



Gùgōng

KURAL KİTABI

Çin, 1570. Ülke, Ming Hanedanlığı'nın Longqing İmparatoru'nun hükümdarlığı altındadır. Babası Jiajing İmparatoru imparatorluğu uzun yıllar yönetti. Çalışkan bir adam olmasına rağmen, aynı zamanda zalim olması ve ülkenin çıkarlarından çok kendi çıkarlarıyla ilgilenmesiyle de biliniyordu. Ona karşı çıkanlar genellikle uzun süre hayatta kalamadı. Uzun saltanatı bir istikrar döneminin habercisi oldu, ancak tuhaflıkları ülkeyi, sürekli yolsuzlukla gölgelenen, gerçekten kötü bir durumda bıraktı.

Longqing İmparatoru, babasının aksine, Ming Hanedanlığı döneminde birçok imparatorun ikametgahı olan, şimdi Gùgōng ("İmparatorluk Sarayı" veya "Eski Saray") olarak adlandırılan Yasak Şehir'de ikamet ediyordu. 1406'dan 1420'ye kadar inşa edilen muhteşem kompleks, 980 binadan oluşuyor ve 72 hektarlık (180 dönümden fazla) bir alanı kaplıyor.

Longqing İmparatoru, saltanatına onur ve istikrarı geri getirmeyi umarak, daha önce babası tarafından sürgün edilen yetenekli memurlardan bazılarını geri getirerek hükümette reform yapmaya koyuldu. Çin Seddi de bu dönemde yeniden inşa edildi, güçlendirildi ve genişletildi. Çin, Moğolların ağır saldırısı altındaydı, bu nedenle sınırlarını korumak çok önemliydi ve Çin Seddi savunmada önemli bir rol oynadı.

Ölümlerle cezalandırılmasına rağmen yolsuzluk imparatorlukta büyük bir sorundu ve İmparator bunu ortadan kaldırmak için elinden geleni yaptı. Bu başarılı görünüyordu, ancak hepimizin bildiği gibi kişinin "sadık" konuları üzerinde mükemmel kontrol sahibi olması o kadar basit değil. İmparatorluk sarayında en üst düzey yetkililer yolsuzluk yasağını destekliyormuş gibi davrandılar ve sadece para kabul etmek yerine yeni bir gelenek gün ışığına çıktı: hediye takası. Dilekçe sahibi bir talepte bulunmak için bir görevliyi ziyaret ederse, aynı zamanda bir hediye de sunacaktı. Ve doğal olarak görevli de karşılığında bir hediye sunarak bu onura karşılık verecekti. Dilekçe sahibinin hediyesi oldukça değerli bir şeyse, örneğin bir Yeşim heykeliyse ve görevlinin karşılık hediyesi ucuz bir kağıt yelpazeyse, bunu bir rüşvet eylemi olarak görmek zordu. Ancak ikisi de söz konusu eşyanın sembolizminin ne kadar değerli olabileceğini çok iyi biliyordu...

"Gùgōng" bu olağanüstü geleneği temel olarak kullanıyor. Oyuncular, 4 gün boyunca belirli görevlerden sorumlu yetkililere rüşvet vererek, uygun hediyeler vererek nüfuz ve güç kazanmaya çalışan güçlü Çinli ailelerin rolünü üstleniyorlar. Oyuncular bu şekilde zafer puanı toplayacak ve en çok zafer puanına sahip olan oyuncu oyunu kazanacaktır. Ancak dikkatli olun: Her şeyden önce bizzat imparatorun huzurunda bir dinleyici kitlesi edinmeye çalışmalısınız. Eğer bunu başaramazsanız tüm çabalarınız boşa gitmiş olacaktır.

OYUNUN BİLEŞENLERİ

1 Oyun Tahtası

Oyun Tahtasını oyun masanızın ortasına yerleştirin. Tahtanın sol alt köşesinde gösterildiği gibi, oyuncu sayısına karşılık gelen tarafa yerleştirin. Oyun Tahtası Yasak Şehir ve çevresini tasvir ediyor. 7 konum çerçevesiyle vurgulanan, Hediye Kartlarınızı değiştireceğiniz 7 hamleyi gösterir.



3 Kader Zarı

3 zarı yuvarlayın ve belirtilen yerlere yerleştirin. Bunlar, hangi Hediye Kartlarının size ekstra Hizmetkarlar ve hatta her turun sonunda Zafer Puanları kazandıracağını belirler.

1 Gün Takibi İşaretçisi

Gün takibi parkurunun ilk alanına yerleştirin. Mevcut turu gösterecektir.

32 Seyahat Jetonu

Tüm Seyahat Jetonlarını karıştırın ve Seyahat konumundaki her şehre rastgele 1 adet açık şekilde yerleştirin. Kalan jetonları, belirtilen konumlarda eşit büyüklükte 2 adet kapalı çekme yığını üzerine istifleyin. Oyuncular, her bir jetonun üzerinde belirtilen avantajlardan yararlanmak için Gezginlerini şehirden şehre taşıyacak.

İlk oyunda, karıştırmadan önce 6 Bonus Seyahat Jetonunu çıkarmayı düşünün. Daha fazla bilgi için bkz. sayfa 20

1 Gezgin*

Tüm oyuncuların Gezginlerini tahtanın yanına yerleştirin. Gezgin, Seyahat konumlarını ziyaret etmek için kullanılacaktır.

1 Elçi*

Tüm oyuncuların Elçilerini Cennet Saflığı Sarayının başlangıç noktasına yerleştirin. Ancak Elçiniz Saray'a ulaşırsa oyunu kazanabileceksiniz.

3 Büyük Kanal Gemileri*

Bunları Oyuncu Panonuzun yanına yerleştirin. Büyük Kanal boyunca uzanan limanlarda ticaret yapmak için kullanılacaklar.

1 Sonraki Başlangıç Oyuncusu

Madalyası

Madalyayı Entrika Yolunun kart konumunun yanındaki uygun alana yerleştirin. Her turda 1 oyuncu bu jetonu alarak bir sonraki turda başlangıç oyuncusu olabilir.

1 Entrika İşaretçisi*

Tüm oyuncuların Entrika İşaretçilerini Entrika Yolu'nun başlangıç noktasına, başlangıç oyuncusunun işaretçisi altına olacak ve sırayla (saat yönünde) devam edecek şekilde yerleştirin. Bu işaretçi Yasak Şehir'deki nüfuz seviyenizi belirtmek için kullanılacaktır. Oyundaki tüm beraberlikleri çözer ve Entrika Avantajları sağlar.

1 ZP İşaretçisi*

Zafer Puanı (ZP) Parkurunun "0" noktasına yerleştirin. Bu, oyundaki puanınızı takip etmek için kullanılır.

1 Başlangıç Oyuncusu İşaretçisi

Bu, mevcut turda hangi oyuncunun başlangıç oyuncusu olduğunu gösterir. Oyunun başında, tercih ettiğiniz yöntemle rastgele bir başlangıç oyuncusu belirleyin. Oyuncu sırası, başlangıç oyuncusundan itibaren saat yönünde devam edecektir.

*Tüm bu bileşenler 5 farklı oyuncu renginden de mevcuttur.

VE KURULUMU

38 Hediye Kartı

 simgesiyle işaretlenmiş 7 Hediye Kartını, yüzü yukarı bakacak şekilde 7 Hediye Kartı konumuna rastgele yerleştirin.  sembolüyle işaretlenmiş kartları karıştırın ve kapalı olarak Oyun Tahtası'nın yakınına bir deste halinde yerleştirin. Her oyuncu, yelpaze simgesinin doldurulmuş bölümlerinin sayısına göre belirlenen 4 Hediye Kartından oluşan bir set alır. Başlangıç oyuncusu  ile işaretlenmiş kartları alır, solundaki oyuncu  ile işaretlenmiş kartları alır, ve benzeri. Kalan Hediye Kartlarını oyun kutusuna iade edin.



20 Yeşim

Belirtilen noktaların her birine 1 Yeşim yerleştirin ve geri kalanları Yeşim konumunun karesindeki genel Yeşim tedarikine yerleştirin. Oyunun sonunda Zafer Puanı kazanmak için oyunda Yeşim toplayabileceksiniz.

15 Kararname Karosu

Kararname Karolarını seviyelerine göre sıralayın (1, 2 ve 3 arkalarında gösterilmiştir. Aşağıdaki resme bakın). Bunları ayrı ayrı karıştırın ve ardından her desteden 2 karo çekin ve bunları yüzleri yukarı bakacak şekilde Oyun Tahtasındaki uygun yerlere yerleştirin. Kullanılmayan karoları oyun kutusuna iade edin; Bu oyunda onlara ihtiyacınız olmayacak. Bu karolar, oyun sırasında veya oyun sonunda elde edebileceğiniz özel avantajları ve Zafer Puanlarını temsil ediyor.



1 Oyuncu Panosu*

Her oyuncu kendi seçtiği renkteki Oyuncu Panosunu önüne yerleştirir. Burası oyuncuların Hediye Kartlarını, Hizmetkarlarını ve Çift Hizmetkarlarını saklayacakları yerdir. Bu aynı zamanda her turun gidişatını, Seyahat Jetonlarının değişiminin sonucunu, talep edilen Liman ödülleri ve oyun sonu puanını gösteren bir oyuncu yardımcısıdır.



12 Hizmetkar*

Oyuncular oyuna Oyuncu Panolarında 6 Hizmetkar (küp) ile başlar ve 6'sı genel tedarik olarak Oyuncu Panolarının yanına yerleştirilir. Oyuncu Panosundaki Hizmetkarlara Hizmetkar Havuzu adı verilir ve hamleleri gerçekleştirebilecekleri mevcut Hizmetkarları temsil ederler. Her turun başında ve sonunda, oyuncular genel tedariklerinden bir miktar Hizmetkarı, Hizmetkar Havuzuna geri alacaklardır.

1 Çift Hizmetkar*

Çift Hizmetkar taşını Oyuncu Panonuzda uygun alana yerleştirin. Bu taş 2 Hizmetkar olarak sayılır ve Büyük Kanal hamlesi yoluyla elde edilebilir.

OYUNA GENEL BAKIŞ

“Gügöng” 4 Günü temsil eden 4 turda oynanır. Her Gün 3 Aşamadan oluşur:



1. Oyuncuların oyunu bir sonraki Gün için hazırladığı Sabah Aşaması.
2. Oyuncuların birden fazla hamle gerçekleştirdiği Gündüz Aşaması.
3. Oyuncuların, ıskarta destelerindeki kartları Kader Zarı ile başarılı bir şekilde eşleştirip eşleştirmediklerini kontrol ettikleri Gece Aşaması.



4. Günü sonunda oyuncular Çin Seddi'nin tamamlanması, 3. Seviye Kararnameler, Saray'a varış sırası ve Yeşim koleksiyonları için ek ZP alırlar. Oyunun sonunda en çok Zafer Puanına sahip olan oyuncu en etkili Çin Ailesi ilan edilir ve oyunu kazanır. Ama dikkat edin! Oyunun sonuna kadar Elçisini Cennet Sağlığı Sarayı'na sokmayı başaramayan oyuncular kazanamayacak.

OYNANIŞ

AŞAMA 1: SABAH AŞAMASI



Not: Oyunun ilk turunda Sabah Aşaması tamamen atlanır. Bunu zaten oyunun kurulumunda gerçekleştirdiniz.

Sabah Aşamasında oyuncular bir sonraki tur için Oyun Tahtasını hazırlar. Bu 5 adımlı bir süreçtir:

Adım 1: Başlangıç oyuncusunu belirleyin



Bir oyuncu önceki turda Sonraki Başlangıç Oyuncusu Madalyasını aldıysa, bu turun yeni başlangıç oyuncusu olur. Yeni başlayan oyuncu, Başlangıç Oyuncusu İşaretçisini alır ve Sonraki Başlangıç Oyuncusu Madalyasını Oyun Tahtasında belirtilen yere geri yerleştirir.

Önceki turda Sonraki Başlangıç Oyuncusu Madalyasını kimse almamışsa, başlangıç oyuncusu değişmez.

2. Adım: Haritayı yeniden doldurun



Haritadaki tüm boş şehir alanlarını (Seyahat Jetonu veya Gezginin olmayanlar) Seyahat Jetonları ile doldurun. Çekme yığınları boşsa, ıskarta yığınına 2 yeni çekme yığınına geri koyun ve yeni çekme yığınlarından yeniden doldurun.



Adım 3: Kader Zarını Atın



3 Kader Zarını yuvarlayın ve Oyun Tahtasının üst kenarında belirtilen alanlara yerleştirin.

Adım 4: Kararnamelerin avantajlarını uygulayın



Sabah sembolü Kararnamelerin (seviye 1 Kararnameler) yanında bir Hizmetkar bulunan tüm oyuncular artık oyuncu sırasına göre belirtilen avantajları alacaktır.

Örnek: Hem Lisa'nın (Beyaz) hem de David'in (Leylak) aynı "Sabah" Kararnamesinde bir Hizmetkarı var. David, genel tedarikinden 1 Hizmetkarı Büyük Kanaldaki Gemilerinden 1 tanesine yerleştirir. Bu, Gemisini tamamlar ve Hediye Kartı çekme destesinden fazladan bir el kartı almayı seçer. Liman ödülünü aldığı ve geri kalan Hizmetkarları ve Gemisini genel tedarikine geri koyduğunu belirtmek için Geminin Hizmetkarlarından 1'ini Oyuncu Paneline taşır. Lisa da aynısını yapabiliirdi ama genel tedarikinde çok fazla Hizmetkarı kalmadığından ve hemen tamamlanacak bir Gemi olmadığından bu avantajdan feragat etmeye karar verir.



Adım 5: Yeni Hizmetkarlar Alın



Gün Takibi işaretçisini hareket ettirin. Tüm oyuncular, Gün Takibinin yanında belirtilen Hizmetkar sayısını genel tedariklerinden Hizmetkar Havuzuna taşıyabilir.

2. AŞAMA: GÜNDÜZ AŞAMASI

Gündüz Aşamasında oyuncular, Oyun Tahtasındaki 7 Kart konumuyla temsil edilen Yasak Şehir'de çalışan Yetkililerle Hediye Kartları alışverişinde bulunarak çeşitli hamleler gerçekleştirirler.



Başlangıç oyuncusundan başlayarak saat yönünde ilerleyen oyunda oyuncular, sırayla Hediye Kartlarını değiştirecek ve uygun hamleleri gerçekleştireceklerdir. Oyun, her oyuncunun tur başına tek bir kart değiştirmesiyle devam eder. Bir oyuncunun elindeki kartlar bittiğinde pas geçmesi gerekir. Tüm oyuncular pas geçtikten sonra Gündüz Aşaması sona erer ve Gece Aşaması başlar. Elinizde en az 1 kart kaldıysa her turda şu adımları uygularsınız:

1. Hediye Takası

Sıranızın başlangıcında, elinizdeki 1 Hediye Kartını Oyun Alanındaki bir Hediye Kartıyla değiştirmeniz gerekir.

Hediye Kartının değeri

4



Hediye Kartınızın değeri Oyun Alanında seçmek istediğiniz kartın değerinden daha yüksekse, bunları serbestçe değiştirebilirsiniz.



Hediye Kartınızın değeri Oyun Alanında seçtiğiniz karttan daha düşük veya ona eşitse, öncelikle aşağıdakileri yapmanız durumunda bunları değiştirebilirsiniz:

● Hizmetkar Havuzunuzdan 2 Hizmetkarı genel tedarikinize kaldırın;



● Veya elinizdeki herhangi başka bir Hediye Kartını Oyuncu Panonuzun üzerindeki ıskarta destesine atın



● Veya Hediye Kartını herhangi bir hamle yapmadan değiştirin. 2. adımı (Hamleleri Gerçekleştir) atlayın; elinizde hâlâ en az 1 Hediye Kartı varsa, bir sonraki turda 1. adıma (Hediye Takası) dönersiniz.



İSTİSNA: 1 değerindeki Hediye Kartları, 9 değerindeki Hediye Kartları ile serbestçe değiştirilebilir. (Neden? 1 değerindeki Hediye olan meyve tabağının görünürde düşük bir değeri olmasına rağmen, bazı egzotik meyve türlerini ortak sokak pazarında bulmak çok zordur ve Yetkililer bazen onlar için dürtüsel bir değişim yapmaya teşvik edilir).



Oyun Tahtasından aldığımız Hediye Kartını yüzü aşağı bakacak şekilde Oyuncu Panosundaki ıskarta destenize yerleştirin. Atılan kartlar bir sonraki Gün için yeni el kartlarınız olacaktır. Kapalı destenize istediğiniz zaman bakabilirsiniz. Ancak rakiplerinizi, atılan destenizde hangi kartların olduğunu sormayabilir.



2. Hamleleri Gerçekleştirin

Hediye Takasınızın ardından hemen şunları gerçekleştirebilirsiniz:

- Oyun Tahtasına yerleştirdiğiniz Hediye Kartının hamlesi (varsa - ancak bazı kartların kart hamlesi yoktur);
- Veya Hediye Kartınızı yerleştirdiğiniz konumun hamlesi;
- Veya her iki hamle. Her iki hamleyi de gerçekleştiriyorsanız öncelikle Hediye Kartı hamlesinin yapılması gerekmektedir.



Örnek: Rafaël biraz Yeşim almak istiyor, ancak Hizmetkar Havuzunda yalnızca 1 Hizmetkarı kaldı ve dahası, Yeşim Yetkilisinin bir değer-8 Hediyesi (bir "Dunhuang Pipa", bir tür Çin lavtası) varken, Rafaël'in elinde yalnızca değer-2, değer-3 ve değer-5 Hediye Kartları var. Rafaël, değer-2 Hediye Kartını ıskarta yığınına atar (böylece bir sonraki turda tekrar kullanılabilir hale getirir) ve değer-8 kartını değer-3 kartıyla (bir dizi Go taşı) değiştirir. Değer-8 kartı da ıskarta yığınına eklenir.



Rafaël, 2 Hizmetkar almasına olanak tanıyan kart hamlesini gerçekleştirir. Bu, artık konum hamlesini gerçekleştirmek için yeterli Hizmetkara sahip olduğu anlamına gelir. 1 Yeşim satın alır ve Hizmetkar Havuzundan 3 Hizmetkarı çıkarır.



HEDİYE KARTI HAMLELERİ

Hediye Kartının
değeri

Bu, kartın
hamlesini/bonusunu
ifade eder.

Bu, kartın
hamlesini/bonusunu
gösterir.



Bu, kurulum
sırasında bu
kartın nereye
yerleştirildiğini
gösterir.

Hediye Takası hamlenizin ardından, kartta belirtilen bir hamlenin bulunması koşuluyla Hediye Kartı hamlesini gerçekleştirebilirsiniz.

Bu hamlelerin çoğu bir konum hamlesine atıfta bulunur:



Cennet Saflığı Sarayı



Büyük Kanal



Çin Seddi



Kararname



Entrika

Bazı Kart hamleleri size başka avantajlar da sağlar:

1

Genel kaynağınızdan 1 Hizmetkarı hemen Hizmetkar Havuzunuza ekleyin.

2

Genel kaynağınızdan 2 Hizmetkarı hemen Hizmetkar Havuzunuza ekleyin.



Elinizden veya ıskarta destenizden 1 kartı Oyun Alanındaki bir kart ile değiştirin. İskarta destenizden bir kart kullandıysanız, yeni kartı da ıskarta destesine yerleştirin.

Hediye Kartı hamlesi ile konum hamlesi aynı ise aynı hamleyi iki kez yapın.

KONUM HAMLELERİ

7 yetkili, Oyun Tahtasındaki 7 Hediye Kartı konumuyla temsil edilen Çin Devletinin ana işlevlerini denetler. Bir oyuncu, Hediye Kartını bu 7 Görevliden 1'iyle değiştirdiğinde, hamleyi bu konumda gerçekleştirebilir.

İkonografi

2

Belirtilen sayıda Hizmetkarı Oyuncu Panonuzun Hizmetkar Havuzundan genel tedarikinize geri gönderin.



Oyunun geri kalanında orada kalacağı Oyuncu Panonuzdaki uygun alana taşıyarak Geminizden 1 Hizmetkarı kaldırın.

1

Belirtilen sayıda Hizmetkarı Oyuncu Panonuzdaki Hizmetkar Havuzunuzdan Oyun Tahtasındaki veya Geminizdeki uygun alana taşıyın.

3

ZP İşaretçinizi ZP Parkurunda hareket ettirerek belirtilen sayıda ZP'yi anında puanlayın.

3

Oyunun sonunda belirtilen sayıda ZP'yi puanlayın (bkz. "Oyunun Sonu" sayfa 14).

1. SEYAHAT



Hediyeinizi Gelir Memuru ile takas edin ve Gezgininizi, İmparator Longqing için her şekil ve boyuttaki vergileri toplaması için Çin'deki şehirlere gönderin.

Bu hamleyi gerçekleştirdiğinizde aşağıdakilerden birini yapabilirsiniz:

A. Gezgininizi bir kez hareket ettirin, 1 Seyahat Jetonunu toplayın ve avantajlarından anında yararlanabilirsiniz (zorunlu değildir).



B. Gezgininizi iki kez hareket ettirmek için

Hizmetkar Havuzunuzdan 2 Hizmetkarı kaldırın: Önce Gezgininizi 1 adım hareket ettirin, 1 Seyahat Jetonunu toplayın ve bunun avantajlarından hemen yararlanabilirsiniz. Daha sonra bu hamleyi tekrarlayın.



Bu hamleyi (A veya B) ilk seçtiğinizde, Gezgininizi bir Seyahat Jetonu olan haritadaki herhangi bir alana yerleştirin(bu, ilk Gezgin hareketiniz olarak sayılır). O andan itibaren, Gezgininizi her hareket ettirdiğinizde, haritada belirtilen yolları takip ederek ve diğer Gezginlerin varlığını ve boş alanları göz ardı ederek, halihazırda bulunduğu şehirden hâlâ Seyahat Jetonu içeren bir sonraki şehre hareket eder. Bu, Gezgininizin boş şehirlerin ve diğer Gezginlerin işgal ettiği şehirlerin üzerinden atlayabileceği anlamına gelir.



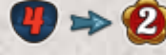
Topladığınız Seyahat Jetonlarını, Oyuncu Panonuzun üzerinde boş bir alanda yüzü aşağı bakacak şekilde tutun.



Oyun sırasında istediğiniz zaman, Oyuncu Panonuzun üzerindeki Seyahat Jetonlarını belirli avantajlar karşılığında değiştirebilirsiniz:



Genel kaynağınızdan 1 Hizmetkar almak için 2 Seyahat Jetonunu değiştirin ve bunu hemen Oyuncu Panonuzun Hizmetkar Havuzuna yerleştirin.



Hemen 2 ZP almak için 4 Seyahat Jetonunu değiştirin.



6 Seyahat Jetonunu takas ederek Yeşim tedarikinden anında 1 Yeşim alın.

Önemli: Panonuzun üstüne bir Seyahat Jetonu yerleştireceğiniz ve boş yeriniz olmadığı durumlarda, yeni jetonu yerleştirecek yerinizin olması için Seyahat Jetonlarını derhal Hizmetkarlar, ZP veya Yeşim ile değiştirmelisiniz.

Değiştirilen Seyahat Jetonları, Oyun Tahtası yakınındaki bir ıskarta yığına yerleştirilir. Bunları Oyun Tahtasındaki çekme yığınlarına eklemeyin.

Örnek: Anna'nın Hizmetkar Havuzunda 3 Hizmetkarı var. Seyahat hamlesini seçer ve hamleyi iki kez gerçekleştirmek için 2 Hizmetkarını havuzundan genel tedarikine taşır.



Gezginini, 2 Hizmetkarı Hizmetkar Havuzuna geri döndürmesi karşılığında bir Seyahat Jetonu olan bir şehre taşır. Seyahat Jetonunu yüzü aşağı bakacak şekilde Oyuncu Panosunun üzerine yerleştirir.



Daha sonra Gezginini, 3 Hizmetkarı karşılığında 1 Yeşim almasına olanak tanıyan bir Seyahat Jetonu olan bir şehre taşır. Şimdi bu ikinci Seyahat Jetonunu yüzü aşağı bakacak şekilde Oyuncu Panosunun üzerine yerleştiriyor.



Artık toplamda 6 Seyahat Jetonu topladı ve hepsini başka bir Yeşim ile değiştirmeye karar verdi.



SEYAHAT JETONLARININ LİSTESİ



1 Hizmetkar alın ve Hizmetkar Havuzuna yerleştirin.



2 Hizmetkar alın ve onları Hizmetkar Havuzuna yerleştirin.



Elçinizi Saray Yolu'nda 1 sıra yukarı taşıyın.



Entrika İşaretçinizi Entrika Yolunda 1 sıra yukarı taşıyın.



Elinizden değeri 7 veya daha yüksek olan bir Hediye Kartını ıskarta destenize atın ve Yeşim kaynağından 1 Yeşim alın.



Hemen 2 ZP alın.



Elinizdeki veya ıskarta destenizdeki 1 kartı Oyun Alanındaki bir kartla değiştirin. ıskarta destenizden bir kart kullandıysanız, yeni kartı da ıskarta destesine yerleştirin.



Attığınız Hediye Kartlarınızdan 1 tanesini tekrar elinize alın.



Genel kaynağından 1 Hizmetkar alın ve Büyük Kanaldaki Gemilerinizden 1'ine yerleştirin (veya bu hamlenin normal kurallarına göre yeni bir Gemi yerleştirin ve Hizmetkarı ekleyin). Eğer bu Gemideki 3. Hizmetkar ise, Limanın ödülünü hemen talep edebilirsiniz.



Genel kaynağından 1 Hizmetkarı Çin Seddi'ne yerleştirin. Eğer bu Çin Seddi duvarını tamamlıyorsa, her zamanki gibi puanlayın (sonraki bölümdeki "Çin Seddi Puanlaması" konusuna bakın).



Hizmetkar Havuzunuzdan 3 Hizmetkarı genel tedarikinize iade edin ve karşılığında 1 Yeşim alın.



Bu Seyahat Jetonu, Seyahat Jetonlarını Hizmetkarlara, ZP'ye veya Yeşime dönüştürürken 2 karo olarak sayılır. Önemli: Bu jetonu kendi yararına takas edene kadar Oyuncu Panonuzun üzerinde yüzü yukarı bakacak şekilde tutun.



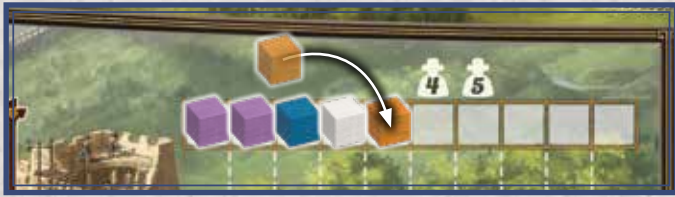
6 Bonus Seyahat Jetonu hakkında daha fazla bilgi için 20. sayfaya bakın.

2.ÇİN SEDDİ

Hediyenizi Bayındırlık Görevlisiyle takas edin ve Çin Seddi'nin bazı bölümlerinin yenilenmesine katılın. Bu, Entrika Avantajlarına katılmanıza ve potansiyel olarak ZP kazanmanıza ve Elçinizi ilerletmenize olanak sağlayacaktır.

Bu hamleyi gerçekleştirdiğinizde aşağıdakilerden birini yapabilirsiniz:

A. Hizmetkar Havuzunuzdan 1 Hizmetkarı Çin Seddi duvarına yerleştirin.



B. Havuzunuzdan duvara (en fazla) 2 Hizmetkar yerleştirmek için Hizmetkar Havuzunuzdan 1 Hizmetkarı çıkarın.



Çin Seddi'nin bir bölümü tamamlandığında, Çin Seddi Puanlaması ve Entrika Avantajlarını hemen uygulayın. Oyuncu sayısına bağlı olarak, sırasıyla 1-2/3/4/5 oyuncuyla oynarsanız Çin Seddi'nde en az 4/5/6/7 Hizmetkar olduğunda bir bölüm tamamlanır.

Çin Seddi Puanlaması

Çin Seddi'nde EN ÇOK Hizmetkara sahip olan oyuncu 3 ZP alır ve Elçisini Saray Yolunda 1 adım ilerletir. Beraberlik olması durumunda eşitliği bozmak için Entrika Yolunu kullanın (bkz. "Entrika", sayfa 9). Daha sonra aynı oyuncu tüm Hizmetkarlarını Çin Seddi'nden genel tedarikine geri döndürür. Kalan Hizmetkarları sola hareket ettirerek boş alanları doldurun. Daha sonra oyuncular Entrika Avantajları alabilirler.



Entrika Avantajları

Tamamlanan duvarda puanlanmadan önce bulunan tüm oyuncular Entrika Avantajlarından 1'ini almayı seçebilirler. Oyuncu bunu Entrika Yolunda işaretçisi en düşük olan oyuncudan başlayarak tek tek yapar. Beraberlik durumunda, alt işaretçi en düşük işaretçi olarak kabul edilir. Avantaj elde etmek için Entrika İşaretçinizi, Entrika Yolunda belirtildiği kadar adım indirin. Mevcut faydalar şunlardır:

Entrika Avantajları



Hizmetkar Havuzunuzda 1 Hizmetkar kazanmak için Entrika İşaretçinizi 1 adım düşürün.



Hizmetkar Havuzunuzda 2 Hizmetkar kazanmak için Entrika İşaretçinizi 3 adım düşürün.



1 Kader Zarı seçmek için Entrika İşaretçinizi 5 adım indirin ve onu istediğiniz tarafa çevirin. Entrika Avantajları uygulandığında aynı zarın 1'den fazla oyuncu tarafından çevrilmesi mümkündür.



Yeşim tedarikinden 1 Yeşim kazanmak için Entrika İşaretçinizi 7 adım indirin.

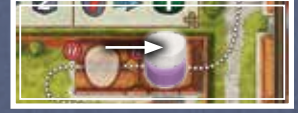
Örnek: 4 oyunculu bir oyundur. David'in (Leylak) duvarda 3 Hizmetkarı var. Lisa (Beyaz) ve Sebastian'ın (Turuncu) her ikisinin de birer Hizmetkarı var, Anna'nın (Kırmızı) ise hiç yok.



Lisa, Bayındırlık Görevlisi ile hediye takasında bulunur ve 1 Hizmetkarı Hizmetkar Havuzundan çıkarıp genel tedarikine geri koyar ve 2 Hizmetkarı daha Çin Seddi'ne yerleştirir.



Çin Seddi duvarının bu bölümü artık tamamlandı, dolayısıyla Çin Seddi Puanlaması ve Entrika Avantajları uygulandı. Lisa ve David'in her ikisinin de 3 Hizmetkarı var ve ikisi de Entrika Yolu'nda 12. basamağa ulaştı. Ancak Lisa'nın işaretçisi David'inkinin üzerinde olduğu için eşitlik Lisa'nın lehine bozulur. 3 ZP alır ve Elçisini Saray Yolu'nda 1 basamak yukarı taşır. 3 Hizmetkarı duvardan kaldırılarak genel tedarikine geri koydu.



Son olarak Lisa, David ve Sebastian Entrika Avantajlarından birini almayı seçebilirler. Anna'nın tamamlanan duvarda hiçbir Hizmetkarı yoktu ve Entrika Avantajları almasına izin verilmiyor. Sebastian'ın puanı Entrika Yolu'nda en düşük seviyede ve ilk sırada yer alıyor. Hizmetkar Havuzunda bir Hizmetkar kazanmak için işaretçisini yalnızca 1 adım düşürür. David Entrika İşaretçisini olduğu yerde tutmaya karar verir. Lisa, Yeşim tedarikinden bir Yeşim almaya karar verir ve işaretçisini 7 adım geriye taşır.

3. YEŞİM

Yeşim pazarı satıcılarıyla tanışmak ve Yeşim satın almak için Hediyenizi Yeşim Görevlisi ile takas edin.

Bu hamleyi yaptığınızda evlerden 1 tanesini seçin ve belirtilen sayıda Hizmetkarı Hizmetkar Havuzunuzdan çıkararak o evden 1 Yeşim kazanın.



Yeşim oyunun sonunda ZP verir (bkz. "Oyunun Sonu", sayfa 14). Evlerdeki tüm Yeşim'ler bittiğinde, 5 Hizmetkar karşılığında Yeşim meydanından her zaman 1 Yeşim kazanabilirsiniz. Yeşim arzının sınırsız olduğu kabul edilir; nadiren de olsa Yeşim'in tamamen tükenmesi durumunda yedek bileşenler kullanın.

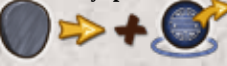


4. ENTRİKA

Ailenizin Yasak Şehir'deki gizli etkisini gösteren Entrika Yolu'nda tırmanmak için Hediyenizi Entrika Görevlisi ile takas edin. Bu yol, oyundaki rakiplerinizle yapılan tüm karşılaştırmalarda eşitliği bozan bir parkur olarak sayılır. Veya Çin Seddi'nin bir bölümünü tamamlamaya yardım ettiğinizde Entrika Avantajlarından 1 tanesini kazanabilirsiniz.

Bu hamleyi gerçekleştirdiğinizde aşağıdakilerden birini yapabilirsiniz:

A. Entrika Yolu'nda Entrika İşaretçinizi 1 adım ilerletin. Mevcut turda bu seçeneği seçen ilk oyuncu aynı zamanda Sonraki Başlangıç Oyuncusu Madalyasını alır ve bir sonraki turda başlangıç oyuncusu olur.



B. Entrika Yolu'nda Entrika İşaretçinizi 3 adım ilerletmek için Hizmetkar Havuzunuzdan 1 Hizmetkarı çıkarın.



Entrika İşaretçiniz rakiplerinizin 1 veya daha fazla işaretçisiyle aynı alana düştüğünde, Entrika İşaretçinizi diğer Entrika İşaretçilerinin üzerine yerleştirin. Entrika Yolu 14 adımlı sınırlıdır. İşaretçiniz daha fazla ilerleyemez.

Eşitlik Bozucu

Oyunda bir beraberlik olduğunda, Entrika Yolu'nda puanı en yüksek olan oyuncu beraberliği kazanır. Bir alana 2 veya daha fazla Entrika İşaretçisi istiflendiğinde, her bir işaretçinin, altındaki işaretçilerden önde olduğu kabul edilir.

Örneğin Çin Seddi Puanlaması çözülürken, Kader Zarı Bonusu verilirken veya Entrika Avantajlarının alınabileceği sıra belirlenirken beraberlikler ortaya çıkabilir.



Entrika Avantajları

Oyuncuların Çin Seddi'nin bir bölümünü tamamlamaya yardım ettiklerinde kazanabilecekleri Entrika Avantajları 8. sayfada açıklanmaktadır.

5.CENNET SAFLIĞI SARAYI



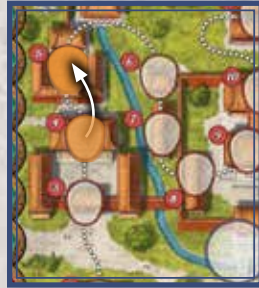
Cennet Saflığı Sarayı'na doğru ilerlemek ve 4. Günü bitiminden önce İmparator'un huzuruna çıkmak için Hediyeinizi Sansür Görevlisi ile takas edin.

Bu hamleyi gerçekleştirdiğinizde aşağıdakilerden birini yapabilirsiniz:

A. Elçinizi Saray Yolu'nda 1 adım ilerletin.



B. Elçinizi Saray Yolu'nda 2 adım ilerletmek VE Entrika İşaretçinizi Entrika Yolu'nda 1 adım ileri taşımak için Hizmetkar Havuzunuzdan 2 Hizmetkarı çıkarın.



Saray Yolu'nun 8. ve son adımına ilerlediğinizde Cennet Saflığı Sarayı'na ulaşmış olursunuz. Elçinizi, oyunun sonunda puan alacağınız en yüksek ZP'ye sahip konuma yerleştirin.



Elçiniz Saray'a ulaştığında, Saray Yolu'nda daha yukarı çıkmanızı sağlayacak herhangi bir hamle size her ilave adım için 1 ZP verir. Oyunun sonunda yalnızca Cennet Saflığı Sarayı'na ulaşan oyuncular oyunu kazanmaya hak kazanırlar. 4. Günü sonunda Elçinizi Saray'a sokmazsanız toplam puanınız 0 olacaktır.

Örnek: Anna, Sansür Görevlisi ile Hediye takasında bulunuyor. Hizmetkarlarından ikisini genel tedarikine geri döndürmeye karar verir ve Elçisini Saray Yolu'nun son basamağına ilerletir. Ayrıca Entrika İşaretçisini Entrika Yolu'nda 1 adım yukarı taşır. 7 ve 5 ZP'li yerler zaten alınmış olduğundan Elçisini 3. konuma yerleştirir ve bu da oyunun sonunda 3 ZP kazandırır.



Bir sonraki turunda Gezgini, Elçisini 1 adım ileri taşıyabileceği bir şehre taşır. Elçisi zaten Cennet Saflığı Sarayı'na ulaştığı için bunun yerine 1 ZP alır.



6.KARARNAMELER



Tüm oyun boyunca özel Kararname avantajları ve/veya ZP kazanmak için Hediyeinizi Kararname Görevlisi ile takas edin.

Bir Kararname almak için, Kararnamede belirtildiği gibi Hizmetkar Havuzunuzdaki Hizmetkarların sayısını ve ayrıca rakibinizin o Kararnamede halihazırda mevcut olan her bir Hizmetkarı için 1 ekstra Hizmetkarı genel tedarikinize iade edin. Daha sonra Kararnameye ek bir Hizmetkar yerleştirin.



Varsa, Kararnamenin ZP'sini derhal puanlayın.



Seviye 3 Kararnameler size yalnızca oyunun sonunda ZP kazandırır (bkz. "Kararname Listesi", sayfa 11).



O andan itibaren oyunun geri kalanında Kararnamenin avantajından yararlanacaksınız. Hizmetkarınız bunu belirtmek üzere Kararname üzerinde kalır.

Her Kararnameyi yalnızca bir kez alabilirsiniz.

Örnek: Sebastian bir Kararnamenin avantajını elde etmek istiyor. Hizmetkar Havuzunda 5 Hizmetkarı bulunmaktadır. Anna ve Lisa'nın bu Kararnamede halihazırda Hizmetkarları olmasına rağmen Sebastian, kendisine her Sabah Aşamasında fazladan 1 Hizmetkar veren Kararnameyi seçer. Hizmetkar Havuzundan 3 Hizmetkarı genel tedarikine çıkarır (Kararnamede belirtildiği gibi 1 ve Kararnamede her rakibin Hizmetkarı için 1'er adet).



Daha sonra kalan 2 Hizmetkarından 1'ini Kararnameye yerleştirir ve bu kararname oyunun geri kalanında orada kalır. Ayrıca 3 ZP alır.



KARARNAME LİSTESİ

1.Seviye:



Hemen 2 ZP kazanın. Her Sabah Aşamasında, Enrika İşaretçinizi Enrika Yolunda 2 adım yukarı taşıyabilirsiniz.



Hemen 2 ZP kazanın. Her Sabah Aşamasında, genel tedarikinizden 1 Hizmetkarı Gemilerinizden 1'ine yerleştirebilirsiniz (veya bu hamlenin normal kurallarına göre, Hizmetkarı eklemek için yeni bir Gemi yerleştirebilirsiniz). Eğer bu, bu Gemideki 3. Hizmetkar ise, Gemi Limanı ödülünü hemen talep edebilirsiniz.



Anında 3 ZP kazanın. Her Sabah Aşamasında, genel tedarikinizden 1 Hizmetkarı Hizmetkar Havuzunuza ekleyebilirsiniz.



Anında 3 ZP kazanın. Her Sabah Aşamasında Elçinizi Saray Yolu'nda 1 basamak yukarı taşıyabilirsiniz. Elçiniz zaten Saray'daysa bunun yerine 1 ZP kazanın.



Hemen 3 ZP kazanın. Her Sabah Aşamasında, bir el kartını veya ıskarta destenizdeki bir kartı, Oyun Tahtası'ndaki bir Hediye Kartıyla değiştirebilirsiniz. Bunun Kader Zarı atıldıktan sonra gerçekleştiğini unutmayın.

2.Seviye:



Hemen 2 ZP kazanın. Seyahat hamlesini gerçekleştirdiğinizde ve Gezininizi iki kez hareket ettirmeyi seçtiğinizde, bunu yapmak için 1 Hizmetkar daha azını kaldırabilirsiniz.



Hemen 2 ZP kazanın. Yeşim hamlesini her gerçekleştirdiğinizde, belirtilenden daha az 1 Hizmetkarı kaldırabilirsiniz. Bu avantaj Yeşim'i alabileceğiniz diğer yerler için geçerli değildir.



Hemen 3 ZP kazanın. Çin Seddi hamlesini her gerçekleştirdiğinizde, genel kaynağınızdan fazladan bir Hizmetkarı duvara yerleştirebilirsiniz. Eğer bu Çin Seddi'ni tamamlıyorsa, her zamanki gibi puanlayın (bkz. "Çin Seddi Puanlaması", sayfa 8).



Hemen 3 ZP kazanın. Hediye takasında bulunduğunuzda, artık aynı değerdeki Hediyeleri bir Görevli ile takas edebilir ve hamleyi gerçekleştirebilirsiniz.



Hemen 4 ZP kazanın. Kararname hamlesini her gerçekleştirdiğinizde, belirtilenden daha az 1 Hizmetkarı kaldırabilirsiniz.

3.Seviye:



Oyunun sonunda, oyun sırasında kazandığınız her 3 ZP için 1 ZP kazanın (maksimum 10 ek ZP'ye kadar). Bu Kararnameyi diğer 3. seviye Kararnamelerden önce puanlayın. Ayrıca, 14. sayfada açıklanan ve Oyuncu Panonuzda gösterilen son puanlama sırasına da uyun.



Oyunun sonunda 8 ZP kazanın.



Oyunun sonunda, sahip olduğunuz her Yeşim için 2 ekstra ZP kazanın (maksimum 10 ek ZP'ye kadar).



Oyunun sonunda, Kararnamelerin üzerlerindeki her Hizmetkarınız için bu da dahil olmak üzere 2 ZP kazanın.



Oyunun sonunda, Oyuncu Panonuzdaki Liman ödülleri yanındaki her Hizmetkar için 2 ZP kazanın.

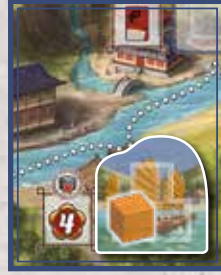
7. BÜYÜK KANAL



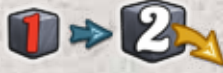
Hizmetkarlarınızı Pekin dışındaki insanlarla ticaret yapmak üzere Büyük Kanal üzerinde bir yolculuğa göndermek için Hediyeinizi Ticaret Görevlisi ile takas edin. Bu size her türlü kalıcı ödülü verecektir.

Bu hamleyi gerçekleştirdiğinizde aşağıdakilerden birini yapabilirsiniz:

A. (İsteğe bağlı olarak) Hizmetkarlarınızdan 1'ini Gemilerinizden 1'ine yerleştirebilir VE (isteğe bağlı olarak) Gemilerinizden 1'ini bir sonraki boş Liman alanına 1 adım taşıyabilirsiniz.



B. 1 veya 2 Geminizi havuzunuzdan 2 Hizmetkar yerleştirmek için Hizmetkar Havuzunuzdan 1 Hizmetkar çıkarın.



Hizmetkarlar Büyük Kanaldaki Gemilerinize ve/veya 1 veya 2 yeni Geminizi boş alanlara eklenir. Her Gemi en az 1 Hizmetkar taşımalıdır. Her oyuncunun birden fazla kez kullanılabilen 3 Gemisi vardır. Büyük Kanal'a yeni bir Gemi yerleştirmek hareket sayılmaz.

Büyük Kanal'a yeni bir Gemi yerleştirirken, onu serbest bir Limana, yani en soldaki boş limana yerleştirmelisiniz.

4-5 oyunculu bir oyunda 2 başlangıç Limanı ile 2 Büyük Kanal rotası vardır. Yeni bir Gemi yerleştirirken 2 veya 1 rota seçin ve Geminizi o rotanın ilk boş Liman alanına yerleştirin. Gemiler asla bir rotadan diğerine taşınamaz.

Geminizi yalnızca bu rotada boş Liman alanı kaldığında taşıyabilirsiniz. Geminizi taşıırken dolu Limanları atlamalı ve bir sonraki boş Limana geçmelisiniz. Taşıdığınız Gemi, 1 Hizmetkar yerleştirdiğiniz Gemiden farklı olabilir.

Geminiz 3 Hizmetkar taşıyorsa ve almak istediğiniz ödülle bir Limana ulaşırsa ödül talep edebilirsiniz. Bunu yapmak için, Geminizden 1 Hizmetkar alın, onu Oyuncu Panonuzda ilgili Liman ödülünün (eğer hala mevcutsa) yanına yerleştirin ve ödülü hemen alın. Geminizi Oyuncu Panonuzun yanına ve geri kalan 2 Hizmetkarı genel tedarikinize iade edin.

Mevcut ödüller:

• **Liman 1:** Başlangıç Limanı, ödül yok.

• **Liman 2:** Hemen 4 ZP alın.



• **Liman 3:** Çekme destesinden hemen en üstteki Hediye Kartını alın ve elinize ekleyin. Oyunun geri kalanında, oynayabileceğiniz ekstra 1 Hediye Kartınız olacak.



• **Liman 4:** Çift Hizmetkarınızı hemen Oyuncu Panonuzdaki Hizmetkar Havuzuna ekleyin. Bu özel Hizmetkar artık Hizmetkar Havuzunuzun bir parçasıdır ve 13. sayfada açıklandığı gibi çeşitli şekillerde kullanılabilir.

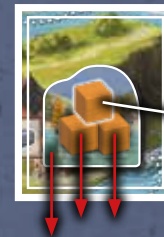


• **Liman 5:** Liman 2, 3 veya 4'ün avantajlarından dilediğinizi anında alın, yani 4 ZP VEYA ekstra bir Hediye Kartı VEYA Çifte Hizmetkarınızı alabilirsiniz.

Bir ödül talep edebilmek için Oyuncu Panonuzda ödülün yanında boş bir alan olması gerekir. Çift Hizmetkarınızı yalnızca bir kez, ekstra Hediye Kartını iki kez ve 4 ZP'yi üç kez alabilirsiniz.

Örnek: Sebastian 2 Hizmetkar yerleştirir. Liman 2'deki Gemilerinden 1'ine 1 Hizmetkar ekler. Daha sonra, izin verilen 2 konuma yerleştirebileceği yeni bir Gemi ekler: Sol rotadaki A Liman 1'e veya sağ rotadaki B Liman 3'e. Geminizi Liman 3'e yerleştirir ve üzerine 1 Hizmetkar yerleştirir.

Bir sonraki turda hamleyi tekrar yapar ve Liman 2'deki Geminizi 1 Hizmetkar ekler. Daha sonra aynı Gemiye, dolu olan Liman 3 ve 4'ü atlayarak Liman 5'e hareket ettirir. Liman 5'te ödül olarak fazladan bir Hediye Kartı talep eder ve bunu hemen eline ekler. Hizmetkarlardan 1'ini Geminizden Oyuncu Panosuna, Hediye Kartı sembolünün yanına taşır. Daha sonra Geminizi ve geri kalan kalan Hizmetkarlarını Büyük Kanal'dan çıkarır.



ÇİFT HİZMETKAR



Her oyuncunun, oyunun başında Oyuncu Panosunda Büyük Kanal hamlesi ile oyuna sokabilecekleri 1 adet Çift Hizmetkarı vardır.

Kilidi açıldığında, Çift Hizmetkar diğer tüm Hizmetkarlar gibi muamele görür, ancak 1 veya 2 Hizmetkar olarak kullanılabilir.

Çift Hizmetkarınızı Kazanmak

Genel tedarikinizden Hizmetkar Havuzunuza 1 Hizmetkar kazanırsanız, Çift Hizmetkarınızı alabilirsiniz.

Çift Hizmetkarınızı Hizmetkar Havuzunuzdan Çıkarma

Hizmetkar Havuzunuzdan 2 Hizmetkarı genel tedarikinize çıkarmanız gerektiğinde, 2 Hizmetkar yerine Çift Hizmetkarınızı çıkarabilirsiniz.

Çin Seddi ve Büyük Kanal

Çin Seddi'ne veya bir Gemiye (Büyük Kanal) 1

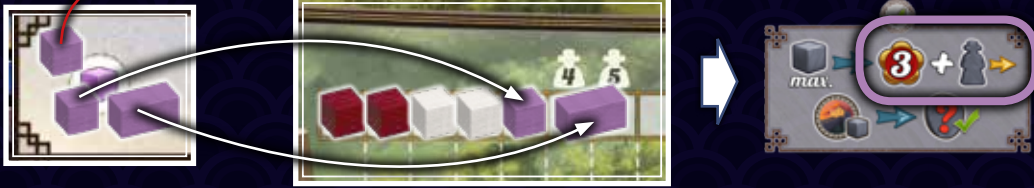
Hizmetkar yerleştirdiğinizde, Çift Hizmetkarınızı 2 yer kaplayacak şekilde yerleştirebilirsiniz ve dolayısıyla 2 Hizmetkar olarak sayılırsınız. Çin Seddi'ne veya bir Gemiye 2 Hizmetkar yerleştirebilirsiniz, 1 normal Hizmetkar ve Çift Hizmetkarınızı da yerleştirmek mümkündür, böylece toplamda 3 Hizmetkar sayılır.



Kararnameler ve Liman ödülleri

Çift Hizmetkarınızı bir Kararname veya Liman ödülü ile Oyuncu Panonuza yerleştirmek için kullanmanıza izin VERİLMEZ.

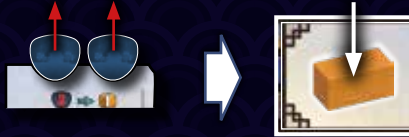
Örnek 1: David Çin Seddi hamlesini gerçekleştirir ve Hizmetkar Havuzundan 1 Hizmetkarı çıkarıp duvara 2 Hizmetkar yerleştirir. Duvara eklemek için normal bir Hizmetkar ve Çift Hizmetkarını kullanıyor ve böylece duvar tamamlanmış oluyor. Anna ve Lisa'nın duvarda zaten 2'şer Hizmetkarı vardı. Ancak David Çift Hizmetkarını yerleştirdiğinden beri, Hizmetkarlarının toplamı 3 olarak sayılır ve Çin Seddi Puanını kendisi alır.



Örnek 2: Sebastian, Gezginini iki kez hareket ettirmek için 2 Hizmetkar olarak sayılan Çift Hizmetkarını Hizmetkar Havuzundan çıkarmaya karar verir. 2 Seyahat Jetonunu alır ve bunların avantajlarından yararlanır. Her iki Seyahat Jetonunu da Oyuncu Panosuna yerleştirir.



Bir sonraki hamlesinde ise Saray Yolu'na ilerlemek istiyor. Havuzunda hiç Hizmetkar kalmadığından 2 Seyahat Jetonunu 1 Hizmetkarla değiştirmeye karar verir ve Çift Hizmetkarını genel tedarikinden geri alır.



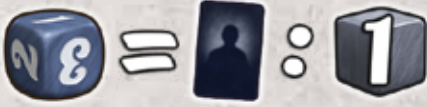
Daha sonra Cennet Saflığı Sarayı hamlesini gerçekleştirir, Çift Hizmetkarını Hizmetkar Havuzundan tekrar çıkarak Saray Yolunda 2 adım ve Enrika Yolunda 1 adım ilerler.



AŞAMA 3: GECE AŞAMASI

Gündüz Aşamasında tüm oyuncuların Hediye Kartları bittiğinde Gece Aşaması başlar. Bu 2 adımlı bir süreçtir:

1. Adım: Kader Zarı değerlerini kontrol edin



Tüm oyuncular aynı anda ıskarta destelerindeki her Hediye Kartının değerinin Kader Zarının değerleriyle eşleşip eşleşmediğini kontrol eder.

Her eşleşme için genel tedarikten 1 Hizmetkar kazanabilir ve Hizmetkar Havuzuna yerleştirebilirsiniz. Eğer 2 Kader Zarı aynı sayıya sahipse, eşleşen her kart 2 Hizmetkar verecektir.

Daha sonra en çok eşleşmeye sahip olan oyuncu da 3 ZP alır ve Elçisini Cennet Saflığı Sarayı'na 1 adım daha yaklaştırabilir.



Berberlik durumunda, Entrika Yolunda işaretçisi en önde olan oyuncu kazanır (bkz. "Entrika", sayfa 9).

Örnek: Kader Zarı'nda 3, 3 ve 6 gösteriliyor. David'in 1 adet 6 değerinde Hediye Kartı var, Lisa'nın 2 adet 3 değerinde Hediye Kartı var, Anna'nın eşleşen kartı yok ve Sebastian'ın 1 adet 3 değerinde ve 2 adet 6 değerinde Hediye Kartı var.



David 1 Hizmetkar alır, Lisa 4 alır, Anna 0 ve Sebastian 4 alır. Lisa ve Sebastian en yüksek değerde berabere kalırlar, ancak Sebastian Entrika Yolunda öndedir, dolayısıyla 3 ZP alır ve Elçisini Cennet Saflığı Sarayı'na 1 adım daha yaklaştırır.

2. Adım: Tüm Gemileri Taşıyın



Büyük Kanal'daki tüm Gemileri, Büyük Kanal'ın en ilerisindeki gemilerden başlayarak 1 adım ileri taşıyın. Bir Gemi 5. Limana (Büyük Kanal'ın son basamağı) yanaşmışsa denizde kaybolur: Gemiye ve Gemideki

Hizmetkarları sahibinin genel tedarikine iade edin. Ardından, Büyük Kanal'da gemileri dolu olan oyuncular, Gemilerinin yeni konumundan bir Liman ödülü talep etmeye karar verebilirler. Bunun nasıl çalıştığını ve hangi ödüllerin alınabileceğini sayfa 12'de okuyun.

Eğer bu 4. günse, "Oyun sonu" final puanlaması yapılır. Diğer tüm durumlarda, yeni bir sabahın tadını çıkarın!

OYUN SONU



Tamamlanan 4 Günü'n ardından, son puanlamaya şu sırayla ilerleyin:



Çin Seddi'nde hâlâ Hizmetkarlar varsa, her zamanki gibi puanlayın (Entrika Avantajları olmadan). Çin Seddi'nde en fazla Hizmetkara sahip olan oyuncu 3 ZP alır ve Elçisini Saray Yolu'nda 1 adım ilerletir.

Not: Bu, bir oyuncunun en sonunda Cennet Saflığı Sarayı'na ulaşmasına ve oyunu kazanmaya hak kazanmasına neden olabilir!



Oyuncular sahip oldukları 3. Seviye Kararnameler için ZP alırlar. Tüm Kararnamelerin ayrıntılı açıklamaları için sayfa 11'e bakın.



Oyuncular, Cennet Saflığı Sarayı'na varış sıralarına bağlı olarak ZP alırlar.



Oyuncular 1/2/3/4/5 Yeşim'e sahip olduklarında 1/3/6/10/15 ZP alırlar. 5'in üzerindeki her ilave Yeşim 2 ZP değerindedir.

Son puanlamanın ardından Elçilerini Cennet Saflığı Sarayı'na sokmayı başaramayan oyuncular oyunu kazanmaya hak kazanamaz. ZP İşaretçileri ZP Parkurundan kaldırılır.

ZP Parkurunda kalan oyunculardan en fazla Zafer Puanına sahip olan oyuncu, en etkili Çin Ailesi ilan edilir ve oyunu kazanır. Beraberlik durumunda Entrika İşaretçilerinin sırası belirleyicidir (tutarlıyız).

15

KURULUM (SOLO)

Aşağıdaki istisnalar hariç, tahta normal 2 oyunculu oyun için ayarlanmalıdır:

☯️ simgesiyle işaretlenmiş 7 Hediye Kartını karıştırın ve rastgele 1'ini seçin. Seçtiğiniz numarayı aklınızda tutun, 7 Hediye Kartını Oyun Alanına rastgele yerleştirin ve Meng'in Çift Hizmetkarını seçtiğiniz numaranın bulunduğu Kartın yanına yerleştirin. Tüm oyun boyunca Meng bu aksiyona odaklanacaktır (Birkaç kez oynadıktan sonra, oyun için Meng'in odağını kendiniz seçmek isteyebilirsiniz).

☯️ Bonus Seyahat Jetonlarını değil, yalnızca temel Seyahat Jetonlarını kullanın.

☯️ Bu oyunda oynayacağınız 2 kart setini seçin. 3 seçeneğiniz var:

Human	Meng
4.Oyuncu kartları	5.Oyuncu kartları
2.Oyuncu kartları	3.Oyuncu kartları
1.Oyuncu kartları	2.Oyuncu kartları

- ☯️ Meng'in kartlarını karıştırın ve kapalı olarak Oyuncu Panosunun yanına yerleştirin.
- ☯️ Automa destesini karıştırın ve yüzü aşağı bakacak şekilde Meng'in Oyuncu Panosunun yanına yerleştirin. Bu kartlar Meng'in her turda nerede hediye takasında bulunacağını belirleyecektir.

Kolay bir oyun için, 2 yerine yalnızca 1 Özel Automa Kartı kullanın (toplamda 10 kart).

Normal bir oyun için, tüm Automa Kartlarını kullanın (toplamda 11).

Zor bir oyun için tüm Automa Kartlarını kullanın ve Meng'in ☯️ sembolü 5. rastgele Hediye Kartıyla oyuna başlamasına izin verin.



Özel Automa Kartı

Meng'in Liman ödülleri takip etmek için üçüncü (nötr) oyuncu rengindeki Hizmetkarları kullanın. Meng 5 Hediye Kartıyla başlarsa, bunu Oyuncu Panosundaki uygun Liman Ödülü alanına tarafsız bir Hizmetkar yerleştirerek belirtin.

İnsan oyuncu oyuna başlangıç oyuncusu olarak başlar.

OYNANIŞ (SOLO)

Sabah Aşaması

Sabah Aşaması normal şekilde ilerliyor. Meng, Sonraki Başlangıç Oyuncusu Madalyasına sahip olması durumunda Başlangıç Oyuncusu İşaretçisini alacak, talep ettiği tüm Kararnameler için Kararname avantajlarından yararlanacak (aşağıya bakınız) ve normal şekilde Hizmetkar alacaktır.

Gündüz Aşaması

Gündüz Aşamasında Meng'de Hediye Kartı kaldığı sürece aşağıdaki adımları uygulayacaktır:

1. Automa destesinin en üstteki kartını ve en üstteki Hediye Kartını ortaya çıkarın. Automa kartının üst kısmı, Meng'in Hediye Kartını değiştireceği Görevliyi (konumu) belirtecektir. Automa Kartın alt kısmı şimdilik göz ardı edilebilir.



2. Ortaya çıkan Hediye Kartını Automa kartında gösterilen konumla değiştirin ve Meng'in Oyuncu Panosundaki ıskarta destesine alınan Hediye Kartını normal şekilde yerleştirin. Kartların değerleri önemli değildir. Meng, ne olursa olsun Kart ve konum hamlelerini gerçekleştirecektir ve bunu yapmak için Hizmetkarlarla ödeme yapmasına veya ek bir Hediye Kartı atmasına gerek yoktur.



3. Meng, eğer tasvir ediliyorsa ve yapabiliyorsa, oynanan Hediye Kartı üzerindeki kart hamlesini gerçekleştirecek veya bonus Hizmetkarları kazanacaktır (bkz. "Kart ve konum Hamleleri" sayfa 17). Kart "kart değiştirme" avantajını içeriyorsa bunu uygulamayın, ancak bunun yerine Meng 1 ZP kazanır.

4. Meng daha sonra, eğer mümkünse, Hediye Kartını yerleştirdiği konumun hamlesini gerçekleştirecektir (bkz. sayfa 17'deki "Kart ve Konum Eylemleri").

5. Oynanan Automa Kartlarını, bu Gün oynanan bir ıskarta kart yığınına açık olarak istifleyin. Meng'in bir kart çekmesi gerektiğinde ve Automa Destesi boş olduğunda, önceki Günlerden atılan kartları yeniden karıştırın, ancak mevcut Günün Automa kartlarını Alacakaranlık Aşamasında kullanmak üzere bir kenara bırakın.

Her iki oyuncunun da Hediye Kartları bittiğinde, Gündüz Aşaması sona erer.

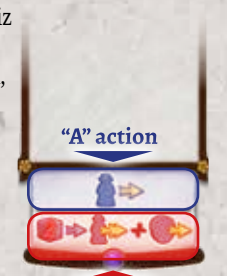
Alacakaranlık Aşaması

Gece Aşaması başlamadan önce Meng'in Hizmetkarları, Meng'in Alacakaranlık Aşaması sırasındaki hamlelerini aşağıdaki adımlarla ilerletmek için ekstra bir fırsattan yararlanacak:

1. Bu Günün oynanan Automa Kartlarının ıskarta destesini ters çevirin.

2. Teker teker, her Automa kartını açın ve Meng'in yeterli Hizmetkara (veya Hizmetkarlarla değiştirebileceği Seyahat jetonlarına) sahip olması koşuluyla alt (Alacakaranlık) hamlesini gerçekleştiren. Bu Alacakaranlık Aşaması hamleleri genellikle Meng'in Gün hamlelerini, sanki o yerin "B" hamlesini seçmiş gibi (küçük değişikliklerle) "yükseltir" veya ona ücretsiz bir Seyahat adımı kazandırır. Meng, Alacakaranlık Aşaması sırasında bir Liman Bonus Hediye Kartı alırsa, bu kart onun ıskarta yığına gider

Meng'in bir Automa Kartının Alacakaranlık hamlesini tamamlamaya yetecek kadar Hizmetkarı ve/veya Seyahat Jetonu yoksa, bunu atlar ve tüm Gün Kartları bitene kadar bir sonraki karta geçer. Gün Automa Kartlarını, önceki Günlerin kullanılmış Kartlarıyla birlikte bir ıskarta destesine yerleştirin. İhtiyaç duyulduğunda bunlar yeniden düzenlenecektir.



"A" action

"B" action



Gece Aşaması

Gece Aşaması, Hediye Kartlarını Kader Zarı ile eşleştirerek ödüllendirir ve Gemileri 1 istisna dışında normal şekilde hareket ettirir: Meng'in eşleşen kartlarını normal olarak saymazsınız. Eşleşen Kart miktarına bakılmaksızın, Meng'in atılan Hediye Kartları yığınının 1.

Günde 1 eşleşen numara, 2. Günde 2 eşleşen numara, 3. Günde 3 eşleşen numara ve 4. Günde 4 eşleşen numara olduğu kabul edilecektir. Bu değerler, bu aşamada Meng'in kazanacağı Hizmetkar sayısını belirler ve aynı zamanda Meng'in mi yoksa insan oyuncunun Kader Zarı ödülleri mi alacağına karar verirken de geçerlidir.

KART VE KONUM HAMLELERİ (SOLO)

Meng'in hamlelerine (rastgele) seçtiği Hediye Kartı ve Automa Kartı karar verir. Hem Hediye Kartı hamlesini (varsa) hem de mümkünse konum hamlesini gerçekleştirecektir. 2 hamlenin mevcut olduğu konumlarda, daha basit ("A") hamlesini gerçekleştirecektir, ancak Alacakaranlık Aşaması sırasında, Automa Kartının alt kısmındaki hamleyi gerçekleştirecektir (bu genellikle konumun "B" hamlesine benzer) (önceki sayfaya bakın). Hamleleri şu şekilde gerçekleştiriyor:

SEYAHAT



Gündüz Aşaması: Meng, Gezginini bir kez hareket ettirerek Seyahat jetonunu toplar ve faydalarını alır. Gezginini en sağdaki alt boşluktan başlatacak ve haritanın çevresinde saat yönünün tersine hareket edecektir (kırmızı oklar). Nadiren de olsa bu tür jetonların tamamının alınması durumunda, mümkün olan en yakın jetona gidecek ve ertesi gün normal hareketine devam edecektir (mavi okları takip ederek).



Alacakaranlık Aşaması: Gezginini ek bir alana taşımak için Meng'in Hizmetkar Havuzundan 2 Hizmetkarı çıkarın. Seyahat Jetonunu çözün ve Meng'in Oyuncu Panosuna yerleştirin.

Seyahat jetonları

Seyahat jetonlarının çoğu Meng'e standart fayda sağlayacak. Hizmetkarları ve ZP'yi alacak, Elçi ve Entrika işaretçilerini taşıyacak, Gemilere veya Çin Seddi'ne Hizmetkarlar ekleyecek ve normal şekilde Yeşim kazanmak için Hizmetkarları kaldırabilecek.

Özel durumlar



Meng, atılan bir Hediye Kartını kurtaran Seyahat Jetonu'nu toplarsa, iskarta destesinin en üstündekini geri alır ve bu Gün oynamak için kalan Hediye Kartlarına ekler. Alacakaranlık Aşamasında bu gerçekleşirse, Meng Hediye Kartını almaz ve bunun yerine 1 ZP kazanır.



Yeşim almak için Hediye Kartını atan jetonu toplarsa, en üstteki Hediye Kartını (değeri 7+ olsun ya da olmasın) atar ve Yeşim alır. Alacakaranlık Aşamasında bu gerçekleşirse Meng Yeşim almaz ve bunun yerine 1 ZP kazanır.



Kart değişimini sağlayan jetonu toplarsa bunu yapmaz ve bunun yerine 1 ZP kazanır.

Not: Bonus Seyahat Jetonlarını Solo mod için KULLANMAYIN.

Seyahat jetonu değişimi

Meng bir hamleyi tamamlayabildiğinde ancak yeterli Hizmetkara sahip olmadığında, hamleyi gerçekleştirebilmesini sağlayacaksa Seyahat jetonlarını Hizmetkarlarla takas etmelidir. Bu, Gündüz ve Alacakaranlık Aşamaları için geçerlidir. Eğer jetonları Yeşim ile takas edebilecekse bunu hemen yapmalıdır.

ÇİN SEDDİ



Gündüz Aşaması: Meng, eğer mümkünse duvara 1 Hizmetkar yerleştirir.



Alacakaranlık Aşaması: Meng'in Hizmetkar Havuzunda en az 2 Hizmetkar varsa, 1 Hizmetkarını Hizmetkar Havuzundan çıkarır ve ikinci Hizmetkarı Çin Seddi'ne yerleştirir. Bunun Çin Seddi Puanlamasını tetikleyebileceğini ve puanlama yakın zamanda gerçekleşmiş olsa bile bunun bir Hizmetkar ekleyebileceğini unutmayın.

Çin Seddi Puanlaması

Bir Çin Seddi Puanlamasından sonra Meng, 1 Yeşim (Entrika İşaretçisi Yolda en az 7 adım yukarıdaysa) veya tek bir Hizmetkar (İşaretçisi Entrika Yolunda en az 1 adım yukarıda ancak 7'den azsa ve genel arzında müsait bir Hizmetkar varsa) kazanmak için Entrika Avantajını kullanır.

YEŞİM



Gündüz Aşaması: Meng, yeterli miktarda olması koşuluyla mevcut en ucuz Yeşim'i satın almak için Hizmetkarları Hizmetkar Havuzundan çıkarır.



Alacakaranlık Aşaması: Gündüz Aşamasında Yeşim konumunu kullanan Automa Kartları, Meng'in Alacakaranlık Aşamasında 1 ücretsiz Seyahat adımı atmasına olanak tanır.

ENTRIKA



Gündüz Aşaması: Meng Entrika işaretçisini 1 adım ilerletir ve mümkünse Sonraki Başlangıç Oyuncusu Madalyasını alır.



Alacakaranlık Aşaması: Meng, Entrika yolunda 2 ek adım ilerlemek için Hizmetkar Havuzundan 1 Hizmetkarı çıkarır.

CENNET SAFLIĞI SARAYI



Gündüz Aşaması: Meng, Elçisini Saray yolunda bir adım ilerletir (veya zirvedeyse 1 ZP kazanır).



Alacakaranlık Aşaması: Meng, Elçisini Saray yolunda bir adım daha ilerletmek ve Entrika işaretçisini Entrika yolunda 1 adım ilerletmek için Hizmetkar Havuzundan 2 Hizmetkarı çıkarır.

KARARNAMELER



Gündüz Aşaması: Meng, Kararnameleri normal maliyetle-riyle almak için Hizmetkarları kullanır. Aşağıdaki kurallara göre birini seçecektir:

● Belirli bir Günde Kararname hamlesini gerçekleştirirken, mevcut Gün ile aynı seviyede bir Kararname elde etmeye çalışacaktır. 3. ve 4. Günlerde 3. Seviye Kararnameyi almaya çalışacak.

● Aynı seviyede mevcut 2 Kararname arasından seçim yaparken, daha ucuz olanı alır (insan oyuncunun henüz mevcut olmadığı yerde). Her ikisi veya herhangi biri boşsa, alttakini alır.

● Meng'in gücü yetmiyorsa veya mevcut Gün sayısına karşılık gelen Kararnameleri zaten almışsa, aynı kriterlere sahip daha düşük seviyeli bir Kararname seçecek ve eğer bunlar mevcut değilse daha yüksek seviyeli Kararnameleri değerlendirecektir. Meng'in henüz almadığı uygun fiyatlı Kararnameler olduğu sürece her zaman bir tane alır.

Aşağıdaki notlara göre Seviye 1 ve 2 Kararnameleri için hemen puan toplar ve avantajlarını kazanır:



Hediye Kartlarının takasına izin veren 1. Seviye Kararnameyi Meng'e normal bir fayda sağlamayacaktır ancak bunun yerine her Sabah aşamasında (4. adım sırasında) 1 ZP elde edecektir.



Seyahat maliyetini düşüren 2. Seviye Kararı, Alacakaranlık Aşaması Seyahat hamlesini etkileyerek maliyetini 1 oranında azaltır.



Alacakaranlık Aşaması: Gündüz Aşamasında Kararname konumunu kullanan Automa Kartı, Meng'in Alacakaranlık Aşamasında 1 ücretsiz Seyahat adımı atmasına olanak tanır.

BÜYÜK KANAL



Gündüz Aşaması: Meng, varsa mevcut bir Gemiye 1 Hizmetkarı yerleştirir veya yoksa yeni bir Gemi başlatır. Meng, Gemilerini manuel olarak hareket ettirmeyecek ancak Gece Aşamasında ilerleyecekler.



Alacakaranlık Aşaması: Meng'in Hizmetkar Havuzunda en az 2 Hizmetkar varsa, diğer Hizmetkarı Gemisine eklemek veya yeni bir Gemiye başlamak için Hizmetkar Havuzundan 1 Hizmetkarı çıkarır.

Liman Ödülleri

Meng'in Gemileri, mevcut Limanından bağımsız olarak (herhangi bir aşamada) 3 Hizmetkarı ağırladığında otomatik olarak bir ödül talep edecektir. Birinci ve ikinci ödül için (veya yalnızca Meng'ine 5 Hediye Kartıyla başladıysa birinci ödül için) ek bir kart ve sonraki TÜM ödüller için (sınırsız) 4 ZP alacak. Hizmetkarlarının tümü genel tedarikine geri atılır. Tamamlanan Liman ödüllerini belirtmek için üçüncü oyuncu rengindeki Hizmetkarları Meng'in Oyuncu Panosuna yerleştirin (4 ZP ödülünde en fazla 3 Hizmetkar, ancak Meng bu ödülü 3 defadan fazla alabilir).

SON PUANLAMA (SOLO)

Oyunun sonundaki puanlama, 1 istisna dışında standart oyunla hemen hemen aynıdır: Meng, Cennet Saflığı Sarayı'na ulaşamadıysa, herhangi bir Saray puanı alamayacaktır ancak yine de oyunu kazanmaya hak kazanacaktır.

CREDITS

GAME DESIGN: Andreas Steding • **SOLO RULES:** Steve Schlepphorst • **GAME DEVELOPMENT:** Rudy Seuntjens, Seb Van Deun, Rafaël Theunis, Kevin Govaerts •

ARTWORK: Andreas Resch **PROJECT MANAGER:** Rudy Seuntjens **ART DIRECTION & RULEBOOK:** Rafaël Theunis • **PROOFREADERS:** Oliver Grant, Ori Avtalion, Dave Moser, Dennis Laumen, François Landry Corbin

Thanks to the countless playtesters that helped shape this game into the gem it has become.

If there's any issue with this product, please contact the vendor where you purchased this game, or contact our customer service at gamebrewer.com/customer-service

ÖZEL AUTOMA KARTLARI

Oyun başlamadan önce İmparator, Meng ile özel olarak temasa geçti ve rastgele seçilen bir Görevliye (konum) yardım etmek için ondan yardım istedi. Meng'in tüm oyun boyunca tek bir konuma odaklanmasını sağlayan 2 Özel Automa Kartı vardır. Özel Automa Kartlarına karşılık gelen konum, oyun kurulumu sırasında Meng'in Çift Hizmetkarı tarafından belirtilir.

Not: Meng, Çift Hizmetkarını normal bir oyuncunun kullandığı gibi kullanmaz, ancak Özel Automa Kartları bu dezavantajı telafi eder.



Gündüz Aşaması: Özel bir Automa Kart çekildiğinde, Hediye Kartlarını Meng'in Çift Hizmetkarının gösterdiği konumla normal şekilde değiştirin.

Ancak, hem Kart Hamlesini hem de Konum hamlesini gerçekleştirirken Meng, normal maliyetini ödemedi ve mümkünse genel tedarikindeki Hizmetkarları kullanarak her zaman "B" seçeneğini seçer. Bu, şu hamlelerle sonuçlanır:

● **Seyahat:** Meng'in Gezgini ücretsiz 2 adım hareket eder.

● **Çin Seddi:** Meng, Hizmetkar Havuzundan başka hiçbir Hizmetkarı çıkarmadan, genel tedarikinden 2 Hizmetkarı Çin Seddi'ne yerleştirir. Genel tedarikinde yeterli Hizmetkar yoksa, Hizmetkar Havuzundaki Hizmetkarları kullanır.

● **Yeşim:** Meng, herhangi bir Hizmetkarı çıkarmadan mevcut en ucuz Yeşimi alır.

● **Entrika:** Meng, hiçbir Hizmetkarı kaldırmadan Entrika işaretçisini 3 adım ilerletir.

● **Cennet Saflığı Sarayı:** Meng, Elçisini Saray'a doğru 2 adım hareket ettirir ve Entrika işaretçisini, hiçbir Hizmetkarı kaldırmadan Entrika yolunda 1 adım ileri hareket ettirir.

● **Kararnameler:** Meng normal olarak bir Kararnameyi seçer ("Kararnameler" hamlesine bakın) ve bu Kararnameye genel tedarikinden 1 Hizmetkar yerleştirir. Genel arzı boşsa Meng, Hizmetkar Havuzundan bir Hizmetkar kullanır.

● **Büyük Kanal:** Meng, genel tedarikinden 2 Hizmetkarı, eğer varsa mevcut bir Gemiye yerleştirir veya yoksa yeni bir Gemi başlatır. Genel tedarikinde yeterli Hizmetkar yoksa, Hizmetkar Havuzundaki Hizmetkarları kullanır.



Alacakaranlık Aşaması: Özel Automa Kartları, Meng'in Alacakaranlık Aşamasında 1 ücretsiz Seyahat adımı yapmasına olanak tanıyacaktır.



HEDİYE KARTI AVANTAJLARI

1

Genel kaynağınızdan 1 Hizmetkarı hemen Hizmetkar Havuzunuza ekleyin.

2

Genel kaynağınızdan 2 Hizmetkarı hemen Hizmetkar Havuzunuza ekleyin.



Elinizden veya ıskarta destenizden 1 kartı Oyun Alanındaki bir kart ile değiştirin. ıskarta destenizden bir kart kullandıysanız, yeni kartı da ıskarta destesine yerleştirin.

ENTRIKA YOLU AVANTAJLARI

1 → 1

Hizmetkar Havuzunuzda 1 Hizmetkarı kazanmak için Entrika İşaretçinizi 1 adım düşürün.

3 → 2

Hizmetkar Havuzunuza 2 Hizmetkar kazanmak için Entrika İşaretçinizi 3 adım düşürün.

5 → 8

1 Kader Zarını seçmek için Entrika İşaretçinizi 5 adım indirin ve onu istediğiniz tarafa çevirin. Entrika Avantajları uygulandığında aynı zarın 1'den fazla oyuncu tarafından çevrilmesi mümkündür.

7 → 1

Yeşim tedarikinden 1 Yeşim kazanmak için Entrika İşaretçinizi 7 adım indirin.

KARARNAME LİSTESİ

1.Seviye:



Hemen 2 ZP kazanın. Her Sabah Aşamasında, Entrika İşaretçinizi Entrika Yolunda 2 adım yukarı taşıyabilirsiniz.



Hemen 2 ZP kazanın. Her Sabah Aşamasında, genel tedarikinizden 1 Hizmetkarı Gemilerinizden 1'ine yerleştirebilirsiniz (veya bu hamlenin normal kurallarına göre, Hizmetkarı eklemek için yeni bir Gemi yerleştirebilirsiniz). Eğer bu, bu Gemideki 3. Hizmetkar ise, Gemi Limanı ödülünü hemen talep edebilirsiniz.



Anında 3 ZP kazanın. Her Sabah Aşamasında, genel tedarikinizden 1 Hizmetkarı Hizmetkar Havuzunuza ekleyebilirsiniz.



Anında 3 ZP kazanın. Her Sabah Aşamasında Elçinizi Saray Yolu'nda 1 basamak yukarı taşıyabilirsiniz. Elçiniz zaten Saray'daysa bunun yerine 1 ZP kazanın.



Hemen 3 ZP kazanın. Her Sabah Aşamasında, bir el kartını veya ıskarta destenizdeki bir kartı, Oyun Tahtası'ndaki bir Hediye Kartıyla değiştirebilirsiniz. Bunun Kader Zarı atıldıktan sonra gerçekleştiğini unutmayın.

2.Seviye:



Hemen 2 ZP kazanın. Seyahat hamlesini gerçekleştirdiğinizde ve Gezgininizi iki kez hareket ettirmeyi seçtiğinizde, bunu yapmak için 1 Hizmetkar daha azını kaldırabilirsiniz.



Hemen 2 ZP kazanın. Yeşim hamlesini her gerçekleştirdiğinizde, belirtilenden daha az 1 Hizmetkarı kaldırabilirsiniz. Bu avantaj Yeşim'i alabileceğiniz diğer yerler için geçerli değildir.



Hemen 3 ZP kazanın. Çin Seddi hamlesini her gerçekleştirdiğinizde, genel kaynağınızdan fazladan bir Hizmetkarı duvara yerleştirebilirsiniz. Eğer bu Çin Seddi'ni tamamlıyorsa, her zamanki gibi puanlayın (bkz. "Çin Seddi Puanlaması", sayfa 8).



Hemen 3 ZP kazanın. Hediye takasında bulunduğunuzda, artık aynı değerdeki Hediyeleri bir Görevli ile takas edebilir ve hamleyi gerçekleştirebilirsiniz.



Hemen 4 ZP kazanın. Kararname hamlesini her gerçekleştirdiğinizde, belirtilenden daha az 1 Hizmetkarı kaldırabilirsiniz.

3.Seviye:



Oyunun sonunda, oyun sırasında kazandığınız her 3 ZP için 1 ZP kazanın (maksimum 10 ek ZP'ye kadar). Bu Kararnameyi diğer 3. seviye Kararnamelerden önce puanlayın. Ayrıca, 14. sayfada açıklanan ve Oyuncu Panonuzda gösterilen son puanlama sırasına da uyun.



Oyunun sonunda 8 ZP kazanın.



Oyunun sonunda, sahip olduğunuz her Yeşim için 2 ekstra ZP kazanın (maksimum 10 ek ZP'ye kadar).



Oyunun sonunda, Kararnamelerin üzerlerindeki her Hizmetkarınız için bu da dahil olmak üzere 2 ZP kazanın.



Oyunun sonunda, Oyuncu Panonuzdaki Liman ödülleri yanındaki her Hizmetkar için 2 ZP kazanın.

GENEL İKONOĞRAFI



Belirtilen sayıda Hizmetkarı Oyuncu Panonuzun Hizmetkar Havuzundan genel tedarikinize geri gönderin.



Oyunun geri kalanında orada kalacağı Oyuncu Panonuzdaki uygun alana taşıyarak Geminizden 1 Hizmetkarı kaybedin.



Belirtilen sayıda Hizmetkarı Oyuncu Panonuzdaki Hizmetkar Havuzunuzdan Oyun Tahtasındaki veya Geminizdeki uygun alana taşıyın.



ZP İşaretçinizi ZP Pistinde hareket ettirerek belirtilen sayıda ZP'yi anında puanlayın.



Oyunun sonunda belirtilen sayıda ZP'yi puanlayın (bkz. "Oyunun Sonu" sayfa 14).

SEYAHAT JETONLARININ LİSTESİ



1 Hizmetkar alın ve Hizmetkar Havuzuna yerleştirin.



2 Hizmetkar alın ve onları Hizmetkar Havuzuna yerleştirin.



Elçinizi Saray Yolu'nda 1 sıra yukarı taşıyın.



Entrika İşaretçinizi Entrika Yolunda 1 sıra yukarı taşıyın.



Elinizden değeri 7 veya daha yüksek olan bir Hediye Kartını ıskarta destenize atın ve Yeşim kaynağından 1 Yeşim alın.



Hemen 2 ZP alın.



Elinizdeki veya ıskarta destenizdeki 1 kartı Oyun Alanındaki bir kartla değiştirin. ıskarta destenizden bir kart kullandıysanız, yeni kartı da ıskarta destesine yerleştirin.



Attığınız Hediye Kartlarınızdan 1 tanesini tekrar elinize alın.



Genel kaynağınızdan 1 Hizmetkar alın ve Büyük Kanaldaki Gemilerinizden 1'ine yerleştirin (veya bu hamlenin normal kurallarına göre yeni bir Gemi yerleştirin ve Hizmetkarı ekleyin). Eğer bu Gemideki 3. Hizmetkar ise, Limanın ödülünü hemen talep edebilirsiniz.



Genel kaynağınızdan 1 Hizmetkarı Çin Seddi'ne yerleştirin. Eğer bu Çin Seddi duvarını tamamlıyorsa, her zamanki gibi puanlayın (sonraki bölümdeki "Çin Seddi Puanlaması" konusuna bakın).



Hizmetkar Havuzunuzdan 3 Hizmetkarı genel tedarikinize iade edin ve karşılığında 1 Yeşim alın.



Bu Seyahat Jetonu, Seyahat Jetonlarını Hizmetkarlara, ZP'ye veya Yeşime dönüştürürken 2 karo olarak sayılır. Önemli: Bu jetonu kendi yararına takas edene kadar Oyuncu Panonuzun üzerinde yüzü yukarı bakacak şekilde tutun.

BONUS SEYAHAT JETONLARI

Bunlar, deneyimli oyuncular tarafından en iyi şekilde kullanılan özel Bonus Seyahat Jetonlarıdır. Bunları yalnızca Güğöng'u birkaç kez oynadıktan sonra oyununuza ekleyin.



Bu Seyahat Jetonunu ve Hizmetkar Havuzunuzdan 1 Hizmetkarı Oyuncu Panonuzun yanına yerleştirin. Bu Gündüz Aşamasının geri kalanında oynadığınız tüm Hediye Kartlarının katma değeri +1'dir. Gündüz Aşamasının sonunda, bu jetonu her zamanki gibi Oyuncu Panonuzun üzerine yüzü aşağı bakacak şekilde yerleştirin ve Hizmetkarı genel tedarikinize geri verin.



Bu Seyahat Jetonunu ve Hizmetkar Havuzunuzdan 1 Hizmetkarı seçtiğiniz herhangi bir hamle alanının yanına yerleştirin. Bu Gündüz Aşamasının geri kalanında, başka bir oyuncu bu hamleyi her gerçekleştirdiğinde 1 ZP alırsınız ve o oyuncu 1 ZP kaybeder. Gündüz Aşamasının sonunda, bu jetonu her zamanki gibi Oyuncu Panonuzun üzerine yüzü aşağı bakacak şekilde yerleştirin ve Hizmetkarı genel tedarikinize geri verin.



Bu Seyahat Jetonunu ve Hizmetkar Havuzunuzdan 1 Hizmetkarı seçtiğiniz herhangi bir hamle alanının yanına yerleştirin. Bu Gündüz Aşamasının geri kalanında, başka bir oyuncu bu hamleyi her gerçekleştirdiğinde, siz de bunu takip edebilirsiniz ve gerçekleştirebilirsiniz. Gündüz Aşamasının sonunda, bu jetonu her zamanki gibi Oyuncu Panonuzun üzerine yüzü aşağı bakacak şekilde yerleştirin ve Hizmetkarı genel tedarikinize geri verin.

Bu Bonus Jetonların Oyuncu Panonuzda hemen saklanmadığını lütfen unutmayın. Olmadıkları sürece, Seyahat Avantajları ile değiştirilemezler ve Seyahat Jetonu limitiniz kapsamında sayılmazlar.