

Tang Garden

• Wstęp •

Dynastia Tang (618-907) uważana jest za pierwszy złoty wiek klasycznego chińskiego ogrodu. Cesarz Xuanzong zbudował wspaniały cesarski ogród, Ogród Majestic Clear Lake, niedaleko Xi'an i mieszkał tam ze swoją słynną konkubiną Yang Guifei.

• Ogólny zarys •

Gracze wcielają się w inżynierów, którzy zostali wezwani do budowy ogrodu, równoważąc elementy wody, skał i zieleni. Muszą udekorować ogród pawilonami, mostami, różnymi rodzajami roślinności oraz zwierzętami, takimi jak płaki i złote rybki. Podczas budowy postacie odwiedzają ogród, aby przyrządzić się rozmieszczeniu elementów przyrodniczych i podziwiać otaczający krajobraz.



Game Design: Francesco Testini and Pierluca Zizzi
 Illustrator: Mateusz Mizak
 Publisher: ThunderGryph Games
 PM and Art Direction: Gonzalo Aguirre Bisi
 QA and Game Balancing: Pierpaolo Paoletti
 Rules Proofing: Katli Matejka
 Graphic Design: Daniel Tosco and Gui Gandalf
 Mockups: Erick Tosco
 Pavilion and Bridge Design: Game Trayz
 Thanks to the Support of: José Ortega, Cristina Bisi and Luis González
 Web Site: www.thundergryph.com



• Komponenty •



• Przygotowanie •

1. Umieść planszę ogrodu na środku stołu.
2. Umieść kafelki startowy na środku planszy ogrodu dowolną stroną do góry. Może być zorientowany w dowolnym kierunku.
3. Oddziel cztery rodzaje kafił ogrodu ich rewersami i potasuj każdy stos. Umieść je zakryte w czterech stosach w wyznaczonych miejscach w każdym rogu planszy ogrodu. Odwróć wierzchni kafelek każdego stosu ku górze.
4. Potasuj 54 karty dekoracji i umieść je zakryte na stole obok planszy ogrodu.
5. Umieść 36 dekoracje obok planszy ogrodu.
6. Daj każdemu graczowi trzy kostki i planszę gracza w wybranym przez siebie kolorze. Umieść kostki na polu startowym każdego toru. Daj każdemu graczowi po jednym z każdego z czterech rodzajów żetonów latarni (po jednym z każdą specjalną zdolnością). Umieść je w wyznaczonych miejscach na planszy każdego gracza.

7. Znajdź sześć początkowych kart postaci z ikoną kolorowego kwadratu w prawym górnym rogu karty. Potasuj je i rozdaj po jednej każdemu graczowi. Każdy gracz kładzie przed sobą swoją kartę postaci i umieszcza na niej pasującą figurkę postaci. Oznacza to, że umiejętności postaci jest aktywna. Każdy gracz przesuwając swoją kostkę o jedno miejsce na swojej planszy gracza w kategorii pokazanej w prawym górnym rogu jego początkowej karty postaci. Weź wszystkie pozostałe karty postaci. Potasuj je i połóż zakryte, aby utworzyć talię postaci.

7.1 Odkryj dwie pierwsze postacie z tali postaci.

7.2 Umieść wszystkie niewykorzystane figurki postaci obok planszy ogrodu.

8. Potasuj oddzielnie dwanaście małych kafelków krajobrazu i osiem dużych kafelków krajobrazu. Umieść je odkryte w dwóch grupach obok planszy ogrodu. Włóż cztery górne małe kafelki krajobrazu do każdego z czterech początkowych pól (oznaczonych 8.1 na obrazku poniżej). Umieść górną płytkę krajobrazu z każdego stosu obok stosu. W ten sposób zawsze widoczne są dwie małe płytki krajobrazu i dwie duże płytki krajobrazu.

9. Umieść 16 (dużych i małych) żetonów krajobrazu na planszy ogrodu w kształcie rombu, zgodnie z rysunkiem poniżej po lewej stronie.

9.1 Wyjątek: W grze 2-osobowej należy umieścić żeton krajobrazu tak, jak pokazano na poniższym obrazku po prawej stronie.

10. Gracz, który jako ostatni odwiedził Chiny, jest pierwszym graczem i otrzymuje żeton inżyniera. Jeśli nikt nigdy nie był w Chinach, wybierz osowo pierwszego gracza.



• Porządek gry •

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje turę. Każda тура składa się z obowiązkowej akcji głównej i trzech możliwych akcji opcjonalnych.

- Akcja główna (obowiązkowa):
 - Buduj Ogród, lub
 - Umieść Dekorację.
- Przywołanie Postać (opcjonalnie):

Po wykonaniu głównej akcji gracz może przywołać postać, jeśli osiągnęła wymagany poziom na planszy gracza.
- Użyj Latarni (opcjonalnie):

Raz na turę gracz może aktywować jedną ze swoich zdolności latarni wraz ze swoją główną akcją, odwracając jeden ze swoich żetonów latarni na drugą stronę.
- Odśwież Latarnię (opcjonalnie):

Gracz może wydać 3 żetony krajobrazu tego samego rodzaju, aby odświeżyć zużyty Żeton Latarni, odwracając go na stronę aktywną.

Wyjątek: w grze 2-osobowej wydaj 4 Żetony Krajobrazu.

• Budowanie Ogrodu •

Aktywny gracz wybiera jeden odkryty kafelek ogrodu z wierzchu jednego z czterech stosów w rogach planszy ogrodu i umieszcza go na jednym z dostępnych pól na planszy ogrodu.

- Umieszczony kafelek musi przylegać do kafełka już umieszczonego na planszy ogrodu.



- Rodzaje terenu na wszystkich krawędziach sąsiadujących kafli muszą się zgadzać. Wyjątek: niektóre kafle mają ścianę na jednej ze swoich krawędzi. Ściany mogą być dopasowane do każdego rodzaju terenu i mogą łączyć pola terenu, zapewniając jeden poziom zaawansowania danego elementu.

Po umieszczeniu kafełka ogrodu zbadać nowo ułożony kafelek i zbierz nagrody w oparciu o następujące kryteria:

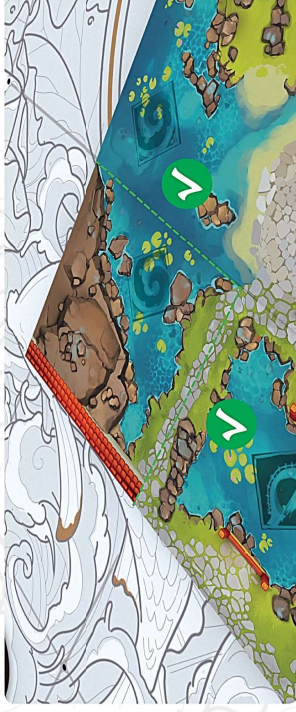
- Przesuń kostkę odpowiedniego elementu na planszy gracza za każdą krawędź, która odpowiada rodzajowi terenu sąsiednich kafli.
- Teren jest uważany za zamknięty, kiedy region zieleni, wody lub skał jest ukończony i nie można go już powiększać poprzez umieszczanie nowych kafli. Jeśli teren zostanie zamknięty w wyniku umieszczenia nowego kafełka, przesun kostkę pasującą do zamkniętego typu terenu o poziom. Ściany mogą być używane do odgradzania terenu. Jeśli teren dochodzi do krawędzi planszy ogrodu, nie jest uważany za ogrodzony.
- Zdobądź monetę, jeśli jedna krawędź nowo umieszczonego kafełka pasuje do krawędzi ścieżki.

- Jeśli nowo umieszczony kafelek pasuje do dwóch krawędzi ścieżki, gracz może otrzymać dwie monety lub zamiast tego przesunąć poziom dowolnego toru na swojej planszy gracza.

Te bonusy kumulują się. Możliwe jest przejście o jedno lub więcej pól na jednym lub więcej torach i zdobycie jednej lub więcej monet poprzez umieszczenie jednego kafełka.

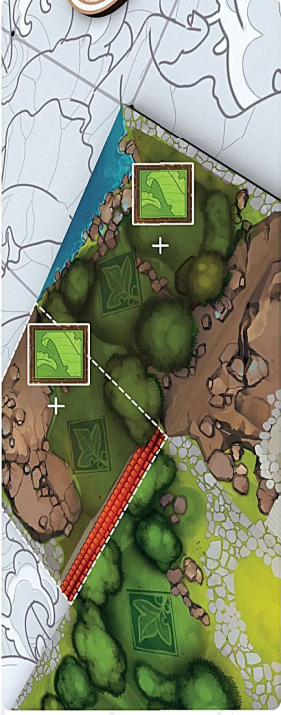


Viola postanawia budować ogród i wybiera kafelek z różnymi rodzajami terenu na krawędziach. Obraca kafelek w taki sposób, aby pasował do wszystkich rodzajów terenu sąsiednich kafełków (patrz obrazek poniżej). Zyskuje podwyższenie poziomu wody na swojej planszy oraz jedną monetę za dopasowanie krawędzi ścieżki.



• Wstawianie Kafelka Krajobrazu •

Na każdej z czterech stron planszy ogrodu znajduje się pięć miejsc, w które można włożyć kafelki krajobrazu. Wewnętrzny rząd szczylin służy do wstawiania małych kafelków krajobrazu, natomiast zewnętrzny służy do wstawiania dużych kafelków krajobrazu.



W tym przykładzie gracz otrzymuje jeden stopień zaawansowania zieleni za połączenie i jeden stopień zaawansowania zieleni za ogrodzenie terenu. Krawędź ściany może być połączona z dowolnym rodzajem terenu, ale nie zapewnia premii.



W tym przykładzie gracz otrzymuje albo dwie monety za dwie połączone krawędzie ścieżki, albo awans na swojej planszy gracza na wybranym przez siebie torze. Otrzymuje również postęp w zieleni, ponieważ ten kafelek już pokazuje zamknięty obszar na środku kafelka, otoczony krawędziami ścieżek.



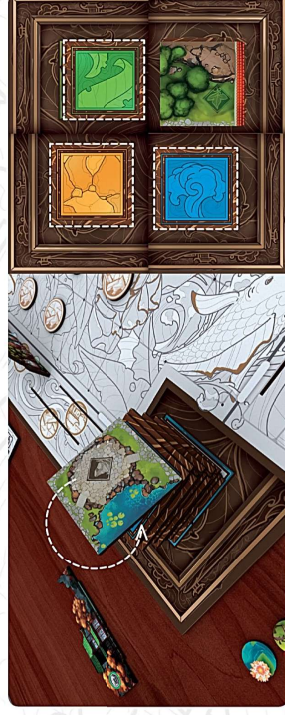
W tym przykładzie gracz otrzymuje dwie monety za pasujące ścieżki oraz dwa postępy na torze wodnym swojej planszy gracza – jedną za dopasowanie krawędzi wody i jedną za ogrodzenie terenu wodnego.

Umieszczając kafelek, jeśli gracz zakrywa pole z żółtym krajobrazu, natychmiast go otrzymuje i musi umieścić kafelek krajobrazu odpowiedniego typu (mały lub duży) na planszy ogrodu. Wybiera jeden z dwóch odkrytych kafl krajobrazu w wymaganym rozmiarze. Kafel krajobrazu można umieścić w dowolnym wybranym przez siebie gnieździe, dopasowując rozmiar kafelka krajobrazu do rozmiaru gniazda. Po włożeniu kafelka krajobrazu, jeśli to konieczne, odsłonił nowy kafelek krajobrazu, tak aby widoczne były dwa z każdego rozmiaru.



Viola umieszcza kafelek ogrodu na polu i zakrywa mały żółty krajobraz. Po podniesieniu jednego poziomu zieleni na swojej planszy gracza, bierze żółty krajobraz (umieszcza go obok swojej planszy gracza) i wybiera jeden mały kafelek krajobrazu. Następnie wkłada go do szczyliny na planszy ogrodu.

WAŻNE: Po wykonaniu akcji budowy ogrodu, jeśli na planszy są mniej niż dwa odkryte kafelki ogrodu, otwórz górny kafelek z każdego stosu tak, aby cztery kafelki były odkryte.



• Specjalne Kafelki Ogrodu •

Istnieje kilka specjalnych kafelków ogrodu, które są mieszane ze zwykłymi kafelkami. Te kafelki mają specjalne nagrody, a ich krawędzie nie muszą pasować do krawędzi sąsiednich kafelków po umieszczeniu. Dodatkowo wszystkie krawędzie specjalnych kafli ogrodu mogą otaczać teren, co może pomóc w uzyskaniu dodatkowego awansu.



Hehua ting, świątynia łotosu (niebieska ściana): Otrzymujesz jedną monetę + jedną monetę za każdą sąsiadującą krawędź wody.



Hua ting, świątynia kwiatów (zielona ściana): Otrzymujesz jedną monetę + jedną monetę za każdą przyległą krawędź zieleni.



Simian ting, skalna świątynia (brązowa ściana): Otrzymujesz jedną monetę + jedną monetę za każdą sąsiednią krawędź skały.

Jeśli w przyszłej turze gracz umieści kafelek ogrodu na krawędzi specjalnego kafelka ogrodu z odpowiednim typem terenu, gracz otrzymuje monetę.

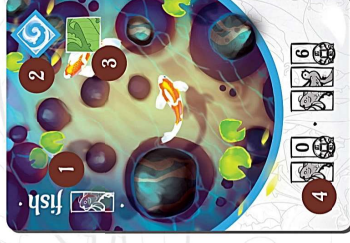


Viola umieszcza kafelek ogrodu Simian ting z brązową obwódką obok kafelka z krawędzią terenu skalnego. Otrzymuje dwie monety – jedną za Simian Ting i jedną za krawędź skały. Jedna krawędź jest połączona ze ścieżką, co jest dozwolone, ale nie przynosi dodatkowych korzyści. Viola otrzymuje również jeden poziom zaawansowania skalnego za zamknięcie obszaru skalnego.

W następnej turze Michal umieszcza kafelek ogrodu z krawędzią skały obok kafa ogrodu simian ting. Otrzymuje jedną monetę za umieszczenie go obok simian ting, jedną monetę za dopasowanie krawędzi ścieżki i jeden postęp na torze skalnym, ponieważ teren skalny jest całkowicie zamknięty.

• Umieszczanie Dekoracji •

Aktywny gracz dobiera dwie karty plus jedną kartę za każdy zakryty kafelek na wierzchu każdego z czterech stosów kafelków ogrodu. Gracz ogląda wylosowane karty, wybiera jedną, którą udekoruje ogród i kładzie przed sobą odkrytą z wcześniej zagranymi kartami, sortując je według rodzaju. Następnie gracz bierze odpowiednią dekorację z puli i umieszcza ją w ogrodzie na jednym z wyznaczonych obszarów, zyskując jednorazową premię wskazaną na karcie dekoracji. Niewybrane karty odrzuca się odkryte obok tali kart dekoracji. Jeśli na planszy ogrodu nie ma już obszarów określonego rodzaju lub jeśli nie ma dostępnych do wybrania dekoracji określonego rodzaju, nie można wybrać karty.



1. Nazwa Dekoracji
2. Wskaźnik rozmieszczenia: obszar planszy ogrodu, na którym należy umieścić odpowiednią dekorację (przykład: ryba idzie na kafelek z wodą)
3. Jednorazowa premia
4. Ikony punktacji końcowej

WAŻNE: W przypadku, gdy nie ma wolnych miejsc na umieszczenie dekoracji z wylosowanych kart dekoracji, gracz odrzuca wszystkie dobrane karty dekoracji, a jego tura się kończy. Nadal można wykonywać opcjonalne akcje.



Viola postanawia umieścić dekorację jako swoją główną akcję. Dobiera trzy karty i postanawia zatrzymać kartę ryb. Następnie umieszcza dekorację z rybą w ogrodzie, na odpowiednim polu wodnym.

• Ikonoografia Kart Dekoracji •

Ikony na kartach dekoracji są punktowane na koniec gry.



Birds & Fish



6 monet za każdą parę kart Ptaków i Ryb.
0 monet, jeśli gracz posiada tylko jedną kartę ptaka lub ryby.
Wiele par zapewnienia monet, natomiast posiadanie nadmiarowych kart jednego rodzaju nie zapewni dodatkowych monet.



Lotus & Peonies



6 monet za każdą parę kart Lotosu i Piwonii.
0 monet, jeśli gracz ma tylko jedną kartę Lotosu lub Piwonii.
Wiele par zapewnienia monet, natomiast posiadanie nadmiarowych kart jednego rodzaju nie zapewni dodatkowych monet.



Bridge



2 monety za kartę mostu.



Pavilions



12 monet dla gracza z największą liczbą kart Pawilonów.
Gracz z drugą największą liczbą kart Pawilonów otrzymuje 6 monet.
Jeśli graczze remisują pod względem liczby kart pawilonu, podzielić 18 monet pomiędzy remisujących graczy, ignorując pozostałe monety. W tym przypadku gracz z drugim wynikiem nie otrzymują monet.



Trees



1-4-9-16-25 monet w zależności od tego, ile różnych drzew mają gracze.
Jeśli gracze mają kilka zestawów kart drzew, każdy zestaw zapewni monety.



teren zieleni:
trees, peony, birds



teren wodny:
lotus, fish



obszar mostu:
bridge



obszar skały:
pavilion

Bonusy jednorazowe:



Przesuń kostkę na torze zieleni



Przesuń kostkę na torze wody



Przesuń kostkę na torze skał



Przesuń kostkę na dowolnym torze



Usuń wybrany żeton krajobrazu z planszy ogrodu, umieść go w obszarze gracza i umieść odpowiedni kafelek krajobrazu na planszy ogrodu.

WAŻNE: Pod koniec akcji Umieszczania Dekoracji gracz musi odwrócić wszystkie zakryte kafelki ogrodu na wierzchu każdego stosu na planszy ogrodu.



Viola decyduje się na umieszczenie dekoracji. W tej chwili są dwa zakryte kafelki ogrodu, więc dobiera cztery karty dekoracji (dwie karty plus jedną za każdy zakryty kafelek ogrodu na wierzchu ich stosów). Dobiera jeden pawilon, jedną rybę i dwie piwonie. Postanawia zatrzymać piwonie z premią na torze zieleni. Odpowiednią dekorację umieszcza na wolnym polu piwonii w ogrodzie. Przesuwa kostkę na swoim torze zieleni o jedno pole. Otrzymuje sześć monet na koniec gry, ponieważ wcześniej zagrała kartę dekoracji lotosu (lotos + piwonie = sześć monet).

• Przywołanie Postaci •

1. Imię
2. Bonus startowy
3. Umiejętność postaci
4. Preferencje wzroku



Miejsce na postać



Po wykonaniu głównej akcji gracz może zdecydować się na przywołanie postaci. Każdy gracz rozpoczyna grę z postacią i podczas swojej tury może skorzystać z umiejętności swojej postaci.

Aby przywołać nową postać, gracz musi przesunąć każdą ze swoich trzech kostek do poziomu wymaganego przez postać lub wyższego, zgodnie z małą ikoną na planszy gracza. Dodatkowo na planszy musi być co najmniej jedno wolne miejsce na umieszczenie postaci.

Aby przywołać postać, gracz musi:

- Wybrać i włożyć jedną z dwóch odkrytych kart postaci. Alternatywnie, gracz może dobrać zakrytą kartę postaci z talii. Następnie włożyć odpowiednią figurkę postaci.
- Następnie gracz wybiera jedną ze swoich postaci i umieszcza odpowiadającą jej figurkę na planszy ogrodu na jednym z dostępnych pól postaci – na kafelku ogrodu, dekoracji mostu lub dekoracji pawilonu. Następnie obraca figurkę postaci tak, aby była skierowana w jeden z czterech głównych kierunków.

Gracz zarabia monety za każdą swoją postać na planszy ogrodu na koniec gry w oparciu o jej pozycję i kierunek, w którym jest zwrócona, biorąc pod uwagę preferencje wzroku postaci.



Postacie z tą ikoną będą zarabiać monety, widząc określone kafelki na planszy ogrodu.



Postacie z tą ikoną będą zarabiać monety, widząc określone ikony na kafelkach krajobrazu.

Dodatkowo każda postać otrzymuje jedną monetę za każdą dekorację w swoim polu widzenia.

Każdy gracz zawsze posiada jedną figurkę postaci na wierzchu odpowiedniej karty. Umiejętność tej postaci reprezentuje aktywną umiejętność gracza.

WAŻNE: Po umieszczeniu figurki postaci na planszy ogrodu jej umiejętność nie jest już dostępna.

- Jeśli gracz wybrał jedną z odkrytych kart postaci, odkryj nową kartę z talii i połóż ją odkrytą na stole tak, aby gracz zawsze miał do wyboru dwie odkryte karty postaci.

RADA: Listę postaci można znaleźć na ostatniej stronie tej instrukcji.





Viola rozpoczęła grę z postacią Pustelnika. Po ostatniej akcji „Umieść dekorację” spełnia teraz wymóg dotyczący toru wodnego, aby przywołać nową postać. Wybiera kartę Cesarza i zabiera figurkę postaci Cesarza. Viola umieszcza figurkę Cesarza na planszy ogrodu, tworząc do krajobrazu z dwoma smokami, ponieważ preferencja wzroku Imperatora pozwala Violi zdobyć pięć monet na koniec gry za każdego smoka na aktywnym krajobrazie (więcej informacji znajdziesz w opisach postaci na stronie 12). Następnie odkrywa nową kartę postaci z łaili, którą zastępuje wybraną przez siebie kartę.

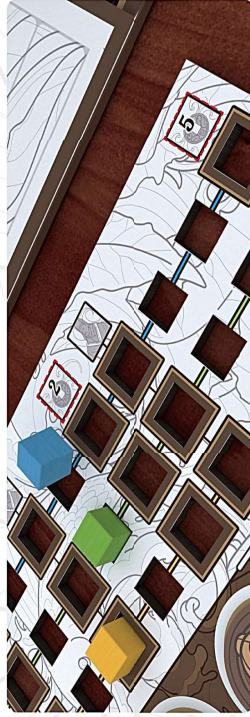


WAŻNE: Jeśli na planszy ogrodu nie ma miejsca do umieszczenia postaci lub jeśli gracz nie chce wykonać akcji przywołania postaci, zamiast tego bierze żeton postaci. Żeton postaci może zostać użyty w późniejszych turach, aby wykonać akcję „Przywołaj postać”. Możliwe jest przywołanie tylko jednej postaci na turę. Jeśli gracz osiągnie kolejny próg przywołania nowej postaci, natychmiast straci wszystkie posiadane żetony postaci.

• Bonus w postaci monet na planszy gracza •

Kiedy pojedyncza kostka osiągnie poziom wymagany do nagrody w postaci monet, oznaczony ikoną na planszy gracza, gracz natychmiast otrzymuje odpowiednią premię w postaci monet.

Każda kostka na torze elementów gracza aktywuje każdy z tych bonusów. Jeśli gracz dotrze do końca toru z każdą z trzech kostek, otrzyma łącznie 21 monet.



• Użycie Latarni •

Aktywny gracz może zdecydować się na użycie latarni raz na turę. Aby to zrobić, gracz odwraca żeton latarni na swojej planszy gracza rewersem do dołu i aktywuje wybraną zdolność latarni. Istnieją cztery różne zdolności.



Wykonując akcję Budowy Ogrodu, gracz umieszcza dwa kafelki ogrodu, punktując oba. Oba kafelki ogrodu muszą być odkryte na początku tury.



Wykonując akcję Umieszczania Ozdoby, gracz umieszcza dwie ozdoby z wylosowanych kart, zyskując jednorazową premię z obu kart.



Gracz przesuwa jedną ze swoich postaci na planszy ogrodu w dowolne dostępne miejsce, w razie potrzeby dostosowując ułożenie. Alternatywnie, gracz może zmienić orientację swojej postaci bez tej przesuwania. Gracz może przesuwać lub zmienić tylko jedną ze swoich postaci znajdujących się już na planszy ogrodu.



Przywołując nową postać, gracz może wybrać konkretną postać z talii postaci zamiast brać jedną z odkrytych, a następnie potasować talię po dokonaniu wyboru LUB podczas umieszczania kafelka krajobrazu, gracz może wybrać dowolny z zakrytych kafi, a następnie potasować stos po dokonaniu wyboru.

PRZYPOMNIENIE: Każdy gracz może użyć tylko jednej latarni na turę.

• Odgwieź latarnię (opcjonalnie) •

Podczas swojej tury gracz może wydać trzy żetony krajobrazu tej samej wielkości, aby odświeżyć poprzednio używany żeton latarni, odwracając go na nieużywaną stronę. Po użyciu odłóż żetony krajobrazu do pudełka. Wyjątek: w grze 2-osobowej wydaj cztery żetony krajobrazu.

• Koniec gry •

Koniec gry rozpoczyna się, gdy na planszy ogrodu znajduje się trzy lub mniej żetonów krajobrazu lub gdy wyczerpie się jeden z czterech stosów kafelków ogrodu. Gra trwa do momentu, gdy gracz po prawej stronie gracza z żetonem Inżyniera zakończy swoją turę, więc wszyscy gracze otrzymują taką samą liczbę tur. Następnie dokończ punktację, aby wyłonić zwycięzcę.



• Punktacja •

Policz monety zdobyte podczas gry, a następnie dodaj:

- Monety przyznawane za karty dekoracji przed każdym graczem. Przykłady:
 - Zdobądź sześć monet za każdą parę kart lotosu i piwonii.
 - Zdobądź sześć monet za każdą parę kart ptaków i ryb.
 - Gracz z największą liczbą kart pawilonów otrzymuje 12 monet. Gracz z drugą największą liczbą kart pawilonu otrzymuje sześć monet.
- W przypadku remisu co do największej liczby, podziel równo 18 monet pomiędzy remisujących graczy, ignorując resztę i nie przyznawaj monet za drugą największą liczbę. Jeśli nie ma remisu dla większości, ale jest wielu graczy remisujących na drugim miejscu, podziel równo sześć monet między remisujących graczy, ignorując pozostałe monety.
- Zdobądź 1-4-9-16-25 monet za posiadanie 1-2-3-4-5 różnych kart drzew. Jeśli gracze mają kilka zestawów kart drzew, każdy zestaw zapewnia monety.
- Otrzymujesz dwie monety za każdą kartę mostu.
- Monety zarobione z postaci.
 - Zdobądź jedną monetę za każdą dekorację w zasięgu wzroku każdej z postaci gracza.

Aby ustalić, czy ozdoba znajduje się w polu widzenia postaci, zacznij od miejsca postaci i podążaj za kafelkami w kierunku, w którym postać jest zwrócona do końca planszy ogrodu. Uznaje się, że dekoracja na tym samym kafelku, co postać, znajduje się również w jej polu widzenia.

- Zdobytą monetę na podstawie preferencji wzroku postaci. Preferencje dotyczące wzroku każdej postaci są wymienione na dole karty postaci i mogą obejmować linię wzroku (ikona oka w rombie) lub ikonę aktywnego krajobrazu (ikona oka w okręgu). Aktywny Pejzaż składa się z pięciu kafelków krajobrazu, trzech małych i dwóch dużych, umieszczonych z boku planszy ogrodu w kierunku, w którym patrzy postać.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą monet. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą żetonów krajobrazu wśród remisujących graczy. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz z największą liczbą kostek na najdalszej pozycji torów na swojej planszy gracza wśród remisujących graczy. Jeśli remis nadal się utrzymuje, wszyscy remisujący gracze dzielą zwycięstwo.

• Wariant solo "Yin i Yang" •

W tym trybie gry Twoim celem jest ukończenie centralnej części planszy ogrodu, która składa się z 28 pól wokół kafelka początkowego.

Ten tryb gry nie wykorzystuje pól wokół krawędzi planszy. Karty dekoracji nie są zbierane, zdolności postaci nie są dostępne, a plansze graczy nie są używane.

Gdy gra toczy się dalej, za każdym razem, gdy nie ma dostępnych dozwolonych ruchów lub jeden stos kafelków ogrodowych się wyczerpie i nie można kontynuować gry przy pomocy latarni, gra natychmiast się kończy. Zostałeś pokonany. Jeśli jesteś w stanie przykryć wszystkie pola w środkowej części planszy ogrodu, wygrałeś.

W takim przypadku oceń swój występ i porównaj swój wynik z wykresem, aby zobaczyć, jak dobrze sobie poradziłeś.

• Przygotowanie •

Przygotowanie wariantu solo jest identyczne jak w grze wieloosobowej z następującymi zmianami:

1. Potasuj początkowe karty postaci. Dobierz dwie i zatrzymaj jedną odkrytą przed sobą. Znajdź pasującą figurkę postaci i umieść ją na karcie. Umiejętności postaci nie są wykorzystywane podczas gry, natomiast ich preferencja wzrokowa jest wykorzystywana jak zwykle.

Po umieszczeniu postaci w ogrodzie, weź niewybraną kartę. Znajdź pasującą figurkę postaci i umieść ją na planszy ogrodu w dowolnym dostępnym miejscu. Następnie odłóż niewybraną kartę postaci do pudełka.

Umieszczone w ten sposób figurki postaci są uważane za „neutralne”. NIE przyznają monet, ale zajmują miejsca postaci na planszy ogrodu. Linia wzroku neutralnej postaci nie ma znaczenia w wariantie solo.

Potasuj pozostałe cztery początkowe karty postaci z pozostałymi sześcioma. Te karty składają się na talie postaci składającą się z dziesięciu postaci. Umieść ją zakrytą obok planszy głównej i odłóż dwie górne postacie.

2. Potasuj 54 karty dekoracji i umieść talię zakrytą.

2.1 Odkryj cztery wierzchnie karty dekoracji i umieść jedną odkrytą obok każdego stosu kafelków ogrodu.

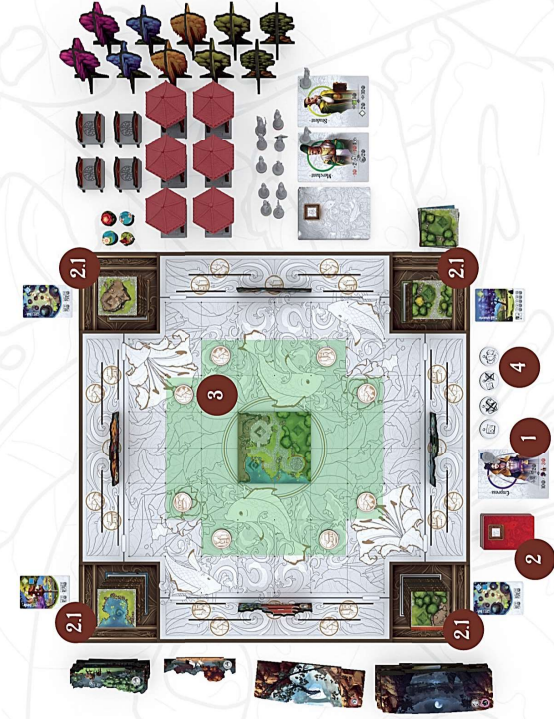
3. Potasuj cztery małe żetony krajobrazów i cztery duże żetony krajobrazów. Umieść je odkryte w miejscach wskazanych na schemacie przygotowania na stronie 10.

Pamiętaj: W tym trybie nie można umieszczać kafelków ogrodu na polach poza ogrodem centralnym, jak wskazuje zielony obszar na schemacie przygotowania na stronie 10.

4. Umieść przed sobą cztery specjalne żetony latarni do gry solo. Wszystkie pozostałe żetony latarni i wszystkie plansze graczy należy odłożyć do pudełka.

WAŻNE: Plansze Graczy nie są używane w wariantie solo.





• Porządek gry •

W każdej turze musisz wybrać i umieścić jeden dostępny kafelek ogrodu oraz dekorację reprezentowaną przez kartę obok niego. Musi być możliwe umieszczenie zarówno kafelka, jak i dekoracji, w przeciwnym razie nie można wybrać pary. W dowolnym momencie, jeśli nie możesz wybrać żadnej z dostępnych par kafelek ogrodu i karty dekoracji oraz nie możesz kontynuować gry przy pomocy latarni, gra natychmiast się kończy, a Ty zostajesz pokonany.

Po wybraniu pary (1) umieść zarówno kafelek, jak i dekorację na planszy zgodnie z zasadami gry, a następnie odrzuć kartę dekoracji na stos odrzuconych (2). Znajdź kafelek ogrodu i kartę dekoracji w przeciwnym rogu od wybranej pary (3). Odrzuć tę kartę dekoracji na stos odrzuconych i umieść odkryty kafelek ogrodu na „wystawce kafelek ogrodu” obok planszy ogrodu.



Następnie odsłoń dwa kafelki ogrodu, tak aby były widoczne cztery kafelki ogrodu. Na koniec odkryj i umieść nową kartę dekoracji obok każdego z nowo odkrytych kafelek ogrodu. Do wyboru powinny być teraz cztery pary kafelek ogrodu i karty dekoracji.

Jeśli talia kart dekoracji wyczerpie się, przelasz stos kart odrzuconych i utwórz nowy.

• Budowanie Ogrodu •

Ponieważ plansze graczy nie są używane w wariancie solo, gracz nie może poruszać się po torach żywiołów.

Po umieszczeniu kafełka ogrodu otrzymujesz monetę za każdą krawędź, która pasuje do sąsiedniego terenu (zieleni, woda lub skała). Za każdy nowo zamknięty teren otrzymujesz dodatkową monetę. Zobacz definicję terenu zamkniętego na stronie 3. Krawędzie kafelek ogrodu, na których widać ściany, otaczają dowolny rodzaj terenu, podczas gdy zewnętrzna krawędź ogrodu centralnego nie obejmuje terenu.

WAŻNE: Nie otrzymujesz monet za dopasowanie jednej lub więcej krawędzi ścieżki.

• Żetony Krajobrazu •

Po zdobyciu żetonu krajobrazu, umieść na planszy ogrodu jeden z dwóch dostępnych kafelek krajobrazu o wielkości wskazanej na żetonie. Następnie włóż drugi odkryty kafelek krajobrazu o wskazanym rozmiarze na planszy po przeciwnej stronie planszy ogrodu, dokładnie naprzeciw pierwszego włożonego kafełka. Odsłoń nowy kafelek krajobrazu, tak aby były widoczne po dwa każdego rozmiaru (dwa małe i dwa duże).

W dowolnym momencie możesz wydać cztery żetony krajobrazu tej samej wielkości, aby odłożyć do pudełka dowolną dekorację z planszy ogrodu.



WAŻNE: W trybie Solo nie można wydawać żetonów krajobrazu, aby odświeżyć żetony latarni.

• Przywołanie Postaci •

Gdy masz wystarczająco dużo monet, możesz przywołać postać. Możesz przywołać jedną nową postać za każdym razem, gdy zdobędziesz co najmniej 10, 20 lub 30 monet. Nie można przywołać więcej niż cztery postacie (razem ze startową).

Za każdym razem, gdy przywołujesz nową postać, wybierz jedną z dwóch kart postaci z wyłożonych i odrzuć niewybraną kartę postaci. Połóż wybraną kartę przed sobą z jej figurką. Następnie umieść figurkę niewybranej postaci w dowolnym dostępnym miejscu jako postać neutralną (jak podczas przygotowania do gry). Następnie odkryj dwie nowe postacie z talii postaci.

Na koniec gry każda przywołana postać zostanie umieszczona na planszy ogrodu do punktacji, jeśli nie została pokonana. Postacie umieszczone w ten sposób na planszy ogrodu będą nagradzać monetami w zależności od preferencji wzroku, tak jak w grze wieloosobowej.

• Żetony Latarni •

Zdolności żetonów latarni w wariantcie solo:



Wybierz parę, ale umieść tylko kafel ogrodu, ignorując sparowaną kartę dekoracji. Odrzuć sparowaną kartę dekoracji oraz kartę dekoracji w przeciwnym rogu. Przesuń odkryty kafelek ogrodu w przeciwnym rogu do „wystawki kafełków ogrodu”. Na koniec, jak zwykle, uzupełnij kafelki ogrodu i karty dekoracji.



Wybierz kafelek ogrodu z kafełków z „wystawki kafełków ogrodu”, umieszczając kafelek zgodnie ze zwykłymi zasadami.



Odrzuć wszystkie cztery karty dekoracji w grze i zastąp je nowymi kartami z talii dekoracji.



Użyj ponownie zdolności jednego ze swoich wyczerpanych żetonów latarni.

• Koniec Gry •

Gra kończy się porażką, jeśli którykolwiek z poniższych warunków zostanie spełniony przed zakryciem wszystkich pól centralnego ogrodu kafiłami ogrodu:

1. Jeden stos kafił ogrodu jest wyczerpany.
 2. Nie możesz umieścić żadnej pary kafiła ogrodu + karty dekoracji.
- Gra kończy się zwycięstwem, jeśli wszystkie 28 pól centralnego ogrodu zostaną zakrytych kafiłami ogrodu.

• Końcowe Rozmieszczenie Postaci •

Jeśli twoja gra zakończy się zwycięstwem, umieść swoje figurki postaci w dowolnym dostępnym miejscu na planszy ogrodu zwróconego w dowolnym kierunku, aby zdobyć dodatkowe monety w oparciu o preferencje wzroku postaci, tak jak w grze wieloosobowej.

Zsumuj monety zdobyte podczas gry i monety zdobyte podczas umieszczania postaci, aby określić swój końcowy wynik. Porównaj swój wynik z poniższą tabelą, aby zobaczyć, jak dobrze sobie poradziłeś:

60 poniżej	61-75	76-95	96 oddo więcej
工匠 Rzemieślnik	设计师 Projektant	工程师 Inżynier	总监 Inspektor

• Opis Postaci (*postacie początkowe) •



ARCHITECT (ARCHITEKT)

Bonus startowy: Zieleni

Umiejętność postaci: Zdobądź dwie monety za każdym razem, gdy gracz umieści pawilon lub most na planszy ogrodu.

Preferencja wzroku: Otrzymujesz trzy monety za każdy symbol Budynków na aktywnym Krajobrazie.



EMPEROR (CESARZ)

Umiejętność postaci: Nie posiada

Preferencja wzroku: Zdobądź pięć monet za każdą ikonę smoka na aktywnym kafelku krajobrazu.



CHILD (DZIECKO)

Bonus startowy: Skala

Umiejętność postaci: Otrzymujesz dwie monety za każdym razem, gdy gracz umieszcza dekorację z płakiem lub rybą.

Preferencja wzroku: Otrzymujesz dwie monety za każdą ikonę Zwierzęcia na aktywnym krajobrazie.



EMPRESS (CESARZOWA)

Bonus startowy: Woda

Umiejętność postaci: Zdobądź dwie monety za każdym razem, gdy gracz umieści dekorację kwiat lotosu lub piwonii.

Preferencja wzroku: Zdobądź dziewięć monet. Jeśli w polu widzenia cesarzowej znajduje się cesarz lub dama, tracisz trzy monety za każdą z nich.



MERCHANT (KUPIEC)

Umiejętność postaci: Podczas akcji Umieść dekorację gracz może wydać jedną monetę, aby dobrać dwie dodatkowe karty dekoracji, lub może wydać jedną monetę, aby dobrać kartę dekoracji z wierzchu stosu kart odrzuconych. W obu przypadkach gracz może najpierw dobrać normalną liczbę kart, a następnie zdecydować, czy wydać jedną monetę, aby dobrać dodatkowe.

Preferencja wzroku: Otrzymujesz dwie monety za każdą ikonę wioski na aktywnym krajobrazie.



HERMIT (PUSTELNIK)

Bonus startowy: Skala

Umiejętność postaci: Otrzymujesz jedną monetę za każdym razem, gdy gracz przesuwa się o jedno lub więcej pól na torze skał. Przejście o dwa pola tym samym kafełkiem nadal zapewni jedną monetę.

Preferencja wzroku: Zdobądź dwie monety (maksymalnie dziesięć) za każdy kafelek ogrodu ze skalistym terenem w linii wzroku Poety.



POET (POETA)

Bonus startowy: Woda

Umiejętność postaci: Otrzymujesz jedną monetę za każdym razem, gdy gracz przesuwa się o jedno lub więcej pól na torze wodnym. Przejście o dwa pola tym samym kafełkiem nadal zapewni jedną monetę.

Preferencja wzroku: Zdobądź dwie monety (maksymalnie dziesięć monet) za każdy kafelek ogrodu z terenem wodnym w linii wzroku Poety.



OFFICER (OFICER)

Umiejętność postaci: Na początku swojej tury gracz może wydać jedną monetę, aby odsłonić wszystkie zakryte kafelki ogrodu w stosach.

Alternatywnie, może umieścić dowolny odkryty kafelek ogrodu na dole stosu (zakryty) i odsłonić nowy kafelek ogrodu bez ponoszenia żadnych kosztów.

Preferencja wzroku: Otrzymujesz jedną monetę za każdą ikonę na aktywnym krajobrazie, niezależnie od rodzaju.



STUDENT

Bonus startowy: Zieleni

Umiejętność postaci: Otrzymujesz jedną monetę za każdym razem, gdy gracz przesuwa się o jedno lub więcej pól na torze zieleni. Przejście o dwa pola tym samym kafełkiem nadal zapewni jedną monetę.

Preferencja wzroku: Zdobądź dwie monety (maksymalnie dziesięć monet) za każdy kafelek ogrodu z terenem zieleni w zasięgu wzroku Studenta.



SWORD DANCER (TANCERKA Z MIECZEM)

Umiejętność postaci: Otrzymujesz jedną monetę za każdym razem, gdy gracz bierze żeton krajobrazu z planszy ogrodu.

Preferencja wzroku: Otrzymujesz dwie monety za każdą ikonę wodospadu na aktywnym krajobrazie.

