

Херман П. Мильян Джонатан Кантеро

БАМБУК

Вот уже много лет ваша семья выращивает бамбук, и родовой дом, который становится всё краше с каждым поколением, — лучшее свидетельство вашей общей целеустремлённости и самоотдачи. Всякий раз, уходя рубить бамбуковые стебли, вы приносите благо не только себе, но и потомкам, а каждое маленькое улучшение, которое вы делаете в семейном доме, всё больше превращает его в место покоя и отдыха, куда всегда приятно вернуться после долгого и трудного дня. Однако обретение домашней гармонии — это ещё не всё. Чтобы стать по-настоящему счастливым, необходимо найти общий язык с духами леса, а также не забывать почитать память ушедших предков, делая подношения в храмах и отдавая дань кругу жизни. Это традиции ваших прародителей, и вы должны передать их детям ваших детей.







*Высокий бамбук
Укрывает обитель,
И реки текут.*



ПРАВИЛА ИГРЫ



I ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 Поместите игровое поле в центр стола. Прикрепите к его левой нижней части деталь с прорезями.
- 2 Положите на стол все фишки ростков бамбука стороной с символами вверх. Поместите фишки с символом  в случайном порядке в прорези на игровом поле, на 12 ячеек с таким же символом . Убедитесь, что все эти фишки лежат стороной с символами вверх.
- 3 Положите 4 жетона даров леса в случайном порядке в стопку лицевой стороной вниз на специальную клетку в верхней части поля.
- 4 Разделите жетоны гармонии на 3 стопки по типам (,  и ) и по отдельности перемешайте каждую стопку. Поместите стопки в органайзер для жетонов гармонии так, чтобы видны были только обороты, и поставьте органайзер выше поля. Раскройте 3 жетона из каждой стопки и поместите их в столбцы из 3 клеток в левой верхней части поля с символами соответствующего типа.
- 5 Разделите жетоны дома на 2 стопки по типам (I и II). При игре вдвоём уберите все жетоны с символом , они вам не понадобятся. По отдельности перемешайте каждую стопку жетонов дома. Поместите стопки в органайзер для жетонов дома так, чтобы видны были только обороты, и поставьте органайзер выше поля. Раскройте 4 жетона из каждой стопки и поместите их в столбцы из 4 клеток в центральной верхней части поля с символами соответствующего типа.
- 6 Перемешайте жетоны духов леса. Сформируйте 4 стопки по 4 жетона в каждой и поместите по одной стопке лицевой стороной вверх на 4 клетки храмов в правой части поля. Оставшиеся жетоны верните в коробку.



ИГРА ВДВОЁМ: перемешайте 4 жетона храмов и поместите по одному жетону лицевой стороной вверх в 4 клетки храмов в правой части поля. Поместите в каждый храм столько коричневых ароматических палочек, сколько указано на соответствующем жетоне храма (0, 2 или 3). Эти палочки принадлежат игроку-призраку (он использует компоненты коричневого цвета), который будет усложнять игру для вас. Уберите жетоны храмов из клеток и положите их рядом с полем.

- 7 Перемешайте все жетоны еды лицевой стороной вниз и положите их взакрытую в запас рядом с полем. Раскройте 5 жетонов и поместите в 5 предназначенных для них ячеек в центральной нижней части поля.
- 8 Положите все монеты рядом с полем в общий запас.
- 9 Случайным образом определите первого игрока и передайте ему маркер фаз и жетон первого игрока. Он ставит маркер фаз на первое деление шкалы фаз в левой верхней части поля.



II СОСТАВ ИГРЫ

- ♦ 1 игровое поле (с. 3)
- ♦ 1 деталь игрового поля с прорезями
- ♦ 4 личных планшета, двусторонние для двух режимов игры
- ♦ 64 жетона дома двух типов: I и II (с. 11)
- ♦ 1 органайзер для жетонов дома
- ♦ 68 жетонов гармонии трёх типов: 24 ♣, 20 ♠ и 24 ♠ (с. 12)
- ♦ 1 органайзер для жетонов гармонии
- ♦ 21 жетон духов леса: по 3 каждого из 7 типов духов (с. 15)
- ♦ 4 жетона храмов (используются только при игре вдвоём, с. 2)
- ♦ 4 жетона даров леса (с. 7)
- ♦ 1 жетон первого игрока (с. 6)
- ♦ 1 фишка маркера фаз (с. 6)
- ♦ 36 фишек ростков бамбука: 16 ♣ для игроков, 12 ♠ для начальной подготовки поля и ещё 8 ростков без символов (с. 10)
- ♦ 36 монет номиналом 1 (с. 5)
- ♦ 15 монет номиналом 3 (с. 5)
- ♦ 26 жетонов еды: 6 жетонов чая со значением 1, 12 жетонов риса со значением 2, 8 жетонов рамена со значением 3 (с. 16)
- ♦ 4 фишки очков счастья (ОС): по 1 на игрока (с. 6)
- ♦ 4 фишки действий: по 1 на игрока (с. 4)
- ♦ 29 ароматических палочек: по 7 на игрока и 1 дополнительная палочка коричневого цвета (с. 4)

III ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- А** Каждый игрок выбирает цвет и берёт личный планшет. На этом этапе все участники партии должны решить, какую сторону планшетов они будут использовать: дневную (обычный режим игры) или ночную (усложнённый режим игры, см. с. 17). Если игроков меньше 4, верните в коробку оставшиеся личные планшеты.

Каждый игрок:

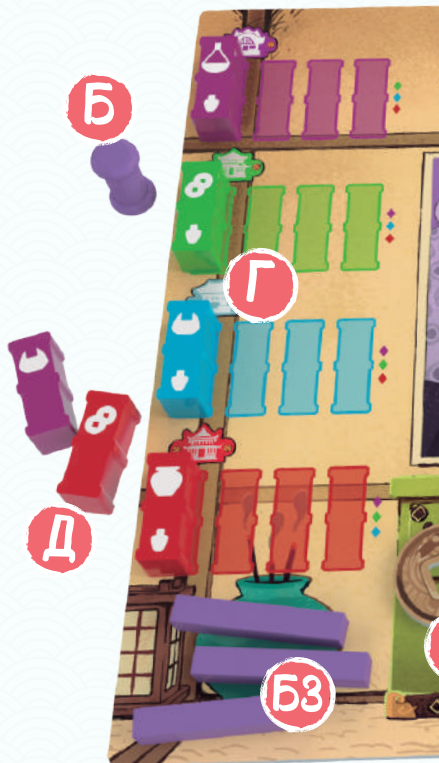
- Б** Берёт фишку действий своего цвета и помещает её рядом с личным планшетом.
- Б2** Берёт фишку ОС своего цвета и помещает её на деление «5» счётчика счастья на игровом поле (см. с. 2).

- Б3** Берёт 7 ароматических палочек своего цвета, помещает 3 из них в запас на личный планшет, а остальные 4 кладёт в клетки раундов в верхней части поля — по одной палочке в каждую клетку.

Примечание: если игроков больше двух, у играющего коричневыми окажется на 1 ароматическую палочку больше; она ему не понадобится — верните её в коробку.

Верните все оставшиеся компоненты невыбранных цветов в коробку.

- В** Каждый игрок берёт из органайзера 1 случайный жетон гармонии с символом ☯ и кладёт его лицевой стороной вверх на личный планшет — на одну из двух клеток с символом ☯ в верхней части планшета.
- Г** Каждый игрок берёт 4 фишки ростков бамбука разных цветов с символом 🌱 в нижней части (и с четырьмя разными символами действий в верхней части) и помещает их на крайние левые клетки в областях храмов соответствующих цветов на личном планшете. Таким образом, у каждого игрока окажется 1 росток бамбука каждого цвета и вида действия. Верните в коробку все оставшиеся ростки бамбука с символом 🌱.



- Д** Перемешайте фишки ростков бамбука без символов в нижней части и положите возле поля по 2 случайные фишки на игрока (оставшиеся верните в коробку). Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает 1 из этих фишек и кладёт её на личный планшет в следующую пустую клетку области храма соответствующего цвета. Так продолжается, пока каждый игрок в порядке хода не возьмёт себе вторую фишку. Таким образом, суммарно на личных планшетах игроков окажется по 6 ростков бамбука.
- Е** Каждый игрок получает 3 монеты и кладёт их на личный планшет.



ОТКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ И МОНЕТЫ



Все жетоны и монеты, получаемые вами в ходе игры, должны быть видны всем игрокам. Это открытая информация.

Если игра предписывает вам получить или потратить «монету», имеется в виду монета номиналом 1. Вы в любой момент можете обменять 3 монеты номиналом 1 на 1 монету номиналом 3 и наоборот.

IV ХОД ИГРЫ


**Солнцу подобно
Великое странствие,
Во тьме ждёт привал.**


Игра длится 4 раунда. Каждый раунд состоит из 4 фаз (сезонов), которые разыгрываются в следующем порядке.

 **ФАЗА 1. ВЕСНА:** игроки получают ароматические палочки и дары леса.

 **ФАЗА 2. ЛЕТО:** игроки совершают ходы, выполняя действия.

 **ФАЗА 3. ОСЕНЬ:** игроки получают благословение духов леса.

 **ФАЗА 4. ЗИМА:** игроки пробуждают духов леса, устраивают семейные трапезы и частично обновляют поле.

Партия заканчивается после фазы зимы 4-го раунда, и игроки переходят к финальному подсчёту. Игрок, набравший больше всех очков счастья , становится победителем.

ОЧКИ СЧАСТЬЯ



Очки счастья (ОС) — это мера вашего успеха в игре. Тот, кто наберёт больше всех ОС, победит.



Получая ОС, игрок продвигает свою фишку ОС на столько делений, сколько ОС получил.



Игрок может потерять ОС во время партии и финального подсчёта. В этом случае он сдвигает свою фишку ОС на требуемое количество делений назад.

V ФАЗЫ РАУНДА

Первый игрок должен продвигать фишку маркера фаз всякий раз, когда игроки переходят к следующей фазе.

ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА И ПОРЯДОК ХОДА



Жетон первого игрока определяет порядок хода. Обладатель этого жетона — первый игрок. Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого. Этот же игрок отвечает за перемещение маркера фаз: он должен перемещать его по шкале, чтобы тот всегда показывал текущую фазу.



ФАЗА 1. ВЕСНА

В этой фазе каждый игрок получает 1 дар леса и 1 ароматическую палочку.

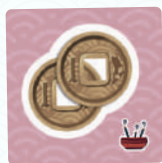


Перемешайте стопку даров леса и возьмите из неё столько жетонов, сколько игроков участвует в партии. Положите взятые жетоны рядом с полем лицевой стороной вверх.

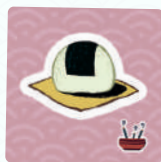
Затем в порядке хода каждый игрок забирает ароматическую палочку своего цвета с крайней левой непустой клетки раунда, добавляет её в свой запас на личном планшете и выбирает один из лежащих лицевой стороной вверх жетонов даров леса. Игрок немедленно выполняет указанное на жетоне действие и возвращает жетон лицевой стороной вниз в стопку даров леса.

Получив по ароматической палочке и жетону дара леса, игроки переходят к следующей фазе раунда — лету.

Жетоны даров леса позволяют выполнить следующие действия (см. с. 10):



Действие дохода



Действие приготовления пищи



Действие гармонии



Действие улучшения дома





ФАЗА 2. ЛЕТО

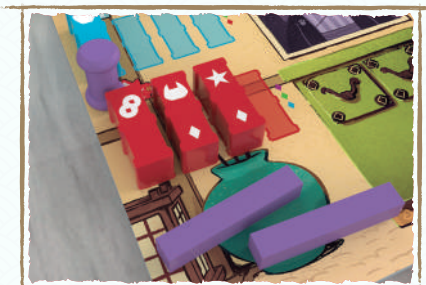
В этой фазе игроки делают подношения в храмах и выполняют действия при помощи ростков бамбука.

1 · ПРОВЕРКА ПРОПУСКА ХОДА

Если у вас **не осталось ароматических палочек**, вы вынуждены пропустить ход. Это означает, что вы закончили выполнение действий в фазе лета и должны ждать, пока остальные тоже не спасуют. Если вы не пропускаете ход, перейдите к следующему этапу.

2 · ПОСЕЩЕНИЕ ХРАМА

Переместите вашу фишку действий в новую область храма на личном планшете, в которой **есть хотя бы 1 фишка роста бамбука**. Вы не можете оставить фишку в её текущей области храма — той, которую выбирали на прошлом ходу (на первом ходу первого раунда можно выбрать любую из 4 областей храмов). Перемещая фишку, вы показываете, какие действия собираетесь выполнить.



Полина перемещает фишку действий в красную область храма на личном планшете, тем самым показывая, в храме какого цвета она сделает подношение и какие действия выполнит своими ростками бамбука.

3 · ПОДНОШЕНИЕ В ВЫБРАННОМ ХРАМЕ

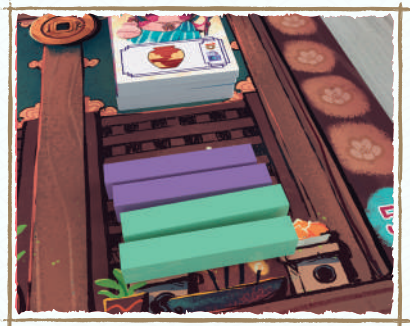


Полина поместила фишку действий в область красного храма с 3 фишками ростков бамбука.

Она должна сделать подношение в виде 3 ароматических палочек, однако в её запасе их только 2. Следовательно, она перемещает 2 палочки в красный храм на игровом поле.

Вы перемещаете в храм на поле столько ароматических палочек, сколько фишек ростков бамбука находится у вас в области храма на личном планшете (минимум 1), выбранной на прошлом этапе. Если это невозможно, вы перемещаете все оставшиеся палочки.

Кладите палочки на поле в храм того же цвета, который вы выбрали на прошлом этапе. Если в храме есть другие палочки (ваши или соперников), размещайте свои палочки выше уже выложенных, показывая, что посетили этот храм позже всех.



Полина помещает свои ароматические палочки выше 2 зелёных палочек Сергея, уже находящихся в красном храме.

Вы можете переместить 1 или несколько палочек в храм(ы) другого цвета, тратя 1 монету за каждую палочку, которая отправляется не в тот храм, в который должна.

Полина могла бы поместить 1 из 2 её палочек не в красный храм, потратив 1 монету, или могла бы поместить обе палочки в другие храмы, потратив 2 монеты.



4 · ДОБАВЛЕНИЕ РОСТКОВ БАМБУКА НА ПОЛЕ

Вы перемещаете на поле все фишки ростков бамбука из выбранной вами ранее области храма на личном планшете (независимо от того, сколько ароматических палочек вы переместили на прошлом этапе) и активируете столько фишек ростков бамбука, сколько палочек вы переместили на прошлом этапе. Для этого совершите следующие шаги.

- ♦ **Переместите** в прорези на игровом поле **все фишки ростков бамбука**, лежащие на вашем личном планшете в области храма с фишкой действий (выбранной на этапе посещения храма). Вы можете добавить свои фишки в прорези, где есть свободное место, ниже ранее добавленных фишек ростков. На этом шаге в каждую прорезь можно добавить не более 2 фишек.
- ♦ **Выполните действия** столько перемещённых фишек ростков бамбука, сколько ароматических палочек вы перенесли в виде подношения на этапе 3. Вы сами выбираете порядок выполнения этих действий. Вы могли переместить не более 4 палочек, следовательно, можете активировать не более 4 ростков бамбука и выполнить не более 4 указанных на них действий.



Полина перемещает 3 фишки ростков бамбука из области храма с фишкой действий, решая добавить 2 фишки в крайнюю левую прорезь и 1 фишку в крайнюю правую прорезь. Поскольку на прошлом этапе она поместила в храм только 2 ароматические палочки, она может активировать только 2 из 3 добавленных фишек. Она решает активировать фишки с символами приготовления пищи и джокера, отказываясь от действия дохода.

5 · ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ РОСТКОВ БАМБУКА

Выполнив действия (или отказавшись от них), сдвигайте ваши добавленные на поле фишки ростков бамбука вверх, выталкивая ими выложенные ранее фишки, пока ваши только что добавленные фишки не будут занимать только ячейки с символом ♦. Таким образом, вы вытолкнете столько же фишек, сколько добавили. Возьмите все вытолкнутые фишки и поместите их на личный планшет в клетки областей храмов соответствующих цветов.

Если вы не можете поместить фишку роста бамбука в область храма соответствующего цвета на личном планшете (поскольку все её клетки уже заняты), поместите её в пустую клетку любой области храма. Фишка считается находящейся в этой области храма в контексте всех игровых эффектов.

После этого этапа настает ход следующего игрока. Продолжайте играть описанным выше образом, пока каждый игрок не **пропустит ход**. После этого перейдите к следующей фазе — осени.



Так как Полина переместила на поле 3 фишки ростков бамбука (см. пример выше), она сдвигает их наверх, выталкивая из ячеек с символом ♦ 3 новые фишки. Синюю и красную фишки она помещает в области храмов тех же цветов. В зелёной области храма пустых клеток нет, а значит, Полина может поместить последнюю фишку на пустую клетку в области храма любого цвета.

ДЕЙСТВИЯ РОСТКОВ БАМБУКА

**В рослом бамбуке
Только огни светлячков
До храма ведут.**



Фишки ростков бамбука — очень важная составляющая игры. Их цвета показывают, к каким храмам они относятся и в клетки какой области храма на личном планшете их нужно помещать при получении. Символ в верхней части фишки показывает, какое действие можно выполнить при её активации.

Примечание: возможна ситуация, когда, активировав фишку, вы не сможете или не захотите выполнить её действие. Однако вы всё равно должны добавить такую фишку в прорезь на игровом поле.



ГАРМОНИЯ

Получите 1 ОС **или** выполните не более двух из описанных ниже действий в любом сочетании.

ОБРЕТЕНИЕ ГАРМОНИИ. Выберите один из жетонов гармонии любого из трёх типов, лежащих лицевой стороной вверх на игровом поле. Поместите его на соответствующую пустую клетку в верхней части вашего личного планшета: жетон выкладывается на одну из клеток слева, жетон — на одну из клеток в центре, а жетон — на одну из клеток справа. На личном планшете не может быть более 2 жетонов гармонии одного типа. Чтобы освободить место для нового жетона, вы должны получить очки счастья за гармонию (см. далее).

Завершите выполнение этого действия, сдвинув жетоны гармонии, оставшиеся выше пустой клетки на поле, вниз, взяв новый жетон того же типа из органайзера и поместив его лицевой стороной вверх на только что освободившуюся клетку. Если в органайзере нет жетонов нужного типа, оставьте клетку пустой.

ПОЛУЧЕНИЕ СЧАСТЬЯ ЗА ГАРМОНИЮ. Выберите на личном планшете 1 жетон гармонии, условия которого вы выполнили, и покажите его всем игрокам, чтобы они в этом убедились. Получите ОС, указанные на жетоне, переверните его и переместите на изображение веера на личном планшете. Жетоны на веере можно складывать стопкой. Условия жетонов гармонии подробно объясняются на с. 12.



Полина активирует фишку ростка бамбука с действием гармонии, которое позволяет ей либо взять 2 жетона гармонии с поля, либо получить ОС за 2 жетона гармонии на личном планшете, либо взять 1 жетон с поля и получить ОС за 1 жетон на планшете, либо не выполнять ни одного действия и просто получить 1 ОС.



УЛУЧШЕНИЕ ДОМА

Получите 1 монету **или** выберите один из жетонов дома любого из двух типов, лежащих на игровом поле, и поместите его на свой личный планшет. Еда нужна для того, чтобы потратить указанное рядом с этим жетоном количество монет и получить указанное количество ОС.

Поместите выбранный жетон на одну из пустых клеток в правой части вашего личного планшета — это ваш дом. Поздравляем! Он только что стал чуть комфортнее, а ваша семья — чуть счастливее.

Завершите выполнение этого действия, сдвинув жетоны дома, оставшиеся выше пустой клетки на поле, вниз, взяв новый жетон того же типа из органайзера и поместив его лицевой стороной вверх на только что освободившуюся клетку. Если в органайзере нет жетонов нужного типа, оставьте клетку пустой.

ДОХОД

Возьмите 2 монеты из общего запаса и положите их на ваш личный планшет. Монеты нужны для получения жетонов дома.

ПРИГОТОВЛЕНИЕ ПИЩИ

Выберите один из жетонов еды, лежащих на игровом поле, и поместите его на свой личный планшет. Еда нужна для того, чтобы без штрафа пройти фазу зимы (см. с. 16).

Взятые жетоны еды заменяются новыми, **только когда с игрового поля забирают последний жетон еды** (а также в фазе зимы). Как только это происходит, возьмите 5 случайных жетонов еды из запаса и поместите лицевой стороной вверх на предназначенные для них ячейки на поле. Если запас еды закончился, перемешайте сброшенные жетоны еды и сформируйте новый запас.

★ ДЖОКЕР

Выполните любое из описанных выше четырёх действий.



ЖЕТОНЫ ДОМА

Эти жетоны выкладываются в область дома на вашем личном планшете, они помогают улучшить и разнообразить жизнь в вашем доме, принося в него счастье и комфорт.

Каждый жетон дома относится к одному из четырёх типов: украшение, вера, сад и вещь. Также все жетоны приносят очки комфорта (ОК): 1, 2 или 3. Очки комфорта нужны для получения счастья за гармонию.

Обозначения на жетонах дома связаны с жетонами гармонии, на которых указано, какие типы жетонов дома должны находиться в вашем доме и сколько на них должно быть ОК.



УКРАШЕНИЕ



ВЕРА



САД



ВЕЩЬ

Тип

Очки комфорта

ЖЕТОНЫ ГАРМОНИИ

Четыре стены Берегут дорогое, За ними — бамбук.

Эффективное использование жетонов дома для выполнения условий жетонов гармонии — краеугольный камень вашего успеха в игре.

Для того чтобы получить ОС за жетон гармонии, вы должны выполнить действие гармонии (см. с. 10). При этом у вас уже должны выполняться условия, указанные на этом жетоне. Они могут быть связаны с расположением ваших полученных в ходе игры жетонов дома, их типом и их очками комфорта.



Чтобы получить счастье за этот жетон гармонии, у игрока должен быть жетон дома типа «сад». Выполнив это условие, игрок получит 2 ОС.

Каждый тип жетонов гармонии связан со своей частью дома. Дом состоит из 5 столбцов, в каждом из которых 3 клетки.



☛ Такие жетоны гармонии связаны с левой частью дома. Для получения ОС за них учитывайте жетоны дома, находящиеся в 6 клетках двух левых столбцов вашего дома.



★ Такие жетоны гармонии связаны со всем вашим домом. Для получения ОС за них учитывайте жетоны дома, находящиеся в любых клетках вашего дома.



☛ Такие жетоны гармонии связаны с правой частью дома. Для получения ОС за них учитывайте жетоны дома, находящиеся в 6 клетках двух правых столбцов вашего дома.



Жетон гармонии из предыдущего примера — это жетон ☛. Следовательно, чтобы получить за него ОС, вам понадобится сад в любой из 6 клеток двух правых столбцов вашего дома.

УСЛОВИЯ, СВЯЗАННЫЕ С ТИПОМ И РАСПОЛОЖЕНИЕМ ЖЕТОНОВ

- ♦ У вас должен быть выложен хотя бы 1 жетон дома указанного типа.



1 выложенный жетон типа «украшение».

- ♦ У вас должны быть выложены на соседних по горизонтали или вертикали клетках жетоны указанных типов на указанных местах.



Справа от 1 жетона типа «сад» должен лежать 1 жетон типа «вера».



Снизу от 1 жетона типа «украшение» должен лежать 1 жетон типа «вера».



Снизу от 1 жетона типа «вера» должен лежать 1 жетон типа «украшение», а сверху — 1 жетон типа «сад».

- ♦ У вас должны быть выложены на соседних по диагонали клетках 4 жетона указанных типов на указанных местах.



1 жетон типа «вера» должен лежать вверху, 1 жетон типа «сад» должен лежать справа, 1 жетон типа «украшение» должен лежать внизу и 1 жетон типа «вець» должен лежать слева.

- ♦ У вас должны быть выложены на соседних по горизонтали клетках 5 жетонов указанных типов на указанных местах.



В клетках двух столбцов должны лежать 2 жетона любых типов, справа от них — 2 жетона типа «сад», а ещё правее — 1 жетон любого типа.

УСЛОВИЯ, СВЯЗАННЫЕ С ОЧКАМИ КОМФОРТА, ТИПОМ И РАСПОЛОЖЕНИЕМ ЖЕТОНОВ

- ♦ У вас должно быть выложено любое количество жетонов указанного типа, суммарно приносящих не менее указанного количества очков комфорта.



Выложенные жетоны типа «вера» суммарно приносят хотя бы 7 ОК.

- ♦ У вас должны быть выложены на соседних по горизонтали и/или вертикали клетках жетоны указанных типов на указанных местах, суммарно приносящие не менее указанного количества очков комфорта.



Справа от 1 жетона типа «вець» должен лежать 1 жетон любого типа, и суммарно они должны приносить хотя бы 4 ОК.



4 соседних по горизонтали и вертикали жетона любых типов суммарно должны приносить хотя бы 9 ОК.



ФАЗА 3. ОСЕНЬ

В этой фазе игроки, сделавшие самые щедрые подношения в храмах, получают благословения духов леса из этих храмов.

По отдельности пройдите описанные ниже этапы в каждом храме на игровом поле. Порядок храмов выбираете вы сами.

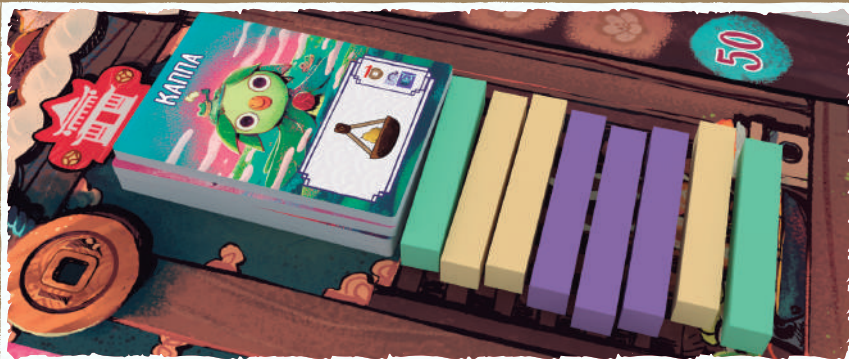


1 • ПРИЗЫВ ДУХОВ ЛЕСА

Игрок с наибольшим количеством ароматических палочек в этом храме забирает лежащий в нём лицевой стороной вверх жетон духа леса и кладёт его ниже своего личного планшета. В случае ничьей дух достаётся тому игроку, который добавил свою палочку позже (положил её выше).



Примечание для игры вдвоём: если жетон духа леса должен достаться игроку-призраку, просто верните этот жетон в коробку.



У Дианы, играющей жёлтыми, и Полины, играющей фиолетовыми, по 3 ароматические палочки в этом храме. Жетон духа леса достаётся Диане, поскольку она поместила палочку в этот храм позже (после Полины).

2 • ВОЗВРАТ АРОМАТИЧЕСКИХ ПАЛОЧЕК

Каждый игрок забирает свои ароматические палочки из храмов на поле и вновь помещает их в запас на личном планшете.



Примечание для игры вдвоём: на этом этапе вы также должны убрать из храмов палочки игрока-призрака, а после вновь вернуть их в храмы. Для этого перемешайте 4 жетона храмов и раскрывайте по одному жетону для каждого храма, помещая в него столько коричневых палочек игрока-призрака, сколько указано на жетоне (всегда в нижнюю часть храма). Затем положите все 4 жетона храмов рядом с полем.



3 • ПОЯВЛЕНИЕ НОВОГО ДУХА ЛЕСА

Когда игрок забирает жетон духа леса из храма на этапе призыва духов леса, всем становится виден новый жетон. Если в храме не осталось жетонов духов леса, значит, сейчас последний раунд игры.

Жетоны духов леса позволяют своим владельцам применять различные эффекты. Они описаны на следующей странице.

ДУХИ ЛЕСА



Ветер порывист. Видишь, в бамбуке ёкай Заждался тебя?

Во время призыва духов леса игрок, сделавший самое щедрое подношение ароматических палочек в храме, получает жетон духа леса из этого храма.

Если у вас есть жетон духа леса, вы можете применить его эффект в любой момент вашего хода. Поверните жетон на 90°, чтобы показать, что он использован (считается, что дух заснул). Вы можете разбудить любых своих спящих духов леса в фазе зимы, заплатив стоимость, указанную на их жетонах (см. с. 16).

Ниже описаны жетоны духов леса 7 разных типов и их эффекты.



КАППА

Во время фазы лета вы можете выполнить действие гармонии по обычным правилам (см. с. 10).



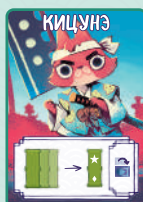
ТАНУКИ

Во время фазы лета вы можете выполнить действие улучшения дома по обычным правилам (см. с. 11).



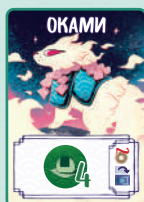
РОКУРОКУБИ

Во время фазы лета вы можете выполнить действие дохода по обычным правилам (см. с. 11).



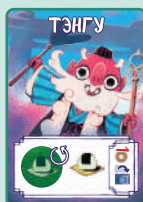
КИЦУНЭ

Во время фазы лета действия всех фишек ростков бамбука, которые вы активируете в этот ход, считаются джокерами (см. с. 11).



ОКАМИ

Во время фазы зимы на этапе семейной трапезы вы получаете 4 еды (см. с. 16).



ТЭНГУ

Во время фазы лета вы можете сбросить все жетоны еды с поля и выложить 5 новых жетонов еды. Вы берёте 1 жетон еды с поля либо до обновления всех жетонов, либо после.



БАКЭНЭКО

Во время фазы лета на этапе подношения, когда вы перемещаете ароматические палочки в храм(ы) другого цвета (не совпадающего с тем, куда вы поместили фишку действий), вы можете не тратить на это монеты.

Кроме того, в конце партии вы получаете 2 ОС за каждый уникальный тип своих жетонов духов леса.



ФАЗА 4. ЗИМА

В этой фазе игроки пробуждают духов леса, устраивают семейные трапезы и подводят итоги года.

Пройдите следующие этапы по порядку.

1 • ПРОБУЖДЕНИЕ ДУХОВ ЛЕСА



Каждый игрок может вернуть в вертикальное положение любые свои использованные жетоны духов леса, потратив указанное на них количество монет.

Примечание: на пробуждение Кишунэ не нужно тратить монеты.

2 • СЕМЕЙНАЯ ТРАПЕЗА



Игроки проходят этот этап в порядке хода. Вы должны потратить 1 еду за каждый жетон дома, лежащий в вашем доме на личном планшете. Если у вас недостаточно еды, вы теряете 1 ОС за каждую 1 еду, которую не можете потратить.

Вы тратите еду, сбрасывая имеющиеся у вас жетоны еды. Вы не можете потерять ОС вместо еды, если у вас есть жетоны еды. Когда вы тратите больше еды, чем должны, вы не получаете «сдачу» (весь излишек еды сгорает).

Каждый тип жетонов приносит своё количество еды:



Чай — 1 еда



Рис — 2 еды



Рамэн — 3 еды

Помещайте сбрасываемые жетоны еды сбоку от поля, чтобы они не перемешались с ещё не использованными жетонами.





В доме Дианы на личном планшете лежат 4 жетона дома. Следовательно, на этапе семейной трапезы она должна потратить 4 еды. У неё есть 1 жетон риса и 1 жетон чая, вместе они принесут 3 еды, что на 1 меньше необходимого. Диана должна сбросить жетоны риса и чая, а также потерять 1 ОС.

3 · ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке.

4 · ОБНОВЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ НА ПОЛЕ

 Переместите 2 жетона дома из самого нижнего ряда на игровом поле (I и II) в конец стопок жетонов соответствующих типов в органайзере. Сдвиньте все оставшиеся на поле жетоны дома на 1 клетку вниз и выложите по 1 новому жетону дома соответствующего типа лицевой стороной вверх на опустевшие клетки.

 Переместите 3 жетона гармонии из самого нижнего ряда на игровом поле (⚡, ⚙ и ⚙) в конец стопок жетонов соответствующих типов в органайзере. Сдвиньте все оставшиеся на поле жетоны гармонии на 1 клетку вниз и выложите по 1 новому жетону гармонии соответствующего типа лицевой стороной вверх на опустевшие клетки.

5 · ОБНОВЛЕНИЕ ЕДЫ НА ПОЛЕ

Выложите на пустые клетки на поле (если они есть) новые жетоны еды лицевой стороной вверх.

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Если вы хотите увеличить уровень сложности, играйте в описанном далее режиме.

Во время подготовки к партии игроки кладут перед собой личные планшеты ночной стороной вверх. На клетках дома ночной стороны изображены особые указания по размещению жетонов дома определённых типов.

Вы можете выкладывать на клетки дома жетоны дома любых типов, если только на этих клетках нет особых указаний. В этом случае тип жетона дома, выкладываемого на клетку, должен совпадать с указанным. В конце игры вы теряете 1 ОС за каждую свою клетку дома с указанием, в которой нет жетона.




Вы должны поместить в эту клетку жетон дома типа «сад», иначе в конце партии вы потеряете 1 ОС.




VI КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ


Игра заканчивается после фазы зимы 4-го раунда. Для определения победителя игроки проводят финальный подсчёт, во время которого получают и теряют очки счастья в зависимости от определённых условий. Обновляйте положение своих фишек счастья, учитывая следующее:

-  **1** Вы получаете 2 ОС за каждый уникальный тип жетонов духов леса, полученных вами в ходе игры (не имеет значения, использованы эти жетоны или нет).



У Полины 5 духов леса, 4 из них разных типов. Она получает 8 ОС.

-  **2** Оцените гармонию в своём доме. Для этого сложите очки комфорта на всех жетонах дома, расположенных в 6 клетках в левых столбцах вашего дома (◀), и сравните получившуюся сумму с суммой очков комфорта на всех жетонах дома, расположенных в 6 клетках в правых столбцах дома (▶). Потеряйте столько ОС, сколько составляет удвоенная разница этих сумм.

-  **3** Проверьте условия жетонов гармонии, за которые вы ещё не получили ОС. Если у вас выполняется условие жетона, получите половину указанных на нём ОС (с округлением вверх). Если условие не выполняется, ничего не происходит.



Жетоны из левой части дома Полины приносят суммарно 5 ОК, а из правой — 8 ОК. Разница этих сумм составляет 3, значит, Полина теряет 6 ОС. У неё осталось 2 жетона гармонии, за которые она ещё не получила ОС, но условия которых выполнила: первый приносит ей 3 ОС, а второй — 1 ОС.

4 Только в усложнённом режиме. Потеряйте 1 ОС за каждую вашу клетку дома с особым указанием, в которой нет жетона дома.

В игре побеждает участник с наибольшим количеством ОС. Гармонии, счастья и духовного равновесия в его семье хватит не на одно поколение. В случае ничьей побеждает претендент, жетоны дома которого приносят больше очков комфорта. Если по-прежнему ничья, побеждают все претенденты, поднимая в честь друг друга по чашечке чая.

Откройте для
себя игры саги
«Кэмуси»



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИК: Херман П. Мильян

ХУДОЖНИК: Джонатан Кантеро

РЕДАКТОР: Давид Эсбри

ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ:

Энди Кэмпбелл

КОРРЕКТОРЫ: Мария Питар и Уильям Ниблинг

ВЁРСТКА: Meeple Foundry

Devir Contenidos S.L.

Rosselló 184

08008 Barcelona

БЛАГОДАРНОСТИ АВТОРА

Я хочу поблагодарить за уделённое время, поддержку и ценные советы Хуана Руиса де ла Фуэнте, Хуана Милью, Аиду Хернандес, Самуэля Х., Хорхе Барбосо, Рафаэля Муньоса, Антонио Фернандеса Диеса, Хуанму дель Росала, Израэля Рейеса, Микеля Соррильо и Лорену Сантаэлью. Я также хочу выразить свою признательность Джонатану Кантеро за его художественное видение и Давиду Эсбри за разработку необходимого баланса игры.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ:

Иван Попов

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО

ДЕПАРТАМЕНТА: Александр Киселев

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:

Дарья Дунайцева

ПЕРЕВОДЧИК: Александр Петрунин

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:

Иван Суховей

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:

Дмитрий Ворон

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР:

Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



ПАМЯТКА

ФАЗА 1. ВЕСНА: игроки получают ароматические палочки и дары леса.

ФАЗА 2. ЛЕТО: игроки совершают ходы, выполняя действия.

1 • ПРОВЕРКА ПРОПУСКА ХОДА.

2 • ПОСЕЩЕНИЕ ХРАМА.

Переместите свою фишку действий в новую область храма на личном планшете, в которой есть хотя бы 1 фишка роста бамбука.

3 • ПОДНОШЕНИЕ В ВЫБРАННОМ ХРАМЕ.

Переместите в соответствующий храм на поле столько своих ароматических палочек, сколько фишек ростков бамбука находится в области храма на личном планшете, которую вы только что посетили.

4 • ДОБАВЛЕНИЕ РОСТКОВ БАМБУКА НА ПОЛЕ.

Переместите на поле все фишки ростков бамбука из области храма на личном планшете, которую вы только что посетили (неважно, сколько палочек вы переместили), и активируйте столько из них, сколько палочек вы переместили в храм на поле в виде подношения.

🍵 **ГАРМОНИЯ**

🏠 **УЛУЧШЕНИЕ ДОМА**

🍳 **ПРИГОТОВЛЕНИЕ ПИЩИ**

💰 **ДОХОД**

★ **ДЖОКЕР: ВЫБЕРИТЕ 1 ИЗ 4 ДРУГИХ ДЕЙСТВИЙ**

5 • ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ РОСТКОВ БАМБУКА.

ФАЗА 3. ОСЕНЬ: игроки получают благословение духов леса.

1 • ПРИЗЫВ ДУХОВ ЛЕСА.

2 • ВОЗВРАТ АРОМАТИЧЕСКИХ ПАЛОЧЕК. При игре вдвоём перераспределите ароматические палочки игрока-призрака.

3 • ПОЯВЛЕНИЕ НОВОГО ДУХА ЛЕСА.

ФАЗА 4. ЗИМА: игроки пробуждают духов леса, устраивают семейные трапезы и частично обновляют поле.

1 • ПРОБУЖДЕНИЕ ДУХОВ ЛЕСА (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО).

2 • СЕМЕЙНАЯ ТРАПЕЗА.

3 • ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА.

Передайте его следующему игроку по часовой стрелке.

4 • ОБНОВЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ НА ПОЛЕ.

5 • ОБНОВЛЕНИЕ ЕДЫ НА ПОЛЕ.

После фазы зимы 4-го раунда игра заканчивается и начинается финальный подсчёт. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков счастья (ОС). В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством очков комфорта (ОК) на своих жетонах дома.

ДУХИ ЛЕСА

Здесь описаны 7 типов духов леса и эффекты, которые могут применять владельцы этих духов.

- (1○) **Каппа.** Во время фазы лета вы можете выполнить действие гармонии по обычным правилам.
- (1○) **Тануки.** Во время фазы лета вы можете выполнить действие улучшения дома по обычным правилам.
- (1○) **Рокурокуби.** Во время фазы лета вы можете выполнить действие дохода по обычным правилам.
- (0○) **Кицунэ.** Во время фазы лета действия всех фишек ростков бамбука, которые вы активируете в этот ход, считаются джокерами.
- (2○) **Оками.** Во время фазы зимы на этапе семейной трапезы вы получаете 4 еды.
- (1○) **Бакэнэко.** Во время фазы лета на этапе подношения, когда вы перемещаете ароматические палочки в храм(ы) другого цвета (не совпадающего с тем, куда вы поместили фишку действий), вы можете не тратить на это монеты.
- (1○) **Тэнгу.** Во время фазы лета вы можете сбросить все жетоны еды с поля и выложить 5 новых жетонов из стопки еды. Вы берёте 1 жетон еды с поля либо до обновления всех жетонов, либо после.