

TOM LEHMANN

CHU HAN

楚漢

INSTRUKCJA



MATAGOT
COLLECTION
HISTORIA



ELEMENTY GRY



46 kart dynastii (o wartości 0–9)



15 kart wydarzeń: 5 x „Cisza” i 10 unikatowych



4 karty pomocy (po 2 na gracza)



Przenośne pudełeczko



4 kafle pomocy (po 2 na gracza)



6 żetonów cesarskiego dekretu



Przewodnik historyczny
i scenariusze kampanijne



6 kart cesarskiego dekretu



3 karty do oznaczania punktów

Powyższe elementy zastępują tor oraz znaczniki punktacji i żetony dekretów w wersji kieszonkowej.

Włóż je do mniejszego pudełeczka i zabieraj ze sobą, gdzie tylko zechcesz!



Tor punktacji
i 2 znaczniki punktacji

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnij tekturowe elementy z arkuszy.

WPROWADZENIE

Chu Han jest grą karcianą o dynastycznych intrygach w starożytnych Chinach, które miały miejsce przed i w trakcie sporu Chu–Han (206-202 r. p.n.e.). Dwa klany, Han i Chu, rywalizują, by pokonać osłabionych władców Qin i utworzyć pierwszą prawdziwą dynastię Chin. Według podań historycznych Chu z początku byli na wiodącej pozycji, lecz klanowi Han udało się ich pokonać. Czy tak wydarzy się i tym razem? Losy dynastii i kraju od teraz spoczywają w Twoich rękach!

PRZYGOTOWANIE GRY

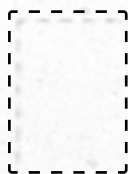
1. Umieść tor punktacji pomiędzy graczami. Wybierzcie rozpoczynającego gracza. Umieszcza on znacznik punktacji Han na polu 0 toru punktacji. Drugi gracz umieszcza znacznik punktacji Chu na polu 1 tego toru.
2. Rozdaj każdemu graczowi po 2 karty pomocy.
3. Jeżeli korzystacie z wydarzeń, odłóż na bok 1 kartę wydarzenia „Cisza” i potasuj pozostałe 14 kart. Umieść odłożoną kartę „Cisza” odkrytą na wierzchu talii, tworząc w ten sposób talię wydarzeń.



Dekrety



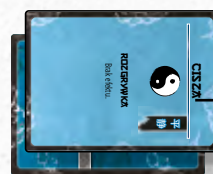
Stos
dobierania



Stos kart
odrzuconych



Tor punktacji



Talia wydarzeń

„Cisza”
(pierwsze
starcie)

Przygotowanie starcia:

- a. Potasuj 46 kart dynastii i podziel je na 3 stosy, złożone odpowiednio z 15, 15 i 16 kart.
- b. Utwórz talię dynastii ze stosu złożonego z 16 kart. Obróć na bok 4 dolne karty, aby pamiętać, że nigdy nie będzie można ich dobrać. Umieść żetony dekrétów obok tego stosu dobierania.
- c. Każdy gracz bierze na początkową rękę jedną z talii złożonych z 15 kart. Gracz Han zostaje graczem w natarciu i rozpoczyna grę.

Gracze rozpoczynają każde starcie, posiadając zarówno karty Chu, jak i Han, co ma odzwierciedlać napięcie między klanami, przetrzymywanie zakładników oraz chwiejność sojuszy.

W przewodniku historycznym znajduje się opis przygotowania 2 kampanii.



W ramach kilku pierwszych rozgrywek nie korzystajcie z wydarzeń. Umieść 15 kart wydarzeń w przenośnym pudełeczku.

ROZGRYWKA

Rozgrzywka w *Chu Han* składa się z 4–7 starć. W każdym starciu gracze rywalizują o to, kto „wyczerpie się” (czyli pozbędzie wszystkich swoich kart) jako pierwszy.

Starcie składa się z serii sztychów. Gracz w natarciu zagrywa zestaw złożony z 1 lub więcej kart (każda musi być tej samej wartości). Jego przeciwnik musi następnie zagrać zestaw złożony z takiej samej liczby kart, ale o wyższej wartości, lub spasować.

Przykład: Gracz Han rozpoczyna, zagrywając zestaw 3 kart o wartości 1. Gracz Chu musi w ramach kontry zagrać zestaw 3 kart o wyższej wartości lub spasować.

Jeżeli zdoła zagrać karty, wówczas gracz w natarciu musi w analogiczny sposób wyłożyć zestaw o wyższej wartości i tak dalej, dopóki któryś z graczy nie spasuje. Następnie należy odrzucić wszystkie zagrane karty („sztych”). Gracz, który wygrał sztych, zostaje graczem w natarciu w kolejnym starciu.

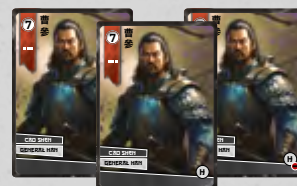
Przykład (ciąg dalszy): Gracz Chu w ramach kontry zagrał zestaw 3 kart o wartości 5. Gracz Han skontrolował, zagrywając 3 karty o wartości 7. Gracz Chu nie zdoła już zagrać 3 kart o wyższej wartości, więc musi spasować, kończąc obecny sztych.

Karty o wartości 3 oraz 6 są unikatowe i można je zagrać zarówno w ramach zestawu jak i po to, by skorzystać z ich zdolności specjalnych.

Przykład (ciąg dalszy): Zamiast spasować, gracz Chu zagrywa Han Xin (kartę o wartości 6), aby skorzystać z jej zdolności specjalnej: odbicia kontry na rywala w zamian za 1 punkt zwycięstwa. Teraz to gracz Han musi skontrolować swój własny zestaw 3 kart o wartości 7, a ponieważ nie może tego zrobić, pasuje. Dzięki temu gracz Chu zostaje graczem w natarciu.

Większość punktów zdobywa się dzięki wyczerpaniu, jednak zagranie zestawu 6 lub więcej kart o wartości 2 pozwala zdobyć punkty również w trakcie starcia. Aby zagrać większe i potężniejsze zestawy kart, gracz może zdecydować, że weźmie cesarski dekret. Pozwala to dobrać więcej kart, lecz wiąże się z ryzykiem. Kiedy gracz się wyczerpie, zdobywa punkty zarówno za karty, które pozostały na ręce rywala, jak i za każdy jego wzięty dekret.

Jeżeli po tym, jak gracz się wyczerpał, nikt nie wygrał gry, rozpoczyna się nowe starcie. Jeżeli gracz zdobędzie łącznie 31 lub więcej punktów (nawet w trakcie starcia), natychmiast ustanawia pierwszą dynastię cesarską Chin i wygrywa grę!



Cel: 31 lub więcej PZ.

TALIA DYNASTII

Talia dynastii (46 kart) składa się z 9 kart o wartości 1, 8 o wartości 2, 7 o wartości 3 itd., aż do 2 o wartości 8 i 1 o wartości 9, a także dodatkowo 1 „dżokera” o wartości 0.

Taki podział oraz konieczność zagrywania w ramach sztychu zestawów o coraz wyższej wartości sprawia, że zagrywanie zestawów złożonych z wielu kart będzie z czasem coraz trudniejsze.

PRZEBIEG SZTYCHU

Każde starcie składa się z serii **sztychów**. W ramach sztychu:

1. Gracz w **natarciu** może (w dowolnej kolejności):
 - zagrać 1 zdolność NATARCIE i/lub
 - wziąć dekret i dobrać 2 karty.
2. Gracz w natarciu musi zagrać **zestaw** złożony z co najmniej 1 karty (wszystkie muszą być tej samej wartości).
3. Następnie drugi gracz wykonuje **kontrę**, w ramach której:
 - może wziąć dekret i dobrać 2 karty, a następnie
 - musi zagrać zestaw kart o **wyższej wartości** lub spasować.

Zestaw zagrany w ramach kontry musi zawierać **taką samą liczbę kart**, co zestaw zagrany przez gracza w natarciu (i musi być złożony z kart o wyższej wartości niż ostatni zagrany zestaw). Należy powtarzać krok 3 do momentu, aż jeden z graczy spasuje, dzięki czemu jego rywal zostaje graczem w natarciu. Następnie należy odrzucić wszystkie zagrane karty.

Dodatkowe zasady

Kartę „0” można dołożyć do zestawu, aby zwiększyć jego rozmiar o 1. Ta karta przyjmuje wtedy wartość kart, do których została dołożona. Zagrana samodzielnie ma wartość 0.

Przykład: Zagrywasz zestaw 2 kart o wartości 8 oraz kartę 0, tworząc w ten sposób zestaw 3 kart o wartości 8.

Zagranie **6 lub więcej kart** o wartości 2 pozwala zdobyć tyle punktów zwycięstwa (PZ), ile kart o wartości 2 zostało zagranych.

Przykład: Zagrywasz 7 kart o wartości 2 i zdobywasz 7 PZ.

Przykład: Zagrywasz 5 kart o wartości 2, więc nie zdobywasz PZ.

Przykład: Zagrywasz 5 kart o wartości 2 oraz kartę 0 i zdobywasz 6 PZ.



Wartość

Małe kwadraty na wstędze wskazują, ile kart o danej wartości znajduje się w talii.



Oznaczenia wykorzystywane tylko w kamp. historycznych.

Przed symbolami 3 zdolności NATARCIE widnieje „!”.



Gracze rozpoczynają każde starcie, mając do dyspozycji 1/3 talii. Mogą w trakcie starcia wziąć dekret (łącznie maksymalnie 6 razy), aby dobrać 2 dodatkowe karty.

Dobieranie kart otwiera nowe możliwości, jak również pomaga przewidywać, jakie karty może posiadać twój rywal.

Wzięcie dekretu wiąże się jednak z ryzykiem. Jeżeli twój rywal się wyczerpie, zdobędzie 1 PZ za każdy dekret, który wzięłeś.

Jest tylko 6 dekretów, a 4 dolnych kart w talii nie można dobrać.

Zdobycie punktów za zagranie 6 lub więcej kart o wartości 2 odzwierciedla potęgę dyplomatycznej dominacji.

ZDOŁNO CI SPECJALNE

	3 Ji Bu	NATARCIE: Podejrzuj 4 wierzchnie karty stosu dobierania, nie zmieniając ich kolejności. <i>Jeżeli użyjesz tej zdolności do podejrzenia 4 ostatnich kart stosu dobierania (po tym, jak wziętych zostało wszystkich 6 dekretów), do końca bieżącego starcia twój rywal powinien ujawnić swoje karty.</i>
	3 Yu Ji	NATARCIE: Odrzuć 1 kartę z ręki na stos kart odrzuconych. <i>Jeżeli używasz tej zdolności, musisz mieć kartę, którą możesz odrzucić.</i>
	6 Ying Bu	NATARCIE: Weź na rękę kartę o wartości 1-5 ze stosu kart odrzuconych. <i>Aby użyć tej zdolności, w stosie kart odrzuconych musi znajdować się karta o wartości 1-5.</i>
<i>Jeżeli anulowana zostanie zdolność NATARCIE, gracz w natarcu nie może w ramach tego sztychu zagrać kolejnej.</i>		
	3 Lyu Zhi	REAKCJA: Anuluj zdolność specjalną natychmiast po tym, gdy zostanie zagrana. <i>Dołożenie karty o wartości 0 jako dzokera nie jest zdolnością specjalną i nie może zostać anulowane. Jeżeli została dobrana dzięki dekretowi, nie można jej użyć do anulowania zdolności specjalnej zagranej przed wzięciem dekretu.</i>
	3 Xiao He	REAKCJA: Anuluj anulowanie Lyu Zhi, dzięki czemu zagrana zdolność zostanie rozpatrzona.
<i>Te reaktywne zdolności są zagrywane poza turą. Jeżeli zdolność karty zostanie anulowana, należy odrzucić daną kartę razem z tą, która ją anulowała, a pozostałe karty zwrócić na rękę właściciela (lub na stos kart odrzuconych w przypadku zdolności Ying Bu).</i>		
Poniższe zdolności wpływają na zagrywanie zestawów lub pasowanie:		
	3 Peng Yue	Zagraj, aby skontrować zestawem o tej samej (zamiast wyższej) wartości.
	3 Xiahou Ying	Spasuj, aby zostać graczem w natarcu (zamiast rywala). Rywal zdobywa 3 PZ.
	3 Zhongli Mo	Zagraj zestaw złożony z kart o różnej wartości. Ma on wartość najniższej zagranej karty i składa się z tylu kart, ile zostało zagranych. Można dzięki temu stworzyć zestaw co najmniej 6 kart o wartości 2 i zdobyć PZ. <i>Przykład: Zhongli Mo zagrany wraz z kartami o wartości 2, 3, 5, 6, 8, 9 stworzy zestaw 6 kart o wartości 2, który da 6 PZ.</i> <i>Przykład: Zhongli Mo zagrany wraz z kartami o wartości 2, 4, 7, 8, 9 i 0 stworzy zestaw 6 kart o wartości 0, który nie da żadnych PZ.</i>
	6 Han Xin	Zagraj, aby odbić obowiązek kontry na rywala, który zyskuje w zamian 1 PZ. <i>Rywal musi skontrować swoje poprzednie zagranie lub spasować. Ta zdolność nie powoduje ponownego rozpatrzenia poprzedniego zagrania (przykładowo, cofnięcie do zagrania 6 kart o wartości 2 nie da ponownie 6 PZ).</i>
	6 Liu Bang	Zagraj jako kartę o wartości 10 w kontrze na kartę o wartości 9 (i tylko tej).
	6 Xiang Yu	Spasuj, dublując wszystkie PZ zdobywane w ramach tego starcia (w tym te za wyczerpanie).

Jeżeli przed użyciem 1 z 6 powyższych zdolności gracz nie zdecydował się wziąć dekretu, a dana zdolność została anulowana, ten gracz nie może wziąć go po anulacji. Musi zagrać zestaw lub, jeżeli kontruje, zagrać albo spasować.

WYCZERPANIE

Gdy gracz nie ma żadnych kart (i zagrane oraz rozpatrzone zostały wszelkie zdolności REAKCJA), starcie dobiega końca.

Jeżeli **obaj** gracze z powodu zdolności REAKCJA nie mają kart po rozpatrzeniu zdolności NATARCIE lub zagraniu, ten z nich, który **jako pierwszy** nie miał kart, zostaje graczem, który się wyczerpał.

Gracz, który się wyczerpał zdobywa:

- 1 PZ za każdą kartę, która pozostała na ręce jego rywala (maksymalnie 5 PZ) i dodatkowo,
- 1 PZ za każdy dekret wzięty przez jego rywala (maksymalnie 6 PZ).

WYGRANA / NOWE STARCIE

Gdy gracz zgromadzi łącznie 31 lub więcej PZ (i rozpatrzone zostały wszystkie zagrane zdolności REAKCJA), gra dobiega końca i ten gracz wygrywa, nawet jeśli miałyby do tego dojść w trakcie starcia.

Jeżeli jeden z graczy zgromadzi łącznie 31 lub więcej PZ w trakcie starcia, a drugi gracz wyczerpie się w ramach tego zagrania, wówczas pierwszy gracz wygrywa, **zanim** będzie miało miejsce punktowanie za wyczerpanie.

Jeżeli w wyniku starcia żaden z graczy nie wygra, należy rozegrać kolejne starcie.

Jeżeli wykorzystywane są wydarzenia, należy odrzucić wierzchnie wydarzenie i odkryć wydarzenie na kolejne starcie (może ono wpłynąć na przygotowanie starcia). Gracz z mniejszą liczbą PZ rozpoczyna starcie jako gracz w natarciu.

W przypadku remisu, graczem w natarciu zostaje gracz, który się wyczerpał.

ZASADY FAIR PLAY

Zapytany o liczbę kart na ręce, musisz powiedzieć prawdę. Można w dowolnym momencie policzyć, ile kart zostało w stosie dobierania i przeglądać stos kart odrzuconych.

Zanim rozpatrzysz zdolność, daj rywalowi możliwość jej anulowania (np. przy pomocy Lyu Zhi).

Gracz może się wyczerpać, a mimo to nie zdobyć żadnych PZ (np. w sytuacji, gdy rywal nie wziął żadnych dekretów, a jego ostatnią kartą była karta REAKCJI, którą zagrał na samym końcu).

Dekrety, które wziął wyczerpany gracz, nie zapewniają żadnych punktów.

Przykład: Chu ma 2 karty, 28 PZ i zagrywa kartę Cesarza (wartość 9). Han ma 30 PZ i zagrywa swoją ostatnią kartę Xiahou Ying, aby zostać graczem w natarciu i dać rywalowi 3 PZ. Gracz Chu ma teraz 31 PZ i wygrywa zanim gracz Han zapunktuje za swoje wyczerpanie.

Przykład: Chu prowadzi 24 do 23, wziął 3 dekrety i zagrywa Zhongli Mo wraz z kartami o wartości 2, 4, 5, 6, 7 oraz 8, zachowując na ręce 1 kartę. Gracz Han zagrywa swoją ostatnią kartę, Lyu Zhi, aby anulować zdolność Zhongli Mo. Chu zagrywa Xiao He, aby anulować zdolność Lyu Zhi i zdobywa 6 PZ. Han wyczerpał się jako pierwszy i zdobywa 3 PZ za 3 dekrety Chu. To starcie kończy się Wynikiem 30 (Chu) do 26 (Han).

Gdyby Chu włączył Xiao He (wartość 3) do zestawu z Zhongli Mo (próbując wygrać), Han zdobyłby 8 PZ (5 PZ, czyli maksymalną liczbę, za 7 kart na ręce Chu oraz dodatkowe 3 za jego dekrety), dzięki czemu wygrałby 31 do 24!

WYDARZENIA (OPCJONALNE)

Wydarzenia mogą wpływać na przygotowanie, rozgrywkę lub punktowanie.

Dwa wydarzenia, *Rozsądna porada* oraz *Stabilizacja* opóźniają moment wyłonienia zwycięzcy; dzieje się to na końcu starcia (po punktowaniu). Trzecie z wydarzeń, *Pęd ku przełęczy Hangu*, umożliwia zdobycie 3 PZ na końcu punktowania starcia (może je zdobyć dowolny gracz, a nie tylko ten, który się wyczerpał). Jeżeli obaj gracze remisują, mając co najmniej 31 PZ, ten z nich, który w bieżącym starciu się wyczerpał, wygrywa!

W ramach rozpoczęcia sztychu, gracz w natarciu może wykonać dwa zagrania: pierwszą kartę dla swojej zdolności „Natarcie”, a następnie zestaw kart. Dzięki wydarzeniu *Wodzowie*, w każdym z tych zagrań można wykorzystać 1 z odkrytych kart.

TWÓRCY

Projekt i zasady gry: Tom Lehmann

Pomoc w projektowaniu gry: Arnaud Charpentier i Christian Martinez

Ilustracje: Ryan Ferriera, Maxime Erceau

Grafika i produkcja: Maxime Erceau

Wsparcie w procesie produkcji: David Harding

Konsultacja merytoryczna: Mingjie Chen, Zongxiu Yao

Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk

Korekta: Łukasz Chełmecki, Katarzyna Tkaczyk

Skład: Aleksandra Miszta-Mars

Wersja polska: Galakta

Testerzy

James Benham, Arnaud i Clémence Charpentier, David desJardins, Jeff Goldsmith, David Grainger, David Harding, Gordon Hua, Wei-Hwa Huang, Jay i Katrina Gischer, Eric Lehmann, David Liu, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Adam Ruprecht, Tanguy Serra, Kevin Wilson, Don Woods oraz Zongxiu Yao

Specjalne podziękowania: David Grainger, Adam Ruprecht i Tanguy Serra

