

China – Pojedynek

Przygotowanie do gry

Przed grą proszę - za pomocą nożyka modelarskiego i linijki (lub linijki stalowej) - rozciąć karty niniejszego dodatku dla 2 graczy wzdłuż jasnoszarych linii.

Przygotowania do gry przebiegają jak przy rozgrywce 3-osobowej, z następującymi zmianami:

- Pionki trzeciego koloru reprezentują cesarza. Należy je położyć obok planszy – żetony punktacji i fortyfikacje nie będą potrzebne. Także dla cesarza tworzy się na początku gry „rękę" z 3 kartami, które kładzie się odkryte obok planszy.
- 5 kart wpływu z rozszerzenia należy położyć w zasięgu obu graczy.
- Każdy z graczy otrzymuje zestaw 3 różnych kart specjalnych z rozszerzenia, które układa przed sobą.

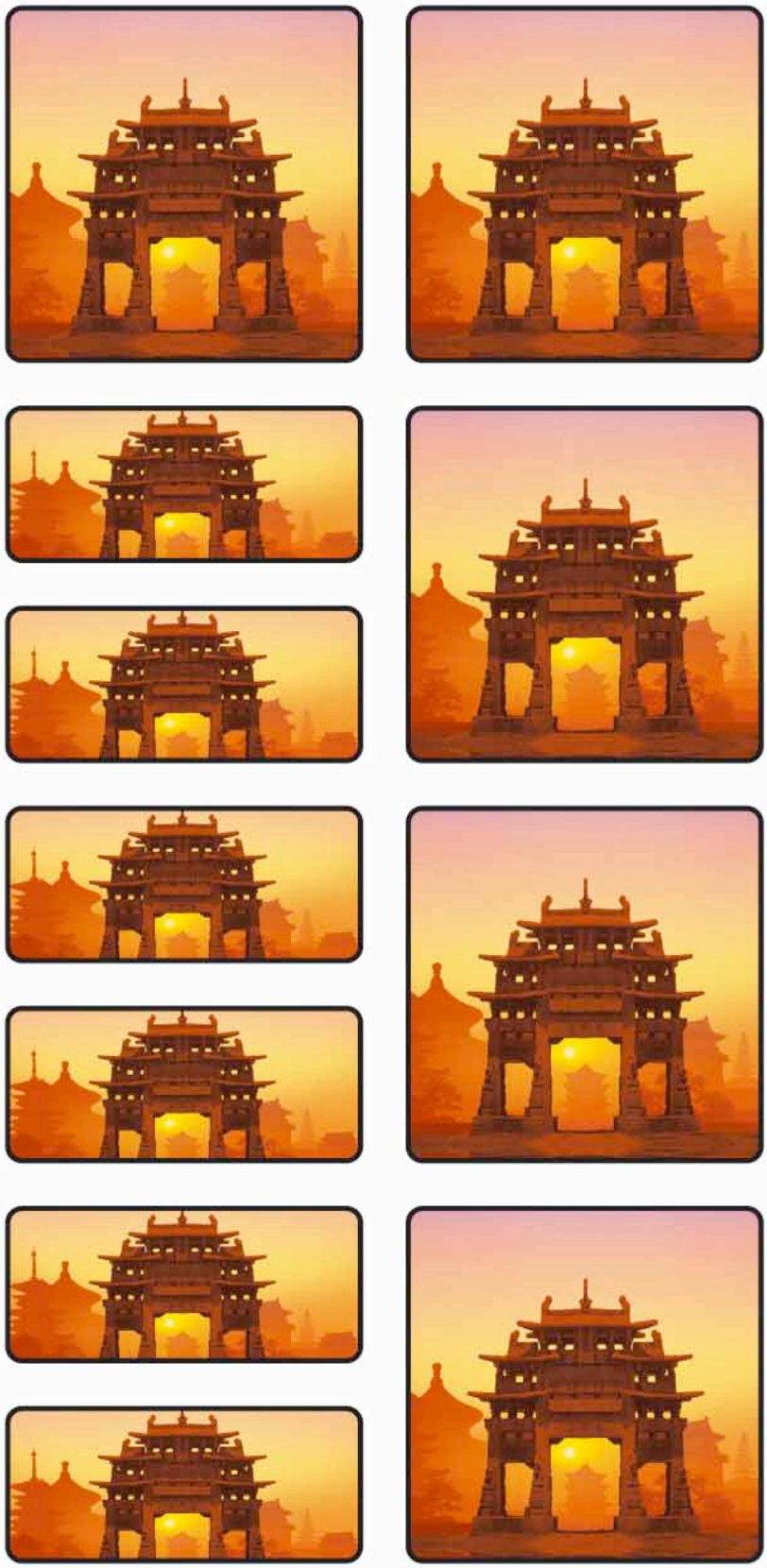
Przebieg gry

Obowiązują zasady gry „China" z następującymi zmianami: Spośród kart, które gracz zagrywa w swojej turze w celu wystawienia na planszę jednego lub dwóch swoich pionków, zachowuje sobie jedną kartę, kładąc ją odkrytą przed sobą. Jeśli przed graczem leży teraz co najmniej tyle samo kart danego koloru, co przed jego przeciwnikiem, gracz bierze kartę wpływu w tym kolorze i kładzie ją odkrytą przed sobą.

Bezpośrednio po rozegraniu swojej tury gracz przejmuje rolę cesarza. Za pomocą jego kart - i stosując się do zwykłych zasad wystawiania pionków - gracz stawia na planszy jeden pionek w kolorze cesarza. Następnie uzupełnia karty cesarza do trzech, dobierając karty z zakrytego stosu.

Uwaga: Cesarz wystawia zatem zawsze tylko jeden pionek.

Cesarz może wystawić pionek do pustej prowincji tylko



wtedy, gdy nie ma innej możliwości.
Gracz dobiera karty według zwykłych zasad – to znaczy albo z zakrytego stosu, albo z puli czterech odkrytych kart.

Podliczanie punktów za domy
Przy podliczaniu punktów za domy, punkty cesarza otrzymuje gracz, który posiada kartę wpływu w kolorze danej prowincji.

Przykład: Adam ma w Chu 5 domów i fioletową kartę wpływu. Bartek ma tam 1 dom, a cesarz 2 domy. Adam otrzymuje 8 punktów za wszystkie domy i punkty cesarza (5 punktów za drugie miejsce). Bartek otrzymuje 2 punkty.

Punkty cesarza za przymierza emisariuszy i ciągi domów przepadają - nie otrzymuje ich żaden z graczy.

Karty specjalne
Zagrywając te karty, gracz może przeprowadzać specjalne akcje. Każda karta specjalna może zostać użyta w grze tylko raz, po czym usuwa się ją z gry.
„Najpierw tura cesarza": Dzięki tej karcie gracz wystawia pionek za cesarza przed swoją turą zamiast po niej.
„Nawet do 2 różnych prowincji": Dzięki tej karcie gracz może wystawić w swojej turze 2 własne pionki do dwóch prowincji o tym samym lub odmiennym kolorze.
„1 karta z ręki na kartę z puli": Dzięki tej karcie gracz może w swojej turze zamienić jedną ze swoich kart z ręki na odkrytą kartę z puli. Karty cesarza są oczywiście tabu.

Polska wersja tego rozszerzenia powstała we współpracy z blogiem Spiellust.net