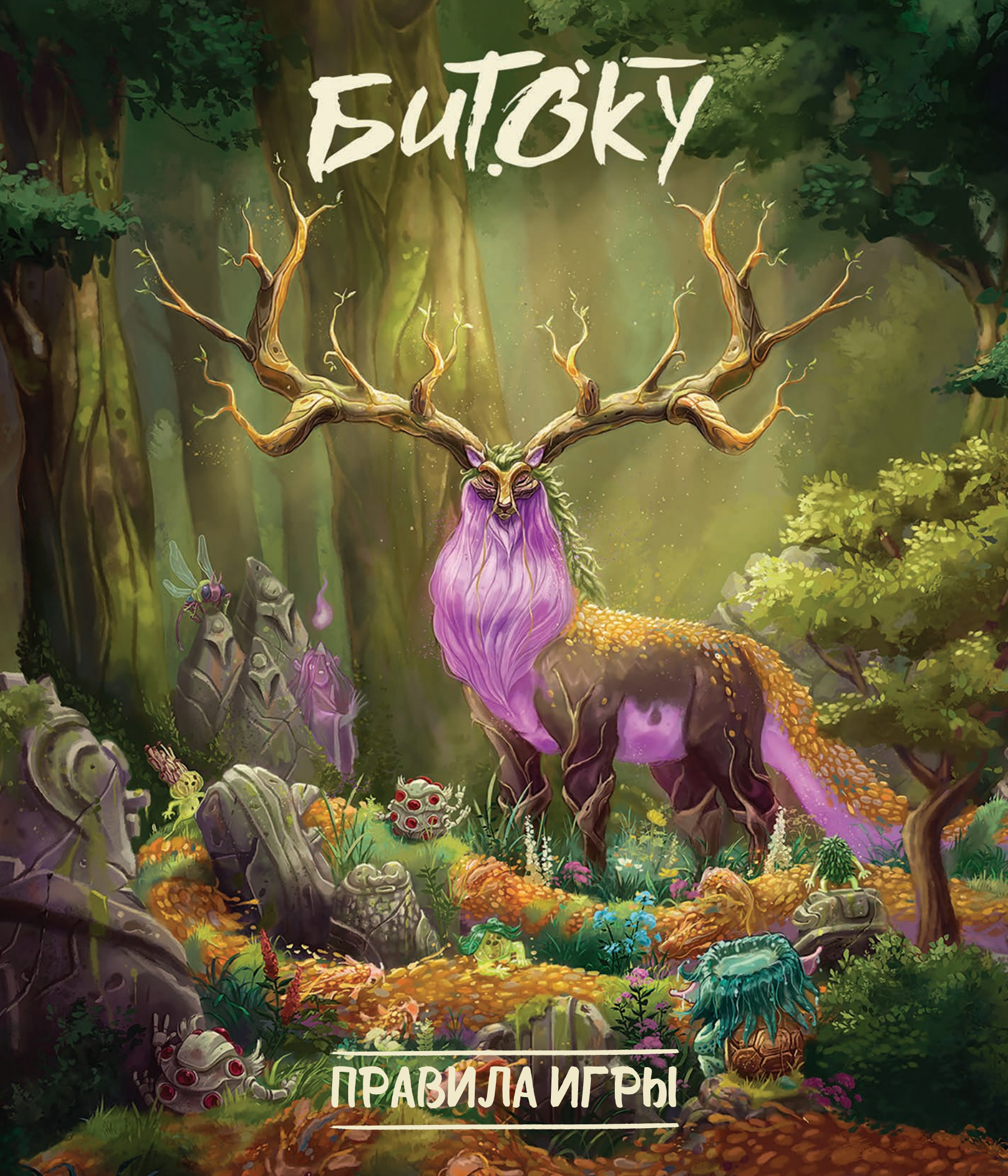


БИТОВКУ



ПРАВИЛА ИГРЫ

БИТОКУ

ИЗУЧЕНИЕ БИТОКУ

В «Битоку» много правил. Сами видите, сколько здесь страниц. Изучая этот буклет, вы сначала узнаете о структуре раунда и хода, затем изучите игровое поле и планшеты. Учтите, что из-за сложности игры вы можете столкнуться с вещами, речь о которых пойдёт немного позже.

Обязательно ознакомьтесь с игровыми компонентами и всеми правилами ещё до того, как сесть с друзьями за стол. Возможно, не будет лишним разложить игру, как при обычной партии, и сделать несколько ходов без соперников. Просто чтобы посмотреть, как перемещаются компоненты по полю и как выполняются действия в различных его частях. Очень скоро вы освоите игру и будете быстро находить в правилах ответ на любой вопрос.

Усадив за игру друзей и рассказывая им, что в ней происходит, раздайте им памятки. Они будут смотреть в них по мере вашего рассказа. И они определённо будут вам благодарны, если вы заранее проведёте подготовку к игре.

Давным-давно, в позабытые человечеством времена наших предков, в лесу жил Великий Дух. Само его присутствие наполняло всё вокруг жизнью, изобилием и миром. Однако в урочный час он должен был безвозвратно уйти, уступив место битоку — духу, достойному и дальше сохранять гармонию в лесу.

Этот первозданный тысячелетний лес тянется от Дрожащих равнин до самого подножья гор Акаиси, откуда берёт начало священная река Куриракуган. Её бурлящие потоки проносятся меж деревьев и обрушиваются в море с утёсов Морской Клешни.

Этот лес всегда звался просто Лесом. Вернее, все другие леса называют в его честь, ведь он одно из пяти сердец мира. Говорят, в самых глухих дебрях Леса, где растут по-настоящему большие деревья, блуждающие потерянные души наконец-то обретают покой и переходят на ту сторону... или теряются навсегда и прекращают существование, ибо забывается последнее воспоминание о них.

Другого подобного места не было и не будет. Его населяют волшебные и духовные создания, о которых ныне помнят лишь легенды да детские сказки.

Время Великого Духа на исходе. Один из битоку должен стать его преемником. Вы тоже битоку. Так докажите остальным, что лишь вы достойны этой высокой чести!

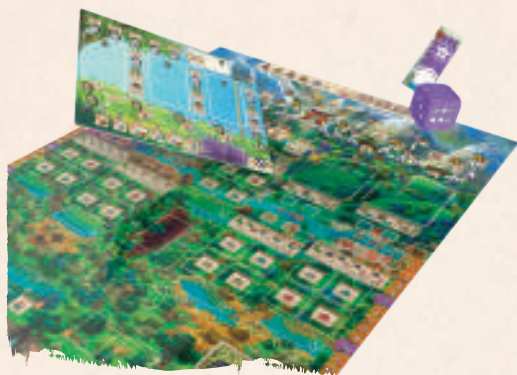
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Партия длится 4 раунда — 4 года до ухода Великого Духа. Каждый раунд состоит из 4 фаз — природных сезонов. Игра заканчивается в конце фазы зимы 4-го раунда, затем происходит Избрание.

В каждой фазе вы будете выполнять действия, стараясь получить очки добродетели (далее — ОД). Получая ОД, вы продвигаетесь по пути духа, который проходит по краю игрового поля. Во время Избрания вы сможете получить дополнительные ОД, выполнив определённые условия. Игрок, который продвинется дальше всех по пути духа, станет новым Великим Духом.

ОГЛАВЛЕНИЕ

○ Состав игры	3
○ Подготовка к игре	4
○ Путь Великого Духа	6
○ Весна	7
○ Лето	8
○ Осень	12
○ Зима	13
○ Избрание	14
○ Части Леса	17
○ Планшеты игроков	26
○ Возвышение тэнгу. Одиночная игра	27

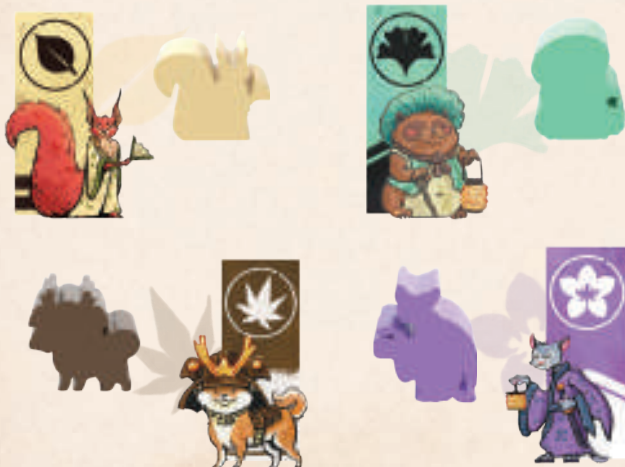


- 2 игровых поля (каждой стороне соответствует своё число игроков).
- 4 планшета игроков (по 1 на игрока) с планшетом тэнгу на обратной стороне (для одиночной игры).
- 4 флага с «+100 ОД» на обратной стороне (по 1 на игрока).
- 12 кубиков (по 3 на игрока).



172 ФИШКИ

- Фишка Великого Духа (отмечает раунд).
- Фишка пагоды (отмечает фазу).
- 12 фишек игроков (по 3 на игрока: для порядка хода, ОД и пути битоку).
- 44 фишки паломников (по 11 на игрока).
- 20 фишек кодам (по 5 на игрока).
- 24 фишки зданий (по 6 на игрока).
- 70 фишек ресурсов (18 дерева, 18 нефрита, 17 камня, 17 саке).




153 ЖЕТОНА

- 1 24 жетона зданий (6 храмов, 6 онсэнов, 6 ферм, 6 рёканов).
- 2 6 жетонов древних зданий.
- 3 5 жетонов озёрных сокровищ.
- 4 32 жетона кристаллов.
- 5 24 жетона митам (5 «Ара», 5 «Ниги», 5 «Саки», 5 «Куси» и 4 «Синигами»).
- 6 32 жетона стрекоз.
- 7 16 жетонов торий (по 8 типа А и Б).
- 8 13 жетонов ивакур.
- 9 Жетон поведения тэнгу (для одиночной игры).



111 КАРТ

- 29 карт ёкаев (5 «Каппа», 5 «Имомуси», 5 «Нэдзуми», 5 «Кицунэ», 5 «Син оками» и 4 «Ямауба»).
- 20 начальных карт ёкаев (по 1 каждого типа на игрока). 
- 24 карты битоку (5 «Макото», 5 «Тюуги», 4 «Ю», 4 «Дзин», 3 «Рэй», 2 «Ги» и 1 «Мэйдзё»).
- 28 карт видений.
- 10 карт действий тэнгу (для одиночной игры).

ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ

- 58 амулетов («+1», «+2», «+3»).
- 32 жетона утроенных ресурсов.
- 12 маркеров Хикару.
- Правила игры.
- 4 памятки.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Путь Великого Духа близок к завершению. Последний шаг этого непостижимого создания станет началом пути его преемника. Его мудрость будет жить вечно в камнях, полянах и зелени Леса. Его возможные преемники, битоку, прожили столетия реинкарнаций просто для того, чтобы показать себя достойными испытания. И они к нему готовы. Кому же из них суждено стать новым Великим Духом Леса?





ПОДГОТОВКА ПОЛЯ

- А** Выберите игровое поле, соответствующее числу игроков (см. значение в правом верхнем углу поля), и поместите его посередине стола.
- Б** Поместите фишку Великого Духа на первое деление шкалы раундов, а фишку пагоды — на первое деление шкалы фаз (фаза весны).
- В** Разделите жетоны торий по типу (А и Б). Перемешайте каждую получившуюся стопку по отдельности. Положите стороной с наградой вверх по 1 случайному жетону А на каждую ячейку торий А и по 1 случайному жетону Б на каждую ячейку торий Б. Уберите оставшиеся жетоны торий в коробку.
- Г** При игре **в одиночку** и **вдвоём** перемешайте жетоны древних зданий и случайным образом поместите по 1 на каждую отмеченную на поле левую нижнюю ячейку в 4 населённых областях. При игре **втроём** поместите лишь 2 таких жетона на левую нижнюю ячейку в Землях Ёми и на Нефритовой поляне (как показано на рисунке). Не используйте древние здания при игре **вчетвером**. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.
- Д** Перемешайте жетоны озёрных сокровищ и случайным образом поместите по 1 в каждый из 5 регионов Леса. При игре **вдвоём** также поместите фишку кодамы неиспользуемого цвета на **четвёртую ячейку** (отмечена крестиком) трека кодам в каждом регионе.
- Е** Перемешайте по отдельности жетоны зданий, кристаллов, митам и стрекоз. Поместите их стопками примерно одного размера на предназначенные для них ячейки лицевой стороной вниз. Выложите лицевой стороной вверх по 1 жетону из любых стопок на каждую ячейку, расположенную рядом с этими стопками.
- Ж** Перемешайте жетоны ивакур и, не подглядывая, раздайте по 1 каждому игроку. Затем поместите по 1 жетону лицевой стороной вверх на каждую ячейку Сада камней. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.
- З** Перемешайте карты видений и поместите их лицевой стороной вниз на предназначенную для них ячейку на поле.
- И** Перемешайте колоду карт битоку и поместите на предназначенную для неё ячейку на поле, предусмотрев место для стопки сброса. Выложите лицевой стороной вверх по 1 карте битоку на каждую ячейку области холмов на поле.

На этом рисунке показана подготовка к игре втроём. На рисунках других примеров играют четверо.

Поле со с. 17 используется в игре вдвоём.



- К**     Отделите начальные карты ёкаев от остальных и отложите их в сторону. Перемешайте колоду остальных карт ёкаев и поместите на предназначенную для неё ячейку на поле, предусмотрев место для стопки сброса. Выложите лицевой стороной вверх по 1 карте ёкая на каждую ячейку области холмов на поле (частично накрывая карты битоку).

- Л** Поместите в общий запас фишки ресурсов (нефрит, саке, камень, дерево), жетоны утроенных ресурсов, маркеры Хикару и амулеты.

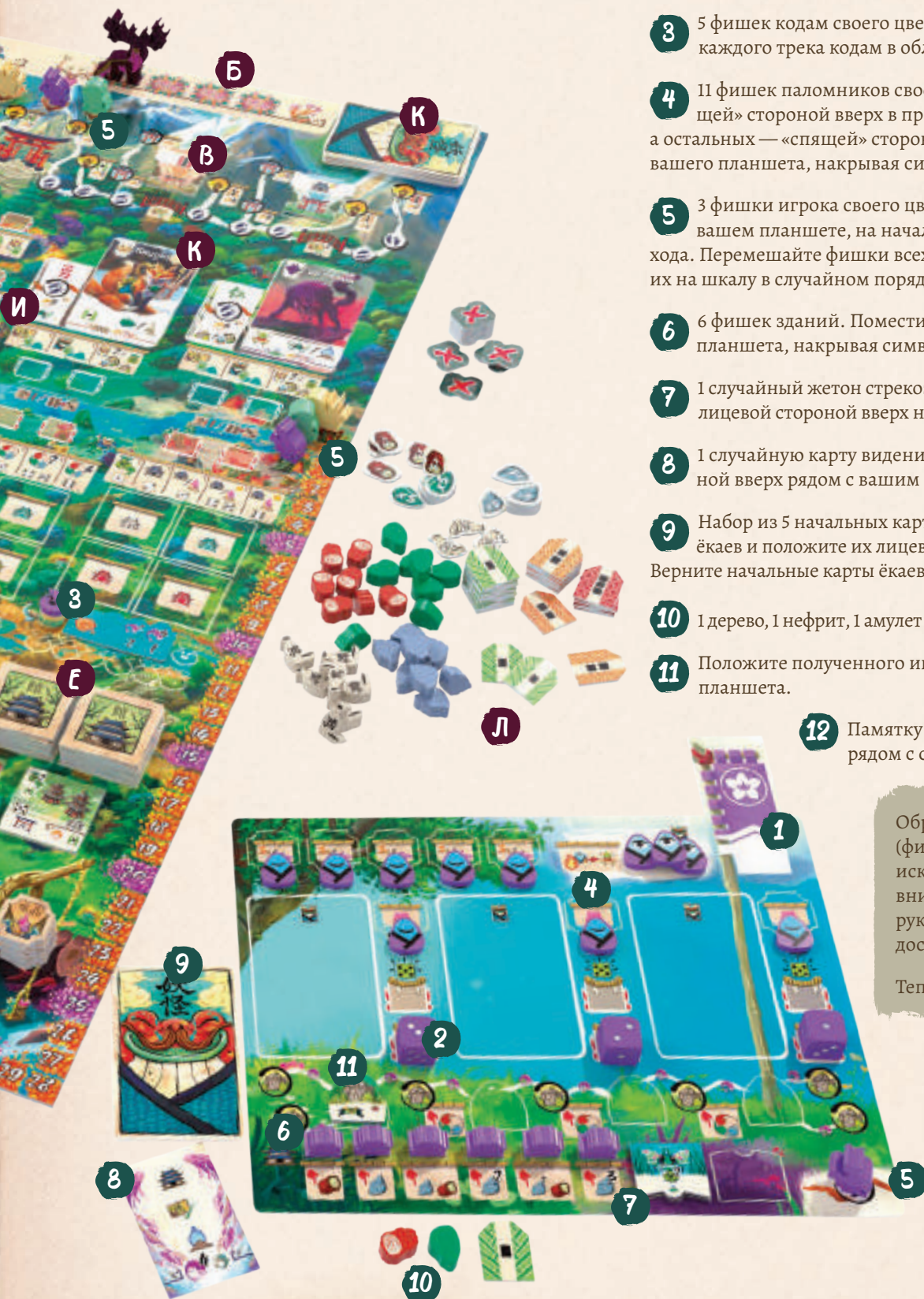
ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Выберите цвет и возьмите следующие компоненты:

- 1** Планшет игрока и флаг своего цвета. Положите их перед собой.
- 2** 3 кубика. Положите их на красные ячейки на вашем планшете. Установите на кубиках значения «3», «2» и «1» (слева направо).
- 3** 5 фишек кодам своего цвета. Поместите по 1 фишке на первую ячейку каждого трека кодам в области Леса на поле.
- 4** 11 фишек паломников своего цвета. Поместите 3 из них «бодрствующей» стороной вверх в правую верхнюю область вашего планшета, а остальных — «спящей» стороной вверх на 8 ячеек в областях кристаллов вашего планшета, накрывая символы очков добродетели (ОД).
- 5** 3 фишки игрока своего цвета. Поместите по 1 фишке на путь битоку на вашем планшете, на начало пути духа (ОД) на поле и на шкалу порядка хода. Перемешайте фишки всех игроков на шкале порядка хода и верните их на шкалу в случайном порядке.
- 6** 6 фишек зданий. Поместите их на ячейки в области зданий вашего планшета, накрывая символы ОД.
- 7** 1 случайный жетон стрекозы из любой закрытой стопки. Поместите его лицевой стороной вверх на соответствующую ячейку вашего планшета.
- 8** 1 случайную карту видения из колоды. Поместите её лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом.
- 9** Набор из 5 начальных карт ёкаев своего цвета. Перемешайте эти карты ёкаев и положите их лицевой стороной вниз рядом с вашим планшетом. Верните начальные карты ёкаев неиспользуемых цветов в коробку.
- 10** 1 дерево, 1 нефрит, 1 амулет «+1». Поместите их рядом с вашим планшетом.
- 11** Положите полученного ивакуру на крайнюю левую ячейку вашего планшета.
- 12** Памятку с описанием раунда и символов положите рядом с собой.

Обратите внимание, что все элементы игры (фишки, жетоны, карты видений и т. д.), за исключением лежащих лицевой стороной вниз карт и жетонов, а также карт ёкаев на руках игроков, — это открытая информация, доступная всем участникам.

Теперь всё готово к началу игры!



ПУТЬ ВЕЛИКОГО ДУХА



Духи Леса живут в гармонии и симбиозе. Что бы они ни делали, они помогают друг другу, не ведая ни злобы, ни гнева. Оттого-то тут так зелено — битоку совместно заботятся о Лесе и приглядывают за всем вокруг. Но им далеко до Великого Духа, свершения которого невозможно переоценить.

Игра длится 4 раунда. Каждый раунд состоит из 4 фаз — сезонов одного года.

- **Весна.** Пробуждение Леса. Игроки подготавливают карты ёкаев и пожинают плоды прошлых трудов.
- **Лето.** Призыв стражей. Игроки созывают своих ёкаев и выполняют действия в различных областях поля.
- **Осень.** Признание заслуг. Игроки обновляют порядок хода в зависимости от летних действий.
- **Зима.** Начало спячки. Игроки возвращают фишки и готовят поле к новому раунду.

В конце последнего раунда происходит Избрание. Игроки получают дополнительные ОД и избирают нового Великого Духа.

КАРТЫ И КУБИКИ ЁКАЕВ

Заботы битоку, стремящегося занять место Великого Духа Леса, оказались бы чересчур утомительны, не будь у него помощников.

К счастью, вам всегда помогут ёкаи — оберегающие Лес стражи. В игре они представлены картами и кубиками. Их умелое использование — важная стратегическая составляющая игры, без которой не стать новым Великим Духом.

В каждом раунде вы используете 3 карты и 3 кубика.

- Вы разыгрываете **карты ёкаев** на свой планшет, чтобы выполнять действия и получать их награду. В начале партии у вас есть лишь 5 начальных карт ёкаев, однако в процессе игры вы сможете получить более мощные карты. Помимо этого, разыгранные карты ёкаев могут принести ОД в конце раунда.



Получите карту ёкая из общей колоды. Возьмите 2 верхние карты, выберите из них одну и добавьте на руку. Уберите вторую карту под общую колоду лицевой стороной вниз.



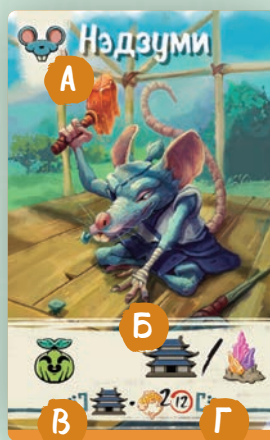
Получите карту ёкая с холма Хикару, на который вы только что переместили кубик. Добавьте её на руку.



Возьмите карту ёкая из вашей колоды и добавьте на руку. Каждый раз, когда вы должны взять карту ёкая, берите её с верха вашей личной колоды. Эта колода лежит лицевой стороной вниз рядом с вашим планшетом. Вы не можете просматривать карты в ней. Не показывайте карты на руке соперникам.

Сбрасывая карты ёкаев, кладите их лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с вашей колодой. Вы в любой момент можете просматривать свою стопку сброса, но ни при каких обстоятельствах не можете брать из неё карты.

Если вам нужно взять карту из личной колоды, а там их не осталось, перемешайте свою стопку сброса, положите её лицевой стороной вниз в качестве новой колоды и доберите из неё нужное количество карт.



На каждой карте ёкая указаны: её тип **А**, действие при розыгрыше **Б** и ОД **В**, которые она может принести в фазе зимы, на этапе «Добродетель духов». Красный круг **Г** напоминает, что добродетель духов не может принести вам больше 12 ОД (см. памятку). Также на начальных картах ёкаев под символом типа изображён символ цвета игрока.

На рисунке показана карта типа «Нэдзуми». Её действие позволяет продвинуть 1 вашего кодаму на 1 ячейку вперёд и либо построить здание, либо получить кристалл. Если вы решите убрать эту карту в фазе зимы, то получите 2 ОД за каждое своё построенное здание (максимум 12 ОД).

- В начале каждого раунда **кубики** занимают красные ячейки вашего планшета. Значение на кубике показывает силу этого ёкая. Чем оно выше, тем более мощное действие вы сможете им выполнить. Кроме того, поскольку лишь ёкаи могут пересекать священную реку, только кубики используются для перемещения через реку на холмы для получения благодарности Леса (см. с. 10).

Перед использованием кубик нужно освободить — передвинуть его на зелёную ячейку. Есть 3 способа **освободить кубик**:

• **Разыграйте карту ёкая** в ячейку рядом с несвободным кубиком.

• **Выполните действие**, позволяющее освободить кубик.



• **Сбросьте паломника.** Сбросив фишку бодрствующего паломника, вы сможете использовать несвободный кубик со своего планшета. Решив сделать это, вы должны немедленно использовать кубик (см. с. 9). Сброшенный паломник выходит из игры.





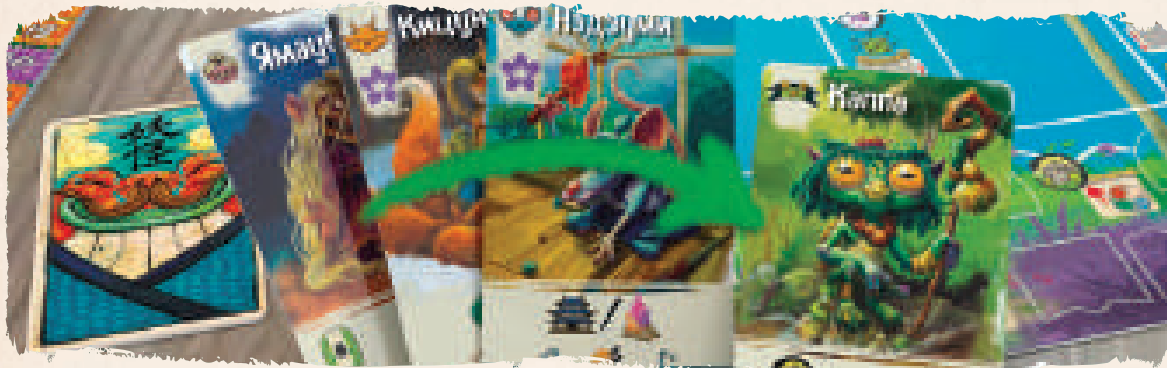
Холодные зимние снега превращаются в прозрачные ручьи, наполняющие Лес свежестью и зеленью. Он вновь становится праздником жизни и изобилия. От долгой спячки пробуждаются животные, а духи возвращаются к привычным трудам и заботам о Лесе. Весна — это время, когда расцветает жизнь, а ёкаи собираются, чтобы помочь битоку.

В этой фазе игроки получают ёкаев для текущего раунда, а также доход. Игроки могут отыгрывать эту фазу одновременно, проходя такие 2 этапа:



А Призыв ёкаев. Каждый игрок берёт карты ёкаев из личной колоды, пока у него на руке не окажется 4 карты. Не исключено, что игрок начнёт эту фазу с 4 и более картами на руке, оставшимися с прошлого раунда. В этом случае он не берёт новые карты из колоды.

Затем игроки оставляют на руке любые 3 карты, сбрасывая лишние.



У играющего фиолетовыми осталась 1 карта с прошлого раунда, поэтому он берёт 3 карты из колоды. Теперь на руке у него 4 карты. Он должен решить, какую 1 из них сбросить, чтобы на руке осталось 3 карты.



Б Пожинание плодов. Теперь каждый игрок получает награды, указанные на кристаллах грёз (фиолетовые) со своего планшета. Вы можете получать эти награды в любом порядке (см. памятку).

Играющий фиолетовыми получает награды 2 кристаллов грёз со своего планшета: берёт 1 карту ёкая из личной колоды (теперь у него на руке 4 карты) и получает амулет «+1» из общего запаса.



Если все игроки прошли оба этапа, начинается фаза лета. Переместите фишку пагоды на следующее деление шкалы фаз.

СИМВОЛЫ

В игре используется много символов для передачи важной информации. Поначалу может показаться, что их даже чересчур много, но вы быстро научитесь их считать. Все символы кратко описаны в памятке игрока. Там же указаны номера страниц, где об этих символах можно прочесть подробнее.

Чёрная цифра справа от символа показывает, сколько раз можно выполнить соответствующее действие. Если цифры нет, значит, это можно сделать лишь раз.



Получите 2 ОД.



Получите 1 стрекозу.

Красная рука показывает, что для получения жетона или выполнения действия вы должны потратить указанный ресурс, вернув его в общий запас. **Жёлтая** рука рядом с символом показывает, что для выполнения соответствующего действия можно потратить меньшее число ресурсов любого типа.



Эти тории позволяют приобрести жетон митамы, тратя на 2 ресурса меньше его стоимости. Таким образом, вы могли бы потратить на 2 саке или 1 саке и нефрит меньше.

Если символ **очков добродетели** **оранжевый**, то вы получаете их немедленно при выполнении соответствующего действия. Если символ ОД **фиолетовый**, то вы получаете их в конце игры. **Серый** символ ОД означает потерю очков.



Косая черта между символами означает, что вы должны выбрать один вариант из указанных.



Вы можете получить 2 нефрита, 2 саке или 1 нефрит и 1 саке.



Вы можете построить здание со скидкой в 1 ресурс или получить кристалл со скидкой в 1 ресурс.



ДЕЙСТВИЯ В ИГРЕ

В игре есть 3 основных способа получения действий.

Базовые действия — это возможности, доступные вам на каждом ходу: разыграть карту ёкая, использовать свободный кубик, пересечь реку или спасовать.

Вы получаете **действия Леса и зданий**, помещая кубики в регионы Леса. В каждом регионе свои действия Леса (см. с. 19). Действия зданий определяются доступными зданиями в регионе, куда вы помещаете кубик (см. с. 22).

Некоторые ячейки поля, жетоны и карты ёкаев позволяют выполнять указанные на них действия. Вы должны выполнять их в тот момент, когда активируете соответствующие ячейки, жетоны и карты. Это может привести к получению новых действий и целых цепочек действий — одного за другим.

ПАМЯТКА ИГРОКА

Входящая в состав игры памятка (всего их 4) кратко описывает раунд. Не забывайте, что это просто памятка. Обращайтесь к этому буклету за подробным описанием правил.

Также в памятке изображено игровое поле с подписями всех его мест и указателями на номера страниц этого буклета, где вы сможете прочесть о них подробнее.

Наконец, в памятке содержится описание всех символов в игре. Каждое сопровождается указателем на номер страницы, где вы прочтёте о символе подробнее.



ЛЕТО. ПРИЗЫВ СТРАЖЕЙ

С годами духи становятся мудрее и искуснее и растут не только духовно, но и физически. Некоторые вырастают размером с дуб и получают удивительные способности. Это стражи-ёкаи. Лето — не только время тяжёлого труда, но и время, когда к стражам взывают те, кто надеется стать новым Великим Духом.

В этой фазе игроки совершают ходы по очереди. Их очерёдность определяется положением фишек игроков на шкале порядка хода (слева направо).

В свой ход вы **должны выбрать** 1 базовое действие:

- А.** Разыграть карту ёкая с руки.
- Б.** Использовать свободный кубик с планшета.
- В.** Пересечь реку.
- Г.** Спасовать.

Выполнив действие, вы передаёте право хода следующему игроку. Участники продолжают делать ходы друг за другом, пока каждый из них не спасует. После этого начинается фаза осени. Переместите фишку пагоды на следующее деление шкалы фаз. Поговорим о 4 базовых действиях подробнее.

А Разыграть карту ёкая с руки

Карты ёкаев — это стражи-духи леса. Они делятся на 5 типов, для каждого из которых характерен свой эффект.

Выбрав это действие, выложите 1 карту ёкая с руки на пустую ячейку для карты в области ёкаев на вашем планшете. Затем пройдите следующие 3 этапа:

1. **Освободите кубик**, находящийся рядом с только что разыгранной картой ёкая (справа от карты), если он ещё не свободен. Для этого переместите его с красной ячейки на зелёную.
2. **Активируйте выложенную карту ёкая**, выполнив указанное на ней действие. Этот этап можно пропустить.
3. **Настройте кристалл**, если с выложенной картой соединён кристалл (см. с. 25), выполнив указанное на нём действие. Можете сделать это **до или после** активации карты ёкая. Этот этап можно пропустить.

Учитывайте следующее при розыгрыше карты ёкая:

- Нельзя разыграть карту ёкая в ячейку, уже занятую другой картой.
- Вы можете разыграть карту в ячейку, кубик которой вы уже освободили или разместили на поле.
- Если все 3 ячейки для карт заполнены, вы обязаны выбрать другое базовое действие.
- Выложив карту, вы не сможете переместить её на другую ячейку.
- За всю игру с каждой ячейкой для карты можно соединить только 1 кристалл.



Игрок выбирает с руки карту ёкая «Имомуси» и кладёт её на крайнюю левую ячейку своего планшета. Лежащий рядом кубик несвободен, поэтому игрок перемещает его на зелёную ячейку. Теперь он активирует карту «Имомуси», получая 1 дерево или 1 камень из общего запаса. С ячейкой для карты не соединён кристалл, следовательно, на этом ход игрока закончен. Ход передаётся следующему игроку.

Б Использовать свободный кубик с планшета

Самые могущественные ёкаи — стражи, представленные в игре кубиками. Используя свой свободный кубик, вы всегда помещаете его в область Леса на игровом поле. Лес состоит из 5 регионов. В каждом свои ячейки для кубиков (см. с. 19). Поместить кубик можно лишь на ячейку, не занятую другим кубиком. Помещая кубик на игровое поле, проходите следующие этапы:

1. Усилить стража. Перед размещением кубика (и только в этот момент) вы можете увеличить значение на этом кубике, сбросив любое количество ваших амулетов в общий запас. Каждый такой амулет увеличивает значение на кубике на указанное число — на 1, 2 или 3. Значение на кубике не может стать больше 6 (все дополнительные модификаторы сгорают). Этот этап можно пропустить.

2. Сходите в Лес *. Поместите кубик в пустую ячейку области Леса на игровом поле. Вы можете добавить кубик в регион с другим вашим кубиком (размещённым на прошлых ходах), если в этом регионе ещё есть пустые ячейки.

3. Выполните действия Леса и здания. Теперь вы можете воспользоваться доступными в регионе действием Леса и/или действием одного из зданий. Можете выполнять эти действия **в любом порядке**. Этот этап можно пропустить.

ДЕЙСТВИЯ ЛЕСА

Вы можете выполнить действие Леса, только если значение размещённого вами кубика **больше или равно значению каждого другого кубика в этом регионе**. Обратите внимание, что кубики, пересёкшие реку и попавшие на холмы, больше не находятся в регионах Леса.

Доступные действия Леса каждого региона описаны на с. 19.

ДЕЙСТВИЯ ЗДАНИЙ

Если в населённой области, примыкающей к региону Леса, есть какие-либо здания в момент размещения в этом регионе кубика, вы можете выполнить действие, указанное на одном из таких зданий (см. с. 22). В отличие от действия Леса, для выполнения действия здания не нужно учитывать значения на других кубиках в регионе. Однако значение на вашем кубике должно быть **больше или равно значению на здании**, которое вы хотите использовать.

Бонус собственности. Если вы выполняете действие здания, построенного другим игроком (то есть отмеченного чужой фишкой здания), он получает указанный на этом здании бонус собственности. Бонус собственности даётся из общего запаса (не из вашего) в дополнение к выполняемому вами действию. Существует 3 вида бонуса собственности: владелец здания получает либо 1 ОД, либо 1 ОД или амулет «+1» (выбор за владельцем), либо 1 ОД и амулет «+1».

Вы не получаете бонус собственности, используя своё здание.

Учитывайте следующее, помещая кубик в Лес:

- В рамках каждого размещения кубика можно выполнить лишь 1 действие Леса.
- В рамках каждого размещения кубика можно выполнить лишь 1 действие здания.
- Нельзя выполнить действие здания, построенного вами на текущем ходу.
- Нельзя размещать кубик с планшета в какой-либо ячейке холмов на другой стороне реки.
- Вы можете использовать несвободный кубик, навсегда убрав из игры паломника с вашего планшета (см. с. 6).
- Вы можете сначала выполнить действие здания, а потом действие Леса (и наоборот). Однако вы обязаны закончить первое действие, прежде чем начать новое.
- Вы не обязаны выполнять оба действия. Вы можете разместить кубик и выполнить лишь одно из них или даже ни одного.

ПРОСТОЙ СОВЕТ ПО УСЛОЖНЕНИЮ ИГРЫ

После нескольких партий вы можете увеличить сложность игры, немного изменив правила действий Леса.

Вы можете выполнить действие Леса, только если значение размещённого вами кубика **больше значения каждого другого кубика в этом регионе**. Если в регионе есть кубики со значением 6, то при размещении своего кубика вы можете потратить амулет, чтобы «мысленно» сделать его значение больше 6 (не меняйте верхнюю грань кубика). Обратите внимание, что кубики, пересёкшие реку и попавшие на холмы, больше не находятся в регионах Леса.



ПУСТАЯ ЯЧЕЙКА
В ОБЛАСТИ ЛЕСА

АМУЛЕТЫ

Эти таинственные талисманы усиливают способности стражей.

Получая амулет, берите его из общего запаса и кладите рядом со своим планшетом.

Каждый раз, когда вы размещаете кубик на поле, вы можете потратить любое количество амулетов, чтобы увеличить значение этого кубика (на +1, +2 или +3, как указано на самих амулетах).

Амулет нельзя заменять на несколько амулетов с меньшими модификаторами, то есть нельзя поменять амулет «+3» на 3 амулета «+1».



+1



+2



+3

РЕСУРСЫ

Ресурсами можно заплатить за разные элементы. Вы получаете ресурсы благодаря жетонам, картам и другим источникам. В игре 4 типа ресурсов:



Изображённый ниже символ означает, что вы можете взять любые ресурсы: столько, сколько указано, одного или разных типов.



Этот символ принёс бы вам 2 нефрита, 1 камень и 1 дерево или любую другую комбинацию 2 ресурсов.

Получая ресурсы, кладите их рядом с вашим планшетом. В любой момент игры вы можете вернуть 3 ресурса одного типа в общий запас и взять 1 жетон утроенного ресурса того же типа (и наоборот).



**



ПУСТЯЯ ЯЧЕЙКА РЕКИ

ЧИСЛО КОМПОНЕНТОВ

В игре нет ограничения на количество доступных ресурсов и амулетов.

Если у вас закончились какие-либо из этих компонентов, используйте что-то подходящее в качестве временной замены, например монеты.



Маркер Хикару



У играющего жёлтыми нет свободных кубиков, но он очень хочет занять ячейку на поле раньше соперников. Игрок сбрасывает паломника со своего планшета (сделав его недоступным до конца партии), чтобы освободить кубик со значением 2.

Затем он сбрасывает 2 амулета «+1», чтобы увеличить значение на кубике до 4.

Игрок помещает кубик в регион Леса под названием Земли Ёми. Там уже есть коричневый кубик, но его значение всего лишь 2, а значит, играющему жёлтыми доступно действие Леса. Если бы значение на коричневом кубике было 5, играющий жёлтыми не смог бы выполнить действие Леса, ведь в этом случае значение на его кубике не было бы больше или равно значению каждого другого кубика в регионе.

Теперь игрок выбирает здание, требующее, чтобы значение на кубике было хотя бы 1. На жёлтом кубике значение выше, поэтому игрок получает ивакуру. Выбранное здание принадлежит играющему коричневыми, и он получает 1 ОД — это его бонус собственности.

В Пересечь реку

Вы можете выбрать это действие, если у вас есть хотя бы 1 кубик в области Леса на поле. Для выполнения действия пройдите такие этапы:

- Переместите кубик через реку**.** Выберите один из ваших кубиков в Лесу и переместите его в пустую ячейку соответствующей области холмов Хикару на противоположной стороне реки. При игре вдвоём ячейки на другой стороне реки связаны сразу с 2 холмами Хикару (как слева, так и справа от Дома Великого Духа).
- Умерьте гордыню.** Пересечь реку Куриракуган может лишь скромный дух, поэтому вы должны уменьшить значение перемещаемого кубика на 1. Однако если значение на кубике равно 6, вы должны уменьшить его сразу до 3. **Примечание:** нельзя пересечь реку кубиком со значением 1, поскольку он не сможет умерить гордыню.
- Получите благодарность Леса.** Получите одну из доступных наград, изображённых около ячейки с перемещённым кубиком. Вы можете переместить кубик лишь в пустую ячейку, но вправе выбрать любую доступную награду. В каждой области каждую награду можно получить лишь 1 раз за раунд. Поэтому, получив награду, игрок кладёт на неё маркер Хикару, показывая, что она стала недоступна до конца раунда. При игре вдвоём вам будут доступны награды двух холмов, связанных с ячейкой, куда вы переместили кубик из Леса. В каждой области доступны 3 следующие награды:



А Возьмите карту биток с этой ячейки. Положите её лицевой стороной вверх справа от вашего планшета, чтобы начать или продолжить путь биток (см. с. 12).

Б Возьмите карту ёка с этой ячейки. Добавьте её на руку. Можете разыграть эту карту на одном из своих будущих ходов текущего раунда или позднее.

В Выберите 2 разные награды из 4:

- Возьмите 1 карту видения из колоды (по правилам со с. 16).
- Возьмите 1 ивакуру с поля и поместите его на вашу каменную тропу (см. с. 23).
- Поместите 1 бодрствующего паломника на ваш планшет по соседству с ивакурой (см. с. 24).
- Продвиньте 1 своего кодаму по любому треку кодам на 1 ячейку (см. с. 23).

Пересёкший реку кубик остаётся на холмах до фазы зимы, его нельзя переместить вновь в текущем раунде.



Играющий фиолетовыми пересекает реку кубиком со значением 4 и уменьшает его до 3. Игрок берёт карту битоку, добавляет её к своему пути битоку и накрывает эту награду маркером Хикару.

Играющий жёлтыми тоже пересекает реку, но поскольку значение на его кубике равно 6, он вынужден уменьшить его до 3. Игрок берёт карту ёкая, добавляет её на руку и накрывает эту награду маркером Хикару.

Позже играющий фиолетовыми пересекает реку ещё одним кубиком. Карт битоку и ёкая уже нет, поэтому он решает взять ивакуру и продвинуть одного из своих кодов на 1 ячейку. Затем он накрывает эту награду маркером Хикару.

Учитывайте следующее при пересечении реки:

- Вы можете переместить кубик только в пустую ячейку на другой стороне реки.
- Значение на кубике не влияет на ваш выбор награды.
- После пересечения реки ячейка, которую занимал ваш кубик, вновь становится пустой и доступной для размещения другого кубика.
- Кубик в Доме Великого Духа не может пересечь реку.
- Получение награды Леса необязательно. Вы можете пересечь реку, выбрать награду, но не получать её — просто положите на неё маркер Хикару без каких-либо дополнительных эффектов.

Г Спасовать

Разыграв 3 карты ёкаев на планшет и разместив 3 кубика на ячейках Леса, вы вправе потратить ход на то, чтобы **спасовать**, если не можете или не хотите пересекать реку. Спасовав, вы выбываете из текущей фазы и больше не выполняете никаких действий.

Если спасовали **все** игроки, фаза лета закончилась. Начинается фаза осени. Переместите фишку пагоды на следующее деление шкалы фаз.





ОСЕНЬ. ПРИЗНАНИЕ ЗАСЛУГ



Великий Дух Леса — щедрое создание, ведь каждый его след порождает свежие ростки. Великий Дух Леса — строгое создание, ведь всё живое должно умереть в урочный час. Великий Дух Леса — справедливое создание, ведь тлен питает плод, что даёт начало новой жизни.

Осень — пора раздумий. Осенью амбициозные духи скромно предстают перед Великим Духом и рассказывают о свои деяниях. Игроки одновременно проходят описанный ниже этап.

Шаг вперёд. На этом этапе обновляется порядок хода. Игрок с кубиком, находящимся **выше всех** в Доме Великого Духа, помещает свою фишку на первое деление шкалы порядка хода, сдвигая остальные фишки вправо, чтобы они заполнили пустые деления. Затем игрок с кубиком, занимающим **вторую по высоте ячейку** в Доме Великого Духа, помещает свою фишку на второе деление шкалы порядка хода и так далее.

Если у одного игрока несколько кубиков в Доме Великого Духа, он учитывает лишь расположенный **выше**. Если в Доме Великого Духа нет кубиков, порядок хода не меняется.

Обновив порядок хода, вы заканчиваете фазу осени. Начинается фаза зимы. Переместите фишку пагоды на следующее деление шкалы фаз.

В Доме Великого Духа 3 кубика. Выше всех жёлтый кубик, затем коричневый и, наконец, ещё один жёлтый. Таким образом, Играющий жёлтыми занимает первое деление шкалы, а играющий коричневыми — второе. Положение играющих фиолетовыми и зелёными относительно друг друга не меняется, когда их фишки сдвигаются на 3-е и 4-е деления.

КАРТЫ БИТОКУ

Битоку — могущественные духи, идущие собственной дорогой к Избранию. Но даже самым сильным из них требуется наставление и мудрость других духов.



Получите карту битоку из общей колоды. Возьмите 2 верхние карты, выберите из них одну и добавьте её к вашему пути битоку. Уберите вторую карту под общую колоду лицевой стороной вниз.



Получите карту битоку с холма Хикару, на который вы только что переместили кубик. Добавьте её к вашему пути битоку.



Посещённая карта.



На каждой карте битоку указаны: её тип **А**, ячейка для фишки игрока **Б**, ОД и действия **В**, получаемые игроком при перемещении фишки на эту карту, а также величина редкости **Г**, показывающая, сколько экземпляров этой карты в колоде.

Карты битоку создают путь битоку рядом с вашим планшетом. Каждый раз, когда вы получаете карту битоку, вы должны добавить её к своему пути, как показано на рисунке справа.

Если у вас есть хотя бы 1 карта битоку, лежащая дальше ячейки с вашей фишкой, вы можете потратить 1 очко перемещения (ОП) и переместить фишку на следующую ячейку (см. с. 18). Делая это, вы посещаете эту карту битоку и немедленно получаете её ОД и возможные действия. Вы должны посетить определённое количество карт битоку для пересечения мостов на путях мудрости (см. с. 19).

В начале игры у вас нет карт битоку, поэтому вы не можете продвигать фишку, пока не получите хотя бы 1 карту.



ЗИМА. НАЧАЛО СПЯЧКИ



Лес покрыт снегом и изморозью. Великий Дух наблюдает, как снежинки ложатся на ветви вечнозелёных деревьев и как лёд замедляет сердцебиение прудов. Лес готовится отдохнуть, и его наполняет тишина. Для Леса зима — это время набраться сил перед грядущим годом, а для целеустремлённых духов — время подготовиться к новым испытаниям.

Все игроки поочередно проходят следующие 5 этапов:

А Стражи возвращаются домой. Заберите ваши кубики с игрового поля и поместите их на красные ячейки своего планшета в любом порядке. Не меняйте текущие значения на кубиках.

Б Добродетель духов. Если у вас суммарно **хотя бы 5 карт ёкаев** (в колоде, на планшете, на руке, в стопке сброса), вы можете навсегда убрать одну из разыгранных в этом раунде карт из игры, чтобы получить ОД. Этот этап можно пропустить.

В **обновлённом порядке хода** каждый игрок может убрать 1 из 3 карт ёкаев со своего планшета и получить ОД, указанные в нижней части этой карты. Поместите её лицевой стороной вверх под планшет (рядом с флагом) так, чтобы был виден её тип. Вы не сможете использовать эту карту до конца игры, но в конце партии она **по-прежнему будет учитываться** при подсчёте ОД за ивакуры (см. с. 15).

Убранная таким образом карта приносит ОД: подсчитайте, сколько у вас сейчас изображённых на карте элементов, и умножьте сумму на указанное количество ОД. Вы не можете получить больше 12 ОД. См. подробности в памятке игрока.



Получите 2 ОД за каждое ваше построенное здание, но не более 12 ОД.

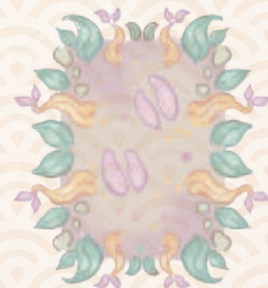
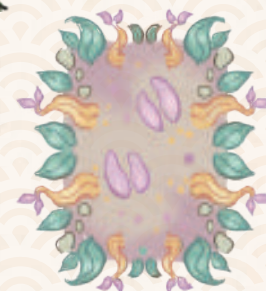
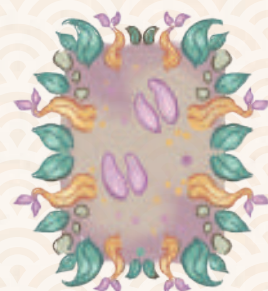
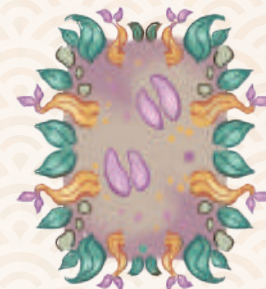
В Ёкаи прощаются. Поместите все оставшиеся карты ёкаев с вашего планшета в личную стопку сброса. Не сбрасывайте карты ёкаев с руки, они останутся у вас на следующий раунд.

Г Великий Дух делает шаг. Продвиньте фишку Великого Духа на 1 деление по шкале раундов.

Если Великий Дух перемещается на деление **Избрания**, пропустите следующий этап и сразу перейдите к фазе Избрания (см. с. 14).

Д Заснеженный Лес. Подготовьте игру к следующему раунду.

1. Сбросьте все карты ёкаев и битоку с поля. Если в какой-либо из этих колод не осталось карт, то на этом этапе перемешайте соответствующий сброс и сделайте из него новую колоду.
2. Верните маркеры Хикару с холмов в общий запас.
3. Выложите по 1 карте битоку, а затем по 1 карте ёкая на каждую ячейку на холмах.
4. Уберите из игры по 1 жетону митамы, стрекозы, здания и кристалла с последней ячейки (самая далёкая от стопки) их областей на поле. Сдвиньте оставшиеся жетоны в этих областях вперёд, чтобы заполнить все крайние ячейки. Затем выложите лицевой стороной вверх достаточное число жетонов из соответствующих стопок, чтобы заполнить пустые ячейки. **Запомните:** ячейки ивакур никогда не пополняются.
5. Верните фишку пагоды на деление весны на шкале фаз.



ИЗБРАНИЕ. ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И КОНЕЦ ИГРЫ



Прошло немало времени, прежде чем Великий Дух смог отправиться на покой. Найти ему замену оказалось трудной задачей, ведь даже среди самых просвещённых созданий непросто встретить требуемое сочетание уравновешенности и мудрости. Древнейшие деревья, для которых столетие равносильно краткому вздоху, считают себя счастливицами, если за всю жизнь видят трёх Великих Духов.

Сразу после завершения фазы зимы последнего раунда игроки подсчитывают свои окончательные результаты и определяют, кто из них становится новым Великим Духом Леса. Игроки могут подсчитывать очки по очереди или проходить каждый этап Избрания одновременно.

Начисляйте ОД, продвигая свою фишку по пути духа. Если вы набираете больше 100 ОД, переверните флаг на сторону с «+100 ОД», чтобы отразить это.

Все игроки проходят следующие этапы:



А Пожинание плодов. Каждый игрок получает награды, указанные на кристаллах грёз (фиолетовые) со своего планшета. Вы можете получать эти награды в любом порядке (см. памятку).

У играющего фиолетовыми 3 кристалла грёз, позволяющих получить 1 карту ёкая из личной колоды, 1 амулет «+1» и 1 sake. Первые 2 кристалла не приносят ничего полезного на этом этапе.



Б Первый среди равных. Игрок, занимающий первое деление на шкале порядка хода, получает 3 ОД.

Играющий фиолетовыми закончил партию, будучи первым игроком. Он получает за это 3 ОД.

В Уважение битоку. Каждый игрок с картами битоку получает ОД в зависимости от того, сколько карт разных типов лежит на его пути битоку (несколько экземпляров карт одного типа учитываются только 1 раз). Сверьтесь с таблицей ниже. Длина пути битоку не имеет значения.

Разные типы битоку	1	2	3	4	5	6	7
Получаемые ОД	1	2	4	7	11	16	22



На пути битоку играющего фиолетовыми карты 3 разных типов. Следовательно, он получает 4 ОД.

Г Озёрные сокровища. Теперь игроки получают ОД за каждый регион Леса. Игрок, кодама которого продвинулся дальше всех на треке кодам, получает большую из наград этого региона. Игрок на втором месте получает среднюю награду, а на третьем — наименьшую из наград. При ничьей складывайте награды спорных мест и делите получившуюся сумму ОД на число претендентов (с округлением вниз) — столько ОД они получают.

Запомните: последнюю ячейку трека можно занять только 1 кодамой (см. с. 23).



На землях Ёми последнюю ячейку трека занимает кодама играющего фиолетовыми, поэтому он получает 5 ОД. В Кузнях у него ничья с играющим коричневыми за 1-е и 2-е место. Они получают по 3 ОД, а играющий жёлтыми получает 0 ОД.

Д Резонанс ивакур. Игроки получают ОД, указанные на ивакурах на своих планшетах. Каждый паломник по соседству с ивакурой приносит 1 ОД за каждый имеющийся у вас элемент, соответствующий условию ивакуры. Если этот элемент изображён на нескольких ваших ивакурах, учитывайте его несколько раз.

Элементы, указанные на ивакурах, можно найти на ёкаях, зданиях и митамах, см. ниже.



1. Ёкаи. Каждая ваша карта ёкая с указанным символом (в вашей колоде, стопке сброса, на руке, на планшете и под ним), включая начальные карты ёкаев, приносит ОД.



Карты «Ямауба» — это джокеры. Выберите на данном этапе, каким типом ёкая станет каждая такая карта.



3. Здания. Каждое ваше здание (с вашей фишкой здания) с указанным символом приносит ОД.



2. Митама. Каждый жетон митама с указанным символом приносит ОД. Не имеет значения, объединили ли вы его со стрекозой или нет.



Жетоны митам «Синигами» — это джокеры. Выберите на данном этапе, каким типом митама станет каждый такой жетон.



У играющего фиолетовыми 2 ивакуры и 2 паломника по соседству с ними. Первый ивакура приносит ОД за каждую митама «Ара» игрока. Он решает, что митама «Синигами» будет считаться «Арой», и получает: $3 \text{ ОД} \times 2 \text{ паломника} = 6 \text{ ОД}$. Второй ивакура приносит ОД за здания — рёканы и храмы. У игрока есть лишь 1 храм, поэтому он получает: $1 \text{ ОД} \times 1 \text{ паломник} = 1 \text{ ОД}$. Всего играющий фиолетовыми получил за ивакур 7 ОД.

Е Почтение стражей. Каждый игрок складывает значения на 3 своих кубиках, прибавляет количество оставшихся у него ресурсов, делит общую сумму на 4 (с округлением вниз) и начисляет себе столько ОД, сколько получилось.

Играющий фиолетовыми закончил партию с кубиками со значениями 3, 5 и 3. У него осталось 2 дерева, 1 sake. Общая сумма равна 14, а результат деления на 4 с округлением — 3. Игрок получает 3 ОД.

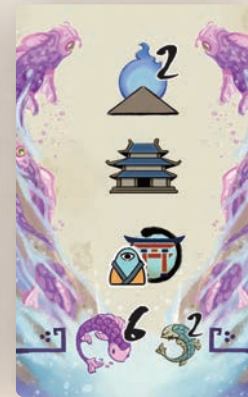
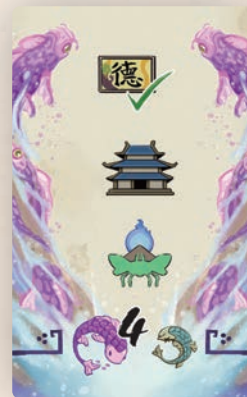
Ж Рассказанные видения. Каждый игрок получает ОД, указанные на всех его картах видений, условия которых он выполнил. Каждый игрок теряет 1 или 2 ОД за невыполненные условия карт, как указано на них самих. **Запомните:** каждый игровой компонент можно использовать для выполнения условий лишь 1 видения (см. с. 16).

Играющий фиолетовыми построил единственное здание. Он посетил 2 карты битоку на пути битоку. У него есть 1 паломник у торий и 3 митама, объединённые со стрекозами. Игрок может выполнить условия любого 1 видения, но не обоих сразу, поскольку для каждого нужно построить здание. Разумеется, игрок выбирает видение с наибольшим числом ОД — с 6 ОД. Также игрок теряет 1 ОД из-за невыполнения условий второго видения.

3 Судьбоносный миг. Каждый игрок получает очки добродетели (фиолетовые) со своего планшета с открытых ячеек зданий и областей кристаллов.

Игрок с наибольшим количеством ОД становится новым Великим Духом Леса и побеждает! При ничьей побеждает претендент, выполнивший условия наибольшего количества видений. Если и тут ничья, побеждает претендент, который ходит раньше.

Во время партии играющий фиолетовыми набрал 67 ОД, а сейчас, в процессе Избрания, получил: 3 (первый по порядку хода) + 4 (путь битоку) + 8 (озёрные сокровища) + 7 (ивакуры) + 3 (стражи) + 5 (видения) + 6 (судьбоносный миг) = 36 ОД. Его итоговый результат $67 + 36 = 103 \text{ ОД}$. К счастью, играющему фиолетовыми удастся обойти играющего коричневыми на 2 ОД. Если бы у них была ничья, победа досталась бы играющему коричневыми, поскольку он выполнил условия 2 видений (первый критерий разрешения ничьей).



КАРТЫ ВИДЕНИЙ

На каждой карте видения перечислены условия, которые необходимо выполнить для получения указанных на этой карте ОД. Вы должны выполнить все условия, чтобы получить очки, а иначе в конце игры вы потеряете ОД за каждую карту видения, условия которой не выполнили.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ВИДЕНИЙ



Выполняя действие, которое приносит карту видения, проходите следующие этапы:

- А** Возьмите 2 карты видений из колоды.
- Б** Решите, оставите ли вы себе одну из этих карт или нет:

1. Если вы решили оставить одну из карт видений, положите её лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом. Уберите оставшуюся карту лицевой стороной вниз под колоду видений.
2. Если вы решили не оставлять ни одну из карт видений, уберите их лицевой стороной вниз под колоду видений и возьмите 1 любой ресурс из общего запаса.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА ВИДЕНИЯ

Чтобы получить ОД, указанные на карте видения, вы должны выполнить все её условия. За невыполнение условий карт видений вы потеряете 1 или 2 ОД (как указано на самих картах) в конце игры.

Каждый элемент в игре можно использовать для выполнения условий только 1 карты видения. Поэтому, если у вас есть несколько карт видений, требующих один и тот же элемент, у вас должно быть хотя бы по 1 такому элементу для каждой карты. Если их у вас недостаточно, вы сами выбираете, условия каких карт видений они выполнят.

У играющего коричневыми 3 карты видений и только 3 кристалла. Их мало для выполнения условий всех 3 карт. Игрок должен выбрать, условия каких именно видений выполнить, учитывая, может ли он выполнить условия остальных карт. Карты видений, условия которых он не выполнил, отнимут у него ОД.



На всех картах видений указана следующая информация:

- А** Условия, которые нужно выполнить для получения ОД за это видение.
- Б** Очки добродетели, которые вы получите во время Избрания за выполнение условий этого видения.
- В** Очки добродетели, которые вы потеряете во время Избрания, не выполнив условия этого видения.

Условия карты видения могут включать описанные ниже элементы. Заметьте, что на других компонентах эти же символы обозначают действия, здесь же их нужно понимать как «уже выполненные действия».



У вас есть ресурс любого типа.



У вас есть построенное здание.



У вас есть кристалл любого цвета.



У вас есть митама (объединённый со стрекозой или нет; если митама объединён со стрекозой, то эта стрекоза всё равно учитывается для следующего условия).



У вас есть стрекоза, объединённая с митамой.



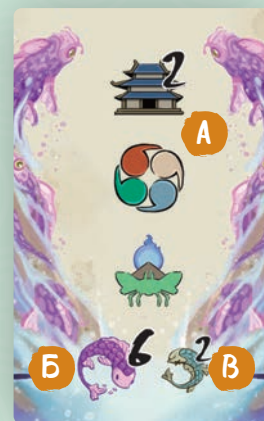
У вас есть паломник в ячейке озарения.



У вас есть паломник в ячейке торий.



Вы посетили карту битоку.



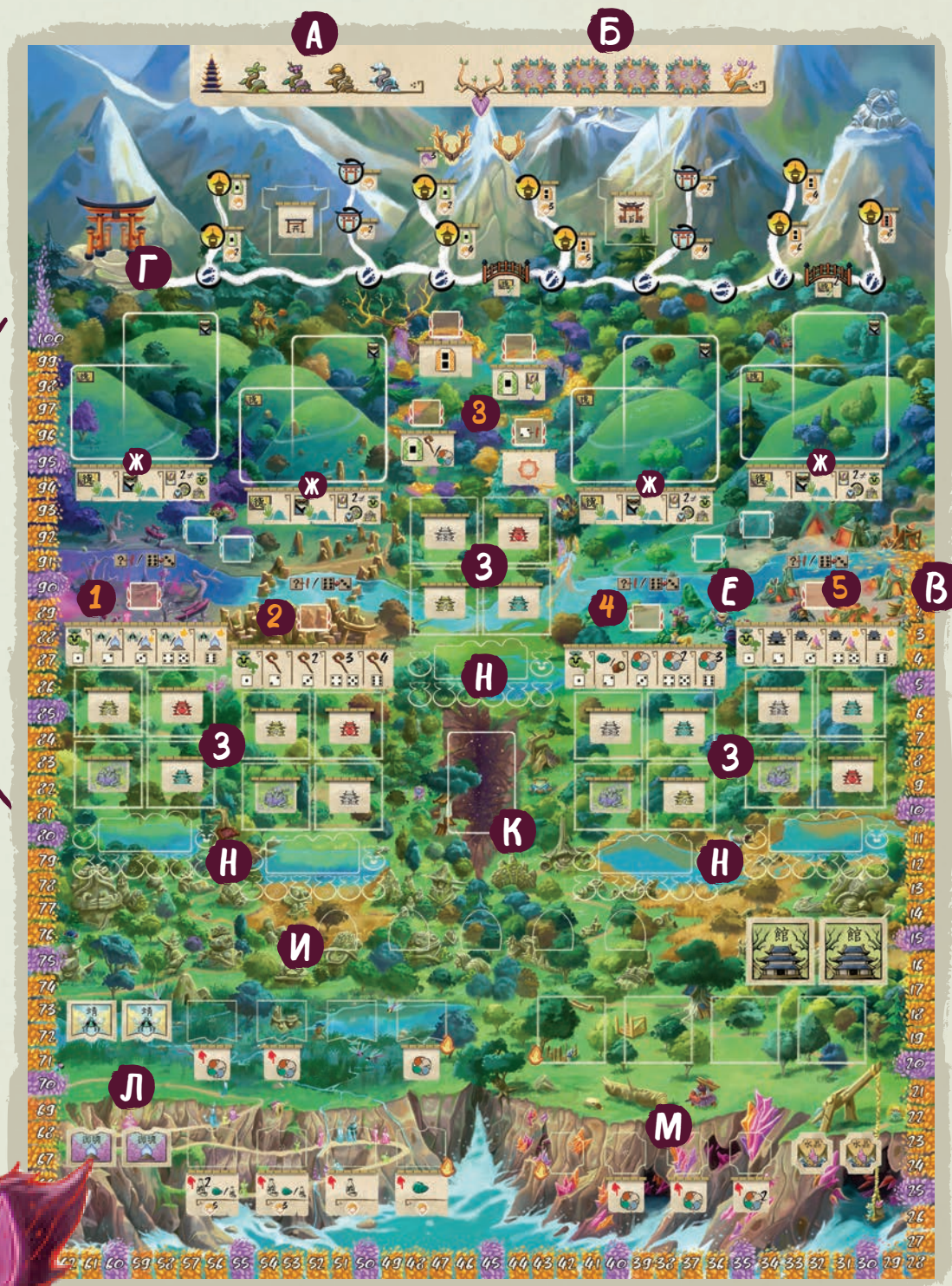
Выполнив условия этого видения, вы получите 6 ОД. Эти условия таковы: построить 2 здания, располагать 1 любым ресурсом и 1 стрекозой, объединённой с митамой. Невыполнение условий отнимет 2 ОД.

В этом разделе вы подробно узнаете об областях игрового поля и связанных с ними правилах.


ИГРОВОЕ ПОЛЕ


Поле состоит из нескольких областей, у каждой из которых своё назначение в игре:

- А** Шкала фаз.
- Б** Шкала раундов.
- В** Путь духа.
- Г** Пути мудрости.
- Д** Лес, разделённый на 5 регионов:
 - 1** Земли Ёми.
 - 2** Ступени знаний.
 - 3** Дом Великого Духа.
 - 4** Нефритовая поляна.
 - 5** Кузни.
- Е** Священная река Куриракуган.
- Ж** Холмы Хикару.
- З** Населённые области.
- И** Сад камней.
- К** Разлом видений.
- Л** Петляющая тропа митам.
- М** Пещеры кристаллов.
- Н** Треки кодам и озёрные сокровища.





ОЧКИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

 Некоторые карты и жетоны приносят вам **очки перемещения (ОП)**. Вы обязаны немедленно их потратить, их нельзя сохранить на потом. Если вы не тратите ОП, они сгорают. Каждое ОП можно потратить на выполнение одного из описанных ниже действий. Вы можете тратить ОП на выполнение разных действий или одного и того же действия. Однако вы обязаны до конца выполнить одно действие, прежде чем тратить МО на следующее.

 **Продвижение вашего духа по пути битоку.** Если у вас есть хотя бы 1 карта битоку, лежащая правее ячейки с вашей фишкой, вы можете потратить 1 ОП и переместить фишку на следующую ячейку соседней карты на пути битоку. Эта новая карта становится посещённой, и вы выполняете указанное на ней действие (см. с. 12).



 **Начало нового паломничества по пути мудрости.** Если на вашем планшете есть бодрствующий паломник, вы можете потратить 1 ОП, чтобы поместить его на начальную ячейку (рядом с начальными ториями) любого пути мудрости, по которому хотите пойти (см. справа).

 **Продвижение паломника по пути мудрости.** Если у вас уже есть паломник на пути мудрости, вы можете потратить 1 ОП, чтобы продвинуть его на следующую ячейку (см. справа).



Бодрствующий паломник



Спящий паломник

А Шкала фаз

Фишка пагоды на этой шкале напоминает игрокам о текущей фазе (см. с. 6). В конце каждой фазы перемещайте фишку на следующее деление.

Б Шкала раундов


Фишка Великого Духа на этой шкале показывает текущий раунд игры. После фазы зимы каждого раунда перемещайте фишку на следующее деление по направлению к Избранию (см. с. 6). Последнее деление показывает, что пришла пора фазы Избрания.


В Путь духа

Здесь игроки отмечают свои **очки добродетели (ОД)**, полученные в процессе игры и во время Избрания. Не забывайте продвигать свою фишку каждый раз, когда получаете ОД. Если фишка переместилась через деление 100, переверните в качестве напоминания ваш флаг на сторону «+100 ОД».

Г Пути мудрости

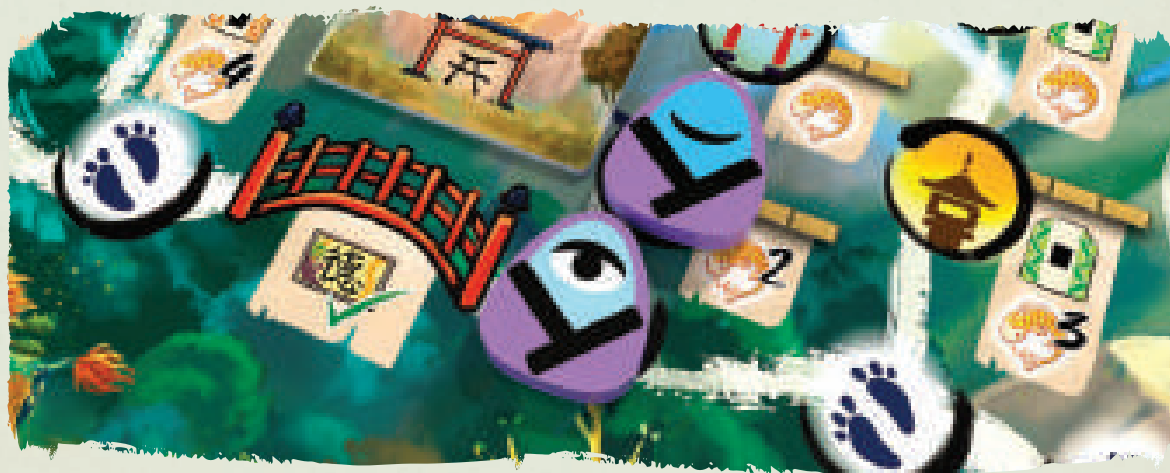
Дорога к Избранию приводит духов и паломников к новым вершинам понимания и самопознания.

 В этой части поля изображены пути, по которым перемещаются жаждущие просвещения паломники. Для продвижения по пути необходимо тратить **очки перемещения (ОП)**. В этой части поля можно выполнять следующие действия:


 **Начните новое паломничество по пути мудрости.** Если на вашем планшете есть бодрствующий паломник, вы можете поместить его на начальную ячейку (рядом с начальными ториями) любого пути мудрости, по которому хотите пойти. В зависимости от числа игроков эти тории станут отправной точкой 1 или 2 путей.

Вы можете начать несколько паломничеств, если у вас есть несколько бодрствующих паломников. Вы получаете новых паломников, получая кристаллы (см. с. 25).


Необязательно: если ваш паломник уже занимает ячейку торий (см. ниже), вы можете начать новое паломничество на ячейке пути, соединённой с этими ториями, а не с начальных торий. Это сократит ваш путь. Однако вы всегда можете поместить нового паломника у начальных торий, как обычно.







Паломник играющего фиолетовыми достиг первых торий. Начиная новое паломничество, игрок может воспользоваться знаниями, полученными в прошлом паломничестве, и начать новое с соседней ячейки.

 **Продвиньте паломника по пути мудрости.** Если у вас уже есть паломник в ячейке паломничества на пути мудрости, вы можете продвинуть его на следующую ячейку паломничества за 1 ОП. Движение по каждому пути идёт **лишь в одну указанную сторону**. Паломник не может перемещаться в обратную сторону. Несколько паломников могут занимать одну ячейку, если она очерчена **снизу чёрным полукругом**.

На пути паломник встретит развилки, ведущие к ячейкам **озарения** или **ториям**. Достигнув развилки, выберите направление дальнейшего движения. На каждой ячейке бокового пути может находиться лишь 1 паломник, эти ячейки очерчены **полным кругом**. Кроме того, паломники одного игрока **не могут** занимать ячейки одного бокового пути. Продвижение на ближайшую доступную ячейку бокового пути всегда стоит 1 ОП, даже если её и вашего паломника разделяют ячейки, занятые паломниками других игроков.

 **Ячейки озарения.** Такая ячейка приносит ОД и амулеты, когда на неё перемещается паломник. Кладите паломника на ячейку озарения «спящей» стороной вверх. Он больше не сможет перемещаться и останется здесь до конца игры (он достиг своей личной цели).

 **Ячейки торий (А и Б).** К ним применяются те же правила, что и к ячейкам озарения. Помимо этого, вы немедленно выполняете действие, указанное на лежащем рядом жетоне торий. Отныне, если вы захотите начать новое паломничество, вы сможете сделать это с ячейки по соседству с этими ториями.

 **Ячейки мостов.** Мосты символизируют духовные препятствия на пути паломников. Для пересечения моста недостаточно просто потратить 1 ОД. Вы также должны достаточно далеко продвинуться по пути битоку. Для пересечения первого моста вы должны посетить **хотя бы 1 карту битоку** . Для пересечения второго вы должны посетить **хотя бы 2 карты битоку** .

Д Регионы Леса

Лес подобен древнему исполинскому баобабу, который невозможно объять. Его владения простираются на четыре стороны света. Под его сенью можно найти бесчисленное множество тайных уголков, каждый на свой лад. Все они стали домом всевозможным существам: от простейших зверей до прекрасно организованных сообществ. Эти удивительные места полны жизни и тайн, а ещё они хранят ресурсы, столь необходимые духам на их пути к Избранию. Также в каждом регионе высится один из холмов Хикару, на которых так любят собираться ёкаи и битоку. Источником всей этой жизни служит священная река Куриракуган.

В фазе лета вы можете поместить кубики в эту область поля (см. с. 9). В каждом регионе Леса свои **действия Леса**, и каждый регион соединяется с 1 холмом и 1 населённой областью. Также в каждом регионе свой трек кодам, на котором игроки соперничают за озёрные сокровища.



ЗЕМЛИ ЁМИ

Немало митам теряется во тьме Леса. К счастью, Ёми направляет их и очищает их души, перед тем как о них навеки забудут. В этом митамам помогают стрекозы тинккона.

Этот регион соединён с петляющей тропой митам (см. с. 24). Поместив сюда кубик, вы можете выполнить одно из описанных ниже **действий Леса** (если значение на кубике больше или равно значению каждого другого кубика в этом регионе, см. с. 9).

1 Требование: кубик со значением 1 или больше. Продвиньте своего кодаму в этом регионе на 1 ячейку (см. с. 23).

2 Требование: кубик со значением 2 или больше. Заплатите указанную стоимость и возьмите 1 жетон митамы или 1 жетон стрекозы (см. с. 24).

3 Требование: кубик со значением 3 или больше. Заплатите указанную стоимость и возьмите 1 жетон митамы (со скидкой в 1 ресурс) или 1 жетон стрекозы (см. с. 24).

4 Требование: кубик со значением 4 или больше. Заплатите указанную стоимость со скидкой в 1 ресурс и возьмите 1 жетон митамы или 1 жетон стрекозы (см. с. 24).

5 Требование: кубик со значением 6. Заплатите указанную стоимость и возьмите 1 жетон митамы и 1 жетон стрекозы со скидкой в 1 ресурс на приобретение какого-то одного из этих жетонов (см. с. 24).

ЖЕТОНЫ ТОРИЙ

Переместив паломника на ячейку торий, вы немедленно выполняете действие жетона (указано сверху жетона), лежащего рядом с этой ячейкой. В нижней части жетона указано, к какому типу он относится: А или Б.



ЗЕМЛИ ЁМИ





СТУПЕНИ ЗНАНИЙ



ДОМ ВЕЛИКОГО ДУХА

Поле для 3 и 4 игроков



Поле для 2 игроков

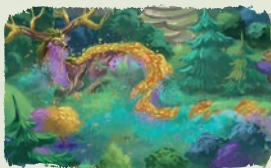


СТУПЕНИ ЗНАНИЙ

Любого паломника ждёт долгий путь к истинному знанию. К счастью, он может найти уют близ торий и насладиться приятным отдыхом.

Этот регион соединён с путями мудрости (см. с. 18). Поместив сюда кубик, вы можете выполнить одно из описанных ниже действий Леса (если значение на кубике больше или равно значению каждого другого кубика в этом регионе, см. с. 9).

- 1 **Требование:** кубик со значением 1 или больше. Продвиньте своего кодаму в этом регионе на 1 ячейку (см. с. 23).
- 2 **Требование:** кубик со значением 2 или больше. Получите 1 очко перемещения (см. с. 18).
- 3 **Требование:** кубик со значением 3 или больше. Получите 2 очка перемещения (см. с. 18).
- 4 **Требование:** кубик со значением 4 или больше. Получите 3 очка перемещения (см. с. 18).
- 5 **Требование:** кубик со значением 6. Получите 4 очка перемещения (см. с. 18).



ДОМ ВЕЛИКОГО ДУХА

Это прибежище того, кто значит для Леса всё. Того, чьё время на исходе. Очень скоро здесь поселится достигший вершин добродетели дух.

Шкала порядка хода сверху этого региона показывает, в какой очерёдности игроки делают ходы в фазе лета (см. с. 8). Порядок хода определяется в фазе осени (см. с. 12) по положению кубиков игроков в этом регионе.

Здесь есть несколько ячеек для кубиков, каждая со своим **действием Леса**. Для их выполнения на ячейку можно помещать кубики **с любыми значениями** (Великий Дух одинаково щедр к каждому лесному существу).

- 1 Получите 1 амулет «+2».
- 2 Получите 1 амулет «+1» и возьмите 1 карту видения (по правилам со с. 16).
- 3 Получите 1 амулет «+1» и 1 любой ресурс. (Эта ячейка доступна только при игре **втроём и вчетвером**.)
- 4 Получите 1 амулет «+1» и 1 очко перемещения. (Эта ячейка доступна только при игре **втроём и вчетвером**.)
- 5 Получите 1 амулет «+1» и либо 1 очко перемещения, либо 1 любой ресурс. (Эта ячейка доступна только при игре **вдвоём**.)
- 6 Эта ячейка — единственное **исключение** из правила о том, что в Дом Великого Духа можно поместить кубик с любым значением. Сюда можно поместить лишь кубик со значением 2 или больше. Сделав это, вы обязаны немедленно **уменьшить** его значение на 1. Затем вы **можете** выбрать кубик **любого другого игрока**, занимающий любую ячейку в Лесу, и выполнить действие Леса в регионе с этим чужим кубиком, используя его значение. Вы не выполняете действие здания и не можете выбрать кубик, пересёкший реку. (Эта ячейка доступна только при игре **вдвоём**.)



Играющий коричневыми помещает кубик со значением 3 на эту ячейку и уменьшает его значение до 2. Затем он выбирает фиолетовый кубик в Землях Ёми и выполняет действие Леса этого региона, требующее кубик со значением не больше 4 (это значение на кубике играющего фиолетовыми).



НЕФРИТОВАЯ ПОЛЯНА

Сюда стекаются духи со всего Леса, чтобы обменяться всевозможными драгоценными камнями и, разумеется, разделить друг с другом напиток богов — sake.

В этом регионе можно получить ресурсы. Поместив сюда кубик, вы можете выполнить одно из описанных ниже действий Леса (если значение на кубике больше или равно значению каждого другого кубика в этом регионе, см. с. 9).

- 1** **Требование:** кубик со значением 1 или больше. Продвиньте своего кодаму в этом регионе на 1 ячейку (см. с. 23).
- 2** **Требование:** кубик со значением 2 или больше. Получите 1 дерево или 1 нефрит.
- 3** **Требование:** кубик со значением 3 или больше. Получите 1 любой ресурс (дерево, нефрит, sake или камень).
- 4** **Требование:** кубик со значением 4 или больше. Получите 2 любых ресурса (дерево, нефрит, sake или камень) в любом сочетании.
- 5** **Требование:** кубик со значением 6. Получите 3 любых ресурса (дерево, нефрит, sake или камень) в любом сочетании.



КУЗНИ

Из-под земли вырывается алое пламя. Глубоко под поверхность ремесленники из Паучьего городка добывают кристаллы души. Из них создают прекрасные артефакты и возводят строения невероятной силы.

В этом регионе можно получить кристаллы и построить здания. Поместив сюда кубик, вы можете выполнить одно из описанных ниже действий Леса (если значение на кубике больше или равно значению каждого другого кубика в этом регионе, см. с. 9).

- 1** **Требование:** кубик со значением 1 или больше. Продвиньте своего кодаму в этом регионе на 1 ячейку (см. с. 23).
- 2** **Требование:** кубик со значением 2 или больше. Постройте 1 здание на пустой ячейке типа этого здания в любой населённой области Леса, заплатив его стоимость (см. с. 22).
- 3** **Требование:** кубик со значением 3 или больше. Заплатите указанную стоимость и либо получите 1 кристалл (см. с. 25), либо постройте 1 здание на пустой ячейке типа этого здания в любой населённой области Леса (см. с. 22).
- 4** **Требование:** кубик со значением 4 или больше. Заплатите указанную стоимость со скидкой в 1 ресурс и либо получите 1 кристалл (см. с. 25), либо постройте 1 здание на пустой ячейке типа этого здания в любой населённой области Леса (см. с. 22).
- 5** **Требование:** кубик со значением 6. Получите 1 кристалл (см. с. 25) и постройте 1 здание на пустой ячейке типа этого здания в любой населённой области Леса (см. с. 22) со скидкой в 1 ресурс либо на получение кристалла, либо на строительство здания (но не на то и другое).



Е Река

Через Лес течёт священная река Куриракуган и даёт жизнь всему, что встречается на пути. Омывшие ноги в её водах должны заплатить небольшую дань, чтобы продолжить путь к трансцендентности, ибо лишь смиренным дано пересечь реку. Тому, кто вошёл в её воды и отдался течению, суждено вечно плавать в морских чертогах Расага.

Река отмечает границы между регионами Леса. Один лишь Дом Великого Духа не граничит с её берегами. Если у вас есть кубик в каком-либо регионе Леса (кроме Дома Великого Духа), то в свой ход вы можете переместить его через реку на соответствующий холм Хикару (см. с. 10).



ЗДАНИЯ

Вы можете строить здания в населённых областях Леса, чтобы дать приют усталым путникам. Здания обладают некоторыми общими свойствами, которые помогут вам разобраться в их эффектах.

На каждом жетоне здания указано следующее:

- А Тип здания.** В игре 5 типов зданий, у каждого своя иллюстрация.
- Б Бонус,** который вы получаете при строительстве здания: продвиньте вашего кодаму в этом регионе на указанное число ячеек вперёд и в некоторых случаях получите амулет «+1».
- В Действие здания,** которое игрок может выполнить, поместив кубик в этот регион. Для выполнения действия значение на кубике должно быть не меньше значения, указанного на здании.
- Г Бонус собственности,** который вы получаете, когда другой игрок использует ваше здание (см. с. 9).



На ячейках поля указано, какие здания на них можно построить. Всего в игре 5 типов зданий: храм, онсэн, ферма, рёкан и древнее здание.



Древние здания выкладываются на поле при подготовке к игре в зависимости от числа участников. Их нельзя построить во время игры.

Ж Холмы

Эти прекрасные места полны покоя и духов всех сортов.

Каждый регион Леса (за исключением Дома Великого Духа) связан со своим холмом Хикару. Ячейки холмов приносят вам карты ёкаев и битоку, а также другие награды. Переместив кубик через реку, вы занимаете им пустую ячейку области, соединённой с регионом, откуда только что переместили кубик (см. с. 10).

3 Населённые области

Эта дружелюбная область Леса населена не только духами, но и общающимися с ними мирскими существами. Подобно тому как Великий Дух опекает весь Лес, есть духи, которые заботятся об этой его части, даруя трапезу, отдых и крышу над головой уставшим от долгого пути паломникам, а также кров озорным кодамам. Тут расположены уютные и гостеприимные здания: рёканы (трактиры), фермы, онсэн (бани) и храмы. Тем, кто стремится стать следующим Великим Духом, стоит позаботиться о благополучии здешних паломников и обеспечить им тёплый приём.



Каждый регион Леса связан со своей населённой областью. В этой части поля находятся стопки жетонов зданий, лежащие лицевой стороной вниз, а также запас зданий, лежащих лицевой стороной вверх. Строя здание, вы выбираете любое здание, лежащее лицевой стороной вверх.

В зависимости от количества игроков на поле с начала партии может находиться несколько **древних зданий**. Они подчиняются правилам обычных зданий за исключением того, что у них нет владельца, поэтому никто не получает бонус собственности при их использовании (см. слева).

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЙ

За всю игру вы можете построить не более 6 зданий. Фишки зданий на вашем планшете показывают, сколько зданий вы ещё можете построить и во сколько вам это обойдётся. Строя здание, проходите следующие 5 этапов:

- 1 Заплатите стоимость,** указанную под крайней левой фишкой здания на вашем планшете, — комбинацию дерева и камня. Уберите указанные ресурсы в общий запас и возьмите с планшета крайнюю левую фишку здания. В конце игры вы получите ОД, указанные на опустевшей ячейке.
- 2 Выберите жетон** здания из доступных в населённых областях поля. Пока что не пополняйте пустые ячейки (вы сделаете это в фазе зимы, см. с. 13).
- 3 Поместите выбранное здание на пустую ячейку того же типа,** что и сооружаемое здание (на каждой ячейке может находиться лишь здание указанного типа).
- 4 Продвиньте вашего кодаму** в регионе, куда вы поместили здание, на указанное бонусом этого здания число ячеек и получите амулет «+1», если на здании указан такой бонус.
- 5 Поместите фишку здания,** которую вы забрали с планшета на этапе 1, на только что построенный жетон здания, чтобы показать, что оно ваше.



Играющий жёлтыми хочет построить здание в этой населённой области. Поскольку играющий коричневыми уже построил здесь ферму и онсэн, играющий жёлтыми может построить лишь рёкан или храм. Он выбирает рёкан. Это его 3-е здание, значит, он обязан заплатить 1 камень и 1 дерево.


Благодаря рёкану игрок продвигает своего кодаму на 2 ячейки. Он также помещает на рёкан свою фишку здания, чтобы отметить владельца здания. Отныне, когда другой игрок будет выполнять действие этого здания, играющий жёлтыми будет получать 1 ПО или амулет «+1».


ТРЕКИ КОДАМ И ОЗЁРНЫЕ СОКРОВИЩА


Кодамы — добрые зазорные духи, живущие в мелких прудах и ручейках Леса. Это самые безобидные и общительные существа, наделённые даром неизбывного любопытства. Будьте уверены: если в Лесу есть клад, они его обязательно найдут, как бы тщательно его ни спрятали. Кодамы до того дружелюбны к близким им по духу битоку, что дарят им все найденные сокровища. Те, кто стремится стать Великим Духом, частенько пользуются этим, поощряя поиски преданных им кодам в надежде заполучить величайшие клады из всех уголков Леса.

В каждом регионе есть свой трек кодам. Некоторые действия позволяют вам продвигать ваших кодам по трекам и даже передвигать чужих кодам назад.



 Вы можете продвинуть ваших кодам вперёд.
Символ слева позволяет продвинуть кодам на 2 ячейки. Вы можете продвинуть 1 кодаму на 2 ячейки вперёд или 2 кодам на 1 ячейку вперёд в любом(-ых) регионе(-ах) Леса.

 Вы можете передвинуть назад чужих кодам.
Символ слева позволяет передвинуть кодам на 2 ячейки. Вы можете передвинуть 1 кодаму на 2 ячейки назад или 2 кодам на 1 ячейку назад в любом(-ых) регионе(-ах) Леса.

 Если действие отмечено **зелёной стрелкой**, вы можете передвигать кодам лишь в регионе с эффектом, который принёс вам это действие.

Каждую ячейку трека могут занимать несколько кодам, **если только это не последняя ячейка трека**. Лишь 1 кодама может находиться на последней ячейке каждого трека.

В фазе Избрания игроки получают ОД в зависимости от положения своих кодам на треках кодам (см. с. 14).



Особое правило для игры вдвоём. При подготовке к игре вдвоём вы помещаете кодам неиспользуемого цвета на 4-ю ячейку каждого трека кодам (они отмечены крестиком). Эти кодам никогда не покидают свои ячейки, даже действием передвижения кодам назад по треку. Они учитываются при финальном подсчёте очков за положение на треках кодам.


И Сад камней


Ивакуры — самые древние духи, со временем обретшие твёрдую форму. Было бы ошибкой сказать, что они неактивны и неподвижны, просто их ритм жизни отличается от привычного окружающим. Перед их бесстрастным взором возникают, ширятся и распадаются империи — и всё это за время одного их вздоха. Духи Леса знают о мудрости ивакур. Знают о ней и немногие паломники, научившиеся слушать эти каменные глыбы и посвятившие себя передаче их знаний последователям.

Ивакуры могут стать хорошим источником ОД во время Избрания (см. с. 15). Все они приносят ОД в зависимости от своих символов. При этом они не дают очки за себя самих. Чтобы получить ОД от ивакуры, вы должны поместить рядом с ним паломника.

При подготовке к игре на поле выкладывается несколько жетонов ивакур. Их запас **не пополняется**, поэтому лишь эти жетоны будут доступны вам всю игру.

С ивакурами связаны 2 действия:

 **Получите ивакуру.** Если у вас есть хотя бы 1 пустая ячейка в области ивакур личного планшета, вы можете взять 1 любого ивакуру из Сада камней и поместить его на крайнюю левую пустую ячейку вашей каменной тропы.

 **Поместите паломника к ивакуре.** Возьмите 1 своего бодрствующего паломника и поместите его на любую пустую ячейку вашей каменной тропы по соседству хотя бы с 1 ивакурой (вы не можете выполнить это действие, если рядом с вашими ивакурами нет пустых ячеек). Если на выбранной ячейке указана стоимость, вы обязаны оплатить её при размещении паломника. Кладите паломника «спящей» стороной вверх, поскольку это конец его путешествия и он уже никуда не переместится.



Жетоны ивакур



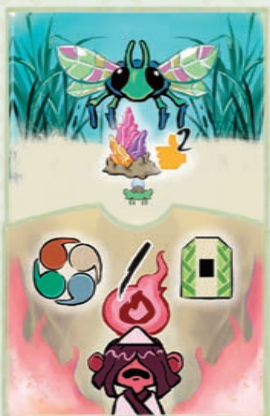
Карты видений



Жетон стрекозы



Жетон митама



Стрекоза + митама

К Разлом видений

В самой чаще Леса образовался ужасный разлом, грозящий расколоть мир надвое. Говорят, что те, кому удаётся взглянуть в эту бездну и сохранить рассудок, обретают дар предвидения и узнают будущее.

В этой части поля лежат карты видений. В фазе Избрания они приносят дополнительные ОД тем, кто выполнил их требования (см. с. 16).

Л Петляющая тропа митам

Этот отдалённый уголок Леса выходит к утёсам Морской Клешни. Здесь тянется тропа, следовать которой могут лишь митама — страдающие души, не осознающие своего места в порядке вещей. Они безостановочно бредут по тропе, мечтая встретить стрекозу тинкона, которая сопровождает их в пути. Те, кто не нашёл подходящую стрекозу, падают в морскую пучину и обретают вечное забвение, став трофеем Расара.

В этой части поля находятся доступные жетоны митам и стрекоз. С ними связаны 2 действия:



Получите митаму



Получите стрекозу

ПОЛУЧИТЕ МИТАМУ



Возьмите любой доступный жетон митама с поля, заплатив указанную стоимость (определённое количество нефрита и/или саке). Вы немедленно получаете награду (ОД), указанную под ячейкой с этим жетоном. Пока что не пополняйте пустые ячейки (вы сделаете это в фазе зимы, см. с. 13).

Выполните действие взятого жетона митама и поместите его на ваш планшет. Если у вас есть доступная стрекоза, вы можете немедленно объединить её с митамой (см. ниже).

Ниже перечислены действия, которые вы можете выполнить при получении определённого митама.



Ара. Получите 1 любой ресурс **или** амулет «+1» из запаса.



Ниги. Освободите 1 ваш несвободный кубик **и** получите амулет «+1» из запаса.



Саки. Получите 1 очко перемещения **или** амулет «+1» из запаса.



Куси. Продвиньте любого своего кодаму на 1 ячейку **или** получите амулет «+1» из запаса.



Синигами. В игре 4 жетона «Синигами», и у каждого своё действие:

- Получите 1 любой ресурс.
- Получите 1 ОП.
- Передвиньте любого своего кодаму на 1 ячейку вперёд и любого чужого кодаму на 1 ячейку назад.
- Получите амулет «+1» **или** освободите 1 кубик.

При подсчёте очков за ивакуры в фазе Избрания вы можете использовать жетон «Синигами» в качестве джокера (см. с. 15).



ПОЛУЧИТЕ СТРЕКОЗУ



Возьмите любой доступный жетон стрекозы с поля, заплатив или получив указанные под ним ресурсы. Вы не выполняете действие стрекозы, пока не объедините её с митамай. Пока что не пополняйте пустые ячейки (вы сделаете это в фазе зимы, см. с. 13).

Поместите взятый жетон стрекозы себе на планшет. Если у вас есть доступный митама, можете немедленно объединить его со стрекозой (см. ниже).

ОБЪЕДИНЕНИЕ МИТАМЫ И СТРЕКОЗЫ



Когда вы получаете жетон митама или стрекозы (и только в этот момент), вы можете объединить его с жетоном стрекозы или митама соответственно, если у вас на планшете есть хотя бы 1 такой доступный жетон. Соедините 2 жетона, положите их рядом с планшетом и выполните действие с жетона стрекозы.

Иногда игра ссылается на объединённые жетоны митам и стрекоз. Вы не можете разъединять их, чтобы объединить с другими митамами и стрекозами.

Примечание: вы выполняете действие с жетона митама в момент его получения, но не выполняете действие с жетона стрекозы, пока не объедините его с митамай.

М Пещеры кристаллов

Отколовшаяся скала на краю Леса открыла путь в холодные пещеры, откуда доносится эхо прекрасного будущего, подсвечиваемое отблесками кристаллов души. Если духу удастся настроить правильный кристалл, его путь к Избранию будет, вне всяких сомнений, более мирным и успешным.

В этой части поля можно отыскать кристаллы. Получая кристаллы, кладите их на предназначенные для них ячейки вашего планшета. Кристаллы дают вам новые действия. Также они — единственный способ получить новых паломников.



Получите кристалл. Этим действием вы берёте 1 кристалл из Пещер кристаллов, заплатив стоимость, указанную на поле (0, 1 или 2 ресурса любого типа). Пока что не пополняйте пустые ячейки (вы сделаете это в фазе зимы, см. с. 13). Вы можете получить кристалл лишь того типа, что указан на пустой ячейке вашего планшета.

Получив кристалл, поместите его на любую соответствующую пустую ячейку вашего планшета. Сделав это, переместите паломника с этой ячейки «бодрствующей» стороной вверх в верхнюю часть планшета — он становится доступен для использования. Также в конце игры вы получите ОД, указанные на этой ячейке (если они указаны). Если у вас нет доступных ячеек для размещения кристалла определённого типа, вы не можете его получить.

ТИПЫ КРИСТАЛЛОВ

В игре 3 типа кристаллов: грёз (фиолетовые), воспоминаний (жёлтые) и мастерства (розовые). Для каждого типа предусмотрены свои ячейки на планшете игрока.



Кристалл грёз (фиолетовый). Вы получаете указанную награду на этапе 2 («Пожинание плодов») фаз весны и Избрания.



Кристалл воспоминаний (жёлтый). Вы получаете 1 или 2 ОД каждый раз, когда выполняете указанное на жетоне действие.



Кристалл мастерства (розовый). Разыгрывая карту ёкая в соответствующую ячейку в фазе лета, вы выполняете указанное на этом кристалле действие. Вы можете выполнить его непосредственно до или после применения эффектов карты ёкая.



Жетон кристалла



ПЛАНШЕТ ИГРОКА

За свою многовековую жизнь дух, претендующий на место Великого Духа, мало-помалу обустроивает личный уголок леса. В этом безмятежном убежище он может спокойно размышлять и расти над собой.

На вашем планшете вы храните некоторые компоненты, получаемые в процессе игры, а также здесь находятся ячейки, в которые вы разыгрываете карты ёкаев. Планшет игрока разделён на следующие зоны:

- А** **Ячейки для фиолетовых и жёлтых кристаллов.** Помещая сюда кристалл, вы получаете нового бодрствующего паломника и открываете ОД, которые начислите себе в конце игры.
- Б** Сюда вы подкладываете карты, убираемые на этапе «Добродетель духов» фазы зимы (см. с. 13).
- В** Здесь располагаются бодрствующие паломники до тех пор, пока вы их не используете.
- Г** Здесь лежит ваш флаг.
- Д** **Колода ёкаев.** Храните здесь ваши карты и берите их отсюда на руку.
- Е** **Ячейки для карт ёкаев.** Сюда вы выкладываете разыгрываемые карты ёкаев в фазе лета. Здесь же располагаются ваши свободные и несвободные кубики, а также ячейки для получаемых в процессе игры розовых кристаллов. Помещая сюда кристалл, вы получаете нового бодрствующего паломника и открываете ОД, которые начислите себе в конце игры.
- Ж** **Сброс карт ёкаев.** Тут хранятся использованные карты ёкаев. Если у вас в колоде не осталось карт, а вам нужно взять новую на руку, перемешайте стопку сброса — она станет новой колодой.
- З** **Каменная тропа ивакур.** Здесь ваши паломники созерцают ивакуры. Ивакура приносит вам ОД, только если по соседству с ним есть паломник. Если на ячейке изображён ресурс, вы обязаны заплатить его для того, чтобы поместить на неё паломника (см. с. 7).
- И** **Фишки зданий.** Эти фишки отмечают владельца зданий. Вы обязаны заплатить указанную ниже фишки стоимость для строительства здания. В конце игры вы получаете открывшиеся под ней ОД.
- К** **Место отдыха митам.** Здесь размещаются необъединённые жетоны митам и стрекоз.
- Л** **Путь битоку.** Предназначен для получаемых вами карт битоку. Подкладывая их друг под друга, вы создаёте путь, идущий слева направо. Вы последовательно (с карты на карту) перемещаете по нему вашу фишку и выполняете указанные на картах действия.
- М** Храните рядом с планшетом объединённых митам и стрекоз, карты видений, ресурсы и амулеты.





ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Лес наводнён полчищами тэнгу. Эти злобные демоны постараются сбить вас с пути Избрания, поэтому, чтобы добиться успеха, вам придётся показать себя ещё более добродетельным духом.

В этом разделе описано, как играть в «Битоку» в одиночку. Применяйте все обычные правила за исключением описанных здесь изменений. В этом разделе слово «вы» относится к игроку-человеку, а слова «тэнгу» и «он» — к виртуальному сопернику.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

А Подготовьтесь к обычной игре вдвоём. Пропустите этап Ж для тэнгу — он не получает ивакуру (вы получаете своего по обычным правилам).

Б Выберите цвет для тэнгу. Переверните его планшет на сторону для одиночной игры. Держите под рукой **таблицу активации тэнгу (ТАТ)**, см. с. 31.

В Поместите фишки зданий тэнгу на указанные ячейки, а всех его паломников — в верхнюю часть планшета. Положите колоду его начальных карт ёкаев лицевой стороной вниз на планшет. Возьмите 1 случайный жетон стрекозы и поместите его в соответствующую область. Ни при подготовке к игре, ни в процессе тэнгу не получает карты видений и амулеты.

Г Разместите фишки и кодам тэнгу так, как если бы он был обычным игроком. В начале первого раунда фишка тэнгу занимает первое деление на шкале порядка хода.

Д Поместите кубики тэнгу со значениями 2, 3 и 4 на красные ячейки (именно в таком порядке слева направо).

Е Случайным образом выберите 1 ивакуру из Сада камней и положите на планшет тэнгу. В Саду камней получится пустая ячейка, не пополняйте её.

Затем выберите случайный жетон из стопки оставшихся ивакур, учитывая следующее:

1. Если жетон на планшете тэнгу даёт награду за карты ёкаев, второй жетон должен давать награду за здания или митам.
2. Если жетон на планшете тэнгу даёт награду за здания или митам, второй жетон должен давать награду за карты ёкаев.

Поместите второй жетон ивакуры на планшет тэнгу. Верните оставшиеся жетоны ивакур в коробку.

Ж Тэнгу начинает игру с 1 деревом и ещё 1 ресурсом, зависящим от его ивакур:

1. Если один из ивакур тэнгу даёт награду за здания, тэнгу начинает с 1 камнем.
2. Если один из ивакур тэнгу даёт награду за митамы, тэнгу начинает с 1 саке.

З Перемешайте колоду из 10 карт действий тэнгу лицевой стороной вниз. Выложите 3 верхние карты действий тэнгу в один ряд справа от колоды лицевой стороной вверх.

И Поместите рядом с картами действий тэнгу 2 кубика неиспользуемого цвета — это кубики воли тэнгу. Поместите жетон поведения тэнгу в выемку в правом нижнем углу планшета неактивной стороной вверх. Кубики воли тэнгу никогда не помещаются на поле и не считаются его кубиками ёкаев.

Вы готовы начать игру!



ТЕРМИНОЛОГИЯ ТЭНГУ

Ниже вы найдёте описание терминов, используемых при выполнении действий тэнгу.

Доступный регион. Регион считается доступным, если на его ячейке нет кубика (вашего или тэнгу).



Самый редкий битоку. На картах битоку указана величина редкости (см. с. 12). Чем она ниже, тем более редким считается битоку. Самый редкий битоку — это битоку с наименьшей величиной редкости среди присутствующих в холмах карт того типа, которого у тэнгу ещё нет. Возможна ситуация, когда несколько битоку окажутся самыми редкими. В этом случае тэнгу предпочтёт того, что лежит левее.

Случайный выбор. Иногда тэнгу приходится выбрать случайным образом один из нескольких вариантов. Если он выбирает между 2 равнозначными вариантами, бросьте 1 кубик воли тэнгу. Выпавшее значение 1–3 соответствует первому варианту, а 4–6 — второму. Если тэнгу делает выбор из компонентов на поле (митамы, стрекозы, здания, кристаллы), бросьте 1 кубик и примените выпавший результат:

Значение **1** или **2**: тэнгу выбирает самый дешёвый вариант (ближайший к центру).

Значение **3** или **4**: тэнгу выбирает второй (следующий) вариант.

Значение **5**: тэнгу выбирает третий вариант.

Значение **6**: тэнгу выбирает четвёртый вариант (ближайший к краю).

Если выбранный вариант недоступен, двигайтесь ближе к краю к более дорогим вариантам и при необходимости возвращайтесь обратно к самому дешёвому. В крайнем редком случае, если все варианты недоступны, текущее действие просто сгорает.



Любимый элемент. У тэнгу есть 2 ивакуры: с наградой за типы карт ёкаев и наградой за типы зданий или митам. Тэнгу считает элемент любимым, если тот изображён на одном из его ивакур. В нижней половине 2 карт действий тэнгу присутствует «любимая митама или здание». Если на ивакуре тэнгу есть митама, считайте, что регион этой карты — Земли Ёми, а если на ивакуре есть здание, то Кузни.

Жетон поведения тэнгу. У него 2 жетона: активная и неактивная.

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ

Игра проходит по обычным правилам с привычными фазами раунда, но с описанными ниже изменениями.



ВЕСНА

Тэнгу никогда не берёт карты ёкаев из колоды.

На этапе «Пожинание плодов» тэнгу получает (и немедленно тратит) 1 очко перемещения за каждый кристалл на его планшете (то, как тэнгу тратит ОП, описано на следующей странице).

Вы проходите все этапы этой фазы как обычно.



ЛЕТО

В этой фазе вы и тэнгу по очереди делаете ходы. Очередность определяется шкалой порядка хода (в первом раунде первым ходит тэнгу). Вы делаете ходы по обычным правилам, учитывая все привычные ограничения. Если наступил ход тэнгу, пройдите такие этапы:

А. Бросьте оба кубика воли тэнгу.

Б. Выберите лежащую лицевой стороной вверх карту действия тэнгу в зависимости от результата броска:

- Если меньшее из двух значений 1 или 2, выберите правую карту;
- Если меньшее из двух значений 3 или 4, выберите среднюю карту
- Если меньшее из двух значений 5 или 6, выберите левую карту.

Выбранная карта называется активной картой тэнгу.

В. Следуйте указаниям таблицы активации тэнгу (ТАТ). Найдите первый этап, который можно полностью выполнить, и сделайте описанное. ТАТ будет ссылаться на активную карту тэнгу и даст указания, что нужно сделать с его ресурсами и кубиками.

Г. Выполнив действия тэнгу (даже если он спасовал), сбросьте активную карту тэнгу и сдвиньте остальные выложенные карты вправо, чтобы заполнить пустые места (если нужно). Откройте верхнюю карту из колоды действий тэнгу и заполните ею пустое (крайнее левое) место.

Если в колоде не осталось карт, перемешайте все 8 карт из стопки сброса (включая только что сброшенную карту, но не 2 карты, лежащие лицевой стороной вверх в ряду). Она станет новой колодой.

После этого этапа вновь наступает ваш обычный ход. Если и вы, и тэнгу спасовали, начинается осень.



ОСЕНЬ

Обновите шкалу порядка хода по обычным правилам.



ЗИМА

Тэнгу не получает очки за карты ёкаев и не убирает их из колоды. Он никогда не берёт из неё карты ёкаев, не сбрасывает их, не перемешивает и не взаимодействует с ними каким-либо иным образом.

Перед тем как продвинуть фишку Великого Духа, выберите 1 случайного ивакуру из Сада камней (если там есть хотя бы 1) и уберите его из игры.

Остаток фазы зимы проходит по обычным правилам.

ТАБЛИЦА АКТИВАЦИИ ТЭНГУ (ТАТ)

Выбрав карту действия тэнгу для текущего хода, найдите первый возможный этап (см. ТАТ на с. 31), все условия которого выполняются. Если хотя бы 1 из условий не выполняется, пропустите весь этап. Отыскав подходящий этап, выполните его действия и завершите ход тэнгу.

Все эти действия связаны с компонентами и ресурсами тэнгу, если только они не упоминают ваши компоненты и ресурсы.

Ниже описаны действия тэнгу в разных регионах.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ ТЭНГУ



ЗЕМЛИ ЁМИ

А. Если на активной карте тэнгу изображена стрекоза, он берёт 1 случайную стрекозу. Для этого он не тратит и не получает никакие ресурсы.

Б. Если на активной карте тэнгу изображён митама, он берёт своего любимого митаму. Если у тэнгу несколько вариантов, он берёт самого дешёвого. Если на поле нет любимых митам (или у тэнгу нет любимого митама), он берёт случайного. Он не платит ресурсы, но и не получает ОД, указанные под ячейкой митама. Он игнорирует эффекты жетона митама.

Если на активной карте тэнгу не указан ни один из вариантов (действие было выбрано на этапе И) и у тэнгу есть митама, не объединённый со стрекозой, он выберет первый вариант; в противном случае он выберет второй вариант.

ОБЪЕДИНЕНИЕ МИТАМ СО СТРЕКОЗАМИ

Тэнгу всегда объединяет стрекоз с митамами, как только получает такую возможность. Кладите объединённые жетоны митама и стрекозы в соответствующие ячейки планшета тэнгу. Игнорируйте эффекты стрекозы. Вместо этого тэнгу получает 2 ОП (см. ниже).

СТУПЕНИ ЗНАНИЙ

Тэнгу получает 3 ОП.

ТРАТА ОЧКОВ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Каждый раз, когда тэнгу получает ОП, он немедленно их тратит, выбирая следующие варианты в указанном порядке:

А. Если на его пути битоку есть карта, на которую он может переместиться, он продвигается на 1 карту. Он немедленно получает ОД, указанные на этой карте битоку, но игнорирует остальные её эффекты.

Б. Если у него есть паломник на пути мудрости, то тэнгу перемещает его.

- Если паломник может переместиться на доступную ячейку озарения с наибольшим значением ОД, он так и делает. Он получает вдвое больше ОД, чем указано, и игнорирует остальные эффекты.
- Если паломник может переместиться на доступную ячейку торий, рядом с которыми пока ещё нет паломника тэнгу, он так и делает, занимая ячейку с наибольшим значением ОД. Он получает вдвое больше ОД, а также берёт верхнюю карту действия тэнгу из колоды, немедленно выполняет действие этой карты (как если бы она была активной) и сбрасывает её.
- В противном случае паломник просто перемещается на 1 ячейку, игнорируя возможный мост.

В. В противном случае тэнгу помещает нового паломника на путь мудрости, на самые дальние справа доступные тории (в зависимости от торий, которых он уже достиг).



НЕФРИТОВАЯ ПОЛЯНА

Если на активной карте тэнгу изображена Нефритовая поляна, он берёт 2 ресурса, указанные на карте. Если нет, он берёт 2 единицы стандартного ресурса. В любом случае он также продвигает своего самого перспективного кодаму на 1 ячейку.

ТЕРМИНОЛОГИЯ ТЭНГУ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Самый перспективный кодама.

Некоторые эффекты предписывают определить самого перспективного кодаму тэнгу. Это кодама, который находится позади вашего кодамы и которого от вашего кодамы отделяет наименьшее число ячеек. Если таких кодам несколько (или нет вообще), выберите из них того, трек которого приносит больше ОД за первое место, или того, чей трек находится левее, если ничья по-прежнему не разрешилась.

Паломники. Тэнгу доступны все его 11 бодрствующих паломников с самого начала игры. Он использует их лишь на пути мудрости.

Стандартный ресурс. В правом нижнем углу большинства карт действий тэнгу изображён ресурс (дерево, камень, нефрит или sake). Он называется стандартным. Некоторые карты действий тэнгу приносят ему и отнимают у него ресурсы этого типа.

Если на карте нет ресурса, то тэнгу не тратит никакие ресурсы, когда ему предписывается сделать это, а если он должен получить ресурс, то берёт такой, которого у него меньше всего (в случае неопределённости действует приоритет: дерево -> нефрит -> камень -> sake).

Переправа, спорная переправа.

Считается, что кубик находится на переправе, если он находится в регионе ниже реки, а на другой стороне реки (на соответствующих холмах) есть хотя бы 1 доступная ячейка. Если подобных доступных ячеек нет, кубик не считается находящимся на переправе. Переправа называется спорной, если и у вас, и у тэнгу есть по кубику на переправах, соединённых с одной и той же областью холмов.

Значение на кубике. Значения на кубиках тэнгу никогда не меняются. Даже при пересечении реки. Если тэнгу может выбрать более 1 кубика, чтобы освободить его или разместить на поле, он всегда выбирает кубик с меньшим значением. Если он может выбрать более 1 кубика, чтобы переместить через реку, он выбирает кубик с большим значением.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Вы можете применить любое количество описанных ниже вариантов, чтобы изменить сложность игры.

С этими вариантами выиграть у тэнгу станет **легче**:

- При подготовке к игре тэнгу не получает стрекозу.
- При подготовке к игре тэнгу не получает карты ёкаев.
- При подготовке к игре тэнгу не получает ресурсы.
- Тэнгу продвигает кодаму, только когда помещает кубик в регион, где ваш кодама опережает его кодаму на треке.
- В фазе весны тэнгу не получает ОП за кристаллы.

С этими вариантами выиграть у тэнгу станет **труднее**:

- При подготовке к игре поместите 1 паломника тэнгу на первую ячейку пути мудрости.
- При подготовке к игре продвиньте всех кодам тэнгу на 1 ячейку.
- Тэнгу начинает игру с 2 стрекозами.
- В фазе Избрания тэнгу получает 3 дополнительных ОД за каждый регион, в котором его кодама опережает вашего (не на одной ячейке с ним).



КУЗНИ

А. Если на активной карте тэнгу изображён кристалл, он берёт 1 случайный кристалл. Для этого он не тратит и не получает никакие ресурсы.

Б. Если на активной карте тэнгу изображено здание, он берёт и строит своё любимое здание. Если у него несколько вариантов, он берёт ближайшее к центру здание. Если на поле нет любимых зданий (или у тэнгу нет любимого здания), он берёт случайное. Он не берёт здание, которое нельзя построить, не нарушая правил.

Для выбора региона для здания учитывайте следующее:

1. В регионе должна быть пустая ячейка того же типа, что и выбранное здание.
2. Если есть несколько допустимых вариантов, тэнгу выбирает регион с самым перспективным кодамой.

Тэнгу не платит никакие ресурсы, но помещает на построенное здание ближайшую доступную фишку здания со своего планшета. Тэнгу игнорирует эффекты здания и вместо этого продвигает своего кодаму в регионе с построенным зданием на 1 ячейку (даже если на жетоне изображено 2 продвижения).

Если на активной карте тэнгу не указан ни один из вариантов (действие было выбрано на этапе И) и тэнгу может построить любимое здание, он выберет второй вариант; в противном случае он выберет первый вариант.

ДЕЙСТВИЯ ЗДАНИЙ

Тэнгу никогда не выполняет действия зданий. Если вы активируете здание тэнгу, он получает 1 ОД (вместо обычного бонуса собственности).

ХОЛМЫ

Если тэнгу должен переместить кубик через реку, ТАТ укажет, получит ли он карту ёкая или битоку.

Карты ёкаев просто добавляются в колоду тэнгу, лежащую лицевой стороной вниз (в фазе Избрания он получит за них очки). Карты битоку добавляются к пути битоку тэнгу по обычным правилам; тэнгу продвигается по нему, тратя ОП (см. выше).

ИЗБРАНИЕ

В фазе Избрания вы получаете ОД по обычным правилам (исключение — кодамы, см. ниже). Затем подсчитайте ОД тэнгу следующим образом:

- А** Он получает все ОД, открывшиеся на его планшете после переноса фишек зданий.
- Б** Он получает 3 ОД за каждого своего ёкая, здание и/или митаму (неважно, объединён ли он со стрекозой или нет), совпадающего с его ивакурами.
- В** Он получает 3 ОД за каждого своего начального ёкая и 6 ОД за каждого другого ёкая, которого он получил (включая тех, за которые он получил ОД на прошлом этапе).
- Г** Он получает 1 ОД за каждый свой ресурс.
- Д** Он получает 2 ОД за каждый свой кристалл.
- Е** Он получает ОД за битоку так же, как и обычный игрок.
- Ж** И вы, и тэнгу получаете ОД за треки кодам по обычным правилам игры вдвоём (с учётом нейтральных кодам), но с одним изменением. Если вы и тэнгу занимаете одну ячейку, считается, что тэнгу вас опережает.
- З** Если тэнгу лидирует на шкале порядка хода, он, как обычно, получает 3 ОД (если лидируете вы, то 3 ОД достаются вам).
- И** Тэнгу не получает ОД за кубики и карты видений (у него нет видений).

Если вы набрали больше ОД, чем тэнгу, вы победили. Если нет, то проиграли.



ТАБЛИЦА АКТИВАЦИИ ТЭНГУ

ЭТАП	УСЛОВИЕ	ДЕЙСТВИЯ
А	Тэнгу на спорной переправе , где доступна карта ёкая или битоку, указанная в верхней половине активной карты.	Пересеките реку соответствующим кубиком и возьмите указанную карту ёкая или битоку. (Если указаны обе карты, выберите одну из них случайным образом.)
Б	1. Регион, показанный в нижней части активной карты тэнгу, доступен . 2. У тэнгу нет свободных кубиков , но есть хотя бы 1 несвободный. 3. Жетон поведения тэнгу неактивен. 4. Активная карта тэнгу занимает крайнее левое место в ряду карт.	Переверните жетон поведения тэнгу активной стороной вверх. Освободите 1 кубик и немедленно поместите его в показанный регион. Продвиньте кодаму тэнгу в этом регионе на 1 ячейку и выполните соответствующее действие.
В	1. Регион, показанный в нижней части активной карты тэнгу, доступен . 2. У тэнгу есть хотя бы 1 свободный кубик .	Поместите 1 свободный кубик в показанный регион. Продвиньте кодаму тэнгу в этом регионе на 1 ячейку и выполните соответствующее действие.
Г	1. У тэнгу есть хотя бы 1 несвободный кубик . 2. У тэнгу есть стандартный ресурс или на карте не указан стандартный ресурс.	Освободите 1 кубик и потратьте стандартный ресурс. Затем выполните действие в регионе, показанном в нижней части активной карты тэнгу, не помещая в него кубик.
Д	Тэнгу на спорной переправе , а в соответствующей области холмов лишь 1 доступная ячейка.	Пересеките реку соответствующим кубиком и выберите первый возможный вариант: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Взять любимого ёкая. ◦ Взять самого редкого доступного битоку того типа, которого у тэнгу ещё нет. ◦ Взять случайного ёкая.
Е	1. Тэнгу пока ещё не поместил кубик в Дом Великого Духа. 2. У тэнгу есть хотя бы 1 свободный кубик .	Поместите 1 свободный кубик на вторую сверху ячейку в Доме Великого Духа (если она занята вашим кубиком, тэнгу помещает кубик на третью сверху ячейку). Продвиньте кодаму тэнгу в этом регионе на 1 ячейку. Затем тэнгу получает 3 ОД и ещё 2 ОД за каждый ваш кубик со значением 5 или 6 , находящийся в данный момент в любом регионе ниже реки .
Ж	У тэнгу есть хотя бы 1 несвободный кубик .	Освободите 1 кубик и возьмите стандартный ресурс.
З	Тэнгу на переправе , где доступен ёкай или битоку, указанный в верхней половине активной карты.	Пересеките реку соответствующим кубиком и возьмите указанную карту ёкая или битоку. (Если можно взять обе, выберите одну случайным образом.)
И	1. Регион, показанный в нижней части активной карты тэнгу, недоступен . 2. У тэнгу есть хотя бы 1 свободный кубик .	Найдите регион (игнорируя Дом Великого Духа) с самым перспективным кодамой и поместите в него 1 свободный кубик. Продвиньте кодаму тэнгу в этом регионе на 1 ячейку и выполните соответствующее действие.
К	1. Жетон поведения тэнгу активен . 2. У тэнгу нет доступных свободных и несвободных кубиков.	Переверните жетон поведения тэнгу неактивной стороной вверх и возьмите стандартный ресурс.
Л	Тэнгу на переправе .	Пересеките реку соответствующим кубиком и выберите первый возможный вариант: <ul style="list-style-type: none"> ◦ взять любимого ёкая; ◦ взять самого редкого доступного битоку того типа, которого у тэнгу ещё нет; ◦ взять случайного ёкая.
М		Тэнгу пасует.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Херман П. Мильян

Художник: Эду Вальс

Автор одиночной игры: Давид Турци

Дополнительное развитие одиночной игры: Хави Бордес

Графический дизайн: Баску, BG FX, Meeple Foundry

Производство, издание, редакция: Давид Эсбри

Игру тестировали: Хуан Руис де ла Фуэнте, Хуан Милья, Аида Хернандес, Лорена Сантаэлья, Хорхе Чено, Аарон Вальесильос, Микель Соррилья, Гонсало Бедия, Пабло Касорла, Хулиан Мена, Мария Альгар, Израэль Рейес, Самуэль Х., Паскуаль Пелаэс, Гастон Авенданьо, Хорхе Барбосо, Серхио Пангья и Хосе Рауль Мехьяс.

От автора: этой игре невозможно было бы представить без влияния мастера Хаяо Миядзаки, который столько раз переносил моё воображение в чудесные миры. Я хотел бы поблагодарить свою семью и друзей за их нескончаемую поддержку и заботу, а также очень многих игроков, которые, пусть и не участвовали в тестированиях, всё же внесли свою лепту в разработку «Битоку». Спасибо Давиду Турци и его команде за создание одиночного режима и вклад в улучшение игры. Спасибо Давиду Эсбри за то, что сделал издание игры возможным. И особая благодарность моей сестре Сандре.



DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

www.devir.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Александр Петрунин

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховай

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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.

© 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



КУЛЬТУРНЫЕ ОТСЫЛКИ

Битоку — это японское слово, относящееся к разным добродетелям, в особенности к бусидо. Действие игры происходит в вымышленной вселенной. Можно сказать, что это некое продолжение другой игры издательства Devir, которая называется «Silk», поскольку они объединены общей вселенной. Точнее, «Битоку» — это предыстория «Silk», ведь события «Битоку» происходят за тысячу лет до событий «Silk», в котором почти не осталось людей.

На создание вселенной игры нас вдохновили манга, аниме и японская поп-культура всех сортов, которая, в свою очередь, возникла на японском фольклоре и традициях. Большинство встречающихся в игре существ взяты из азиатской мифологии, других мы просто придумали. «Битоку» не претендует на достоверное отражение всех этих культурных элементов, но мы старались отнестись к ним с глубочайшим уважением. Наша цель — создать вымышленную вселенную, в которой будет приятно оказаться каждому и получить удовольствие от отличной игры.

