Koota Yamada

David Sitbon

14+ 60-90хв 2-4

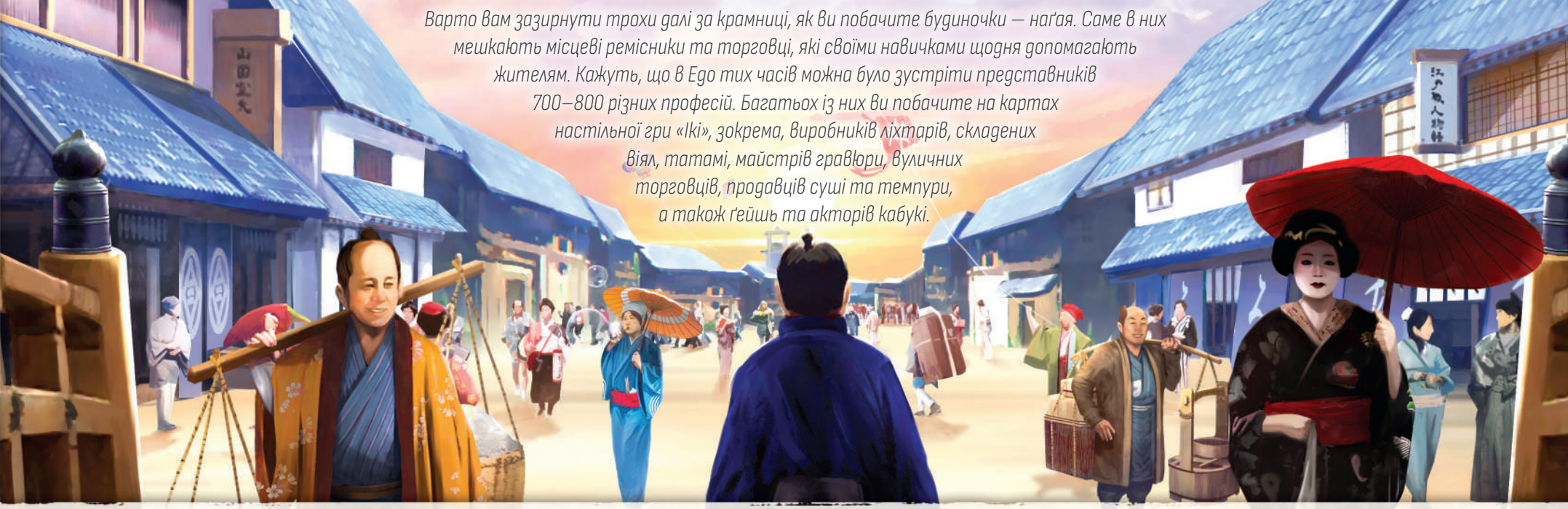
Iki

Гра про Майстрів Едо

Вітаємо в Едо

«Iki» — стратегічна настільна гра, події якої відбуваються в Японії в період Едо (1603-1868). Ви зануритесь у життя району Ніхонбаші в Едо (тогочасна назва Токіо). Саме там був розташований найбільш залюднений ринок міста. Уявіть, що ви йдете головною вулицею Ніхонбаші. Вздовж неї — чимало акуратних крамничок, до яких торговці закликають клієнтів. Декілька кроків від головної вулиці — і ви на рибному ринку. Щойно сюди прибули човни зі свіжими морепродуктами. Затишним і тихим місцем це не назвеш, адже продавці та покупці перекрикують одні одних на кожному кроці.

Варто вам зазирнути трохи далі за крамниці, як ви побачите будиночки — наґая. Саме в них мешкають місцеві ремісники та торговці, які своїми навичками щодня допомагають жителям. Кажуть, що в Едо тих часів можна було зустріти представників 700–800 різних професій. Багатьох із них ви побачите на картах настільної гри «Iki», зокрема, виробників ліхтарів, складених віял, татамі, майстрів гравюри, вуличних торговців, продавців суші та темпури, а також ґейшь та акторів кабукі.





Мета гри

Упродовж гри проживіть один рік в Едо та постарайтеся стати найкращим *едокко* («дитям Едо»). Вам доведеться докласти зусиль заради добробуту й процвітання Едо та його громадян. Наймайте персонажів із різноманітними навичками, відправляйте їх на роботу на головну вулицю Ніхонбаші та дозволяйте їм здобувати досвід, поки не прийде час іти на відпочинок.

Переможцем стане гравець, який матиме найбільше ікі — філософічного концепту періоду Едо, що відображає ідеальний уклад громадського життя.

- Iki, що нараховуються **протягом гри**, позначаються символом .
- Iki, що нараховуються **наприкінці гри**, позначаються символом .

Вміст гри

Ігрове поле та планшети

- 1 двостороннє ігрове поле та 4 двосторонні планшети гравців *(для гри вдвох і втрьох-вчотирьох)*

Карти

- 4 карти стартових персонажів
- 56 карт персонажів *(по 14 карт кожного сезону)*



Весняні *Літні*



Осінні *Зимові*

- 10 карт будівель



Дерев'яні компоненти

- 4 міпли* *оякат*



- 4 міпли *ікідзама*



- 16 міплів *кобунів*



- 4 маркери підрахунку ікі



- 4 маркери гасіння пожеж



- 20 стосів деревини



- 30 мішків рису



- 1 маркер календаря

Жетони та плитки

- 36 монет номіналом 1 *мон*



- 20 монет номіналом 4 *мони*



- 28 пар сандаль



- 12 *кобанів* *(золотих монет)*



- 8 рибин *(по 2 на сезон)*



- 8 люльок *(по 2 на сезон)*



- 8 мішечків тютюну *(по 2 на сезон)*



- 4 жетони «30/60 ікі» *(по 1 на гравця)*



- 4 плитки пожеж



- **5 особливих жетонів:**



Рух +1



Порятунок від пожежі (x2)

- Джокер



- Наймання –1



Інше

- 1 блокнот для підрахунку ікі
- 1 книга правил

Для гри вдвох

- 1 жетон Сонця й 1 жетон Місяця



- 12 плиток блокування



Примітка від розробників

Ми вирішили називати мішками з рисом солом'яну тару (*комедавара*), яку використовували в період Едо. Вона вміщала приблизно 60 кг рису!

Загальні приготування

1. Покладіть ігрове поле в центрі столу стороною, що відповідає кількості гравців.
2. Покладіть маркер календаря на першу поділку календаря: це 1-й місяць року. Кожен із перших 12 раундів у грі відповідає певному місяцю. За традиційним японським календарем, 1–3-й місяці — це весна, 4–6-й — літо, 7–9-й — осінь, а 10–12-й — зима. 13-й раунд — Новий рік.
3. Покладіть в кінці треку ікі стільки жетонів «30/60 ікі», скільки гравців за столом.
4. Перетасуйте 4 плитки пожеж і сформуйте з них стос долиць. Покладіть цей стос на відповідне йому місце на ігровому полі.
5. Посортуйте рибу, люльки та мішечки тютюну (далі все це називається товарами) за сезонами (весна, літо, осінь, зима). Опісля покладіть весняні товари горилиць на відповідні місця на ігровому полі 5А, а літні, осінні та зимові товари — долиць на відповідні місця на календарі 5В.
6. Випадковим чином візьміть 6 карт будівель із 10 і розкладіть їх неподалік від ігрової зони. Решту карт будівель покладіть у коробку — у цій грі вони не знадобляться.
7. Покладіть *мони*, сандалі, рис, деревину, *кобани* й особливі жетони неподалік від ігрової зони — це буде загальний запас.
8. Посортуйте персонажів за сезонами (весняні, літні, осінні, зимові), сформувавши 4 колоди карт. Покладіть їх неподалік від ігрового поля.

*Міпл — дерев'яна фігурка у вигляді людини.
Завдяки компанії «Hans im Gluck» та їхній грі «Carcassonne» слово «міпл» широко використовується у сфері настільних ігор.

Приготування гравця

9. Кожен гравець вибирає колір і бере всі належні компоненти: 1 планшет (його потрібно покласти стороною, яка відповідає кількості гравців), 1 міпла *ікідзама*, 1 міпла *ояката*, 4 міпли *кобунів*, 2 маркери (підрахунку ікі та гасіння пожеж). Після цього кожен гравець бере 1 пару сандаль, 1 мішок рису та 8 *мон* (валюта періоду Едо). Сандалі, міпла *ікідзама* та 4 міпли *кобунів* слід покласти на відповідні місця на особистому планшеті, а решту компонентів — тримати неподалік від себе.
10. Той, хто останнім із вас був у Японії, стає першим гравцем у першому раунді. Якщо до Японії ніхто з вас не їздив, з'ясуйте, хто був найближче до неї. Кожен гравець розміщує свого міпла *ояката* в обведеному пунктирною лінією місці стартової зони.
11. Кожен гравець кладе свій маркер гасіння пожеж на поділку «0» треку гасіння пожеж. Маркери накладаються один на одного. Так, маркер першого гравця буде із самого верху, під ним — маркер гравця ліворуч від нього, і так до останнього гравця.
12. Кожен гравець кладе маркер підрахунку ікі на поділку «0» треку ікі. Коли гравець досягне значення 30 ікі, він бере собі 1 жетон «30/60 ікі» та продовжує підрахунок ікі з поділки «0». Він перевертає цей жетон, коли досягне значення 60 ікі. Значення ікі не може опуститися нижче 0.
13. Візьміть 4 стартових персонажів і викладіть їх неподалік від ігрової зони 13А. Починаючи з останнього гравця та <u>проти руху годинникової стрілки</u> кожен гравець вибирає персонажа та розміщує його в крайній комірці *наґая* на свій вибір 13В. Кожен гравець розміщує 1 *кобуна* на найнижчій поділці досвіду на карті вибраного персонажа. У грі вдвох чи втрьох невибрані карти повертаються в коробку — у цій грі вони не знадобляться.

→ Ресурси *(мони,* рис, сандалі, *кобани)* необмежені.

→ Зміни для гри вдвох див. на с. 12.



Приготування для гри втрьох.



Приготування гравця.

Основні поняття гри «Ікі»

Міпл *ояката.* Це персонаж, за якого ви граєте в настільній грі «Ікі». Кожного місяця ваш *ояката* йде на головну вулицю Ніхонбаші та налагоджує співпрацю в тій **крамниці**, біля якої він зупиниться, а також у **кіоску** з одним із персонажів, який там працює.

Міпл *ікідзама.* Розміщуючи його на треку *ікідзама,* ви визначаєте черговість ходу у фазі **«Дії»**, а також кількість кроків, які пройде ваш *ояката.*

Міпли *кобунів* (x4). Це громадяни Едо, яких ви працевлаштовуєте. Коли ви наймаєте персонажа чи зводите будівлю, розмістіть 1 зі своїх доступних *кобунів* на карті, аби позначити, що ви її контролюєте. *Кобуни* на картах персонажів здобувають досвід, поки ці персонажі не підуть на відпочинок. Тоді *кобуни* стають доступними знову. Наприкінці кожного сезону ви мусите нагодувати своїх *кобунів* на картах персонажів. Окрім того, ви захищаєте *кобунів* від пожеж, що спалахуватимуть тричі за гру.

Маркер гасіння пожеж. Слугує для перевірки вашого вміння гасити пожежу, коли вона спалахує. Також положення маркерів визначає порядок розміщення міплів *ікідзама* протягом фази «Уклад життя».

Досвід. Від рівня досвіду персонажа залежить розмір **виплати**, який він генерує на день виплат. Досвід відстежується за треком з правого боку карти персонажа. **Виплату** позначає символ над *кобуном* на карті. Деякі персонажі, такі як **ляльковод** або **склодув**, мають коротший відносно інших персонажів трек досвіду.

Досвід можна здобувати трьома шляхами:

- Противник використовує **навичку** вашого персонажа.
- Ваш *ояката* минає позначку  на головній вулиці.
- **Навички** деяких персонажів збільшують досвід одного з ваших персонажів.

Кожного разу, як персонаж здобуває досвід, *кобун* переміщується на 1 поділку вище. Коли *кобун* досягає останньої поділки, персонажу час іти на відпочинок. Візьміть його карту та покладіть в колонку відповідного кольору над вашим планшетом, а *кобуна* поверніть в особистий запас. Персонажів на відпочинку не потрібно годувати в **день виплат**, але вони дають максимум виплат (символ у колі в правому верхньому куті карти).

ВАЖЛИВО! Такі персонажі, як **віл із возом**, **монах**, **ямабуші**, **жриця** та **ляльковод** (із червоним колом вгорі треку досвіду), дають особливі жетони, але одноразово — коли йдуть на відпочинок (див. описи цих персонажів у додатку 1 на с. 13–14).



Карта персонажа



1. **Вартість** наймання в *монах.*
2. **Вміння гасити пожежі (бонус наймання):** коли ви наймаєте цього персонажа, перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
3. **Професія** персонажа (властивості персонажів див. у додатку 1 на с. 13–15).
4. **Навичка** — це вміння персонажа, яке можна активувати під час фази «Дії».
5. **Тип:** вуличні торговці / майстри / спеціалісти / ремісники / продавці за прилавками.
6. **Рівень досвіду:** більшість персонажів починають на 1-му рівні, а деякі — на 2-му.
7. **Виплата** — те, що отримує власник карти в день виплат.

Навички. Існує три типи навичок:



Ви безплатно отримуєте ресурси, вміння гасити пожежі чи ікі.



Обмінюйте ресурси на інші ресурси, ікі чи доступ до властивості.



Вам стають доступні особливі дії чи властивості.

Будівля



1. **Вартість** зведення.
2. **Назва** (див. властивості будівель і підрахунок ікі в додатку 2 на с. 15–16).
3. **Місце** для *кобуна.*
4. **Постійна властивість** для власника будівлі, якщо є.
5. Кількість **ікі** наприкінці гри.

День виплат і виплати



Наприкінці кожного сезону (наприкінці 3, 6, 9 і 12-го місяців) наступає **день виплат:** кожен гравець збирає **виплати** від усіх своїх персонажів (активних і на відпочинку). Персонажі на ігровому полі дають виплати відповідно до символу над *кобуном*. Виплати від персонажів на відпочинку вказано в колі в правому верхньому куті карти.

Жетони



Мони. На монети номіналом 1 *мон* та 4 *мони* надихнули монети, що були в обігу в період Едо.



Кобани. Їхнім прототипом є овальні золоті монети періоду Едо. У грі їх використовують для зведення певних будівель.



Сандалі. Ви можете витрачати сандалі, аби збільшувати кількість кроків вашого *оякати*. Також ви можете використовувати їх для налагодження співпраці з деякими персонажами.



Рис. У **день виплат** кожен гравець мусить заплатити 1 мішок рису за кожного найнятого персонажа на ігровому полі. Рис також потрібен для налагодження співпраці з деякими персонажами.



Деревина. Її використовують для зведення будівель і налагодження співпраці з деякими персонажами.



Риба. Кожного сезону можна придбати 2 рибини. Ціни вказано на жетонах. Щосезону вид риби змінюється: *шірауо* (саланкс або риба-локшина) — навесні, *кацуо* (смугастий тунець) — влітку, *судзукі* (морський судак) — восени та *тай* (морський лящ) — узимку.



Люльки. Кожного сезону можна придбати 2 люльки. Ціни вказано на жетонах. Див. властивості люльок у додатку 3 на с. 16.



Мішечки тютюну. Кожного сезону можна придбати 2 мішечки тютюну. Ціни та кількість ікі вказано на жетонах. Див. властивості мішечків тютюну в додатку 3 на с. 16.



Плитки пожеж. Наприкінці 5, 8 й 11-го місяців випадковим чином відкривається 1 плитка пожежі, аби зрозуміти, де спалахнув вогонь.



Наґая. Обабіч головної вулиці є 4 *наґая*. У кожному з них — по 4 комірки, аби розташувати персонажів чи будівлі. Кожне *наґая* формує окрему групу комірок. 4 кутові комірки, які вимагають додаткову плату 2 *мони* для розміщення карти, становлять 5-ту групу.



Кіоск. Комірки за крамницями, куди викладаються карти персонажів і будівель, називаються кіосками. У кіосках гравці налагоджують співпрацю з персонажами.

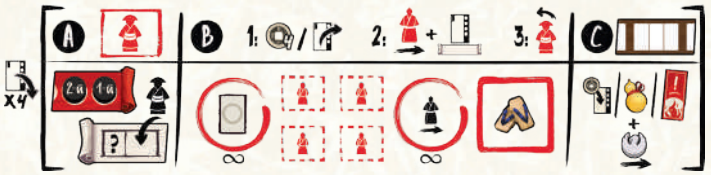


Крамниця. Вона визначає дію, яку може виконати *ояката*, коли зупиняється у відповідній локації на головній вулиці.

Перебіг гри

Настільна гра «Ікі» триває 13 раундів: 12 перших відповідають 12 місяцям у році (рік поділений на 4 сезони) та граються однаково. 13-й раунд відображає настання Нового року, тому грається інакше.

Кожен місяць ділиться на 3 фази, що проілюстровано на планшетах гравців.



У фазі **A** **«Уклад життя»** гравці займають місця на треку *ікіґзама* в порядку, який диктує трек гасіння пожеж.

Протягом фази **B** **«Дії»** гравці: 1) отримують дохід чи наймають персонажів; 2) рухають своїх *оякат* та налагоджують співпрацю на головній вулиці; 3) повертають собі міплів *ікіґзама*.

Фаза **C** **«Подія»** залежить від місяця:

- **День виплат** настає наприкінці 3, 6, 9 і 12-го місяців (тобто наприкінці кожного сезону).
- **Пожежа** спалахує наприкінці 5, 8 й 11-го місяців.

Протягом фаз **B** і **C** гравці мають можливість збільшити своє ікі, що відображає відповідний трек .

Відкриття карт персонажів

x4

На початку кожного місяця відкривайте перші 4 карти персонажів із колоди поточного сезону та розміщуйте їх біля ігрового поля поруч із персонажами з минулого місяця. На початку гри грайте весняними картами, протягом гри ви дійдете і до літніх, і до осінніх, і до зимових карт.



Фаза A «Уклад життя»: розміщення на треку ікіздама

Упродовж цієї фази гравці вирішують, скільки кроків пройдуть їхні оякати головною вулицею, а також визначають порядок ходу на наступну фазу («Дії»).

Протягом 1-го місяця гравці приймають рішення за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Це відображає стос маркерів гравців на треку гасіння пожеж. З 2-го місяця гравці діють у порядку, у якому їхні маркери розміщені на треку гасіння пожеж: гравець із найкращим показником вирішуватиме першим і т.д. Якщо декілька гравців займають одну позицію, раніше діє той, чий маркер лежить вище.



Коли настане ваш хід, розмістіть міпла *ікіздама* у вільній комірці треку *ікіздама*. Вільною вважається комірка без міпла *ікіздама* (або без плитки блокування у грі вдвох). Цифри в комірках вказують на порядок ходу протягом наступної фази («Дії») і кількість кроків, яку зможе зробити ваш *ояката*. На треку *ікіздама* є 5 комірок: «1-4», «1», «2», «3» та «4».

Коли всі гравці розмістили своїх міплів *ікіздама*, розпочинається фаза B.

Приклад. ***Валерія*** *має найкраще вміння гасити пожежі* 1*, тож вона першою вирішує, де розмістити свого міпла ікіздама* 2*. Після неї вирішує* ***Макс****, оскільки його маркер гасіння пожеж лежить над маркером* ***Кості*** 3*, який вирішуватиме останнім.*



Фаза B «Дії»: рух оякати та налагодження співпраці

Гравці виконують ходи в порядку, який диктує трек ікіздама, починаючи з гравця, міпл ікіздама якого розташований найлівіше.

Гравець, чий міпл *ікіздама* розміщений у крайній лівій комірці, ходить **першим,** але починає з фази B2. Тому гравець не наймає персонажів і не отримує дохід — натомість йому нараховується 1 *мон* компенсації. Цей гравець матиме можливість порухати *оякату* на 1–4 кроки. На бажання, він додатково може витратити сандалі, якщо хоче пройти більше.

B1: Дохід або наймання

Виберіть одне:

Дохід. Отримайте 4 *мони* із загального запасу.

Наймання. Виберіть 1 доступного персонажа біля ігрового поля та заплатіть *(у монах)* ціну, вказану у верхньому лівому куті його карти. Покладіть карту персонажа у вільну комірку на ігровому полі та розмістіть невикористаного *кобуна* на нижній поділці його треку досвіду.

- Не забувайте, що деякі комірки мають додаткову плату (1 чи 2 *мони*).
- Якщо на карті лежать *мони*, візьміть їх. Їх можна навіть використати для оплати карти!

ВАЖЛИВО! Якщо у вас недостатньо *мон*, немає доступного *кобуна* або на ігровому полі відсутнє вільне місце, ви не можете наймати персонажа. Натомість мусите вибрати отримання **доходу.**

Приклад. ***Валерія*** *наймає* ***монаха*** 1*. Вона забирає з карти 1 мон, а потім платить за карту 4 мони* 2*. Завдяки бонусу наймання вона переміщує свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж* 3*.* ***Валерія*** *кладе карту в доступну комірку на ігровому полі, яка вимагає додаткової плати 2 мони* 4*. Нарешті, вона розміщує 1 зі своїх доступних кобунів на нижній поділці треку досвіду щойно найнятого* ***монаха*** 5*.*



B2: Рух оякати та налагодження співпраці

Розіграйте фазу в такому порядку:

Рух

Порухайте свого *оякату* головною вулицею (рухайтеся за стрілками) рівно на стільки кроків, скільки вказано в комірці вашого міпла *ікіздама* (див. фазу A вище).

- Ви можете зробити декілька додаткових кроків, витрачаючи 1 пару сандаль за кожен додатковий крок. Зменшити кількість кроків неможливо. Поверніть сандалі в загальний запас після використання.
- Ваш *ояката* може зупинятися в тій самій локації, що й інші *оякати*.

ВАЖЛИВО! Коли ваш *ояката* мине позначку , повністю обійшовши головну вулицю, підвищте досвід **усіх своїх персонажів** (перемістіть **усіх своїх** *кобунів* на 1 поділку вище). Якщо внаслідок цього персонаж іде на відпочинок, поверніть собі свого *кобуна*, заберіть персонажа з *наґая* та покладіть його в колонку відповідного кольору над вашим планшетом. Це все відбувається **під час руху** вашого *оякати*, але до **етапу налагодження співпраці.**

Налагодження співпраці

Коли ваш *ояката* закінчив свій рух, ви можете налагодити співпрацю з крамницею та/або з одним із двох персонажів у кіосках цієї крамниці, якщо вони там є. Ви вправі робити це в будь-якому порядку. Також ви можете пропустити цей етап.

Якщо ви налагоджуєте співпрацю з персонажем іншого гравця, цей персонаж здобуває досвід (*кобун* переміщується на 1 поділку вище). Якщо внаслідок цього персонаж іде на відпочинок, власник карти забирає свого *кобуна*, який одразу стає доступним.

ВАЖЛИВО! Налагодження співпраці зі **своїми** персонажами досвіду їм **не** приносить.

Приклад. ***Валерія*** *вибирає комірку «1» на треку ікідзама* ❶. *Вона рухає свого ояката на 1 крок* ❷, *після чого витрачає 1 пару сандаль, аби просунутися на 1 додатковий крок* ❸. *Оскільки її ояката минає позначку* , *усі її персонажі підвищують свій досвід на 1 поділку.* ***Монах*** *здобув досвід і лишився на ігровому полі, а* ***фарбувальник тканин*** *пішов на відпочинок* ❹. *Далі вона виконує дію на головній вулиці (у рисовій крамниці)* ❺, *після чого налагоджує співпрацю з* ***торговкою вареними яйцями****, аби отримати 1 мішок рису. Оскільки цю торговку контролює* ***Костя****, він підвищує її досвід на 1 поділку* ❻.



Фаза C «Подія»

Протягом цієї фази спершу розіграйте подію, якщо вона передбачається.

1, 2, 4, 7 і 10-й місяці



Покладіть по 1 *мону* із загального запасу на кожного персонажа, який лишився поруч з ігровим полем. Опісля переставте маркер календаря на наступний місяць.



3, 6, 9, і 12-й місяці: день виплат

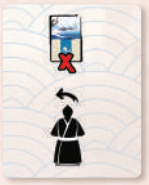


Наприкінці 3, 6 і 9-го місяців вчиніть такі дії:

- Вилучіть із гри всю рибу, всі люльки та мішечки тютюну, що лишилися на ігровому полі, і замініть їх відповідними товарами нового сезону.
- Вилучіть із гри **всіх** безробітних персонажів поточного сезону. Якщо на цих картах лишалися *мони*, поверніть їх у загальний запас. Із наступного місяця в грі з'являться персонажі з нового сезону.



Приклад завершення сезону.



Наприкінці 12-го місяця зробіть таке:

- Вилучіть із гри **всі** зимові карти.
- Усі зимові товари (рибу, люльки та мішечки тютюну) **залиште** на ігровому полі: гравці зможуть придбати їх протягом Нового року.
- Кожен гравець **забирає** з ігрового поля свого міпла *ояката* та розміщує його поруч із планшетом.

B3: Кінець ходу

Коли всі гравці закінчать свої ходи, вони забиратимуть своїх міплів *ікідзама* та кладуть їх на свої планшети.



Далі дотримуйтеся такої черговості дій:

1. Виплати. Гравці отримують виплати з карт усіх своїх персонажів на ігровому полі залежно від їхнього рівня досвіду, а також від усіх персонажів на відпочинку. Виплатами можуть бути *мони*, ікі чи ресурси. Розмір виплат **персонажів на відпочинку** завжди відповідає вказаному в колі у верхньому куті карт.

2. Бонус гармонії наґая. Є 5 груп комірок для карт на ігровому полі: 4 окремі *наґая*, розділені вулицями, і 4 кутові комірки , які вимагають додаткову плату 2 *мони* для розміщення карти (карти в цих комірках належать водночас до двох груп).

У кожній групі зі **щонайменше** 2 персонажами одного типу (одного чи декількох гравців) кожен гравець множить кількість **своїх** *кобунів* на картах однакового типу на кількість карт **цього типу в групі.** Отриманий результат відображається на треку ікі .

ВАЖЛИВО! Персонажі в кутових комірках можуть рахуватися двічі, оскільки належать водночас до двох груп.

Приклад. ***Костя*** *виплатами від персонажів отримав 1 мон та 1 пару сандаль від* ***торговця бавовною*** *на відпочинку* 1, *3 ікі від* ***кравчині*** 2 *і 3 мони від* ***продавця соби*** 3, *які все ще в грі.*





Приклад 2. *У цьому наґая* 1 ***Костя*** *має двох майстрів . Оскільки це персонажі одного типу,* ***Костя*** *отримує 2x2=4 ікі.*

У наступному наґая 2 *у* ***Валерії*** *є* ***вуличний торговець*** *. Оскільки він один, то ікі не нараховуються.*

У третьому наґая 3 ***Валерія*** *контролює* ***продавця за прилавком*** *і* ***майстра*** *. Оскільки це персонажі різного типу, то ікі не нараховуються.*

У ще одному наґая 4 *в* ***Макса*** *та* ***Кості*** *працюють по* ***ремісничку*** *. Оскільки це персонажі одного типу, вони обоє отримують по 1x2=2 ікі.* ***Валерія*** *має тут* ***майстра*** *, тож очок не отримує.*

У п'ятій групі комірок 5 ***Костя*** *розмістив 1* ***майстра*** *, а* ***Валерія*** *— 2.* ***Костя*** *отримує 1x3=3 ікі, а* ***Валерія*** *— 2x3=6 ікі.*

3. Забезпечення їжею. Кожен гравець мусить витратити 1 мішок рису на кожного свого персонажа на ігровому полі. Персонажів на відпочинку, як і *кобунів* у будівлях, годувати не потрібно. Якщо у вас в запасі є мішки рису, ви **мусите** годувати персонажів. Якщо рису на всіх персонажів не вистачає, гравець сам вибирає, кого з персонажів забрати з ігрового поля. Він вилучає персонажів з гри та отримує назад своїх *кобунів*.

ВАЖЛИВО! Якщо з гри вилучається персонаж (не погодований чи вбитий пожежею), який має бонус наймання, маркер гравця на треку гасіння пожеж не змінює свого положення.

Приклад. *Макс має 3 персонажів, але в нього лише 2 мішки рису в запасі. Він мусить нагодувати 2 персонажів, а 3-го — вилучити з гри. Макс вирішує вилучити **ямабуші,** після чого повертає кобуна на свій планшет.*



Переставте маркер календаря на наступний місяць.

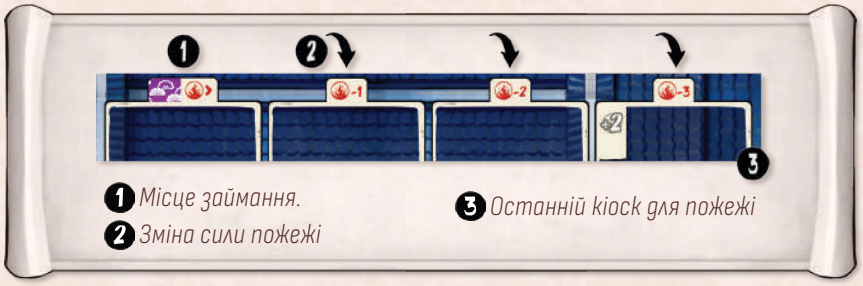
5, 8 та 11-й місяці: пожежа

Наприкінці 5, 8 й 11-го місяців спалахує пожежа. Її сила залежить від місяця та вказана на календарі: 5, 8 чи 10.

Гравець із найкращим умінням гасити пожежі **перетасовує** 4 плитки пожеж, відкриваючи 1 з них.

Плитка визначає, яке з 4 *наґая* постраждає від пожежі. Пожежа завжди починається від краю ігрового поля та рухається до центру, поки не зупиниться чи не досягне перехрестя. Після цього вогонь автоматично гасне.

Якщо пожежа спалахнула в кіоску без карт, вогонь іде до наступного кіоску, але його сила зменшується на 1. Вогонь рухається далі, поки не досягне кіоску з картою або найближчої до центру ігрового поля комірки в *наґая,* де сам собою згасне.



Коли вогонь досягає кіоску з картою, відбувається таке:

- Якщо вміння гасити пожежі власника карти дає йому змогу подолати вогонь такої сили, він гасить його, і ця подія завершується.
- Якщо власник карти не може загасити пожежу такої сили (його вміння гасити пожежі менше за силу вогню), персонаж помирає. Власник карти вилучає її з гри та забирає назад свого *кобуна*. Після цього пожежа переходить на наступний кіоск, але її сила зменшується на 1. Потрібно перевірити знову, чи є в кіоску карта, і так далі. Сила пожежі зменшується на 1 кожен раз, коли охоплює новий кіоск.

ВАЖЛИВО! Після припинення пожежі затасуйте разом усі плитки пожеж і поверніть сформований стос на відповідне місце на ігровому полі.

Приклад. *Наприкінці 5-го місяця спалахує пожежа із силою 5 (1). Відкрита плитка показує наґая (2). **Костя** мусить зупинити пожежу, адже саме його персонаж першим стикається з вогнем. Оскільки його вміння гасити пожежі надто слабке, він не може приборкати вогонь, тож його персонаж вилучається з гри. Кобун **Кості** повертається на його планшет (3). Вогонь переходить до наступної комірки, але його сила зменшується на 1 (4). У цьому кіоску нікого немає, тож вогонь переходить до наступного, а його сила вже на 2 менше від початкової. Настає черга **Макса** боротись із ним. Оскільки його вміння гасити пожежі на рівні «3», він долає пожежу (5), тим самим рятуючи персонажа **Валерії** від вогню (6).*



Покладіть по 1 *мону* із загального запасу на кожного персонажа, який лишився поруч з ігровим полем. Опісля переставте маркер календаря на наступний місяць.



13-й раунд: Новий рік

Новий рік грається інакше, ніж інші раунди.

Після того, як усі гравці **забрали** своїх *оякат* з ігрового поля, вони виконують ходи в порядку зменшення вміння гасити пожежі (першим ходить гравець із найкращим умінням).

Напряму розмістіть свого *оякату* в будь-якому місці на головній вулиці: ви можете налагоджувати співпрацю з крамницею та/або персонажем, як зазвичай. Якщо ви налагоджуєте співпрацю з персонажем противника, він усе ще здобуває досвід і може піти на відпочинок.

Коли всі гравці виконають свій останній хід, гра закінчується, і гравці рахують свій фінальний результат.

Приклад. ***Валерія*** *першою робить хід на Новий рік, оскільки найкраще вміє гасити пожежі. Після неї ходитиме* ***Макс****, а* ***Костя*** *буде останнім* (1). ***Валерія*** *розміщує свого оякату в ломбарді* (2) *та виконує дію в крамниці: витрачає 1 пару сандаль, аби отримати 4 мони* (3)*. Опісля вона налагоджує співпрацю з* ***продавчинею пахощів*** *Макса та витрачає 3 мони, аби отримати 5 ікі. Це підвищує досвід* ***продавчині пахощів****, завдяки чому та йде на відпочинок* (4)*.*





Кінець гри та підрахунок ікі

Коли раунд Нового року завершується, закінчується й сама гра. Гравці **забирають** з ігрового поля карти всіх своїх персонажів і кладуть їх у колонки відповідних кольорів над своїми планшетами. Потім вони підраховують своє ікі за такими пунктами, аби визначити переможця.

Трек ікі

Відображає, скільки ікі гравці заробили протягом гри.

Розмаїття персонажів

Чим більше **різних** типів персонажів ви наймали протягом гри, тим більше ікі ви отримаєте.

ВАЖЛИВО! Будівлі не є типом персонажів.

Ляльковод на відпочинку може бути будь-яким типом персонажа на вибір гравця. Саме зараз йому слід визначити, до якого типу він хоче його зарахувати.

- 1 тип: 1 ікі
- 2 типи: 4 ікі
- 3 типи: 9 ікі
- 4 типи: 16 ікі
- 5 типів: 25 ікі

Риба

Чим більше рибин із **різних** сезонів ви придбали, тим більше ікі ви отримаєте.

- 1 рибина: 3 ікі
- 2 рибини: 6 ікі
- 3 рибини: 10 ікі
- 4 рибини: 15 ікі

Якщо ви придбали найдорожчу рибину в певному сезоні, додайте її цінність до загальної суми ікі (такі рибини приносять 1 або 7 ікі). Отже, максимальна кількість ікі за рибу може бути така: 15+1+7+1+7=31 ікі.

Мішечки тютюну

Підрахуйте ікі, зображені на мішечках тютюну. Якщо у вас є **хоч 1 люлька**, ікі за мішечки тютюну подвоюються.

→ Детальніше про ефекти люльок і підрахунок ікі за мішечки тютюну див. у додатку 3 на с. 16.

Будівлі

Додайте ікі до вашого результату з ваших будівель.

→ Детальніше про підрахунок ікі за будівлі див. у додатку 2 на с. 15–16.

Ресурси

Такі ресурси приносять ікі:

- *Кобан:* 3 ікі
- Стос деревини: 1 ікі
- 4 *мони*: 1 ікі

Рис і сандалі ікі не приносять.

Гравець, який має найбільше ікі, перемагає в грі. У випадку нічиєї перемагає гравець із найкращим умінням гасити пожежі. Якщо й досі нічия, перемагає гравець, чий маркер гасіння пожеж розташований вище в стосі маркерів.



Приклад. *Протягом гри* ***Валерія*** *набрала 28 ікі* ❶. *Вона найняла персонажів 3 різних типів, але завдяки* ***ляльководу*** *можна вважати, що їх 4, =16 ікі* ❷. *Вона придбала рибу в 3 різні сезони =10 ікі, зокрема, весняну рибину цінністю 1 ікі та літню цінністю 7 ікі: 10+8=18 ікі* ❸. *Також* ***Валерія*** *купила 2 мішечки тютюну: 1 мішечок нараховує 1 ікі за кожного персонажа найчисельнішого типу, якого вона найняла (3 ікі), а інший приносить 5 ікі. Усього за мішечки тютюну вона набрала 8 ікі. Оскільки* ***Валерія*** *має люльку, то кількість очок за мішечки тютюну подвоюється =16 ікі* ❹. *Вона побудувала* ***ресторан****, що приносить стільки очок, скільки принесла риба, =18 ікі* ❺. *Насамкінець у неї лишилося 5 мон й 1 кобан =4 ікі* ❻. ***Валерія*** *загалом має 28+16+18+ +16+18+4=100 ікі* ❼.

Дії в крамницях

На головній вулиці 8 крамниць, де можна виконувати дії. **Гравець** може лише **раз** протягом місяця виконати дію в крамниці. Протягом місяця скільки завгодно гравців можуть виконати дію в одній і тій самій крамниці.

Магазин взуття



Заплатіть 2 *мони*, щоб отримати 2 пари сандаль із загального запасу.

Рисова крамниця



Заплатіть 3 *мони*, щоб отримати 2 мішки рису із загального запасу.

Пожежна вежа



Підвищте своє вміння гасити пожежі на 1 (перемістіть відповідний маркер на 1 поділку вперед). Якщо на поділці є інший маркер, ваш стає на нього зверху.

Якщо гравець разом з іншими гравцями одночасно займає останню, 10-ту, поділку на треку гасіння пожеж і цей гравець знову збільшує це вміння, то його маркер кладеться над усіма іншими в стосі маркерів гасіння пожеж на 10-й поділці.

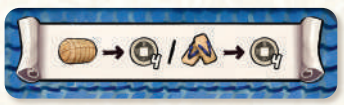
Тютюнова лавка



Виберіть **одне:** придбати 1 люльку / придбати 1 мішечок тютюну / придбати 1 люльку й 1 мішечок тютюну поточного сезону. Заплатіть стільки *мон*, скільки вказано на жетонах, і покладіть люльку та/або мішечок у відповідні місця вашого планшета.

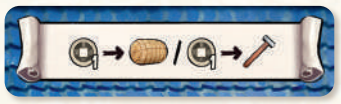
ВАЖЛИВО! Властивості люльок розігруються миттєво, тоді як мішечки тютюну приносять ікі наприкінці гри.

Ломбард



Виберіть **одне:** заплатити 1 мішок рису, щоб отримати 4 *мони* / заплатити 1 пару сандаль, щоб отримати 4 *мони* із загального запасу.

Будівельний майданчик



Виберіть **одне:** заплатити 1 *мон*, щоб отримати 1 мішок рису / заплатити 1 *мон*, аби мати можливість звести будівлю.

Для зведення будівлі необхідно витратити ресурси, вказані на її карті, та мати доступного *кобуна* для розміщення в будівлі. Покладіть карту та вашого *кобуна* у вільну комірку *наґая* на ігровому полі. Якщо ви вибрали кутову комірку, заплатіть 2 додаткові *мони*, як зазвичай. Ваш *кобун* перебуває в будівлі до кінця гри, якщо її не знищить вогонь. У цьому випадку *кобун* повертається на ваш планшет, а карта будівлі вилучається з гри.

ВАЖЛИВО! *Ояката* не може активувати будівлю. Будівлі приносять ікі наприкінці гри, а деякі **(ферма, вишка пожежників, імператорська вілла)** мають постійні властивості для своїх власників. У день виплат *кобуна* в будівлі годувати **не** потрібно.

Приклад. *Макс витрачає 1 кобан та 1 стос деревини, аби збудувати таверну* ❶, *після чого розміщує в ній 1 зі своїх доступних кобунів* ❷.

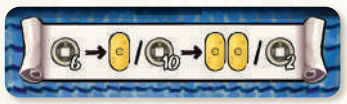


Рибний ринок



Виберіть рибу поточного сезону. Заплатіть вказану на її жетоні кількість *мон* і покладіть її в найлівіше доступне місце на своєму планшеті. Кожного сезону можна купити **лише** 1 рибину.

Обмінник



Виберіть **одне:** заплатити 6 *мон* і отримати 1 *кобан* / заплатити 10 *мон* і отримати 2 *кобани* / отримати 2 *мони* із загального запасу.

Правила для гри вдвох

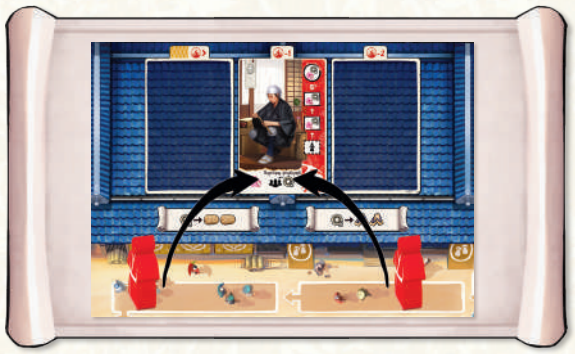
Приготування

Під час приготування також виконуються такі дії:

- Ігрове поле та планшети гравців поверніть стороною для гри вдвох 2.
- Візьміть 12 плиток блокування, перетасуйте їх і сформуйте стос долілиць поруч з ігровим полем.
- Випадковим чином один гравець бере жетон Сонця, інший — жетон Місяця.
- Гравець із стане першим гравцем у 1-му місяці.

Ігрове поле

- Кожне *наґая* містить 3 кіоски, а не 4.
- +1 Центральний кіоск кожного *наґая* особливий: з персонажем у цьому кіоску можна налагодити співпрацю з будь-якої із 2 сусідніх крамниць на головній вулиці.
- 5-ї групи комірок не існує для **бонусу гармонії *наґая*.**



- Силу кожної пожежі зменшено на 1 порівняно з грою втрьох чи вчотирьох. Силу пожеж так само вказано на календарі.

Плитки блокування

На початку кожного місяця перед тим, як розкрити 4 персонажів поточного сезону, розкрийте плитку блокування та покладіть її у відповідну комірку треку *ікіґзама*. Гравці **не можуть** розміщувати в цій комірці своїх міплів *ікіґзама* протягом відповідної фази A. Наприкінці кожного місяця скиньте плитку блокування.

Приклад. *Після того, як плитку блокування скинули наприкінці минулого місяця 1, гравці відкрили нову плитку для поточного місяця 2. Гравцям заборонено розміщувати своїх міплів ікіґзама в комірці «4».*



Нейтральні персонажі



Наприкінці кожного раунду, окрім Нового року, гравець (у непарні раунди, у парні раунди) викладає доступну карту персонажа з ряду карт в будь-яку вільну комірку *наґая*, якщо така є.

- Якщо такої комірки немає, натомість вилучіть із гри цю карту персонажа.
- Поверніть у загальний запас усі *мони*, що були на карті.
- Ця карта нікому з гравців не належить, жоден *кобун* на ній не розміщується, а додаткова оплата за зайняття центральної комірки *наґая* не вимагається.
- Нейтральний персонаж автоматично помирає, якщо до його кіоску прориваються **пожежа**.

Приклад. *Настала черга «місячного» гравця викласти нейтрального персонажа в одне з наґая на ігровому полі 1. Він вирішує покласти в цю комірку **актора кабукі**: мон із карти скидається, а додаткова плата за комірку для нейтрального персонажа ігнорується 2.*



Співпраця з нейтральними персонажами

Під час фази «Дії» гравці можуть налагоджувати співпрацю з нейтральними персонажами, але їх після цього скидають. У день виплат нейтральні персонажі також рахуються для **бонусу гармонії наґая.**

Приклад. ***Валерія*** *налагоджує співпрацю з **актором кабукі** й отримує 3 ікі. Оскільки це нейтральний персонаж, карта одразу ж вилучається з гри.*



Над грою працювали

Дизайнер: Koota Yamada

Ілюстратор: David Sitbon

Верстка: Good Heidi

Правила англійською: Matthieu Verdier

Розробка: Koota Yamada & Sorry We Are French

Продюсер: Emmanuel Beltrando

Керівництво локалізацією: Некрасов Костянтин, Серова-Некрасова Валерія

Візуальна адаптація: Удалова Юлія

Переклад: Драч Максим

Редактура: Ленська Наталія

Коректура: Дубчак Владислав, Наконечний Андрій

WOODCAT

Офіційний представник в Україні:
ФОП Некрасов Костянтин Сергійович,
02000, м. Київ, вул. Є. Коновальця, 32-г, кв. 192.
Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com

WoodCatGames @woodcat.ukr @WoodCatGames t.me/woodcat_pub

WoodCatGames

Додаток 1. Персонажі

Вуличні торговці (x17) – Майстри (x15) – Спеціалісти (x12) – Ремісники (x9) – Продавці за прилавками (x7)

Стартові (x4)



Торговець бавовною
Навичка. Отримайте 1 *мон* й 1 пару сандаль.
Досвід. Отримайте 1 пару сандаль -> 1 пару сандаль -> 1 *мон* й 1 пару сандаль.



Торговець окулярами
Навичка. Отримайте 2 *мони*.
Досвід. Отримайте 1 *мон* -> 2 *мони* -> 2 *мони*.



Торговець сіллю
Навичка. Отримайте 1 мішок рису.
Досвід. Отримайте 1 *мон* -> 2 *мони* -> 1 мішок рису.



Торговка вареними яйцями
Навичка. Отримайте 1 мішок рису.
Досвід. Отримайте 1 *мон* -> 1 мішок рису -> -> 1 мішок рису.

Весняні (x14)



Книжковий позичайло
Навичка. Отримайте 1 *мон* та 1 пару сандаль.
Досвід. Отримайте 1 *мон* -> 2 *мони* -> 2 *мони*.



Людина з мильними бульбашками
Навичка. Отримайте 1 стос деревини.
Досвід. Отримайте 1 пару сандаль -> 1 пару сандаль -> 1 стос деревини.



Торговець саке
Навичка. Отримайте 1 мішок рису.
Досвід. Отримайте 1 пару сандаль -> 1 мішок рису -> 1 мішок рису.



Виробник сандаль
Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
Навичка. Заплатіть 2 *мони*, щоб отримати 2 пари сандаль.
Досвід. Отримайте 1 ікі -> 2 ікі -> 3 ікі.



Виробниця ігральних кісток
Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
Навичка. Заплатіть 1 *мон*, щоб отримати 1 стос деревини.
Досвід. Отримайте 1 ікі -> 2 ікі -> 3 ікі.



Кравчиня
Навичка. Заплатіть 1 *мон*, аби підвищити досвід 1 з ваших *кобунів* на 1.
Досвід. Отримайте 0 ікі -> 2 ікі -> 3 ікі.



Митець укійо-е
Навичка. Віддайте 1 ікі, щоб отримати 4 *мони*. Ваше ікі не може опуститися нижче 0.
Досвід. Отримайте 0 ікі -> 1 ікі -> 4 ікі.



Віл із возом
Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
Навичка. Отримайте 1 пару сандаль.
На відпочинку. Коли цей персонаж піде на відпочинок, візьміть жетон і покладіть його на свій планшет. Віднині протягом фази «Дії» ви можете рухати свого *оякату* на 1 крок далі.



Монах
Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
Навичка. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
На відпочинку. Коли цей персонаж піде на відпочинок, візьміть жетон і покладіть його на свій планшет. Віднині наймання персонажів коштує вам на 1 *мон* менше.



Ямабуші
Навичка. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
На відпочинку. Коли цей персонаж піде на відпочинок, візьміть і покладіть цей жетон на нього. Один раз за гру ви можете скинути цей жетон, щоб урятувати 1 з ваших персонажів від пожежі. Однак вогонь продовжить поширюватись.



Виробник повітряних зміїв
Навичка. Поміняйте місцями 2 будь-яких персонажів на ігровому полі. *Кобуни* залишаються на картах, а їхній досвід не змінюється. У цьому випадку вам не потрібно платити *мони*, коли карти викладаються в комірки з додатковою оплатою.
Досвід. Отримайте 1 ікі й 1 *мон* -> 2 ікі й 1 *мон* -> -> 3 ікі та 2 *мони*.



Тесля
Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
Навичка. Зведіть будівлю, витративши на 1 стос деревини менше.
Досвід. Отримайте 2 ікі й 1 *мон* -> 2 ікі й 1 *мон* -> -> 3 ікі та 2 *мони*.



Продавець соба
Навичка. Заплатіть 2 *мони*, щоб отримати 2 мішки рису.
Досвід. Отримайте 2 *мони* -> 3 *мони* -> 3 *мони*.



Фарбувальник тканин
Навичка. Заплатіть 2 *мони*, щоб отримати 4 ікі.
Досвід. Отримайте 2 *мони* -> 3 *мони* -> 3 *мони*.

Літні (x14)



Торговець водою
Навичка. Отримайте 1 *мон* та 1 пару сандаль.
Досвід. Отримайте 1 пару сандаль -> 1 пару сандаль -> 2 пари сандаль.



Торговець ґьодза
Навичка. Отримайте 1 мішок рису.
Досвід. Отримайте 1 мішок рису -> 1 мішок рису -> 1 мішок рису.



Торговець кавунами
Навичка. Отримайте 1 мішок рису.
Досвід. Отримайте 1 пару сандаль -> 1 мішок рису -> 1 мішок рису.



Торговка вживаним одягом

Навичка. Отримайте 1 стос деревини.

Досвід. Отримайте 1 пару сандаль -> 1 пару сандаль -> 1 стос деревини.



Виробник ліхтарів

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Віддайте 1 ікі, щоб отримати 4 *мони*. Ваше ікі не може опуститися нижче 0.

Досвід. Отримайте 1 ікі -> 2 ікі -> 4 ікі.



Виробник парасоль

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Заплатіть 1 *мон*, аби підвищити досвід 1 з ваших *кобунів* на 1.

Досвід. Отримайте 1 ікі -> 3 ікі -> 4 ікі.



Гравер

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Заплатіть 3 *мони*, щоб отримати 2 стоси деревини.

Досвід. Отримайте 0 ікі -> 2 ікі -> 3 ікі.



Жриця

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

На відпочинку. Коли ця персонажка піде на відпочинок, візьміть і покладіть цей жетон на неї. Один раз за гру ви можете скинути цей жетон, щоб урятувати 1 з ваших персонажів від пожежі. Однак вогонь продовжить поширюватись.



Поденник

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 2 поділки вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Досвід. Втратьте 2 ікі -> 1 ікі -> 0 ікі.



Пожежник

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 2 поділки вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Досвід. Отримайте 1 ікі -> 2 ікі -> 4 ікі.



Виробник феєрверків

Навичка. Отримайте 4 ікі. Ваші противники отримують по 2 *мони*.

Досвід. Отримайте 1 ікі й 1 *мон* -> 3 ікі й 1 *мон* -> -> 4 ікі та 2 *мони*.



Штукатур

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Зведіть будівлю, витративши на 1 стос деревини менше.

Досвід. Отримайте 2 ікі й 1 *мон* -> 3 ікі й 1 *мон* -> -> 4 ікі та 2 *мони*.



Продавець вугрів

Навичка. Заплатіть 2 *мони*, щоб отримати 2 мішки рису.

Досвід. Отримайте 2 *мони* -> 3 *мони* -> 4 *мони*.



Продавчиня овочів

Навичка. Заплатіть 2 *мони*, щоб отримати 1 мішок рису й 1 стос деревини.

Досвід. Отримайте 1 *мон* -> 3 *мони* -> 4 *мони*.



Осінні (x14)



Торговець масками

Навичка. Отримайте 1 стос деревини.

Досвід. Отримайте 1 пару сандаль -> 1 стос деревини -> 1 стос деревини.



Торговець рибою

Навичка. Отримайте 1 мішок рису й 1 пару сандаль.

Досвід. Отримайте 1 мішок рису -> 1 мішок рису -> 1 мішок рису.



Торговка дровами

Навичка. Отримайте 1 стос деревини.

Досвід. Отримайте 1 пару сандаль -> 1 стос деревини -> 2 стоси деревини.



Годинникар

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Заплатіть 3 *мони*, щоб отримати 2 стоси деревини.

Досвід. Отримайте 2 ікі -> 3 ікі -> 5 ікі.



Гравчиня на шямісені

Навичка. Заплатіть 1 стос деревини, щоб отримати 3 *мони* та 2 ікі.

Досвід. Отримайте 2 ікі -> 3 ікі.



Переписувач

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Заплатіть 1 *мон*, аби підвищити досвід 1 з ваших *кобунів* на 1.

Досвід. Отримайте 2 ікі -> 3 ікі -> 5 ікі.



Перукар

Навичка. Заплатіть 2 *мони*, щоб отримати 4 ікі.

Досвід. Отримайте 3 ікі -> 4 ікі -> 5 ікі.



Будівник

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 2 поділки вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Досвід. Отримайте 1 ікі -> 3 ікі -> 5 ікі.



Ґейша тацумі

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж й отримайте 1 ікі.

Досвід. Отримайте 3 ікі -> 5 ікі -> 7 ікі.



Ляльковод

Навичка. Отримайте 3 *мони*.

На відпочинку. Коли цей персонаж йде на відпочинок, візьміть і покладіть цей жетон на нього. Наприкінці гри виберіть, до якого типу персонажів належить ляльковод. Перемістіть його у відповідну колонку над своїм планшетом.



Виробник татамі

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Зведіть будівлю, витративши на 1 стос деревини менше.

Досвід. Отримайте 3 ікі й 1 *мон* -> 4 ікі й 1 *мон* -> -> 6 ікі та 2 *мони*.



Лялькар

Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Навичка. Поміняйте місцями 2 будь-яких персонажів на ігровому полі. *Кобуни* залишаються на картах, а їхній досвід не змінюється. У цьому випадку вам не потрібно платити *мони*, коли карти викладаються в комірки з додатковою оплатою.

Досвід. Отримайте 2 ікі й 1 *мон* -> 4 ікі й 1 *мон* -> 5 ікі та 2 *мони*.



Продавець суші
Навичка. Заплатіть 2 *мони*, щоб отримати 2 мішки рису.
Досвід. Отримайте 3 *мони* -> 4 *мони* -> 5 *мон*.



Продавець темпури
Навичка. Заплатіть 2 *мони*, щоб отримати 2 мішки рису.
Досвід. Отримайте 4 *мони* -> 3 *мони* -> 4 *мони*.



Зимові (x14)



Торговець вугіллям
Навичка. Отримайте 1 стос деревини й 1 пару сандаль.
Досвід. Отримайте 1 стос деревини -> 1 стос деревини й 1 пару сандаль -> 1 стос деревини й 1 пару сандаль.



Торговець солодкими трубочками
Навичка. Отримайте 1 мішок рису й 1 ікі.
Досвід. Отримайте 1 мішок рису -> 1 мішок рису -> 2 мішки рису.



Торговець чилі
Навичка. Отримайте 1 мішок рису й 1 пару сандаль.
Досвід. Отримайте 1 мішок рису -> 1 мішок рису -> 2 мішки рису.



Виробник пензлів для каліграфії
Навичка. Заплатіть 1 стос деревини, 1 мішок рису й 1 пару сандаль, щоб отримати 9 ікі.
Досвід. Отримайте 4 ікі -> 6 ікі.



Виробниця складених віял
Навичка. Заплатіть 1 *мон*, аби підвищити досвід 1 з ваших *кобунів* на 1.
Досвід. Отримайте 3 ікі -> 6 ікі.



Кондитер
Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
Навичка. Заплатіть 1 мішок рису, щоб отримати 5 ікі.
Досвід. Отримайте 4 ікі -> 5 ікі.



Склодув
Навичка. Заплатіть 2 пари сандаль, щоб отримати 6 ікі.
Досвід. Отримайте 3 ікі -> 6 ікі.



Актор кабукі
Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
Навичка. Отримайте 3 ікі.
Досвід. Отримайте 6 ікі -> 7 ікі -> 9 ікі.



Борець сумо
Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 2 поділки вперед на треку гасіння пожеж.
Навичка. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
Досвід. Отримайте 3 ікі -> 4 ікі -> 7 ікі.



Самурай
Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
Навичка. Заплатіть 1 *кобан*, щоб отримати 9 ікі.
Досвід. Отримайте 5 ікі -> 7 ікі.



Буддистський скульптор
Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
Навичка. Заплатіть 1 стос деревини, щоб отримати 5 ікі.
Досвід. Отримайте 4 ікі й 1 *мон* -> 6 ікі та 2 *мони*.



Виробник ігральних карт
Навичка. Отримайте 4 ікі. Ваші противники отримають по 2 *мони*.
Досвід. Отримайте 3 ікі та 2 *мони* -> 6 ікі та 2 *мони*.



Каменяр
Бонус наймання. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.
Навичка. Зведіть будівлю, витративши на 1 *кобан* менше.
Досвід. Отримайте 4 ікі та 2 *мони* -> 7 ікі та 2 *мони*.



Продавчиня пахощів
Навичка. Заплатіть 3 *мони*, щоб отримати 5 ікі.
Досвід. Отримайте 4 *мони* -> 5 *мон*.

Додаток 2. Будівлі (x10)





Будинок купця
Наприкінці гри. Отримайте 3 ікі за кожну пару сандаль у вашому запасі (макс. 30 ікі).



Вишка пожежників
Наприкінці гри. Отримайте 3 ікі.
Постійна властивість. Наймаючи персонажа з бонусом наймання, отримайте 3 ікі.



Імператорська вілла
Наприкінці гри. Отримайте 4 ікі.
Постійна властивість. Наприкінці кожного сезону отримайте 2 *мони* за кожного персонажа вашого найчисельнішого типу (разом із персонажами на відпочинку, якщо такі є).



Криниця
Наприкінці гри. Отримайте вдвічі більше ікі, аніж показник вашого вміння гасити пожежі.



Ресторан
Наприкінці гри. Отримайте стільки ж ікі, скільки вам приносять ваші рибини (див. пункт у розділі «Кінець гри та підрахунок очок» на с. 10).



Склад
Наприкінці гри. Отримайте 4 ікі за кожен мішок рису у вашому запасі (макс. 32 ікі).



Таверна
Наприкінці гри. Отримайте 12 ікі.



Театр кабукі

Наприкінці гри. Отримайте 26 ікі.



Ферма

Наприкінці гри. Отримайте 2 ікі.

Постійна властивість. Наприкінці кожного сезону отримайте 2 ікі за кожного нагодованого вами *кобуна*.



Храм

Наприкінці гри. Отримайте 22 ікі.

Додаток 3. Жетони

1 Люльки (x8)

Весняні:



Миттєвий ефект. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.



Миттєвий ефект. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.

Літні:



Миттєвий ефект. Отримайте 1 мішок рису.



Миттєвий ефект. Отримайте 2 пари сандаль.

Осінні:



Миттєвий ефект. Перемістіть свій маркер на 1 поділку вперед на треку гасіння пожеж.



Миттєвий ефект. Перемістіть свій маркер на 2 поділки вперед на треку гасіння пожеж.

Зимові:



Миттєвий ефект. Підвищте досвід 1 зі своїх *кобунів* на 1.



Миттєвий ефект. Отримайте 1 *кобан*.

2 Мішечки тютюну (x8)

ВАЖЛИВО! Ікі за мішечки тютюну подвоюються, якщо ви маєте хоч 1 люльку.

Весняні:



Наприкінці гри отримайте 2 ікі.



Наприкінці гри отримайте 3 ікі.

Літні:



Наприкінці гри отримайте 4 ікі.

Наприкінці гри отримайте 1 ікі за кожні 2 пройдені поділки на треку гасіння пожеж.

Осінні:



Наприкінці гри отримайте 1 ікі за кожен тип персонажа, якого ви найняли.



Наприкінці гри отримайте 1 ікі за кожного найнятого вами персонажа вашого найчисельнішого типу.

Зимові:



Наприкінці гри отримайте 5 ікі.



Наприкінці гри отримайте 1 ікі за кожні 4 *мони* у вашому запасі.

3 Риба (x8)

Весняні:



Ця рибина приносить 1 додаткове ікі наприкінці гри під час підрахунку ікі за рибу та за ресторан.

Літні:



Ця рибина приносить 7 додаткових ікі наприкінці гри під час підрахунку ікі за рибу та за ресторан.

Осінні:



Ця рибина приносить 1 додаткове ікі наприкінці гри під час підрахунку ікі за рибу та за ресторан.

Зимові:



Ця рибина приносить 7 додаткових ікі наприкінці гри під час підрахунку ікі за рибу та за ресторан.

4 Особливі жетони



Протягом фази «Дії» ви можете рухати свого *оякату* на 1 крок далі.



Наймання персонажів коштує на 1 *мон* менше.



Один раз за гру ви можете скинути цей жетон, щоб урятувати одного з ваших персонажів від пожежі. Однак вогонь продовжить поширюватись. Цей жетон не діє на будівлі.



Покладіть цей жетон на ***лялька-вода.*** Наприкінці гри виберіть, до якого типу персонажів належить ***лялькавод***. Перемістіть його у відповідну колонку над своїм планшетом.



SORRY WE ARE FRENCH