Коота Ямада

Дэвид Ситбон

14+ 60-90' 2-4

Iki

Игра о мастерах эпохи Эдо

Добро пожаловать в эпоху Эдо

Погрузитесь в мир Японии эпохи Эдо — так назывался Токио в период 1603–1868 гг. В районе Нихонбаси находится самый оживлённый рынок города. На главной улице района расположились самые разные лавки и торговцы, приглашающие покупателей заглянуть к ним на огонёк. Неподалёку от главной улицы находится рынок морепродуктов, где рыбаки сбывают свой улов — оттуда слышатся голоса покупателей и торговцев рыбой.

Ремесленники и мастера живут в домах-нагайя вокруг главной улицы. Их умения и товары помогают простым людям в Эдо жить лучше. Говорят, что в те времена в Эдо было от семисот до восьмисот разных профессий, и многие из этих уникальных умений стали картами в игре Ики: мастера по изготовлению вееров, фонарей, татами, художники укиё-э, уличные торговцы, владельцы прилавков с суши и темпурой, гейши и актёры театра Кабуки.





Цель игры

Проживите в Эдо целый год и попытайтесь стать лучшим Эдокко, «дитя Эдо», создавая условия для процветания и благополучия города и его жителей. Нанимайте мастеров с разными умениями, располагайте их на главной улице Нихонбаси и помогайте набраться опыта, пока им не придёт пора уходить на покой.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков Ики, отражающих философскую концепцию эпохи Эдо о том, каким должен быть идеальный образ жизни обычного человека.

- Очки Ики, получаемые во время игры, обозначаются .
- Очки Ики, получаемые в конце игры, обозначаются .

Состав игры

Поля и планшеты

- 1 двустороннее поле и 4 двусторонних планшета игрока *(для 2 игроков и 3-4 игроков)*.

Карты

- 4 стартовых карты персонажей
- 56 карт персонажей *(14 карт для каждого сезона)*



Весна *Лето*



Осень *Зима*

- 10 карт зданий



Деревянные элементы

- 4 фигурки *Ояката*



- 4 фигурки *Икизама*



- 16 фигурок *Кобун*



- 4 маркера для подсчёта очков Ики



- 4 маркера огнеупорности



- 20 заготовок древесины



- 30 мешков риса



- 1 маркер календаря



Жетоны и монеты

- 36 монет номиналом 1 мон



- 20 монет номиналом 4 мона



- 28 жетонов сандалий



- 12 жетонов *Кобан (золотых слитков)*



- 8 жетонов рыб *(по 2 на каждый сезон)*



- 8 жетонов трубок *(по 2 на каждый сезон)*



- 8 жетонов табака *(по 2 на каждый сезон)*



- 4 жетона «30/60» очков Ики *(для каждого игрока)*



- 4 жетона пожара



- **5 особых жетонов:**



Движение +1



Уход от огня (x2)



Джокер



Найм -1

Остальное

- 1 блокнот для подсчёта очков
- 1 правила игры

Дуэльный вариант игры

- 1 жетон Солнца и 1 жетон Луны



- 12 блоков



<u>Примечание издателя:</u>
мы решили назвать «мешками риса» соломенные мешки *(комедавара)*, использовавшиеся в эпоху Эдо. В один такой мешок помещалось около 60 кг риса.

Подготовка к игре

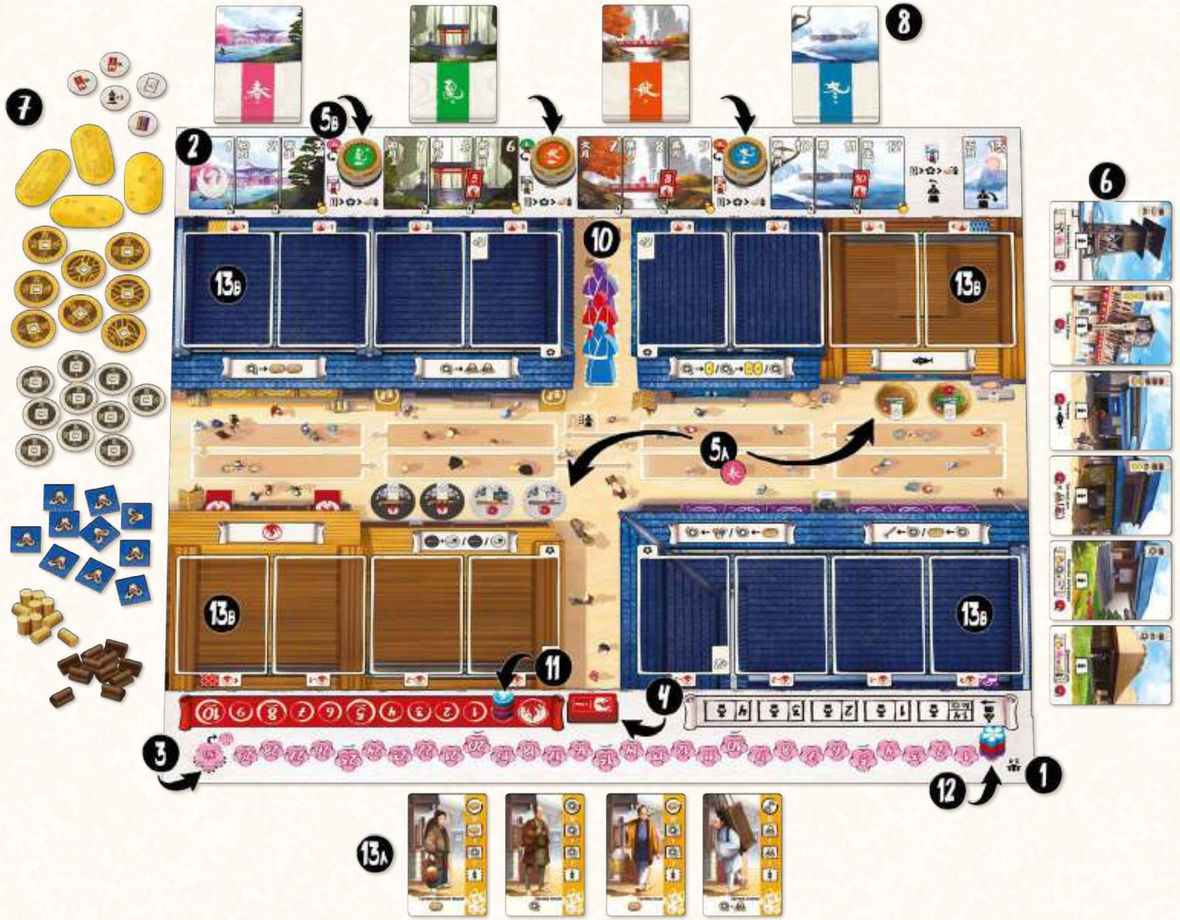
1. Положите поле на середину стола той стороной, которая соответствует количеству игроков.
2. Положите маркер календаря на первое деление календаря: это первый месяц года. Каждый раунд — это новый месяц. В традиционном японском календаре 1, 2 и 3 месяц — весенние, 4, 5 и 6 — летние, 7, 8 и 9 — осенние, а 10, 11 и 12 — зимние. Тринадцатое деление на календаре — Праздник Нового года.
3. Положите на конец шкалы Ики количество жетонов «30/60 Ики», равное количеству игроков.
4. Перетасуйте 4 жетона пожара, сложите их в стопку лицевой стороной вниз на специальное место на поле.
5. Рассортируйте жетоны рыб, трубок и табака по сезонам (весна, лето, осень, зима). Затем разложите все весенние жетоны лицевой стороной вверх на их места на поле 5А. Возьмите летние, осенние и зимние жетоны 5В и положите их лицевой стороной вниз на границы сезонов в календаре.
6. Случайным образом выберите 6 карт зданий из 10 и разложите их рядом с полем. Уберите оставшиеся карты зданий в коробку: они вам не понадобятся.
7. Разложите *моны*, сандалии, мешки с рисом, древесину, *Кобан* и особые жетоны рядом с игровым полем: это ваш запас.
8. Рассортируйте карты персонажей по сезонам (весна, лето, осень, зима) — получится 4 стопки карт. Положите их рядом с полем.

Подготовка игроков

9. Каждый игрок выбирает свой цвет и берёт следующие элементы в этом цвете: 1 планшет игрока (положив его той стороной вверх, которая соответствует количеству игроков); 1 фигурку *Икизама*, 1 фигурку *Ояката*, 4 фигурки *Кобун*, 2 маркера (для подсчёта очков Ики и шкалы огнеупорности). Затем каждый игрок берёт 1 жетон сандалий, 1 мешок риса и 8 *монов* (валюта, использовавшаяся в эпоху Эдо). Поставьте жетон сандалий, фигурку *Икизама* и 4 фигурки *Кобун* на ваш планшет игрока. Оставшиеся элементы положите рядом.
10. Тот, кто последним был в Японии, будет первым игроком в первом раунде. Если никто из игроков никогда не был в Японии, выберите первого игрока случайным образом. Каждый игрок ставит свою фигурку *Ояката* на обведённое пунктирной линией место в стартовой области.
11. Каждый игрок кладёт свой маркер на деление «0» шкалы огнеупорности. Маркер первого игрока лежит наверху, под ним маркер игрока, сидящего слева от первого, и так далее по часовой стрелке, пока маркер последнего игрока не окажется в самом низу стопки.
12. Каждый игрок кладёт свой маркер для подсчёта очков Ики на деление «0» шкалы Ики. Если игрок получает больше 30 (или 60) очков Ики, то он забирает (или переворачивает) жетон «30/60 Ики». Ваши очки Ики не могут уйти в минус.
13. Возьмите 4 карты стартовых персонажей и положите их рядом с игровым полем 13А. затем каждый игрок, двигаясь против часовой стрелки, выбирает карту, а потом кладёт её в одну из четырёх дальних комнат *Нагайя* (рядом с границей поля) на свой выбор 13Б. Также игрок ставит фигурку *Кобун* на первый уровень опыта, нарисованный внизу карты. В партии на 2 или 3 игроков уберите оставшиеся стартовые карты в коробку: они вам не понадобятся.

→ Количество ресурсов (*моны*, мешки с рисом, сандалии и *Кобаны*) не ограничено.

→ Особенности подготовки к дуэльной партии вы сможете найти на стр. 12.



Подготовленное поле для партии на 3 игроков



Подготовка отдельного игрока

Главные концепции игры в "IKI"

Фигурка Ояката: это персонаж, которым вы играете в "IKI". Каждый месяц ваш *Ояката* отправляется на главную улицу Нихонбаси, чтобы заключить сделки с торговцами в местных магазинах. Тогда же он может воспользоваться услугой одного из персонажей, которые живут в **доме** с этим магазином.

Фигурка Икизама: с помощью фигурки *Икизама* игроки определяют, на какое расстояние будет двигаться их фигурка *Ояката*. То, как размещены фигурки *Икизама*, определяет, в каком порядке разыгрывается главная фаза игры: фаза действий.

Фигурки Кобун (x4): это жители Эдо, которые работают на вас. Если вы хотите нанять персонажа или построить здание, положите одну из ваших фигурок *Кобун* на карту, чтобы обозначить, что она принадлежит вам. *Кобун*, стоящие на карте персонажа, получают опыт до ухода персонажа на покой, а после этого снова могут быть использованы. В конце каждого сезона игроки должны накормить своих *Кобун* на картах персонажей, а также защитить их от трёх пожаров, которые произойдут в ходе игры.

Маркер огнеупорности: они используются, чтобы определить вашу огнеупорность, когда начнётся пожар, а также определяют порядок выставления фигурок Икизама во время фазы «Образ жизни».

Карты персонажей



1. **Цена** найма указана в *монах*.
2. **Дополнительная огнеупорность (бонус за найм):** когда вы нанимаете этого персонажа, передвиньте ваш маркер на одно деление вверх по шкале огнеупорности.
3. **Ремесло** персонажа (см. описание способностей персонажа в Приложении 1).
4. **Умение:** то, что принесёт вам этот персонаж, если вы активируете его во время фазы действий.
5. **Тип:** Уличный торговец / Ремесленник / Особый умелец / Мастер ремёсел / Владелец лавки.
6. **Опыт:** большинство персонажей начинают с 1 уровня, но некоторые начинают сразу со 2 уровня.
7. **Заработок:** владелец карты получит эти ресурсы в день платы.

Умения: есть 3 типа умений:

- Вы получаете ресурсы, движение по шкале огнеупорности или очки Ики.
- Вы получаете способность, ресурсы или очки Ики в обмен на ресурсы.
- Особые действия или способности.

Опыт: уровни опыта на правой стороне карт персонажей показывают то, сколько **заработал** персонаж ко дню платы в зависимости от уровня опыта. **Заработок** персонажа — то, что изображено прямо над *Кобун*, который стоит на этой карте. У некоторых карт, например, у **Кукловода** и **Стеклодува**, уровней опыта меньше, чем у всех остальных.

Опыт можно получать 3 разными способами:

- Ваш соперник использует **умение** вашего персонажа.
- Когда ваш *Ояката* совершает полный круг на главной улице.
- **Умения** некоторых персонажей увеличивают опыт одного вашего персонажа (на ваш выбор).

Когда уровень опыта персонажа повышается, *Кобун* двигается на одно деление вверх. Когда *Кобун* достигает последнего деления, то персонаж уходит на покой: возьмите карту персонажа, положите её в соответствующую колонку вашего планшета игрока (которая совпадает по цвету с картой) и заберите фигурку *Кобун*. Ушедшим на покой персонажам не нужен рис во время дня платы, но они приносят максимальный заработок, указанный в кружке в верхнем правом углу карты.

ВАЖНО: Некоторые персонажи, чей заработок указан в красном кружке, приносят игрокам особые жетоны, но только когда этот персонаж уходит на покой (см. Приложение 1).



Кобун двигается, увеличивая уровень опыта.

Здания



1. **Стоимость** постройки.
2. **Название** здания (см. описание Зданий и очков за них в Приложении 2).
3. **Место** для *Кобун*.
4. **Постоянная способность** владельца здания, если она есть.
5. **Очки Ики,** которые владелец получит в конце игры.

День платы и заработок

В конце каждого сезона (в конце 3, 6, 9 и 12 месяцев) происходит **день платы**: каждый игрок собирает **заработок** всех своих персонажей (как ушедших на покой, так и активных). Для персонажей на поле значение заработка находится прямо над фигуркой *Кобун*. Ушедшие на покой персонажи приносят заработок, указанный в правом верхнем углу карты.

Жетоны

Мон: монеты в 1 *мон* и 4 *мона* вдохновлены валютой, которая использовалась в Японии эпохи Эдо.

Кобан: вдохновлены овальными золотыми монетами эпохи Эдо. Используются для постройки некоторых зданий.

Сандалии: сандалии нужны для увеличения количества движений вашей *Ояката* и заключения сделок с персонажами.

Мешок риса: во время **дня платы** каждый игрок должен потратить один мешок риса на каждого нанятого персонажа на игровом поле. Рис также используется для заключения сделок с персонажами.

Заготовка древесины: заготовки древесины используются для постройки зданий и для заключения сделок с персонажами.

Рыба: каждый сезон в продаже появляются два жетона рыб: их стоимость указана на жетонах. Каждый сезон на рынке появляются разные виды рыб: *сира-уо* (мальки) весной, *катсуо* (скумбрия) летом, *сузуки* (сибас) осенью и *тай* (морской лещ) зимой.

Трубки: каждый сезон в продаже появляются две трубки: их стоимость указана на жетоне. Подробнее о том, что приносят трубки, см. в Приложении 3.

Табак: каждый сезон в продаже появляется 2 сорта табака: их цена и значение Ики указаны на жетоне. Подробнее о том, что приносит табак, см. в Приложении 3.

Жетоны пожаров: в конце 5, 8 и 11 месяцев случайно выбирается один жетон пожара, чтобы определить, в каком из *Нагайя* вспыхнет пожар.

Нагайя: 4 *Нагайя* находятся рядом с главной улицей. Каждая *Нагайя* состоит из 4 комнат для карт персонажей и зданий. Каждая *Нагайя* — это группа, а 4 угловых места, на которые можно положить карты за 2 дополнительных *мона*, составляют 5 группу.

Комната: все помещения в доме с магазином называются комнатами.

Магазин: магазин соотносится с действием, которое может сделать *Ояката*, когда он останавливается рядом с прилавком этого магазина на главной улице.

Ход игры



В игре ИКИ 13 раундов: первые 12 раундов — это 12 месяцев года (которые поделены на 4 сезона) и разыгрываются одинаково. 13 раунд — это Праздник Нового года, он разыгрывается иначе.

Каждый месяц поделён на 3 фазы, кратко изложенные на планшетах игрока.



Фаза A **«Образ жизни»**: игроки занимают позиции на шкале *Икизама* по очереди, определённой жетонами на шкале огнеупорности.

Фаза B **«Действия»**: игроки 1) получают доход или нанимают персонажа, 2) двигают своего *Ояката* и заключают сделки на главной улице, а потом 3) забирают свою фигурку *Икизама* обратно.

Фаза C **«Событие»** зависит от месяца:

- В конце месяцев 3, 6, 9 и 12 наступает **день платы** (т.е. в конце каждого сезона).
- В конце месяцев 5, 8 и 11 начинается **пожар**.

Во время фаз B и C, у игроков есть возможность увеличить свои показатели на шкале очков Ики.

Раскрытие карт персонажей

В начале каждого месяца раскрывайте первые 4 карты из колоды текущего сезона и кладите их рядом с полем, рядом с картами персонажей из предыдущих месяцев. Начинайте игру с весенних карт, потом вы будете играть летними, осенними и, ближе к концу игры, зимними картами.



Фаза A – Образ жизни: поставьте свою на шкалу Икизама

Во время этой фазы игроки решают, на сколько делений будет двигаться их Ояката на главной улице, что определяет порядок хода в следующей фазе (Действия).

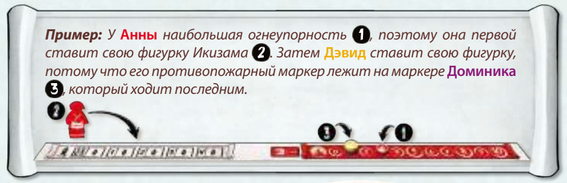
В 1 месяц игроки начинают с первого игрока и двигаются по часовой стрелке. Это отражает порядок маркеров игроков на шкале огнеупорности. Со 2 месяца очередь игроков определяют позиции маркеров на шкале огнеупорности: игрок с маркером, ушедшим дальше всех, выбирает первым, и т.д. Если маркеры нескольких игроков оказываются на одном делении, тот, чей маркер лежит выше, будет выбирать раньше.



Когда наступает ваша очередь, поставьте свою фигурку *Икизама* на свободное деление шкалы *Икизама*. Свободное деление — это деление без фигурок *Икизама* (или без блоков в дуэльной версии игры) на ней. Чем больше число делений, тем раньше вы будете ходить в следующей фазе (Действия), и на это же количество делений будет двигаться ваш *Ояката*. На шкале *Икизама* 5 делений: 1–4, 1, 2, 3 и 4.

Как только все игроки расставили свои фигурки Икизама, начинается фаза B.

Пример: *У* **Анны** *наибольшая огнеупорность* ❶*, поэтому она первой ставит свою фигурку Икизама* ❷*. Затем* **Дэвид** *ставит свою фигурку, потому что его противопожарный маркер лежит на маркере* **Доминика** ❸*, который ходит последним.*



Фаза B – Действия: передвигайте Ояката и заключайте сделки

Игроки ходят в порядке, определённом шкалой Икизама, начиная с игрока, чья фигурка Икизама стоит левее всех остальных.

В случае, если игрок поставил свою фигурку *Икизама* на самое левое деление, он играет эту фазу **первым**, но обязан пропустить фазу B1, сразу перейдя к B2. Следовательно, он не нанимает персонажа, не получает доход, но берет 1 *мон* в качестве компенсации. Этот игрок двигает своего *Ояката* на расстояние 1 до 4 делений и может потратить сандалии, чтобы двинуться на большее количество делений, чем 4.

1: / Доход или найм

Выберите одно действие:

Доход: возьмите 4 *мона* из запаса.

Найм: выберите свободную карту персонажа рядом с полем и заплатите указанную (в *монах*) в левом верхнем углу карты стоимость. Положите карту персонажа в пустую комнату на поле и поставьте на нижний уровень опыта карты одного из ваших свободных *Кобун*.

- Помните о том, что за некоторые места на поле нужно платить дополнительно (1 или 2 *мона*).
- Если на карте персонажа, которого вы нанимаете, есть 1 или 2 *мона*, возьмите их: вы можете оплатить ими стоимость карты.

ВАЖНО: если у вас не хватает *монов* или нет свободных *Кобун*, или если на поле не осталось свободного места, вы не можете нанять персонажа — вы обязаны взять **доход**.

Пример: **Анна** *нанимает* ***Монаха*** ❶*. Она берёт моны, которые лежали на нём, затем тратит 4 мона* ❷*. Благодаря бонусу за найм, она двигает свой маркер на одно деление по шкале огнеупорности* ❸*. Она помещает* ***Монаха*** *в свободную комнату в углу главного поля, которая требует платы в 2 дополнительных мона* ❹*. Наконец, она кладёт одного из своих свободных Кобун на нижний уровень опыта* ***Монаха*** ❺*.*



2: + Движение Ояката и заключение сделок

Разыграйте эту фазу в следующем порядке:

Движение:

Передвиньте вашего *Ояката* на главной улице (по стрелочкам) на то количество делений, которое указывает ваша фигурка *Икизама* (см. фазу A выше).

- Вы можете увеличить число движений вашего *Ояката*, потратив одну пару сандалий (1 жетон) за каждый дополнительный шаг. Сандалии не могут уменьшить количество движений, только увеличить его. Потраченные сандалии возвращаются в запас.
- Ваш *Ояката* может остановиться на делении с одним или несколькими *Ояката* ваших соперников.

ВАЖНО: Когда ваш *Ояката* проходит , завершая круг по главной улице, увеличьте уровень опыта на 1 у всех ваших персонажей: передвиньте всех ваших *Кобун* на 1 деление вверх. Если кто-то из персонажей должен уйти на покой, заберите *Кобун*, уберите карту из *Нагайя* и положите её в соответствующую колонку на вашем планшете игрока. Этот шаг разыгрывается во время движения вашего *Ояката*, но перед заключением сделок.

Заключение сделок:

Как только ваш *Ояката* закончил движение, вы можете заключить сделку в лавке, рядом с которой вы остановились и/или с одним из двух персонажей, которые живут в комнатах над этим магазином, если такие есть. Вы можете заключать сделки в любом порядке: с магазином и одной из карт, или можете вообще ничего не покупать.

Если вы заключаете сделку с персонажем другого игрока, этот персонаж увеличивает уровень опыта: после заключения сделки его *Кобун* двигается на одно деление вверх. Если персонаж уходит на покой, то его владелец забирает своего *Кобун* обратно, и он сразу же становится свободным.

ВАЖНО: если вы заключаете сделку с одним из **ваших** персонажей, его уровень опыта **не** увеличивается.

Пример: **Анна** *выбрала «движение на 1 деление» на шкале Икизама* ❶*. Она передвинула своего Ояката на одно деление, как указано на шкале Икизама* ❷*, а затем потратила 1 пару сандалий, чтобы передвинуться на ещё одно деление* ❸*. Так как её Ояката закончил круг , все её персонажи увеличивают свой уровень опыта:* ***Монах*** *и* ***Красильщик тканей****, последний сразу уходит на покой* ❹*. Затем она заключает сделку на главной улице (в магазине с рисом)* ❺*, а потом активирует* ***Торговца варёными яйцами****, чтобы получить 1 мешок риса: так как это наёмный работник* **Доминика***, его Кобун сдвигается на 1 деление по шкале опыта* ❻*.*



3: Конец хода

Как только ход заканчивается, игроки забирают свои фигурки *Икизама* и ставят их на свои планшеты.



Фаза C – Событие

Во время этой фазы сначала происходит событие, если оно запланировано в календаре.

Месяцы 1, 2, 4, 7 и 10

Положите по 1 мону из запаса на каждую оставшуюся карту персонажа рядом с полем. Затем передвиньте маркер календаря на следующий месяц.



Месяцы 3, 6, 9 и 12: День платы

В конце 3, 6, 9 месяцев разыграйте следующие шаги:

- Уберите из игры все оставшиеся жетоны рыбы, трубок и табака и замените их соответствующими жетонами для следующего сезона.
- Уберите из игры всех ненанятых персонажей текущего сезона. Если на картах были *моны*, верните их в запас. Со следующего месяца вы будете использовать карты персонажей для следующего времени года.



Пример конца сезона

В конце 12 месяца разыграйте следующие шаги:

- Уберите из игры все зимние карты.
- Все зимние жетоны рыбы, трубок и табака остаются на поле: у игроков будет возможность приобрести их во время Праздника Нового года.
- Каждый игрок забирает своего *Ояката* и кладёт его рядом с планшетом игрока.

Затем разыграйте эти шаги в следующем порядке:

1) Заработок: игроки забирают заработок со своих карт персонажей на поле. Он определяется их уровнем опыта, а также со всех ушедших на покой персонажей. Заработок может быть в *монах*, очках Ики или ресурсах. Заработок **ушедших на покой персонажей** — всегда наибольший возможный заработок этой карты.

2) Бонус гармонии Нагайя: На поле есть 5 групп карт: 4 *Нагайя*, отделённых улицами и 4 угловых места, которые стоят 2 дополнительных *мона*: карты на этих углах принадлежат двум группам одновременно.

Для каждой группы с хотя бы 2 персонажами одинакового типа (их владелец не имеет значения), каждый игрок умножает число **своих** *Кобун* на количество карт **одинакового цвета в этой группе**. Игроки получают результат в виде очков Ики.

ВАЖНО: персонажи в угловых местах считаются дважды, так как они принадлежат одновременно к обеим группам.

Пример: *Доминик получает заработок своих персонажей: 1 мон и 1 сандалию от ушедшего на покой Торговца хлопком (1), а потом 3 Ики от Швеи (2) и 3 мона от Торговки лапшой (3), которые все ещё активны.*





Пример 2: *В этом Нагайя (1), **Доминик** контролирует двух Ремесленников: так как они оба одного типа, **Доминик** получает 2x2 = 4 Ики.*

*В этом Нагайя (2) **Анна** контролирует Уличного торговца: так как в этом Нагайя больше никого нет, она не получает ни одного очка Ики.*

*В этом Нагайя (3) **Анна** контролирует Владельца лавки и Ремесленника: так как они не одного типа, она не получает ни одного очка Ики.*

*В этом Нагайя (4) **Дэвид** и **Доминик** оба контролируют **Мастеров ремёсел**: они получают 1x2 = 2 Ики. **Анна**, которая контролирует Ремесленника, не получает ни одного очка Ики.*

*В пятом Нагайя (5), **Доминик** контролирует Ремесленника, а **Анна** управляет двумя: **Доминик** получает 1x3 = 3 Ики, а **Анна** олучает 2x3 = 6 Ики.*

3) Плата едой: каждый игрок должен заплатить 1 мешок риса каждому своему персонажу на поле. **Ушедшие на покой персонажи не нуждаются в еде, также не надо кормить Кобун на картах зданий.** Если у вас есть запас мешков риса, вы **обязаны** накормить своих персонажей. Если у игроков не хватает риса, то они на свой выбор убирают с поля персонажей, которых не могут накормить. Карты персонажей убираются из игры, а игрок получает своего *Кобун* обратно.

ВАЖНО: если персонаж с огнеупорным бонусом за найм покидает игру (умер от голода или в пожаре), маркер игрока, которому он принадлежит, остаётся на том же месте шкалы огнеупорности.

Пример: *Дэвид нанял 3 персонажей, а в запасах у него только 2 мешка риса. Он должен накормить 2 персонажей и убрать третьего из игры. Он решает убрать **Отшельника** и забирает его Кобун обратно к себе на планшет игрока.*



Передвиньте маркер календаря на следующий месяц.

Месяцы 5, 8 и 11: Пожары

В конце 5, 8 и 11 месяца происходят пожары. Сила пожара зависит от месяца и обозначена на календаре: 5, 8 и 10.

Игрок с наибольшей огнеупорностью **тасует** 4 жетона пожара и вытягивает один.

Так определяется, какая из 4 *Нагайя* окажется во власти пожара. Огонь всегда начинается с внешней границы поля и двигается вглубь, пока его не остановят, или он не достигнет перекрёстка, при столкновении с которым он сразу же затухает.

Если пожар начинается в пустой комнате, он перекидывается на следующую, уменьшив силу на 1, пока не достигнет персонажа или границ *Нагайи*, где он сразу же затухает.



1 *Место начала пожара.*
2 *Изменение силы пожара.*
3 *Граница Нагайя.*

Если пожар начинается в области, где есть карта:

- Если у владельца карты хватает огнеупорности (равно или больше силы пожара), тогда игрок останавливает огонь, и пожар заканчивается.
- Если у владельца карты не хватает огнеупорности (меньше, чем сила пожара), персонаж погибает в пожаре: его владелец убирает карту из игры и забирает *Кобун*. В этом случае пожар распространяется на следующую область, уменьшив силу на 1. Проверьте наличие в этой области карты персонажа и значение огнеупорности. Сила пожара уменьшается на 1 всякий раз, когда огонь распространяется на следующую комнату.

ВАЖНО: после окончания пожара перетасуйте использованный жетон пожара с другими и верните всю стопку на место для жетонов пожара на поле.

Пример: *в конце 5 месяца начинается пожар с силой 5 (1). Жетон пожара указывает на Нагайя (2). **Доминик** должен остановить его, потому что он — владелец персонажа в первой комнате, которой угрожает огонь. Так как его огнеупорности не хватает, он не может остановить пожар, и его персонаж умирает. Он возвращает Кобун на свой планшет игрока (3). Пожар перекидывается на следующую область, понизив силу на 1 (4). Так как в этой области никого нет, пожар переходит дальше, с силой уменьшенной на 2: теперь остановить его должен **Дэвид**. Так как его огнеупорность равна 3, он останавливает пожар (5), тем самым спасая от смерти персонажа **Анны** (6).*



Положите 1 *мон* из запаса на каждую оставшуюся рядом с полем карту персонажа. Затем передвиньте маркер календаря на следующий месяц.



13 раунд: Праздник Нового года

Праздник Нового года играется иначе:

Как только все персонажи **забрали** своих *Ояката*, игроки ходят по очереди, следуя порядку уменьшения огнеупорности: игрок с наибольшей огнеупорностью играет первым.

Сразу поставьте своего *Ояката* на любое свободное место на главной улице: вы можете заключить сделку с магазином и/или одним из персонажей по обычным правилам. Если вы заключаете сделку с персонажем вашего соперника, этот персонаж увеличивает опыт и всё ещё может уйти на покой.

Как только последний игрок разыграл свой ход, игра заканчивается и игроки подсчитывают итоговый результат.

Пример: ***Анна*** *первой играет в праздник Нового года, так как она продвинулась на треке огнеупорности дальше всех остальных. Затем будет очередь* ***Дэвида*** *, а потом —* ***Доминик*** **1**. ***Анна*** *ставит своего Ояката на ломбард* **2** *и совершает действие: тратит 1 пару сандалий, чтобы получить 4 мон из резерва* **3**. *Затем она решает активировать принадлежащую Дэвиду карту Владелицы лавки благовоний и платит 3 мон, получая 5 очков Ики. Это действие повышает опыт Владелицы лавки благовоний на 1, что заставляет её уйти на покой* **4**.





Конец игры и подсчёт очков

Как только раунд Праздника Нового года окончен, игра **заканчивается**: игроки забирают свои карты персонажей, которые остались на поле, и кладут их в соответствующие колонки на планшетах игрока. Затем игроки добавляют следующие очки Ики к их текущему результату:

Шкала очков Ики

Запишите в таблицу полученные в ходе игры очки Ики.

Разные типы персонажей

В зависимости от того, сколько типов персонажей вы наняли, получите очки Ики.

ВАЖНО: Здания не являются отдельным типом персонажей.
При уходе на покой ***Кукловод*** может стать зданием или персонажем: определите, к какому типу он относится, перед подсчётом очков за типы карт

- 1 тип: 1 очко Ики
- 2 типа: 4 очка Ики
- 3 типа: 9 очков Ики
- 4 типа: 16 очков Ики
- 5 типов: 25 очков Ики

Рыба

В зависимости от того, сколько рыбы **разных** сезонов вы купили, получите следующие очки:

- 1 рыба: 3 очка Ики
- 2 рыбы: 6 очков Ики
- 3 рыбы: 10 очков Ики
- 4 рыбы: 15 очков Ики

Если вы купили самую дорогую рыбу сезона, добавьте её стоимость к получившемуся результату (1 или 7 очков Ики за каждую). Следовательно, максимальное количество очков, которое игрок может получить за рыбу: 15+1+7+1+7 = 31 очко Ики.

Табак

Посчитайте количество очков, указанное на ваших жетонах табака. Если у вас есть хотя бы одна трубка, сумма очков Ики на жетонах табака удваивается.

→ Подробнее об эффектах трубок и табака можно прочитать в Приложении 3.

Здания

Добавьте очки Ики за ваши здания.

→ Подробнее о том, как считать очки Ики за здания можно прочитать в Приложении 2.

Ресурсы

Очки Ики можно получить за следующие ресурсы:

- *Кобан:* 3 очка Ики
- Заготовка древесины: 1 очко Ики
- 4 *мона:* 1 очко Ики

Рис и сандалии ничего не приносят.

Игрок с наибольшим количеством очков Ики побеждает. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшей огнеупорностью. Если ничья сохраняется, игрок, маркер которого стоит выше в стопке на шкале огнеупорности, побеждает.



Пример: ***Анна*** *получила 28 очков Ики во время игры = 28 очков Ики* **1**. *Она наняла три разных типа персонажей, но благодаря* ***Кукловоду*** *у неё получается 4 разных типа = 16 очков Ики* **2**. *Она покупала рыбу в 3 разных сезона, включая весеннюю рыбу, которая приносит 1 дополнительное очко Ики и летнюю рыбу, которая приносит 7 дополнительных очков Ики: 10+8 = 18 Ики* **3**. *Она купила два сорта табака: табак, приносящий 1 Ики за каждую карту персонажа того типа, которых у неё больше всего (3 очка Ики) и второй сорт, который приносит 5 очков Ики, в итоге получается 8 очков Ики. Так как Анна купила трубку, она умножает очки за табак на 2 = 16 очков Ики* **4**. *Она построила* ***Ресторан****, который приносит столько же очков, сколько и рыба = 18 очков Ики* **5**. *У неё осталось 5 монов и 1 слиток Кобан = 4 очка Ики* **6**. *Всего* ***Анна*** *набрала 28+16+18+16+18+4=100 очков Ики* **7**.

Покупки

В игре Ики можно заключать сделки в 8 разных магазинах. Игрок **может** заключить сделку в **отдельном магазине** раз в месяц. Разные игроки могут заключать сделки в одном и том же магазине в течение месяца.

Магазин сандалий



Потратьте 2 *мона*, чтобы получить 2 пары сандалий из запаса.

Магазин риса



Потратьте 3 *мона*, чтобы получить 2 мешка риса из запаса.

Смотровая башня



Увеличьте свою огнеупорность на 1. Пододвиньте свой маркер на шкале огнеупорности на 1 деление. Если на делении уже лежит чужой маркер, положите свой сверху.

Если огнеупорность игрока уже достигла максимума (10-е деление), и игрок повышает её снова, его маркер перемещается на самый верх стопки (если несколько игроков уже достигли 10-го деления шкалы).

Табачный магазин



Выберите одно: купите 1 трубку / купите 1 сорт табака / купите 1 трубку и 1 сорт табака текущего сезона. Потратьте количество *монов,* указанное на жетонах и положите трубку и/или табак на соответствующие места на вашем планшете игрока.

ВАЖНО: Эффекты трубок разыгрываются немедленно, а табак приносит очки Ики в конце игры.

Ломбард



Выберите **одно**: потратьте 1 мешок риса, чтобы получить 4 *мона* / потратьте 1 пару сандалий, чтобы получить 4 *мона* из резерва.

Строительный магазин



Выберите **одно**: потратьте 1 *мон*, чтобы получить 1 мешок риса / потратьте 1 *мон*, чтобы построить здание.

Чтобы построить здание, вы должны потратить указанное на карте здания количество ресурсов и поставить на него свободного *Кобун*. Положите карту и *Кобун* на свободную комнату *Нагайя* на поле. Если вы выберете одно из угловых мест, заплатите 2 дополнительных *мона*. Ваш *Кобун* останется на карте до конца игры, если только ваше здание не будет уничтожено огнём. В этом случае заберите своего *Кобун*, а карта здания уходит с поля.

ВАЖНО: Здание нельзя активировать с помощью *Ояката*. Здания приносят вам очки Ики в конце игры, а некоторые из них **(Деревенский дом, Смотровая башня, Поместье императора)** дают своему владельцу особую способность. Во время дня платы *Кобун* на здании кормить **не надо**.

Пример: ***Дэвид*** *тратит 1 Кобан и 1 древесину, чтобы построить Таверну* **1** *а потом ставит на неё одного из своих Кобун* **2**.



Рыбный рынок



Выберите жетон рыбы текущего сезона. Потратьте количество *монов,* указанное на жетоне и положите рыбный жетон на свободное место для рыбы на вашем планшете игрока, которое находится левее всех. За сезон **нельзя покупать** больше 1 жетона рыбы.

Биржа



Выберите одно: потратить 6 *монов*, чтобы получить 1 *Кобан* / потратить 10 *монов*, чтобы получить 2 *Кобан* / получить 2 *мона* из запаса.

Правила дуэльного варианта игры

Подготовка

Во время подготовки добавьте следующие шаги:

- Переверните поле и планшеты игроков на сторону для дуэльного варианта игры. 2
- Используйте 12 блоков ; перетасуйте их и сложите в стопку рядом с полем лицевой стороной вниз.
- Случайным образом дайте одному игроку жетон Солнца, а второму игроку — жетон Луны.
- Игрок, получивший жетон — первый игрок в первом месяце.

Поле

- Каждый *Нагайя* состоит из 3 комнат вместо 4.
- Центральная комната каждой *Нагайи* особенная: персонаж в этой комнате может быть активирован из любого из двух магазинов, которые находятся рядом с ним.
- Во время фазы **Бонуса гармонии Нагайя** нет пятой Нагайи.

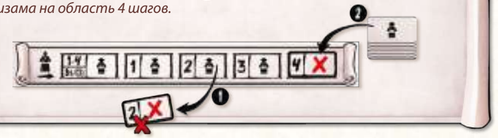


- Сила каждого пожара снижена на 1 по сравнению с игрой на 3 и 4 игроков. Сила пожаров указана на календаре.

Блоки

Прежде чем выложить 4 персонажей из текущего сезона, выложите один блок и положите его на соответствующее ему место на шкале *Икизама*. Игроки не могут ставить свои фигурки *Икизама* на это место во время фазы. В конце месяца сбросьте блок 1.

Пример: *После сброса блока в конце предыдущего месяца 1, игроки раскрывают блок для текущего 2: они не могут ставить фигурки Икизама на область 4 шагов.*



Нейтральные персонажи



В конце каждого месяца за исключением Праздника Нового года игрок (= в нечётные месяцы, = в чётные) выкладывает карту персонажа из ряда карт в свободную комнату на поле, если они есть.

- Если на поле нет свободных комнат, уберите эту карту персонажа из игры.
- Верните все *моны*, которые лежали на карте в запас.
- Карта не принадлежит ни одному игроку, на неё не ставится *Кобун*, и игроки не платят дополнительных *монов*, если её размещают в центре *Нагайи*.
- Карта нейтрального персонажа автоматически умирает, если огонь **добирается** до её комнаты.

Пример: *Наступает очередь игрока Луны выкладывать нейтральную карту на пол 1. Игрок решает положить карту Актёра театра Кабуки в эту комнату: все мон с этой карты сбрасываются, а за нейтральную карту не надо платить дополнительно 2.*



Активация нейтральных персонажей

Во время фазы Действий игроки могут заключать сделки с нейтральными персонажами, но карта такого персонажа сразу сбрасывается после этого действия. В день платы нейтральная карта персонажа учитывается при подсчёте **Бонуса гармонии Нагайя**.

Пример: ***Анна*** *активирует карту Актёра театра Кабуки и получает 3 очка Ики. Так как эта карта — нейтральная, она сбрасывается сразу же после активации.*



Создатели

Дизайнер: Коота Ямада
Художник: Дэвид Ситбон
НИС: Гуд Хейди
Разработка: Коота Ямада и Sorry We Are French
Продюсер: Эммануэль Белтрандо

Над локализацией работали:
Проект менеджер: Басанг Бордаев
Перевод: Элина Ченцова
Копирайт: Елизавета Берлин
Корректура: Маргарита Нагорная, Анна Ларионова
Генеральный директор: Михаил Пахомов
Главный редактор: Максим Верещагин
Продакшен: Сергей Морозов, Андрей Незнамов

Приложение 1 – Персонажи

Уличные торговцы (x17) - Ремесленники (x15) - Особые умельцы (x12) - Мастера ремёсел (x9) - Владельцы лавок (x7)

Стартовые персонажи (x4)



Торговец варёными яйцами
Умение: получите 1 мешок риса.
Опыт: получите 1 *мон* -> 1 мешок риса -> 1 мешок риса.



Торговец хлопком
Умение: получите 1 *мон* и 1 пару сандалий.
Опыт: получите 1 пару сандалий -> 1 пару сандалий -> 1 *мон* и 1 пару сандалий.



Торговец очками
Умение: получите 2 *мона*.
Опыт: получите 1 *мон* -> 2 *мона* -> 2 *мона*.



Торговец солью
Умение: получите 1 мешок риса.
Опыт: получите 1 *мон* -> 2 *мона* -> 1 мешок риса.

Весенние (x14)



Библиотекарь
Умение: получите 1 *мон* и 1 пару сандалий.
Опыт: получите 1 *мон* -> 2 *мона* -> 2 *мона*.



Торговец сакэ
Умение: получите 1 мешок риса.
Опыт: получите 1 пару сандалий -> 1 мешок риса -> 1 мешок риса.



Надуватель мыльных пузырей
Умение: получите 1 заготовку древесины.
Опыт: получите 1 пару сандалий -> 1 пару сандалий -> 1 заготовку древесины



Резчик игральных костей
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: заплатите 1 *мон*, чтобы получить 1 заготовку древесины
Опыт: получите 1 очко Ики -> 2 очка Ики -> 3 очка Ики



Мастер сандалий гэта
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: заплатите 2 *мона*, чтобы получить 2 пары сандалий
Опыт: получите 1 очко Ики -> 2 очка Ики -> 3 очка Ики



Швея
Умение: потратьте 1 *мон*, чтобы увеличить уровень опыта одного из ваших *Кобун* на 1.
Опыт: получите 0 очков Ики -> 2 очка Ики -> 3 очка Ики.



Художник Укиё-э
Умение: заплатите 1 очко Ики, чтобы получить 4 *мона*. Ваши очки Ики не могут уйти в минус.
Опыт: получите 0 очков Ики -> 1 очко Ики -> 4 очка Ики.



Монах
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Уходя на покой: когда этот персонаж уходит на покой, положите жетон под ваш планшет игрока. Теперь все карты персонажей стоят для вас на 1 *мон* меньше.



Владелец повозки с быком
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: получите 1 пару сандалий.
Уходя на покой: когда этот персонаж уходит на покой, положите жетон под ваш планшет игрока. Теперь вы можете двигать вашего *Ояката* на одно деление вперёд во время фазы действий.



Отшельник
Умение: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Уходя на покой: когда этот персонаж уходит на покой, возьмите и положите на карту этого персонажа. Один раз за партию вы можете сбросить этот жетон, чтобы спасти одного из ваших персонажей от пожара. После использования этого жетона огонь продолжит распространяться.



Плотник
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: вы можете строить здания, тратя на 1 заготовку древесины меньше.
Опыт: получите 2 очка Ики и 1 *мона* -> 2 очка Ики и 1 *мон* -> 3 очка Ики и 2 *мона*.



Мастер воздушных змеев
Умение: поменяйте местами 2 карты персонажей на поле. *Кобун* остаются на своих картах и их уровень опыта не поменялся. Вам не нужно платить *моны*, чтобы положить карту на комнату с дополнительной стоимостью.
Опыт: получите 1 очко Ики и 1 *мон* -> 2 очка Ики и 1 *мон* -> 3 очка Ики и 2 *мона*.



Красильщик тканей
Умение: заплатите 2 *мона*, чтобы получить 4 очка Ики.
Опыт: получите 2 *мона* -> 3 *мона* -> 3 *мона*.



Торговка лапшой
Умение: заплатите 2 *мона*, чтобы получить 2 мешка риса.
Опыт: получите 2 *мона* -> 3 *мона* -> 3 *мона*.

Летние (x14)



Торговец дамплингами
Умение: получите 1 мешок риса.
Опыт: получите 1 мешок риса -> 1 мешок риса -> 1 мешок риса.



Старьёвщица
Умение: получите 1 заготовку древесины.
Опыт: получите 1 пару сандалий -> 1 пару сандалий -> 1 заготовку древесины.



Торговец питьевой водой
Умение: Получите 1 *мон* и 1 пару сандалий
Опыт: получите 1 пару сандалий -> 1 пару сандалий -> 2 пары сандалий.



Торговец арбузами
Умение: получите 1 мешок риса
Опыт: получите 1 пару сандалий -> 1 мешок риса -> 1 мешок риса.



Гравёр
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: заплатите 3 *мона*, чтобы получить 2 заготовки древесины.
Опыт: получите 0 очков Ики -> 2 очка Ики -> 3 очка Ики.



Мастер бумажных фонарей
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: заплатите 1 очко Ики, чтобы получить 4 *мона*. Ваши очки Ики не могут уйти в минус.
Опыт: получите 1 очко Ики -> 2 очка Ики -> 4 очка Ики.



Мастер по зонтам
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: заплатите 1 *мон*, чтобы увеличить уровень опыта одного из ваших *Кобун* на 1 деление.
Опыт: получите 1 очко Ики -> 3 очка Ики -> 4 очка Ики.



Подённый рабочий
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на два деления по шкале огнеупорности.
Умение: передвиньте ваш маркер на два деления по шкале огнеупорности.
Опыт: потеряйте 2 очка Ики -> 1 очко Ики -> 0 очков Ики.



Тушитель пожаров
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на два деления по шкале огнеупорности.
Умение: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Опыт: получите 1 очко Ики -> 2 очка Ики -> 4 очка Ики.



Служительница храма
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Уходя на покой: когда этот персонаж уходит на покой, возьмите этот и положите его на карту этого персонажа. Один раз за игру вы можете сбросить этот жетон, чтобы спасти одного из ваших персонажей от пожара. После использования этого жетона огонь продолжит распространяться.



Мастер по фейерверкам
Умение: получите 4 очка Ики.
Ваши соперники получают по 2 *мона*.
Опыт: получите 1 очко Ики и 1 *мон* -> 3 очка Ики и 1 *мон* -> 4 очка Ики и 2 *мона*.



Штукатур
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: постройте здание, потратив на 1 заготовку древесины меньше.
Опыт: получите 2 очка Ики и 1 *мон* -> 3 очка Ики и 1 *мон* -> 4 очка Ики и 2 *мона*.



Торговец угрями
Умение: заплатите 2 *мона*, чтобы получить 2 мешка риса.
Опыт: получите 2 *мона* -> 3 *мона* -> 4 *мона*.



Зеленщица
Умение: заплатите 2 *мона*, чтобы получить 1 мешок риса и 1 заготовку древесины.
Опыт: получите 1 *мон* -> 3 *мона* -> 4 *мона*.



Осенние (x14)



Торговец дровами
Умение: получите 1 заготовку древесины.
Опыт: получите 1 пару сандалий -> 1 заготовку древесины -> 2 заготовки древесины.



Торговец рыбой
Умение: получите 1 мешок риса и 1 пару сандалий.
Опыт: получите 1 мешок риса -> 1 мешок риса -> 1 мешок риса.



Торговец масками
Умение: получите 1 заготовку древесины.
Опыт: получите 1 пару сандалий -> 1 заготовку древесины -> 1 заготовку древесины.



Часовщик
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: заплатите 3 *мона*, чтобы получить 2 заготовки древесины
Опыт: получите 2 очка Ики -> 3 очка Ики -> 5 очков Ики.



Цирюльник
Умение: заплатите 2 *мона*, чтобы получить 4 очка Ики.
Опыт: получите 3 очка Ики -> 4 очка Ики -> 5 очков Ики.



Каллиграф
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: заплатите 1 *мон*, чтобы увеличить уровень опыта одного из ваших Кобун на 1.
Опыт: получите 2 очка Ики -> 3 очка Ики -> 5 очков Ики.



Мастер игры на сямисэне
Умение: заплатите заготовку древесины, чтобы получить 3 *мона* и 2 очка Ики.
Опыт: получите 2 очка Ики -> 3 очка Ики.



Зодчий
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Опыт: получите 1 очко Ики -> 3 очка Ики -> 5 очков Ики.



Кукловод
Умение: получите 3 *мона*.
Уходя на покой: когда Кукловод уходит на покой, возьмите этот и положите его на Кукловода. В конце игры выберите, к какому виду карт относится Кукловод: вы можете передвинуть его в колонку на вашем планшете игрока.



Гейша Тацуми
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности и получите 1 очко Ики.
Опыт: получите 3 очка Ики -> 5 очков Ики -> 7 очков Ики.



Кукольник
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: поменяйте местами любые 2 карты персонажей на поле. *Кобун* остаются на своих картах, их уровень опыта не меняется. Вам не нужно платить за то, чтобы положить карту на место с дополнительной платой.
Опыт: получите 2 очка Ики и 1 *мон* -> 4 очка Ики и 1 *мон* -> 5 очков Ики и 2 *мона*.



Мастер по татами
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: постройте здание, потратив на 1 древесину меньше.
Опыт: получите 3 очка Ики и 1 *мон* -> 4 очка Ики и 1 *мон* -> 6 очков Ики и 2 *мона*.



Торговец суши
Умение: заплатите 2 *мона*, чтобы получить 2 мешка риса.
Опыт: получите 3 *мона* -> 4 *мона* -> 5 *монов*.



Торговец темпурой
Умение: заплатите 2 *мона*, чтобы получить 2 мешка риса.
Опыт: получите 4 *мона* -> 3 *мона* -> 4 *мона*.



Зимние (x14)



Торговец углём
Умение: получите 1 заготовку древесины и 1 пару сандалий
Опыт: получите 1 мешок риса -> 1 мешок риса -> 2 мешка риса



Торговец чили
Умение: получите 1 мешок риса и 1 пару сандалий.
Опыт: получите 1 мешок риса -> 1 мешок риса -> 2 мешка риса .



Торговец сахарными дудочками
Умение: получите 1 мешок риса и 1 очко Ики
Опыт: получите 1 мешок риса -> 1 мешок риса -> 2 мешка риса



Торговец сладостями
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: заплатите 1 мешок риса, чтобы получить 5 очков Ики.
Опыт: получите 4 очка Ики -> 5 очков Ики.



Мастерица по веерам
Умение: заплатите 1 *мон* чтобы увеличить уровень опыта одного из ваших *Кобун* на 1.
Опыт: получите 3 очка Ики -> 6 очков Ики.



Стеклодув
Умение: заплатите 2 пары сандалий, чтобы получить 6 очков Ики.
Опыт: получите 3 очка Ики -> 6 очков Ики.



Мастер по кистям
Умение: заплатите 1 заготовку древесины, 1 мешок риса и 1 пару сандалий, чтобы получить 9 очков Ики.
Опыт: получите 4 очка Ики -> 6 очков Ики.



Актёр театра Кабуки
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: получите 3 очка Ики.
Опыт: получите 6 очков Ики -> 7 очков Ики -> 9 очков Ики.



Самурай
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: заплатите 1 *Кобан*, чтобы получить 9 очков Ики.
Опыт: получите 5 очков Ики -> 7 очков Ики.



Борец сумо
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на два деления по шкале огнеупорности.
Умение: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Опыт: получите 3 очков Ики -> 4 очков Ики -> 7 очков Ики.



Буддийский скульптор
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: заплатите 1 заготовку древесины, чтобы получить 5 очков Ики.
Опыт: получите 4 очка Ики и 1 *мон* -> 6 очков Ики и 2 *мона*.



Мастер карт Карута
Умение: Получите 4 очка Ики.
Ваши соперники получают 2 *мона*.
Опыт: получите 3 очка Ики и 2 *мона* -> 6 очков Ики и 2 *мона*.



Каменщик
Бонус за найм: передвиньте ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности.
Умение: постройте здание, потратив на 1 *Кобан* меньше.
Опыт: получите 4 очка Ики и 2 *мона* -> 7 очков Ики и 2 *мона*.

Владелица лавки благовоний
Умение: заплатите 3 *мона*, чтобы получить 5 очков Ики.
Опыт: получите 4 *мона* -> 5 *монов*.

Приложение 2 – Здания (x10)

Деревенский дом
Бонус в конце игры: получите 2 очка Ики.
Способность: в конце каждого сезона получите 2 очка Ики за каждого *Кобун*, которого вы накормили.

Смотровая башня
Бонус в конце игры: получите 3 очка Ики.
Способность: когда вы нанимаете персонажа с бонусом найма, который сдвигает ваш маркер на одно деление по шкале огнеупорности, получите 3 очка Ики.

Поместье императора
Бонус в конце игры: получите 4 очка Ики.
Способность: в конце каждого сезона получите 2 *мона* за каждую карту персонажа того типа, карт которого у вас больше всего (включая персонажей, ушедших на покой, если они есть).

Таверна
Бонус в конце игры: получите 12 очков Ики.

Театр Кабуки
Бонус в конце игры: получите 26 очков Ики.

Торговый дом
Бонус в конце игры: получите 3 очка Ики за каждую пару сандалий, которая останется у вас к концу игры (максимум 30 очков Ики).

Ресторан
Бонус в конце игры: получите столько Ики, сколько вы получили за ваши жетоны рыб (см. абзац в разделе **Конец игры и подсчёт очков**).



Храм
Бонус в конце игры:
получите 22 очка Ики.



Амбар
Бонус в конце игры:
получите 4 очка Ики
за каждый ваш мешок риса
в конце игры (максимум 32
очка Ики)



Колодец
Бонус в конце игры:
получите 2 очка Ики
за каждое деление,
которого вы достигли
на шкале огнеупорности.

Приложение 3 – Жетоны

1 Трубки (x8)

Весна:



Мгновенный эффект:
передвиньте ваш маркер
на одно деление по шкале
огнеупорности.



Мгновенный эффект:
передвиньте ваш маркер
на одно деление по шкале
огнеупорности.

Лето:



Мгновенный эффект:
получите 1 мешок риса.



Мгновенный эффект:
получите 2 пары сандалий.

Осень:



Мгновенный эффект:
передвиньте ваш маркер
на одно деление по шкале
огнеупорности.



Мгновенный эффект:
передвиньте ваш маркер
на два деления по шкале
огнеупорности.

Зима:



Мгновенный эффект:
увеличьте уровень опыта
одного из ваших *Кобун* на 1.



Мгновенный эффект:
получите 1 *Кобан*.

2 Табак (x8)

ВАЖНО: очки Ики за табак удваиваются, если вы купили хотя бы 1 трубку.

Весна:



В конце игры получите
2 очка Ики.



В конце игры получите
3 очка Ики.

Лето:



В конце игры получите
4 очка Ики.



В конце игры получите
1 очко Ики за каждые
2 деления, которые вы прошли
на шкале огнеупорности.

Осень:



В конце игры получите 1 очко
Ики за каждый тип персонажей,
которых вы наняли.



В конце игры получите 1 очко
Ики за каждого персонажа
того типа, карт которого у вас
больше всего.

Зима:



В конце игры получите
5 очков Ики.



В конце игры получите 1 очко
Ики за каждые 4 оставшиеся
мона.

3 Рыба (x8)

Весна:



Эта рыба даст вам 1
дополнительное очко Ики
в конце игры за жетоны рыб
и здание ресторана.

Лето:



Эта рыба принесёт вам
7 дополнительных очков Ики
в конце игры за жетоны рыб
и здание ресторана.

Осень:



Эта рыба принесёт вам
1 дополнительное очко
в конце игры за жетоны рыб
и здание ресторана.

Зима:



Эта рыба принесёт вам
7 дополнительных очков Ики
в конце игры за жетоны рыб
и здание ресторана.

4 Особые жетоны



Вы можете передвинуть
вашего *Ояката* на одно
дополнительное деление
во время фазы действий.



Найм персонажа стоит для вас
на 1 *мон* меньше.



Один раз за игру вы можете
сбросить этот жетон, чтобы
спасти от пожара одного
вашего персонажа (не здание). После
использования этого жетона огонь
продолжит распространяться.



Положите этот жетон
на ***Кукловода***. В конце игры
выберите, какой вид будет
у ***Кукловода*** : этот выбор заставит
вас положить его в выбранную вами
колонку карт на планшете игрока.



**СКАНИРУЙТЕ QR-КОД ИЛИ ИЩИТЕ
ВИДЕОПРАВИЛА НА YOUTUBE:
«Iki #КОСМОПРАВИЛА»**

SORRY WE ARE FRENCH

COSMO DRØME GAMES