



ČASOVÁ ZAHRADA PUER

SÓLO MÓD



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 Puer.

HERNÍ KOMPONENTY

1 24 karet mistra Lu Jü

3 základní karty

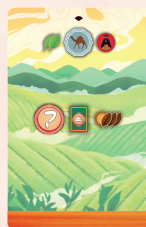
3 expertní karty

18 vylepšených karet

2 1 herní deska mistra Lu Jü



Základní
karty



Expertní
karty



Vylepšené
karty



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 pro běžnou hru ve 2 hráčích.

Mistři 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, žeton pro počítání vítězných bodů.

Dále dostane 2 čerstvé čajové lístky, které položte do jeho velkého koše.

Hrajete-li s rozšíření Puer, použijte pro mistra i přidavnou 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 a nebo necháte rozehrání partie na mistrovi Lu Jü.

PRŮBĚH TAHU MISTRA LU JÜ

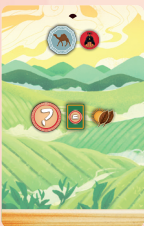
- 1. Otočení karty
- 2. Zahraní hlavních a vedlejších akcí od shora dolů
- 3. Kontrola splněných císařských výnosů

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.

Právě položená karta pod hráčskou deskou ukazuje, jaké hlavní či vedlejší akce mistr zahraje. Tyto akce za mistra proveďte v pořadí od shora 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.

KARTY MISTRA LU JÜ



Líc (přední strana):
Hlavní akce, vedlejší akce, efekt, pokud není možné odpovídající akci dokončit.



Rub (zadní strana):
Síla hlavní akce, symbol vedlejší akce, další ukazatele pro vyhodnocení akcí z vyložené 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 nejvýše umístěným bonusem a čajovou zahradu do ní umístí. Mistr si nebere ani bonus z regionu ani případné vítězné body zobrazené na pláň, 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 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 svého dobíracího balíčku.



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



STUDIUM ČAJE NA UNIVERZITĚ – Mistr posune svoji figurku pracovníka do další výše (čtvrtiny) čajové univerzity. Je jedno do jaké 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 nejvýše. 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 ní žádné bonusy. Získává však vítězné body na konci hry za úsek řeky, na kterém se nachází jeho loď.



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 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 položí nová karta císaře.

Pokud hrajete sólo variantu bez rozšíření Puer 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 SE ROZŠÍŘENÍM PUER



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 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 desičky sálu, je body na konci kola.



TRH S PUERY – Podle zahrané 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 Pueru z vyznačených míst na tržnici. Puery si bere v pořadí zobrazeném na své vrchní kartě dobíracího balíčku. Za získání Pueru Lu Jü neplatí a ani z nich nezískává žádné bonusy. Žetony Puerů k sobě přikládá automaticky v pořadí, v jakém je získal. Neplatí pro něj pravidlo, že nemůže k sobě přiložit Puery, které získal jednou akcí. Na konci hry za dokončené i nedokončené Puery získá mistr vítězné body (viz Bodování).



Otočená karta Vrchní karta dobíracího balíčku

Příklad tahu mistra Lu Jü: Otočili jste tuto kartu mistra Lu. Karta se vyhodnocuje postupně shora dolů. Nejprve získá 2 čerstvé čajové lístky a provede hlavní akci karavany. Kartou, kterou získá určuje náskok na vrchní kartě dobíracího balíčku. V tomto případě získá kartu nejvíce vpravo a umístí si ji vedle své herní desky. Následně zfermentuje 2 čajové lístky a vykoná vedlejší akci plavba na 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 použít. 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 zahrané karty, zamíchejte je a položte dospodu 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:

45			10
35			
26			
18			
11			
5			

Při hře s rozšířením:

8. Za každý dokončený Puer 10 bodů
9. Za každý nedokončený Puer 5 bodů
10. Za splnění císařské výnosy odpovídající počet bodů.

PODĚKOVÁNÍ

Autor: Tomáš Holek

Dtp a grafika: Sylvie Stoneová, Marek Jaroš

Ilustrace: Barbora Srp Žižková

Vývoj: Michal Šmíd

Vedoucí produkce: Jan Cízner

Editace pravidel: Barbora Šulcová

Korektury:

Translation: Šárka Tůmová

Proofreading: Corinna Spellerberg (Textguru)