body na konci hry za úsek řeky, na kterém se nachází jeho loď.

VOLNÉ AKCE



ZÍSK VYLEPŠENÉ KARTY MISTRA LU JÜ – mistr si vezme z nabídky vylepšených karet vrchní kartu se symbolem odpovídajícím právě viditelné vedlejší akci na vrchu jeho dobíracího balíčku. Tuto vylepšenou kartu umístíte na vrch dobíracího balíčku mistra Lu Jü.



POSUN NA CÍSAŘSKÉM DVOŘE – má-li Lu Jü k dispozici dva žetony císaře, odhodí je, postoupí na stupnici císaře o jeden řádek



nahoru a odstraní kartu císaře z vyznačené pozice na vrchní kartě dobíracího balíčku. Kromě dvou žetonů císaře nic neplatí a kromě odstranění karty císaře nic nezískává. Na volné místo se vyloží nová karta císaře.

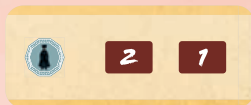
Pokud hrajete sólo variantu bez rozšíření *Puerh* a mistr Lu Jü má vykonat akci z rozšíření, tuto akci ignorujte a místo ní proveďte efekt za lomítkem v daném řádku.

VYSVĚTLENÍ AKCÍ PŘI HŘE S ROZŠÍŘENÍM PUERH



ŠLECHTICKÝ DVŮR – mistr umístí svoji figurku dvořana na desku šlechtického dvora.

Sál, kam svoji figurku dvořana položí, určuje vrchní karta dobíracího balíčku a celková síla akce, která se skládá z hodnoty uvedené u symbolu akce Šlechtický dvůr a hodnoty síly na vrchní kartě dobíracího balíčku v levém horním rohu. Lu Jü umístí svoji figurku dvořana na pole se stejnou či nižší silou, jsou-li políčka daného sálu obsazena, pak umístí svého dvořana do druhého sálu dle priority na kartě. V případě, že jsou všechna možná místa plná, získá mistr efekty za lomítkem. Lu Jü nezískává žádné bonusy z destičky sálu, jen body na konci kola.



TRH S PUERHY – podle zhrané síly hlavní akce (sečtete sílu na horní kartě jeho dobíracího balíčku a sílu, která se nachází vedle ikony hlavní akce na právě otočené kartě) si Lu Jü vezme odpovídající množství žetonů prémiových puerhů z vyznačených míst na tržnici. Puerhy si bere v pořadí zobrazeném na své vrchní kartě dobíracího balíčku. Za získání puerhu Lu Jü neplatí a ani z nich nezískává žádné bonusy. Žetony puerhů k sobě přikládá automaticky v pořadí, v jakém je získal. Neplatí pro něj pravidlo, že nemůže k sobě přiložit puerhy, které získal jednou akcí. Na konci hry za dokončené i nedokončené puerhy získá mistr vítězné body (viz Bodování).

TRH S PUERHY – podle zhrané síly hlavní akce (sečtete sílu na horní kartě jeho dobíracího balíčku a sílu, která se nachází vedle ikony hlavní akce na právě otočené kartě) si Lu Jü vezme odpovídající množství žetonů prémiových puerhů z vyznačených míst na tržnici. Puerhy si bere v pořadí zobrazeném na své vrchní kartě dobíracího balíčku. Za získání puerhu Lu Jü neplatí a ani z nich nezískává žádné bonusy. Žetony puerhů k sobě přikládá automaticky v pořadí, v jakém je získal. Neplatí pro něj pravidlo, že nemůže k sobě přiložit puerhy, které získal jednou akcí. Na konci hry za dokončené i nedokončené puerhy získá mistr vítězné body (viz Bodování).



PŘÍKLAD TAHU MISTRA LU JÜ

Otočená karta



Vrchní karta dobíracího balíčku



Otočili jste tuto kartu mistra Lu. Karta se vyhodnocuje postupně shora dolů. Nejprve získá 2 čerstvé čajové lístky a provede hlavní akci Karavany. Kartu, kterou získá, určuje náskres na vrchní kartě dobíracího balíčku. V tomto případě získá kartu nejvíce vpravo a umístí ji vedle své herní desky. Následně zfermentuje 2 čajové lístky a vykoná vedlejší akci Plavba po řece. Posune svoji loď o jedno pole vpřed (nezíská žádné bonusy). Pokud by mistr měl 3 fermentované lístky, mohl by tuto

vedlejší akci provést ještě jednou, ale on má pouze 2, tedy tuto akci nemůže vykonat. Jelikož má mistr 2 žetony císaře, zaplatí je a posune se o jeden řádek na stupnici císaře výše. Odstraní ze hry jednu císařskou kartu, v tomto případě kartu nejvíce vpravo. Tím mistův tah končí a na řadě je hráč.

FÁZE ÚDRŽBY

Ve fázi údržby mistr Lu Jü získává čajové lístky ze svých čajových zahrad, a to 2 čerstvé lístky za každou čajovou zahradu, kterou má na herním plánu. Kvalita se nezohledňuje.

Na konci kola vezmete všechny mistrovy zhrané karty, zamíchejte je a položte dospođu mistrova dobíracího balíčku.

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Konec hry nastává po 5. kole, kdy si hráč sečte body běžným způsobem. Mistr Lu získává body za následující položky:

1. Body za akční karty – dle běžných pravidel.
2. Body za plavbu po řece – dle běžných pravidel.
3. Body za studium čaje – dle běžných pravidel.
4. Body za výrobu šálků – dle běžných pravidel.
5. 5 bodů za každou získanou kartu karavany.
6. Za každé dva čerstvé lístky 1 vítězný bod, za každý fermentovaný lístek 1 vítězný bod.
7. Body za dosažený řádek na stupnici císaře dle této tabulky:

6.	45
5.	35
4.	26
3.	18
2.	11
1.	5



Při hře s rozšířením:

8. Za každý dokončený puerh 10 bodů.
9. Za každý nedokončený puerh 5 bodů.
10. Za splněné císařské výnosy odpovídající počet bodů.

AUTOŘI

Autor: Tomáš Holek

Ilustrace: Barbora Srp Žižková

DTP a grafika: Marek Jaroš

Vývoj: Michal Šmíd

Vedoucí produkce: Jan Cízner

Editace pravidel: Barbora Šulcová

Korektury: Lukáš Šábo