

Konfuciusz

társasjáték 3-5 fő részére, 12 éves kortól

Kína, Ming-dinasztia

A Konfuciusz a Ming-dinasztia idején (14-17. század), Kínában játszódik. A megújulás és újjáépítés időszaka volt ez a mongol eredetű dinasztiaát megdöntő parasztfelkelések után. Hong-vu császár konfuciánus elveken alapuló, a családi kötelekeket megerősítő törvényeivel újjászervezte a közigazgatást. A kínai seregek visszaszorították a mongolokat, illetve számos szomszédos területet bekebeleztek. A birodalom tudásban is gyarapodott, Cseng Ho tengeri expedíció talán még Amerikáig is eljutottak.



"Szerencsétlen jelnek számítotti, ha a kísérők száma páratlan volt..."

A játékban egy-egy nagyhatalmú család fejét személyesítetek meg, akik inkább finom megoldások, semmint közvetlen konfliktusok révén igyekeznek pozíciókhoz jutni a kormányzatban, a hadseregnél és a flottánál. Fő fegyvereik a pénz, a hivatalnokok manipulálása, valamint a viszontszívességekre kötelező ajándékok rendszere.

Tartozékok

játéktábla

30 ajándékkártya

75 jelző

30 sereg

25 akciókocka

5 segédlet

24 hivatalnoklapka

6 jelöltlapka

6-6 játékosonként

15-15 fahordó játékosonként

6-6 bábu játékosonként

5-5 fakocka játékosonként

kétoldalú segédletek a legfontosabb tudnivalókkal

vastag lapkák a hivatalnokok képmásaival és érméssel

vastag lapkák a jelöltek képmásaival, alul egy téglalappal

Konfuciuszpakli

10 jutalomkártya

5 szomszédlapka

25 dzsunka

9 faljelző

17 pontjelző

66 kártya, rajtuk érmék, engedélyek

hátoldalukon a császárral

vastag lapkák országokkal, érméssel, számokkal

kék fahajók

négyszög alakú jelzők, rajtuk a Nagy Fallal

10 minisztériumi (zöld), értékük: 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8

7 tengerentúli (kék), értékük: 2, 2, 3, 3, 4, 4, 4

akciójelző

szabályfüzet

szürke fakocka

Tartalomjegyzék

Kína, Ming-dinasztia	1
Tartozékok	1
Áttekintés... ..	3
Előkészületek	4
Haladó játék	4
A tartozékok részletezése	6
Ajándékok	6
Jelzők, seregek, kockák	6
Dzsunkák..	7
Akcíjelző	7
Hivatalnoklapkák.	7
Szomszédlapkák.	7
Konfuciuszkártyák... ..	8
Jutalomkártyák	8
Faljelzők	8
Pontjelzők... ..	8
Játékmenet	9
 Összesítési fázis	9
 Főminiszterfázis	9
 Akciófázis..	9
Az akciódoboz akciói..	10
Lekötelezettség	12
Ajándékok érvénytelenítése	13
Jutalomkártyák felhasználása	14
 Udvarfázis	15
 A forduló vége	19
A játék vége.	19
Pontozás és győzelem	20
A játék közben.	20
A játék végén... ..	20
Az admirális-variáns	20
Példa miniszter kinevezésére	21
Történelmi jegyzetek: A Ming-kori Kína és a konfuciánus állam	22
Tippek és tanácsok	23
Index	24
Közreműködők	24

Áttekintés

A célotok az, hogy a Ming-kori Kína császári udvarában több győzelmi pontot gyűjtsetek riválisaitoknál. Minisztériumok ellenőrzéséért, távoli földek felfedezéséért, illetve hódításokért kaptok győzelmi pontokat, valamint a játék végén a főminiszteri, a tábornoki vagy az admirálisi rang elnyeréséért.

A játék rendszerint 7-9 fordulóból áll, fordulónként 3, 4 vagy 5 akcióval:

- ☛ ajándékokkal kötelezitek le riválisaitokat, csökkentve azok ellenséges mozgásterét;
- ☛ pénzt szereztek, illetve dzsunka- és sereg-engedélyeket;
- ☛ ajándékokat vásároltok, dzsunkákat és seregeket szereltek fel, és hivatalnokokat fizettek le, hogy nektek kedvezzen a hadügy-, a pénzügy-, illetve a közmunkák minisztériuma;
- ☛ távoli földeket fedeztek fel;
- ☛ szomszédos országokat hódítotok meg.

A hivatalnokok lefizetésével növelhetitek támogatottságotokat a minisztériumokban. Ha már egy minisztérium összes hivatalnokát lefizettétek, kiderül, kiket támogatnak leginkább. Ha gyengék vagytok, be kell állnotok az erősek mögé; a két legerősebb nevezi ki a minisztert, illetve a titkárát, és kap emiatt győzelmi pontokat.

Bevételek főként a Konfuciuszkártyákból származik, így juttok pénzhez és engedélyekhez. Adóztatással és kereskedelem révén juthattok ilyen lapokhoz. Tengeri expedíciókból és hódításokból győzelmi pontokhoz juthattok, de ehhez pénzre és engedélyekre lesz szükségetek.

Óceánálló dzsunkák építéséhez sok pénz kell, a vízrebocsátáshoz pedig engedélyek sügégetnek. Aki közületek elsőként ér el egy tengeren túli földet, győzelmi pontokat kap, de a császár mindenkit

jutalomban részesít, aki sikeresen eljut valahová. A jutalom bónuszakcióra ad lehetőséget.

Seregek toborzásához szintúgy engedélyekre és pénzre lesz szükségetek. A szomszédos országok lerohanására össze is szövetkezhetek. A hódításra egy bizonyos időn belül sort kell keríteni. A sikeres hódítás győzelmi pontokat jelent, de még a sikertelenért is járhat császári jutalom.

Egy családtag hivatalnoki kinevezése révén is befolyást szerezhetek a minisztériumokban, de a kinevezés érdem alapján történik, a császári vizsgák rendje szerint. Ha egy forduló végén ketten is vizsgára várakoznak, mindötöknek támogatnotok kell valamelyikőjük taníttatását. Akinek többet költenek a taníttatására, az jut minisztériumi álláshoz.

Az ajándékozás bonyolult társadalmi rituálé. Részben ez szabja meg, hány akciótok lesz a következő fordulóban, de kihat a hivatalnokok megvesztegetésére, a hivatalnokjelöltek taníttatására és a minisztériumok irányítására is. Egyes akciók lehetővé teszik, hogy eleget tegyetek lekötelezettségeiteknek. A haladó játékban még a császárnak magának is küldhettek - drága - ajándékokat, így szerezve meg jóváhagyását cselekedeteikhez.

A játék végén főminiszteri, tábornoki, admirálisi rangot szerezhetek, ez megintcsak győzelmi pontokat jelent. Végül összesítitek győzelmi pontjaitokat, és az a győztes, akinek közületek a legtöbb győzelmi pontja van.

Erősen javalljuk, hogy az első játék előtt legalább egyikőtök olvassa végig gondosan a szabályfüzetet, különösen a játék menetére vonatkozó részt. Mindenki más is olvassa el legalább az áttekintést, illetve tanulmányozza saját segédletét. Ezután, még a valódi játék előtt játsszatok le 2-3 tesztfordulót.

Előkészületek

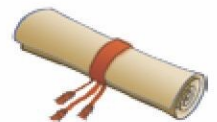
(L. az ábrát a következő oldalon)

1. A játéktáblát rakjátok ki az asztalközepére, hogy mind könnyen elérhessétek.
2. A dzsunkákat, a faljelzőket és az akciójelzőt készítsétek a játéktábla mellé.
3. A jutalomkártyákat keverjétek meg, és rakjátok le azokat képpel lefelé egy húzópakliba a játéktábla mellé.
4. A tíz zöld pontjelzőt képpel lefelé keverjétek meg, majd véletlenszerűen vegyetek el kettőt-kettőt minden minisztériumnak. Az értéke-sebbit rakjátok a miniszterhez, a másikat a titkárhoz. A megmaradt négy zöld pontjelzőre nincs szükség, ezeket rakjátok vissza a dobozba. Hasonlóképp keverjétek meg a hét kék pontjelzőt, és minden tengeren túli földhöz rakjátok fel egyet; a maradék kettőt szintűgy rakjátok vissza a dobozba.
5. Az öt szomszédlapkát keverjétek meg, majd képpel felfelé rakjátok egyet-egyet a szomszédos országok dobozán a három lapkahelyre. A megmaradt két lapkára nincs szükség, azokat is rakjátok vissza a dobozba.
6. A jelöltlapkák közül a három bármely miniszte-riumost (*Any Ministry*) képpel lefelé rakjátok a vizsgadobozra. Mivel hatásuk ugyanaz, a sorrendjük lényegtelen. A másik hármat rakjátok az előbbieket tetejére. A legfelsőt fordítsátok képpel felfelé, ő vesz majd részt az első vizsgán.
7. Képpel lefelé keverjétek meg a 24 hivatalnok-lapkát, majd minden minisztériumhoz rakjátok véletlenszerűen hármat, képpel felfelé, a 3-as, a 4-es és az 5-ös helyekre. A többit képpel lefelé tornyozva készítsétek a játéktábla mellé.
8. Mind vegyetek el magatoknak egy segédletet.
9. Mind kaptok egy-egy 1, 2 és 3 pénzt érő Konfuciuszkártyát. Ezután a többi Konfuciusz-kártyát jól keverjétek össze és rakjátok le képpel lefelé egy húzópakliban a játéktábla mellé.
10. Mind kaptok egy készletet: 6 ajándékkártyát, 15 jelzőt, 6 sereget és 5 akciókockát. Az ajándékkártyák közül az 1 érmészet képpel felfelé rakjátok magatok elé annak jelzésére, hogy ezt fel tudjátok majd használni; a többit képpel lefelé rakjátok le magatok elé, mert azokat előbb még meg kell vásárolnotok. Egy-egy jelzőtöket rakjátok a pontsáv 0-s mezőjére.

Haladó játék

Ha még nem játszottatok, inkább hagyjátok figyelmen kívül a császárhoz intézett kérelmekre vonatkozó utalásokat - ez a haladó játék része.

Ha már legalább egyszer játszottatok az alapjátékkal, legközelebb használhatjátok a császárhoz intézett kérelmeket is. Csak ennyiben különbözik az alapjáték és a haladó játék.





jutalomkártyák



eldobott lapok



Konfuciuszpakli



hivatalnoklapkák

jelöttlappák



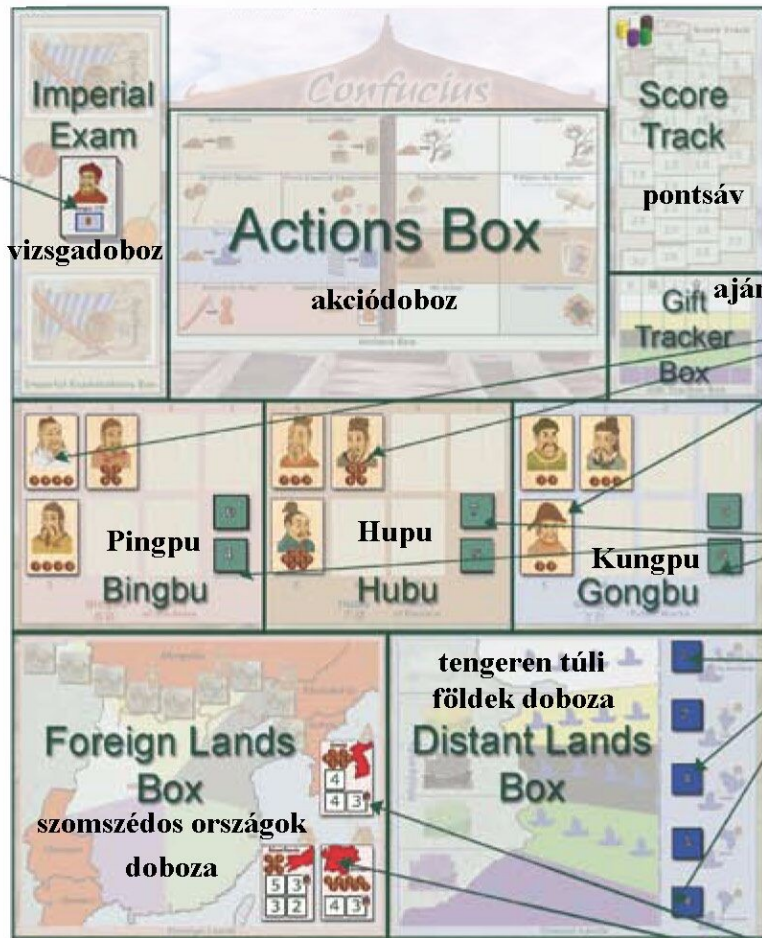
akciójelző



dzsunkák



faljelzők



vizsgadoboz

akciódoboz

Score Track
pontsáv

ajándékdoboz

hivatalnokok

minisztériumi
pontjelzők

tengerentúli
pontjelzők

Foreign Lands
Box
szomszédos országok
doboz

tengeren túli
fölkék doboza
Distant Lands
Box

szomszédlapkák



aktív
akciókockák



megvett ajándék



kapott ajándékok



a zöld játékos játéktere

segédlet



seregek

nem aktív
akciókockák

jelzők



megveendő
ajándékkártyák



kézben lévő
Konfuciuszkártyák

Célszerű, ha a fordulóban felhasználható akciókockáitokat, ajándékaitokat és a kapott ajándékokat a játéktáblához közel rakjátok, hogy a többiek is jól láthassák azokat. A többi akciókockátokat, jelzőtöket, kártyátokat tartsátok kissé közelebb magatokhoz. Az ismert, hogy kinél hány Konfuciuszkártya van.

A tartozékok részletezése

Ajándékok

6-6 ajándékkártyátok van (a hátlapok a saját színetekben). Alul az érmék száma jelzi az ajándék értékét, illetve beszerzési költségét. Felhasználásuk előtt az ajándékokat meg kell vásárolni. (Az 1 értékű ajándékkártya már a játék elején rendelkezésre áll, nem kell külön megvásárolni.)

Az ajándékkártyák lehetséges állapotai:

- ☞ **Megveendő:** Nincs megvéve, így még nincs játékban. Képpel lefelé tartjátok magatok előtt. Saját "megveendő" kártyáitokat bármikor megnézhetitek.
- ☞ **Megvett:** Megvásárolt, elajándékozható. Képpel felfelé tartjátok magatok előtt.
- ☞ **Aktív:** Elajándékozott, megkapott, nem érvénytelenített. A kapott ajándékokat képpel felfelé tartjátok magatok előtt. Amikor átadtok egy ajándékot, egy jelzőtöket lerakjátok az ajándékdobozra, a megajándékozott sorára, az ajándék értéke szerinti oszlopra.
- ☞ **Érvénytelenített:** Elajándékozott, de utána a játékból kikerült ajándék. Ha érvénytelenítik egy ajándékotokat, jelzője lekerül az ajándékdobozról.

Az ajándékozás számos előnnyel jár. Az adott és kapott ajándékok száma határozza meg az akciófázisban felhasználható kockák számát. Az ellenfélnek adott ajándék korlátozza őt, alkalmasint köteleessé válik segíteni az ajándékozót.

A szabály által egyértelműen megengedett eseteken túl nem adhattok átegymásnak kártyákat, jelzőket vagy bármi mást. Ellenben informálisan egyeztethettek egymással akcióitokról.

Jelzők, seregek, kockák

Jelzők

A hivatalnokokra gyakorolt befolyás jelzésére, a miniszterek és titkárok kinevezésénél, sikeres expedícióknál, a vizsgára készülő jelölteknél, az ajándékdobozon és a pontsávon használjátok ezeket. Ténylegesen 15-15 jelzőtök van, de elviekben korlátlan számú: ha kifognátok belőlük, valahogyan helyettesítsétek őket.

Akciókockák

Elsősorban az akciókockák felhasználásával hajthattok végre akciókat. Egy akciófázisban 3-5 kockát használtok.

Seregek

6-6 seregetek van, ezekkel rohanhatjátok le a szomszédos országokat. Ha már 6 seregetek van, nem állíthatok ki újabb sereget.



ajándék
(köntös)

ár

ajándékkártyák

A ruha minősége és a mellrézre himzett madár rajta jelzi a hivatalnok rangját.



jelzők



akciókockák



seregek

Dzsunkák

A dzsunkák a közös készletben vannak, innen veszitek, hogy expedíciókra küldjétek őket. Ha mind a 25 dzsunka játékban van, időlegesen nem lehet újabbat vásárolni.

Akciójelző

Az akciófázisban ezzel jelölitek, ki van épp soron. Ez egyre fontosabb lesz, ahogy eltérő mennyiségű akciókockátok lesz (és ott lesznek még a jutalomkártyák is).

Hivatalnoklapkák

24 ilyen lapka van, az előkészületek során képpel felfelé a minisztériumokra kerülnek. A rajtuk látható érmék száma jelzi, hogy mennyivel vesztegethető meg az adott hivatalnok.

Egy hivatalnok lehet:

- ☞ Megvesztegetetlen: Nincs rajta jelző.
- ☞ Megvesztegetett, de bizonytalan: Fektetett jelző. Másik játékos még megszerezheti (jutalomkártya, vizsga, kérelem).
- ☞ Megvesztegetett, biztos: Felállított jelző. Másik játékos már nem szerezheti meg.

Van még 6 jelölt, ők csak a vizsgák révén kerülnek majd a játékba. A jelöltre mindig állítva kerül jelző, ő mindig biztos - hiszen családtag.

A megvesztegetett hivatalnok a minisztérium függvényében valamiféle kedvezményt biztosít.

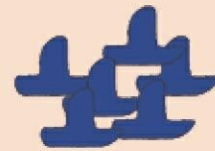
Befolyás és rang

Annyi befolyásotok van egy minisztériumban, ahány megvesztegetett hivatalnokotok van ott.

A hivatalnok rangját a felette vagy alatta látható szám jelzi. Az 1-es a legmagasabb rangú, a 7-es a legalacsonyabb. A rang befolyás egyenlőségénél számít.

Szomszédlapkák

Ezeken a lerohanható szomszédos országok láthatók. Mindegyiken van 2-4 seregdoboz, 1-1 seregnak. Az érmék száma a sereg idehelyezésének költsége.



dzsunkák

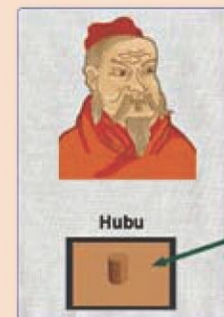


akciójelző



a megvesztegetés költsége

hivatalnoklapka



a jelölt minisztériuma

jelötlapka



sereg ideküldésének költsége

seregdoboz

szomszédlapka

Konfuciuszkártyák

66 ilyen kártya van, 22 mindhárom fajtából: 1 érme és 3 engedély, 2 érme és 2 engedély, 3 érme és 1 engedély. E kártyák eldobásával vásároltok, például dzsunkákat vagy seregeket, akár pénzként (érmék), akár engedélyeként használva a kártyákat.

Ha kifogy a Konfuciuszpakli, a dobott lapokat megkeverve alkossatok újat.

Fizetésnél lehet túlfizetni, de sosincs visszajáró!

Jutalomkártyák

Sikeres utazások vagy bizonyos hódítások révén juthattok ezekhez. Mindegyik kártya egy plusz akciót jelent.

10 ilyen kártya van. Ha már mind elvettétek, nem kaphattok újabbakat.

Faljelzők

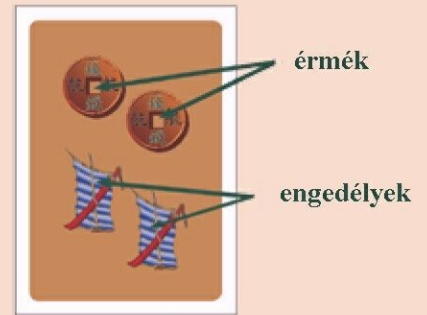
Minden forduló végén egy faljelző kerül a Nagy Falra. A játék a kilencedik forduló végével ér véget, amennyiben egy feltétel teljesülte miatt nem fejeződött be már korábban.

Pontjelzők

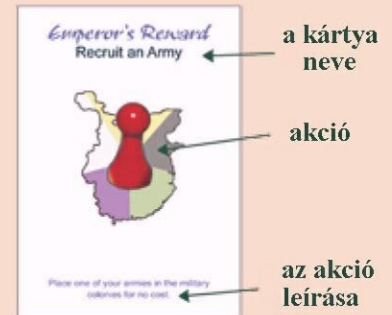
Az előkészületek során kerülnek a zöld pontjelzők a minisztériumokhoz, a kékek a tengeren túli földekhez. A zöldek értéke 4 és 8, a kékeké 2 és 4 közé esik. A megszerzett pontjelzőket magatok előtt tartjátok.

Sikeres invázióért, illetve a játék végi főminiszteri, tábornoki és és tengernagyi kinevezésért is járnak győzelmi pontok.

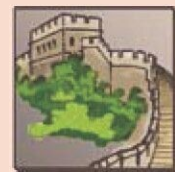
Ha győzelmi pontokat kaptok, lépnetek kell jelzőtökkel a pontsávon.



Konfuciuszkártya



jutalomkártya



faljelző



minisztériumi pontjelző



tengerentúli pontjelző

Játékmenet

Minden forduló az alábbi, lentebb részletezett fázisokból áll össze:

Összesítési fázis: A rendelkezésre álló akciókockák összesítése az adott és a kapott ajándékok alapján.

Főminiszterfázis: Az előző főminiszter kijelöli az új főminisztert.

Akciófázis: A játékosok sorra végrehajtanak egy-egy akciót, míg mind nem passzolnak.

Udvarfázis: Megépül a Nagy Fal egy újabb darabja. Sor kerülhet hivatalnokvizsgára, miniszterek kinevezésére, és kiderülhet a hódítások sikeressége.

A forduló vége: Új hivatalnokok kerülnek a minisztériumokba.

A játékosok ledobják 4-re Konfuciuszkártyáikat és visszakapják akciókockáikat.

Összesítési fázis

Összesíteni kell, hogy ki-k mennyi ajándékot adott és kapott - ezt legkönnyebben az ajándékdozson lévő jelzők alapján végezhetitek el. Először ellenőrizzétek aktív ajándékaitok alapján, hogy jók-e a jelzők. Utána mind összesítsétek a saját jelzőiteket és a saját sorotokon lévő jelzőket.

A kapott és adott ajándékok mennyisége határozza meg, hogy hány felhasználható akciókockátok lesz a fordulóban. Ezek az *aktív akciókockák*.

adott és kapott ajándékok	aktív akciókockák
0	3
1 vagy 2	4
3 vagy több	5

Főminiszterfázis

Az 1. fordulóban véletlenszerűen válasszatok egy főminisztert. A későbbi fordulókban mindig az előző főminiszternek kell kijelölnie utódát, egy másik játékost.

Az új főminiszter aktív akciókockái egyikét az akciódobozra, a császári kegy mezőjére rakja.

Akciófázis

Az akció az akciódoboz egyik mezőjének kiválasztása, vagy egy jutalomkártya felhasználása.

Egymás után, az óramutató járása szerinti rendben hajtotok végre egy-egy akciót; a főminiszter balján ülő játékos kezd. Miután már mindenki végzett akcióival és passzolt, a főminiszter kihasználja a császári kegyet - mindig ez a forduló utolsó akciója.

Példajáték

Példa: 1. forduló, összesítési fázis

Senki sem adott vagy kapott még ajándékot, így mindenkinek 3-3 akciókockája van.

Példa: Összesítési fázis

A fekete 1-et adott, nem kapott, így 4 akciókockája lesz.

A zöld 2-t adott, 2-t kapott, ez összesen 4, így 5 akciókockája lesz.

A lila 1-et adott, 1-et kapott, ez összesen 2, így 4 akciókockája lesz.

A fehér nem adott, nem kapott, így 3 akciókockája lesz.

A sárga 1-et adott, 2-t kapott, ez összesen 3, így 5 akciókockája lesz.



Példa: Főminiszterfázis

Fehér volt az előző fordulóban a főminiszter, és feketét jelöli új főminiszternek. Fekete aktív akciókockái egyikét lerakja az akciódobozra, a császári kegy mezőjére.

Aki épp soron van, és van még aktív akciókockája, annak végre kell hajtania egy akciót, vagy az akciódobozon, vagy jutalomkártya kijátszásával. Akinek már nincs akciókockája, az már csak jutalomkártyát játszhat ki, befolyást engedhet át (ez nem kerül kockába), vagy passzolhat. Aki már passzolt, az ebben a fordulóban nem hajthat végre semmilyen akciót - nem számítva a forduló végi, főminiszteri akciót.

Aki végrehajtotta akcióját vagy passzolt, az átadja az akciójelzőt a soron következő játékosnak (általában bal oldali szomszédjának). Akik már passzolnak, kimaradnak. Ezt addig kell folytatni, míg mind nem passzoltok.

Az akciódoboz akciói

A legtöbb mezőnél, aki először használ egy akciót, annak le kell raknia arra egy akciókockáját. Am ha valaki egy olyan mezőre rakna le akciókockát, ahol már van legalább egy kockája, két kockát kell leraknia - az újabb használat két kockába kerül. Más játékosok kockái nem számítanak. Egyes mezőkre speciális szabályok vonatkoznak, ezekről alant olvashattok.

Akciópárok

Három akciópár van: hivatalnok megvesztegetése és hűségének biztosítása, dzsunkavásárlás és expedíció, toborzás és hódítás. Aki már végrehajtott egy fázisban egy bizonyos akciót, és ugyanazt vagy annak párját akarja végrehajtani, két kockát kell fizetnie.

Hivatalnok megvesztegetése

Ennek párja a hivatalnok hűségének biztosítása. Egy lapkán - a miniszter kinivezési procedúrájának idejét leszámítva - csak egy jelző lehet.

A játékos annyit fizet, amennyi a hivatalnok lapkáján látható, majd lerakja egy jelzőjét a lapkára, oldalára forgatva, annak jelölésére, hogy a hivatalnok még bizonytalan.

Ha a játékosnak már van megvesztegetett hivatalnoka a Hupuban, 1-gyel kevesebbet kell fizetnie. A bizonytalan hivatalnok még elveszíthető (jutalomkártya, vizsga, kérvény).

Engedmények

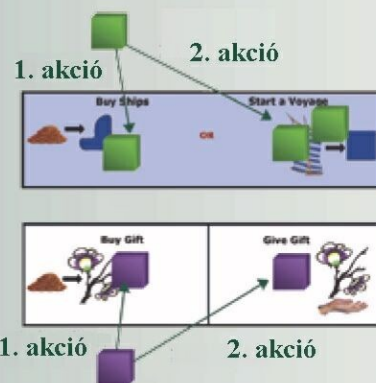
A megvesztegetett hivatalnok minisztériuma függvényében engedményt ad. Akinek van legalább egy megvesztegetett hivatalnoka:

- ☛ a Pingpuban, 6 helyett 4 engedélyért állíthat fel sereget;
- ☛ a Kungpuban, az alábbi táblázat szerint vásárolhat dzsunkákat:

dzsunkák száma	rendes költség	engedménnyel
1	1	1
2	3	2
3	6	4
4	10	7

- ☛ a Hupuban, 1-gyel kevesebbet vesztegethet meg hivatalnokot (akár jutalomkártya útján), vagy biztosíthatja hivatalnok hűségét.

Példa az akciókockák használatára:



Zöldnek a 2. akciójáért két kockát kell fizetnie, mert a párját még végrehajtott egyszer ebben a fázisban. Lila csak egyet fizet, mert az ajándékvásárlás és az ajándékozás nem alkot párt; ha azonban újabb ajándékot szeretne venni, azért két akciókockát kellene fizetnie.

Példa az akciókra

Fekete a főminiszter, a balján ülő zöld kezd. Lerakja egy kockáját az ajándékvásárlás mezőjére, fizet 3-at, és felfordítja 3-as ajándékát.

A lilának nincs Konfuciuszkártyája, így lerakja egy kockáját az adóztatás mezőjére, és húz 2 Konfuciuszkártyát.

Fehér lerakja egy kockáját a hivatalnok megvesztegetése mezőjére, és fizet 2-t, hogy lerakja jelzőjét a Hupu egy hivatalnokára. Azt tervezi, hogy átadja majd itteni befolyását, így szabadulva meg a lila ajándékától, amely megakadályozza, hogy növelje befolyását a Kungpuban.

Sárga lerakja egy kockáját a dzsunkavásárlás mezőjére, és vesz 3 dzsunkát 6-ért, lerakva azokat a sárga kikötőre.

Fekete is a hivatalnok megvesztegetését választja. 4-et fizetve megvesztegeti a Kungpu egy hivatalnokát, lerakja arra egy jelzőjét.

Hivatalnok hűségének biztosítása

Ennek az akciónak a párja a hivatalnok megvesztegetése.

A játékos annyit fizet, amennyi a már megvesztegetett hivatalnokának lapkáján látható (kedvezményel 1-gyel kevesebbet), majd felállítja azon a jelzőjét.

Az ilyen hivatalnokra csak egy módon lehet már hatni, a császárhoz intézett kérvénnyel (4-es értékű ajándék).

Jelentkezés vizsgára

Az első fordulóban nem választható. Nem választható, ha már megvan a két vizsgázó. Nem választhatja az, akinek már van vizsgázó családtagja.

A játékos fizet 2-t, és egy jelzőjét lerakja a vizsgadoboz egyik üres mezőjére.

Császári vizsga meghirdetése

Az első fordulóban nem választható.

A játékos fizet 2-t, hogy a forduló udvarfázisában legyen császári vizsga (l. 15. oldal).

Dzsunkavásárlás

Ennek párja az expedíció elindítása.

A játékos 1-4 dzsunkát vásárol pénzért. A dzsunkákat a készletből veszi el, és saját kikötőjére rakja. Ha van a Kungpuban megvesztegetett hivatalnok, olcsóbban vásárol.

dzsunkák száma	rendes költség	engedménnyel
1	1	1
2	3	2
3	6	4
4	10	7

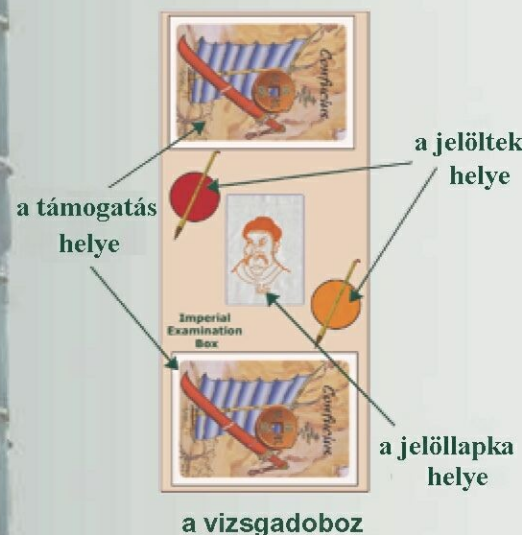
Expedíció elindítása

Ennek párja a dzsunkavásárlás.

A játékos vízre bocsát egy vagy több dzsunkát, minden dzsunkáért 1 engedélyt beadva. A dzsunkákat a kikötőjéről a saját színű óceánra rakja.

Minden ötödik dzsunka elér egy tengeren túli országot. Ekkor a játékos elvesz egy tetszőleges pontjelzőt, az 5 dzsunkáját pedig visszarakja a készletbe. A be nem fejezett expedíciók dzsunkái az óceánon maradnak, utóbb újabb dzsunkákkal kiegészíthetők. Egy akcióval akár több expedíció is befejezhető.

Aki először ér el egy tengeren túli földet, megkapja az ottani pontjelzőt. Amíg nem fogy ki a jutalompakli, mindenki kap egy



Példa: Expedíció indítása

Sárga vízre bocsát 6 dzsunkát, beadva 6 engedélyt. 5 dzsunkát visszarak a készletbe, és lerakja egy jelzőjét Afrikához. 6. dzsunkáját az óceánra rakja.

Megkapja az afrikai pontjelzőt, valamint kap egy jutalomkártyát a sikeres expedícióért.

Utóbb vásárol 4 dzsunkát. Amikor azután expedíciót indít, ezeket is lerakja az óceánra ottani dzsunkájához. A dzsunkákat visszarakja a készletbe, és jelzőjét most Indiához rakja le. Elveszi onnét a pontjelzőt, és kap egy jutalomkártyát is. Jó úton jár az admirálisi cím elnyeréséhez, hiszen minden ilyen pontjelző 5 dzsunkának számít a játék végén.

egy jutalomkártyát, aki elér egy tengeren túli földet.

Egy játékos egy tengeren túli területre csak egyszer utazhat. Mások által már felfedezett földre is elutazhat; ha még nem fogyott ki a jutalompakli, ekkor kap egy jutalomkártyát. Győzelmi pont mindig csak a felfedezőnek jár.



Sereg felállítása

Ennek párja a hódítás.

A játékos bead 6 engedélyt, és a készletéből felrak egy sereget a saját színű katonai telepekhez. Egy akcióval csak egy sereg állítható fel. Egy játékosnak legfeljebb 6 serege lehet.

Akinek van Pingpuban megvesztegetett hivatalnoka, annak csak 4 engedély kell sereg felállításához.



Hódítás

Ennek párja a sereg felállítása.

A játékos választ egy szomszédlapkát, fizet annyit, amennyi azon látható, és egy seregét a katonai telepekről a lapka egy üres dobozára rakja. Egy akcióval csak egy sereg küldhető el hódítani. Egy seregdobozon csak egy sereg lehet, de egy országra több játékos seregei is támadhatnak (l. 18. oldal).



Ajándékvásárlás

A játékos választ egyet megveendő ajándékai közül, és kifizeti annak árát. Ezután a lapot átforgatja képpel felfelé.



Ajándékozás

A játékos választ egyet megvásárolt ajándékai közül, és lerakja azt egy másik játékos elé. Ezzel az ajándék "aktív lesz", és egy jelzőjét fel kell raknia az ajándékdobozra, a megajándékozott sorára, az ajándék értéke szerinti oszlopba. Ha a megajándékozottnak már volt ettől a játékostól aktív ajándéka, azt el kell távolítani a játékból.

Lekötelezettség

Aki előtt aktív ajándék van, az lekötelezettje az ajándékozónak:

1. Nem adhat az illetőnek értékteletlenebb ajándékot. Azonos értékű ajándékot adhat, akkor egymás lekötelezettjei lesznek. Ha értékesebb ajándékot ad, érvényteleníti a kapott értékteletlenebbet: azt el kell távolítani a játékból, és le kell venni a hozzá tartozó jelzőt az ajándékdobozról. Mostantól az értékesebb ajándék az aktív, és új kötelezettséget teremt az ajándékozó és a megajándékozott között; fel is kell tenni az ajándékdoboz megfelelő mezőjére a hozzá tartozó jelzőt.
2. Nem vesztegethet meg hivatalnokot olyan minisztériumban, ahol ugyanannyi vagy több megvesztegetett hivatalnoka van, mint az ajándékozónak - amennyiben az ajándékozónak van legalább egy megvesztegetett hivatalnoka.
3. Császári vizsga során (l. 15. oldal) legalább egy Konfuciuszkártyával az ajándékozó vizsgázóját (ha van ilyen) kell támogatnia. Ha mindkét vizsgázó családjának lekötelezettje, az értékesebb ajándékot adót kell támogatnia; egyenlő értékű ajándékok esetén szabadon választhat. Ha a támogatás során legalább három kártyát ad be, érvényteleníti az ajándékot: az ajándékkártyát el kell távolítani a játékból és le kell venni a hozzá tartozó jelzőt az ajándékdobozról.
4. Miniszter kinevezése során (l. 17. oldal), ha befolyásával valakit támogatnia kell, az ajándékozót kell támogatnia. Ha két vagy több érintett játékostól is kapott ajándékot, a legértékesebb ajándékot adót kell támogatnia; egyenlő értékű ajándékoknál szabadon választ az érintettek közül. Ha ilyes támogatásra kényszerül, az érvényteleníti az ajándékot: a kártyát el kell távolítani a játékból és le kell venni a hozzá tartozó jelzőt az ajándékdobozról.

Ajándékok érvénytelenítése

Ajándék az alábbi módokon érvényteleníthető:

1. **Értékesebb ajándék:** Az értéktelenebb ajándék kikerül a játékból. Az értékesebb ajándék új kötelezettséget teremt ajándékozó és ajándékozott között.
2. **Befolyás átengedése akció révén egy még miniszter nélküli minisztériumban az ajándékozó javára:** Az ajándék kikerül a játékból. Fontos, hogy ez akció nem kerül akciókockába, de attól még rendes akció.
3. **Legalább három Konfuciuszkártyás támogatás az ajándékozó vizsgázójának:** A vizsga végeredményétől függetlenül az ajándék kikerül a játékból.
4. **Miniszter kinevezése során az ajándékozó támogatása.**

Ajándék érvénytelenítésénél mindig le kell venni a hozzá tartozó jelzőt az ajándékdobozról.

Befolyás átengedése

Ez az akció nem kerül akciókockába.






A játékos egy még miniszter nélküli minisztériumban egy jelzőjét kicseréli egy másik játékos jelzőjére; a státusz (bizonytalan/hűséges) változatlan marad. Az akció érvényteleníti az attól a játékostól kapott ajándékot, akinek a javára történt: a kártyát el kell távolítani a játékból és le kell venni a hozzá tartozó jelzőt az ajándékdobozról.

Kérvény a császárhoz

Csak a haladó játékban.

Az akció két akciókockába kerül.

A játékos eltávolítja a játékból egy már megvásárolt, legalább 2 értékű ajándékát. A hatás az eltávolított ajándék értékétől függ:

 Kerámia (2 pénz): Dzsunkák átengedése.	A 2 értékű ajándékot el kell távolítani a játékból. Egy játékos kikötőjéről 2 dzsunka áthelyezése egy másik (akár saját) kikötőre. Már vízre bocsátott dzsunkákra nem hat.
 Váza (3 pénz): Vizsgázó kicserélése.	A 3 értékű ajándékot el kell távolítani a játékból. A vizsgadobozról egy tetszőleges jelző eltávolítása, és helyére egy saját jelző felrakása. Ennek lehet az a következménye, hogy mindkét mezőn saját jelző lesz.
 Köntös (4 pénz): Hivatalnokok cseréje.	A 4 értékű ajándékot el kell távolítani a játékból. Egy saját jelzőjű hivatalnok kicserélése egy másik, egyenlő vagy alacsonyabb rangú hivatalnokkal. Lehetnek azonos vagy különböző minisztériumokban, de csak ott, ahol még nincs miniszter. Bármilyen (közönséges, jelölt, megvesztegetetlen, bizonytalan, hűséges) hivatalnok lehet a csere alanya.
 Nyakék (5 pénz): Sereg átirányítása.	A 5 értékű ajándékot el kell távolítani a játékból. Egy tetszőleges sereg átrakása egy szomszédlapka seregdobozáról egy szomszédlapka üres seregdobozára (a lapka lehet ugyanaz).
 Dzsunka (6 pénz): Befolyás cseréje.	A 6 értékű ajándékot el kell távolítani a játékból. Egy bizonytalan hivatalnok jelzőjének kicserélése egy tetszőleges (akár saját) jelzőre. Ráadásul a hivatalnok hűséges lesz.

Kereskedelem

Fordulónként minden játékos csak egyszer választhatja.

A játékos fizet legfeljebb 4-et; amennyit fizet, elvesz annyi és még egy Konfuciuszkártyát a pakli tetejéről.

Adóztatás

A játékos elvesz 2 Konfuciuszkártyát a pakli tetejéről.

Nincs akció

Ez mindig csak egy akciókockába kerül.

A játékos nem csinál semmit.

Császári kegy

Csak a főminiszter hajtja végre. A főminiszterfázisban már lerakta ide egy aktív akciókockáját, de csak az akciófázis végén kerül sor erre az akcióra. Az akciófázis során senki sem rakhat ide akciókockát.

Mielőtt végrehajtaná, a főminiszternek ellenőriznie kell, hogy mindenki passzolt már.

A főminiszter az akciódoboz egy tetszőleges akcióját végrehajtja, függetlenül attól, hogy végrehajtotta-e már vagy sem (kivéve kereskedelem). Akciókockát vagy -kockákat nem fizet. A többi korlátozás érvényben marad.

Jutalomkártyák felhasználása

A jutalomkártya felhasználása mindig opcionális, és nem kerül akciókockába. A soron lévő játékos passzolás vagy akciódobozos akció helyett használhatja fel egy jutalomkártyáját. Ekkor kijátssza azt, követi a rajta szereplő utasításokat, majd visszarakja a kártyát a dobozba - a jutalomkártya kikerül a játékból.

Egy akciófázisban bárhány jutalomkártya kijátszható, mind egy-egy külön akcióként. A fel nem használt jutalomkártyák megmaradnak a következő fordulókra, és nem számítanak bele a kártyalimitbe (ti. 4 Konfuciuszkártya vihető csak át az új fordulóra).

Megvesztegetés

Az ajándékok miatti lekötöttségek nem számítanak!

A megnevezett minisztérium (ha már van ott miniszter, bármelyik miniszter nélküli minisztérium) egy hivatalnoka megvesztegethető.

Vagy: A játékos egy jelzőjét fektetve egy megvesztegetetlen hivatalnokra rakja (a hivatalnok bizonytalan lesz).

Vagy: A játékos kiválasztja egy másik játékos bizonytalan hivatalnokát, kifizeti annak költségét (alkalmasint kedvezményel), leveszi arról a jelzőt, és felrakja rá fektetve saját jelzőjét (a hivatalnok bizonytalan marad).

Utóbb az akciófázisban...

Sárga az expedíció indítását választja, de két akciókockát kell leraknia, mert mert már vásárolt dzsunkákat ebben a fordulóban.

Lila az adóztatás során csak 1 pénzes kártyát húzott, ezért a kereskedelmet választja. Csak egy akciókockát fizet, mert az adóztatás és a kereskedelem nem alkot párt. Ezután ebben a fordulóban már nem kereskedhet.

Példa: Császári kegy

Már mindenki passzolt. Fekete, mint főminiszter, császári kegyben részesül. A hivatalnok megvesztegetését választja: ez rendszeren 2 akciókockájába kerülne, mert már csinálta ebben a fordulóban, de a császári kegy lehetővé teszi, hogy egy egy- vagy kétkockás akciót végrehajtszon. Fizet, és felrakja egy jelzőjét a hivatalnok lapkájára.



Ajándék

A játékos választ egyet megveendő ajándékai közül, és azt ingyen képpel felfelé forgatja.



Extra akció

A játékos akciókocka fizetése nélkül végrehajt egy akciódobozos akciót (kivéve a császári kegyet). Ez lehet olyan akció, ami amúgy 0, 1 vagy 2 akciókockába kerülne neki. Ismételhet már használt akciót (kivéve kereskedelem). A korlátozások érvényben maradnak.



Pénz

A játékos felhúzza a Konfuciuszpakli felső 4 lapját.



Sereg felállítása

A játékos ingyen felrakja egy seregét saját katonai telepeire.



Megsértett császár

Egy kisebb ország királya megsértette az Ég Fiát! Tiszteletre kell tanítani!

A játékos képpel felfelé kirakja maga elé a jutalomkártyát, és katonai telepeiről ingyen rárakja egy seregét. Ez 2 győzelmi pontot jelent neki.



Udvarfázis

Az udvarfázist négy lépés alkotja, szigorúan ebben a sorrendben:

- ☞ a Nagy Fal építése
- ☞ császári vizsga
- ☞ miniszterek kinevezése
- ☞ hódítások

A három utolsó bármelyikére csak akkor kerül sor, ha azt valami kiváltja, egyébként elmaradnak.

A Nagy Fal építése

Le kell rakni a Fal balról az első üres mezőjére egy faljelzőt. Ha a játék más miatt nem ér korábban véget, annak a fordulónak a legvégén fejeződik be, amelyben felkerült a Nagy Falra a kilencedik faljelző.

Császári vizsga

Császári vizsgára akkor kerül csak sor, ha az alábbiak legalább egyike igaz:

- ☞ A vizsgadobozon két vizsgázó van.
- ☞ Valaki végrehajtotta a császári vizsga meghirdetése akciót.

A játék véget ér, ha elfogytak a jelöttlappák.

Ha két játékosnak is van vizsgázója, mindenkinek hozzá kell járulnia valamelyik vizsgázó taníttatásához. Először a főminiszter, majd az óramutató járása szerint a többiek választanak egy vizsgázót, és ha van a kezükben egy vagy több Konfuciuszkártya, legalább egy kártyát le kell mellé tenniük képpel lefelé.

Akinek nincs a kezében egy Konfuciuszkártya sem, nem tud senkit sem támogatni.

Mindenkire csak egyszer kerül sor.

Egy játékos csak egy vizsgázót támogathat.

Ha egy játékos kapott egy jelölt családjától ajándékot, és van a kezében Konfuciuszkártya, legalább 1-gyel ezt a jelöltet kell támogatnia. Ha legalább három kártyát ad, érvényteleníti az ajándékot: annak kártyáját el kell távolítani a játékból és a hozzá tartozó jelzőt le kell venni az ajándékdobozról.

Ha egy játékos mindkét jelölt családjától kapott ajándékot, az értékeesebb ajándékot adót kell támogatnia. Egyenlő értékű ajándéknál szabadon választhat.

A vizsga teljesítése

Ha több játékosnak is volt jelöltje, az győz, akit több pénzzel támogattak. Ha a támogatásra fordított összegek egyenlők, a vörös mezőn lévő jelölt győz.

Ha csak egy vizsgázó volt, vagy kettő, de ugyanazon családból, nem kerül sor Konfuciuszkártyák beadására (így ajándékot érvényteleníteni sem lehet), az adott játékos győzött a vizsgán.

A győztes elveszi és az adott minisztériumra rakja a jelötlapját, majd ráteszi felállítva egy jelzőjét (a hivatalnok hűségese hozzá). A lapka az adott minisztérium bármelyik üres helyére lerakható. Ha nincs már ott üres hely, kicserélhető egy ottani megvesztegetetlen vagy bizonytalan hivatalnokkal; ez utóbbi lapkája kikerül a játékból, az esetleg rajta lévő jelző visszakerül tulajdonosához.

Ha a megjelölt minisztériumban már van miniszter, vagy minden hivatalnok hűségese, a cserére egy másik, még miniszter nélküli minisztériumban kerülhet csak sor.

Ha netán már mindenütt minden hivatalnok hűségese, a jelölt nem rakható le, el kell távolítani a játékból.

Jelölt lerakásánál az ajándékok miatti kötelezettségek **nem** számítanak!

A támogatásra felhasznált kártyákat a dobott lapokhoz kell tenni. A vesztes visszakapja jelzőjét.

Végül fel kell csapni a következő jelötlapját. Ha az adott minisztériumban már van miniszter, a lapkát el kell távolítani és újabbat kell felcsapni.

Előfordulhat, hogy a császári vizsga miatt kerül sor nyomban miniszter kinevezésére.

Ha valaki megszerzi az utolsó jelötlapját, a játék ennek a fordulónak a végén befejeződik.

Példa: Császári vizsga

Sárgának és fehérnek van egy-egy jelöltje a Kungpuba.

Fekete kapott fehértől ajándékot, így őt kell támogatnia. Lerak egy 1 pénzes kártyát képpel lefelé fehér jelöltje mellé.

Zöld senkitől se kapott ajándékot, és nincs egy Konfuciuszkártyája sem, így senkit se támogat.

Lila senkitől se kapott ajándékot, de van egy Konfuciuszkártyája, egy 3 pénzes. A sárga jelölt támogatása mellett dönt.

Fehérnél van ajándék, de nem sárgáé, így támogathatja saját jelöltjét: 2 pénzt rak le mellé.

Sárga kapott ajándékot fehértől, így sajátja helyett fehér jelöltjét kell támogatnia. Csak 1 pénzt ad, de ez is elég, hogy fehér jelöltje 4:3-ra győzzön.

Az összes pénz a dobott lapokhoz kerül.

Fehér a jelötlapját a Kungpu egy üres helyére rakja, és állítva ráarakja egy jelzőjét.

Ha ott már nincs üres hely, kicserélheti egy másik játékos egy ottani, bizonytalan hivatalnokát a jelöljére.

Miniszterek kinevezése

Erre csak akkor kerül sor, ha legalább egy minisztériumban már nincs üres hely, és minden lapkán van jelző. Ha több minisztert is ki kell egyszerre nevezni, balról jobbra kell haladni (Pingpu, Hupu, Kungpu).

Minden jelző egy befolyást jelent az adott játékosnak. Ha a minisztériumban kettőnél több játékosnak van befolyása, a gyengébbeknek addig kell az erősebbek mögé sorakozniuk, amíg csak ketten nem maradnak. A legtöbb befolyással rendelkező nevezi ki a minisztert, a második legtöbbel rendelkező a titkárát.

A kinevezési procedúra az alábbiak szerint zajlik:

1. Az összes jelzőt fel kell állítani, a hivatalnokok mostantól mind hűségesek.
 2. Össze kell számolni, kinek-kinek mennyi befolyása van.
 3. Ha csak egyvalakinek van a minisztériumban befolyása, ő nevezi ki a minisztert is és a titkárt is.
 4. Ha csak két játékosnak van a minisztériumban befolyása, a több befolyással rendelkező nevezi ki a minisztert, a másik pedig a titkárt.
 5. Ha kettőnél több játékosnak van a minisztériumban befolyása, a legkevesebb befolyással rendelkezőnek összes befolyásával egy másik játékost kell támogatnia. A legkevesebb befolyás a legkevesebb jelzőt jelenti. Egyenlőség esetén azt kell megnézni, az érintettek közül kinek alacsonyabb rangú a legmagasabb rangú hivatalnok: öneki kell valaki más támogatnia.
 6. A legkevesebb befolyással bíró játékos befolyását időlegesen egy másik játékosnak át kell adnia – a miniszteri címért még harcban lévők közül annak:
...akitől a legértékesebb ajándékot kapta. Egyenlőség esetén az érintettek közül szabadon választ. Ha ajándék miatt kell valakit támogatnia, ezzel érvényteleníti az ajándékot: annak kártyája kikerül a játékból és a hozzá tartozó jelzőt le kell venni az ajándékdobozról.

...akinek akarja, amennyiben egyiküknek sem a lekötözöttje.
- Ezt az időleges befolyásátadást úgy jelzi, hogy saját jelzői mellé fektetve lerakja a kedvezményezett egy-egy jelzőjét; az is előfordulhat, hogy időleges jelzőt kell kicserélni másik játékos időleges jelzőjére. Aki átadja befolyását, az a továbbiakban nem vesz részt a miniszteri címért folytatott küzdelemben.
7. Újra összegezni kell a megmaradt játékosok befolyásait, immár az ideiglenes jelzőkkel is számolva.
 8. Addig kell a leggyengébbeknek átadniuk saját befolyásukat (5-6. pontok), amíg csak ketten nem maradnak a minisztériumban (l. 4. pont).

Példa: Miniszter kinevezése

A Kungpuban kerül erre sor.

Feketének és lilának 3-3, zöldnek 1 hivatalnok van. Zöldnél van egy 3 értékű ajándék lilától és egy 4 értékű feketétől.

Zöldnek van a legkevesebb befolyása, így nem kell valaki más támogatnia - méghozzá feketét, mert tőle értékesebb ajándékot kapott. Fektetve felkerül egy fekete jelző saját jelzője mellé.

4:3-ra fekete győzött. Liláé a titkári, feketéé a minisztériumi cím.

Fekete zöldnek adott ajándéka ezzel érvénytelenítve lett, kikerül a játékból. A fektetett fekete jelző lekerül zöld hivatalnokáról.

A 21. oldalon bonyolultabb eset tanulmányozható.

A miniszter elveszi a miniszter pontjelzőjét, lerakva helyére egy jelzőjét, és lelépi a pontokat a pontsávon. A titkár elveszi a titkár pontjelzőjét, szintén lerakva helyére egy jelzőjét és lelépve a pontokat a pontsávon. A játék végén, a főminiszteri rang elnyerésénél a most lerakott jelzők is számítanak majd.

Végül le kell venni a minisztériumról az összes ideiglenes jelzőt - az álló jelzők maradnak. Ebben a minisztériumban többé semmiféle változtatás nem lehetséges.

L. 21. oldalt egy bonyolultabb esetért.

A harmadik miniszter kinevezése után a játék e forduló végén befejeződik.

Hódítások

Erre csak akkor kerül sor az udvarfázisban, ha ezek egyike vagy mindkettő teljesül:

- ☛ Legalább egy szomszédlapka összes seregdobozán van sereg.
- ☛ A lerakott faljelzőnél van katonáikon (4., 6. és 8. forduló). Ha az adott ikonos invázió már megtörtént, figyelmen kívül kell hagyni.

A hódítás sikeres, ha a szomszédlapka minden seregdobozán van egy sereg. Ha az invázióra a faljelző lerakása miatt kerül sor, de a lapkán legalább egy seregdoboz üres, a hódítás sikertelen.

Ha a hódítás sikeres, minden harcoló seregért annyi pontot kap tulajdonosa, amilyen szám látható a seregdobozban. A pontokat a pontsávon kell lelépni.

Ha a hódítás sikertelen, senki sem kap győzelmi pontot.

Sikertől függetlenül, ha egy seregdoboznál kártyaikon van, az ottani sereg tulajdonosa kap egy jutalomkártyát az invázió megtörténte után.

Végül a szomszédlapkát képpel lefelé kell forgatni, az ott harcoló seregeket pedig rá kell rakni (azok nem használhatók fel megint, de a játék végén, a tábournoki cím adományozásakor számítanak majd).

Példa: Sikeres hódítás



Példa: Sikertelen invázió



A forduló vége

A forduló végé három lépésből áll, szigorúan ebben a sorrendben:

- ☞ Hivatalnoklapkák felrakása.
- ☞ Konfuciuszkártyák eldobása.
- ☞ Akciókockák visszavétele.

Hivatalnoklapkák felrakása

Minden minisztériumra, ahol van legalább egy üres hely, a legalacsonyabb rangú üres helyre fel kell csapni egy hivatalnoklapkát. Ahol már nincs üres hely, oda nem kerül újabb hivatalnoklapka.

Konfuciuszkártyák eldobása

Akinek a kezében négynél több Konfuciuszkártya van, annak ki kell választania négyet: ezeket megtartja, a többit eldobja.

Akciókockák visszavétele

Meg kell nézni, véget ért-e a játék (l. lentebb). Ha nem, úgy a játékosok visszaveszik akciókockáikat, és új forduló kezdődik.

A játék vége

A játék háromféleképpen érhet véget:

- ☞ Mindhárom minisztert kinevezték.
- ☞ Minden császári vizsgát megtartottak.
- ☞ Felkerült a kilencedik faljelző a Nagy Falra.

Az utóbbi két esetben a miniszterek nélküli minisztériumokban ki kell nevezni a minisztereket. Ha a folyamat végén két játékosnak ugyanannyi befolyása van, az dönt, a legmagasabb rangú hivatalnok kié.

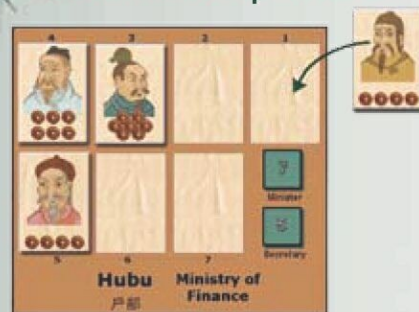
Ha már megvan a három miniszter, ki kell nevezni a főminisztert, az admirálist és a tábornoct.

A főminiszter az, akinek a minisztériumokban a legtöbb jelzője van, számolva a hivatalnokon, valamint a minisztereknél és a titkároknál lévő jelzőkkel is. Egyenlőség esetén a Hupu minisztere a főminiszter, akkor is, ha ő nincs az egyenlőségben érintettek között.

Az admirális az, aki a legtöbb dzsunkát bocsátotta vízre. Az óceánokon lévő dzsunkák 1-nek, a tengerentúli pontlapok 5-nek számítanak; a kikötőkön lévők nem számítanak. Egyenlőség esetén a Kungpu minisztere az admirális, akkor is, ha ő nincs az egyenlőségben érintettek között.

A tábornoct az, akinek a legtöbb serege van játékban: a szomszédlapkákban, jutalomkártyán (a megsértett császár), illetve a katonai telepeken. Egyenlőség esetén a Pingpu minisztere a tábornoct, akkor is, ha ő nincs az egyenlőségben érintettek között.

Példa: Hivatalnoklapkák felrakása



Példa: Pontozás

Sárgának van egy titkári címe (4 pont), és két sikeres expedíciója (4-4 pont). Mivel a legtöbb dzsunkát ő bocsátotta vízre, a játék végén ő lett az admirális (1 pont). 13 pontot gyűjtött - tiszteletre méltó eredmény.

Feketének egy-egy miniszteri és titkári címe van (6 és 4 pont), és két sikeres hódításban vett részt (4 és 2 pont). Mivel a legtöbb jelzője van a minisztériumokban, a játék végén ő lett a főminiszter (1 pont). Összesen 17 győzelmi pontot gyűjtött.

Zöldnek egy miniszteri címe van (7 pont), egy sikeres expedíciója (2 pont), és sokat bukott a sikertelen koreai invázióon, így összesen csak 9 pontot gyűjtött.

Lila két minisztériumban is épp csak kikapott, egy titkári címe van (5 pont) és egy sikeres hódítása (4 pont). Összesen ő is 9 pontot gyűjtött.

Fehérnek egy miniszteri címe van (7 pont), egy sikeres expedíciója (3 pont), több sikeres hódítása (8 pont), megbosszulta a megsértett császárt (2 pont), és ő lett a tábornoct (1 pont). Összesen 19 pontot gyűjtött.

Fehér győzött 19 ponttal.

Ha fehér nem bosszulta volna meg a császárt, csak 17 pontja lenne, és fekete győzött volna: pontegyenlőség, egyikük sem az admirális (sárga az), viszont fekete a főminiszter.

Pontozás és győzelem

A játék közben és a végén lehet győzelmi pontokat szerezni. Az győz, aki a legtöbb pontot gyűjti össze. Pontegyenlőség esetén, ha egyikük az admirális, ő győz. Ha egyikük sem az, az győz, aki közülük a főminiszter. Ha egyikük sem az, az győz, aki közülük a tábornok. Ha egyikük sem az, a játék döntetlennel ér véget.

A játék közben

Amikor egy játékos győzelmi pontokat szerez, lépni kell jelzőjével a pontsávon:

akció	győzelmi pontok típusa	győzelmi pontok száma
első expedíció valahová	tengerentúli pontjelző	2-4
sikeres hódítás	seregdoboz a szomszédlapkán	2-5
miniszteri vagy titkári cím	minisztériumi pontjelző	4-8
a megsértett császár megbosszulása	jutalomkártya	2

A játék végén

A játék végén győzelmi pontok járnak:

főminiszter, admirális, tábornok	1-1 győzelmi pont
----------------------------------	-------------------

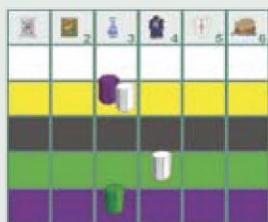
Az admirális-variáns

A játék előtt meg kell egyeztetek a variáns használatában.

A játék végén, pontegyenlőség esetén az admirális győz, függetlenül attól, ő mennyi győzelmi pontot gyűjtött. Emiatt fontosabbá válik az admirálisi cím, és kevesebb ponttal is győzni lehet. Ez a kereskedők győzelmét jelenti a konfuciánus hivatalnokok felett, a bezárkózás elutasítását, a világ megismerését és megszerzését - a történelem új irányát.

Példa miniszter kinevezésére

A Pingpu minden lapkáján van felállítva egy jelző. A sárgának két hivatalnoka van (rangjuk 1. és 6.), a fehérnek is kettő (2. és 5.), a feketének egy (3.), a lilának egy (7.) és a zöldnek is egy (4.). A fehértől zöld és sárga kapott ajándékot, a sárga lilától is. Lila a zöldtől kapott ajándékot, míg fekete és fehér nem kapott ajándékot.



Legkevesebb befolyása három játékosnak van: egy-egy feketének, zöldnek és lilának. Egyenlőségnél a rang számít, lila legrangosabb hivatalnoka csak 7., így öneki van a legkevesebb befolyása.

Mivel lila a zöldtől ajándékot kapott, befolyásával őt kell támogatnia. Ezt úgy jelzi, hogy a hivatalnok lapkájára saját jelzője mellé lefektetve lerak egy zöld jelzőt. Ezzel a lila kikerült a versengésből.



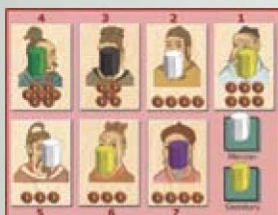
Még négyen vannak, sárga, fehér és zöld két-két, fekete csak egy befolyással. Feketének van a legkevesebb befolyása, és nincs kapott ajándéka, így szabadon eldöntheti, kit támogat. A sárga mellett dönt, akinek így három befolyása lesz.



Zöldnek és fehérnek két-két, sárgának három befolyása van. Zöld legmagasabb rangú hivatalnokánál (4.) fehérnek van rangosabb hivatalnoka (2.), így zöldnek van a legkevesebb befolyása. Mivel rajta kívül már csak fehér és sárga maradt, és fehértől kapott ajándékot, sárgától pedig nem, fehéret kell támogatnia.



Végeredmény: Fehér győzött négy hivatalnokkal, sárga a második hárommal.



Megjegyzés: Habár csak két befolyással kezdett, a zöldnek és a sárgának adott ajándékaival fehér elérte, hogy végül a befolyása alá kerüljön a minisztérium.

Történelmi jegyzetek: A Ming-kori Kína és a konfuciánus állam

A *Konfuciusz* nem szimuláció, de a játékmeca a Ming-kori Kína viszonyain alapul.

A Ming-dinasztia megalapítása

A mongol Jüan-dinasztia (1271-1368) kizsákmányolása romba döntötte a gazdaságot. A 14. század közepén parasztfelkelések törtek ki. Közép-Kínában a legsikeresebb felkelést egy fiatal paraszt, ám kiváló vezér, a karizmatikus Csu Jüan-csang vezette. 1368-ra kiszorította innét a mongolokat, elfoglalta Nankingot és Pekinget. Ekkor az Ég Fiának nyilvánította magát, és ő lett Hong-vu néven a Ming-dinasztia megalapítója.

Visszahódítás és terjeszkedés

Az első évek a mongolok visszaszorításával, majd a Mongólia felé irányuló terjeszkedéssel teltek. Hong-vu (1368-1398) és Jung-lo (1402-1424) hatalmas hadseregeket állítottak fel, és nem csupán Kína egészét vonták uralmuk alá, hanem Mandzsúriát és Vietnámot is, és katonai expedíciókat küldtek Közép-Ázsiába.

A déli határ vidékének (a mai Jünnan, Kujcsou és Kuangszu) elfoglalása után ott katonai telepeket hoztak létre, amelyek a hasonló északi telepekkel a hadsereg alapjait alkották. Azonban e főként hercegek és magas rangú tisztviselők vezérelte seregek ki is szolgáltatták a birodalom haderejét az egymással versengő frakcióknak. A veszélyre már Hong-vu halála után fény derült, és utóda meg is próbálta zabolázni a seregeket.

Egy polgárháborús periódus után Csu Ti lépett trónra Jung-lo léven. Az ő uralkodását a kínai történelem egyik aranykorának tekintik.

Kormányzat, gazdaság és társadalom

Hong-vu helyreállította a konfuciánus kormányzást törvénykönyve, a *Ta Ming Lü* révén. Előírta a család tiszteletét, a hivatali meritokráciát, a klasszikus szertartások újraélesztését. Törekedett arra, hogy az egyes családokat véglegesen besorolja a parasztok, a kézművesek vagy a katonák osztályába: őket három minisztérium, a Hupu, a Kungpu és a Pingpu felügyelte. A rendszer azonban fenntarthatatlannak bizonyult, egy ekkora, ennyire eltérő szokásokkal bíró országra képtelenség volt ráerőltetni egy ilyen merev struktúrát.

A legnagyobb problémát azonban a mongol kizsákmányolás miatti gazdasági káosz jelentette. Hong-vu óriási munkával helyreállította a mezőgazdaságot, például új területek megművelés alá vonásával, így szinte évről évre megháromszorozódott a termés.

Ugyanakkor az első Ming-császárok nem bíztak a kereskedőkben, igyekeztek korlátozni azok gazdasági és politikai hatalmát. Mégis a 16. század elején fellendült a kereskedelem, és több kereskedőcsaládnak sikerült politikai hatalomra váltani vagyonát, hivatalnokká neveltetve gyermekeiket. A hivatalnok közé ugyanis az újra visszaállított vizsgarendszer révén lehetett bejutni.

Bármennyire is a konfuciánus értékekre hivatkozott, az első Ming-császár despotaként uralta udvarát, főként a lehetséges trónbitorlóktól tartva. Emiatt bünné nyilvánított minden ellene vagy politikája ellen irányuló kritikát, érkezzék akár minisztereitől. A későbbi Ming-császárok is törekedtek a teljes egyeduralomra, ami aláásta a korábbi időszakban jól működő, egyensúlyokra és biztonságokra alapozott konfuciánus kormányzatot.

A világ felfedezése

A gazdaság helyreállításának részeként rengeteg fát ültettek, csak Nanking környékén ötvenmilliót, így lehetőség nyílt új, óceánbíró flotta építésére. Jung-lo idején hatalmas tengeri expedíciók indultak, hogy demonstrálják Kína tengeri hatalmát. Cseng Ho főeunuch 1405 és 1433 között vezetett expedíciókat húszezernyi tengerésszel és katonával - miközben ugyanakkor a nyugati felfedezők maréknyi, a dzsunkákhoz képest ötödakkora hajóval vágtak neki a tengereknek. Cseng Ho elért Jávára, Szumátrára és a többi fűszerszigetre, Indiába, a Vörös-tengerre, a Perzsa-öbölbe és Afrika keleti partjaihoz. Némelyek szerint a hajók az Atlanti-óceánon keresztül eljutottak Amerikáig, majd a Csendes-óceánon át tértek haza.

Azonban Cseng Ho halála után Kína elállt az expedícióktól, örökre elveszítve tengeri uralmát. A déli tengereken kalózkodó akadályozták a hajózást, és a nemzetközi kereskedelem idegenek, főként európaiak kezébe került. A megszüntetés egyébként jelentős részben a kormányzat tudatos döntése volt, részben az expedíciók hatalmas költségei, részben a hagyományos társadalom felbomlásának veszélye miatt.

Krízis, felkelések, összeomlás

A 16. század végétől az udvar költségei hatalmas mértéket öltöttek. Hosszú, döntés nélküli, főként védekező háborúkat finanszíroztak, hatalmas síremlékeket emeltek a császároknak, óriási jövedelmeket folyósítottak

a családtagoknak. Ez utóbbi ugyan csökkentette a lázadás esélyét, de a kincstár belerokkant. A hiány miatt a kormányzat növelte a kereskedők és a parasztok adóit, ezért 1627 és 1644 között számos felkelés robbant ki.

A mandzsuk a 17. század közepén kihasználták Észak-kelet-Kína kaotikus helyzetét, és 1644-ben Pekinget is

Tippek és tanácsok

Ez nem könnyed játék, érdemes előtte átrágni a szabályokat. Célszerű, ha a kezdők a valódi játék előtt játszanak néhány gyakorlófordulót.

Mennél több akció

A játék akcióalapú, és az akciók száma az adott és a kapott ajándékok számától függ. A játék elején mindenkinek 3 akciója van. 1 vagy 2 adott és kapott ajándék 4, 3 vagy több adott és kapott ajándék 5 akciót jelent. Érdemes az első fordulóban felhasználni a rendelkezésre álló ajándékot, hogy 4 akció legyen a 2. fordulóban. Lehet reménykedni abban, hogy kapunk ajándékot, de ha nem jön be, az baj; az adás a biztos. Célszerű, ha mindig van kéznél egy felhasználható ajándék.

Megvesztesítés

A hivatalnok megvesztegetésének azonnali hasznát a kedvezmények jelentik: olcsóbban vásárolhatók dzsunkák, kevesebb engedély kell sereg felállításához, olcsóbbá válik a megvesztegetés. A megfelelő akció előtt célszerű megvesztegetni valakit az adott minisztériumban.

A kedvezmények mutatják a lehetséges stratégiákat - expedíciók, hódítások, minisztériumok, vagy ezek keveréke. Érdemes valamelyik stratégiát kiválasztani, és ahhoz ragaszkodni.

Ajándékok

Az ajándékok rendszere a játék egyik legfontosabb része. Minisztériumok irányításához szinte biztos, hogy érvényteleníteni kell a többiek ajándékait, feladva egy érdektelen minisztérium alantas hivatalnokát, értékesebb ajándékokat adva, támogatva a vizsgázókat, vagy épp időleges támogatást nyújtva miniszteri kinevezéshez.

elfoglalták. A mandzsuk kiegyeztek a kínai katonai és hivatalnoki elittel, helyreállították a rendet, fellendítették a gazdaságot. Délen még egy ideig sikerült ugyan ellenállni a Mingeknek, azonban 1683-ra egész Kína a Csing-dinasztia uralma alá került.

A legtöbb hivatalnok még nem biztosíték, mivel az ajándékok miatt valaki többséget szerezhet - fontos figyelni az ajándékdobozt, ki kinek van lekötelve. Érdemesebb minél magasabb rangú hivatalnokokat megvesztegetni, mivel egyenlőségénél ezek döntenek.

A kapott és adott ajándékok számától függ az akciók száma, így ezt is figyelembe kell venni az ajándékozásnál, illetve az ajándékok érvénytelenítésénél - néha ez utóbbi nem éri meg, mert egy akciókocka elvesztésével járna.

Expedíciók és hódítások

A hódításokat és expedíciókat nem befolyásolják az ajándékok, így a minisztériumokban rosszul teljesítők itt boldogulhatnak. Azonban általában nagy itt is a küzdelem, és a minisztériumokban több pont szerezhető: ott semmit sem szerezve szinte lehetetlen nyerni. Nagy a verseny mindkét helyen, így érdemes előre tervezni: például a játék végén a kikötőkben maradt dzsunkák vagy a telepeken maradt seregek elpazarolt akciókat és erőforrásokat jelentenek.

A császári kegy

Az előző főminiszteren múlik, ki jut császári kegyhez. Ezt főként olyan akcióra érdemes használni, amiért 2 kockát kellene amúgy fizetni, például egy második hivatalnok megvesztegetésére.



Index

akciókockák 1, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 13, 14, 15, 19
akciódoboz 9, 10, 14, 15
akciófázis 6, 7, 9, 10, 13, 14, 15, 18
admirális 3, 8, 11, 19, 20
haladó játék 3, 4, 13
az ajándékok előnyei 6
seregek 1, 3, 6, 8, 10, 12, 15, 18, 19, 22, 23
seregdoboz 7
Pingpu 4, 10, 12, 17, 19, 21, 23
bónuszakció 3
megvesztegetés 3, 7, 10, 11, 13, 14, 23
ajándékvásárlás 10, 12
dzsunkavásárlás 10, 11
ajándékok érvénytelenítése 6, 12, 13, 16, 17, 23
jelöltek 1, 4, 7, 13, 15, 16, 19
pénz 3, 4, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 23
visszajáró 8
főminiszter 3, 8, 9, 10, 14, 16, 18, 19, 20, 23
főminiszterfázis 9
kereskedelem 3, 14
Konfuciuszkártyák 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 19
Konfuciuszpakli 4, 8, 14, 15
összesítési fázis 9
udvarfázis 9, 11, 15
engedmények 7, 10, 11, 2
tengeren túli földek 1, 3, 4, 6, 8, 11, 12, 19, 20
jutalomkártyák 1, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 18
megsértett császár 15, 19
a játék vége 19
a forduló vége 8, 9, 15, 19
császári vizsga meghirdetése 11, 15
szomszédos országok 1, 3, 4, 7, 8, 12, 13, 18, 19
tartozékok 1
tábornok 3, 8, 18, 19, 20
ajándékok 1, 3, 4, 5, 6, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 21, 23
ajándékdoboz 6, 9, 12, 13, 16, 17, 23
ajándékozás 10, 12
Kungpu 4, 10, 11, 16, 17, 19, 23
a Nagy Fal 1, 4, 8, 9, 15, 18, 19

Hupu 4, 10, 11, 14, 17, 19, 23
hivatalnokvizsga 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16
császári kegy 9, 10, 14, 15, 23
befolyás 1, 3, 6, 7, 10, 12, 13, 17, 18, 19, 21, 23
hódítás 3, 6, 8, 10, 12, 15, 18, 20, 23
dzsunkák 1, 3, 4, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 19, 23
engedélyek 3, 8, 10, 11, 12, 23
jelzők 1, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21
katonai telepek 7, 12, 15, 19, 23
miniszter 3, 4, 6, 8, 9, 10, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 23
minisztériumok 3, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 23
miniszter kinevezése 7, 10, 12, 13, 15, 16, 17, 19, 21, 23
nincs akció 14
vizsgára jelentkezés 11
lekötelezettség 3, 12, 14, 16
hivatalnokok 1, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23
áttekintés 3
akciópárok 1 0
kérvény a császárhoz 3, 4, 10, 11, 13
segédletek 1, 4
sereg felállítása 10, 12, 15
fordulók 3, 9, 14, 18, 23
pontsáv 4, 6, 8, 18, 20
pontozás 20
titkár 3, 4, 6, 17, 18, 19, 20
hivatalnok hűségének biztosítása 7, 10, 11, 13
rangsor 7, 12, 13, 17, 21
játékmenet 2, 9
előkészületek ábrája 5
expedíció elindítása 10, 11, 14
vizsgázók 3, 6, 11, 12, 13, 15, 16
adóztatás 10, 14
befolyás átengedése 10, 13
akciójelző 1, 4, 7, 9, 10, 14
támogató 3, 13, 16
bizonytalan hivatalnok 7, 10, 13, 14, 16
győzelmi pontok 1, 3, 4, 6, 8, 11, 12, 15, 18, 19, 20
győztes 3, 16, 20

Közreműködők

Tervező: Alan Paull

Fejlesztők: Alan and Charlie Paull, Tony Boydell, Teik Chooi Oh

Illusztrációk: Tony Boydell és Charlie Paull

Grafikai megvalósítás: Charlie Paull

Játéktesztelés: Sebastian Bleasedale, Tony Boydell, David Brain, Richard Breese, Wade Broadhead és a játékosok Colorado Springsből, Chooi és a játékosok Blackpoolból, Boltonból és Manchesterből, Jon Challis, Jimmy Chung, Richard Clyne, Simon Cullimore, Jay Cutmore, Moritz Eggert és a Westparkgamers, Ray Fong, Paul Fuller, Jonathan, Lucy és Robert Garnett, Sharon Gregory, Paul Grogan, Mike Hibbert, Peter Kline, Jason Leveille, Shannon Liska, Oliver MacDonald, Paul Mountstevens, Charlie Paull, Pete Piggott, Jonathan Pizzey, Paul Ripley, Doug Saxon, Clive Shilson, Tim Troman, Nick, Gennie és Jonathan Tyrrell, Andy Unwin, Ian Walkley és sokan mások. Köszönet nekik!

Külön köszönet Cloud Bai-Yunnak a kínai szövegért és a tanácsokért, valamint Chris Jensennek a történelmi jegyzetekhez nyújtott segítségért.

© Surprised Stare Games Ltd 2008

Surprised Stare Games Ltd, Appleton House, Glebe Road, Newent, Glos GL18 1BJ, UK

<http://www.surprisedstaregames.co.uk/>

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)