

Im Jahr des Drachen / In the Year of the Dragon

A sárkány éve

by Stefan Feld

2-5 játékos számára, 12 éven felül

*„Akinék nincs éleslátása az apró dolgokra, az nem látja a nagyobb szándékokat sem...”
(Confucius, 551-479 B.C.)*

A JÁTÉK CÉLJA

Ebben a játékban minden játékos egy kínai herceg szerepébe bújik, aki a tartománya legnagyobb jólétére és tekintélyének megerősítésére törekszik az ősi Kínában 1000 körül. E célok elérése érdekében a hercegek segítségül hívják a különféle udvaroncok tehetségét, a tudósokon és a szerzetesen keresztül, a harcostól és a kézművesig. Ezek a hűséges alattvalók szaktudásukkal küzdenek majd, hogy megvédjék uralkodójukat a gyakori katasztrófák következményeitől, amik a lakosságot sújtják hónapról hónapra. Legyen ez aszály, fertőzés vagy mongol invázió, egyedül az előrelátó tervezés fogja megkímélni a hercegeket, és alattvalóikat ezen végzetektől.

A játékosnak jobb ha a tartományát igazgatja, és ellenáll a látszólag kockázatos események véget nem érő támadásainak, ami számára a játék végén több becsület, és győzelem pontban fog majd megmutatkozni.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- 1 db játéktábla
- 60 db kártya (játékosonként 11 db személykártya, és 1 db áttekintő kártya)
- 90 db személylapka (10 db – kézműves / udvarhölgy / adószedő / tűzijáték készítő / harcos / szerzetes / gyógyító / földműves / tudós)
- 66 db palota szint
- 36 „Yuan” érme (21 db ezüst „1” értékű, 15 db arany „3” értékű yüan)
- 24 rizslapka
- 12 db tűzijáték lapka
- 12 db eseménylapka (2 db – béke / aszály / fertőzés / mongol támadás / császári hűbér / sárkányfesztivál)
- 8 db kiváltságjog jelző (5 db kicsi, 3 db nagy)
- 7 db akciókártya
- 5 db sárkányjelző (játékosonként 1 db)
- 5 db talp (a játékosok sárkányjelzőinek)
- 5 db pontjelző (nyolcoldalú hasáb)
- 5 db személy jelző (körjelző)

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt a keretektől óvatosan nyomd ki az összes jelzőt, és lapkát, valamint a sárkányjelzőket helyezd bele egy-egy talpba.

Tedd a játéktáblát az asztal közepére.

Helyezd el a játék többi tartozékát úgy, ahogyan azt a mellékelt ábra mutatja.

- **Személylapkák** – a játékosok számától függő mennyiség a személylapka típusokból!

Először is válogasd szét azokat színük szerint. Majd rendezz minden kupacot a lapkák által jelzett „tapasztalati szintnek” megfelelően. A kilenc típusú személylapkából *hat típus van tapasztalat által felosztva*. A felosztás a következő módon történt:

- 6 db fiatalabb személy, csekélyebb tapasztalattal (kevesebb szimbólum, és magasabb érték található a lapkán)
- 4 db idősebb személy, több tapasztalattal (több szimbólum, és alacsonyabb érték található a lapkán)

Helyezd az idősebb személylapkákat az első sorba, mely két részre van osztva, részenként 3-3 mezővel. Aztán helyezd a maradék fiatalabb személylapkákat azok alá, a második sorba. (azonos típusú lapkák egy oszlopba kerüljenek!)

A kézműves (bézs), az udvarhölgy (okker), és az adóbeszedő (sárga) személylapkákból, csak fiatalabb változat létezik. Ezeket a lapkakupacokat a második sor közepén található három mezőre tedd le.

Megjegyzés: Csak 5 játékos esetén kerül fel a játéktáblára minden személylapka lapkatípusból, mind a 10 db személylapka. Amikor kevesebb játékos játszik, akkor vonj vissza minden nem szereplő játékos esetén 1 db idősebb, és 1 db fiatalabb személylapkát az osztott típusokból, és 2 db személylapkát a fel nem osztott személylapka típusokból. Ez azt jelenti, hogy 4 játékos esetén 8 db (5+3 / 8), 3 játékos esetén 6 db (4+2 / 6), és 2 játékos esetén pedig 4 db (3+1 / 4) személylapka játszik minden személylapka típusból.

- **Eseménylapkák**

Helyezd a két „béke lapkát” színnel felfelé fordítva a játéktábla alján levő eseménysor első két mezőjére. (az eseménysor 12 db világos mezőt tartalmaz) keverd meg a maradék 10 db eseménylapkát, és színnel lefelé fordítva húzzál belőlük egyenként. A kihúzott eseménylapkákat tedd le színnel felfelé fordítva, balról jobbra haladva a sorban egymás mögé. **A két béke lapka kivételével soha nem lehet két azonos eseménylapka egymás mögött.** Amennyiben ez a lapkák húzásakor megtörténne, akkor a másodiknak kihúzott azonos típusú lapkát csúsztasd egy mezővel jobbra, és a következő kihúzott eseménylapkát, tedd a „megüresedett” helyre, a két azonos típusú eseménylapka közé.

- **A 7 db akciókártya**

Alaposan keverd össze a 7 db akciókártyát, és helyezd azokat egy színnel lefelé fordított pakliba a játéktábla középső mezőjére.

Minden játékos elveszi a választott színében a következő játékelemeket.

- **1 db személy jelző** (kör alakú), helyezd azt a személy jelző sáv „0” mezőjére. (a játéktábla közepén található belső sáv)

- **1 db pontjelző** (nyolcoldaló hasáb), helyezt azt a játéktábla szélén körbefutó pontlejtő sáv „0” mezőjére.
- **1 db sárkány** (talpba állítva), helyezd azt a saját játékterületedre
- **11 db személykártya** (a játékosok választott színében), vedd a kártyákat a kezébe.
- **1 db áttekintő kártya**, helyezd azt a saját játékterületed közelébe. A kártya elülső oldala a játék fázisait tekinti át, míg a hátoldala az akciókat ismerteti, és az eseményekről ad rövid tájékoztatást.

Továbbá minden játékos elvesz **4 db palota szintet**, amikből 2 db kétszintes palotát épít a játékterületén, és **6 yüan**-t. (3 db ezüst, és 1 db arany yüan).

(Minden játékosnak a pénzét a palotája mellett kellene tartania oly módon, hogy azokat a többi játékos jó láthassa. A játékosok a játék alatt bármikor felválthatnak 1 db aranyszínű „3” értékű yüant, 3 db ezüstsínű „1” értékű yüanokra.)

Válogasd szét a maradék érméket, a többi jelzővel együtt (palota szintek, rizslapkák, tűzijátéklapkák, kiváltságjelzők), és tedd azokat a játéktábla fölé egy közös készletbe.

A játék megkezdése előtt minden játékosnak be kell gyűjtenie az első két alattvalóját az udvarába. A legidősebb játékos kezdi a játékot. Elvesz **2 db különböző**, a választása szerinti személylapkát **a második sorból** (a fiatalabb személylapkák közül). Majd az óramutató járásának az irányában a többi játékos is kiválasztja az udvara első két alattvalóját, a következő megszorítás betartásával.

A soron következő játékos **nem vehet el** olyan kombinációjú 2 db személylapkát, **amelyet már előzőleg valamelyik játékos elvett.**

*Példa: Egy 4 játékos játékban Anna kezdőjátékosként elvesz egy **adószedő/tudós** párost. Ben másodikként az **adószedő/farmer** párost választja. Clara **tudós/farmer** alattvalókat hív az udvarába. David így nem választhatja az **adószedő/tudós, adószedő/farmer, és a tudós/farmer** párost.*

Most, és a játék folyamán végig, minden játékosnak **le kell helyeznie minden megszerzett személylapkát valamelyik palotájába** (a palota szint lapkák alá).

Egy egyszintes palotában max. 1, egy kétszintes palotában max. 2, és egy háromszintes palotában max. 3 alattvaló (személylapka) lehet lehelyezve. **Egy palota sosem lehet magasabb három szintnél!** (a szinteket a palota szint lapkák száma jelzi)

Mindenkor, amikor egy játékos elvesz egy személylapkát, és lehelyezi azt az egyik palotájába, **azonnal le kell lépnie** a személy jelzőjével a személy jelző sávon azt az értéket, amit az újonnan megszerzett személylapka mutat. (1-6 közötti érték)

Ha egy játékos a jelzőjével egy olyan mezőre érkezik, amin már egy másik játékos jelzője áll, akkor egyszerűen az ott álló jelzőre helyezi a sajátját.

Példa: A fenti példában Anna a saját személy jelzőjével 7 mezőt lép előre. Ben azonos számú mezőt lép a saját jelzőjével, így azt Anna jelzőjére helyezi. Most Clara következik, és ő 8 mezőnyit tolja előre a személy jelzőjét.

A JÁTÉK FOLYAMATA

A játék pontosan 12 körön keresztül tart majd, a sárkány évének 12 hónapját szimbolizálva. Minden kör a következő négy fázist tartalmazza az alábbi sorrendben:

1. fázis - Akció választás
2. fázis – Új alattvaló behívása az udvarba
3. fázis – Egy esemény bekövetkezése
4. fázis – Pontozás

1. fázis - AKCIÓ VÁLASZTÁS

Ennek a fázisnak a kezdetén keverd össze a 7 db akciókártyát. Majd helyezd azokat még mindig színnel lefelé fordítva a játéktáblán levő nagy mező közepére, ***annyi csoportra osztva azt, ahány játékos játsza a játékot.*** (Ha csak két játékos játszik, akkor kettő, ha három játékos játszik, akkor három csoportra kell osztani az akciókártyák pakliját!)

A kártyákat olyan egyenlően kellene elosztani, amint az lehetséges.

- 2 játékos esetén – 4 db kártya / 3 db kártya
- 3 játékos esetén – 3 / 2 / 2
- 4 játékos esetén – 2 / 2 / 2 / 1
- 5 játékos esetén – 2 / 2 / 1 / 1 / 1

Miután az akciókártyák elosztása megtörtént, a kártyák felfordításra kerülnek, hogy minden játékos megnézhesse azokat.

A személy jelzősávon a jelzőjével ***legelőrébb álló játékos választ magának először*** egy csoportot, lehelyezi arra a sárkányjelzőjét, és a választott csoportból az akciók egyikét végrehajtja. A személy jelzősávon a második helyen álló jelző tulajdonosa azonos módon cselekszik, és így tovább a többi játékos is.

Ez azt jelenti, hogy a játékosrend a játék folyamán nem az ülésrendnek megfelelően van meghatározva, hanem a személy jelzősávon elfoglat helyezés szerint.

Amennyiben a személy jelzősáv egy mezőjén több játékos jelzője áll, akkor az a játékos van kedvezőbb helyzetben, akinek a jelzője a kupac tetején van.

A játékosrendet betartva, a játékosok mindegyike választ egy kártyacsoportot (egy játékos választhat egy olyan csoportot is, amelyet előzőleg már egy másik játékos is kiválasztott), lehelyezi arra a sárkányjelzőjét, és végrehajtja a választott csoport egyik kártyáján szereplő akciót (beleértve egy olyan akciót is, amelyet előzőleg már egy másik játékos is végrehajtott!).

Amikor minden játékos végrehajtott egy akciót a személy jelzősávon álló jelzők sorrendjében, akkor a játékosok visszaveszik a sárkányaikat, és lehelyezik az akciókártyák mindegyikét egy színnel lefelé fordított pakliba, újra a játéktábla közepén levő mezőre.

Megjegyzés: Ha egy játékos egy olyan kártyacsoportot választ, ***amelyik ebben a körben már legalább egy, másik játékos által is volt választva*** (azaz legalább egy sárkány már van azon a kártyacsoporton), akkor neki ***3 yüan-t kell fizetnie*** (az érmék visszakerülnek a közös készletbe), vagy ellenkező esetben nem hajthat végre ebből a kártyacsoportból választott kártyával akciót, vagy nem helyezi a sárkányát arra a kártyacsoportra.

Példa: David szeretne egy olyan kártyacsoportból szeretne akciót végrehajtani, amit már előzőleg két játékos is választott (azaz a kártyacsoporton két sárkány is van). Befizet 3 yüant a közös készletbe, és a kártyacsoportból végrehajtja a választott akcióját.

Egy kártyacsoport egyik kártyájával végrehajtott akció, és a sárkánynak a kártyacsoportra való lehelyezése helyett, a játékos átugorhatja az első fázist teljesítését, és **max. 3 yüan-ra** visszatöltheti a személyes készletét. Más szóval nem feltétlenül biztos, hogy 3 yüant vesz el, mert csak annyi yüant tud elvenni, **amennyivel a saját készletét 3 yüan-ra egészíti ki.**

Példa: Emil a körben nem akar akciót végrehajtani, jobban szeretne pénzhez jutni.

A saját készletében 1 yüan van, így elvesz 2 yüant a közös készletből. Ezzel Emil számára az első fázis befejeződött.

Az akciók részletezése

Adók – adószedő (sárga)

Amikor egy játékos ezt az akciót választja, akkor a közös készletből elvesz az akció kártyán látható 2 érme mindegyikéért 1-1 yüant, valamint 1-1 további yüant minden olyan érmeért, ami a palotáiban található **adószedő** (sárga) személylapkákön látható.

Megjegyzés: Mi nem szándékoztuk a játékot szűkös mennyiségű játékelemmel (így a pénz, kiváltságjog, palota szint, rizslapka, tüzijátéklapka, stb.) működtetni - kivéve a személylapkákat -, de ha elfogynának, akkor ideiglenesen helyettesíteni kellene azokat bármilyen, a célra alkalmas jelzővel.

Példa: Clara az „adók” akciót választotta. Neki nincs adószedője a palotáiban. Ennek megfelelően elvesz 2 yüant a közös készletből. Majd David következik, akinek 2 adóbeszedője van a palotáiban. Ő szintén az „adók” akciót választja, ezért befizet 3 yüant a közös készletbe. (mivel Clara sárkányjelzője már ezen a kártyacsoporton van!), Majd elvesz 8 yüant a közös készletből. (2 yüan a akciókártyáért + 3 yüan + 3 yüan a palotákban tartózkodó két adószedőért)

Építmény – kézműves (bézs)

Amikor egy játékos ezt az akciót választja, akkor a közös készletből elvesz az akció kártyán látható kalapácsért 1 palota szintet, valamint 1 további palota szintet minden kalapácsért, ami a palotáiban található **kézműves** (bézs) személylapkákön látható.

A játékos úgy építi le az új palota szinteket, ahogyan szeretné. Vagy bővíti a már meglévő palotáit (*észben tartva, hogy egy palotának nem lehet több, mint három szintje*), vagy épít egy új palotát max. 3 szint magasságig. Egy játékos bármennyi palotát birtokolhat.

Megjegyzés: Egy játékos csak az újonnan megszerzett szinteket építheti le.

A már lehelyezett palota szinteket nem csoportosíthatja át.

Példa: Emil az „építmény” akciót választja. Neki 2 kézművese van a palotáiban: elvesz 3 db palota szintet a közös készletből. Átépíti az eddigi egyszintes palotáját háromszintessé, és kezd egy új palotát egy szinttel.

Betakarítás – földműves (zöld)

Amikor egy játékos ezt az akciót választja, akkor a közös készletből elvesz az akció kártyán látható rizs zsákért 1 rizslapkát, valamint 1 további rizslapkát minden rizs zsákért, ami a palotáiban található **földműves** (zöld) személylapkákon látható.

(helyezd azokat jól láthatóan a palotáid mellé!)

Ezeknek a lapkáknak a használata, később a „szárazság” esemény rész alatt lesz kifejtve.

Példa: Anna a „betakarítás” akciót választja. Neki egy fiatalabb (1 zsák), és egy idősebb (2 zsák) földművese van a palotáiban. Ezért összesen 4 db rizslapkát vesz el a közös készletből. (1+1+2)

Tüzijáték – tüzijáték készítő (lila)

Amikor egy játékos ezt az akciót választja, akkor a közös készletből elvesz az akció kártyán látható rakétaért 1 tüzijátéklapkát, valamint 1 további tüzijátéklapkát minden rakétaért, ami a palotáiban található **tüzijáték készítő** (lila) személylapkákon látható.

(helyezd azokat jól láthatóan a palotáid mellé!)

Ezeknek a lapkáknak a használata, később a „sárkány fesztivál” esemény rész alatt lesz kifejtve.

Katonai parádé – harcos (vörös)

Amikor egy játékos ezt az akciót választja, akkor az akció kártyán látható sisakért 1 mezővel előrébb tolja a személy jelzőjét **a személy jelzősávon**, valamint 1 további mezőt lép előre minden siaskért, ami a palotáiban található **harcos** (vörös) személylapkákon látható.

Példa: Ben a „katonai parádé” akciót választja. Neki két idősebb harcosa van (egyenként 2 sisakkal) van a palotáiban, így 5 mezőt lép előre személy jelzőjével a személy jelző sávon. (1+2+2)

Kutatás – tudós (fehér)

Amikor egy játékos ezt az akciót választja, akkor az akció kártyán látható könyvért 1 mezővel előrébb tolja a pontjelzőjét **a pontjelző sávon**, valamint 1 további mezőt lép előre minden könyvért, ami a palotáiban található **tudós** (fehér) személylapkákon látható.

Példa: David a „kutatás” akciót választja. Neki két fiatalabb (2 könyv), és egy idősebb (3 könyv) tudósa van a palotáiban, így 6 mezőt lép előre a pontjelző sávon. (1+2+3)

Kiváltságjog

Amikor egy játékos ezt az akciót választja, akkor ő fizet vagy **2 yuant** elnyerni egy kis kiváltságjogot, vagy **6 yuant** egy nagy kiváltságjogért. (a fizetés a közös készletbe történik!) A játékosnak megszerzett kiváltságjog lapkát a palotái mellett kell elhelyeznie.

Egy játékos csak egy kiváltságjogot szerezhet egy akcióban, még ha lenne elég pénze több kiváltságjog megszerzésére is. Egy játékos annyi kiváltságjogot szerezhet amennyit ő szeretne. **Minden kör végén a játékosok a kiváltságjog lapkáikon látható minden sárkányért 1 győzelmi pontot kapnak.**

Megjegyzés: A sárkányok egyenértékűek a győzelmi pontokkal. Ennek következtében sárkányok szerepelnek a kiváltságjogokon, a tudósok könyvein és az udvarhölgyek legyezőin.

2. fázis – ÚJ ALATTVALÓ BEHÍVÁSA AZ UDVARBA

Miután minden játékos végrehajtott egy akciót, vagy újra feltöltötte a saját üan készletét (3 üan), a játékosok a személy jelzősávon elfoglalt jelzőjük sorrendjében (*amely változhatott a „katonai parádé” akció által*) kijátszanak a kezükből egy személykártyát, és azt a játéktáblára a dobott lapok paklijára helyezik.

A játékos felveszi a kijátszott kártyának megfelelő személylapkát a játéktábláról, és lehelyezi azt az egyik palotájába.

Ha a palotáinak mindegyike tele van, akkor ***kicserélheti*** az új személylapkáját egy korábban szerzett személylapkával. Az elmozdított udvaroncot felmentik a további szolgálat alól! Minden felmentett személy, ily módon visszavonásra kerül a játékból. (*ez azt jelenti, hogy nem kerül vissza a játéktáblára, a saját lapka kupacába!*)

Ezután a játékos a személyes jelzőjét a jelzősávon, az új személylapka értékével egyenlő számú mezővel mozgatja előrébb.

Megjegyzés:

- *A személy jelző soha nem mozog visszafelé, amikor egy személylapka visszavonásra kerül. (kicserélés, vagy egy esemény következtében)*
- *Egy új személylapka megszerzése nem jogosítja fel a játékost, hogy azonnal új rizslapkákat, tűzijátéklapkákat, pénzt, győzelmi pontokat, stb. vegyen el.*
- *A személylapkák általi erőforrások, csak a játék későbbi akciófázisaiban a megfelelő akciók választása után járnak.*
- *Amikor egy játékos egy kérdőjellel jelölt kártyát játszik ki a kezéből, akkor bármelyik személylapkát választhatja.*
- *Ameddig egy játékosnak van szabad szobája a palotáiban, akkor **be kell hívnia** az udvarába az új alattvalót. Ha azonban a palotáinak minden szobája megtelt, és ő nem szeretné kicserélni egy már játékban levő udvaroncát sem, akkor helyette elengedi az új személyt, és amint megszerezte azonnal ki is vonja a személylapkát a további játékból.*
- ***Ebben az esetben azonban a személy jelző sávon a jelzőjét nem mozgathatja előre!***
- *Amikor egy játékos egy olyan udvaronc kártyát játszik ki, akinek a személylapkája a játéktábláról már „nem elérhető”, akkor a játékos nem kap semmit. (nincs lehetőség pótlásra, csak annyi személylapka használható fel amennyi a játék kezdetén rendelkezésre áll!)*
- *A 12. körben (az utolsó körben) a második fázis átugrásra kerül, mert a játékosok kezéből elfogytak a személykártyák. (11 db volt a játékosok kezében a játék kezdetén!)*

3. fázis – EGY ESEMÉNY BEKÖVETKEZÉSE

Miután minden játékos kijátszott egy személykártyát, bekövetkezik a hónap eseménye. Az első két körben az esemény mindig „béke”. A későbbi körökben minden hónap eseményét, az eseménylapka sor - balról jobbra haladva - következő esemény lapkája határozza meg. A kör eseményének bekövetkezése után az eseménylapkát fordítsd színnel lefelé.

Az események részletezése

Béke

Nem történik semmi.

Császári hűbér

Minden játékosnak **4 yüan-t kell fizetnie** hűbérként a császárnak. (az érmék a közös készletbe kerülnek)

Amennyiben egy játékosnak nincs elegendő pénze, akkor minden hiányzó yüan után egy általa kiválasztott személyt **el kell bocsátania** a palotái egyikéből.

Megjegyzés:

- *A játékosok önként nem bocsáthatnak el az udvarukból alattvalókat, hogy későbbi eseményekre tartogassák a pénzüket.*
- *Azonfelül a játékos adószedő személylapkáján levő érme ábrák, semmit nem számítanak a hűbéréség kifizetésékor.*

Példa: Clara-nak csak 2 yüanja van. Neki ki kell fizetnie a hűbéréséget, ezért befizeti a 2 yüan-t a közös készletbe, a 2 hiányzó yüan miatt viszont el kell bocsátania a palotáiból 2 alattvalóját.

Aszály

Minden játékosnak **vissza kell tennie 1 rizslapkát** a közös készletbe, minden olyan palotáért, amelyben legalább egy alattvaló van.

Amennyiben egy játékosnak nincs elegendő rizslapkája, akkor el kell bocsátania egy alattvalót minden olyan palotából, amelyért nem tudott fizetni. (ebben az esetben a játékos választja ki azokat a palotákat, amelyekért nem tudott fizetni!)

Megjegyzés:

- *A játékosok önként nem bocsáthatnak el az udvarukból alattvalókat, hogy későbbi eseményekre tartogassák a rizslapkaikat.*
- *Azonfelül a játékos földművelő személylapkáján levő rizs ábrák, semmit nem számítanak az aszály ideje alatt.*

Példa: Anna-nak 3 lakott, és 1 lakatlan palotája mellett 4 rizslapkája van. Anna visszatesz a közös készletbe 3 rizslapkát, és ezáltal átvészeli a szárazságot.

Ben-nek is 3 lakott palotája van, de nincs rizslapkája. Ezért mindhárom palotájából 1-1 alattvalóját el kell bocsátania.

Sárkányfesztivál

A **legtöbb** tüzijátéklapkával rendelkező játékos/ játékosok **6 győzelmi pontot** kapnak.

A **második legtöbb** tüzijátéklapkával rendelkező játékos/játékosok pedig **3 győzelmi pontot** szereznek.

Ezt követően a pontot szerző játékosoknak a **tüzijáték lapkaik felét** vissza kell tenniük a közös készletbe. (ha szükséges **felfelé** kell kerekíteni!)

Megjegyzés:

- *Ha több játékos áll az első helyen, akkor minden döntetlenben álló játékos 6-6 győzelmi pontot kap, és a második helyen álló játékosok is megkapják a pontjaikat.*
- *A játékosoknak akiknek nincs tüzijátéklapkaik nem tudnak pontokat gyűjteni.*
- *A játékos tüzijáték készítő személylapkáján levő rakéta ábrák, semmit nem számítanak a sárkányfesztivál ideje alatt.*

Példa: Clara és Emil egyaránt 3-3, Anna 2, és Ben 1 tüzijátéklapkával rendelkezik. Clara és Emil 6-6, Anna 3 győzelmi pontot szerez. Ben nem kap pontot. Clara és Emil 2-2, Anna 1 tüzijátéklapkát visszatesz a közös készletbe.

Mongol támadás

Minden játékos annyi mezővel mozgatja előrébb a pontjelző sávon a pontjelzőjét, amennyi ***sisak ábra van a saját palotájában levő harcos személylapkákon***.

Továbbá a ***legkevesebb sisakkal*** rendelkező játékosnak/játékosoknak el kell bocsátaniuk 1 alattvalót az egyik palotájukból. (ez akár az a harcos is lehet, aki az imént éppen pontozva volt!)

Megjegyzés:

- *Amennyiben minden játékos egyenlő számú sisakkal rendelkezik a saját palotájában (beleértve például a „0”), akkor minden játékosnak el kell bocsátania egy alattvalóját.*

Példa: Anna és Ben a saját palotájában 3-3 sisakkal rendelkeznek a harcos személylapkáik által. Clara-nak 2, David-nek és Emil-nek 1-1 sisakja van. Anna és Ben 3, Clara 2, Davis és Ben 1-1 mezőt lépnek előre jelzőikkel a pontjelző sávon. Ezt követően David-nek és Emil-nek el kell bocsátaniuk 1-1alattvalójukat az egyik palotájukból.

Fertőzés – gyógyító (kék)

Minden játékosnak ***el kell bocsátania 3 db - választása szerinti - alattvalóját*** a palotáiból. Egy játékos meg tudja védeni a tartományát a betegség terjedésétől a „***gyógyító***” (kék személylapka) szolgálatán keresztül. A játékos palotájában a gyógyító személylapkákon levő mozsár ábrák, egy alattvalóval csökkentik az elbocsátandó udvaroncok számát.

Példa: Clara-nak 2 fiatal gyógyítója van (mindegyik 1-1 mozsárral) a palotájában. Ezért csak 1 alattvalót veszít a 3 helyett. (az elbocsátott alattvaló lehet egy gyógyító is!)

Általános szabály: Ha több játékosnak is el kell bocsátania alattvalókat, akkor az elbocsátások sorrendjének alapja a személy jelzősávon található jelzők helyzete.

HANYATLÁS

Egy esemény megtörténte után minden játékos ellenőrzi, hogy van-e ***lakatlan*** palotája. Amennyiben van, akkor minden ilyen palotát 1 palota szinttel csökkenteni kell. (az eltávolított palota szint visszakerül a közös készletbe!)

Egy egyszintes, udvaronc által nem lakott palota teljesen eltűnik!

Megjegyzés: *Emiatt a szabály miatt, amikor egy játékos az „építmény” akciót választja és megépít egy egyszintes palotát, akkor az „új alattvaló behívása az udvarba” fázisban, egy alattvalót oda ki kell jelölnie, ha nem szeretné elveszíteni az újonnan épített palotát.*

4. fázis - PONTOZÁS

Az aktuális esemény befejeződése, valamint a lakatlan paloták hanyatlása után, minden játékos előre mozgatja a saját pontjelzőjét a pontjelző sávon, ***darabonként 1 pontot*** gyűjtve az alábbi tételek után:

- Minden palotáért (függetlenül attól, hogy lakik-e benne alattvaló, illetve hány szintes)
- Minden sárkányért, ami az ***udvarhölgyek*** legyezőin van – udvarhölgy (okker)
- Minden sárkányért, amik a kiváltságjogokon vannak

Példa: Anna-nak 3 palotája, az alattvalók között 2 udvarhölgy, és 1 nagy kiváltságjoga van, így a pontjelzőjével 7 (3+2+2) mezőt lép előre.

Ezzel a kör befejeződött, és egy új kör veszi kezdetét...

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 12. kör végén a pontozás befejezése után ér véget. Ekkor minden játékos további győzelmi pontokat szerezhet **egy végső pontozásban** a következők szerint:

- Minden udvaroncért – a játékos palotáiban található minden személylapka **2 GYP**.
- Minden szerzetesért (barna) – a pontok száma a palotában lakó szerzetes/szerzetesek tapasztalatától, és az adott palota nagyságától függ.

A palotában lakó szerzetes által birtokolt buddhák száma, szorozva a palota nagyságával.

(a szerzetes lapkán található buddhák száma x a palota szintjeinek a számával)

- A megmaradt pénzéért –
 - Először minden játékos visszaadja a közös készletbe a megmaradt rizs-, és tűzijátéklapkáit, amiért darabonként **2 yüant** kap.
 - Ezt követően minden 3 yüanért **2 GYP-t** kap.

Példa: A játék végén Bennek 7 udvaronca van a palotáiban. (1 fiatal szerzetes egy kétszintes palotában, 1 idősebb szerzetes egy háromszintes palotában), 1 rizslapka, 2 tűzijátéklapka, 4 yüan. Ben összesen további 25 győzelmi pontot szerzett.

- 14 pont a 7 udvaroncért (7×2)
- 8 pont a két szerzetesért $2(1 \times 2) + 6(2 \times 3)$
- 3 pont 10 yüanért (3 yüan ér 1 GYP-t!) (a 1 megmaradt rizs-, és 2 tűzijátéklapka $3 \times 2 = 6$ yüant ér, meg a megmaradt 4 yüan)

A játék győztese, és a legsikeresebb uralkodó az a játékos lesz, akinek a pontjelzője a pontjelző sávon a legmesszebb jutott. Döntetlen esetén (a döntetlenben állók közül) az a játékos van kedvezőbb helyzetben, akinek a személy jelzője a személy jelzősávon előrébb található.