

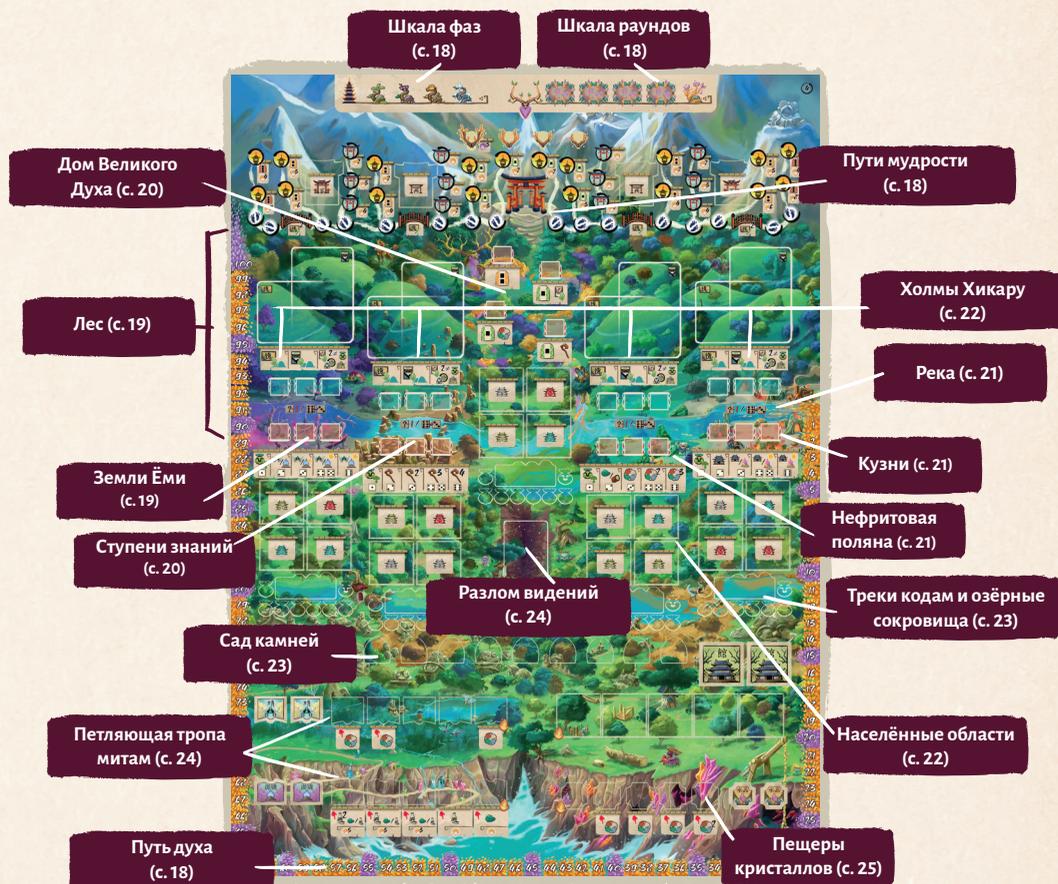


## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ (С. 14)

- А**  **Пожинание плодов.** Игроки получают награды с кристаллов грёз (фиолетовые) на своих планшетах.
- Б** **Первый среди равных.** Игрок, занимающий первое деление на шкале порядка хода, получает 3 ОД.
- В** **Уважение битоку.** Игроки получают ОД за своих битоку уникального типа:

Разные типы битоку	1	2	3	4	5	6	7
Получаемые ОД	1	2	4	7	11	16	22

- Г** **Озёрные сокровища.** Игроки получают ОД за положение своих кодам в каждом регионе Леса.
- Д** **Резонанс ивакуры.** Игроки получают ОД за ивакуры, рядом с которыми находятся их паломники.
- Е** **Почтение стражей.** Игроки складывают значения на своих кубиках, прибавляют количество оставшихся ресурсов, делят общую сумму на 4 (с округлением вниз) и начисляют себе столько ОД, сколько получилось.
- Ж** **Рассказанные видения.** Игроки получают ОД, если выполнили условия своих видений, и теряют ОД, если нет.
- З** **Судьбоносный миг.** Игроки получают очки добродетели (фиолетовые) со своих планшетов.



# ПУТЬ ВЕЛИКОГО ДУХА



## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ РАУНДА



### ВЕСНА. ПРОБУЖДЕНИЕ ЛЕСА (с. 7)

- А**  **Призыв ёкаев.** Берите карты ёкаев из личной колоды, пока на руке их не будет 4. Оставьте на руке 3 карты.
- Б**  **Пожинание плодов.** Получите награды с кристаллов грёз (фиолетовые) на вашем планшете.



### ЛЕТО. ПРИЗЫВ СТРАЖЕЙ (с. 8)

Игроки по очереди делают ходы, пока не спасуют. В свой ход вы должны выбрать одно:

- А** Разыграть карту ёкая с руки.
1. **Освободите кубик**, лежащий справа от только что разыгранной карты ёкая (если нужно).
  2. **Активируйте выложенную карту ёкая**, выполнив её действие. (Этап можно пропустить.)
  3. **Настройте кристалл**, выполнив действие на жетоне справа. (Этап можно пропустить.)
- Б** Использовать свободный кубик с планшета.
1. **Усиьте стража.** Увеличьте значение на кубике, сбросив амулеты. (Этап можно пропустить.)
  2. **Сходите в Лес.** Перенесите кубик на любую пустую ячейку в области Леса на поле.
  3. **Выполните действия Леса и здания.** В любом порядке выполните действие Леса (если значение на кубике больше или равно значению на каждом другом кубике в регионе) и/или 1 действие здания в текущем регионе. (Этап можно пропустить.)
- В** Пересечь реку.
1. **Переместите кубик через реку.** Значение на кубике должно быть не меньше 2.
  2. **Умерьте гордыню.** Уменьшите значение на перемещённом кубике на 1 (или на 3, если его значение — 6).
  3. **Получите благодарность Леса.** Получите 1 доступную награду с ячейки, на которую вы переместили кубик, и накройте её маркером Хикару.
- Г** Спасовать. Вы выбываете из фазы лета. Спасовать можно только после розыгрыша 3 карт ёкаев и размещения на поле 3 кубиков.



### ОСЕНЬ. ПРИЗНАНИЕ ЗАСЛУГ (с. 12)

- А** **Шаг вперёд.** Обновите порядок хода. Игроки, кубики которых в Доме Великого Духа расположены выше, будут ходить раньше.



### ЗИМА. НАЧАЛО СПЯЧКИ (с. 13)

- А** **Стражи возвращаются домой.** Верните ваши кубики с поля на красные ячейки планшета в любом порядке. Не меняйте значения на кубиках.
- Б** **Добродетель духов.** Если у вас суммарно хотя бы 5 карт ёкаев, можете навсегда убрать 1 разыгранного ёкая с планшета, чтобы получить ОД. (Этап можно пропустить.)
- В** **Ёкаи прощаются.** Уберите все оставшиеся карты ёкаев с планшета в личную стопку сброса. Не сбрасывайте ёкаев с руки, они остаются на следующий раунд.
- Г** **Великий Дух делает шаг.** Продвиньте фишку Великого Духа на 1 деление по шкале раундов.
- Д** **Заснеженный Лес.** Подготовьте игру к следующему раунду.

# ПЕРЕЧЕНЬ СИМВОЛОВ



Немедленно получите 1 ОД (с. 7).



Получите 1 ОД в фазе Избрания (с. 7).



Потеряйте 1 ОД в фазе Избрания, если не выполнили условия этого видения (с. 7).



Возьмите 1 ресурс любого типа из общего запаса (с. 10).



Выполните действие, показанное либо слева, либо справа от косой черты (с. 7)



Возьмите указанный амулет из общего запаса (с. 9).



Освободите 1 кубик ёкая на вашем планшете (с. 6).



Переместите 1 кодаму на 1 ячейку вперёд/назад (с. 23).



Переместите 1 кодаму в этом регионе на 1 ячейку вперёд (с. 23).



Значение на кубике, минимально необходимое для выполнения действия (с. 19–22).



Возьмите на руку 1 карту ёкая из личной колоды (с. 6).



Получите 1 карту ёкая из общей колоды (возьмите 2 и оставьте себе 1) (с. 6).



Получите 1 карту битку из общей колоды (возьмите 2 и оставьте себе 1) (с. 12).



Получите карту ёкая/битку с холма Хикару (с. 6, 12).



Получите 1 карту видения (возьмите 2 и оставьте себе 1) (с. 16).



Получите 1 очко перемещения (ОП) (с. 18).



Выполните действие, указанное на любых ториях А на поле.



Чёрная цифра умножает указанное действие (с. 7).



Красная рука указывает на стоимость, которую нужно оплатить для выполнения действия. Жёлтая рука показывает скидку при выполнении действия (с. 7).



Строительство здания (с. 22).



Бонус собственности (с. 22).



Получите 1 митаму (с. 24).



Получите 1 стрекозу (с. 25).



Объединение митамы и стрекозы (с. 25).



Получите 1 ивакуру (с. 23).



Поместите 1 паломника рядом с ивакурой (с. 23).



Получите 1 кристалл (с. 25).



Кристалл мастерства. Получайте награду каждый раз, когда вы разыгрываете рядом с ним карту ёкая.



Кристалл грёз. Получайте награду на этапе «Пожинание плодов».



Кристалл воспоминаний. Получайте ОД каждый раз, когда вы выполняете указанное действие.

## ЖЕТОНЫ КРИСТАЛЛОВ ВОСПОМИНАНИЙ



Получайте 2 ОД каждый раз, когда строите здание (с. 22).



Получайте 2 ОД каждый раз, когда получаете карту видения (с. 16).



Получайте 2 ОД каждый раз, когда помещаете паломника на ячейку озарения (с. 16).



Получайте 2 ОД каждый раз, когда получаете кристалл (с. 25).



Получайте 2 ОД каждый раз, когда получаете карту ёкая (с. 6).



Получайте 2 ОД каждый раз, когда помещаете паломника на ячейку торий (с. 19).



Получайте 1 ОД каждый раз, когда получаете митаму (с. 24).



Получайте 1 ОД каждый раз, когда получаете карту битоку (с. 12).



Получайте 1 ОД каждый раз, когда помещаете паломника рядом с ивакурой (с. 24).



Получайте 1 ОД каждый раз, когда объединяете митаму и стрекозу (с. 25).



Получайте 1 ОД каждый раз, когда посещаете карту битоку (с. 12).



Получайте 2 ОД каждый раз, когда получаете ивакуру (с. 23).

## КАРТЫ ЁКАЕВ. ДОБРОДЕТЕЛИ ДУХОВ (С. 13)



Эти карты можно сбросить для получения ОД, только если у вас суммарно хотя бы 5 карт ёкаев.



Получите 2 ОД за каждую вашу карту видения (макс. 12 ОД).



Получите 2 ОД за каждое ваше построенное здание (макс. 12 ОД).



Получите 3 ОД за каждого вашего паломника на ячейке озарения (макс. 12 ОД).



Получите 1 ОД за каждые 2 ячейки, на которые в общей сложности продвинулись все ваши кодамы (макс. 12 ОД).



Получите 2 ОД за каждый ваш кристалл (макс. 12 ОД).



Получите 2 ОД за каждую посещённую карту битоку (макс. 12 ОД).



Сложите текущие значения на 2 ваших кубиках и получите столько ОД (макс. 12 ОД).



Получите 2 ОД за каждого вашего митаму (макс. 12 ОД). Неважно, объединён он со стрекозой или нет.



Получите указанное количество ОД.



Получите 1 ОД за каждый ваш камень и 1 ОД за каждое ваше саке (макс. 12 ОД).



Получите 2 ОД за каждую вашу стрекозу, объединённую с митамой (макс. 12 ОД).



## ОДИНОЧНАЯ ИГРА. НАШЕСТВИЕ ТЭНГУ (С. 27)



Любимый ёкай



Любимый элемент



Самый редкий битоку



Величина редкости