



ČAJOVÁ ZAHRADA

PRAVIDLA

Ostré vrcholky jün-nanských hor se začaly zelenat dosud neznámou rostlinou. Prý má silné povzbuzující účinky a také uzdravující moc. Není divu, že se pěstování této rostliny rychle šíří do dalších provincií.

Císař povolal nejschopnější pěstitelé, aby touto blahodárnou rostlinou osadili celé údolí řeky Jang-c'-ťiang. Pro toho nejlepšího vypsál speciální odměnu – nejúrodnější plantáže v provincii Jün-nan.

Přidejte se k této výzvě a zkuste rozšířit tento mocný nápoj až za hranice velké Číny.

HERNÍ KOMPONENTY

Nechce se vám
studovat pravidla?
Podívejte se na
video návod.



HRÁČSKÉ KOMPONENTY:

- 1 4 desky hráče
- 2 28 pagod představujících čajové zahrady ve 4 barvách (7 pro každého hráče)
- 3 32 figurek pracovníků ve 4 barvách (8 pro každého hráče)
- 4 4 figurky lodi ve 4 barvách (1 pro každého hráče)
- 5 4 žetony pro počítání vítězných bodů ve 4 barvách (1 pro každého hráče)
- 6 44 startovních karet (sada 11 karet pro každého hráče je označena vějířem jeho barvy v pravém horním rohu)

- 11 18 žetonů bonusů regionů
- 12 80 žetonů čajových lístků (jedna strana žetonu zelené barvy, druhá hnědé barvy)
- 13 1 bílý žeton na počítání kol
- 14 24 destiček svitků (3 druhy)
- 15 30 žetonů císaře
- 16 16 karet císaře – označených symbolem císaře v pravém horním rohu
- 17 45 akčních karet – označených římskou číslicí v pravém horním rohu
- 18 30 karet karavan
- 19 5 přehledových karet

SPOLEČNÉ KOMPONENTY:

- 7 1 herní plán
- 8 30 černých žetonů šálků
- 9 40 destiček šálků
- 10 1 žeton začínajícího hráče



PRINCIP HRY

Hráči působí jako vlastníci prvních čajových zahrad v oblasti Jün-nan. Snaží se rozšířit čajové plantáže stavbou nových čajových zahrad do údolí podél řeky.

Hra se hraje na 5 kol. V každém kole mohou hráči vykonat až 4 hlavní akce. Ty spouští zahráním karet z ruky, které ukazují jejich sílu. Na kartách také mohou být čajové konvice a případné vedlejší akce, které mohou hráči dělat. Akcemi lze rozšiřovat své čajové plantáže, pořizovat nové karty, sklízet čaj, plout po řece a zabývat se studiem čaje.

CÍL HRY

Cílem hry je nasbírat co nejvíce vítězných bodů. Hráč, který získá nejvíc vítězných bodů, vyhrává.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou opatrně „vyplokejte“ kartonové komponenty z archů.

1. Doprostřed stolu rozložte herní plán, aby jej měli všichni hráči po ruce.



- ① Počítadlo vítězných bodů
- ② Čajová univerzita
- ③ Stupnice císaře
- ④ Místo pro nabídku akčních karet
- ⑤ Místo pro nabídku karet císaře
- ⑥ Místa pro destičky šálků
- ⑦ Počítadlo kol

Vedle herního plánu vytvořte zásobu destiček svitků a roztrďte je do tří hromádek podle druhu.



Dále vedle herního plánu umístěte žetony lístků, žetony císaře a žetony šálků, tak aby na ně všichni pohodlně dosáhli.



2. Žetony bonusu regionů otočte lícem dolů, zamíchejte je a náhodně je rozmístěte na všechna šestiúhelníková políčka na herním plánu, pak je otočte. Zbylé žetony vraťte do krabice.



3. Podle počtu hráčů připravte ke každé provincii hromádku destiček šálků. Počet destiček v jedné hromádce zobrazuje tabulka u startovní žluté provincie. Destičky šálků zamíchejte a náhodně umístěte do jednotlivých hromádek na plán lícem vzhůru. Zbylé destičky vraťte do krabice.



4. Vytvořte balíček akčních karet. Nejprve vytvořte 5 hromádek (z každé úrovně jednu hromádku – úroveň je znázorněna v pravém horním rohu).



Podle počtu hráčů vezměte z každé úrovně odpovídající počet karet (zbylé karty vraťte do krabice):

- 2 hráči : 4 karty**
- 3 hráči : 5 karet**
- 4 hráči : 6 karet**

Karty otočte lícem dolů a každou úroveň zvlášť zamíchejte. Následně vytvořte balíček tak, že na hromádku úrovně 5 položte úroveň 4. Na tu položte úroveň 3 atd...

Následně z připraveného balíčku vyložte 6 karet lícem vzhůru do nabídky (z levé strany). Zbylý balíček akčních karet položte vedle nabídky akčních karet.



5. Vytvořte balíček karavan. Zamíchejte karty karavan s modrým ornamentem a vytvořte z nich balíček a položte ho lícem dolů. Poté zamíchejte balíček základních karavan s oranžovým ornamentem a náhodně z něj vyberte karty podle počtu hráčů (viz tabulka na další straně) a umístěte je na vrch balíčku modrých karavan. Zbylé karty základních karavan vraťte do krabice.



2 hráči : 7 základních karavan
 3 hráči : 10 základních karavan
 4 hráči : 13 základních karavan

Poté vyložíte 3 karty karavan z připraveného balíčku do nabídky vedle herního plánu.

6. Zamíchejte karty císaře a vyložte 3 karty lícem nahoru pod stupnici císaře.



7. Každý hráč si vybere desku hráče a komponenty ve zvolené barvě:

7 pagod představujících čajové zahrady, 8 figurek pracovníků, 1 figurku lodi, 1 žeton pro počítání vítězných bodů, 11 startovních karet



- Čajové zahrady si hráči umístí na vyznačená místa na svých deskách hráče. Zbývající zahradu umístí do startovní oblasti na herním plánu (žlutá provincie).



- Každý hráč si vezme 2 žetony čajových lístků a položí je na svou desku hráče zelenou stranou vzhůru do koše s číslem 2. Číslo koše udává kvalitu čajových lístků, které se v něm nacházejí. Čím vyšší, tím lepší.
- Každý hráč zamíchá svých 11 startovních karet, vytvoří z nich balíček lícem dolů a táhne si 4 karty do ruky.

8. Každý hráč umístí:

- žeton pro počítání vítězných bodů své barvy na startovní políčko na počítadle vítězných bodů
- 1 figurku svého pracovníka na startovní pole čajové univerzity
- 1 figurku svého pracovníka na nejspodnější pole na stupnici císaře
- 1 figurku lodi na startovní úsek řeky.



9. Na počítadlo kol umístíte žeton pro počítání kol. Hráč, který si naposledy dopřál čínský čaj, obdrží žeton začínajícího hráče. Pokud to hráči nevědí, vyberou začínajícího hráče náhodně.



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na 5 kol a probíhá v tazích. V každém kole může každý hráč provést až 4 tahy. Tahy se provádí postupně zahráním karet, kdy první 3 tahy se hrají zdarma a za čtvrtý tah již musí hráči zaplatit čajové lístky. Tah hráče se skládá z jedné hlavní akce, k tomu je možné zahrát jednu vedlejší akci a libovolné množství volných akcí. Herní kolo se skládá z následujících fází:

1) AKČNÍ FÁZE 2) ÚDRŽBA

1) AKČNÍ FÁZE

V Akční fázi, počínaje začínajícím hráčem, hráči vykonávají své tahy jeden po druhém po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, může v libovolném pořadí provést jednu hlavní akci a jednu vedlejší akci, která odpovídá symbolu vrchní zahrané karty. Dále může hráč zahrát neomezený počet volných akcí. Hlavní, vedlejší a volné akce je možné hrát v libovolném pořadí. Hráči se střídají po jednom tahu, když nemohou nebo nechtějí pokračovat, pasují. Akční fáze končí ve chvíli, kdy všichni hráči pasují.

HLAVNÍ AKCE

Hráč si ve svém tahu vybere vždy jednu z pěti hlavních akcí (popsaných níže) a vyloží libovolné množství karet (avšak minimálně jednu), kterými určí sílu akce. Zahrané karty se na sebe položí tak, aby na každé kartě byla vždy vidět její síla. Karty se umístí na odpovídající místo na spodním okraji hráčské desky (vždy na volné místo nejvíce vlevo). Má-li vrchní zahraná karta uprostřed symbol vedlejší nebo jiné akce, může ji hráč během daného tahu využít. V dalším tahu hráč opět umísťuje kartu či karty na volné místo nejvíce vlevo. Chce-li hráč hrát čtvrtý tah, musí zaplatit tři čajové lístky, jeden z toho musí být hnědý.



O ČAJI

Čajové lístky jsou v této hře základní komoditou. Existuje 6 stupňů kvality čaje, což je představováno 6 sběrnými koši na deskách hráče. Každý region produkuje jinou kvalitu čaje. Kvalita čajových lístků je důležitá při koupi akčních karet nebo pro postup na stupnici císaře.

Zelené (čerstvé) čajové lístky mohou být zhodnoceny tzv. fermentací. Fermentované (hnědé) čajové lístky při fázi zrání zvyšují svoji kvalitu, čerstvé lístky svoji kvalitu ztrácí (viz Údržba – fáze Zrání).

Při placení, pokud je zobrazen zelený lístek, může ho hráč zaplatit buď zeleným, nebo hnědým lístkem. V případě, že je zobrazen hnědý lístek, musí být zaplacen pouze hnědým lístkem.

Síla zahraničních karet je důležitá pro provedení hlavní akce, kterou si hráč zvolí; čím vyšší je, tím lepší efekt může hráč získat.



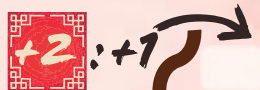
Hráč může jednorázově sílu zvýšit o 1 tím, že odhodí tento svitek.

DRUHY HLAVNÍCH AKCÍ



A) STAVBA ČAJOVÉ ZAHRADY

Pod každou čajovou zahradou na hráčské desce je číslo, které určuje minimální sílu vyložených karet potřebnou pro postavení této zahrady. Novou čajovou zahradu hráč umístí na libovolné volné pole v regionu, který **sousedí** s regionem, kde už čajovou zahradu vlastní. Region je nejmenší územní celek na herním plánu. Řeka je považována za hranici. Hráč může čajovou zahradu postavit i do regionu, který nesousedí s regionem, kde má svou čajovou zahradu, a to připlacením 2 bodů síly k běžné síle potřebné na stavbu. To mu umožní překročit o 1 hranici navíc.



Není možné stavět čajovou zahradu do regionu, kde už hráč jednu čajovou zahradu má.

Stavbou čajové zahrady hráč získá jednorázový bonus určený žetonem bonusu regionu. Tento bonus získají všichni hráči, kteří v daném regionu postaví zahradu. Pokud hráč postaví čajovou zahradu na speciálním bodovaném poli, vítězné body si na počítadle bodů přidá ihned.

V rámci jedné hlavní akce je možné postavit pouze 1 čajovou zahradu.

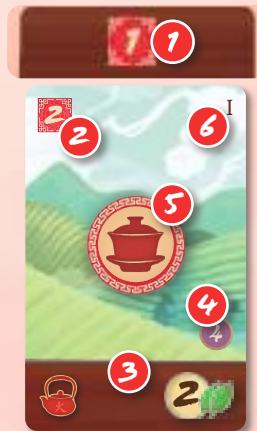
Příklad: Karel zahrál karty s celkovou silou 5 a rozhodl se jako hlavní akci hrát Stavbu čajové zahrady. Zatím měl postavenou jen počáteční zahradu ve žluté provincii. Jelikož zahrál karty o síle 5, může se rozhodnout, jestli postaví zahradu s vyobrazenou silou 5 do regionu, který sousedí se žlutou provincií, nebo zahradu s vyobrazenou silou 3 a připlatit 2 síly na překročení jedné hranice navíc. Rozhodne se pro druhou variantu, zahradu postaví v modrém regionu s kvalitou čaje 4 a získá bonus daného regionu.



B) NÁKUP AKČNÍ KARTY

Nad akčními kartami v nabídce je číslo, které určuje minimální sílu vyložených karet potřebnou pro nákup dané akční karty. Čím je karta v nabídce více vlevo, tím je síla nižší.

Dále pak musí hráč zaplatit cenu uvedenou na právě kupované kartě. Tato cena je zobrazena v hnědém rámečku v dolní části karty a je udávána počtem čajových lístků minimální kvality, které musí hráč zaplatit do společné zásoby, a potřebnými konvicemi, které musí mít hráč na vyložených kartách ve své herní oblasti. Počítá se jakákoliv vrchní karta se symbolem konvice, která byla vyložena **v tomto kole** (symboły konvic, které hráči zahráli, ale nejsou na vrchních kartách, se nepočítají).



- 1 Síla potřebná k nákupu karty
- 2 Síla karty
- 3 Pořizovací cena karty
- 4 Vítězné body (které obdrží hráč na konci hry)
- 5 Efekt vedlejší akce
- 6 Úroveň karty

Hráč může jednorázově získat 1 symbol konvice za odhození tohoto svitku. Tento svitek nahrazuje libovolnou barvu konvice.



Další možností, jak získat konvici, je zaplacení 3 jakýchkoliv lístků, případně zaplacením 2 fermentovaných lístků jakékoliv kvality.

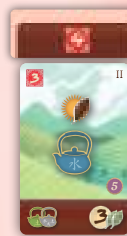


Zakoupenou kartu si hráč bere do ruky a může ji v dalším tahu rovnou použít.

Poté, co si hráč koupí kartu, posunou se všechny karty v nabídce napravo od vzniklého prázdného místa doleva. Na konec řady se vyloží nová karta z dobíracího balíčku akčních karet.

V rámci jedné hlavní akce je možné koupit pouze 1 akční kartu.

Příklad: Jako hlavní akci Karel zvolil Nákup karty. Jeho vyložené karty mají celkovou sílu 4 a vrchní karta zahraniční v jeho herní oblasti zobrazuje symbol konvice zelené barvy. Na nákup vybrané karty mu ještě jeden symbol konvice schází, rozhodne se tedy odhodit 1 svitek s konvicí, což nahradí 1 chybějící symbol, aby kartu mohl koupit. Dále zaplatí 2 lístky kvality 3. Zakoupenou kartu si Karel vezme do ruky.



C) KARAVANY

Hráči mohou prodat svůj čaj projíždějícím karavanům. Každá karta karavany má dvě části – obchodní část a silovou část. Aby mohl hráč kartu karavany získat, musí splnit jednu podmínku z obchodní části a jednu podmínku ze silové části.



- 1 Obchodní část
- 2 Silová část
- 3 Karty základních karavan
- 4 Karty pokročilých karavan



- V obchodní části karty jsou 2 možnosti prodeje čajových lístků, ze kterých si hráč vybere jednu. Tyto lístky musí hráč zaplatit do společné zásoby. Je-li zobrazen zelený symbol čajového lístku, může to být jakýkoliv lístek. Je-li zobrazen hnědý, musí hráč zaplatit fermentovaný lístek. Hráč za splnění podmínky dostane bonusy nebo vítězné body zobrazené vedle symbolů čajových lístků.
- V silové části karty jsou uvedeny 2 hodnoty síly akce. Jedné z nich musí hráč dosáhnout silou vyložených karet, aby mohl získat kartu karavany a příslušný bonus.
- Vítězné body získané za karavany si hráč připisuje okamžitě. Karty karavan si hráči nechávají před sebou položené na stole, mohou být důležité při závěrečném bodování.
- Jakmile někdo koupí kartu karavany, je okamžitě vyložena nová karta, aby vždy bylo na výběr ze 3 karet.
- V rámci jedné hlavní akce je možné získat pouze 1 kartu karavany.

Příklad: Karel zahrál karty o síle 6 a zvolil si jako hlavní akci Karavany. Do společné zásoby zaplatil 3 čerstvé čajové lístky a 1 fermentovaný. Jelikož splnil podmínky karty karavany, získal následující bonusy: 1 žeton šálku, který umístí na spoj dvou svých destiček šálků, + 2 vítězné body za obchodní část karty. Za silovou část karty obdržel 6 vítězných bodů a 1 žeton císaře.



D) FERMENTACE

Při fermentaci dochází k přeměně čerstvých zelených lístků na fermentované hnědé lístky.



Zelený = čerstvý, jeho kvalita při zrání klesá.



Hnědý = fermentovaný, jeho kvalita při zrání stoupá.

Podle zahrané síly může hráč fermentovat odpovídající počet lístků (síla = počet lístků). Fermentace probíhá tak, že hráč otočí čajové lístky ze zelené (čerstvé) strany na hnědou (fermentovanou). Pozor, lístky musí vždy zůstat ve stejném koši jako před fermentací!

Příklad: Karel zahrál karty o síle 4 a rozhodl se jako hlavní akci zvolit Fermentaci. Na své desce hráče má celkem 7 lístků – 3 čerstvé lístky kvality 3, 2 čerstvé lístky kvality 4, 2 fermentované lístky kvality 5. Karel může fermentovat celkem 4 lístky, rozhodne se pro 2 lístky kvality 4 a 2 lístky kvality 3. Tyto lístky otočí na druhou hnědou stranu a ponechá je ve stejném koši.



E) EXTRA SBĚR LÍSTKŮ

Hráč může sklídit čajové lístky i mimo hlavní sklizeň, zahraje-li akci Extra sběr lístků. Za každý bod síly zahráný v aktuálním tahu může hráč sklídit jednu ze svých čajových zahrad. Z každé sklizené zahrady získá jeden čerstvý lístek kvality odpovídající hodnotě regionu, kde se daná zahrada nachází. Pokud tedy zahraje sílu 3, získá celkem 3 lístky, které svou kvalitou odpovídají hodnotě regionů jeho 3 vybraných zahrad. V daném tahu mohou hráči sklídit pouze 1 lístek z vybrané čajové zahrady.

Příklad: Karel zahrál karty se silou 4 a rozhodl se pro hlavní akci Extra sběr lístků. Na herním plánu má již umístěných 6 zahrad s hodnotami regionů: 2, 3, 4, 5, 6 a 6. Rozhodl se sklídit lístky z posledních 4 zahrad. Získá tedy 1 čerstvý lístek kvality 4, 1 čerstvý lístek kvality 5 a 2 čerstvé lístky kvality 6.

VEDLEJŠÍ AKCE

Vedlejší akce jsou označeny ozdobným kruhovým rámečkem. Vedlejší akci hráč získá tak, že při zahrání karet bude vrchní vyložená karta obsahovat symbol jedné ze tří vedlejších akcí, tu pak může hráč v daném tahu kdykoliv provést. Vedlejší akci je možné opakovat (viz část „Volné akce“).



A) PLAVBA PO ŘECE

Zahráním této vedlejší akce posune hráč svoji figurku lodi o jeden úsek řeky vpřed a ihned získá zobrazené bonusy. Kdo první doplve na poslední úsek řeky, umístí svoji figurku na volné pole s nejvyšší bodovou hodnotou. Pozor, tyto vítězné body se přičítají až na konci hry.



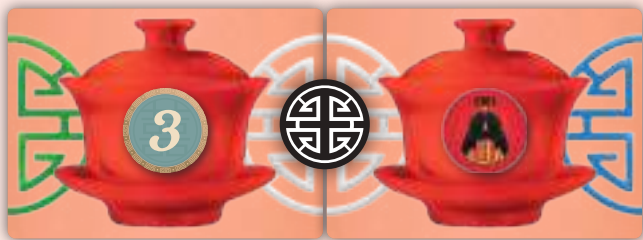
Příklad: Karel jako vedlejší akci zahrál Plavbu po řece. Posunul svou figurku na řece o 1 úsek vpřed a získal zobrazený bonus – 1 žeton císaře. V tomto úseku se nachází 2 vítězné body. Tyto body si v tuto chvíli nepřičítá, ale přičítly by se mu až na konci hry, pokud by se stále nacházel v tomto úseku řeky.



B) VÝROBA ŠÁLKU

Hráč si vezme jednu vrchní destičku šálku z jedné z hromádek na herním plánu (šálky jsou umístěny na poli stejné barvy, jako má provincie). Může vybírat pouze z provincií, ve kterých má postavenou alespoň jednu svou čajovou zahradu. Hráč si destičky skládá vedle sebe do řady a snaží se napojit stejnou barvu kulatého symbolu. Destičky není možné pokládat vzhůru nohama. Za každý **stejnobarevný spoj** má hráč na konci hry vítězné body (viz sekce bodování). Hráč může spojit i symboly odlišné barvy (z takového spoje nezíská vítězné body, jen žeton šálku). Poté, co hráč spojí dva šálky, tak na tento spoj ihned umístí žeton šálku.

Tento žeton slouží jako jednorázová volná akce. Kdykoliv ve svém tahu ho hráč může odstranit a získat bonus z jednoho sousedícího šálku. Na každém spoji může být libovolný počet žetonů šálků, které může hráč využít.



Příklad: Hráč může kdykoliv ve svém tahu odstranit žeton šálku, aby získal žeton císaře, nebo 3 vítězné body.

Počet řad šálků není omezen. Hráč může kdykoliv založit novou řadu. Jakmile je destička umístěna, není možné ji přesunout.



C) STUDIUM ČAJE NA UNIVERZITĚ

Čajová univerzita je rozdělena na čtyři výseče, každá výseč je rozdělena na dvě části s bonusy. Kdykoliv hráč zahraje tuto vedlejší akci, posune se figurkou pracovníka do další výseče ve směru hodinových ručiček. Vybere si jednu část dané výseče, tam položí svého pracovníka a obdrží uvedené bonusy (bonusy obdrží pouze z vybrané části). Vždy když pracovník překročí startovní pole, vezme hráč ze své zásoby figurku dalšího pracovníka a umístí ji doprostřed kruhu. Každá figurka pracovníka uprostřed má na konci hry hodnotu 10 vítězných bodů. Za figurku, která zůstane na vnějším okraji kruhu, získává hráč vítězné body odpovídající hodnotě uvedené na výseči kruhu.



Příklad: Karel zahrál karty o síle 4 se symbolem vedlejší akce Studium čaje na vrchní kartě. Rozhodl se hrát jako první tuto vedlejší akci. Jeho pracovník se nacházel ve čtvrté výseči, posunul ho po směru hodinových ručiček, tedy do první výseče, kde se rozhodl mezi dvěma částmi s bonusy. Mohl získat buď 3 čerstvé lístky kvality 2, nebo fermentovat 2 lístky ze své zásoby. Rozhodl se pro fermentaci. Jelikož v tomto kole přešel startovní políčko, umístil figurku pracovníka ze své zásoby do středu kruhu. Na konci hry za něj získá 10 vítězných bodů.

VOLNÉ AKCE

Volné akce se dají hrát kdykoliv během hráčova tahu, i před zahráním karet, ale karty musí být v tahu vždy zahrány.

A) POSTUP NA STUPNICI CÍSAŘE

Pokud má hráč dostatek žetonů císaře, může kdykoliv během svého tahu zahrát volnou akci Postup na stupnici císaře. Musí zaplatit počet žetonů císaře a lístek dané minimální kvality, které jsou uvedeny na řádku, kam se chce hráč posunout (jedná se vždy o řádek přímo nad jeho figurkou). Poté získá odměnu z řádku, kam se posunul. Po řádcích se posouvá postupně, nelze žádný vynechat. Součástí odměny mohou být karty císaře, které jsou na výběr vždy 3. Kartu císaře si hráč bere do ruky a hraje s ní stejně jako se startovními a akčními kartami. Tyto karty na sobě mají speciální bodovací podmínky, které se počítají na konci hry (strana 11). Na volné pole v nabídce se doplní nová karta.



Příklad: Karel zaplatil 2 žetony císaře a jeden čajový lístek kvality 1 a posunul se o řádek výše na stupnici císaře. Tím získal 1 kartu císaře, kterou si vzal do ruky, a také získal možnost zahodit 1 svou kartu. Vybral si kartu ze svého dobíracího balíčku, odstranil ji ze hry a poté zamíchal svůj dobírací balíček.

B) VYUŽITÍ BONUSU Z DESTIČEK ŠÁLKŮ

Hráč může kdykoli během svého tahu odstranit žeton šálku a získat tak bonus z jednoho sousedního šálku (více viz vedlejší akce „Výroba šálků“ na straně 6).

C) ZOPAKOVÁNÍ VEDLEJŠÍ AKCE

Vedlejší akci lze **jednou za tah** zopakovat. To je možné vykonat dvěma způsoby:



Odhozením tohoto svitku může hráč zahrát ještě jednou právě zahranou vedlejší akci.

Pokud hráč získá destičku svitku z právě zahrané akce, může jej rovnou využít na zopakování aktuálně zahrané vedlejší akce.



Hráč může zopakovat vedlejší akci, odhodí-li 3 fermentované lístky.



D) VYUŽITÍ SVITKU

Ve hře jsou 3 druhy svitků, všechny svitky jsou jednorázové a po použití jejich efektu se ihned odhazují. Hráči mohou mít libovolné množství svitků.



BONUSOVÉ EFEKTY

Některá herní pole a šálky obsahují speciální efekty, které se provádějí ve chvíli, kdy je získáte. Pokud jsou efekty zobrazeny na kartách, platí, pokud jsou na vrchní zahrané kartě daného tahu.

Jejich popis najdete níže.

BONUSOVÁ FERMENTACE



Hráč může fermentovat určitý počet lístků zobrazených vedle symbolu slunce.

DOBRAT SI A ODLOŽIT



Hráč si může dobrat jednu kartu či dvě karty (podle zobrazené ikony) ze svého dobíracího balíčku a poté stejné množství karet z ruky odložit na svůj odhazovací balíček. Pokud hráč nemá žádné karty k dobrání, hned si zamíchá svůj odhazovací balíček a vytvoří si nový dobírací balíček.

DOBRAT SI KARTU



Hráč si může dobrat kartu ze svého dobíracího balíčku.

ZAHODIT KARTU



Hráč může vybrat kartu z ruky, dobíracího či odhazovacího balíčku a odstranit ji ze hry. Odstraňuje-li hráč kartu z dobíracího balíčku, musí jej poté zamíchat.

DŮLEŽITÁ PRAVIDLA:

Akční karty, které hráč nakoupí, a všechny karty císaře, které v průběhu získá, jdou ihned do jeho ruky. Může je tedy v aktuálním tahu (karty císaře) nebo dalším tahu (akční karty) zahrát. Hráči si mohou nechat v ruce libovolný počet karet do příštího kola. Na konci kola si dobírají přesně 4 karty, takže mohou začínat kolo s více kartami.

PŘÍKLAD TAHU:

Karel zahrál dvě karty, jejichž celková síla je 4. Na vrchní kartě je zobrazen symbol vedlejší akce Plavba po řece. Karel se nejprve rozhodl vykonat vedlejší akci, posunul svou loďku o 1 úsek řeky vpřed, což mu přineslo žeton císaře a svitek pro zopakování vedlejší akce, který se rozhodl okamžitě využít. Jeho odhození mu umožnilo právě zahrnou vedlejší akci Plavba po řece vykonat znovu. Posunul se znovu se svou lodí o další úsek vpřed a získal bonus žetonu šálku. Ten může umístit na jakýkoliv spoj svých dvou destiček šálků.



Jako hlavní akci Karel zvolil Nákup karty. Jeho zahrané karty mají sílu 4 a jedna vrchní karta zobrazuje symbol konvice modré barvy. Na nákup vybrané karty mu ještě jeden symbol konvice schází, rozhodne se tedy zaplatit 2 fermentované lístky, což nahradí 1 chybějící symbol, aby kartu mohl koupit. Dále zaplatí za kartu 3 čerstvé lístky kvality 5. Zakoupenou kartu si Karel vezme do ruky.



2) ÚDRŽBA

Během fáze údržby se hra připravuje na další kolo.

- A) Posuňte žeton na počítadle kol o 1 pole vpřed.
- B) Předejte žeton začínajícího hráče dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.
- C) Odstraňte kartu nejvíce nalevo z nabídky akčních karet. Zbylé karty posuňte o 1 místo doleva a na prázdné místo vpravo na konci řady vyložte novou kartu z dobíracího balíčku.



- D) Všichni hráči přesunou své zahrané karty z herní oblasti pod svou deskou hráče na svůj odhazovací balíček napravo vedle své hráčské desky.
- E) **Zrání čaje:** Nyní všichni hráči najednou provedou fázi zrání čaje. Všechny zelené (čerstvé) lístky přesunou do koše s kvalitou o 1 stupeň nižší (máte-li čaj kvality 1, už se nikam neposouvá, zůstává v koši kvality 1). Všechny hnědé (fermentované) lístky hráči přesunou do koše s kvalitou o 1 stupeň vyšší (dosáhne-li čaj kvality 6, už se výš neposouvá).

Příklad: Karel má na své desce hráče 6 lístků. 1 čerstvý lístek kvality 1, ten zůstane v daném koši a nikam se neposouvá. 2 čerstvé lístky kvality 3 přesune do koše kvality 2. 2 fermentované lístky kvality 4 přesune do koše kvality 5 a 1 fermentovaný lístek kvality 6 zůstane v daném koši.



F) Sklizeň: Ve fázi sklizně hráči sklídí 2 čerstvé čajové lístky z každé své čajové zahrady na herním plánu. Kvalita čaje odpovídá hodnotě daného regionu. Sklizené lístky hráč pokládá do koše dané kvality na své herní desce zelenou stranou nahoru.

Příklad: Karel má na herním plánu umístěných 6 zahrad s hodnotami regionů: 2, 3, 4, 5, 6 a 6. Z každé zahrady získá dva čerstvé lístky dané kvality. Celkem tedy 12 čerstvých lístků, které umístí do příslušných košů na své herní desce.

G) Dobrání karet do ruky: Hráči si táhnou 4 karty ze svého dobíracího balíčku. Nenachází-li se v hráčově dobíracím balíčku dostatečný počet karet, hráč okamžitě svůj odhazovací balíček zamíchá, vytvoří z něj svůj nový dobírací balíček a táhne si potřebný počet karet.

H) Nové kolo je připraveno a začne jej hráč s žetonem začínajícího hráče.

KONEC HRY

Hra končí po 5 kolech. V 5. kole fáze údržby již neprobíhá.

BODOVÁNÍ

Hráči nyní sečtou své body. K bodům dosaženým během hry (zaznamenaným na počítadle bodů) si nyní přičtou následující body.

1) BODY ZA AKČNÍ KARTY

Hráči si přičtou bodovou hodnotu všech svých nakoupených akčních karet (hodnota je uvedena v pravém spodním rohu).



2) BODY ZA KARTY CÍSAŘE

Hráči si přičtou body za splněné bodovací podmínky karet císaře. Popis těchto podmínek najdete na konci pravidel.

3) BODY ZA PLAVBU PO ŘECE

Hráči si přičtou body za úsek řeky, na kterém se nachází jejich loď.

4) BODY ZA STUDIUM ČAJE

Hráči si přičtou za každého pracovníka uprostřed čajové univerzity 10 vítězných bodů. Za pracovníka na vnějším kruhu si hráči přičtou body podle jeho pozice.

5) BODY ZA STUPNICI CÍSAŘE

Hráči, kteří se dostali na nejvyšší pole na stupnici císaře, si přičtou 10 vítězných bodů.

6) BODY ZA VÝROBU ŠÁLKŮ

Hráči si sečtou všechny **stejnobarevné** spoje (tyto spoje nemusí mít všechny stejnou barvu, ale barva musí být stejná na jednotlivých spojích) napříč všemi řadami ve své sbírce šálků. Získají body podle této tabulky:

	1	2	3	4	5	6	7
	1	2	4	7	11	16	22

7) BODY ZA NEVYUŽITÉ SVITKY A ŽETONY

Hráči si přičtou 1 vítězný bod za každý nevyužitý svitek a žeton císaře.

Vyhrává ten hráč, který má po sečtení všech bodovacích podmínek nejvíce vítězných bodů. V případě remízy je to ten, kdo má nejvíce čajových lístků na své hráčské desce. Je-li to stále nerozhodně, rozhoduje množství fermentovaných lístků. Pokud je to stále nerozhodně, končí hra remízou.



DŮLEŽITÉ POJMY

REGIONY:

jsou území ohraničená hranicí nebo řekou. Jedná se o nejmenší územní jednotku na mapě.

PROVINCIE:

jsou regiony stejné barvy, každá provincie má několik regionů (s výjimkou žluté startovní provincie, která má pouze jeden region Sečuán).

ŘEKA:

skládá se z úseků, které obsahují různé bonusy, vítězné body za řeku se přičítají až na konci hry. Řeka je považována za hranici regionu.



SÍLA:

je udávána na každé kartě v levém horním rohu, slouží k vykonávání hlavních akcí.



KONVICE:

slouží k nákupu karet, počítají se všechny symboly konvic na vašich vrchních kartách zahrnutých v daném kole. Ve hře se nachází konvice tří barev: zelená, červená, modrá.



Konvice jakékoliv barvy.

ČAJOVÝ LÍSTEK:

Každý lístek má dvě strany – zelenou a hnědou. **Zelený** = čerstvý, jeho kvalita ve fázi zrání klesá.

Hnědý = fermentovaný, jeho kvalita při zrání stoupá.

PLACENÍ ČAJOVÝMI LÍSTKY:

a) Zelený lístek – můžete ho zaplatit zeleným (čerstvým), ale i hnědým (fermentovaným) lístkem.

b) Hnědý lístek – musíte ho zaplatit pouze hnědým lístkem.



Tento symbol ukazuje kvalitu čaje a množství lístků, které získáte nebo zaplatíte. V tomto případě 3 lístky kvality 2. Při platbě můžete nahradit čerstvé lístky fermentovanými lístky (nikoli naopak). Při získávání lístků se vždy jedná o čerstvé (zelené) lístky.

SVITKY:

Ve hře jsou 3 druhy svitků. Všechny svitky jsou jednorázové a po použití jejich efektu se ihned odhazují. Hráči mohou mít libovolné množství svitků všech tří druhů.



a) Síla +1 – Zvyšuje o 1 jednorázovou sílu zahrnutých karet v aktuálním tahu. V jednom tahu lze použít více svitků tohoto typu.



b) Konvice neutrální barvy – Tímto svitkem lze nahradit jakoukoliv barvu konvice potřebné při nákupu karty. V jednom tahu lze použít více svitků tohoto typu.



c) Zopakování vedlejší akce – odhozením tohoto svitku může hráč zahrát ještě jednou právě zahrnutou vedlejší akci. Zopakování vedlejší akce je možné provést pouze jednou za tahu. Pokud hráč získá žeton svitku z právě zahrnuté vedlejší akce, může jej rovnou využít na zopakování této vedlejší akce.



ŽETON CÍSAŘE:

slouží k postupu na stupnici císaře.

SYMBOLY EFEKTŮ A IKONY



Umožňuje fermentovat vyobrazené množství čerstvých čajových lístků. Pokud nemáte potřebné čerstvé lístky, efekt ignorujte.



Můžete si dobrat kartu ze svého dobíracího balíčku.



Můžete odstranit ze hry kartu ze svého dobíracího, nebo odhazovacího balíčku či z ruky. Odstraňujete-li kartu ze svého dobíracího balíčku, po vyhledání karty ho zamíchejte.



Můžete si dobrat 1 kartu z dobíracího balíčku a 1 kartu musíte odložit na odhazovací balíček.



Můžete si dobrat 2 karty z dobíracího balíčku a 2 karty musíte odložit na odhazovací balíček.



Když je tato karta zahrnuta jako vrchní karta ve vašem tahu, můžete prodat zelené čajové lístky za 1 vítězný bod a fermentované za 2



vítězné body. Maximum je 6 čajových lístků za tahu.



Pokud je karta s tímto symbolem zahrnuta jako vrchní karta ve vašem tahu, můžete si vybrat pouze jednu z uvedených vedlejších akcí.



Představuje čajovou zahradu.



Počet vítězných bodů, které si přidáte rovnou.



Počet vítězných bodů, které získáte na konci hry.



Získ žetonu šálku, který umístíte na spojený symbol dvou destiček šálků. Na jednom symbolu může být více žetonů. Pokud nemáte, dvě spojené destičky šálků, bonus ignorujete.



Hodnota regionu – představuje kvalitu sklizeného čaje z daného regionu.

BODOVACÍ EFEKTY KARET CÍSAŘE

Za karty ve vašem balíčku se považují všechny karty, které máte ve svém dobíracím a odhazovacím balíčku, ve vaší ruce i pod vaší deskou hráče.



Pokud máte na konci hry fermentované lístky, každý se počítá za 3 vítězné body (max. 6 lístků).



Pokud máte na konci hry čerstvé lístky, každý se počítá za 2 vítězné body. Počítají se pouze čerstvé lístky. (max. 9 lístků).



Tato karta má na konci hry hodnotu 12 vítězných bodů.



Pokud máte na konci hry svitek s konvičkou, jeho hodnota je 4 vítězné body za každý (max. 4 svitky).



Každá vaše postavená čajová zahrada na herním plánu má na konci hry hodnotu 3 vítězné body (max. 6 čajových zahrad).



Každá karta karavany, kterou jste v průběhu hry získali, má na konci hry hodnotu 3 vítězné body (max. 6 karet karavan).



Tato karta má hodnotu 18 vítězných bodů minus 1 bod za každou startovní kartu ve vašem balíčku.



Každá karta se symbolem plavby ve vašem balíčku má na konci hry hodnotu 3 vítězné body (maximum 6 karet).



Každá karta se symbolem čajové univerzity ve vašem balíčku má na konci hry hodnotu 3 vítězné body (maximum 6 karet).



Každá karta se symbolem šálku čaje ve vašem balíčku má na konci hry hodnotu 3 vítězné body (maximum 6 karet).



Každá karta se symbolem čajové konvice ve vašem balíčku má hodnotu 2 vítězné body (maximálně 9 karet).

KONEC

Autor: Tomáš Holek

DTP a grafika: Marek Jaroš, Tereza Moravcová, Jiří Trojánek, Karolína Zacklová

Ilustrace: Barbora Srp Žižková

Vývoj: Michal Šmíd

Vedoucí produkce: Barbora Šulcová

Editace pravidel: Josef Ševců, Mirka Jandová, Barbora Šulcová, Corinna Spellerberg

Korektury: Lukáš Sábo

Poděkování: Vydavatel děkuje všem, kteří na tomto projektu spolupracovali. Autor speciálně děkuje Josefu Ševců za pomoc při testování a úpravě pravidel.

