

# Білий замок



Шей С. та Ізра С. Жуан Гардіет

Провінція Харіма, Японія, 1761. Даймьо Сакай Тададзумі — це один з найвидатніших радників шьогунату Едо, який правив регіоном із замку Хімедзі. А отже, в найкращих інтересах різних місцевих кланів здобути прихильність клану Сакай. Заради досягнення впливу, члени їхніх сімей мають проникнути в усі рівні життя Білого Замку — від політичних ролей до військових посад, і навіть до простих садівників, які турбуються про кожен деталь в садах замку.

У настільній грі «Білий замок» гравці беруть на себе роль лідерів менших кланів, які змагаються за позицію та майбутнє їхнього клану у дворі Білої чаплі. Хитре та своєчасне керування ресурсами і розташування членів сім'ї в замку Хімедзі стане ключем до перемоги!

## ВМІСТ ГРИ



1 головне поле



4 планшети особистих володінь



3 мости



15 кубиків  
(по 5 кожного кольору)



8 плиток майданчиків



12 маркерів ресурсів



15 плиток кубиків



4 плитки «+40» / «+80»



1 маркер раунду



4 фішки чапель



20 печаток даймьо



32 монети



4 маркери впливу



4 фішки віял



20 фішок придворних



20 фішок воїнів



20 фішок садівників



6 карток стартової дії



9 карток стартових ресурсів



3 картки указу



15 карток розпорядника



12 карток дипломата



9 карток даймьо



5 карток саду рослин



5 карток саду каменів



9 карток одиночного режиму





4 картки-пам'ятки

# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Для першої гри вам варто пропустити крок 2 і використати картки, зображені на малюнку. Також ви можете пропустити крок 4 і скористатись зображеними на малюнку плитками та колодазем. Обов'язково розташуйте в колодазі плитку перламутру, позаду якої зображено кораловий кубик, і плитку заліза, позаду якої зображено чорний кубик.

## ПРИГОТУВАННЯ ЗАМКУ




- 1 Розташуйте головне поле в межах досяжності всіх гравців.
- 2 Якщо грає лише 2 гравці, поверніть картки розпорядника та дипломата, позначені  в лівому нижньому кутку, в коробку. Потім перетасуйте картки в колоді окремо для рівня розпорядника (вохрового кольору) і окремо для рівня дипломата (кольору індиго).  
 Розташуйте по одній картці горілиць на кожній ділянці відповідного рівня. Розташуйте обидві колоди на призначених для них ділянках на головному полі.

**Важливо:** якщо всі картки в замку зображують однакову дію на темному тлі, поверніть ці картки в колоду, знову перетасуйте їх та повторіть крок 2.

- 3 Доберіть 1 картку даймо (сіра колода) і розташуйте її на останньому рівні. Інші поверніть у коробку.



- 4 Перемішайте всі плитку кубиків боком зі значками кубиків горілиць. Випадковим чином візьміть по одній кожного кольору та розташуйте їх на кожній з 3 ділянок, позначених . Після цього заповніть усі кімнати, випадково розташовуючи плитку кубиків в пустих ділянках у числовому порядку. У кожній кімнаті мають бути принаймні 2 різних кольори кубиків. Якщо під час розташування плиток кубиків на позиціях від 6 до 10 всі плитку в кімнаті будуть одного кольору, розташуйте останню плитку на наступній вільній ділянці (перевірте надруковані числа, щоб зрозуміти, яка ділянка буде наступною). Розташовані в колодазі плитку кубиків мусять лежати боком з ресурсами догори.

- 5 Розташуйте маркер раунду на першій ділянці треку.
- 6 З одного боку головного поля створіть спільний запас монет, печаток даймо і чотирьох плиток +40 / +80 очок клану.

## МОСТИ

- 7 Розташуйте мости на відповідних ділянках на річках (або ви можете грати без об'ємних мостів, якщо забажаєте). Візьміть по 3, 4 або 5 кубиків кожного кольору залежно від кількості гравців (2 / 3 / 4). Невикористані кубики поверніть у коробку. Киньте кубики кожного кольору та розкладіть їх на відповідних мостах у порядку зростання зліва направо так, щоб найменше значення було на лівій частині моста біля ліхтаря, а найбільше значення — на правій. Інші розташовують в числовому порядку посередині моста.

## САДИ



- 8 Окремо перетасуйте кожну з 2 колод садів. Розташуйте під кожним мостом 1 випадкову картку саду рослин та 1 випадкову картку саду каменів. Потім поверніть залишок карток садів у коробку.



## ТРЕНУВАЛЬНІ МАЙДАНЧИКИ



- 9** Розташуйте 4 плитки майданчиків, вибрані випадковим чином, на відповідних ділянках на головному полі зазначеним боком догори. Поверніть залишок плиток майданчиків у коробку.

### ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦІВ:

- 10** Візьміть 1 особистий планшет володіння; 15 членів вашого клану, яких ви мусите розташувати в їхніх відповідних ділянках: 5 придворних, 5 садівників і 5 воїнів; і 3 маркери ресурсів, які ви розташовуєте на ділянці з 0 на треку кожного ресурсу. Розташуйте фішку віяла поряд з треком очок клану.
- 11** Розташуйте маркери впливу кожного гравця на чаплі поряд з треком плуну часу, складаючи їх один на інший випадковим чином. Потім розташуйте фішки чапель на треку порядку ходів за порядком розташування маркерів впливу так, щоб гравець, колір якого внизу стосу, ходив останнім, а той, чий колір вгорі — першим.

- 12** Доберіть картки початкових ресурсів (помаранчева колода), на одну більше за кількість гравців, та розташуйте їх горілиць. Розташуйте випадкову картку початкової дії (жовта колода) під кожною карткою початкових ресурсів, щоб сформувати пару карток.



- 13** Тепер у порядку, зворотному до порядку ходів, кожен гравець вибирає 1 пару початкових карток; картка дії відправляється на місце картки на планшетах володіння гравців. Далі гравці отримують ресурси, зображені на їхніх картках початкових ресурсів, і потім розташовують їх під своїм планшетом володіння у зоні ліхтаря, як показано на малюнку. Ваша картка ресурсів може надати вам картку указу. Якщо таке трапляється, візьміть показану картку указу і розташуйте її безпосередньо в зоні ліхтаря разом з вашою карткою початкових ресурсів.



Подивитися  
відео про гру  
можна за цим  
посиланням



# ПЕРЕБІГ ГРИ

Білізна штукатурки на стінах та білізна пір'я чепель, що живуть довкола, переживають в ідеальній гармонії в замку Хімедзі.

Процес гри у "Білий замок" розділений на 3 раунди, в кожному з яких кожен гравець зробить по 3 ходи.

Гравець, чий маркер вгорі треку порядку ходів, першим робить хід. Як тільки цей гравець закінчив свій хід, настає черга наступного гравця, вказаного на треку. Щойно всі гравці зробили по 3 ходи (тобто, коли вони зіграли по 3 кубики та на мостах залишилося всього 3 кубики), раунд закінчується (дивіться "Кінець раунду" на сторінці 13) і починається наступний. Наприкінці третього раунду переходьте до закінчення гри (дивіться сторінку 14).

## ОЧКИ КЛАНІВ ТА УМОВИ ПЕРЕМОГИ:

У кінці гри переможцем стане той, хто просунув свою фішку віяла якнайдалі по треку очок клану. Зібравши червоні віяла, перемістіть фішку віяла на відповідну кількість ділянок. Золоті віяла рахують тільки у кінці гри.



Якщо в будь-який момент гравець перейде межу в 40 очок клану, він або вона бере плитку "+40" і розташовує її поруч із планшетом своїх володінь. Якщо цей самий гравець знову перетинає межу в 40 очок, необхідно перевернути цю плитку на "+80".

## ХІД ГРАВЦЯ

Під час вашого ходу ви виберете 1 кубик з одного з мостів, розташуєте його на одній із ділянок, позначених символом кубика, та застосуєте її ефект.

## ВИКОРИСТАННЯ КУБИКІВ

Гуляючи мостами палацу, перехожий може спостерігати за ризиками кой, що плавають унизу. Багато хто користується цим моментом спокою і вирішує, на який шлях стати, проходячи цими мостами.

## ПРОЦЕС ВИКОРИСТАННЯ КУБИКІВ:

- 1 Виберіть кубик з будь-якого кінця будь-якого мосту. Кубики посередині недоступні. Якщо після того, як ви забрали кубик, в центрі моста все ще залишаються кубики, то кубик, найближчий до тепер пустого місця, переміщують туди, не змінюючи його значення, тож тепер він доступний наступному гравцю.



**2** Поставте кубик на одну з ділянок із зображенням символу кубика на головному полі або планшеті ваших володінь. Після розташування він **завжди** перекриватиме інше значення: або надруковане на полі / планшеті, або на кубіку, який вже займає цю ділянку.

- ▶ Якщо значення щойно розташованого кубика **більше**, отримайте різницю монетами із спільного запасу.
- ▶ Якщо значення щойно розташованого кубика **менше**, заплатіть різницю монетами у спільний запас.
- ▶ Якщо значення щойно розташованого кубика та кубика під ним однакові, ви не отримуєте і не платите монети.



Якщо кораловий кубик зі значенням 5 ви розташовуєте на 3, то отримуєте 2 монети. Потім хтось розташовує 1 на цій 5, отже, цей гравець мусить заплатити 4 монети.

#### СКЛАДАННЯ КУБІКІВ:

Тільки один кубик може бути на іншому кубіку й тільки на головному полі.

У грі на 1 чи 2 гравців кубики **не можуть** бути складені один на інший жодним чином.



- 3** Якщо ви виберете кубик із лівого кінця мосту, ви отримаєте нагороду ліхтаря (дивіться сторінку 12) з ваших власних володінь.
- 4** Тепер дія чи дії, зображені поряд з ділянкою, на якій ви розташували кубик, можуть бути виконані в будь-якому порядку.

#### ОТРИМАННЯ ТА СПЛАТА МОНЕТ І ПЕЧАТОК ДАЙМЬО:

Якщо поряд із символом є чорне число, ви **отримуєте** монети, печатки даймьо, очки клану, ресурси тощо у кількості, яка дорівнює цьому числу. Червоний номер поряд із символом монети або печатки даймьо означає, що ви мусите **сплатити** їхню зазначену кількість, щоб виконати те, на що вказує стрілка.



ОТРИМАЙТЕ 2 ПЕЧАТКИ  
ДАЙМЬО



СПЛАТІТЬ 3 МОНЕТИ, ЩОБ  
ВИКОНАТИ ДІЮ ПРИДВОРНОГО

Гравці завжди можуть обміняти п'ять монет номіналом 1 на одну більшу номіналом 5 зі спільного запасу або навпаки розмінити велику монету на п'ять маленьких.

#### ОТРИМАННЯ ТА СПЛАТА РЕСУРСІВ:

На вашому планшеті володінь є треки кожного з 3 ресурсів зі значеннями від 0 до 7. Якщо ви отримуєте ресурс, перемістіть маркер вгору на відповідному треку. Коли ви витрачаєте ці ресурси, перемістіть маркер униз. Ви не можете мати більш ніж 7 будь-якого ресурсу (все зайве витрачається), а також ви ніколи не можете витратити ресурси, яких у вас менш ніж 0.



ЗАЛІЗО



ЇЖА



ПЕРЛАМУТ



## ЗАМОК



## ПОЗА СТИНАМИ



## КОЛОДЯЗЬ



## ОСОБИСТІ ВОЛОДІННЯ



## ЗАМОК

2 ГРАВЦІ



Перший поверх замку відомий під назвою "кімната тисячі матів" через величезну кількість татамі, простягнутих на підлозі для комфорту відвідувачів.

Кубики можуть бути розташовані в будь-якій з 5 кімнат замку: доступні 3 місця на поверхі розпорядників і 2 місця на поверхі дипломатів.

Дія або дії на цих локаціях визначаються кольором розташованого на них кубика: ви можете виконати дії, зображені на картці поруч із плиткою (плитками) кубиків, які відповідають кольору цюбно розташованого кубика.

На поверхі розпорядників ви можете виконати до 2 дій з однієї картки в будь-якому порядку, якщо використаний колір кубика з'являється в цій кімнаті двічі. Якщо на діях в кімнаті відсутній один з кольорів кубиків, кубики цього кольору не можна розташовувати в цій кімнаті.

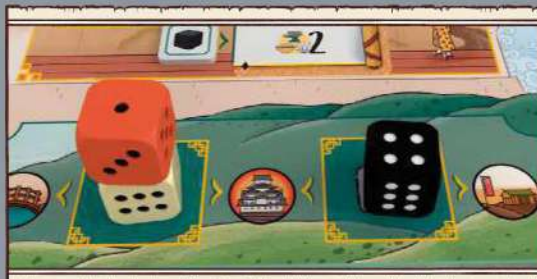


Якщо ви зіграєте цей білий кубик тупт, ви отримаєте 2 монети через те, що кубик зі значенням 5 був розташований на 3. В цій кімнаті дії на картці, які відповідають білому кубуку, можуть бути виконані в будь-якому порядку: заплативши 1 печатку даймьо ви можете виконати дію придворного і, крім того, ви можете просунути маркер заліза вгору на 2 ділянки.

Клани, які приходять до замку Хімедзі, зазвичай змушені чекати внизу пагорба, поки їм не дозволять увійти у володіння даймьо.

Ці 2 ділянки не обмежені кольором, тож на них можна розташувати кубик будь-якого кольору.

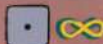
Коли ви розташовуєте кубик поза стінами, ви можете виконати 1 з 2 дій, зображених на ділянці, на яку ставите кубик. Тут доступні 3 основні дії: садівника (сторінка 10), придворного (сторінка 10) і воїна (сторінка 9).



Розташувати ще один кубик на ділянці ліворуч неможливо, адже це б перевищило ліміт 2 кубиків, розташованих на одній ділянці. Отже, ви граєте чорний кубик зі значенням 4 на ділянку праворуч і платите 1 монету (ви його розташували на 5). Потім ви вирішуєте виконати дію воїна.



## КОЛОДЯЗЬ



Колодязь Окіку — це одне з найбільш загадкових місць замку Хімедзі, яке ховає в собі несподівані дива.

Значення цієї ділянки завжди дорівнює 1, незалежно від інших кубиків, розташованих тут до цього. На цій ділянці можна розташувати необмежену кількість кубиків. Якщо значення розташованого тут кубика є більшим за 1, то на додаток до ресурсів, наданих цією локацією, ви також отримаєте відповідну кількість монет (на одну менше ніж значення на кубіку).

Розташовуючи кубик, ви отримуєте 1 печатку даймьо разом з благами, зображеними на 2 плитках у цьому місці.



Розташовуючи чорний кубик з 3 в колодязі, ви отримуєте 2 монети, 1 печатку даймьо, 1 перламутр і 1 ресурс на ваш вибір. Розташований тут раніше кораловий кубик ніяк на вас не впливає.

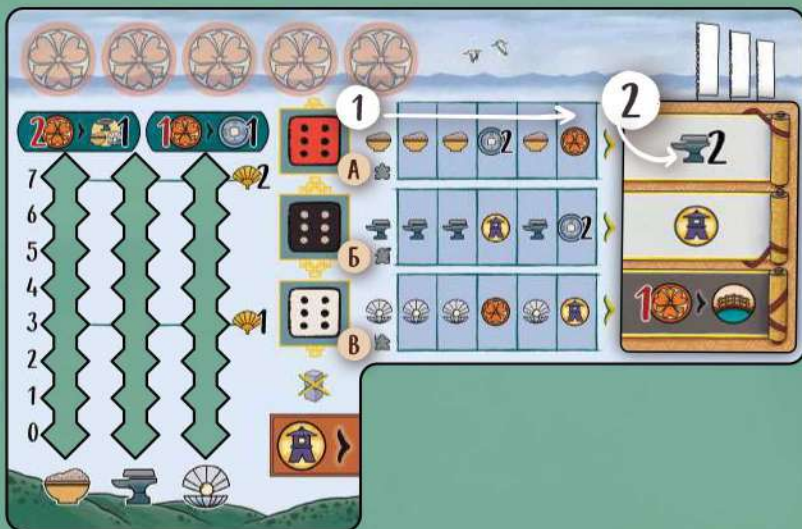
# ОСОБИСТІ ВОЛОДІННЯ



У кожному клані є рада мудрих мужів, що визначають наступний крок, який забезпечить максимальний вплив у дворі Білої чаплі.

Кожен колір кубика призначено для окремої ділянки на вашому планшеті володінь, і він відповідає як лінії членів клану, так і певним діям та пов'язаним із ними нагородам. Якщо ви берете кораловий кубик **A**, то можете його розташувати тільки на лінії з придворними, чорний кубик **B** — із садівниками, а білий кубик **B** — з воїнами. Розташувавши ці кубики, ви мусяте виконати такі кроки саме в такому порядку:

- 1 Отримайте **видимі нагороди**. Ви отримуєте нагороди (ресурси, печатки дайльо, монети та/або нагороди ліхтаря), що позначено відкритими символами на лінії розташування кубика.
- 2 Отримайте **нагороду картки дії**. Ви можете виконати дію, зображену на картці, що відповідає лінії, на якій було розташовано кубик.



Розташувавши кубик на своєму планшеті, ви мусяте заплатити 3 монети, оскільки його було розміщено на 6. Ви отримаєте 3 їжі та 2 монети, і після цього можете виконати дію картки. Дія у наведеному прикладі — це отримати 1 печатку дайльо і 1 ресурс на ваш вибір.

## ВІДПРАВЛЕННЯ ЧЛЕНІВ КЛАНУ У ДВІР ХІМЕДЗІ

Впродовж гри ви відправлятимете членів вашого клану працювати в садах, тренуватися захищати замок або підніматися феодальними сходами дворянства. Наприкінці гри ці члени клану принесуть вам очки різними способами (дивіться "Кінець гри" на сторінці 14).



ВОЇН



Ця дія дозволяє вам взяти крайню ліву фішку воїна зі своїх володінь та призначити його на будь-який майданчик для тренування. Кожен тренувальний майданчик може вмістити необмежену кількість воїнів з усіх кланів. Розташування воїна коштує заліза, кількість якого залежить від тренувального майданчика, де ви його розташовуєте. Розташувавши воїна на ділянці, ви можете виконати дію чи дії, вказані плитці (плитках) майданчика на цій ділянці у порядку, що ви вибрали.



Червоний гравець виконує дію воїна, тож він або вона забирає першого доступного воїна зі своїх володінь **А**. Потрібно заплатити 5 заліза, щоб розташувати його **Б**, після чого він або вона може виконати будь-яку дію, пов'язану з плиткою чорного кубика. Тож він або вона вибирає дію **В** "отримати 2 очки клану і блага колодязя". Крім того, він або вона просуває свій маркер впливу вгору на 2 ділянки **Г**.



Ця дія дозволяє вам взяти крайню ліву фішку садівника зі своїх володінь та призначити його картці саду, **якій ще не призначено садівника з вашого клану**. Розташування садівника коштує їжі, кількість якої залежить від картки саду. Після розташування садівника на картці, виконайте вказану дію.



Жовтий гравець виконує дію садівника: він або вона бере першого доступного садівника зі свого планшета володінь **А** (у цьому прикладі це вже другий садівник гравця). Заплативши 4 їжі як ціну за його розташування, гравець платить 3 монети, щоб виконати дію придворного (це її звичайна вартість) **Б**. Неможливо розташувати садівника на картці, що дає 2 печатки даймь, оскільки на ній вже є садівник з клану цього гравця.



2/5



Придворні дозволяють вам виконати до 2 різних дій; або одну з них, або кожну по разі, навіть використовуючи різні фішки придворних:

А



**Просити аудієнції.** Візьміть крайню ліву фішку придворного з вашого планшета володінь і розташуйте її на ділянці воріт замку та сплатіть 2 монети. Біля воріт замку може бути будь-яка кількість придворних з усіх кланів.

ТА/АБО

Б



**Соціальна драбина.** Візьміть 1 з ваших придворних із замку та заплатіть 2 або 5 перламутру, щоб просунути вгору на 1 чи 2 рівні у замку. Придворні біля воріт мають доступ до будь-якої кімнати на першому поверсі. Придворні на першому поверсі можуть пройти в будь-яку кімнату на другому поверсі. Придворні можуть потрапити в кімнату даймь з будь-якої кімнати на другому поверсі. Цей процес **не можна розділити між різними придворними, він має бути виконаний повністю за один раз.**


Якщо придворний зупиняється на першому або другому поверсі замку, ви мусите виконати вказані дії саме в такому порядку:



- візьміть картку дії з ваших володінь, переверніть її та розмістіть долілиць поверх останньої картки у вашій зоні ліхтаря, трохи правіше від центру так, щоб символи на всіх картках залишалися видимими.
- розташуйте картку з тієї кімнати, де щойно зупинився придворний, у звільненому місці на вашому планшеті володінь і виконайте одну з дій на світлому тлі на цій картці.
- заповніть звільнене місце на головному полі карткою з відповідної колоди.

**ВАЖЛИВО:** якщо відповідна колода скінчилася і викласти картку на головне поле неможливо, ви виконуєте одну з дій на світлому тлі картки, але не забираєте її і пропускаєте наступні кроки.

Якщо придворний зупиняється на третьому поверсі замку, в кімнаті даймьо, ви мусите виконати ці дії у вказаному порядку:

- отримайте нагороди ліхтаря (дивіться сторінку 12); 

- розташуйте придворного в будь-якому місці картки прихильності даймьо, якщо такі доступні, та отримайте вказане благо. Якщо не залишилося жодної вільної ділянки, просто залиште придворного в кімнаті та більше нічого не робіть.



Блакитний гравець виконує дію придворного, беручи першого доступного придворного з його або її власних володінь **A**, та сплачує 2 монети, щоб перемістити його до воріт, де вже стоїть 1 придворний цього гравця **B**. Після цього він або вона платить 2 перламутру, щоб перемістити 1 зі своїх придворних. Він або вона вибирає того, якого вже розташовано на першому поверсі **B** та переміщує його на другий поверх **C**. Щобно цю дію закінчено, гравець переміщує картку зі свого планшета володінь в зону ліхтаря та перевертає долілиць **F**.

Потім він або вона бере картку з кімнати, куди тільки що перемістився придворний, і розташовує її на своєму планшеті володінь перед тим, як виконати дію на світлому тлі: у цьому прикладі дія — отримати 3 ресурси на вибір гравця **A**.



Зелений гравець виконує дію придворного, але цього разу вирішує не платити 2 монети, щоб розташувати придворного біля воріт. Натомість він або вона вирішує заплатити 5 перламутру, щоб перемістити придворного з першого поверху на самий верхній третій поверх. Як тільки придворний прибуває, гравець отримує нагороду ліхтаря та 1 з нагород, доступних на картці даймьо, вибираючи 2 печатки даймьо.



## ПЕЧАТКИ ДАЙМЬО

Важливо, щоб регент був хорошої думки про вас, якщо ви хочете досягти своїх цілей при дворі.

Печатки даймьо відображають купони від клану регента, які ви будете накопичувати впродовж гри. В особистих володіннях ви можете зберігати до 5 печаток. Їх можна використати як для того, щоб перейти в наступний сезон треку плину часу, так і щоб виконати певні дії на картках першого поверху. Крім того, **в будь-який момент протягом гри** ви можете обміняти 2 печатки даймьо на 1 ресурс на ваш вибір (їжа, залізо або перламутр) або 1 печатку даймьо на 1 монету. Ви можете робити це стільки разів, скільки забажаєте. Це правило зазначене в пам'ятці на планшеті у вигляді цих символів:



## НАГОРОДИ ЛІХТАРЯ

Весь замок осяяний світлом ліхтарів, чие сяйво направляє кроки відвідувачів.

Кожного разу, коли активуєте символ ліхтаря, ви отримуєте блага всіх символів, видимих у зоні ліхтаря планшета ваших володінь у вибраному вами порядку. Якщо ви хочете додати більше карток у зону ліхтаря, ви можете зробити це, піднявшись соціальною драбиною на 1-й та 2-й поверхи замку.



Кожного разу під час отримання нагороди ліхтаря цей гравець одразу отримує 2 очки клану, 1 їжу, 1 монету та просувається треком плину часу. Якщо згодом сюди додадуть ще карток, нагорода стане ще більшою.



## ТРЕК ПЛИНУ ЧАСУ

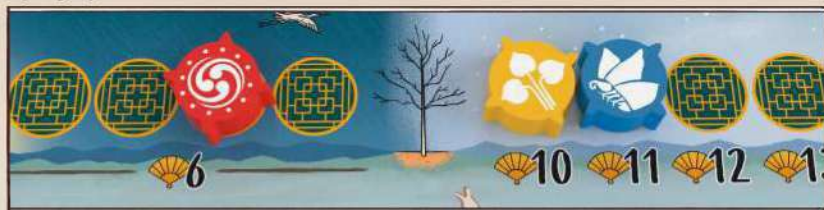
Чаплі є символом замку Хімедзі, а їхня поведінка впродовж року позначає прихід найважливіших для двору подій.

Цей трек символізує вплив кожного клану на двір, і в кінці кожного раунду гри його використовують для визначення порядку ходів у наступному раунді.

Коли ваш клан здобуває вплив, перемістіть маркер впливу вперед по треку впливу. Якщо ви зупиняєтесь на ділянці, де вже стоїть маркер іншого гравця (або кілька маркерів гравців), розмістіть свій маркер зверху стосу маркерів.

На треку плин часу розташовано 3 контрольних точки, які розділяють рік на 4 сезони. Щоб перейти кожну контрольну точку, ви мусите заплатити 1, 2 або 3 печатки даймьо, як зображено на полі. Якщо ви не хочете або не можете заплатити ціну, ви не можете перемістити свій маркер впливу в наступний сезон.

Також наприкінці гри ви отримаєте очки, кількість яких залежить від вашої позиції на цьому треку.



## КІНЕЦЬ РАУНДУ

Коли на мостах залишилося всього 3 кубики, активується кінець раунду.

- 1 Новий порядок ходів:** гравець, чий маркер розташовано якнайдалі на треку плин часу, ходитиме першим в наступному раунді. Розставте фішки чепель у відповідний спосіб.



Якщо ви закінчуєте третій раунд гри, переходьте до розділу "Кінець гри" одразу після оновлення порядку ходів, не виконуючи наступні кроки.

- 2 Сади:** у кінці раунду завжди на деяких мостах залишатимуться кубики. Садівники, які стоять біля мостів з принаймні одним кубиком, можуть активувати дію картки саду, на якій вони розташовані. Порядок виконання дій з цього моменту відповідає оновленому порядку ходів: кожен гравець **в зручному йому порядку по разі** виконує кожну з дій, на яких має садівників.



Тут червоний та зелений гравці можуть використати 2 картки саду, на яких розташовані їхні відповідні садівники (кожну по 1 разу). Тим часом блакитний гравець може виконати дію картки, на якій перебуває садівник його клану. Жовтий гравець може виконати свою дію тільки на чорному мосту, адже на білому не залишилося кубиків.

- 3 Приготуйтеся до наступного раунду.** В кінці першого та другого раундів:

**А.** Візьміть всі кубики кожного кольору, киньте їх і знову розташуйте на мостах у порядку зростання зліва направо, як ви це вже робили під час приготування до гри.

**Б.** Перемістіть маркер раунду на наступну ділянку.

Коли рік добігає кінця, клани збираються в зимовому дворі, з повагою кланяючись найкращому клану серед них.

У кінці третього раунду, визначивши новий порядок ходів, підрахуйте фінальні очки. До очок, зібраних впродовж гри, гравці також додатково отримують очки клану, зробивши такі кроки:

## 1 ПІДРАХУЙТЕ РЕСУРСИ, ЯКІ ЗАЛИШИЛИСЯ:



- A.** За кожні 5 монет та/або печаток даймьо ви отримуєте 1 очко клану (заокруглюючи вниз).
- B.** За кожен ресурс, кількість якого у вас становить від 3 до 6, ви отримуєте 1 очко клану. Якщо у вас залишилося 7 одиниць ресурсу, ви отримуєте 2 очки клану.

## 2 ПІДРАХУЙТЕ ПЛИН ЧАСУ:



- A.** Якщо ваш маркер впливу досяг другого сезону, ви отримуєте 3 очки клану. Якщо він зупинився на третьому сезоні — 6 очок клану. Як тільки ви досягли четвертого сезону, ви отримаєте кількість очок, вказану на ділянці, зайнятій вашою фішкою (між 10 та 15 очками клану).



## 3 ПІДРАХУЙТЕ ЧЛЕНІВ КЛАНУ:



- A.** : X У замку: кожен придворний у замку приносить кількість очок, залежну від локації, де його розташовано:
- 1 очко клану, якщо його розташовано біля воріт.
  - 3 очки клану, якщо його розташовано на першому поверсі (розпоряднику).
  - 6 очок клану, якщо його розташовано на другому поверсі (дипломати).
  - 10 очок клану, якщо його розташовано на третьому поверсі (даймьо).
- B.** : 1 / 2 x На тренувальних майданчиках: ви отримуєте очки клану за майданчик, помноживши вартість ваших воїнів на кількість ваших придворних всередині замку (не біля воріт): кожен воїн має вартість (1 або 2), позначену на майданчику, в якому він розташований.
- B.** : X В садах: кожен садівник дає своєму кланові стільки очок клану, скільки зображено на картці, на якій він стоїть.

Гравець, який набирає найбільше очок клану, перемагає! У випадку нічий, перемагає гравець, вищий за порядком ходів.



Блакитний гравець збирає 8 очок клану під час гри **А**. Наприкінці він або вона отримує 1 очко клану за монети **Б** та ще 3 очки за залишки ресурсів **В**. Позиція гравця на треку плану часу дає 6 очок клану **Г**. Його або її придворні приносять 25 очок клану (10+10+3+1+1) **Г**. Воїни цього гравця множать 6 (2+2+1+1) на кількість його або її придворних всередині залку (3), що дає 18 очок клану **А**. Врешті-решт, садівники приносять блакитному гравцеві ще 15 очок. Фінальний рахунок гравця дорівнює 76 очок клану **Е**.

# ВІЗИТ КЛАНУ ТОКУГАВА – ОДИНОЧНИЙ РЕЖИМ

Навіть у найменш людні роки досягти авдієнції з даймьо — нелегке завдання. Завжди є оці перспективні групи, що прагнуть заволодіти нашим місцем, а критичний погляд представників шьогуну здатний дошкулити найстриманішому самураю.

## ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ ГРИ

Підготуйте звичайну гру на 2 гравців, але коли настає час відкривати початкову картку дії та початковий ресурс, **ви нічого не вибираєте**. Перетасуйте кожен колоду окремо та випадковим чином доберіть по 1 картці з кожної. Це і є ваші початкові картки.

Виберіть колір вашого суперника, візьміть усі його фігурки та розташуйте його фішки чаплі, впливу та віяла у відповідні ділянки згідно з рівнем складності, яким ви хочете себе випробувати:

	ЛЕГКИЙ	СЕРЕДНІЙ	СКЛАДНИЙ
Очки клану	0 ОК	3 ОК	8 ОК
Номер чаплі	2-ГА ПОЗИЦІЯ	1-ША ПОЗИЦІЯ	1-ША ПОЗИЦІЯ
Трек плинущу часу	0	1	3

Вашому супернику не потрібен планшет володіння; просто виділіть місце на столі для зберігання його монет та фігурок членів клану, а також невелике місце для користування картками з його колоди. Щоб підготувати колоду одиночного режиму, перетасуйте колоду і залиште її на столі боком із зображенням моста догору.



### ПЕРШ НІЖ РОЗГЛЯДАТИ ДЕТАЛІ ОДИНОЧНОГО РЕЖИМУ, ВАЖЛИВО ЗАПАМ'ЯТАТИ ЦЕ:

- Ваш суперник ніколи ні за що не платить.
- Ваш суперник ніколи не активує дії, які дозволяють йому розташувати будь-який кубик або члена його клану.
- Протягом гри ваш суперник не отримує жодних ресурсів; він отримує тільки монети.
- Ваш суперник може розташовувати кубики того кольору, який не співпадає з кольором кімнат.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Коли настає хід вашого суперника, візьміть його колоду карток та переверніть першу картку горілиць праворуч від колоди (таким чином почавши рядок). Подивіться на верхню частину картки і визначте, якого кубика вона стосується:

- Якщо на мості зображеного кольору **на визначеній позиції все ще є кубик** (ліворуч, по центру або праворуч), можна переходити до розв'язання дії.
- Якщо на мості зображеного кольору **на цій позиції немає кубика**, доберіть нову картку та повторіть з нею вищеописаний крок. Одну за одною добирайте та розкривайте картки з колоди одиночного режиму, створюючи ряд зліва направо, поки верхня картка на колоді не зображуватиме кубик, який можна взяти з відповідного моста.

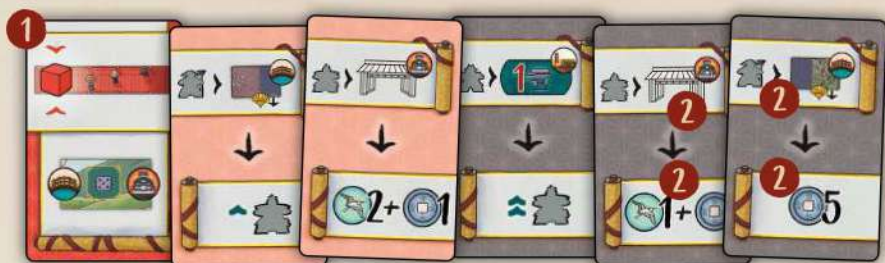
Щойно виберете кубик, робіть такі кроки:

### 1 ПЕРЕМІСТІТЬ КУБИК НА ЗОБРАЖЕНУ НА КАРТЦІ ПОЗИЦІЮ

Після його розташування, якщо ваш суперник має отримати монети через різницю в значенні кубика та надрукованого під ним значення, видайте йому монети. В іншому випадку ваш суперник **нічого** не платить. Пам'ятайте, оскільки є тільки 2 гравці, кубики не можна скласти один на інший. **Якщо позиція цього кубика вже зайнята**, перемістіть його в колодаз та видайте супернику належні монети, але ігноруйте нагороди на плитках.

### 2 ВИКОНАЙТЕ ДІЇ НА РОЗКРИТИХ КАРТКАХ

Згори вниз та зліва направо виконайте всі дії, показані на останніх 2 добраних та розкритих картках (або на одній, якщо ви змогли використати першу добрану картку). Після цього поверніть добрані картки під низ колоди одиночного режиму. Якщо неможливо виконати одну чи більше вказаних дій, ваш суперник отримує кількість очок клану, що дорівнює порядковому номеру раунду, за кожну дію, яку він не може виконати.



## У КІНЦІ КОЖНОГО РАУНДУ

Наприкінці кожного раунду одразу після приготування нового порядку ходів ваш суперник здасть свої монети в спільний запас і в обмін отримує очки клану:

- Якщо він ходить першим, за кожні 3 здані монети ваш суперник отримує кількість очок клану, що дорівнює порядковому номеру тільки що завершеного раунду.
- Якщо ваш суперник ходить другим, за кожні 5 зданих монет він отримує кількість очок клану, що дорівнює порядковому номеру поточного раунду.
- У будь-якому випадку, якщо у вашого суперника залишаються монети після обміну, він зберігає їх для наступного раунду.

На кроці садів (в 1-му та 2-му раундах) за кожного садівника, якого ваш суперник зміг активувати, він отримує кількість очок клану, що дорівнює порядковому номеру щойно закінченого раунду.

Потім перетасуйте колоду карток одиночного режиму.

## ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Ваш суперник не рахує ресурси та монети, що залишилися (оскільки він їх уже отримував кожного раунду), однак у всіх інших категоріях він підраховує очки, як звичайний гравець.

## СИМВОЛИ ОДИНОЧНОГО РЕЖИМУ



Серед карток, на яких ваш суперник ще не розташував свого садівника (як і в звичайній грі), знайдіть картку саду вказаного типу, яка дає найменше очок, та розташуйте на ній його садівника. Якщо більш ніж одна картка має однакову найнижчу вартість очок, ви вибираєте, яку використати. Якщо картка дозволяє садівнику розташовуватися і в саду рослин, і в саду каменів, вибирайте сад з найменшим значенням.



Розташуйте воїна свого суперника на тренувальному майданчику, ціну якого вказано в дії.



Розташуйте придворного вашого суперника біля воріт.



Перемістіть найнижчого за ієрархією замку придворного вашого суперника вгору на 1 або 2 рівні, починаючи з воріт. Якщо декілька придворних розташовано на найнижчому рівні, перемістіть будь-кого з них. Якщо придворний досягає 1-го чи 2-го рівня, виберіть будь-яку кімнату на цьому поверсі та приберіть з неї картку, одразу ж замінивши її. Якщо придворний досягає 3-го рівня, розташуйте придворного на першій зліва пустій ділянці картки прихильності даймьо, якщо такі є.



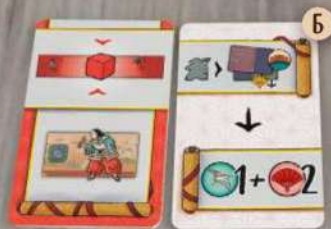
Ваш суперник отримує вказану кількість очок клану.



Перемістіть маркер впливу вашого суперника на кількість ділянок, вказану на треку плину часу.



Ваш суперник отримує вказану кількість монет.



У 3-му раунді мости мають такий вигляд, як зображено на малюнку вгорі **А**. Перша перевернута і розташована горілиць картка **Б** з колоди одиночного режиму зображує недоступний кубик, отже, перевертають другу картку **В**, а потім і третю **Г**, на якій вже зображено кубик, який можна використати. Перемістивши кубик в показану на картці зону, клан суперника виконує дії під номерами від **1** до **4** саме в такому порядку. Оскільки дія **2** не може бути виконаною, клан суперника отримує 3 очки клану **Г**.

## НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автори: Шейла Сантос та Ізраїл Сендреро  
 Художнє оформлення: Жуан Гардіет  
 Редактор: Давід Есбрі  
 Дерев'яні та картонні компоненти,  
 3D-рендери: ВГ ЕК  
 Коректор: Жоме Муньос  
 Переклад англійською: Ендрю Кембелл  
 Перевірка англійської мови: Вільям Ніблінг  
 Радники з питань культури: Нобуакі  
 Такерубє й Аої Такашіро  
 Графічний дизайн і верстка: Meerle Foundry



www.devirgames.com  
 DEVIR CONTENIDOS S.L.  
 Rosselló 184  
 08008 Barcelona



## УКРАЇНЬСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін  
 Перекладачка: Юлія Ціпура  
 Верстальник: Владислав Дімаков  
 Коректори: Степан Бобошко,  
 Андрій Наконечний, Тетяна Рижикова

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:  
 ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС»  
 www.games7days.com  
 м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.

## ПОДЯКИ АВТОРІВ

Ми хотіли б подякувати всім тим людям, які витратили ріпу, цибулю, картоплю, пшеницю, салат, траву, рис, зелену цибулю, розмарин та їжу, щоб їхні клани процвітали; всім тестувальникам, які розкидали печатки більше 50 разів, і особливо тим, хто стали свідками канення фіолетового клану в порожнечу. Ми також хотіли б подякувати всій команді Devir за те, що знову довірилися нам, і, перш за все, ми хочемо подякувати особливо вам за те, що граєте.

## ДОДАТОК



Отримайте нагороди ліхтаря з вашого планшета володінь (дивіться сторінку 12).



Виконайте дію придворного (дивіться сторінку 10).



Отримайте вказану кількість очок клану.



Виконайте дію воїна (дивіться сторінку 9).



Перемістіть свій маркер впливу вперед на X ділянок на треку плинущу часу (дивіться сторінку 12).



Виконайте дію садівника (дивіться сторінку 10).



Отримайте вказану кількість їжі, перемістивши свій маркер вгору (макс. 7 – більшу кількість ресурсів ігнорують).



Виконайте дію колодязя, ніби ви розмістили там кубик зі значенням 1 (дивіться сторінку 7).



Отримайте вказану кількість заліза, перемістивши свій маркер вгору (макс. 7 – більшу кількість ресурсів ігнорують).



Виконайте дію особистих володінь так, ніби ви розміщували кубик в одній з ваших трьох ділянок (дивіться сторінку 8). Ви не можете використовувати ту саму лінію більш ніж один раз за хід.



Отримайте вказану кількість перламутру, перемістивши свій маркер вгору (макс. 7 – більшу кількість ресурсів ігнорують).



Виконайте будь-яку дію, пов'язану з плиткою кубиків, розмішовану в **замку** на ігровому полі.



Отримайте 1 ресурс на ваш вибір, перемістивши свій маркер вгору. Якщо символ має число, ви можете або взяти один вид ресурсу, або розділити цю суму на кілька ресурсів.



Виконайте дію на світлому тлі будь-якої картки, яка розмішована в **замку** на ігровому полі.



Отримайте вказану кількість печаток даймь (дивіться сторінку 5).



Виконайте будь-яку дію, пов'язану з плиткою білого кубика в **замку** на ігровому полі.



Отримайте вказану кількість монет із спільного запасу (дивіться сторінку 5).



Виконайте будь-яку дію, пов'язану з плиткою чорного кубика в **замку** на ігровому полі.



Заплатіть вказану кількість монет у спільний запас.



Виконайте будь-яку дію, пов'язану з плиткою коралового кубика в **замку** на ігровому полі.