



Gùgōng

P R A V I D L A H R Y

Čína, 1570. Zemi vládne císař Lung-čching z dynastie Ming. Jeho otec, císař Ťia-ting, stál v čele říše po mnoho let. Byl znám svou pracovitostí, ale také krutostí, a jeho vlastní zájmy pro něj byly přednější než zájmy říše. Kdokoli mu oponoval, obvykle se nedožil spokojeného stáří. Jeho dlouhá vláda byla obdobím určité stability, zanechal však po sobě říši zamořenou úpadkem a korupcí.

Císař Lung-čching se, na rozdíl od svého otce, usídlil v Zakázaném městě, nyní zvaném Gùgōng („Imperální palác“ či „Dřívější palác“), které bylo sídlem celé řady panovníků z dynastie Ming. Tento obrovský komplex (postavený v letech 1406 až 1420) se skládá z 980 budov a zabírá 72 hektarů.

Císař Lung-čching se pustil do reformy vlády. Povolal zpět ke dvoru některé talentované úředníky, které jeho otec předtím zapudil, a snažil se o obnovu ctnosti a stability říše. V tomto období byla také přestavěna, zesílena a rozšířena Velká zeď. Čínu stále sužovaly útoky Mongolů a obrana hranic byla pro zemi prvořadým úkolem. Velká zeď hrála v této obraně klíčovou roli.

Ačkoli za ni hrozil trest smrti, nejzásadnějším problémem říše byla korupce. Císař se všemi prostředky snažil o její vymýcení a na první pohled to vypadalo, že uspěl. Je však známo, že udržet si plnou kontrolu nad „loajálními“ poddanými je nadlidský úkol. Nejvyšší úředníci na císařském dvoře naoko dodržovali zákaz korupce a od žadatelů nepřijímali žádné peníze, objevil se však nový zvyk: výměna darů. Když žadatel přišel za úředníkem přednést svou žádost, přinesl mu dar. A úředník samozřejmě, jak si žádá slušnost, svého hosta také obdaroval. Pokud žadatel daroval něco cenného, například nefritovou sošku, a úředník ho obdaroval laciným papírovým vějířem, nešlo to sice podle zákona tak úplně označit za úplatek, nicméně úředník i žadatel dobře věděli, o co tu kráčí...

Gùgōng staví na tomto zvláštním obyčeji, který se u dvora rozvinul. Hráči na sebe berou role prominentních čínských rodin a snaží se po dobu čtyř dnů získávat vliv a moc podplácením úředníků odpovědných za určité činnosti, a to právě formou výměny vhodných darů. Takto budou hráči získávat vítězné body a ten, kdo jich získá nejvíce, zvítězí. Mějte se však na pozoru! Nejdůležitější je dosáhnout audience u samotného císaře, bez ní přijde veškerá vaše snaha vniveč!

HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY

1 herní plán

Herní plán položte doprostřed stolu. Otočte jej nahoru stranou s odpovídajícím počtem hráčů, jak je vyznačeno v levém dolním rohu plánu. Plán znázorňuje Zakázané město a jeho okolí. Ukazuje 7 ve hře dostupných akcí, kde budete vyměňovat své karty darů. Těmito akcím odpovídá 7 lokací vymezených rámečky (barevně vyznačených na obrázku níže).



32 žetonů cestování

Zamíchejte všechny žetony cestování a náhodně položte jeden žeton lícem vzhůru na každé město na lokaci cestování. Zbývající žetony položte lícem dolů na dvě stejné velké doplňovací hromádky (sloupečky) na vyznačená místa. Hráči budou pohybovat svým cestovatelem z města do města a získají vždy výhodu vyznačenou na žetonu.

Pro první hru byste měli před zamícháním odebrat 6 bonusových žetonů cestování – viz strana 20.

3 kostky osudu

Hodte 3 kostkami a položte je na vyznačená místa. Tyto kostky určují, které karty darů vám na konci kola přinesou další služebníky a možná i vítězné body.

1 ukazatel dne

Umístěte na první políčko na stupnici dní. Bude ukazovat, jaké je právě kolo.

1 cestovatel*

Figurky cestovatelů všech hráčů položte vedle herního plánu. Cestovatel se bude na lokaci cestování pohybovat mezi městy a sbírat žetony cestování.

1 vyslanec*

Vyslance všech hráčů položte na startovní pole stupnice paláce Nebeské čistoty. Hru můžete vyhrát, jen pokud váš vyslanec dorazí na této stupnici až do paláce.

3 lodě na Velkém kanálu*

Tyto lodě položte vedle své hráčské desky. Budete je používat k obchodování v přístavech podél Velkého kanálu.

1 žeton příštího začínajícího hráče

Umístěte tento žeton na příslušné místo na plánu – vedle pole pro kartu na lokaci intrik. Každé kolo může tento žeton získat jeden hráč, aby se pak stal začínajícím hráčem v příštím kole.

1 ukazatel intrik*

Umístěte ukazatele intrik všech hráčů na první políčko stupnice intrik. Začínajícího hráče dospod, na něj hráče po levici a dále po směru hodinových ručiček. Tento ukazatel znamená míru vašeho vlivu v Zakázaném městě. Používá se k určení vítězství při všech remízách a umožňuje využívat výhody z intrik.

1 ukazatel vítězných bodů*

Umístěte ukazatel na nulu na stupnici vítězných bodů (VB). Tento ukazatel zaznamenává váš stav vítězných bodů během hry.

1 žeton začínajícího hráče

Tento žeton označuje začínajícího hráče v současném kole (dni). Začínajícím hráčem je ten, kdo naposledy jednal se státním úředníkem. Další hráči se budou střídát v tazích od začínajícího po směru hodinových ručiček.

38 karet darů

Náhodně rozmístěte 7 karet darů označených symbolem lícem nahoru na pole pro karty na 7 lokacích na plánu. Zamíchejte karty označené symbolem a položte je lícem dolů vedle herního plánu jako dobírací balíček. Každý hráč obdrží sadu 4 karet označených stejným symbolem vějíře (stejný počet tmavých výsečí). Začínající hráč dostane sadu karet s 1 tmavou výsečí na vějíři , hráč po jeho levici dostane karty se 2 tmavými výsečemi na vějíři atd. Nepoužité karty darů s vějíři vraťte do krabice.



20 žetonů nefritu

Položte 1 nefrit na každé z vyznačených míst a zbývající nefrity umístěte do obecné zásoby – nádvoří na lokaci nefrit. Během hry budete moci získávat nefrity, které vám přinesou vítězné body na konci hry.

15 dílků dekretů

Roztřídte dílky dekretů podle jejich úrovně (1, 2 nebo 3 kaňky na rubu dílku, viz obrázek níže). Zamíchejte každou úroveň zvlášť, potom vezměte z každé hromádky dva dílky a umístěte je lícem vzhůru na příslušná místa na herním plánu na lokaci dekrety. Nepoužité dílky vraťte do krabice, v této partii je nebudete potřebovat. Tyto dílky představují zvláštní výhody a vítězné body, které můžete získat během hry nebo na jejím konci.



1 hráčská deska*

Každý hráč před sebe položí hráčskou desku své barvy. Zde bude skladovat své karty darů, najaté služebníky a dvojitého služebníka. Funguje také jako karta nápovědy – znázorňuje ikonograficky průběh každého kola, výsledek výměn žetonů cestování a průběh bodování na konci hry. Na hráčské desce se také zaznamenávají uplatněné odměny v přístavu.



12 služebníků*

Hráči začínají hru s 6 najatými služebníky (kostičkami) na své hráčské desce. Zbývajících 6 služebníků umístí vedle desky jako volné služebníky. Najaté služebníky na desce máte k dispozici na provádění akcí, při kterých je vyšlete, čímž se z nich opět stávají volní služebníci (ležící mimo desku). Na začátku a na konci každého kola si hráči najmou určitý počet volných služebníků, které si přesunou na desku.

1 dvojitý služebník*

Dvojitého služebníka umístěte na vyznačené místo na hráčské desce. Tento žeton se počítá jako dva služebníci a je možné ho získat akcí Velkého kanálu.

PŘEHLED HRY

„Gugōng“ se hraje na 4 kola představující 4 dny. Každý den se skládá ze 3 fází:



1. **Ranní fáze**, kdy hráči připravují hru na nadcházející den.
2. **Denní fáze**, v níž hráči provádějí své akce.
3. **Noční fáze**, ve které hráči zkontrolují, jak se jim podařilo sladit karty ve svém odhazovacím balíčku s kostkami osudu.

Na konci 4. dne pak hráči získají další body za dokončení úseku *Velké zdi*, za dekrety 3. úrovně, za pořadí, ve kterém dorazili do paláce, a za nashromážděné nefrity. Hráč s nejvíce vítěznými body na konci hry ovládá nejlivnější čínskou rodinu a vyhrává hru. Ale pozor, má to háček! Hráči, kteří do konce hry nedokážou dopravit svého vyslance až do paláce, vyhrát nemohou!

PRŮBĚH HRY

FÁZE 1: RANNÍ FÁZE

Poznámka: V prvním kole hry celou ranní fázi přeskočte. Přípravu na první kolo jste už udělali v rámci přípravy hry.

V ranní fázi hráči připraví herní plán pro nadcházející kolo. Tato příprava má 5 kroků.

Krok 1: Určení začínajícího hráče



Pokud jeden z hráčů v předchozím kole získal žeton příštího začínajícího hráče (), stává se novým začínajícím hráčem pro toto kolo. Nový začínající hráč obdrží žeton začínajícího hráče () a žeton příštího začínajícího hráče vrátí na příslušné místo na herním plánu.

Pokud žeton příštího začínajícího hráče nikdo v tomto kole nezískal, začínající hráč se nemění.

Krok 2: Doplnění mapy



Na mapě s žetony cestování () doplňte žetony do prázdných měst (ve kterých není žeton cestování ani žádný cestovatel). Pokud jsou doplňovací hromádky žetonů prázdné, zamíchejte odhozené žetony a vytvořte z nich dvě nové doplňovací hromádky. Poté doplňte žetony do zbývajících prázdných měst.



Krok 3: Hození kostek osudu



Hodte 3 kostkami osudu a položte je na vyznačená místa na horním okraji herního plánu.

Krok 4: Provedení výhod dekretů



Všichni hráči, kteří mají své služebníky u dekretů se symbolem rána (dekret 1. úrovně), nyní v pořadí hráčů obdrží výhodu uvedenou na dekrettech.

Příklad: *Líza* a *David* mají služebníky na stejném „ranním“ dekretu. *David* si položí jednoho volného služebníka na jednu ze svých lodí na Velkém kanálu. Tím dojde k zaplnění lodě a *David* se rozhodne vzít si kartu navíc do ruky z dobíracího balíčku karet darů. Přesune jednoho služebníka z lodí na svou hráčskou desku, aby naznačil, že si vzal příslušnou odměnu v přístavu, a zbylé služebníky a loď vrátí mezi své volné služebníky. *Líza* by mohla provést totéž, ale jelikož nemá mnoho volných služebníků a nemá loď, kterou by hned dokončila, rozhodne se výhodu dekretu v tomto kole nevyužít.



Krok 5: Najmutí nových služebníků



Posuňte ukazatel dne o jedno pole doprava. Všichni hráči si mohou najmout tolik volných služebníků, kolik je na této stupnici uvedeno pro příslušný den.

FÁZE 2: DENNÍ FÁZE

V denní fázi hráči provádějí různé akce pomocí vyměňování karet s kartami na herním plánu. Ty představují 7 pracovišť úředníků v Zakázaném městě.



Počínaje začínajícím hráčem a následně pak kolem stolu ve směru hodinových ručiček budou hráči provádět tahy. Tah sestává z výměny karet darů a vykonání příslušných akcí. Hráči se střídají po tazích, dokud alespoň některému z nich zbyvají v ruce karty, které může použít k výměně. Jakmile hráči karty v ruce dojdou, musí pasovat a po zbytek denní fáze nehraje. Pasováním všech hráčů končí denní fáze a začíná fáze noční.

Pokud máte v ruce alespoň jednu kartu, provádíte tah v následujících krocích:

1. Výměna darů

Na začátku svého tahu MUSÍTE vyměnit jednu kartu daru z ruky za některou kartu daru na herním plánu.

Hodnota karty daru



Pokud má vaše karta daru vyšší hodnotu, než je hodnota karty, kterou jste zvolili na herním plánu, můžete je vyměnit a normálně provést akce.



Pokud má vaše karta stejnou nebo nižší hodnotu než zvolená karta na herním plánu, stále můžete karty vyměnit – avšak pouze pokud:

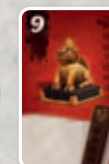
• nejprve vyšlete 2 najaté služebníky – přesunete je mezi volné služebníky;

• NEBO nejprve odložíte lícem dolů libovolnou další kartu z ruky na svůj odhazovací balíček;

• NEBO vyměníte karty darů bez provedení akcí. Přeskočíte krok 2 (provedení akcí) a na tahu bude další hráč. Pokud vám v ruce stále zbyvá alespoň jedna karta daru, budete pokračovat ve svém příštím tahu opět krokem 1 (výměna darů).

VÝJIMKA: Karty darů s hodnotou 1 je možné volně vyměnit s kartami hodnoty 9.

(Proč? I když dar hodnoty 1, miska ovoce, není příliš cenný, některé exotické typy ovoce je těžké na běžných trzích najít a úředníky to někdy svádí k impulzivní výměně, i když pro ně není výhodná.)



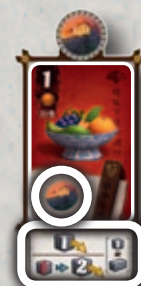
Kartu daru, kterou jste vzali z herního plánu, položte lícem dolů na odhazovací balíček na své hráčské desce. Takto odhozené karty budou vaší rukou pro příští den. Do svého odhazovacího balíčku můžete kdykoli nahlížet, protihráči se vás ovšem nesmějí ptát, jaké karty v odhazovacím balíčku máte.



2. Provedení akcí

Po výměně darů MŮŽETE ihned provést:

- akci na kartě daru, kterou jste zahráli (položili na herní plán), pokud na kartě nějaká akce je (ne všechny karty obsahují akci);
- NEBO akci na lokaci, na kterou jste kartu daru položili;
- NEBO obě akce. Pokud provádíte obě akce, musíte akci karty daru provést jako **první**.



Příklad: *Rafael* chce nakoupit nějaký nefrit, ale zbývá mu už jen 1 najatý služebník (nemůže tedy vyslat 2 služebníky a ignorovat tak nižší hodnotu svého daru), a navíc úředník na lokaci *nefrit* má dar hodnoty 8 (drahý typ čínské loutny), zatímco *Rafael* má v ruce jen karty hodnot 2, 3 a 5.

Rafael obětuje kartu daru hodnoty 2, položí ji lícem dolů na svůj odhazovací balíček (což znamená, že ji bude mít znovu k dispozici příští den) a vymění kartu hodnoty 8 na plánu za svou kartu hodnoty 3 (krásná sada kamenů na Go). Kartu hodnoty 8 z plánu vezme a položí (lícem dolů) na svůj odhazovací balíček.



Rafael provede akci karty, která mu umožní najmout si dva služebníky. Díky tomu má nyní dost služebníků i na provedení akce lokace *nefrit*. Koupí si 1 nefrit a vyšle 3 najaté služebníky.



AKCE KARET DARŮ

Hodnota karty daru

5

Ikona barvou odpovídající akci/bonusu karty uvedenému níže. Je zde pro snazší čitelnost při držení karet v ruce ve vějíři.

Akce/bonus karty



Symbol příslušnosti karty při přípravě hry (plán / ruka hráče / dobírací balíček). Během hry se již nepoužívá.

Po výměně darů můžete provést akci karty daru, pokud je na ní nějaká akce vyobrazená.

Většina z těchto akcí odpovídá akcím lokací:

- Palác Nebeské čistoty
- Velký kanál
- Velká zeď
- Dekret
- Intriky

Některé akce karet ale přináší jiné výhody:

1

Ihned najměte 1 volného služebníka (přidejte si ho na desku).

2

Ihned najměte 2 volné služebníky (přidejte si je na desku).



Vyměňte 1 kartu ze své ruky nebo z odhazovacího balíčku s kartou na herním plánu. Pokud jste použili kartu ze svého odhazovacího balíčku, vraťte novou kartu zpátky na odhazovací balíček.

Pokud má hráč vybraná lokace i karta položená na herní plán shodnou akci, hráč může provést danou akci dvakrát.

AKCE LOKACÍ

Na hlavní funkce čínské státní správy dohlíží 7 úředníků, jež představuje 7 lokací na herním plánu. Když si hráč vymění dar s jedním z těchto 7 úředníků, může provést akci na této lokaci.

Ikonografie

2

Vyšlete uvedený počet najatých služebníků – přesuňte je mezi volné služebníky.



Ztrácíte 1 služebníka ze své lodi tím, že ho přesunete na odpovídající místo na levém kraji hráškové desky, kde zůstane po zbytek hry (jako vyznačení uplatněné odměny).

1

Přesuňte uvedený počet najatých služebníků (na herní desce) na příslušné místo na herním plánu nebo na vaši loď.

3

Ihned získáváte uvedený počet vítězných bodů (VB). Posuňte svůj ukazatel na stupnici vítězných bodů.

3

Získáte uvedený počet vítězných bodů (VB) **na konci hry** (viz část „Konec hry“ na straně 14).

1. CESTOVÁNÍ

Vyměňte si dar s berním úředníkem a pošlete svého cestovatele do měst po celé Číně, aby vybral daně pro císaře. Daně se vybírají v různých formách a různé výši.

Při provádění této akce máte na výběr z následujících možností:

- A. Jednou pohněte cestovatelem, vezměte si 1 žeton cestování a (nepovinně) ihned získajte jeho výhody.



- B. Vyšlete 2 najaté služebníky a pohněte cestovatelem dvakrát: Nejprve pohněte cestovatelem o jeden krok, vezměte si žeton cestování a (nepovinně) ihned získajte jeho výhody, a potom celou tuto akci zopakujte.



Když si tuto akci zvolíte poprvé (ať už variantu A či B), umístěte svého cestovatele na jakékoli město na mapě, na němž je stále žeton cestování (to se počítá jako váš první pohyb cestovatelem). Od té chvíle při každém dalším pohybu posunete cestovatelem z města, kde se nachází, do dalšího města, které stále ještě obsahuje žeton cestování. Pohybujete se po cestách nakreslených na mapě, přičemž ignorujete jiné cestovatele a prázdná města, tj. cestovatel může přeskakovat prázdná města a města obsazená jinými cestovateli.



Posbírané cestovní žetony si necháváte a pokládáte je lícem dolů do výřezu na horní hraně hráškové desky.



Kdykoli (i během akce) můžete žetony nad hráškovou deskou vyměnit za určité výhody:

2

Odevzdáte 2 žetony cestování a ihned si najmete 1 volného služebníka (přidáte si jej na hráškovou desku).

4

Odevzdáte 4 žetony cestování a ihned obdržíte 2 VB.

6

Odevzdáte 6 žetonů cestování a ihned získáte 1 nefrit ze zásoby nefritu.

Důležité: Nad deskou máte místo pro 6 žetonů. Pokud získáte nový žeton cestování a nemáte pro něj volné místo, musíte ihned provést výměnu žetonů za služebníky, vítězné body nebo nefrit, abyste uvolnili místo pro nově získaný žeton.

Žetony cestování vyměněné za výhody položte na odhazovací hromádku vedle herního plánu. Nepřidávejte je na doplňovací hromádky na herním plánu.

Příklad: Anna má na desce 3 najaté služebníky. Zvolí akci **cestování** a chce cestovat dvakrát – přesune tedy 2 své najaté služebníky mezi volné služebníky.



Přesune cestovatele do města s žetonem cestování, který jí umožní najmout si 2 služebníky (přesunout je z volných služebníků zpět mezi najaté). Tento žeton pak položí lícem dolů do výřezu nad svojí hráškovou desku.



Následně přesune svého cestovatele do města s žetonem cestování, který jí dovolí vyměnit 3 najaté služebníky za 1 nefrit. Tento žeton cestování pak položí lícem dolů do dalšího volného výřezu nad hráškovou deskou.



Má teď nasbíráno celkem 6 žetonů cestování a rozhodne se vyměnit je všechny za další nefrit.



SEZNAM ŽETONŮ CESTOVÁNÍ

1 Najměte si 1 volného služebníka.

2 Najměte si 2 volné služebníky.

Posuňte svého vyslance o 1 krok výš na palácové stupnici.

Posuňte svůj ukazatel intrik o 1 krok dále na stupnici intrik.

Odhoďte z ruky kartu daru hodnoty 7 nebo vyšší na svůj odhazovací balíček a získáte 1 nefrit ze zásoby nefritu.

2 Získejte ihned 2 vítězné body.

Vyměňte jednu kartu z ruky nebo svého odhazovacího balíčku za jednu z karet na herním plánu. Pokud jste měnili z ruky, novou kartu si berete do ruky, pokud jste měnili z odhazovacího balíčku, novou kartu položte na odhazovací balíček.



Vezměte si jednu ze svých odhozených karet zpět do ruky.

Vezměte 1 volného služebníka a umístěte ho na jednu ze svých lodí na Velkém kanálu (nebo položte na Velký kanál novou loď a na ni tohoto služebníka podle normálních pravidel pro tuto akci – viz str. 12). Pokud takto položíte na loď třetího služebníka, můžete ihned získat příslušnou odměnu v přístavu.



Vezměte 1 volného služebníka a umístěte ho na stavbu Velké zdi. Pokud se tím úsek Velké zdi dokončí, proveďte vyhodnocení stavby obvyklým způsobem (viz „Vyhodnocení Velké zdi“ v další sekci).



Vyšlete 3 najaté služebníky a získáte za to 1 nefrit.



Tento žeton cestování se při výměně žetonů za služebníky, vítězné body nebo nefrit počítá za dva. Na rozdíl od ostatních žetonů ho položte do výřezu nad deskou lícem nahoru. Takto zůstane, dokud ho nevyměníte za některou z výhod.



Informace o šesti bonusu-vých žetonech cestování najdete na straně 20.

2. VELKÁ ZEĎ

Vyměňte si dary s úředníkem pro veřejné práce a zapojte se do renovace úseku Velké čínské zdi. To vám umožní získat výhody z intrik a případně získat vítězné body a posunout svého vyslance blíže k audienci u císaře.

Při provádění této akce máte na výběr z následujících variant:

A. Umístěte 1 najatého služebníka na stavbu Velké zdi.



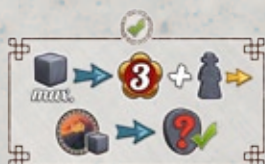
B. Vyšlete 1 najatého služebníka a následně umístěte až 2 najaté služebníky na stavbu Velké zdi.



Jestliže dojde k dokončení úseku Velké zdi, proveďte ihned **vyhodnocení Velké zdi** a uplatnění **výhod z intrik**. Úsek zdi je dokončen, pokud je po provedení akce na stavbě alespoň 4/5/6/7 služebníků při hře 1–2/3/4/5 hráčů.

Vyhodnocení Velké zdi

Hráč s NEJVÍCE služebníky na stavbě Velké zdi získává 3 VB a posune svého vyslance o 1 krok výš na stupnici paláce. V případě shody v počtu služebníků použijte jako druhé kritérium stupnici intrik (viz „Intriky“ na straně 9). Následně vítězný hráč odstraní všechny své služebníky ze stavby Velké zdi a vrátí je ke svým volným služebníkům. Zbývající služebníky ostatních hráčů se-



suňte na stavbě doleva na uvolněná místa. Potom mohou hráči uplatnit výhody z intrik.

Výhody z intrik

Všichni hráči, kteří se podíleli na stavbě právě dokončeného úseku zdi, si MOHOU zvolit jednu výhodu z intrik. Činí tak po jednom v pořadí od nejnižší postaveného hráče na stupnici intrik. V případě více ukazatelů na stejném poli stupnice se za nejnižší postavený považuje spodní ukazatel. Když chcete uplatnit výhodu, posuňte svůj ukazatel na stupnici intrik o příslušný počet kroků zpátky. K dispozici jsou následující výhody:

VÝHODY Z INTRIK



Klesněte na stupnici intrik o 1 pole a najměte si 1 volného služebníka.



Klesněte na stupnici intrik o 3 pole a najměte si 2 volné služebníky.



Klesněte na stupnici intrik o 5 polí, vezměte jednu z kostek osudu a přetočte ji na libovolnou stranu dle své volby. Může se stát, že při uplatňování výhod z intrik bude stejná kostka přetočena vícekrát (různými hráči).



Klesněte na stupnici intrik o 7 polí a vezměte si 1 nefrit ze zásoby nefritu.

Příklad: Jsme ve hře 4 hráčů. **David** má na stavbě zdi 3 služebníky, **Líza** jednoho, **Sebastián** také jednoho a **Anna** žádného.

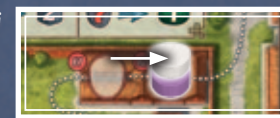


Líza si vymění dary s úředníkem pro veřejné práce a vyšle jednoho najatého služebníka. Může tak položit další dva najaté služebníky na stavbu zdi.



Tento úsek Velké zdi je teď dokončený a provede se tedy vyhodnocení Velké zdi, po kterém budou následovat intriky. **Líza** a **David** mají na stavbě po 3 slu-

žebnících a oba jsou na stupnici intrik na poli 12. Jelikož je ale **Lízin** ukazatel na **Davidově** ukazateli, je na tom **Líza** lépe a v remíze vítězí.



Líza získá 3 vítězné body a posune o 1 krok svého vyslance na stupnici paláce. Poté odstraní 3 své služebníky ze staveniště Velké zdi a vrátí je mezi své volné služebníky.



Na závěr mohou **Líza**, **David** a **Sebastián** uplatnit každý jednu výhodu z intrik. **Anna** se na stavbě nepodílela – protože neměla žádné služebníky na staveništi, nemůže ani čerpat výhody z intrik. **Sebastiánův** ukazatel je na stupnici intrik nejnižší, proto vybírá výhodu z intrik jako první. Posune se na stupnici jen o 1 krok zpět a najme si 1 volného služebníka. **David** se rozhodne zůstat na stupnici intrik tam, kde je, a žádnou výhodu nevyužívá. **Líza** se rozhodne vzít si ze zásoby jeden nefrit a posouvá se na intrikách o 7 kroků zpět.

3. NEFRIT

Vyměňte si dary se správcem drahého kamení, aby vás představil dvorním dodavatelům nefritu a mohli jste od nich výhodně nakoupit.

Když provádíte tuto akci, zvolte jeden z domů, vyšlete příslušný počet najatých služebníků (jak je uvedeno na domě) a získáte 1 nefrit z tohoto domu.



Nefrit vám přináší vítězné body na konci hry (viz „Konec hry“ na straně 14). Když je nefrit z domů rozebrán, můžete vždy získat 1 nefrit z nádvoří za 5 najatých služebníků. Zásoba nefritu je neomezená. Pokud byste si zelené žetony představující nefrit zcela rozebrali, doplňte zásobu jakýmkoli vhodnými žetony, které máte po ruce.

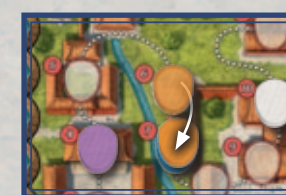


4. INTRIKY

Vyměňte si dary s dvorním intrikánem, abyste postoupili na stupnici intrik, která představuje skrytý vliv vaší rodiny v Zakázaném městě. Tato stupnice rozhoduje všechny remízy ve hře. Kromě toho můžete uplatňovat výhody z intrik, kdykoli pomůžete s dostavbou úseku Velké zdi.

Při provádění této akce máte na výběr z následujících variant:

A. Postupte se svým ukazatelem intrik na stupnici o 1 krok dál. První hráč, který si v současném kole (dni) zvolí tuto možnost, si také bere žeton příštího začínajícího hráče a bude začínajícím hráčem v příštím kole.



B. Vyšlete 1 najatého služebníka a postupte se svým ukazatelem intrik na stupnici o 3 kroky.



Kdykoli se svým ukazatelem skončíte na stupnici na stejném poli jako jeden nebo více dalších ukazatelů, položte svůj ukazatel nahoře na ně.

Stupnice intrik má jen 14 polí. Se svým ukazatelem nemůžete postoupit nikam dál.

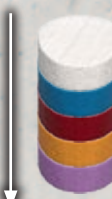
Rozhodování remíz

Kdykoli ve hře nastane nějaká remíza, vychází z ní vítězný hráč, jehož ukazatel je na stupnici intrik nejdále. Pokud je na stejném poli na stupnici 2 nebo více ukazatelů na sobě, je ukazatel nahoře brán jako dále na stupnici než ukazatele pod ním.

Rozhodování remíz může nastávat při vyhodnocování Velké zdi, při udělování bonusu kostek osudu a případně také na konci hry při stejném počtu vítězných bodů. Postavení na stupnici také určuje pořadí, ve kterém hráči mohou uplatňovat výhody z intrik.

Výhody z intrik

Výhody z intrik, které hráči mohou uplatnit po dostavění úseku Velké zdi, jsou vysvětleny na straně 8.



5. PALÁC NEBESKÉ ČISTOTY

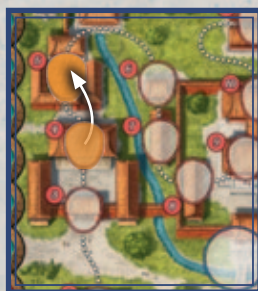
Vyměňte si dary s protokolárním úředníkem, abyste se svým vyslancem postoupili na stupnici Paláce Nebeské čistoty a dosáhli audience u císaře před koncem čtvrtého dne.

Při provádění této akce máte na výběr z následujících variant:

A. Postupte vyslancem o 1 krok na palácové stupnici.



B. Vyšlete 2 najaté služebníky a postupte vyslancem na palácové stupnici o 2 kroky
A ZÁROVEŇ posuňte svůj ukazatel intrik o 1 krok na stupnici intrik.

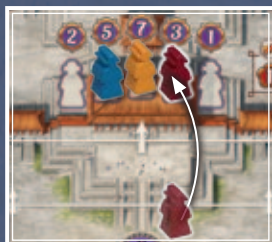


Když postoupíte na poslední, osmé pole palácové stupnice, dosáhli jste Paláce Nebeské čistoty (a audience u císaře). Položte svého vyslance na nejlépe bodovanou dosud volnou pozici při audience. Tyto body získáte na konci hry. Jakmile váš vyslanec dosáhne paláce, jakákoli akce, která by vám dala posun v paláci, vám místo toho přinese 1 vítězný bod za každý další krok.



Na konci hry se o vítězství mohou ucházet jen hráči, kteří došli až do Paláce Nebeské čistoty. Pokud se vám do konce 4. dne nepodaří dostat svého vyslance k císaři, vaše celkové skóre bude 0.

Příklad: Anna si vymění dary s protokolárním úředníkem. Rozhodne se vyslat 2 najaté služebníky a postoupí se svým vyslancem na poslední pole palácové stupnice. Také postoupí o 1 krok se svým ukazatelem intrik na stupnici intrik. Místa za 7 a 5 bodů jsou již obsazená, takže položí svého vyslance na třetí pozici, která jí na konci hry přinese 3 body.



Ve svém dalším tahu pohne cestovatelem do města se žetonem, který jí umožňuje postoupit vyslancem v paláci o 1 krok. Jelikož její vyslanec už dosáhl Paláce Nebeské čistoty, místo dalšího postupu získává **Anna** 1 vítězný bod.



6. DEKRETY

Vyměňte si dary s císařským sekretářem a získejte zvláštní výhody dekretu pro celou hru nebo vítězné body, případně obojí.

Získání dekretu: Vyšlete tolik najatých služebníků, kolik je znázorněno na dekretu, plus 1 služebníka navíc za každého služebníka protihráčů, který už na tomto dekretu je. Následně položte jednoho dalšího najatého služebníka na dekret.



Pokud dekret dává vítězné body, přičtěte si je ihned.



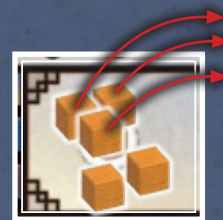
Dekrety 3. úrovně vám dávají body jen na konci hry (viz seznam dekretů na straně 11).



Od této chvíle pro vás bude platit výhoda dekretu po celý zbytek hry. Váš služebník zůstává na dekretu a označuje tak, že dekret je „váš“.

Každý dekret můžete získat jenom jednou.

Příklad: Sebastián chce získat výhodu dekretu. Má 5 najatých služebníků. **Sebastián** se rozhodne pro dekret, který mu v každé ranní fázi dává najmutí služebníka navíc, i když **Líza** a **Anna** již na tomto dekretu své služebníky mají. **Sebastián** vyšle 3 najaté služebníky (jeden služebník znázorněný na dekretu plus jeden služebník za každého služebníka protihráče už položeného na dekretu).



Následně ze dvou svých zbývajících najatých služebníků položí jednoho na dekret, kde zůstane do konce hry. Získává také 3 VB.



SEZNAM DEKRETŮ

1. úroveň:



Ihned získáváte 2 VB. V každé ranní fázi můžete posunout svůj ukazatel na stupnici intrik o dva kroky.



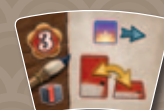
Ihned získáváte 2 VB. V každé ranní fázi můžete umístit 1 volného služebníka na jednu ze svých lodí (nebo umístit novou loď a na ni položit tohoto služebníka podle normálních pravidel této akce). Pokud takto položíte na loď třetího služebníka, můžete ihned získat příslušnou odměnu v přístavu.



Ihned získáváte 3 VB. V každé ranní fázi si můžete najmout 1 volného služebníka.



Ihned získáváte 3 VB. V každé ranní fázi můžete posunout svého vyslance o 1 krok na palácové stupnici. Pokud je váš vyslanec už v paláci, získáváte místo toho 1 VB.



Ihned získáváte 3 VB. V každé ranní fázi můžete vyměnit jednu kartu v ruce za kartu na herním plánu. Učinite tak až po hodu kostkami osudu.



Ihned získáváte 3 VB. Kdykoli provádíte akci *Velká zeď*, můžete na stavbu umístit navíc jednoho svého volného služebníka. Pokud se tím úsek Velké zdi dokončí, proveďte vyhodnocení obvyklým způsobem (viz „Vyhodnocení Velké zdi“ na straně 8).



Ihned získáváte 3 VB. Kdykoli si s úředníky vyměňujete dary, můžete si od nynějška vyměnit i dar stejné hodnoty a normálně provést akci.

3. úroveň:

Na konci hry získáváte 1 VB za každé 3 VB získané během hry, a to až do maxima 10 VB (při 30 VB získaných v průběhu hry). Tento dekret obodujte před ostatními svými dekrety 3. úrovně. Také je důležité dbát na pořadí bodování na konci hry, které je vysvětleno na straně 14 a ikonograficky znázorněno i na vaší hráčské desce.



Na konci hry získáváte 8 VB.



Na konci hry získáváte další 2 VB za každý nefrit, který vlastníte, a to až do maxima 10 VB.



Na konci hry získáváte 2 VB za každého svého služebníka na dekretech včetně tohoto.



Na konci hry získáváte 2 VB za každého služebníka u odměn z přístavů na své hráčské desce.



2. úroveň:



Ihned získáváte 2 VB. Kdykoli provádíte akci *cestování* a rozhodnete se cestovatelem pohnout dvakrát, můžete za to vyslat o 1 služebníka méně.



Ihned získáváte 2 VB. Kdykoli provádíte akci *nefrit*, můžete za to vyslat o 1 služebníka méně. Tato výhoda se nevztahuje na jiná místa, kde můžete získat nefrit.



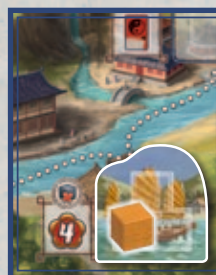
Ihned získáváte 4 VB. Kdykoli provádíte akci *dekrety*, můžete za to vyslat o 1 služebníka méně, než je znázorněno.

7. VELKÝ KANÁL

Vyměňte si dary s přístavním správcem a vyšlete své služebníky na cestu po Velkém kanálu, aby obchodovali za hranicemi hlavního města. To vám přinese řadu trvalých odměn.

Při provádění této akce máte na výběr z následujících variant:

- A. Umístíte (nepovinně) 1 najatého služebníka na 1 z vašich lodí **A POTOM** (nepovinně) posunete 1 z vašich lodí o 1 krok na další volné pole přístavu.



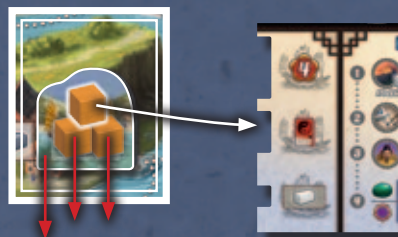
- B. Vyšlete 1 najatého služebníka a potom umístíte další 2 najaté služebníky na jednu nebo dvě z vašich lodí. Při této variantě lodí neposouváte.



Služebníky přidáváte na volná místa na svých existujících lodích na Velkém kanálu nebo na 1 či 2 nové lodě. Každá loď musí vézt alespoň jednoho služebníka. Každý hráč má k dispozici 3 lodě, které je možné používat opakovaně. Umístění nové lodě na Velký kanál není považováno za pohyb lodí.

Příklad: Sebastián umísťuje 2 služebníky. Přidá jednoho služebníka na svou loď v přístavu 2 a následně přidá novou loď, kterou může umístit na jedno ze dvou povolených míst: Přístav 1 na levé cestě **A**, nebo přístav 3 na pravé cestě **B**. Rozhodne se loď položit do přístavu 3 a umísť na ni jednoho služebníka.

V dalším tahu tuto akci zopakuje a přidá 1 služebníka na loď v přístavu 2. Následně posune tuto loď do přístavu 5, protože přeskakuje obsazené přístavy 3 a 4. V přístavu 5 si vezme jako odměnu kartu daru navíc, kterou si ihned dobere do ruky. Přesune 1 služebníka z lodí do výřezu u obrázku karty po levé straně hráčské desky. Následně odebere loď a zbylé dva služebníky z Velkého kanálu.



Když na Velký kanál pokládáte novou loď, musíte ji umístit do prvního volného přístavu, tedy do přístavu nejvíce vlevo, který dosud není obsazený jinou lodí.

Ve hře 4 nebo 5 hráčů jsou na hracím plánu dvě vodní cesty Velkým kanálem se dvěma startovními přístavy. Zvolte si jednu z těchto cest a umístíte svou loď na první volný přístav na této cestě. Loď nemůžete nikdy přesunout z jedné cesty na druhou.

Lodí můžete pohnout jen tehdy, pokud na její cestě ve směru plavby je nějaký volný přístav. Když pohybuje loď, musíte přeskočit obsazené přístavy a plout do dalšího volného přístavu. Pohybovat můžete i jinou lodí, než na kterou jste právě položili 1 služebníka.

Pokud má vaše loď na palubě 3 služebníky a je v přístavu, jehož odměnu byste chtěli využít, můžete zakončit její plavbu a odměnu si vzít. Vezměte jednoho služebníka () z lodí, položte ho vedle odpovídající odměny přístavu na své hráčské desce (pokud je tam místo a příslušná odměna je tedy stále dostupná) a odměnu si vezměte. Loď vraťte vedle své hráčské desky a zbývající dva služebníky vraťte mezi volné služebníky (také vedle hráčské desky).

Dostupné odměny:

- Přístav 1:** Startovní přístav, žádná odměna.
- Přístav 2:** Ihned získáváte 4 VB.
- Přístav 3:** Ihned si vezměte horní kartu daru z dobíracího balíčku do ruky. Po zbytku hry budete mít v každém kole jednu kartu k odehrání navíc.
- Přístav 4:** Ihned přidejte dvojitého služebníka mezi své najaté služebníky na hráčské desce. Tohoto zvláštního služebníka můžete od nynějška používat různými způsoby, jak je vysvětleno na straně 13.
- Přístav 5:** Ihned si vezměte odměnu dle své volby z přístavů 2, 3 nebo 4, tzn. 4 VB, nebo kartu daru navíc, nebo dvojitého služebníka.

Abyste si mohli vzít určitou odměnu, musíte u ní mít volné místo na své hráčské desce. Dvojitého služebníka si tedy můžete vzít jen jednou, kartu daru navíc jen dvakrát a 4 VB jen třikrát.

DVOJITÝ SLUŽEBNÍK



Každý hráč má na začátku hry k dispozici na hráčské desce jednoho dvojitého služebníka, kterého může přivést do hry pomocí akce *Velkého kanálu*. Jakmile získáte dvojitého služebníka, umístíte ho mezi volné služebníky a zacházíte s ním obdobně jako s ostatními služebníky. Může se ale chovat jako 1 nebo 2 služebníci:

Najímání dvojitého služebníka

Kdykoli najímáte 1 volného služebníka, můžete si najmout dvojitého služebníka, pokud je právě volný.

Vyslání dvojitého služebníka

Kdykoli potřebujete vyslat 2 najaté služebníky, můžete místo 2 služebníků takto vyslat dvojitého služebníka.

Velká zeď a Velký kanál

Kdykoli můžete položit 1 služebníka na stavbu *Velké zdi* nebo na loď (*Velký kanál*), můžete takto umístit dvojitého služebníka, který

zabírá 2 místa, a počítá se tudíž za 2 služebníky. Pokud umístíte na loď 2 služebníky, můžete umístit dvojitého služebníka a jednoho normálního služebníka, což se počítá celkem jako 3 služebníci.



Dekrety a odměny v přístavech

Dvojitého služebníka **NEMŮŽETE** položit na dekret ani do výřezu pro odměny v přístavu na hráčské desce.

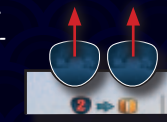
Příklad 1: David provádí akci stavby *Velké zdi* a vysílá 1 najatého služebníka, aby mohl umístit 2 najaté služebníky na stavbu zdi. Přidá na stavbu normálního služebníka a dvojitého služebníka, čímž je stavba úseku zdi dokončena. **Anna a Liza** už měly každá na stavbě 2 služebníky. Jelikož ale **David** umístil na stavbu svého dvojitého služebníka, počítají se jeho služebníci celkem za 3 a je to on, kdo získává vítězství (a bonus) při vyhodnocení Velké zdi.



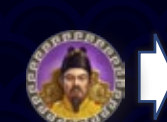
Příklad 2: Sebastián se rozhodne vyslat dvojitého služebníka ze svých najatých služebníků, což se mu počítá jako dva služebníci, aby mohl dvakrát pohnout cestovatelem. Získá dva žetony cestování a obdrží jejich výhody. Oba žetony cestování umístí nad svoji hráčskou desku.



Jako další akci by se rád posunul na palácové stupnici. Už mu nezbyvají žádné najaté služebníci, a tak se rozhodne vyměnit své dva žetony cestování za najmutí jednoho volného služebníka a vezme si takto dvojitého služebníka (který je v tuto chvíli volný).



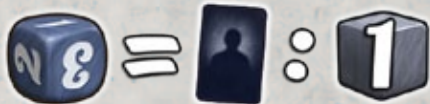
Následně provede akci *Paláce Nebeské čistoty*, přičemž znovu vyšle dvojitého služebníka, aby postoupil o 2 kroky na palácové stupnici a k tomu ještě o 1 krok na stupnici intrik.



FÁZE 3: NOČNÍ FÁZE

Když všem hráčům v denní fázi dojdou karty darů, začíná noční fáze. To je proces sestávající ze 2 kroků:

Krok 1: Kontrola hodnot na kostkách osudu



Všichni hráči současně si zkontrolují, zda se čísla na kartách darů v jejich odhazovacím balíčku shodují s hodnotami na kostkách osudu.

Za každou kartu, jejíž hodnota odpovídá hodnotě na jedné kostce osudu, si můžete najmout 1 volného služebníka. Pokud je na 2 kostkách osudu stejné číslo, za každou kartu s tímto číslem si můžete najmout 2 volné služebníky.

Hráč, jehož karty měly nejvíce shod s kostkami osudu, také získává 3 VB a jeden postup vyslancem na stupnici Paláce Nebeské čistoty. V případě remízy vítězí ten hráč, jehož ukazatel je nejdále na stupnici intrik (viz strana 9).



Příklad: Na kostkách osudu je 3, 3 a 6. David má 1 kartu daru hodnoty 6, Líza má 2 karty hodnoty 3, Anna nemá žádné karty se těmito hodnotami a Sebastián má 1 kartu hodnoty 3 a 2 karty hodnoty 6.



Krok 2: Posunutí všech lodí

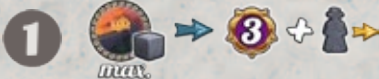


Posuňte všechny lodě na Velkém kanálu o 1 krok vpřed počínaje loděmi, které jsou na Velkém kanálu nejvíce vpředu. Pokud loď byla v přístavu 5 (na posledním poli na Velkém kanálu), ztratí se na moři – vraťte loď a služebníky na ní vedle desky hráče. Následně mohou všichni hráči, kteří mají na Velkém kanálu plné lodě, zakončit plavbu lodí a vzít si odměnu v přístavu, do kterého se jejich loď posunula. Popis toho, jak plavba po Velkém kanálu funguje a jaké odměny si můžete vzít, najdete na straně 12.

Pokud právě skončil 4. den, hra končí a následuje závěrečné vyhodnocení. V opačném případě je čas vstát do nového rána!

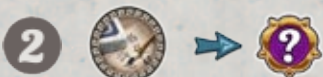
KONEC HRY

Po úplném odehrání 4 dnů následuje závěrečné vyhodnocení, které se provádí v tomto pořadí:

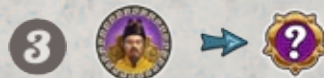


Pokud jsou na stavbě Velké zdi nějakí služebníci, vyhodnoťte stavbu obvyklým způsobem, ale bez výhod z intrik. Hráč s nejvíce dělníky na stavbě získává 3 VB a posouvá svého vyslance o krok vpřed na stupnici paláce.

Poznámka: Hráč může díky tomu na poslední chvíli dorazit na audienci v Paláci Nebeské čistoty, aby se mohl ucházet o vítězství ve hře.



Hráči obdrží vítězné body za své dekrety 3. úrovně. Podrobný popis dekretů najdete na straně 11.



Hráči obdrží VB za pořadí, v jakém dorazili do Paláce Nebeské čistoty.



Hráči získávají 1/3/6/10/15 VB za vlastnictví 1/2/3/4/5 nefritů. Každý další nefrit po pátém přináší 2 VB.

Hráči, kteří nedokázali svého vyslance dostat do Paláce Nebeské čistoty, jsou diskvalifikováni. Odstraňte jejich ukazatele VB ze stupnice.

Ze zbývajících hráčů pak hráč s nejvíce vítěznými body ovládá nejlivnější čínskou rodinu a je vítězem hry. V případě bodové shody i zde rozhoduje vyšší pozice ukazatele na stupnici intrik.

TIPY

- Počet služebníků je omezený na 12 klasických a 1 dvojitého. Když nemáte žádné volné služebníky, nemůžete si žádné další služebníky najmout. Do této situace se můžete dostat, když vám hodně služebníků „uvízne“ na stavbě Velké zdi, na lodích a na dekrettech. Soustřeďte se na to, abyste měli v rovnováze najímání služebníků a jejich investování do akcí na herním plánu.
- V první hře můžete zjistit, že získat dostatek najatých služebníků není vůbec snadné. Váš základní příjem každé kolo zdaleka nestačí na vše, co byste chtěli dělat. Proto je důležité, abyste si byli vědomi dalších mechanismů na získávání služebníků ve hře: výměna z žetonů cestování za najmutí 1 volného služebníka, pokles na stupnici intrik výměnou za najmutí volných služebníků, žetony cestování umožňující najmutí služebníků, akce karet umožňující najmutí služebníků, karty v odhazovacím balíčku o hodnotách kostek osudu, atd.
- Ačkoli je možné vyhrát hru i bez něj, nepodceňujte sílu dvojitého služebníka. Koneckonců si ho vyzkoušejte sami...



VARIANTA PRO EXPERTY

Pokud si chcete Gùgōng po pár partiích trochu ozvláštnit, můžete pozměnit přípravu hry. Zamíchejte dohromady všechny karty darů označené symbolem , symbolem a všechny karty darů nehrajících hráčů. Položte takto

zamíchanou hromádku lícem dolů vedle herního plánu. Vezměte horních 7 karet a rozmístěte je náhodně na 7 lokací karet darů na herním plánu. Hráči dostanou sadu karet s odpovídajícími vějří dle obvyklých pravidel.

SÓLOVÁ VARIANTA



Mechanismus Solo Automa umožňuje jednomu hráči zahrát si Gùgōng proti umělému protivráči (jménem Meng) s použitím balíčku karet Automa a několika úprav pravidel hry. Tato pravidla mají za cíl, aby si hra zachovala obdobnou úroveň interakce hráčů a byla podobnou výzvou jako hra s více hráči, a to i na různých úrovních obtížnosti, přitom aby to ale neznamenalo přílišný nárůst složitosti nebo režie. Meng bude obvykle hrát jako normální hráč, jen s pár výjimkami. Jako hlavní dvořan vždycky vymění dary a provede plně akci karty a akci lokace

bez ohledu na hodnoty vyměňovaných darů. Vedle toho jeho dobře vycvičení služebníci nikdy nespí a často i po skončení dne pokračují s realizací jeho pokoutných plánů. Po denní fázi proto přichází fáze soumraku, kdy Meng pokračuje ve svých manévrech (to mu umožňuje využít naplno své najaté služebníky bez nutnosti pečlivého plánování předem). Menga dokonce kontaktoval sám císař a požádal ho, aby pomohl jednomu z úředníků. Během hry se pak Meng bude zaměřovat obzvláště na akci tohoto úředníka.

PŘÍPRAVA (SÓLOVÁ HRA)

Připravte herní plán pro normální hru z hráčů s následujícími výjimkami:

- Zamíchejte 7 karet darů označených symbolem  a náhodně vyberte jednu z nich. Jejich číslo si zapamatujte. Těchto 7 karet darů rozmístěte náhodně po lokacích na herním plánu a položte Mengova dvojitého služebníka vedle karty s číslem, které jste vybrali. Během celé hry se bude Meng obzvláště soustředit na tuto akci. (Po zahrání pár her si můžete zkusit sami zvolit Mengovu preferovanou akci.)
- Používejte jen základní žetony cestování, ne bonusové.
- Zvolte 2 sady karet, se kterými budete tuto hru hrát. Máte 3 možnosti:

Lidský hráč	Meng
Karty 4. hráče 	Karty 5. hráče 
Karty 2. hráče 	Karty 3. hráče 
Karty 1. hráče 	Karty 2. hráče 

- Zamíchejte Mengovy karty a položte je lícem dolů vedle jeho hráčské desky.

- Zamíchejte balíček karet Automa a položte jej lícem dolů vedle Mengovy hráčské desky. Tyto karty budou každý tah určovat, se kterým úředníkem si Meng vymění dary.

- Nízká obtížnost:** Použijte pouze 1 speciální kartu Automa namísto 2 (celkem 10 karet).
- Normální obtížnost:** Použijte všechny karty Automa (celkem 11 karet).
- Vysoká obtížnost:** Použijte všechny karty Automa a Meng začíná hru s 5. náhodnou kartou daru se symbolem .



Speciální karta Automa

K zaznamenávání využitých Mengových odměn v přístavech používejte služebníky třetí (neutrální) barvy, Mengovi tedy takto „neutíkají“ služebníci z oběhu. Pokud Meng začíná s 5 kartami darů, označte to položením neutrálního služebníka na místo odměny bonusové karty na Mengově hráčské desce.

Lidský hráč v prvním kole začíná.

PRŮBĚH (SÓLOVÁ HRA)

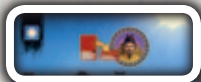
Ranní fáze

Ranní fáze probíhá obvyklým způsobem. Meng obdrží žeton začínajícího hráče, pokud má z předchozího kola žeton příštího začínajícího hráče, vezme si výhody svých dekretů (viz níže) a nejme služebníky jako normálně.

Denní fáze

V průběhu denní fáze bude Meng hrát, dokud mu budou zbývat nějaké karty darů. Jeho tah se vždy skládá z těchto kroků:

- Otočte horní kartu balíčku karet Automa a horní kartu Mengova balíčku karet darů (vlastně jeho ruky). Horní část karty Automa ukazuje úředníka (lokaci), kde Meng vymění kartu daru a provede akci. Spodní část karty Automa zatím ignorujte.
- Vyměňte otočenou kartu daru s kartou na lokaci určené kartou Automa. Nově získanou kartu odhodte do Mengova odhazovacího balíčku na jeho hráčské desce (jako obvykle). Meng vždy provede akci karty a akci lokace. Při stejné nebo nižší hodnotě zahané karty daru nemusí doplácet služebníky ani odhazovat další kartu daru.
- Meng provede akci karty na zahané kartě daru nebo si nejme vyobrazené služebníky, pokud to může udělat (viz popis akcí karet a akcí lokací na straně 17). Pokud karta vyobrazuje výhodu výměny karet, tuto výměnu neprovádějte a místo toho Mengovi přičtete 1 VB.
- Následně Meng provede akci lokace, kam položil kartu daru, pokud to může udělat (viz popis akcí karet a akcí lokací na straně 17).



- Odehrané karty Automa odkládejte lícem nahoru na odkládací balíček karet Automa odehraných tento den. Pokud Meng potřebuje otočit kartu a balíček Automa je prázdný, zamíchejte znovu odhozené karty z předchozích dnů, ale karty Automa z dnešního dne ponechte stranou – ty se ještě budou používat ve fázi soumraku.

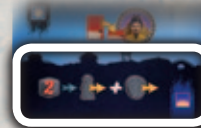
Když oběma hráčům dojdou karty darů, denní fáze končí.

Fáze soumraku

Ještě, než začne noční fáze, využijí Mengovi služebníci zvláštní příležitost podniknout další akce na podporu jeho plánů během fáze soumraku. Tyto akce probíhají v následujících krocích:

- Otočte balíček odehraných karet Automa lícem dolů.
- Otáčejte tyto karty Automa jednu po druhé a provádějte vždy spodní akci (soumrakovou), pokud na ni má Meng dostatek najatých služebníků (případně žetonů cestování, které může směnit za služebníky). Tyto akce fáze soumraku obvykle dále vylepšují Mengovy denní akce, jako kdyby zvolil variantu B akce lokace (s drobnými změnami), nebo mu dávají volný pohyb cestovatelem. Pokud Meng během fáze soumraku získá v přístavu výhodu další karty daru, získaná karta jde na jeho odhazovací balíček.

Pokud Meng nemá dostatek služebníků ani žetonů cestování, aby mohl provést soumrakovou akci na kartě Automa, tuto akci přeskočí a pokračuje další kartou, dokud neprojde všechny karty z tohoto dne. Odhodte karty Automa z tohoto dne na odkládací balíček Automa společně s použitými kartami z předchozích dnů. Tyto karty znovu zamícháte a použijete, až to bude třeba.



Noční fáze

V noční fázi se odměňuje shoda čísel karet darů s kostkami osudu a posouvají lodě jako ve hře více hráčů, ovšem s jednou výjimkou: u Menga nepočítáte, kolik jeho karet v odhazovacím balíčku má stejná čísla jako kostky osudu. Má pevně dáno, že 1. den bude mít 1 shodu, 2. den 2 shody, 3. den 3 shody a 4. den 4 shody.

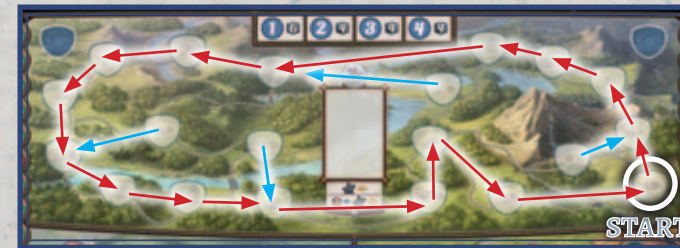
AKCE KARET A LOKACÍ (SÓLOVÁ HRA)

Mengovy akce jsou určovány kartou daru a kartou Automa, které se náhodně otočí. Meng provede akci karty (pokud na kartě je) i akci lokace, pokud je to možné. Na lokacích se dvěma variantami akcí si zvolí vždy jednodušší variantu (A), nicméně ve fázi soumraku pak provede akci v dolní části karty Automa, která se obvykle podobá variantě B akce této lokace (viz předchozí strana). Akce provádí podle následujícího klíče:

CESTOVÁNÍ

- Denní fáze:** Meng jednou posune svého cestovatele, vezme si příslušný žeton cestování a získá jeho výhody.

Se svým cestovatelem začíná na poli v pravém dolním rohu a následně pojedí po vnějšku mapy proti směru hodinových ručiček, jak je znázorněno na obrázku (červené šipky). V krajně nepravděpodobném případě, že by všechna tato města už byla bez žetonů, dojde si pro nejbližší dostupný žeton a následující den pak bude pokračovat ve svém normálním pohybu (modré šipky).



- Fáze soumraku:** Meng vyšle 2 najaté služebníky. Posuňte jeho cestovatele o další místo. Vyhodnoťte žeton cestování a přidejte ho nad Mengovu hráčskou desku.

Žetony cestování

Většina žetonů cestování bude Mengovi přinášet svou obvyklou výhodu. Bude najímat služebníky, získávat VB, postupovat vyslancem a ukazatelem intrik, přidávat služebníky na loď nebo na stavbu Velké zdi a může vyslat služebníky a vzít si nefrit jako normálně.

Zvláštní případy

- Pokud Meng získá žeton cestování, který umožňuje vzít si z odhazovacího balíčku zpět nějakou kartu daru, vezme si horní kartu z odhazovacího balíčku a přidá ji ke svým ostatním kartám, které ještě tento den odehraje. Pokud k tomu dojde ve fázi soumraku, Meng si žádnou kartu nebere a **místo ní získává 1 VB**.
- Pokud Meng získá žeton, který umožňuje vzít si nefrit za odhození karty daru (hodnoty 7 a výše), odhodí horní kartu svého balíčku (fakticky jeho ruky) a vezme si nefrit. Hodnota této karty se nezkomá, nemusí tedy být 7 a výše. Pokud Meng získá tento žeton ve fázi soumraku, nefrit si nebere a **místo toho získává 1 VB**.
- Pokud Meng získá žeton, který umožňuje vyměnit karty, žádnou výměnu neprovádí a **místo toho získá 1 VB**.

Poznámka: V sólové hře nepoužívejte bonusové žetony cestování.

Na základě toho si nejme příslušný počet služebníků a také se podle toho určuje, zda tuto noc dostává odměny kostek osudu Meng, nebo lidský hráč.

Výměna žetonů cestování

Kdykoli by Meng mohl udělat určitou akci, ale nemá na ni dost najatých služebníků, musí vyměnit své žetony cestování za služebníky, pokud tím získá dost služebníků na provedení akce. To platí pro denní fázi i fázi soumraku. Pokud by se náhodou dopracoval k tomu, že by měl možnost žetony cestování (6) vyměnit za nefrit, musí to udělat ihned.

VELKÁ ZEĎ

- Denní fáze:** Meng položí 1 služebníka na stavbu Velké zdi, pokud může.
- Fáze soumraku:** Pokud má Meng k dispozici alespoň 2 najaté služebníky, vyšle jednoho služebníka, aby mohl druhého umístit na stavbu Velké zdi. Poznamenáváme, že to může spustit vyhodnocení Velké zdi nebo vést k přidání služebníka, i když vyhodnocení právě proběhlo.

Vyhodnocení Velké zdi

Po vyhodnocení Velké zdi si Meng vezme výhodu z intrik, a to následujícím způsobem: Pokud má ukazatel na intrikách na poli 7 nebo výš, vezme si nefrit (a vrátí se o 7). Jinak si nejme 1 volného služebníka, pokud je na stupnici alespoň na poli 1 a má k dispozici volného služebníka, kterého může najmout.

NEFRIT

- Denní fáze:** Meng vyšle najaté služebníky, aby si koupil nejlevnější dostupný nefrit, pokud na něj má.
- Fáze soumraku:** Karty Automa, které pro denní fázi vyobrazují lokaci nefritu, dávají Mengovi ve fázi soumraku 1 volný pohyb cestovatelem.

INTRIKY

- Denní fáze:** Meng postoupí ukazatelem na stupnici intrik o 1 krok a vezme si žeton příštího začínajícího hráče, pokud je k dispozici.
- Fáze soumraku:** Meng vyšle 1 najatého služebníka, aby se posunul na stupnici intrik o 2 kroky.

PALÁC NEBESKÉ ČISTOTY

- Denní fáze:** Meng postoupí se svým vyslancem o 1 krok na palácové stupnici (nebo si vezme 1 VB, pokud už je v paláci).
- Fáze soumraku:** Meng vyšle 2 najaté služebníky, aby na palácové stupnici postoupil o další krok a vedle toho postoupil o krok na stupnici intrik.

DEKRETY



Denní fáze: Meng použije své najaté služebníky, aby získal dekrety za normální cenu. Vybere si dekret podle následujících pravidel:

Při výběru dekretů v určitý den se Meng pokusí získat dekret stejné úrovně, jako je číslo dne. První den bude chtít dekret 1. úrovně, druhý den 2. úrovně, třetí a čtvrtý den dekret 3. úrovně.

Při výběru mezi dvěma dostupnými dekrety na stejné úrovni si bude brát ten levnější (kde ještě není lidský hráč). Pokud jsou neobsazené oba dekrety nebo jsou naopak oba obsazené, zvolí si Meng ten dolní.

Pokud si Meng nemůže dovolit dekrety úrovně dnešního čísla dne nebo již oba dekrety má, vybere si dekret nižší úrovně podle stejných kritérií. Pokud by ani ty nemohl, vybere si dekret vyšší úrovně. Dokud existují nějaké dekrety, na které Meng má a dosud si je nepořídil, Meng si vždycky jeden dekret vezme.

Meng ihned získává body za dekrety 1. a 2. úrovně a získá jejich výhody s následujícími poznámkami:



Dekret 1. úrovně, který umožňuje výměnu karet darů, nebude Mengovi přinášet svou normální výhodu. Místo toho přinese v každé ranní fázi 1 VB (během kroku 4).



Dekret 2. úrovně, který snižuje náklady na cestování, se bude vztahovat na akci cestování ve fázi soumraku – sníží její cenu o 1.



Fáze soumraku: Karty Automa, které pro denní fázi vyobrazují lokaci dekretů, dávají Mengovi ve fázi soumraku 1 volný pohyb cestovatelem.

VELKÝ KANÁL



Denní fáze: Meng umístí 1 služebníka na plovoucí loď, pokud je k dispozici, nebo spustí na vodu novou loď, pokud mu zatím žádná loď nepluje. Meng nebude svými loděmi pohybovat, ale lodě normálně poplují dopředu v rámci noční fáze.



Fáze soumraku: Pokud má Meng alespoň 2 najaté služebníky, jednoho vyšle, aby druhého položil na plovoucí loď, nebo nově nasazenou loď.

Odměny v přístavu

Jakmile jsou na Mengově lodi 3 služebníci, ihned si bere odměnu (v jakékoli fázi) bez ohledu na to, v jakém je loď přístavu. Jako první dvě odměny si Meng bere extra kartu daru (pokud s 5 kartami darů začínal, tak jen jako první odměnu) a jako **VŠECHNY** další odměny si bere 4 VB (není žádný limit). Jeho služebníci se vždy všichni vrací mezi volné služebníky. K označování uplatněných odměn v přístavu používejte služebníky třetí barvy (maximálně 3 služebníky u odměny 4 VB, i když

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ (SÓLOVÁ VARIANTA)

Bodování na konci hry je téměř identické jako v normální hře s jedinou výjimkou: pokud Mengův vyslanec nedošel až do Paláce Nebeské čistoty, nemá Meng sice za palác žádné body, ale není diskvalifikován a stále může hru vyhrát.

AUTOŘI A PODĚKOVÁNÍ

AUTOR HRV: Andreas Steding • **PRÁVIDLA PRO SÓLOVOU HRU:** Steve Schleppehorst • **VÝVOJ HRV:** Rudy Seuntjens, Seb Van Deun, Rafael Theunis, Kevin Govaerts • **GRAFIKA:** Andreas Resch • **VEDOUCÍ PROJEKTU:** Rudy Seuntjens • **GRAFICKÁ ÚPRAVA A PRAVIDLA:** Rafael Theunis • **KOREKTURY:** Oliver Grant, Ori Avtalion, Dave Moser, Dennis Laumen, Francois Landry Corbin • **ČESKÝ PŘEKLAD PRAVIDEL:** Robert Chudý • **REDAKCE PŘEKLADU A SAZBA:** Miroslav Tlamicha • **KOREKTURY:** Michal Stárek, Daniel Knápek

Děkujeme mnoha testovacím hráčům, kteří pomohli hru vybrousit do současného stavu.



Meng může tuto odměnu získat vícekrát). Limit maximálně 3 označovacích služebníků u odměny 4 VB hraje roli u dekretu 3. úrovně, který za ně dává body.

SPECIÁLNÍ KARTY AUTOMA

Před začátkem hry byl Meng soukromě kontaktován císařem, který ho požádal o pomoc náhodně zvolenému úředníkovi (lokaci).

Meng má 2 speciální karty Automa, které mu umožňují zaměřovat se po celou hru na 1 lokaci. Lokace, která v této hře odpovídá speciálním kartám Automa, je během přípravy hry označena Mengovým dvojítm služebníkem.

Poznámka: Meng nepoužívá dvojitého služebníka jako normální hráč, nicméně speciální karty Automa mu tuto nevýhodu kompenzují.



Denní fáze: Když je tažena speciální karta Automa, vyměňte karty darů obvyklým způsobem s lokací označenou dvojítm služebníkem.

Meng však při provádění akce (jak karty, tak lokace) vždy zvolí variantu B, aniž by platil její normální náklady, a používá přitom své **volné** služebníky, pokud je takovou akci možné provést. Výsledkem jsou tyto akce:

Cestování: Mengův cestovatel má volné dva pohyby.

Velká zeď: Meng položí na stavbu Velké zdi dva volné služebníky, aniž by vyslal jakékoli najaté služebníky. Pokud nemá dost volných služebníků, použije najaté služebníky.

Nefrit: Meng si vezme nejlevnější dostupný nefrit, aniž by za to platil služebníky.

Intriky: Meng posune svůj ukazatel intrik o 3 kroky. Neplatí za to žádné služebníky.

Palác Nebeské čistoty: Meng posune svého vyslance o dva kroky na stupnici a posune svůj ukazatel intrik o jeden krok. Neplatí za to žádné služebníky.

Dekrety: Meng si vybere dekret obvyklým způsobem (viz popis akce dekretů) a umístí na něj svého volného služebníka. Pokud nemá volného služebníka, umístí na dekret najatého služebníka.

Velký kanál: Meng umístí 2 volné služebníky na plovoucí loď (pokud nějakou má), nebo spustí na vodu novou loď. Pokud nemá dost volných služebníků, použije najaté služebníky.

Fáze soumraku: Speciální karta Automa dává Mengovi ve fázi soumraku 1 volný pohyb cestovatelem.

VÝHODY KARET DARŮ



Ihned najměte 1 volného služebníka (přidejte si ho na desku).



Ihned najměte 2 volné služebníky (přidejte si je na desku).



Vyměňte 1 kartu ze své ruky nebo z odhazovacího balíčku s kartou na herním plánu. Pokud jste použili kartu ze svého odhazovacího balíčku, vraťte novou kartu zpátky na odhazovací balíček.

VÝHODY Z INTRIK



Klesněte na stupnici intrik o 1 pole a najměte si 1 volného služebníka.



Klesněte na stupnici intrik o 3 pole a najměte si 2 volné služebníky.



Klesněte na stupnici intrik o 5 polí, a vezměte jednu z kostek osudu a přetočte ji na libovolnou stranu dle své volby. Může se stát, že při uplatňování výhod z intrik bude stejná kostka přetočena vícekrát (různými hráči).



Klesněte na stupnici intrik o 7 polí a vezměte si 1 nefrit ze zásoby nefritu.

SEZNAM DEKRETŮ



1. úroveň:

Ihned získáváte 2 VB. V každé ranní fázi můžete posunout svůj ukazatel na stupnici intrik o dva kroky.



Ihned získáváte 2 VB. V každé ranní fázi můžete umístit 1 volného služebníka na jednu ze svých lodí (nebo umístit novou loď a na ni položit tohoto služebníka podle normálních pravidel této akce). Pokud takto položíte na loď třetího služebníka, můžete ihned získat příslušnou odměnu v přístavu.



Ihned získáváte 3 VB. V každé ranní fázi si můžete najmout 1 volného služebníka.



Ihned získáváte 3 VB. V každé ranní fázi můžete posunout svého vyslance o 1 krok na palácové stupnici. Pokud je váš vyslanec už v paláci, získáváte místo toho 1 VB.



Ihned získáváte 3 VB. V každé ranní fázi můžete vyměnit jednu kartu v ruce za kartu na herním plánu. Učíte tak až po hodu kostkami osudu.



2. úroveň:

Ihned získáváte 2 VB. Kdykoli provádíte akci cestování a rozhodnete se cestovatelem pohnout dvakrát, můžete za to vyslat o 1 služebníka méně.



Ihned získáváte 2 VB. Kdykoli provádíte akci nefrit, můžete za to vyslat o 1 služebníka méně. Tato výhoda se nevztahuje na jiná místa, kde můžete získat nefrit.



Ihned získáváte 4 VB. Kdykoli provádíte akci dekrety, můžete za to vyslat o 1 služebníka méně, než je znázorněno.



Ihned získáváte 3 VB. Kdykoli provádíte akci Velká zeď, můžete na stavbu umístit navíc jednoho svého volného služebníka. Pokud se tím úsek Velké zdi dokončí, proveďte vyhodnocení obvyklým způsobem (viz „Vyhodnocení Velké zdi“ na straně 8).



Ihned získáváte 3 VB. Kdykoli si s úředníky vyměňujete dary, můžete si od nynějška vyměnit i dar stejné hodnoty a normálně provést akci.



3. úroveň:

Na konci hry získáváte 1 VB za každé 3 VB získané během hry, a to až do maxima 10 VB (při 30 VB získaných v průběhu hry). Tento dekret obodujete před ostatními svými dekrety 3. úrovně. Také je důležité dbát na pořadí bodování na konci hry, které je vysvětleno na straně 14 a ikonograficky znázorněno i na vaší hráčské desce.



Na konci hry získáváte 8 VB.



Na konci hry získáváte další 2 VB za každý nefrit, který vlastníte, a to až do maxima 10 VB.



Na konci hry získáváte 2 VB za každého svého služebníka na dekretech včetně tohoto.



Na konci hry získáváte 2 VB za každého služebníka u odměn v přístavu na své hráčské desce.

OBEČNÁ IKONOGRAFIE



Vyšlete uvedený počet najatých služebníků – přesuňte je mezi volné služebníky.



Ztrácíte 1 služebníka ze své lodi tím, že ho přesunete na odpovídající místo na levém kraji hráčské desky, kde zůstane po zbytek hry jako vyznačení uplatněné odměny.



Přesuňte uvedený počet najatých služebníků (na herní desce) na příslušné místo na herním plánu nebo na vaší lodi.



İhned získáváte uvedený počet vítězných bodů (VB). Posuňte svůj ukazatel na stupnici vítězných bodů.



Získáte uvedený počet vítězných bodů (VB) **na konci hry** (viz část „Konec hry“ na straně 14).

SEZNAM ŽETONŮ CESTOVÁNÍ



Najměte si 1 volného služebníka.



Najměte si 2 volné služebníky.



Posuňte svého vyslance o 1 krok výš na palácové stupnici.



Posuňte svůj ukazatel intrik o 1 krok dále na stupnici intrik.



Odhodte z ruky kartu daru hodnoty 7 nebo vyšší na svůj odhazovací balíček a získajte 1 nefrit ze zásoby nefritu.



Získejte ihned 2 vítězné body.



Vyměňte jednu kartu z ruky nebo svého odhazovacího balíčku za jednu z karet na herním plánu. Pokud jste měnili z ruky, novou kartu si berete do ruky, pokud jste měnili z odhazovacího balíčku, novou kartu položte na odhazovací balíček.



Vezměte si jednu ze svých odhozených karet darů zpět do ruky.



Vezměte 1 volného služebníka a umístěte ho na jednu ze svých lodí na *Velkém kanálu* (nebo položte na *Velký kanál* novou loď a na ni tohoto služebníka podle normálních pravidel pro tuto akci – viz str. 12). Pokud takto položíte na loď třetího služebníka, můžete ihned získat příslušnou odměnu v přístavu.



Vezměte 1 volného služebníka a umístěte ho na stavbu *Velké zdi*. Pokud se tím úsek *Velké zdi* dokončí, proveďte vyhodnocení stavby obvyklým způsobem (viz „Vyhodnocení Velké zdi“ na str. 8).



Vyšlete 3 najaté služebníky a získajte ze za to 1 nefrit.



Tento žeton cestování se při výměně žetonů za služebníky, vítězné body nebo nefrit počítá za dva. Na rozdíl od ostatních žetonů ho položte do výřezu nad deskou lícem nahoru. Takto zůstane, dokud ho nevyměníte za některou z výhod.

BONUSOVÉ ŽETONY CESTOVÁNÍ

Tyto speciální bonusové žetony cestování jsou určeny pro zkušené hráče. Přidejte je do hry až poté, co budete mít odehráno několik partií *Gùgōngu*.



Umístěte tento žeton cestování a 1 najatého služebníka vedle své hráčské desky. Po zbytek této denní fáze budou mít všechny vámi zahráné karty darů hodnotu o 1 vyšší. Po skončení denní fáze položte tento žeton lícem dolů nad svou hráčskou desku jako obvykle a služebníka přesuňte mezi volné služebníky.



Umístěte tento žeton cestování a 1 najatého služebníka vedle libovolného akčního pole. Po zbytek této denní fáze získáváte 1 VB pokaždé, když jiný hráč provede tuto akci, a tento hráč 1 VB ztrácí. Po skončení denní fáze položte tento žeton lícem dolů nad svou hráčskou desku jako obvykle a služebníka přesuňte mezi volné služebníky.



Umístěte tento žeton cestování a 1 najatého služebníka vedle libovolného akčního pole. Po zbytek této denní fáze bude platit, že kdykoli jiný hráč provede tuto akci, můžete ho „následovat“ a provést ji také. Po skončení denní fáze položte tento žeton lícem dolů nad svou hráčskou desku jako obvykle a služebníka přesuňte mezi volné služebníky.

Upozorňujeme: Bonusové žetony se neumísťují nad hráčskou desku ihned, dáváte je tam až po skončení denní fáze. Dokud nejsou nad deskou, **NENÍ MOŽNÉ** je vyměnit za výhody žetonů cestování, ale nepočítají se ani do vašeho limitu žetonů cestování.