

# Kína

## Kiegészítők

### HATÁRVILLONGÁSOK

*Michael Schacht, 2006 - letölthető térkép*

A Középső Birodalomban egyre nagyobb az instabilitás. A kis-királyok már nem tisztelik a határokat, és megindul a küzdelem a határvárosok birtoklásáért.

#### A játék menete

A játék az alapjáték szabályai szerint zajlik, az alábbi eltérésekkel:

- A játék egy külön letölthető játéktáblán zajlik.
- A játékot 3-5 játékos játszhatja.
- Nincsenek erődök.
- A szokásos pagodák mellett a térképen vannak határvárosok (karikában lévő pagodák) és kikötővárosok (pagodák, mellettük vasmacskával). A határpagodahelyre rakott pagodák mind a két tartományhoz tartoznak.

#### Határvárosok

Ahhoz, hogy egy játékos lerakhasson egy határpagodát, az alábbi két feltétel egyikét kell teljesítenie:

- vagy ki kell játszania mindkét tartomány színében egy-egy kártyát;
- vagy ki kell játszania két kártyát az egyik tartomány színében.

A játékos 3 kártya kijátszásával egy tartományra lerakhat egy határpagodát és egy normál pagodát (természetesen csak akkor, ha a tartományon már van legalább egy pagoda - ha nincs, úgy egyetlen pagoda rakható csak le a tartományra, legyen bár az "normál" pagoda, határpagoda vagy kikötőpagoda.

A határpagoda mindkét tartomány kiértékelésénél számít; egyekben (pl. utak) normál pagodának számít.

#### Kikötővárosok

A játék közben a kikötőpagodákat pont úgy kell kiértékelni, mint a normál pagodákat. A játék végén is az értékelőjelző nélküli tartományokban a kikötőpagodákat normál pagoda-ként kell kiértékelni.

Azonban a játék végén, az utak kiértékelése után az összes kikötővárost egyben, mintegy külön tartományként ki kell értékelni, a normál tartományi értékelés szerint.

**Példa:** Mind a 7 kikötővárosban van pagoda. Jenőnek 4 kikötője van, így neki van a legtöbb pagodája, és 7 pontot kap. Anita-nak 2 pagodája van, ez a második helyre elég, és 4 pontot kap, mert ennyi pagodája van az első helyezettnek (Jenőnek). Végül Márknak 1 pagodája van, amiért 2 pont jár (Anita pagodáinak száma a "kikötőtartományban").

### AZ ÓKORI GÖRÖGORSZÁG

*sightreader, Chris Conboy, Michael Schacht, 2001 - letölthető térkép*

### SPECIÁLIS KÍNA-TÉRKÉP

*Sampo Sikiö, Michael Schacht - letölthető térkép*

### SKANDINÁVIA

*Pontus Nilsson, Michael Schacht, 2011 - letölthető térkép*

### ÉSZAK-AMERIKA

*Michael Schacht, 2011 - letölthető térkép*

### EURÓPA, AD 850

*Michael Schacht, 2011 - letölthető térkép*  
Az utak folytatódhatnak tengeren.

### ÉLET A MARSON

*Michael Schacht, 2011 - letölthető térkép*

### BIG IN JAPAN

*Michael Schacht, 2011 - letölthető térkép*

### A KISKIEGÉSZÍTŐ

*Michael Schacht, 2005 - Essen '05/letölthető kiegészítő*

Az alapjáték szabályai mind érvényesek, az alábbi eltérésekkel:

- A kiegészítő lapkáit meg kell keverni, majd minden tartományra le kell rakni kettőt két olyan pagodahelyre, ahol nem találkoznak utak.
- Amikor egy játékos úgy dönt, lerakja az első pagodát egy tartományra, fel kell fedni a lapkákat; a játékosnak csak ezután kell eldöntenie, melyik pagodahelyre rakja le pagodáját a tartományban.
- Ha egy játékos lapkás pagodahelyre rak pagodát, elveszi a lapkát, lerakva azt képpel lefelé maga elé.
- A játék végén a három színt (vörös, zöld, sárga) külön-külön kell kiértékelni. Akinek egy színből a legtöbb lapkája van, 6 pontot kap; egyenlőségnél az abban érintettek mind megkapják a 6-6 pontot.

### A BEFOLYÁSKÁRTYÁK

*Michael Schacht, 2010 - letölthető kiegészítő*

Az első játék előtt a 9 befolyáskártyát óvatosan ki kell vágni a vékony szürke vonalak mentén.

Az alapjáték szabályai mind érvényesek, az alábbi eltérésekkel:

Az előkészületek során a befolyáskártyákat képpel felfelé ki kell rakni a játéktábla mellé.



# Kína

## Kiegészítők

Minden tartományhoz tartozik egy befolyáskártya (a színes az).

A befolyáskártya mindig annál a játékosnál van (képpel felfelé), akinek a legtöbb pagodája van az adott tartományban. Egyenlőség esetén annál, aki az érintettek közül **legutoljára** rakott le oda pagodát.

Ha egy játékos lerak egy pagodát egy olyan tartományra, amely fekete egy nála lévő befolyáskártyán, **kap 1 győzelmi pontot**; ha több nála lévő befolyáskártyán is fekete az adott tartomány, mindegyik ilyen befolyáskártyájáért megkapja az 1 pontot.

### A KÖVETSÉGEK

*Michael Schacht, 2009/2011 - BGG Store/letölthető kiegészítő*

Csak az alapjátékkal együtt játszható

Kiegészítő 3-5 játékoshoz.

**Előkészületek:** Minden játékos 2 követséglapkáját egy közös készletbe kell lerakni a játéktábla mellé. A felesleges lapkákat vissza kell rakni a dobozba.

**A játék menete:** Az alapjáték szabályai mind érvényesek, az alábbi kiegészítéssel. Amikor valami lerak egy pagodát, pagodája alá lerakhat egy követséglapkát (vagyis ehhez nem játszik ki külön kártyát). A lapka nem lehet a sajátja! A játék során egy játékos sem rakhat le kettőnél több követséglapkát.

Fontos, hogy a követséglapkák olyan játékelemek, mint az erődök, a pagodák és a követek – ha valaki követséglapkás pagodát rak le, mást nem rakhat le ebben a fordulóban! (Ebből az is következik, hogy egy tartományra lerakott első pagodával még nem rakható le követséglapka.)

**Végső értékelés:** A tartományok, szövetségek és utak kiértékelése után kell kiértékelni a követségeket. A követséglapkás pagoda tulajdonosa 1-1 pontot kap a tartományban található összes, a követség színével megegyező színű pagoda és követ után.

**Erődítmények:** Egy pagoda alatt lehet erődítmény és lehet követséglapka, de mindkettő nem. A követségek értékelésénél az erődítmények nem adnak pluszpontokat.

### VARIÁNS: BŐSÉG

Ha egy játékos 3 ugyanolyan színű kártyát játszik ki, egy adott színű tartományra három pagodát/követet/(erődítményt/követséget) is lerakhat; természetesen csak akkor lehetséges ez, ha már van legalább egy pagoda a tartományon.

### KÍNA-PÁRBAJ

*Michael Schacht, 2005 - letölthető kiegészítő*

Csak 2 játékos részére.

**Előkészületek:** A játékot úgy kell előkészíteni, mintha három játékos lenne. A harmadik játékos a **császár**, akit felváltva irányít majd a két játékos. A császár pagodáit, követeit stb. a játéktábla mellé kell készíteni. A császárnak nem kell pontjelző követ a pontozósávrá, erődei sincsenek. A császár induláskor három kártyát kap, ezeket képpel felfelé tartja. Mindkét játékos kap **egy-egy** a **három speciális kártyából**. A befolyáskártyákat a játéktábla mellé kell készíteni.

**A játék menete:** Az alapjáték szabályai mind érvényesek, az alábbi kiegészítésekkel:

- Amikor egy játékos lerakja legalább egy jelzőjét (követ, pagoda, stb.) a játéktáblára, kijátszott kártyái közül **egy-egy** megtart - ez a lap képpel felfelé az asztalon marad.
- Ha egy játékosnak *ennek következtében* az adott színű kártyából pont annyi lesz maga előtt, mint amennyi ellenfele előtt van, megkapja az adott színű befolyáskártyát, amit képpel felfelé tart maga előtt.
- A játékos, miután köre véget ért, a császár nevében cselekszik, a császár kártyáiból. A szabályokat betartva legfeljebb **egy** jelzőjét rakhatja le a császárnak. A császár csak akkor rak pagodát még üres tartományra, ha nincs más lehetősége. Köre végén a császár mindig a pakliból húz.

**Értékelés:** A tartományok kiértékelésénél a császár pagodáiért járó pontokat az a játékos kapja meg, akinél épp ott van az adott színű befolyáskártya. **Példa:** Évának 5 pagodája van Csuban, és nála van a lila befolyáskártya. Ugyanitt Márknak 1 pagodája van, a császárnak pedig 2. Éva 8 pontot kap az első helyért. A második helyért a császárnak 5 pont járna, ez is Évának jut. Végül Márk a harmadik helyért 2 pontot kap. A császár követeiért nem járnak pontok, ahogy az útjaiért sem.

**A játék vége:** Lehet, hogy a paklit még egyszer újra kell keverni, hogy a császár játékos a 3 lapból játszhasson.

**A speciális kártyák:** A játékos körében kijátszhat speciális kártyát vagy kártyákat. Minden kártya csak egyszer játszható ki, utána vissza kell rakni a dobozba.

- **A császár jön először:** A játékos köre előtt kerül sor a császár általa irányított körére, nem pedig saját köre után.
- **2 tartományba is:** A játékos a kijátszott kártyáinak megfelelően két jelzőjét lerakhatja két külön tartományra is (nem szükséges, hogy a két tartomány egyszínű legyen).
- **Kártyacsere:** A játékos a kezében lévő kártyák közül egyet kicserélhet a felcsapott kártyák közül eggyel. (A császár számára felcsapott kártyák nem ilyenek, csak a húzásra felcsapottak közül választhat).