



1-4



12+



80'

# Белый замок

## 姫路城

**Я**пония, 1761 год. Даймё Сакаи Тададзуми, один из важнейших советников Сёгуната Эдо, управляет провинцией Харима из замка Химэдзи (известного также как замок Белой цапли). Для местных кланов близость к клану Сакаи — главный способ увеличить влияние. Они отправляют своих людей на службу в замок: дипломатами, воинами и даже садовниками, ухаживающими за великолепным замковым садом.

В игре «Белый замок» вы — главы небольших кланов, желающие получить благосклонность даймё. Грамотно распоряжайтесь ресурсами, продвигайте своих представителей на наиболее значимые должности и станьте самым уважаемым кланом в замке Химэдзи!



⚙ Шей С. и Исра С.    🗡 Джоан Гвардъет

Если это ваша первая партия, то не открывайте случайные карты во время шага 2 подготовки. Вместо этого разложите карты действий в ячейки комнат, как изображено на иллюстрации на этом развороте. То же самое вы можете проделать и с подготовкой жетонов кубиков на шаге 4, выложив их так же, как на иллюстрации.

## ЗАМОК



**1** Положите игровое поле на середину стола.

**2** При игре вдвоём уберите в коробку карты действий, отмеченные символом ♦ в левом нижнем углу.



Перемешайте по отдельности карты действий этажа зрителей (светло-коричневые) и этажа дипломатов (синие) и поместите получившиеся колоды в отведённые им места на поле.

Откройте 2 карты из колоды действий этажа дипломатов и поместите их в соответствующие ячейки комнат. Таким же образом откройте и разместите 3 карты из колоды действий этажа зрителей.

**!** Если на всех пяти размещённых картах изображено одно и то же действие на тёмном фоне, замешайте эти карты обратно в колоды и повторите этот шаг подготовки.

**3** Перемешайте все карты даймё (серые) и поместите 1 из них лицом вверх в ячейку комнаты даймё, на самом верхнем этаже. Оставшиеся карты даймё уберите в коробку.



**4** Перемешайте все жетоны кубиков стороной с изображением кубика вверх. Возьмите по одному жетону каждого из 3 цветов и поместите их в ячейки для жетонов с символами ♦, в случайном порядке.



После этого заполните оставшиеся ячейки (с номерами 1–12). Для этого по очереди берите по одному случайному жетону и помещайте его в ещё свободную ячейку с наименьшим номером.

Если размещая последний в комнате жетон (это жетоны в ячейках 6–10), оказывается, что все жетоны в комнате имеют один и тот же цвет, вместо этого разместите этот жетон в ячейке со следующим номером.

В итоге все ячейки должны быть заполнены, и в каждой комнате должны оказаться жетоны хотя бы двух разных цветов.

Жетоны, размещённые у колоды (ячейки 11 и 12), переверните стороной с изображением ресурсов вверх. Жетоны во всех остальных ячейках остаются лежать стороной с кубиком вверх.

**5** Поместите маркер раунда в первую ячейку шкалы раундов.

**6** Сложите все монеты, печати и жетоны +40/+80 в общий запас рядом с полем.

## МОСТЫ

**7** Поместите сборные фигурки мостов на соответствующие им места (по желанию вы можете играть без фигурок, используя изображения мостов на поле).

Для каждого цвета кубиков (коралловый, чёрный и белый) возьмите на 1 кубик больше, чем количество игроков (3/4/5 кубиков каждого цвета для 2/3/4 игроков). Остальные кубики уберите в коробку.

Бросьте все кубики и поместите их на мосты соответствующих цветов. Кубики на каждом мосту размещаются в порядке возрастания, начиная с левой стороны (с символом фонаря). Самый левый и самый правый кубики всегда кладутся на края моста, а остальные — в его центр.

## САДЫ



**8** Перемешайте по отдельности карты садов камней и садов цветов. Поместите по 1 случайной карте сада каждого вида лицом вверх рядом с каждым мостом (всего 6 карт). Оставшиеся карты садов уберите в коробку.



## ТРЕНИРОВОЧНЫЕ ПЛОЩАДКИ



- 9** Перемешайте жетоны тренировочных площадок и возьмите 4 случайных. Поместите их в случайном порядке в ячейки площадок. Каждый жетон кладите так, чтобы цвет стороны, которой он лежит вверх, совпадал с цветом ячейки. Оставшиеся жетоны площадок уберите в коробку.

## ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- 10** Каждый игрок берёт себе планшет клана и помещает в его соответствующие ячейки фишки представителей клана: 5 придворных, 5 садовников и 5 воинов. Затем помещает по одному кубу-маркеру на деление 0 каждой из трёх шкал ресурсов на планшете.

- 11** Возьмите маркеры влияния каждого из игроков, перемешайте их и в случайном порядке сформируйте из них стопку. Поместите её слева от шкалы влияния (на изображение цапли).

В том же порядке, в каком идут маркеры в этой стопке, разместите фишки цапель каждого из игроков на шкале очередности хода. На самом верху будет фишка цапли того игрока, чей маркер находится на верху стопки, и так далее.

Положите фишки вееров каждого из игроков рядом с началом шкалы очков клана.

- 12** Перемешайте по отдельности карты начальных ресурсов (оранжевые) и карты начальных действий (жёлтые). Выложите случайные карты начальных ресурсов в ряд лицом вверх, в количестве на 1 больше, чем количество игроков (3/4/5 карт для 2/3/4 игроков). Снизу от каждой из этих карт выложите по одной случайной карте начального действия лицом вверх.

- 13** Начиная с последнего игрока (того, чья фишка цапли находится ниже всех) и далее в порядке, обратном очередности хода, каждый игрок берёт себе 1 карту начальных ресурсов и лежащую снизу от неё 1 карту начального действия. Взяв карту ресурсов, сразу получите указанные на ней ресурсы. После чего переверните её и поместите снизу от своего планшета клана, напротив символа фонаря. Если на карте ресурсов была изображена карта указа (белая), то возьмите эту карту указа и тоже поместите её снизу своего планшета (так, чтобы символы на обеих лежащих там картах остались видны). Взятую карту действия поместите на свой планшет в ячейку справа.



## СОСТАВ ИГРЫ

1 поле, 4 планшета, 4 памятки, 6 карт начальных действий, 9 карт начальных ресурсов, 3 карты указов, 15 карт смотрителей, 12 карт дипломатов, 9 карт дайме, 5 карт садов цветов, 5 карт садов камней, 9 карт одиночной игры, 8 жетонов площадок, 15 жетонов кубиков, 32 жетона монет, 20 жетонов печатей, 4 жетона +40/+80, 3 фигурки мостов, 20 фишек воинов, 20 фишек придворных, 20 фишек садовников, 12 кубов-маркеров, 4 фишки цапель, 4 фишки вееров, 4 маркера влияния, 1 маркер раунда, 15 кубиков.

*Белизна стен замка Химэдзи так же безупречна, как белизна перьев цапель, живущих в его округе.*

Игроки совершают ходы в порядке, определённом положением фишек на шкале очерёдности хода, начиная с игрока, чья фишка находится на самом верху. После хода последнего игрока право хода снова переходит к первому.

Каждый игрок в свой ход использует 1 кубик из лежащих на мостах. Когда каждый игрок сделает по 3 хода и на мостах останется в сумме всего 3 неиспользованных кубика — раунд закончится (стр. 13).

Игра завершается после окончания 3-го раунда (стр. 14).

## ОЧКИ КЛАНА И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победителем станет игрок, набравший к концу игры больше всех очков клана.

Применяя эффект с символом красного веера, сразу перемещайте свою фишку веера на указанное количество делений вперёд по шкале очков клана. Эффекты с символом золотого веера добавляют вам очки только в конце игры.



Если игрок набирает более 40 очков, он берёт себе жетон +40, чтобы учитывать это, а его фишка веера продолжает движение, вернувшись в начало шкалы. Набрав больше 80 очков, игрок так же возвращает свою фишку в начало шкалы и переворачивает жетон на сторону +80.

## Ход игрока

В свой ход вы берёте 1 кубик с моста, помещаете его в ячейку для кубиков и выполняете действия, связанные с этой ячейкой.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКА

*Поднявшись на один из мостов, можно увидеть скользящих под водной гладью карпов кои. Многие задерживаются здесь на минутку, чтобы в покое и красоте подумать о своих делах или принять важное решение.*

- 1 Возьмите любой кубик, лежащий на левом или правом краю одного из мостов. Кубики, находящиеся посередине мостов, недоступны.

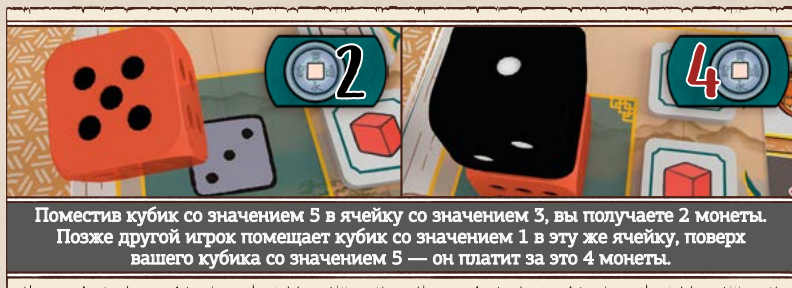
После того как вы взяли кубик, сдвиньте на его место новый, ближайший из лежащих в середине моста. Если кубиков в середине моста больше не осталось, то этот край моста остаётся пустым.

Не меняйте значения ни на взятом кубике, ни на том, что вы сдвигаете.



2 Поместите взятый кубик в одну из ячеек с символом кубика: на поле или на вашем планшете клана. При этом кубик перекроет какое-либо значение: которое было изображено в этой ячейке либо на другом кубике.

- Если значение размещённого кубика **больше**, чем значение, которое он перекрывает, **получите** разницу в монетах (из общего запаса).
- Если значение размещённого кубика **меньше**, чем значение, которое он перекрывает, **оплатите** разницу в монетах (в общий запас). Если у вас недостаточно монет для этого — вы не можете помещать кубик в эту ячейку.
- Если значение размещённого кубика равно значению, которое он перекрывает, вы ничего не получаете и не оплачиваете.



В партии с 3 или 4 игроками в ячейку на поле, где уже есть кубик, можно поместить ещё 1 кубик поверх того что там уже есть (но не больше).

В партии с 1 или 2 игроками нельзя помещать кубики поверх других.

Также в ячейках на планшетах кланов нельзя размещать кубики поверх других при любом количестве игроков.

3 Если вы брали кубик с левой стороны моста (с символом фонаря), получите фонарную награду (стр. 12).

4 В любом порядке выполните все действия, связанные с ячейкой, куда вы разместили кубик.

## ПОЛУЧЕНИЕ И ТРАТА



Чёрное число справа от символа означает, что вы должны получить то, что изображает этот символ (монеты, печати, ресурсы, очки клана), в указанном количестве (либо если числа рядом с символом нет — в количестве 1).

Красное число слева от символа означает, что вы должны потратить то, что изображает этот символ, в указанном количестве, чтобы получить эффект, изображённый через стрелку правее.



Получите 2 печати.



Потратьте 3 монеты, чтобы выполнить действие придворного.

## РЕСУРСЫ

На вашем планшете клана есть три шкалы со значениями от 0 до 7, на которых отмечается количество ресурсов. Получая какой-либо из этих ресурсов, перемещайте соответствующий куб на нужное количество делений вверх. Тратя ресурс — перемещайте куб вниз. У вас не может быть больше 7 любого из ресурсов (вы не получаете излишки).

Для выполнения действий воинов, садовников и придворных требуется тратить ресурсы и монеты. Вы не можете выполнять действие, если не можете потратить то, что требуется.



ЖЕЛЕЗО



ЕДА



ПЕРЛАМУТ



## ЗАМОК

## ОКРЕСТНОСТИ



## КОЛОДЕЦ



## ПЛАНШЕТ КЛАНА



## ЗАМОК

ПРИ 2 ИГРОКАХ —



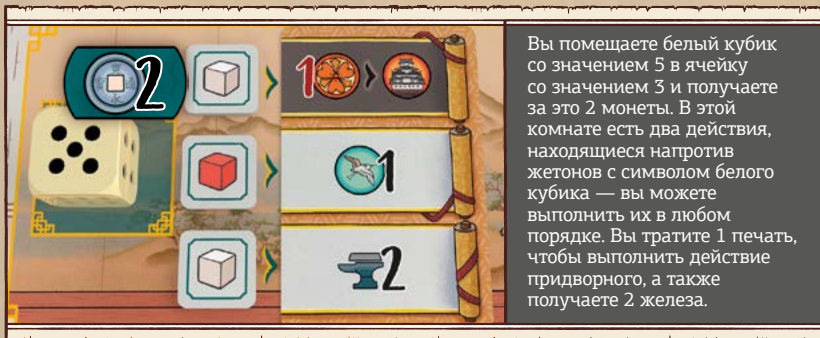
*Зал на первом этаже замка известен как «зал тысячи циновок» — любой гость может удобно устроиться на любом из множества татами.*

Здесь есть 5 комнат с ячейками для кубиков: 2 на этаже дипломатов и 3 на этаже зрителей.

Действия, связанные с комнатами, изображены на лежащих в них картах действий: комнаты дипломатов имеют 2 действия, комнаты зрителей — 3. Напротив каждого действия находится жетон, определяющий цвет кубика, требующийся для выполнения этого действия.

Поместив кубик в комнату, вы можете в любом порядке выполнить все действия с лежащей в ней карты, которые находятся напротив жетонов того же цвета, что и размещённый вами кубик.

Если в комнате нет жетонов того же цвета, что и взятый вами кубик, то вы **не можете** помещать кубик в эту комнату.



Вы помещаете белый кубик со значением 5 в ячейку со значением 3 и получаете за это 2 монеты. В этой комнате есть два действия, находящиеся напротив жетонов с символом белого кубика — вы можете выполнить их в любом порядке. Вы тратите 1 печатку, чтобы выполнить действие придворного, а также получаете 2 железа.

*Те, кто приходят в замок Химэдзи, вынуждены ждать у подножия холма, пока их не пустят во владения даймё.*

Здесь есть 2 ячейки для кубиков.

Поместив кубик в ячейку окрестностей, вы можете выполнить 1 из 2 действий, связанных с этой ячейкой — то, которое изображено слева от неё, либо то, которое изображено справа. Цвет кубика не имеет значения.

В этой области доступны три основных действия игры: садовника, придворного и воина (стр. 9–10).



В левой ячейке окрестностей уже находятся два кубика, и туда нельзя поместить новый. Вы помещаете чёрный кубик со значением 4 в правую ячейку со значением 5 и платите за это 1 монету. Теперь вы можете выполнить действие придворного либо действие воина.



## КОЛОДЕЦ



*Находящийся в замке колодец Окику — таинственное и мистическое место, с которым связана легенда о призраке.*

Здесь есть 1 ячейка, но в ней может находиться неограниченное количество кубиков, и её значение всегда равно 1 (в напоминание этого можете класть кубики рядом с этой ячейкой, вместо того чтобы складывать их в стопку на ней).

Поместив кубик в ячейку колодца, вы всегда получаете монеты, как будто поместили кубик поверх ячейки со значением 1, даже если здесь уже были другие кубики. Затем вы получаете 1 печать и награды, изображённые на лежащих здесь двух жетонах. Цвет кубика не имеет значения.



Вы помещаете чёрный кубик со значением 3 в ячейку колодца и получаете за это 2 монеты (уже лежащий здесь кубик со значением 6 не имеет значения). Затем вы получаете 1 печать и награды с жетонов: 1 перламутр и 1 ресурс на свой выбор.



# ПЛАНШЕТ КЛАНА



Вы как глава клана опираетесь на совет мудрецов — и вместе решаете, как укрепить свои позиции в замке Белой цапли.

Здесь есть 3 ячейки для кубиков, напротив каждого из рядов ваших представителей клана: придворных **А**, садовников **Б** и воинов **В**.

В каждую ячейку можно поместить только 1 кубик, совпадающий по цвету с этой ячейкой.

Поместив кубик в ячейку своего планшета, по порядку выполните следующие шаги:

- 1** Получите видимые награды. Вы получаете все награды в ряду напротив размещённого кубика, которые не закрыты фишками представителей клана.
- 2** Выполните действие с карты. Можете выполнить действие с карты, лежащей на вашем планшете, находящееся напротив размещённого кубика. На начальной карте действий есть только одно действие, одинаковое для всех рядов.



Вы помещаете коралловый кубик со значением 3 в ячейку ряда придворных со значением 6 и платите за это 3 монеты. Вы получаете 3 еды и 2 монеты.

После чего можете выполнить действие с карты напротив этого ряда: получить 1 печатку и 1 ресурс на свой выбор.



## ДЕЙСТВИЯ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ КЛАНА

Этими действиями вы будете отправлять представителей своего клана на службу в замок. Они будут ухаживать за садами, тренироваться для защиты замка и увеличивать своё влияние при дворе. В конце игры они принесут вам очки клана (стр. 14).



ВОИН



Выполняя это действие, возьмите самую левую фишку воина со своего планшета и поместите её на одну из трёх тренировочных площадок на поле. При этом вы должны потратить количество железа, указанное на выбранной площадке.

Затем вы можете в любом порядке выполнить действия, указанные на жетонах, лежащих на площадке, куда вы разместили воина.

На каждой площадке может находиться сколько угодно воинов любых игроков.





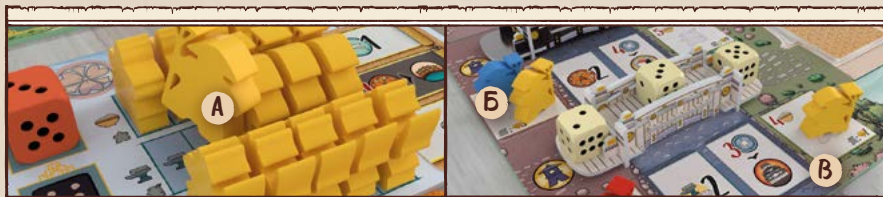
## САДОВНИК



Выполняя это действие, возьмите самую левую фишку садовника со своего планшета и поместите её на одну из шести карт садов на поле, на которой ещё нет вашего садовника. При этом вы должны потратить количество еды, указанное на выбранной карте сада.

Затем вы можете выполнить действие, указанное на карте сада, куда вы разместили садовника.

На каждой карте сада может находиться только по 1 садовнику каждого из игроков.



Вы выполняете действие садовника и берёте самую левую фишку садовника со своего планшета **А**. Вы не можете поместить его в сад с действием получения 2 печатей, потому что там уже есть ваш садовник **Б**. Поэтому вы помещаете взятого садовника в один из других садов потратив для этого 4 еды **Б**. Теперь вы можете выполнить изображённое на карте действие: потратить 3 монеты, чтобы выполнить действие придворного.



## ПРИДВОРНЫЙ

2/5



Это действие состоит из двух частей. Вы можете выполнить их обе (в любом порядке) или только одну из них. Для разных частей этого действия вы можете использовать разных придворных или одного и того же.

**А**



**Запрос аудиенции.** Возьмите самую левую фишку придворного со своего планшета и поместите её к воротам замка на поле. При этом вы должны потратить 2 монеты.

У ворот может находиться сколько угодно придворных любых игроков.

И/ИЛИ

**Б**



**Рост влияния.** Возьмите своего придворного, находящегося у ворот или в одной из комнат, и продвиньте его на 1 или 2 этажа вверх. При этом вы должны заплатить 2 перламутра, если выполняете продвижение на один этаж, либо 5 перламутра — при продвижении на два этажа. От ворот придворные могут быть продвинуты в любую комнату этажа смотрителей. Из комнаты этажа смотрителей — в любую комнату этажа дипломатов. А из комнаты этажа дипломатов — в комнату даяймё, на самом верху замка.

Продвижение на 2 этажа может быть выполнено только одним придворным — вы не можете разбить его на два продвижения между разными придворными.

В любой комнате может находиться сколько угодно придворных любых игроков.

Если придворный завершил продвижение в комнате на этаже смотрителей или дипломатов, по порядку выполните следующие шаги:

1. Возьмите карту действий, лежащую на вашем планшете, переверните её и поместите снизу от своего планшета, напротив символа фонаря (так, чтобы символы на всех лежащих там картах остались видны).
2. Возьмите карту действий из комнаты, где ваш придворный закончил своё продвижение, и поместите её в освободившуюся ячейку на своём планшете.
3. Выполните 1 любое действие **на светлом фоне** со своей новой карты действий на планшете.
4. В ячейку для карты на поле, оказавшуюся пустой, выложите лицом вверх новую карту из соответствующей колоды.





Если колода этажа, куда продвинулся ваш придворный, пуста, и новую карту в комнату нельзя будет выложить, то вы не забираете эту карту действий себе. Вместо этого вы просто выполняете 1 её любое действие на светлом фоне, и она остаётся лежать в комнате.

Если придворный завершил продвижение в комнате даймё, по порядку выполните следующие шаги:

1. Получите фонарную награду (стр. 12).



2. Поместите фишку этого придворного в свободную ячейку на карте даймё и получите указанную рядом с этой ячейкой награду. Если все ячейки на карте уже заняты, просто оставьте своего придворного в комнате даймё.



Вы выполняете действие придворного и берёте самую левую фишку придворного со своего планшета **А**. Потратив 2 монеты, вы размещаете её у ворот замка (где у вас уже был 1 придворный) **Б**. Также вы тратите 2 перламутра, чтобы продвинуть своего придворного на один этаж: вы выбираете придворного, который уже находится в комнате на этаже зрителей **В**, и продвигаете его в комнату на этаже дипломатов **Г**. Сделав это, вы переворачиваете карту действий со своего планшета и перемещаете её в низ планшета, напротив символа фонаря **Д**. Затем берёте карту из комнаты, куда продвинулся ваш придворный, и кладёте на свой планшет **Е**. После чего выполняете с ней 1 действие на светлом фоне (в этом случае это получение 3 любых ресурсов на ваш выбор). В освободившуюся ячейку для карты в комнате замка выкладывается новая карта из колоды этажа дипломатов.



Вы выполняете действие придворного и тратите 5 перламутра, чтобы продвинуть своего придворного на 2 этажа. Вы выбираете придворного, который уже находится в комнате на этаже зрителей, и продвигаете его сразу в комнату даймё. Сделав это, вы получаете фонарную награду. Самая левая ячейка карты даймё уже занята придворным красного игрока. Из оставшихся двух вы выбираете самую правую ячейку, помещаете туда своего придворного и получаете награду за это: 2 печати.



## ПЕЧАТИ

*Если мнение даймё о клане будет высоким, то высоким будет и положение этого клана.*

У каждого игрока может быть не больше 5 печатей. Они тратятся для выполнения некоторых действий, а также для продвижения через границы шкалы влияния.

Кроме того, **в любой момент** игры вы можете обменять 2 печати на 1 любой ресурс (железо, еду или перламутр) либо 1 печать на 1 монету. Такой обмен можно совершить сколько угодно раз. Памятка по обмену изображена на вашем планшете.



## ФОНАРНАЯ НАГРАДА

*В вечернее время замок освещается множеством фонарей, не давая приподзвизшимся посетителям заплутать среди стен и садов.*

В игре встречается действие, изображённое символом фонаря. Выполняя его, в любом порядке получите **все** награды с карт, лежащих снизу от вашего планшета, напротив символа фонаря.

Вы начинаете игру с одной или двумя картами здесь. Продвигая придворных, вы можете добавлять карты к своей фонарной награде, тем самым усиливая для себя все будущие эффекты с символом фонаря.



Снизу от вашего планшета лежит 5 карт. Каждый раз, выполняя действие с символом фонаря, вы будете продвигать свой маркер влияния на 1 деление, получать 1 еду, 1 монету и 2 очка клана.



## ВЛИЯНИЕ

*Цапли — символ замка Химэдзи. Сезонные изменения в их поведении знаменуют приближение важных ежегодных событий в придворной жизни.*

Положение маркера игрока на шкале влияния представляет авторитет его клана при дворе. От него зависит очерёдность хода в новом раунде, а также дополнительные победные очки в конце игры.

Если при продвижении своего маркера влияния вы остановились на том же делении шкалы, что и другой игрок, — поместите свой маркер поверх его.

Шкала разделена границами (они изображены как деревья) на 4 секции. Если ваш маркер влияния должен продвигнуться через границу, вы должны потратить указанное над ней количество печатей: 1 — для первой границы, 2 — для второй, и 3 — для третьей. Если вы этого не сделаете, ваш маркер останется в ячейке перед границей.





## КОНЕЦ РАУНДА

Когда на мостах в сумме остаётся 3 кубика, это означает, что каждый игрок совершил 3 хода и пришло время конца раунда. По порядку выполните следующие шаги:

- 1 **Новая очерёдность хода.** Расставьте фишки цапель на шкале очерёдности хода в том же порядке, в котором идут фишки игроков на шкале влияния. Находящийся дальше всех на шкале влияния игрок становится первым игроком и так далее. Если несколько фишек влияния находятся на одном делении шкалы, место выше в очерёдности хода получает тот игрок, чья фишка лежит сверху.



 Если сейчас закончился 3-й раунд, не выполняйте следующие шаги. Вместо этого после определения новой очерёдности хода игра заканчивается — перейдите к финальному подсчёту очков.

- 2  **Действия садов.** Этот шаг выполняется каждым игроком, в порядке очерёдности хода. Можете применить в любом порядке все действия с карт садов, на которых есть ваши садовники, но только если на мосту над этой картой сада остался хотя бы 1 кубик (неважно, на какой из сторон).



Красный и зелёный игроки могут применить действия обоих садов, где находятся их садовники. Синий игрок может применить действие одного сада, где находится его садовник. Жёлтый игрок может применить действие только одного из садов, где находится его садовник, — под чёрным мостом. Действие сада под белым мостом не применяется — на этом мосту не осталось кубиков.

- 3 **Подготовка к следующему раунду.**
  - А. Соберите все кубики — те, что находятся в ячейках, и те, что остались на мостах. Заново бросьте их и поместите на мосты, так же как при подготовке — в порядке возрастания, начиная с левой стороны моста.
  - Б. Продвиньте маркер раунда на 1 деление вперёд.

*Когда первый снег касается земли, кланы собираются вместе и выражают почтение лучшим из своих рядов.*

В конце 3-го раунда, после определения новой очередности хода, игра заканчивается и происходит финальный подсчёт очков. В дополнение к набранным в течение игры очкам каждый игрок получает очки, в зависимости от достижений своего клана.

## 1 Очки за монеты, печати и ресурсы



- A.** Сосчитайте сумму своих монет и печатей. За каждые 5 получите по 1 очку (с округлением вниз).
- B.** За каждый ресурс, который остался у вас в количестве от 3 до 6, получите по 1 очку. За каждый ресурс, который остался у вас в количестве 7, получите по 2 очка.

## 2 Очки за влияние



Получите очки, в зависимости от положения вашего маркера влияния. Если ваш маркер находится на любом делении второй секции шкалы — вы получаете 3 очка. На любом делении третьей секции — 6 очков. На делении четвёртой секции — количество очков, указанное под делением с вашим маркером.



## 3 Очки за представителей клана



- A.** : X Получите очки за каждого своего придворного, отправленного в замок. Количество очков, которое приносит придворный, зависит от его расположения:
- У ворот — 1 очко.
  - В комнате на этаже зрителей — 3 очка.
  - В комнате на этаже дипломатов — 6 очков.
  - В комнате даймё — 10 очков.
- B.** : 1 / 2 x Получите очки за каждого своего воина на тренировочной площадке. Количество очков, которое приносит воин, равно количеству ваших придворных, находящихся в комнатах замка (на этаже зрителей, дипломатов или в комнате даймё, но не у ворот!). Кроме того, очки за воинов, находящихся на площадке с двумя жетонами, умножаются на 2.
- B.** : X Получите очки за каждого своего садовника в саду. Количество очков, которое приносит садовник, указано на карте сада, где он находится.

Игрок, набравший больше всех очков, побеждает! Ничьи разрешаются в пользу игрока, находящегося выше на шкале очередности хода.



Синий игрок получил 8 очков в течение игры **А**. За оставшиеся у него 7 монет и 1 печать (сумма — 8) он получает 1 очко **Б**. Оставшиеся ресурсы приносят 3 очка: за 7 еды — 2 очка и за 3 перламутра — 1 очко **В**. За влияние он получает 6 очков: его маркер находится в третьей секции шкалы влияния **Г**. Придворные приносят 25 очков: 2 в комнате даймё — по 10, 1 на этаже смотрителей — 3, и 2 у ворот — по 1 **Д**. Воины приносят 18 очков: в комнатах замка у синего игрока 3 придворных, значит каждый из его воинов на площадках с одним жетоном (таких двое) приносит по 3 очка, а каждый воин на площадке с двумя жетонами (таких тоже двое) приносит по 6 очков **Е**. Садовники приносят 15 очков: 5 + 3 + 7 **Ж**. Всего синий игрок набирает 76 очков.

# КЛАН ТОКУГАВА — ОДИНОЧНАЯ ИГРА

*Этой весной в замок Химэдзи прибыла делегация клана Токугава. Даже самый невозмутимый самурай бледнеет под строгим взглядом послов сёгуна...*

## Подготовка

Подготовка проходит так же, как к обычной игре на 2 участников, но с указанными далее изменениями.

Не выкладывайте карты начальных действий и ресурсов в ряд для выбора. Вместо этого возьмите себе по 1 случайной карте обоих видов.

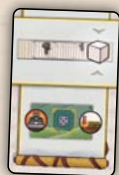
Выберите желаемую сложность игры. В соответствии с ней выставите фишки вашего соперника в определённые позиции на шкалах:

	ПРОСТО	СРЕДНЕ	СЛОЖНО
<b>Фишка веера</b>	0	3	8
<b>Фишка цапли</b>	2-е деление	1-е деление	1-е деление
<b>Маркер влияния</b>	0	1	3

Свою фишку цапли разместите на оставшееся свободным деление из первых двух.

Вашему сопернику не понадобится планшет клана или начальные карты — оставьте ему только фишки представителей.

Перемешайте карты одиночной игры и поместите получившуюся колоду на стол, стороной с изображением моста вверх.



## Ход игры

Вы совершаете ходы по обычным правилам. Для вашего соперника же действуют особые правила, указанные далее.

### Общие правила:

- Ваш соперник никогда ничего не тратит.
- Ваш соперник не выполняет никаких действий с поля или с лежащих на нём карт и жетонов, когда размещает кубики и своих представителей клана, а также когда продвигает придворных.
- Ваш соперник может помещать кубик в ячейку комнаты, даже если его цвет не соответствует ни одному жетону в этой комнате.

Когда наступает ход соперника, выполните следующие шаги:

### 1 Откройте верхнюю карту колоды.

Переверните верхнюю карту колоды одиночной игры и положите рядом с колодой.

### 2 Возьмите указанный кубик (если он есть).

В верхней части карты, лежащей сверху колоды, будет изображён мост определённого цвета и положение кубика на нём: слева, в центре или справа.

- Если на мосту указанного цвета в указанном положении есть кубик: возьмите этот кубик (если требуется, сдвиньте на его место новый, по обычным правилам) и перейдите к следующему шагу.
- В противном случае (в указанном положении нет кубика): вернитесь к шагу 1.



### 3 Поместите кубик в ячейку.

В нижней части карты, лежащей сверху колоды, будет изображена ячейка.

- Если указанная ячейка свободна: поместите в неё взятый кубик.
- Если указанная ячейка занята: поместите взятый кубик в ячейку колодца.

Если значение кубика было больше значения ячейки — ваш соперник получает монеты по обычным правилам. Однако, если значение кубика меньше значения ячейки, соперник **не тратит** монеты.

### 4 Выполните действия с открытых карт.

Ваш соперник выполняет действия, указанные на **2 последних открытых картах**. Сначала выполняется верхнее действие на предпоследней открытой карте, затем нижнее на ней же, после этого верхнее действие на последней открытой карте, и затем нижнее на ней же. Если была открыта только 1 карта, то действия выполняются только с неё.

Если соперник не может выполнить какое-либо действие, то вместо этого он получает очки клана в количестве, равном номеру текущего раунда. Это происходит за каждое действие, которое соперник не может выполнить.



В конце хода соперника переверните все открытые карты обратно стороной с мостом вверх и поместите их под низ колоды.

## КОНЕЦ РАУНДА

Конец раунда проходит по обычным правилам, с указанными далее изменениями.

➤ **После определения новой очерёдности хода** (в том числе в 3-м раунде) ваш соперник обменивает свои монеты на очки клана.

- Если ваш соперник 1-й в очерёдности хода: он обменивает **каждые 3 монеты**, что у него есть, на количество очков клана, равное номеру только что закончившегося раунда.
- Если ваш соперник 2-й в очерёдности хода: он обменивает **каждые 5 монет**, что у него есть, на количество очков клана, равное номеру только что закончившегося раунда.

Монеты, которые не удалось обменять (потому что их осталось меньше 3 или 5), остаются у соперника.

➤ **На шаге действий садов** (в 1-м и 2-м раундах) ваш соперник получает количество очков, равное номеру только что закончившегося раунда, за каждую карту сада, на которой есть его садовник, но только если на мосту над этой картой сада остался хотя бы 1 кубик. Сами действия садов ваш соперник не выполняет.

➤ **Во время подготовки к следующему раунду** перемешайте колоду одиночной игры.

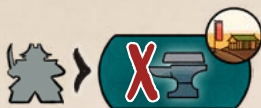
## КОНЕЦ ИГРЫ

Финальный подсчёт очков проходит по обычным правилам. Монет, печатей и ресурсов, за которые ваш соперник мог бы получить очки, у него не будет, поэтому ему добавляются очки только за влияние и представителей клана.

## СИМВОЛЫ НА КАРТАХ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



Соперник помещает своего садовника на карту сада указанного типа (если изображены оба типа — на любую карту сада), на которой у него ещё нет садовника. Если подходящих карт несколько, то выбирается та, которая приносит меньше всего очков клана в конце игры. Если несколько карт из подходящих приносят одинаковое количество очков, то выбор между ними делает игрок.



Соперник помещает своего воина на тренировочную площадку, которая имеет указанную стоимость размещения.



Соперник помещает своего придворного к воротам.



Соперник продвигает своего придворного на указанное количество этажей. Если у соперника на поле есть несколько придворных, то выбирается тот, который находится ниже всех. Если в результате этого придворный оказывается на этаже смотрителей или дипломатов, игрок выбирает, в какую комнату его поместить. Карта действий из этой комнаты убирается из игры, и на её место выкладывается новая (если карту будет нельзя заменить, то вместо этого она остаётся в комнате). Если же придворный оказывается в комнате даймё, то он помещается в самую левую свободную ячейку на карте даймё (если все ячейки заняты — просто остаётся в комнате).



Соперник получает указанное количество очков клана.



Соперник продвигает свой маркер влияния на указанное количество делений. При этом ему не нужно тратить печати для преодоления границ на шкале.



Соперник получает указанное количество монет.



Идёт 3-й раунд, начинается ход соперника **А**. Из колоды одиночной игры открывается верхняя карта **Б**. На верхней карте колоды изображён кубик на коралловом мосту в центральном положении — такого кубика нет на поле. Открывается ещё одна карта **В** — кубика справа на чёрном мосту тоже нет. Открывается третья карта **Г** — слева на чёрном мосту есть кубик, и он помещается в правую ячейку окружностей, как указано на верхней карте колоды. Теперь соперник по порядку выполняет действия с 2 последних открытых карт: от **1** к **4**. У соперника нет придворных, которых можно было бы продвинуть, поэтому он не может выполнить действие **2** и получает за это 3 очка **Д**.

## Создатели игры

Авторы: Шейла Сантос и Исраэль Сендреро  
 Иллюстрации: Джоан Гвардъет  
 Редактор оригинала: Дэвид Эсбри  
 Объемные компоненты  
 и 3D-графика: BG FX  
 Корректор оригинала: Хауме Муньос  
 Консультанты по культурным вопросам:  
 Нобуаки Такэрубо и Аои Такасиро  
 Графический дизайн:  
 Meeple Foundry



[www.devir.com](http://www.devir.com)



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games  
 Переводчики: Даниил Яковенко и Даниил Молошников  
 Корректор: ООО «Корректор»  
 Редактор: Даниил Молошников  
 Дизайнер-верстальщик: Алина Каршицкая  
 Руководитель проекта: Максим Книшевицкий  
 Общее руководство: Антон Сквородин  
 Перепечатка и публикация правил, компонентов,  
 иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.  
 © ООО «GaGa Трейд», 2022 — правообладатель  
 русскоязычной версии игры. Все права защищены.  
[gaga-games.com](http://gaga-games.com)

## Благодарности

Мы хотим поблагодарить всех, кто потратил тонны капусты, лука, картофеля, пшеницы, салата, тростника, риса, розмарина и просто еды, чтобы привести свои кланы к могуществу, а также тех, на чьих глазах фиолетовый клан пришёл в упадок и остался в прошлом. Иными словами, тестировщиков, которые помогли довести игру до совершенства. Также мы благодарим команду Devir за оказанное нам в очередной раз доверие. И наконец спасибо лично вам за то, что играете в наше творение.

## ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ



Получите все награды с карт, лежащих снизу от вашего планшета напротив символа фонаря.



Выполните действие воина (стр. 9).



Получите указанное количество очков клана.



Выполните действие садовника (стр. 10).



Продвиньте свой жетон на указанное количество делений по шкале влияния.



Выполните действие придворного (стр. 10).



Получите указанное количество еды.



Получите награды колодца: 1 печать и награды с лежащих там двух жетонов.



Получите указанное количество железа.



Выполните любое действие, находящееся напротив жетона кораллового кубика, лежащего в любой комнате замка.



Получите указанное количество перламутра.



Выполните любое действие, находящееся напротив жетона чёрного кубика, лежащего в любой комнате замка.



Получите указанное количество любых ресурсов на свой выбор. Это могут быть как разные, так и одинаковые ресурсы.



Выполните любое действие, находящееся напротив жетона белого кубика, лежащего в любой комнате замка.



Получите указанное количество печатей.



Выполните любое действие, находящееся напротив жетона кубика любого цвета, лежащего в любой комнате замка.



Получите указанное количество монет.



Выполните любое действие со своего планшета, как если бы положили кубик со значением 6 в одну из его ячеек (стр. 8). Этим эффектом нельзя выполнять одно и то же действие дважды за ход.



Потратьте указанное количество монет.



Выполните любое действие на светлом фоне с карты действия, лежащей в любой комнате замка.