



HUÀNG
HOU

Okres Walczących Królestw (475-221 p.n.e.) był czasem niekończących się wojen między państwami Qin, Chu, Qi, Yan, Han, Wei i Zhao. Ostatecznie państwa te zjednoczyły się w 221 p.n.e. pod rządami dynastii Qin, aby dać początek ówczesnym Chinom.

W **Huang**, twoim zadaniem jest doprowadzenie swojej dynastii do zwycięstwa w tej burzliwej epoce.

Informacje o grze: 2-4 graczy, 90 minut.

Komponenty gry: 1 plansza, 138 kafle (42 żółte, 36 czerwone, 24 niebieskie, 24 zielone i 12 białe), 1 woreczek, 9 pagód (2 żółte, 2 czerwone, 2 niebieskie, 2 zielone, 1 biała), 150 znaczników punktów zwycięstwa (w pięciu kolorach 20 × 1 i 10 × 5), 4 zasłonki, 1 znacznik zjednoczenia, 4 zestawy Dynastii (Tygrys, Królik, Szczur i Koza) po pięciu przywódców (Gubernator, Żołnierz, Rolnik, Kupiec i Artysta).

PRZYGOTOWANIE GRY

Umieść planszę na środku obszaru gry. Plansza przedstawia Chiny w Okresie Walczących Królestw.

Umieść po 1 żółtym kafle na każdym z zaznaczonych pól na planszy [1]. Reprezentują one stolice 7 walczących królestw. Wszystkie pozostałe kafle włóż do woreczka i wymieszaj je.

Uwaga: Jeśli gracie w 2 osoby, możecie zgodzić się na skrócenie gry, usuwając losowo 24 kafle z woreczka.

Umieść wszystkie pagody obok planszy [2]. Podziel wszystkie znaczniki punktów zwycięstwa według kolorów i umieść je przy planszy [3]. Umieść czerwony znacznik zjednoczenia przy planszy [4].

Każdy gracz wybiera Dynastię (Tygrysa, Królika, Szczura bądź Kozy). Każda Dynastia składa się z 5 przywódców, po 1 z każdego koloru. Każdy z graczy umieszcza przed sobą zasłonkę, a przed nią swoich 5

przywódców [5]. Nieużywane w rozgrywce zasłonki i przywódców odłóż z powrotem do pudełka.

Każdy gracz losowo dobiera 6 kafli z woreczka i umieszcza je za swoją zasłonką w taki sposób, aby nie były widoczne dla pozostałych graczy [6]. Kolejne 6 kafli wylosuj z woreczka i umieść je odkryte na dotychczas pustych polach Rynku [7].

KRÓLESTWA

Kafle i przywódcy przylegające do siebie krawędziami są uznawane za sąsiadujące. Za połączone uznawane są, jeśli sąsiadują ze sobą bądź są połączone poprzez ciąg sąsiadujących kafli i przywódców.

Królestwo to jeden albo więcej połączonych kafli i co najmniej jeden sąsiadujący z nimi przywódca na planszy. Tak długo, jak królestwo zawiera przywódców w różnych kolorach, w królestwie panuje pokój. Konflikty inicjowane są natychmiast, gdy w jednym królestwie znajdzie się dwóch przywódców tego samego koloru.

ROZGRYWKA

Wybierz losowo pierwszego gracza. Po turze pierwszego gracza, rozgrywka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podczas swojej tury musisz wykonać 2 akcje. Możesz zdecydować się wykonać 2 różne akcje bądź wykonać tę samą akcję dwukrotnie. Możesz je wykonać w dowolnej kolejności:

- ❖ Umieść przywódcę
- ❖ Umieść kafel
- ❖ Odrzuć 2 niebieskie kafle, aby wszcząć bunt wśród chłopów
- ❖ Odrzuć 2 zielone kafle, aby wznieść pagodę
- ❖ Wymień do 6 kafli z za swojej zasłonki

UMIESZCZANIE PRZYWÓDCÓW

Kontrolujesz Dynastię składającą się z 5 przywódców. Każdy z nich ma taki sam kształt, lecz różnią się oni kolorami, które odpowiadają 1 z 5 rodzajów kafli:



Gubernatora Żołnierz Rolnika Kupca Artysty

Przywódca może być:

- ❖ Umieszczony na planszy (sprzed twojej zasłonki), **ALBO**
- ❖ Przemieszczony z innego pola na planszy, **ALBO**
- ❖ Usunięty z planszy i umieszczony z powrotem przed twoją zasłonką.

Gdy przywódca ma zostać umieszczony bądź przemieszczony na planszy, należy przestrzegać poszczególnych zasad:

- ❖ Przywódca musi być umieszczony na pustym polu.
- ❖ Przywódca musi być umieszczony przy żółtym kafle.
- ❖ Przywódca łączący królestwa nie może być umieszczony w sposób prowadzący do konfliktu. *Uwaga: Tak długo, jak nie inicjuje się konfliktu, przywódca może zostać umieszczony łącząc dwa albo więcej królestw.*
- ❖ Przywódca nie może zostać umieszczony na polu rzeki.

Jeżeli ostatni żółty kafel sąsiadujący z twoim przywódcą ma zostać usunięty z planszy, ten przywódca również zostaje usunięty i powraca przed twoją zasłonką.



UMIESZCZANIE KAFLI

Istnieje 5 rodzajów kafla:



Aby umieścić kafel, weź 1 z leżących za twoją zasłonką i umieść go na planszy. Umieszczanie kafla odbywa się według następujących zasad:

- ❖ Kafel musi zostać odkryty i położony na pustym polu.
- ❖ Niebieski kafel może być umieszczony wyłącznie na polu rzeki. *Uprawa roli wymaga nawadniania.*
- ❖ Żaden inny rodzaj kafla nie może zostać umieszczony na polu rzeki.

Efekty specjalne zielonego i niebieskiego kafla

- ❖ Po umieszczeniu zielonego kafla na planszy, możesz wybrać 1 z odkrytych kafla z Rynku i umieścić go za swoją zasłonką.
- ❖ Po umieszczeniu niebieskiego kafla możesz dokładać kolejne niebieskie kafle w taki sposób, aby sąsiadowały z poprzednim i nie prowadziły do konfliktu albo wzniesienia pagody.

Punkty zwycięstwa

Istnieje 5 rodzajów punktów zwycięstwa:



Punkty zwycięstwa zdobywane są według następujących zasad:

- ❖ Gdy kafel zostaje umieszczony w królestwie z przywódcą w kolorze umieszczanego właśnie kafla, wówczas punkt zwycięstwa w tym samym kolorze zdobywa gracz, który kontroluje tego przywódcę.
- ❖ Jeżeli nie ma przywódcy w konkretnym kolorze, ale w królestwie znajduje się żółty przywódca, wówczas punkt zwycięstwa (w kolorze umieszczanego kafla) zdobywa gracz kontrolujący żółtego przywódcę.

Jeżeli kilka niebieskich kafla zostaje umieszczonych podczas jednej akcji, za każdy z tych kafla zdobywa się niebieski punkt zwycięstwa.

Nie zdobywa się punktu zwycięstwa, jeśli kafel zostanie umieszczony w taki sposób, że połączy dwa bądź więcej królestw, inicjując konflikt. *Uwaga: Dopóki nie dojdzie do konfliktu, punkt zwycięstwa zdobywa się, jeśli powyższe okoliczności mają zastosowanie.*

Punkty zwycięstwa utrzymywane są w ukryciu za zasłonkami graczy. W dowolnym momencie swojej tury możesz wymienić 5 żetonów o wartości „1” na 1 żeton o wartości „5”.

ODRZUĆ 2 NIEBIESKIE KAFLI, ABY WSZCZĄĆ BUNT WŚRÓD CHŁOPÓW

Aby wszcząć bunt wśród chłopów, odsłoń i następnie odrzuć 2 niebieskie kafle z za zasłonki, kładąc je rewersem ku górze w pudełku. Następnie wybierz 1 kafel na planszy i odrzuć go w ten sam sposób do pudełka. Pole, z którego został usunięty kafel pozostaje puste.

Uwaga: Bunt chłopów może podzielić królestwa na dwie albo więcej części. Jeżeli w wyniku buntu ostatni żółty kafel sąsiadujący z przywódcą ma zostać usunięty, przywódca ten zostaje usunięty razem z nim, trafiając przed zasłonkę swojego gracza. Jeśli kafel zostanie usunięty spod pagody, pagoda również zostaje usunięta i umieszczona obok planszy – zobacz sekcję „PAGODY”.

Efekt specjalny niebieskiego przywódcy

- ❖ Jeżeli twój niebieski przywódca znajduje się nie na planszy, lecz przed zasłonką, przywódca ten może reprezentować 1 z 2 wymaganych kafla do wszczęcia buntu. Możesz wówczas usunąć jedynie 1 niebieski kafel z za zasłonki, aby wszcząć bunt.

ODRZUĆ 2 ZIELONE KAFLI, ABY WZNIĘŚ PAGODĘ

Ta akcja opisana jest poniżej, w sekcji „PAGODY”.

WYMIĘŃ DO 6 KAFLI ZZA ZASŁONKI

Możesz odrzucić do 6 kafla z za swojej zasłonki, kładąc je rewersem ku górze w pudełku. Następnie dobrać tę samą liczbę kafla z woreczka i umieścić je za swoją zasłonką.

KONIEC TURY

Na koniec swojej tury, po wykonaniu dwóch akcji, zdobądź punkty zwycięstwa za kontrolowane pagody – zobacz sekcję „PAGODY”.

Na koniec dobrać z woreczka tyle kafla, aby zakończyć turę z 6 kaflami za swoją zasłonką. **Jeżeli do tego momentu inni gracze posiadają mniej niż 6 kafla, oni również dobierają kafle w ten sam sposób.** Jeżeli na Rynku znajduje się mniej niż 6 kafla, należy uzupełnić puste pola kaflami z woreczka. Następnie odbywa się tura kolejnego gracza.

PAGODY

Istnieje 5 rodzajów pagód:



Po umieszczeniu kafla, możesz wznieść pagodę, jeśli 3 kafle tego samego koloru zostały ułożone w taki sposób, że tworzą one „trójkąt”, pod warunkiem, że:

- a) umieszczony kafel nie inicjuje wojny **oraz**
- b) żaden z trzech kafla tego trójkąta nie wspiera innej pagody.

Następnie możesz wziąć pagodę w odpowiednim kolorze znajdującą się przy planszy i umieścić ją pośrodku tych trzech kafla. Jeśli taka pagoda nie jest dostępna, możesz wziąć pasującą pagodę, która znajduje się już na planszy i zmienić jej położenie.

Decyzja o wzniesieniu pagody jest opcjonalna.

Uwaga: Kafle tworzące trójkąt pozostają odkryte i nadal są liczone, gdy znajdują się pod pagodą. Zwłaszcza sąsiadujący przywódcy są nadal wspierani przez żółte płytki spod żółtej pagody.

Pagoda dostarcza punktów zwycięstwa. Na koniec swojej tury sprawdź, czy jeden bądź więcej twoich przywódców znajduje się w tym samym królestwie, co pagoda o tym samym kolorze. Za każdego przywódcę w kolorze odpowiadającym kolorze pagody w królestwie zdobądź 1 punkt zwycięstwa.

Uwaga: Chociaż żółty przywódca może zdobyć punkt zwycięstwa, gdy do królestwa, w którym się znajduje, zostaje umieszczony kafel w innym kolorze; to nie zdobywa on punktów zwycięstwa za kontrolowanie pagód na koniec tury (nawet jeśli nie ma w tym królestwie przywódcy odpowiadającego kolorem znajdującej się tam pagodzie).

Opis akcji ODRZUĆ 2 ZIELONE KAFLI, ABY WZNIĘŚ PAGODĘ, wspomnianej w sekcji „ROZGRYWKA”:

ODRZUĆ 2 ZIELONE KAFLI, ABY WZNIĘŚ PAGODĘ

Aby wznieść pagodę na „trójkącie” z kafla, które zostały wcześniej utworzone przez dowolnego gracza, należy odsłonić, a następnie

odrzuć 2 zielone kafle z za swojej zaslonki rewersem ku górze do pudełka. Następnie należy umieścić pagodę w odpowiednim kolorze na trójkącie. Jeśli jest to możliwe, weź pagodę stojącą przy planszy. Jeśli nie ma takiej pagody, weź odpowiednią, już umieszczoną na planszy i zmień jej położenie.

Efekt specjalny zielonego przywódcy

- ❖ Jeśli masz zielonego przywódcę przed zasłonką (czyli nie znajduje się on na planszy), może reprezentować 1 z 2 wymaganych do wykonania powyższej akcji kafli. Wówczas, aby wnieść pagodę, odrzucasz tylko 1 zielony kafel z za zaslonki.



Konflikt zostaje zainicjowany, gdy w królestwie pojawi się 2 przywódców w tym samym kolorze. Istnieją dwa rodzaje konfliktów:

- ❖ **rewolty**
- ❖ **wojny**

Akcja nie kończy się, dopóki konflikt nie zostanie rozstrzygnięty i w obrębie królestwa nie pozostaną przywódcy wyłącznie w różnych kolorach.

REWOLTY

Rewolta zostaje zainicjowana, gdy przywódca zostaje umieszczony w królestwie, w którym znajduje się już przywódca w tym samym kolorze. Podczas rewolty, atakującym jest gracz umieszczający przywódcę. Obrońcą z kolei jest gracz, który kontroluje znajdującego się w królestwie przywódcę w tym samym kolorze.

Rozstrzygnięcie rewolty odbywa się w następujący sposób:

- ❖ Atakujący i obrońca podliczają swoją siłę z sąsiadujących z ich przywódcami żółtych kafli. Jeżeli ten sam kafel sąsiaduje

z jednym i drugim przywódcą, to każdy z tych przywódców liczy z tego kafała siłę.

- ❖ Początkowo atakujący, a następnie obrońca mogą zwiększyć swoją siłę, dodając z za swoich zaslonek dowolną liczbę dodatkowych żółtych kafli, umieszczając je odkryte przed swoimi zaslonkami.

Konflikt wygrywa gracz o większej sile (całkowitej liczbie swoich żółtych kafli: sąsiadujących z przywódcą biorącym udział w konflikcie, dołożonych z za zaslonki, a także za żółtego przywódcę, gdy ten znajduje się przed zasłonką). Jeśli następuje remis, wygrywa obrońca.

Skutki rewolty są następujące:

- ❖ Jeśli przegrałeś, musisz usunąć swojego przywódcę z planszy.
- ❖ Jeśli wygrałeś, zdobywasz 1 punkt zwycięstwa w kolorze przywódcy biorącego udział w konflikcie.
- ❖ Gracze, którzy brali udział w tym konflikcie, odrzucają dodane do siły zakryte żółte kafle do pudełka.

Efekt żółtego przywódcy

- ❖ Jeżeli przed twoją zasłonką znajduje się żółty przywódca (czyli nie znajduje się on na planszy) i bierzesz udział w rewolcie jako atakujący bądź obrońca, przywódca ten może dodać 1 punkt do twojej siły podczas konfliktu.

WOJNY

Wojna zostaje zainicjowana, gdy dwa albo więcej królestw zostaje połączonych poprzez umieszczenie nowego kafała i gdy powstałe w taki sposób królestwo zawiera przywódców w tych samych kolorach.

Umieść znacznik zjednoczenia na kafle, który połączył królestwa. Pozostaje on na tym polu, dopóki wojna się nie zakończy. W taki

sposób nowo powstały obszar pozostaje podzielony na walczące królestwa na czas trwania konfliktu. Z kolei kafel, który połączył królestwa nie posiada żadnego efektu – nie pozwala zdobyć punktu zwycięstwa, nie wlicza się w siłę (jeśli jest czerwony), ani nie pozwala zabrać kafała z Rynku (jeśli jest zielony).



Rozstrzygnięcie wojny odbywa się w następujący sposób:

- ❖ Przywódcy biorący udział w tym konflikcie podliczają siłę ze wszystkich czerwonych kafli z królestwa, w którym się znajdują; a także mogą dodać siłę z czerwonych przywódców nieznajdujących się na planszy.
- ❖ Rozpoczynając od gracza znajdującego się po prawej od tego, który umieścił kafel łączący królestwa, postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może zwiększyć siłę jednego wybranego walczącego królestwa, poświęcając dowolną liczbę dodatkowych czerwonych kafli z za swojej zaslonki i umieszczając je odkryte przy planszy obok wspieranego królestwa. Gracze mogą także dodać 1 siły za czerwonego przywódcę, jeżeli ten znajduje się przed ich zasłonką. Wszyscy gracze mogą brać udział w wojnie, nawet jeśli żaden z ich przywódców nie bierze udziału w konflikcie. Gracz, który umieścił kafel łączący królestwa zawsze jest ostatnim graczem, który bierze udział w wojnie.

Wojnę wygrywa walczące królestwo mające największą siłę (liczba czerwonych kafli w królestwie, dołożonych kafli z za zaslonki i siły z wspierających czerwonych przywódców). Jeżeli następuje remis, gracz, który umieścił kafel łączący królestwa, decyduje, które z połączonych królestw wygrywa.

Skutki wojny są następujące:

- ❖ Jednocześnie usuń wszystkich przywódców biorących udział w konflikcie i wszystkie czerwone kafle z królestw, które przegrały wojnę. Jeśli umieszczony kafel, który zainicjował wojnę, był czerwonym kaflem, nie usuwaj go, nie był częścią konfliktu. Jedynie przywódcy niebiorący udziału w konflikcie zostają w królestwach, które przegrały.
- ❖ Gracz kontrolujący przywódcę (z królestwa, które wygrało) w kolorze usuniętych przywódców zdobywa 1 punkt zwycięstwa za każdego usuniętego przywódcę z królestwa, które przegrało wojnę.
- ❖ Porównaj całkowitą siłę przegranej królestwa bądź królestw, jeżeli przegrało więcej niż jedno królestwo. Najwyższa z tych wartości określa liczbę czerwonych kafli, które muszą zostać usunięte z królestwa, które wygrało wojnę. Najpierw usuń wszystkie czerwone kafle, które zostały dodane do siły tego królestwa przez graczy z za zaslonki. Jeżeli ta liczba okaże się niewystarczająca, gracz, który umieścił kafel, łączący królestwa, wybiera i usuwa czerwone kafle ze zwycięskiego królestwa aż do momentu, gdy całkowita liczba usuniętych kafli nie będzie równa wymaganej liczbie.

Po wojnie usuń znacznik zjednoczenia i połóż go obok planszy. Kafel znajdujący się pod znacznikiem pozostaje na swoim polu.

Efekt czerwonego przywódcy

- ❖ Jeżeli twój czerwony przywódca znajduje się przed twoją zasłonką (czyli nie znajduje się na planszy), możesz użyć go, aby dodać 1 siły do siły jednego z walczących królestw.



Przykład: Arleta, kontrolująca Dynastię Szczura, umieszcza kafel, aby połączyć dwa królestwa. To powoduje zainicjowanie wojny. Umieszczając ten kafelek nie zdobywa punktu zwycięstwa, zamiast tego na nowym kafelu zostaje umieszczony znacznik zjednoczenia.

Obecnie królestwo po lewej ma siłę o wartości 2 (2 czerwone kafle), a królestwo po prawej stronie ma siłę o wartości 4 (4 czerwone kafle).

Bartek, kontrolujący Dynastę Tygrysa, znajduje się po prawej od Arlety, więc jako pierwszy może dodać czerwone kafle do siły któregoś z walczących królestw. Dodaje zza zaslonki 2 czerwone kafle do królestwa po lewej stronie, ponieważ tam znajduje się jego przywódca.

Agata, kontrolująca Dynastię Kozy, jest następna. Jednak nie dodaje kafli zza zaslonki, ale ze względu na to, że posiada czerwonego przywódcę przed zaslonką, decyduje się dodać za tego przywódcę 1 do siły królestwa po lewej stronie.

Na koniec kolejka wraca do Arlety, mogącej teraz dodać czerwone kafle, aby zwiększyć siłę w królestwie. Obecna siła wynosi 5 dla królestwa po lewej stronie i 4 dla królestwa po prawej stronie, gdzie znajdują się jej przywódcy. Arleta dodaje 3 czerwone kafle zza swojej zaslonki i umieszcza je obok królestwa po prawej stronie.

Królestwo po prawej stronie wygrywa wojnę. Biorące udział w konflikcie Tygrysy: czerwony i żółty, zostają usunięte z planszy i trafiają do Bartka. Ponadto usunięte zostają 2 czerwone kafle. Czerwony kafelek spod znacznika zjednoczenia pozostaje na planszy. Arleta zdobywa 1 czerwony punkt zwycięstwa za zwycięskiego czerwonego przywódcę, a Agata zdobywa 1 żółty punkt zwycięstwa za żółtego przywódcę, który zwyciężył. Zielony i niebieski przywódca pozostają na planszy, ponieważ nie ma już konfliktu między przywódcami tego samego koloru.

Całkowita siła królestwa przegrywającego wynosi 5. Trzy dodane kafle do siły królestwa po prawej stronie nie wystarczą, aby zrównoważyć tę sumę. Zatem Arleta, która zagrała kafelek, łączący królestwa, musi usunąć jeszcze 2 czerwone kafle ze zwycięskiego królestwa po prawej stronie. Powoduje to usunięcie czerwonej pagody i umieszczenie jej obok planszy.

Wszystkie przeznaczone i usunięte czerwone kafle zostają odrzucone do pudełka rewersem ku górze. Znacznik zjednoczenia zostaje usunięty, a wojna się kończy.

🎲 ZWYCIĘZCA I KONIEC GRY 🎲

Koniec gry następuje, gdy gracz, który próbuje wylosować kafel w dowolnym celu, nie może tego zrobić, ponieważ woreczek jest pusty.

W tym momencie wszyscy gracze usuwają swoje zaslonki. Każdy gracz sumuje liczbę punktów zwycięstwa, które posiada w czterech kolorach (żółtym, czerwonym, niebieskim i zielonym).

Następnie gracze przydzielają białe punkty zwycięstwa do podliczonych kolorów (każdy biały punkt jest traktowany jako dowolny kolor) w taki sposób, aby uzyskać jak najwyższy wynik z koloru punktów, którego gracz zdobyli najmniej. Wówczas kolor punktów zwycięstwa, którego gracz posiada najmniej, jest jego sumą punktów końcowych.

Gracz z najwyższym wynikiem jest zwycięzcą. W przypadku remisu, gracze określają, w którym z czterech kolorów mają drugie najniższe wyniki, a jeżeli to nie pomoże w wyłonieniu zwycięzcy, powtarzają ten proces aż do wyłonienia zwycięzcy.

W mało prawdopodobnym przypadku, gdy gracze remisują we wszystkich 4 kolorach, nikt nie wygrywa. Żadne państwo nie jest w stanie zjednoczyć imperium. Watażka Xiang Yu przejmuje kontrolę, a okres Osiemnastu Królestw (patrz *strona 11*) nadchodzi wcześniej.

HUANG

DODATKOWE MODUŁY

BANDYCI


W Okresie Walczących Królestw terytorium Chin było terroryzowane przez bandytów. Aby doprowadzić do zjednoczenia królestw i przywrócenia pokoju, konieczne było ich pokonanie.

Komponenty: 10 kafli w rozmiarze 3 heksagonalnych pól.



ZASADY

W grze znajduje się 10 kafli Bandytów ponumerowanych od 1 do 10. Do rozgrywki należy wylosować 5 z nich, a pozostałe odłożyć do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.

 — Pola do rozmieszczenia Bandytów



Aby wyznaczyć lokalizację każdego z nich, pomieszaj 10 zakrytych kafli Bandytów. Następnie ujawnij pierwszy kafel i wyznacz jego lokalizację (numeracja 1-10 wskazuje miejsce na planszy oznaczone tym samym numerem, który znajduje się na wylosowanym kafle), potem odrzuć kolejny kafel ze stosu do pudełka (nie będzie brał udziału w tej rozgrywce), po czym ujawnij kafel i umieść go odkrytego na wyznaczonym polu, a następny kafel ze stosu odrzuć do pudełka. Kontynuuj ten proces, aż na planszy znajdzie się 5 kafli Bandytów.

Kafel Bandytów nie może być połączony z przywódcą. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy dowolny kafel połączy kafel Bandytów z królestwem, w którym znajduje przywódca i przynajmniej taka sama liczba czerwonych kafli, co bandytów znajdujących się na połączonym kafle Bandytów.

Nie przyznaje się punktów zwycięstwa za umieszczenie w ten sposób kafla. Zamiast tego, na kafle łączącym umieszcza się znacznik zjednoczenia.

Jeżeli w królestwie znajduje się czerwony przywódca, gracz kontrolujący tego przywódcę zyskuje tyle czerwonych punktów zwycięstwa, ilu bandytów znajduje się na kafle Bandytów.

Następnie gracz, który umieścił kafel łączący, wybiera i usuwa tyle czerwonych kafli w królestwie, ilu znajduje się bandytów na kafle Bandytów. Kafel Bandytów zostaje usunięty z planszy i odrzucony do pudełka. Bandyci zostali pokonani! Znacznik zjednoczenia zostaje usunięty i położony obok planszy.

Uwaga: Bandyci nie są kompatybilni z modulem Osiemnaście Królestw.

OSIEMNAŚCIE KRÓLESTW

Akcja gry Huang rozgrywa się w Okresie Walczących Królestw (475-221 p.n.e.). Siedem państw, które walczyły w tej epoce, zostało ostatecznie zjednoczonych w 221 p.n.e. pod rządami cesarza Qin Shi Huang, przywódcy dynastii Qin.

Okres ten jednak nie trwał długo. Qin Shi Huang zmarł w 210 p.n.e., a po dwóch latach od jego śmierci ludność większości imperium zbuntowała się przeciwko jego synowi. W atmosferze rebelii, zemsty i wielkiego głodu, watażka Xiang Yu przejął władzę w 206 p.n.e. dzieląc imperium na 18 prowincji.

Jego rywal Liu Bang, długo prowadził przeciwko niemu rewoltę. Po śmierci Xiang Yu, Liu Bang ponownie zjednoczył imperium i został

pierwszym cesarzem dynastii Han (220-202 p.n.e.), a z dawnych stolic prowincji, zaczęły napływać daniny w postaci zboża.

Możesz odtworzyć ten burzliwy okres w historii Chin używając zasad Osiemnaście Królestw.

Uwaga: Wliczając ojczyznę Qin, istniało 19 prowincji, każda z własną stolicą.



Komponenty: 1 mapa (druga strona planszy), 19 spichlerzy.



ZASADY

Aby zagrać z modulem Osiemnaście Królestw należy użyć drugiej strony planszy. Wprowadza to nowe ułożenie stolic na mapie i inne

cechy topograficzne. Ponadto do rozgrywki dodane zostają spichlerze, stanowiące alternatywne źródło punktów zwycięstwa.

Umieść po żółtym kaflu i spichlerzu na każdym polu stolicy na planszy.

Ze względu na nowy układ rzek, nie można wznosić niebieskich pagód, pozostają więc w pudełku. Nie są używane w tej rozgrywce. Teraz to spichlerze pozwalają graczom zdobywać niebieskie punkty zwycięstwa.

Jeżeli skończysz swoją turę z niebieskim przywódcą w królestwie, które zawiera więcej niż 1 spichlerz, możesz usunąć z tego królestwa wszystkie spichlerze, pozostawiając na planszy tylko jeden. Usunięte w ten sposób spichlerze umieszczasz za swoją zasłonką.

Na koniec gry, każdy ze spichlerzy zamieniasz na 2 niebieskie punkty zwycięstwa.

EKSKLUZYWNE MODUŁY Z PLATFORMY GAMEFOUND

●●●●● PAŁAC CESARSKI ●●●●●

Po zjednoczeniu Chin, wspaniały pałac królewski prowincji Qin stał się rezydencją pierwszego cesarza Qin Shi Huanga.



Pałac może być dodany do gry według następujących zasad:

ZASADY

Pałac Cesarski może być wzniesiony dzięki czterem żółtym kaflom, gdy te stworzą odpowiadający jego podstawie kształt. Pałac obejmuje te same zasady, które dotyczą pozostałych pagód, włącznie z zasadą ODRZUCENIA 2 ZIELONYCH KAFLI, ABY USUNĄĆ PAGODĘ.

Za Pałac Cesarski nie zdobywasz punktów zwycięstwa. Zamiast tego, tak długo jak kontrolujesz żółtego przywódcę w królestwie z Pałacem, możesz trzymać za zasłonką 7 kafla (zamiast 6).

Uwaga: Pałac Cesarski jest kompatybilny z każdym dodatkowym modulem.

●●●●● DYNASTIA SMOKA ●●●●●

Dynastia Smoka to rozszerzenie dla piątego gracza. Piąty gracz korzysta z tych samych zasad, co pozostałe Dynastie.



Uwaga: Dynastia Smoka jest kompatybilna z każdym dodatkowym modulem.

Huang – Twórcy

Autor gry: Reina Knizia | **Oprawa graficzna:** Bartłomiej Jędrzejewski | **Dyrektor kreatywny:** Jaro Andruszkiewicz

Gamefound Manager: Adrian Turzański | **Redakcja:** James Buckley | **Tłumaczenie:** Kinga Jurczyszyn

Modele 3D: Maciej Krasuń, Mateusz Kamiński, Bartłomiej Płóciennik

Produkcja: Agata Jurczyszyn | **DTP:** Katarzyna Jasińska | **Korekta:** Adrian Turzański, Michał Teodorczyk