



В XVI веке, когда в Японию прибыли португальские купцы-миссионеры, страна восходящего солнца начала активный культурный и торговый обмен с Западом. Это произошло после того, как в 1543 году португальцы случайно попали на остров Танэгасима и впервые завезли в Японию мушкеты. Этот период вошёл в историю как торговля с южными варварами. Он длился около века и кардинально изменил политику, экономику и общество Японии.

Торговля с Португалией открыла для японцев экзотические товары: китайский шёлк, сахар, табак и порох. В свою очередь, Япония экспортировала огромное количество серебра, особенно из рудников Ивами Гиндзан. Оно шло как в Китай, так и в Европу. Эти торговые потоки усилили позиции даймё, которые боролись за экономическое и политическое превосходство в условиях постоянных внутренних конфликтов.

Замок Химэдзи, будучи символом феодальной власти, стал ключевым центром в этой борьбе. Первоначально находившийся под контролем Оды Нобунаги, а затем укреплённый Тоётоми Хидэёси, он превратился в стратегический оплот для кланов, соперничавших за влияние. Многие даймё использовали новые технологии и ресурсы, полученные от внешней торговли для укрепления замка, что ещё больше повысило его престиж и обороноспособность.

В игре «Белый Замок: Дуэль» два клана соперничают за влияние при дворе Белой Цапли. Тот, кто наберёт наибольшее количество очков к концу игры, станет победителем!

КОМПОНЕНТЫ



12 КАРТ ОРУЖИЯ (ЗЕЛЁНЫЕ)
(карты влияния)



12 КАРТ ФЛАГОВ (СИНИЕ)
(карты влияния)



12 КАРТ ОРИГАМИ (КОРАЛЛОВЫЕ)
(карты влияния)



15 КАРТ ФОНАРЕЙ



**6 КАРТ НАЧАЛЬНЫХ
РЕСУРСОВ**



6 ЖЕТОНОВ АКТИВАЦИИ



**4 ТАЙЛА ОБЫЧНЫХ
ТРЕНИРОВОЧНЫХ
ПЛОЩАДОК**



**4 ТАЙЛА ЭЛИТНЫХ
ТРЕНИРОВОЧНЫХ
ПЛОЩАДОК**



**20 ЖЕТОНОВ МОНЕТ
НОМИНАЛОМ 1 ЙЕНА**



**20 ЖЕТОНОВ
ПЕЧАТЕЙ**



**2 ЖЕТОНА
ОЧКОВ КЛАНА**

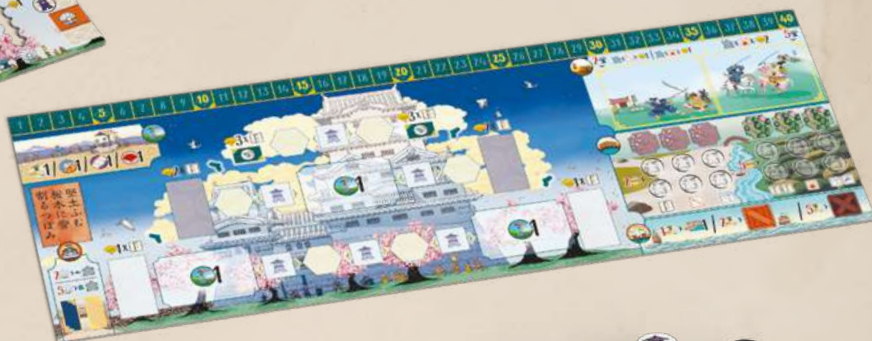


**6 ЖЕТОНОВ ПРИДВОРНОГО
СТАТУСА**



2 ПЛАНШЕТА КЛАНОВ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



**8 ЖЕТОНОВ
САДОВ**



**4 ЖЕТОНА
ЗАМЕНЫ
АКТИВАЦИИ**



**6 ЖЕТОНОВ
ТОВАРОВ**
(3 жетона обычных
товаров и 3 жетона
предметов роскоши)



12 ФИШЕК ФОНАРЕЙ
(по 4 каждого из 3 цветов)



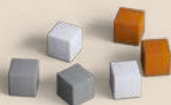
**1 ЖЕТОН
ПЕРВОГО ИГРОКА**



6 ЖЕТОНОВ ЛОКАЦИЙ



16 ФИШЕК ПЕЧАТЕЙ КЛАНОВ
(по 8 для каждого игрока)



6 КУБОВ-МАРКЕРОВ РЕСУРСОВ
(еда, железо и перламутр
для каждого игрока)



2 ФИШКИ ВЕЕРОВ
(по 1 для каждого игрока)



2 ФИШКИ ПРИДВОРНЫХ
(по 1 для каждого игрока)

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ:

- 1 Положите игровое поле так, чтобы оба игрока могли до него дотянуться.
- 2 Тщательно перемешайте все карты влияния между собой и случайным образом разделите их на 3 колоды по 12 карт в каждой. Поместите каждую колоду в одну из трёх ячеек замка стороной со стоимостью вверх.
- * 3 Перемешайте отдельно каждую стопку тайлов тренировочных площадок, затем случайным образом выберите по 1 тайлу каждого типа и поместите их в соответствующие ячейки на игровом поле. Оставшиеся тайлы площадок уберите в коробку.
- 4 Перемешайте все карты фонарей, после чего выложите 3 из них лицом вверх возле колоды карт фонарей.
- * 5 Случайным образом поместите 6 жетонов активации в соответствующие ячейки на игровом поле.
- * 6 Случайным образом поместите 6 жетонов локаций в соответствующие ячейки на игровом поле.
- * 7 Перемешайте все жетоны придворного статуса и поместите по 2 жетона с каждой стороны замка в соответствующие ячейки таким образом, чтобы цвет фона жетона совпадал с цветом ячейки на игровом поле. Оставшиеся 2 жетона придворного статуса уберите в коробку.
- * 8 Перемешайте все жетоны садов, затем наугад поместите 3 жетона стороной с садом камней вверх и 3 жетона стороной с садом цветов вверх в соответствующие ячейки на игровом поле. Оставшиеся 2 жетона уберите в коробку.
- 9 Переверните лицом вниз и перемешайте обе стопки жетонов товаров каждого типа (по 3 жетона в каждой), после чего поместите их стороной с наградой вверх в соответствующие ячейки на игровом поле. Обычные товары находятся в левой ячейке, а предметы роскоши — в правой.
- 10 Поместите фишки придворных обоих игроков в ячейки у ворот.
- 11 Создайте общий запас жетонов монет, жетонов печатей и жетонов замены активации.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ:

Каждый игрок получает:

- 12 1 планшет клана;
- 13 3 куба-маркера ресурсов, которые помещаются на деление 0 соответствующих шкал на планшете клана;
- 14 8 печатей клана;



- 15 1 фишку веера, которая помещается возле начала шкалы очков клана;
- 16 6 фишек фонарей (по 2 каждого цвета), которые помещаются в зоны фонарей соответствующих цветов на планшете клана.
- 17 Выберите первого игрока любым удобным способом. Этот игрок кладёт жетон первого игрока возле своего планшета клана стороной с символом своего клана вверх.
- 18 Перемешайте карты начальных ресурсов и раскройте 3 из них. Игрок без жетона первого игрока выбирает 1 из них и получает указанные на ней ресурсы, после

чего он переворачивает карту и помещает её в соответствующую зону фонаря (см. стр. 8) в правой части своего планшета клана. Затем первый игрок делает то же самое, выбирая между двумя оставшимися картами. Лишнюю карту уберите в коробку.

Теперь вы готовы к партии в «Белый Замок: Дуэль»!



Если это ваша первая партия, пропустите шаги, отмеченные звёздочкой, и поместите компоненты так, как показано на этой иллюстрации.



ОЧКИ КЛАНА И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Победителем становится игрок, набравший к концу игры больше всего очков клана. Применяя эффекты с символом красного веера, перемещайте свою фишку веера на указанное количество делений вперёд по шкале очков клана. Эффекты с символом золотого веера дают вам очки только в конце игры.



Если игрок набирает более 40 очков клана, он берёт себе жетон +40 и кладёт рядом со своим планшетом клана. Набрав более 80 очков, игрок переворачивает жетон стороной +80 вверх.



ПОЛУЧЕНИЕ И ТРАТА МОНЕТ И ПЕЧАТЕЙ:

Чёрное число рядом с символом означает, что вы должны **получить** изображённый ресурс (монеты, печати, очки клана, ресурсы и др.) в указанном количестве.



Красное число рядом с символом означает, что вы должны **потратить** изображённый ресурс в указанном количестве.



Получите 2 печати.



Заплатите 1 монету, чтобы выполнить действие замка, потратив на 1 перламутр меньше.

Получая печати или монеты, помещайте их в соответствующие ячейки на своём планшете клана. У вас не может быть в совокупности больше 10 монет и/или печатей. Если на вашем планшете клана не осталось ячеек для них, вы можете сбросить ненужные в данный момент жетоны, чтобы освободить место под новые.



РЕСУРСЫ

На вашем планшете клана есть 3 шкалы со значениями от 0 до 7, на которых отмечается количество ресурсов. Получая какой-либо ресурс, перемещайте соответствующий куб на нужное количество делений вверх. Тратя какой-либо ресурс, перемещайте куб вниз. Вы не можете получить более 7 ресурсов каждого вида и не можете потратить больше ресурсов, чем у вас имеется.



ЖЕЛЕЗО



ЕДА

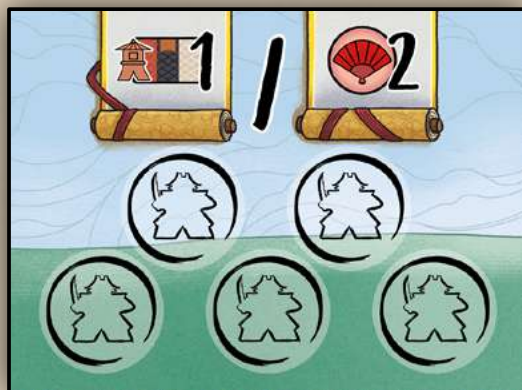


ПЕРЛАМУТ



В любой момент игры вы можете потратить 2 печати, чтобы получить 1 ресурс на выбор. Напоминание об этом есть на планшетах кланов.

Косая черта означает выбор между двумя и более вариантами. На примере ниже у игрока есть выбор: получить 1 любую карту фонаря или 2 очка клана.



КАРТЫ ФОНАРЕЙ



Фонари в саду замка Химэдзи мягко освещают дорожки, создавая волшебную атмосферу изысканности и умиротворения двора Белой Цапли.

В колоде есть карты фонарей 3 разных цветов, они будут случайно попадаться игрокам в процессе партии.

При получении карты фонаря поместите её в зону фонаря соответствующего цвета, располагая её поверх остальных карт таким образом, чтобы не загораживать изображённые на них награды.



Когда вы выполняете **действие фонаря**, вы получаете награду этого фонаря, а также награды всех карт, лежащих в зоне фонаря данного цвета.



Игрок получил карту фонаря белого цвета, которая даёт в награду 1 печать, после чего поместил её в зону белого фонаря таким образом, чтобы не загораживать предыдущую награду в виде железа. Позже, при выполнении действия белого фонаря, игрок получит 1 перламутр, 1 железо и 1 печать.

ПОКУПКА КАРТ ВЛИЯНИЯ



Кланы сходятся в изощрённой дипломатической борьбе, где каждое слово и каждый стратегический ход определяют успех в завоевании благосклонности и усилении своего влияния при дворе даймё.



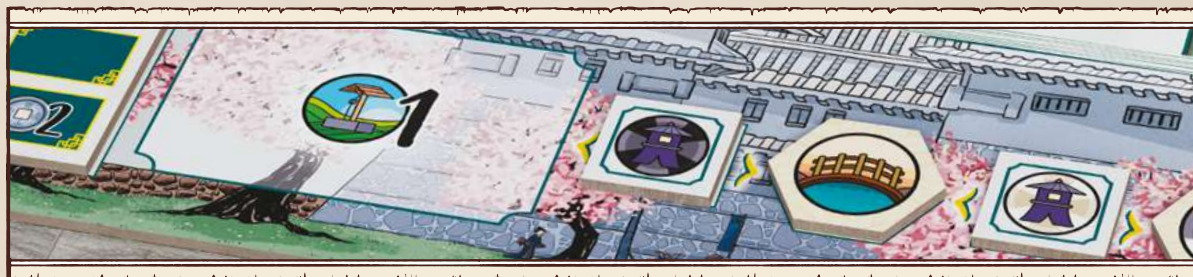
- А** Стоимость карты.
- Б** Действие при покупке карты.
- В** Символы на обратной стороне карты, которые будут учитываться при подсчёте очков в конце игры, если карта будет улучшена (см. стр. 20).

Покупка и сбор карт влияния являются важными действиями в игре. При покупке одной из таких карт выполните следующее:

- 1 Заплатите стоимость карты в виде монет, печатей или сочетания того и другого.
- 2 Поместите карту в соответствующую зону вашего планшета клана.
- 3 Выполните действие, указанное на свитке этой карты. Если вы не можете или не хотите выполнять действие, пропустите этот шаг. Отказ от выполнения действия со свитка **не позволяет** вам воспользоваться бонусом колодца (см. стр. 13).

Каждая карта влияния имеет на обратной стороне символы, которые могут принести вам очки клана в конце игры, но только в том случае, если во время игры карта была улучшена. Карты влияния лежат лицевой стороной вверх вплоть до выполнения действия, которое позволит вам «улучшить» их, т. е. перевернуть. Если карта влияния перевернута, символы на ней учитываются при подсчёте очков в конце игры. Пример покупки карты можно найти на стр. 14.

Если в колоде закончились карты влияния, вместо покупки карты вы получаете **1** бонус колодца, как показано на игровом поле.



ХОД ИГРЫ

Игра длится 2 раунда, во время каждого из которых игроки совершают по 6 ходов. Эти 2 раунда называются **ИСХОДОМ** и **ВОЗВРАЩЕНИЕМ**. Раунды отличаются друг от друга выполнением некоторых действий.

В конце **РАУНДА ИСХОДА** наступает **промежуточная фаза**: жетон первого игрока передаётся второму игроку, который кладёт его рядом с собой и переворачивает стороной с символом своего клана вверх. После **РАУНДА ВОЗВРАЩЕНИЯ** происходит подсчёт очков.

Ход игрока

Каждый раунд начинается с хода обладателя жетона первого игрока. На протяжении всей игры во время своего хода каждый игрок совершает 4 шага в следующем порядке:

- 1 **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНА ЗАМЕНЫ АКТИВАЦИИ (ПО ЖЕЛАНИЮ)**
- 2 **ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ: РАЗМЕЩЕНИЕ ИЛИ СБОР ФИШЕК ФОНАРЕЙ**
- 3 **ПОЛУЧЕНИЕ ФОНАРНОЙ НАГРАДЫ**
- 4 **ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ**

1 **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНА ЗАМЕНЫ АКТИВАЦИИ (ПО ЖЕЛАНИЮ)**



Один раз за ход и только в этот момент у вас есть возможность потратить 1 жетон замены активации, чтобы поменять местами 2 жетона активации на игровом поле.



Потратьте жетон замены активации, чтобы поменять местами жетоны активации замка и фонаря.



РАЗМЕЩЕНИЕ ФИШЕК В РАУНДЕ ИСХОДА

Во время **РАУНДА ИСХОДА** игроки по очереди размещают фишки фонарей со своих планшетов кланов на игровое поле.

Разместите одну из ваших фишек фонарей на жетоне локации на игровом поле, соблюдая следующие условия:

- Если на жетоне локации ещё нет фишек фонарей, вы можете разместить на нём только фишку фонаря, цвет которой отличается от цвета фонаря, указанного на жетоне локации.
- Если на жетоне локации есть фишка фонаря, вы можете разместить на нём только фишку фонаря, цвет которой отличается от цвета всех фишек, уже размещённых на этом жетоне. Таким образом, на одном жетоне локации друг на друга могут стоять максимум 3 фишки фонарей разного цвета.



В данном примере жёлтый игрок хочет разместить фишку кораллового цвета. Он не может разместить фишку на верхнем жетоне локации, так как тот имеет такой же цвет, что и фишка фонаря. Игрок может разместить её посередине, так как на этом жетоне ещё нет фишек того же цвета. Фишку нельзя разместить на нижнем левом жетоне локации, потому что на нём уже стоит фишка кораллового цвета. Зато её можно разместить на нижнем жетоне справа, потому что он чёрного цвета, а значит, на нём можно размещать фишки белого или кораллового цветов.

СБОР ФИШЕК В РАУНДЕ ВОЗВРАЩЕНИЯ

Во время **РАУНДА ВОЗВРАЩЕНИЯ** игроки по очереди берут 1 верхнюю фишку фонаря с любого жетона локации на игровом поле и размещают её на своём планшете клана (не имеет значения, кто разместил эту фишку ранее), учитывая следующие правила:

- Вы должны разместить фишку фонаря в зоне фонаря соответствующего цвета.
- В зонах фонарей вашего планшета клана может быть сколько угодно фишек фонарей (это означает, что у вас может накопиться 4 фишки фонарей одного цвета).



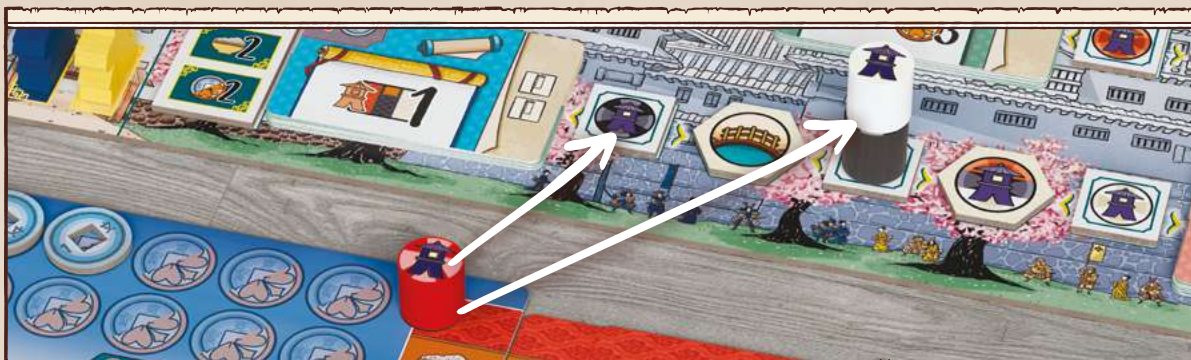
Синий игрок хочет взять чёрную фишку фонаря из локации, которая позволит ему выполнить действие замка, а также купить карту оружия (зелёного цвета).

Для этого он берёт фишку фонаря с этого жетона локации и размещает её на своём планшете клана в зоне чёрного фонаря.

3 ПОЛУЧЕНИЕ ФОНАРНОЙ НАГРАДЫ



После размещения фишки фонаря вы получаете все награды с вашего планшета клана из зоны фонаря, **цвет которой совпадает с цветом компонента, на котором была размещена фишка** (будь то жетон локации, ранее размещённая фишка фонаря или зона фонаря на вашем планшете клана).



Во время **РАУНДА ИСХОДА**, разместив коралловую фишку фонаря на левом жетоне локации, вы получите фонарную награду чёрного фонаря. Разместив коралловую фишку на правом жетоне локации, вы получите фонарную награду белого фонаря.



Во время **РАУНДА ВОЗВРАЩЕНИЯ**, забрав чёрную фишку фонаря, вы активируете чёрную фонарную награду, которая даст вам 1 железо, 1 еду и 1 печать.

4 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ



Выполните 2 действия с обеих сторон от той локации, в которой вы **разместили** фишку фонаря, либо с обеих сторон от той локации, с которой вы её **забрали**. Если рядом с жетоном локации есть жетон активации, вы можете выполнить изображённое на нём действие. Если рядом с жетоном локации есть карта влияния, вы можете её купить. Перед выполнением следующего действия предыдущее действие должно быть выполнено полностью, при этом вы можете выполнять действия в любом порядке. Если вы не хотите или не можете выполнить какое-либо из действий, вы можете получить 1 из бонусов колодца за каждое действие, которое вы отказались выполнять (см. стр. 19).



Жетон локации, на котором находится коралловая фишка фонаря, позволяет вам купить карту оригами слева, а также выполнить действие сада справа. Жетон локации, на котором находится чёрная фишка фонаря, позволяет вам выполнить действия сада и торговли.



Пример полного хода (РАУНД ИСХОДА)



Жёлтый игрок решает разместить одну из своих чёрных фишек фонаря **А** на жетоне локации, который позволит ему активировать один из своих фонарей и купить карту оригами **Б**. Он размещает свою фишку в этой локации, таким образом активируя свой коралловый фонарь и получая 1 еду, 2 монеты и 1 очко клана **В**. После этого жёлтый игрок решает купить карту оригами **Г**, потратив 2 печати, и получает в награду за покупку 2 очка клана **Г1** и 1 карту фонаря. Жёлтый игрок выбирает карту чёрного фонаря, которая содержит награду в виде 1 очка клана **Г2**, и кладёт её в свою зону чёрного фонаря. Вторым действием **Д** игрок решает активировать один из своих фонарей, после чего выбирает чёрный фонарь, получая фонарную награду в виде 1 железа, 1 еды, 1 печати и 1 очка клана.

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ ФАЗА:

После того как в ходе **РАУНДА ИСХОДА** оба игрока сделали по 6 ходов, очерёдность ходов меняется и начинается **РАУНД ВОЗВРАЩЕНИЯ**.



Перед началом **РАУНДА ВОЗВРАЩЕНИЯ** игрок с жетоном первого игрока передаёт его другому игроку, который переворачивает его стороной с символом своего клана вверх. Это означает, что игрок, ходивший вторым в **РАУНДЕ ИСХОДА**, будет ходить 2 раза подряд.

ДЕЙСТВИЯ



САД



ТРЕНИРОВКА



ЗАМОК



ТОРГОВЛЯ



ФОНАРЬ



УЛУЧШЕНИЕ



САД

Потратьте еду (2 или 5), чтобы поместить одну из ваших печатей клана в пустую ячейку **сада**, после чего получите награду с жетона сада в **верхней части** того столбца, в который вы поместили печать.

В конце игры каждая печать клана в зоне садов даёт вам символы, которые учитываются при подсчёте очков. Эти символы указаны в **нижней части** столбцов. Один игрок может занимать **обе** ячейки одного столбца.



Жёлтый игрок потратил 5 еды и поместил печать клана в сад цветов, немедленно получив 3 очка клана. Кроме того, при подсчёте очков в конце игры жёлтый игрок получит дополнительный символ кабуто.



ТРЕНИРОВКА

Потратьте железо (2 или 5), чтобы поместить одну из ваших печатей клана в пустую ячейку на тайле **тренировочной площадки**, после чего выберите одну из двух наград с тайла, **на который вы поместили печать**.

В конце игры тренировочные площадки дают множители очков клана в зависимости от количества символов катан и кабуто, которые вы накопили в ходе игры. Обычная тренировочная площадка (слева) даёт множители и за символы катан, и за символы кабуто, в то время как элитная тренировочная площадка (справа) даёт более весомый множитель только за символы кабуто.



Синий игрок потратил 2 железа, чтобы поместить свою третью печать клана на левую тренировочную площадку. В качестве немедленной награды синий игрок решил выбрать карту фонаря. В конце игры каждый символ катаны синего игрока будет стоить 3 очка клана (1 за каждую левую печать), а каждый его символ кабуто — 5 очков клана (1 за каждую левую печать и 2 за каждую правую).



ЗАМОК

Потратьте перламутр (2 или 5), чтобы продвинуть вашу фишку придворного вверх на 1 или 2 ступени **шкалы придворного статуса**. Каждая шкала состоит из 2 жетонов, которые находятся слева или справа от замка на игровом поле, и 1 ячейки в верхней части игрового поля. Если вы выполняете это действие впервые, выберите одну из двух шкал, по которой будете продвигаться далее. Другой игрок будет вынужден использовать оставшуюся шкалу для продвижения своего придворного.



Жёлтый игрок тратит 2 перламутра, чтобы продвинуть фишку придворного на 1 ступень. Он выбирает левую шкалу и немедленно получает карту фонаря на свой выбор.

Продвигаясь вверх по шкале, вы увидите ячейки с различными наградами. Вы получаете указанную в них награду, как только ваша фишка придворного занимает эту ячейку. Вы не получаете награды за ячейки, которые вы пропускаете, если решаете продвинуть придворного на 2 ступени за раз.

	Синий игрок тратит 5 перламутра, чтобы продвинуть фишку придворного на 2 ступени вперёд. Поскольку левая шкала уже занята, синий игрок обязан выбрать правую. Он не получает награду в виде 2 монет, поскольку его придворный не останавливался в этой ячейке.
	После этого жёлтый игрок тратит 5 перламутра, чтобы продвинуть фишку придворного на 2 ступени вперёд. Жёлтый игрок получает в награду только возможность купить карту.

Шкалы придворного статуса поделены на 3 уровня. В конце игры умножьте уровень шкалы, на которой находится ваш придворный (1, 2 или 3), на количество ваших символов флагов.



ТОРГОВЛЯ

Выполняя действие торговли, выберите один из следующих вариантов:

- **Потратьте 1 любой ресурс**, чтобы купить верхнюю карту влияния из любой колоды на игровом поле, заплатив стоимость карты, и выполните указанное на ней действие (см. стр. 9).
- **Потратьте 2 любых ресурса**, чтобы взять верхний жетон из стопки жетонов обычных товаров.
- **Потратьте 5 любых ресурсов**, чтобы взять верхний жетон из стопки жетонов предметов роскоши.

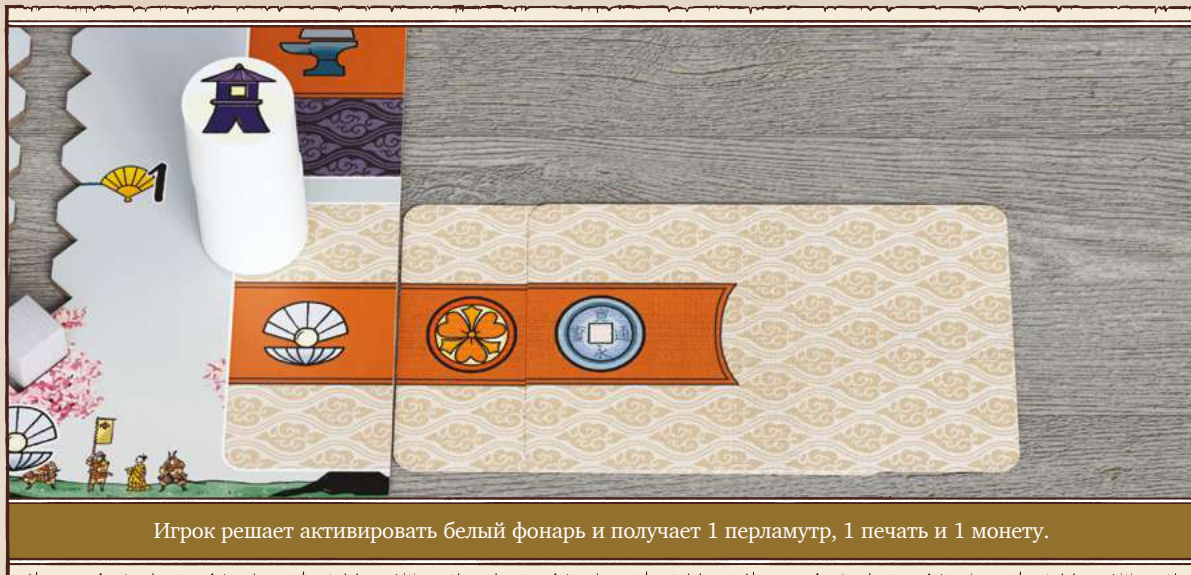
	Для покупки жетона обычного товара с белым origami жёлтый игрок тратит 1 железо и 1 перламутр, затем кладёт жетон перед собой.
--	---

Если в какой-либо из стопок закончились жетоны, её нельзя выбрать. Купленные вами жетоны товаров в конце игры дадут вам символы, использующиеся при подсчёте очков.



ФОНАРЬ

Активируйте любой из ваших **фонарей** и получите все награды в его зоне.



Игрок решает активировать белый фонарь и получает 1 перламутр, 1 печать и 1 монету.



УЛУЧШЕНИЕ

Улучшите до двух карт влияния в ваших зонах карт влияния: выберите любые 2 карты влияния и переверните их. Это позволит вам использовать указанные на них символы при подсчёте очков.



Синий игрок решает улучшить свои карты, которые дадут ему 2 символа катан и 2 символа синих оригами.



КОЛОДЕЦ

Действие бонуса колодца позволяет вам получить на выбор 1 любой ресурс, 1 печать, 1 монету, 1 жетон замены активации или 1 очко клана.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в **РАУНДЕ ВОЗВРАЩЕНИЯ** игрок забирает последнюю находившуюся на игровом поле фишку фонаря и завершает свой ход. Затем начинается подсчёт очков.

Игроки подсчитывают количество символов флагов, катан, кабуто и оригами, полученных ими в ходе игры. Данные символы находятся на улучшенных картах влияния, в зонах садов, отмеченных печатями их кланов, и на купленных жетонах товаров.

Кроме очков, полученных за символы красных вееров, игроки получают очки за:

1

Оставшиеся ресурсы



- А.** За каждые 5 монет и/или печатей на вашем планшете клана получите 1 очко клана (с округлением в меньшую сторону).
- Б.** За каждый ресурс, куб-маркер которого находится между делениями 3 и 6, получите 1 очко клана. Если куб-маркер ресурса находится на делении 7, получите 2 очка клана.

2

Флаги нобори



- А.** Получите множитель очков клана (1, 2 или 3) за каждый символ флага нобори в зависимости от того, на какой уровень продвинулась ваша фишка придворного. Умножьте количество ваших символов флагов нобори на достигнутый придворным уровень.

3

Катаны и кабуто



- А. КАТАНЫ:** Умножьте количество ваших символов катан на количество ваших печатей клана, размещённых на обычной тренировочной площадке.
- Б. КАБУТО:** Получите по 1 очку клана за каждую вашу печать клана на обычной тренировочной площадке и по 2 очка клана за каждую вашу печать на элитной тренировочной площадке. Сложите эти очки и умножьте их на количество ваших символов кабуто.

4

Оригами



- А.** Умножьте ваше общее количество синих оригами на ваше общее количество белых оригами.

Игрок, набравший наибольшее число очков клана, побеждает! В случае ничьей победителем становится тот, кто поместил на поле больше печатей клана. Если победитель не определяется, побеждает тот, чей придворный находится выше на шкале придворного статуса. Если ничья сохраняется и в этом случае, то победа достаётся обоим игрокам.



Жёлтый игрок закончил игру со следующим счётом. Кроме полученных в ходе игры 6 очков клана он добавил:

- | | |
|--|--|
| А 6 символов флагов нобори × 2 очка
за каждый = 12 очков | Г 5 синих оригами × 5 белых
оригами = 25 очков |
| Б 2 символа катан × 2 очка за каждый = 4 очка | Д 1 очко за 3 монеты и 2 печати |
| В 2 символа кабуто × 4 очка за каждый = 8 очков | Е 1 очко за 3 перламутра |

ИТОГОВЫЙ СЧЁТ: 57 ОЧКОВ КЛАНА

ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ



Получите все награды любого из ваших фонарей (см. стр. 8).



Выполните действие замка, потратив на 1 перламутр меньше (см. стр. 16).



Получите все награды из зоны вашего кораллового фонаря.



Выполните действие тренировки, потратив на 1 железо меньше (см. стр. 16).



Получите все награды из зоны вашего чёрного фонаря.



Выполните действие сада, потратив на 1 еду меньше (см. стр. 15).



Получите все награды из зоны вашего белого фонаря.



Выполните действие торговли, потратив на 1 ресурс меньше (см. стр. 17).



Получите одну из карт фонарей, лежащих лицом вверх. После этого сразу восполните ряд открытых карт из колоды. Если ни в открытом ряду, ни в колоде не осталось карт, это действие не имеет эффекта.



Улучшите (переверните) указанное количество карт влияния, находящихся в ваших зонах карт влияния.



Получите карту фонаря (как описано выше), после чего активируйте ваш фонарь того же цвета, что и эта карта (также получите награду с этой карты). Если ни в открытом ряду, ни в колоде не осталось карт, это действие не имеет эффекта.



Выберите и получите 1 из бонусов колодца. Если рядом с символом есть число, вы можете выполнить действие колодца указанное количество раз, выбирая либо один и тот же бонус, либо разные.



Получите указанное число очков клана.



Получите жетон замены активации и поместите его на свой планшет клана. У вас не может быть больше двух таких жетонов одновременно.



Получите указанное количество еды, передвинув куб-маркер вверх (максимум 7).



Получите указанное количество печатей из общего запаса и поместите их на свой планшет клана (см. стр. 6).



Получите указанное количество железа, передвинув куб-маркер вверх (максимум 7).



Получите указанное количество монет из общего запаса и поместите их на свой планшет клана (см. стр. 6).



Получите указанное количество перламутра, передвинув куб-маркер вверх (максимум 7).



Получите указанное количество монет и/или печатей из общего запаса в любом соотношении и поместите их на свой планшет клана (см. стр. 6).



Получите любой ресурс, передвинув куб-маркер вверх. Если рядом с символом есть число, получите это количество ресурсов в любом соотношении.



Потратьте указанное количество монет и/или печатей в любом соотношении.



Купите карту влияния из любой колоды (по обычной цене) и выполните указанное на ней действие (см. стр. 9).



Возьмите карту влияния из любой колоды (без уплаты её стоимости) и выполните указанное на ней действие (см. стр. 9).

ПОРЯДОК ХОДА

1 (ПО ЖЕЛАНИЮ) ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНА ЗАМЕНЫ АКТИВАЦИИ (СТР. 10)



Один раз за ход и только в этот момент у вас есть возможность сбросить 1 из таких жетонов и поменять местами 2 жетона активации на игровом поле.

2 ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ: РАЗМЕЩЕНИЕ ИЛИ СБОР ФИШЕК ФОНАРЕЙ (СТР. 11)



РАУНД ИСХОДА

Во время этого раунда игроки в свой ход размещают 1 фишку фонаря со своего планшета клана на игровом поле.

РАУНД ВОЗВРАЩЕНИЯ

Во время этого раунда игроки в свой ход берут 1 верхнюю фишку фонаря с любого жетона локации на игровом поле и размещают её на своём планшете клана.

3 ПОЛУЧЕНИЕ ФОНАРНОЙ НАГРАДЫ (СТР. 12)



Получите все награды из зоны фонаря на вашем планшете клана, цвет которого совпадает с цветом компонента, на котором размещается фишка.

4 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ (СТР. 13)



Выполните 2 действия с обеих сторон от того жетона локации, на котором вы разместили фишку фонаря, либо же с которого вы её взяли. Если вы не хотите или не можете выполнить какое-либо из действий, вы можете получить 1 из бонусов колодца за каждое действие, которое вы отказались выполнять.

Создатели игры

Авторы: Шейла Сантос и Исраэль Сендреро

Иллюстрации: Джоан Гвардъет

Редактор оригинала: Дэвид Эсбри

3D-графика: Давид Гонзалес

Перевод оригинала: Эндрю Кэмпбелл

Корректор оригинала: Уильям Ниблинг

Консультант по культурным вопросам:

Нобуаки Такэрубэ

Графический дизайн: Meeple Foundry

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Дмитрий Баранчиков

Корректоры: Екатерина Случаева, Ирина Котова

Редактор: Софи Кожанова

Дизайнер-верстальщик: Ольга Тамкович

Руководитель проекта: Елена Ткачева

Руководитель редакции: Полина Коптева

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Благодарности

Мы хотим поблагодарить Фабио за то, что он самый лучший малыш на свете и за то, что он позволил нам создать эту игру; всех наших дорогих тестировщиков, которые занимались сбором сандалий, подсчётом вееров всех цветов, восстановлением ваз и даже наблюдением за летящими цаплями на шкале очков клана; всех сотрудников Devir, особенно Дэвида, Саму и Джоана за то, что они по-прежнему лучшая команда, с которой только можно работать. И, конечно же, спасибо вам за то, что снова отправились с нами в замок Химэдзи.