

ПАКО ЯНЕЗ

ЭДУ ВАЛЬС



# ПРОСВЕТЛЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

# ПРОСВЕТЛЕНИЕ

## ВВЕДЕНИЕ

Просветление — состояние сознания, при котором человек достигает абсолютной ясности мыслей и его разум и душа становятся единым целым, освобождаясь от иллюзий и ограничений.

В этой игре участники соревнуются за прогресс на пути к просветлению. Вам предстоит строить алтари и сопровождать к ним прихожан для вознесения молитв, способствовать монахам в поисках просветления, а также помогать архитектору в строительстве Великой пагоды.

Победителем станет игрок, продвинувшийся дальше других в своём духовном путешествии и набравший наибольшее количество очков просветления (ОП).

## КОМПОНЕНТЫ

### Общие компоненты



1 игровое поле  
1 Великая гора



1 фишка  
архитектора



6 жетонов  
ярусов пагоды



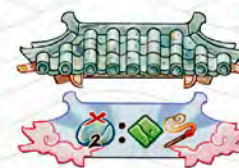
1 шпиль  
пагоды



4 жетона  
бонуса пагоды



36 жетонов  
медитации  
(первой эры)



24 жетона  
медитации  
(второй эры)



15 жетонов  
алтарей



6 стартовых  
жетонов



5 жетонов  
амулетов



15 фишек прихожан  
(по 5 каждого из 3 цветов:  
серый, фиолетовый,  
оранжевый)



7 жетонов  
стоимости



3 жетона  
штрафа



16 жетонов  
украшений



3 фишки  
света



3 нейтральные  
фишки курильниц



12 фишек  
изумруда



20 фишек  
каменя



20 фишек  
дерева



30 фишек  
мон



1 мешочек

### Индивидуальные компоненты игроков (4 набора разных цветов)



3 фишки  
монахов



6 фишек  
курильниц



3 фишки  
культа



1 маркер  
подношения



1 фишка  
руки



1 маркер  
благовония



1 маркер  
просветления



2 фишки  
колокольчиков



1 жетон  
40 ОП



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

### Подготовка к игре для всех участников

- 1 Поместите **игровое поле** в центр стола, а также присоедините к нему **Великую гору** – обе части стороной соревновательного режима (без символов на горах) вверх.
- 2 Положите в **мешочек** по 3, 4 или 5 **фишек прихожан** каждого из 3 цветов при игре с 2, 3 или 4 участниками соответственно. Затем случайным образом вытяните из мешочка по 3 фишки на каждого игрока и поместите их на **ворота храма** внизу игрового поля. Отложите мешочек с оставшимися внутри фишками в сторону. Неиспользованные фишки уберите в коробку.
- 3 Поместите **фишку архитектора** на нижнюю ячейку **трека раундов** слева от **Великой пагоды**.
- 4 Перемешайте 6 **жетонов ярусов пагоды** лицом вниз, затем случайным образом выберите 5 из них. Поместите по одному случайному жетону на каждый ярус пагоды лицом вверх. Оставшийся неиспользованным жетон уберите в коробку.
- 5 Поместите **шпиль пагоды** над пятым ярусом пагоды. Перемешайте 4 **жетона бонуса пагоды** и вытяните один из них не глядя. Присоедините этот жетон к шпилю пагоды лицом вверх. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.
- 6 Возьмите все жетоны стоимости и добавьте к ним 0, 3 или 1 **жетон штрафа** для игры с 2, 3 или 4 игроками соответственно. Перемешайте их вместе и положите в виде стопки лицом вниз сбоку от игрового поля. Верните неиспользованные жетоны штрафа в коробку. Поместите 0, 3 или 1 **нейтральную фишку курильницы** сбоку от поля при игре с 2, 3 или 4 игроками соответственно.
- 7 Перемешайте **жетоны алтарей**. Вытяните 3 случайных жетона и выложите их лицом вверх на соответствующие 3 ячейки **зоны строительства**. Оставшиеся жетоны поместите лицом вниз в виде стопки сбоку от поля.
- 8 Перемешайте **жетоны украшений**. Выберите 3 случайных жетона и разместите их ниже в **зоне строительства** на соответствующие 3 ячейки лицом вверх. Если все они оказались одинаковыми, вновь перемешайте их с остальными и вытяните 3 новых. Оставшиеся жетоны положите лицом вниз в виде стопки сбоку от поля.

- 9 Разместите **фишки ресурсов** (изумруд, дерево, камень, мон) рядом с полем в досягаемости для всех игроков. Это ваш **общий резерв**.
- 10 Разделите **жетоны медитации** по эрам и перемешайте их по отдельности, а затем поместите две получившиеся стопки над игровым полем. Возьмите 12 жетонов из стопки первой эры и поместите по одному лицом вверх в **горах** на каждую из 12 **ячеек медитации**.
- 11 Поместите по одной **фишке света** на верхние **ячейки света** (из 4 доступных) каждой из 3 гор.
- 12 Перемешайте **стартовые жетоны**. Вытяните столько же жетонов, сколько игроков участвуют в партии, и добавьте к ним ещё 1. Перемешайте их, а затем разместите лицом вверх рядом с игровым полем. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.

### Подготовка к игре для каждого участника

- 13 Выберите случайным образом 1 из **жетонов амулетов** и разместите его перед собой, не показывая лицевую сторону другим игрокам. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.
- 14 Выберите комплект компонентов одного из четырёх цветов. Вместе с другими игроками поместите **маркер просветления** вашего цвета на ячейку **трека просветления**, обозначенную цифрой 5 (сложите маркеры друг на друга).
- 15 3 **фишки монахов**, 5 **фишек курильниц** и 2 **фишки колокольчиков** выбранного вами цвета положите на стол перед собой — это ваш **личный резерв**. Вместе с другими игроками поместите **шестые фишки курильниц** своих цветов на отведённую область возле **трека подношений** (сложите эти фишки друг на друга).

- 16 3 **фишки культа** вашего цвета выложите в ряд на соответствующие ячейки в **зоне строительства**.
- 17 **Фишку руки** вашего цвета поместите над **молитвенными барабанами**.
- 18 **Маркер подношения** вашего цвета поместите на стартовую область **трека подношений**, обозначенную символом 🙏 (сложите маркеры друг на друга).
- 19 **Маркер благовоения** вашего цвета поместите на стартовую область **трека благовоений**, обозначенную символом 🐉.
- 20 Игрок, который чаще других медитирует, становится первым игроком. Поместите одну из его **фишек колокольчиков** на крайнюю левую ячейку **трека очередности хода**. После него все игроки по часовой стрелке должны поместить по одной **фишке колокольчика** своих цветов на тот же трек.
- 21 Начиная с первого игрока и следуя порядку фишек колокольчиков на треке очередности хода, каждый игрок выбирает 1 **стартовый жетон** и получает указанные на нём бонусы (см. пример ниже). После этого все игроки должны убрать выбранные ими жетоны и 1 неиспользованный жетон в коробку.
- Затем в обратном порядке (начиная с последнего игрока) каждый из игроков размещает **фишку монаха** своего цвета на любой свободной (не занятой фишкой света или монахом другого игрока) ячейке света любой из гор. Таким образом, первый игрок первым выберет стартовый жетон и последним разместит фишку монаха.
- 22 Поместите **жетон 40 ОП** своего цвета рядом с игровым полем.

**Пример:** Паша выбирает стартовый жетон с 1 деревом, 1 камнем и 1 благовоением. Он берёт фишки дерева и камня из общего резерва в личный резерв и перемещает свой маркер благовоения на ячейку с цифрой 1 трека благовоений.

### ХОД ИГРЫ

Игра проходит в **5 раундов**. В каждом раунде игроки совершают ходы в порядке, показанном их фишками колокольчиков на треке очередности хода. Раунд заканчивается, когда **каждый игрок совершил ход трижды**.

#### Очки просветления



Каждый раз, когда вы получаете или теряете **очки просветления (ОП)**, передвигайте свой маркер на треке просветления на соответствующее количество ячеек вперёд или назад. Игрок, который наберёт больше всех очков просветления к концу игры, станет победителем.

### ХОД ИГРОКА



Каждый ход вам предстоит **размещать фишки прихожан** у алтарей, чтобы получать ресурсы и совершать некоторые другие действия. Кроме того, в любой момент вашего хода вы можете потратить **1 благовоение** (см. стр. 6), чтобы получить дополнительный **бонус молитвенных барабанов**.



## Размещение прихожанина

Выберите одну из фишек прихожан у ворот храма и разместите у одного из алтарей. Это может быть любой пустой или уже занятый другим прихожанином алтарь на главном поле или же алтарь милосердия (см. «Алтарь милосердия» на стр. 11). Число прихожан, которые могут занять один и тот же алтарь, не ограничивается. Вы можете получить бонусы, указанные на занятом алтаре, в любом порядке, учитывая следующее:

Если цвет фишки прихожанина отличается от цвета алтаря, на который она выставлена (цвет показан символом ☀ в нижней части алтаря), вы можете получить бонусы только одной стороны алтаря — левой или правой на ваш выбор. Получите бонусы в любом количестве и в удобном вам порядке.

*Примечание: вы можете решить не получать некоторые бонусы, если не хотите выполнять какие-либо действия, связанные с ними.*

Если это требуется, переместите маркер подношения на **1 ячейку** трека подношений вверх (см. «Трек подношений» ниже).

Если цвет фишки прихожанина совпадает с цветом алтаря, на который она выставлена, вы можете получить бонусы обеих сторон алтаря в любом количестве и порядке.

Если это требуется, переместите маркер подношения на **2 ячейки** трека подношений вверх (см. «Трек подношений» ниже).



**Пример: Паша** размещает фишку прихожанина серого цвета у оранжевого алтаря. Он должен выбрать сторону алтаря, действия которой он хочет выполнить.



**Пример: Егор** размещает фишку прихожанина серого цвета у серого алтаря. Он может получить бонусы обеих сторон алтаря в любом порядке.

## Трек подношений

Продвигайте свой маркер подношения каждый раз, когда любой игрок (включая вас) размещает фишку прихожанина у **вашего алтаря** (см. «Строительство алтаря» на стр. 7), в котором также размещена **фишка курильницы**.

- Если цвет фишки прихожанина отличается от цвета алтаря, продвиньте маркер на **1 ячейку** трека подношений вверх.
- Если цвет фишки прихожанина совпадает с цветом алтаря, продвиньте маркер на **2 ячейки** трека подношений вверх.

**Пример: Егор** размещает фишку прихожанина совпадающего цвета у одного из алтарей **Паша** (помеченного его фишками культа и курильницы) ①. Он получает бонусы обеих сторон алтаря, после чего **Паша** продвигает свой маркер на **2 ячейки** трека подношений вверх ②.

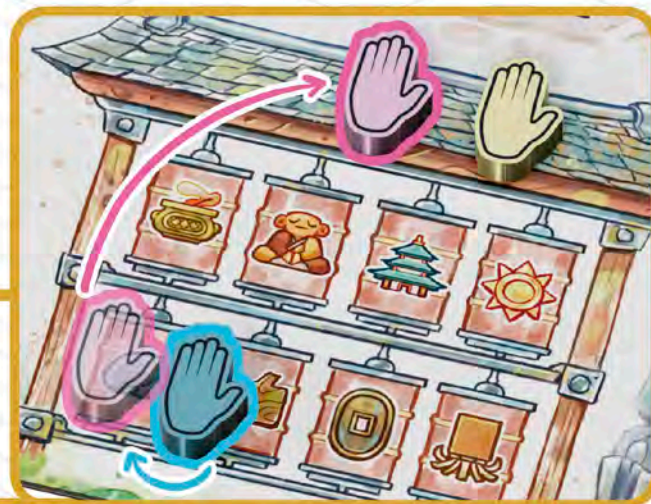


## Бонусы молитвенных барабанов

Один раз в любой момент вашего хода вы можете заплатить 1 благовоение, чтобы получить бонус молитвенных барабанов. Для этого возьмите фишку руки своего цвета и поместите её на молитвенный барабан с бонусом на ваш выбор. Если нужный вам барабан занят другим игроком, сперва переместите его фишку на крышу над молитвенными барабанами. Игрок не может получить бонус молитвенного барабана, если в начале его хода его фишка руки уже находится на этом барабане.

Описание символов бонусов см. ниже в разделе «Бонусы алтарей».

**Пример:** Паша хочет разместить свою фишку руки на барабане, который позволит ему собрать дерево. К сожалению, он не сможет этого сделать, поскольку его фишка руки уже размещена на барабане с этим бонусом. Вместо этого он решает собрать камень. Поскольку барабан с этим бонусом занят фишкой Егора, он убирает его фишку и перемещает её на крышу над барабанами, а свою фишку кладёт на освободившийся барабан и собирает полученный ресурс.



## БОНУСЫ АЛТАРЕЙ

Некоторые бонусы, указанные на алтарях, сразу же принесут вам ресурсы, в то время как другие позволят выполнить определённые действия, а также обменять одни ресурсы на другие или на совершение действий.

### 1. Получение ресурсов



Изумруд



Камень



Дерево



Мон

Возьмите указанное количество фишек соответствующего ресурса из общего резерва в ваш личный резерв.

**Примечание:** количество ресурсов каждого вида ограничено. Если игрок должен получить ресурс, который закончился в общем резерве, он не сможет получить этот ресурс.



### Благовоения

Продвиньте свой маркер благовоения на треке благовоений на указанное количество ячеек вверх.

**Примечание:** максимальное положение на треке благовоений — ячейка с цифрой 3. Если игрок получает благовоение, но его маркер уже находится на верхней ячейке, он не может передвинуть маркер выше.



Если указано, что вы должны заплатить благовоения, переместите свой маркер благовоения вниз на треке благовоений на требуемое количество ячеек.



### 2. Обмен ресурсов



Заплатите ресурсы, указанные слева, чтобы получить ресурсы или выполнить действия, указанные справа.



Каждый раз, когда игрок должен заплатить ресурс (изумруд, камень, дерево или мон), он должен взять его из своего личного резерва и вернуть в общий резерв.



**Пример:** левая сторона этого алтаря позволит получить 1 изумруд. Для этого необходимо заплатить 1 мон и 2 дополнительных ресурса — дерево и/или камень в любых пропорциях (2 дерева / 2 камня / 1 дерево и 1 камень).

### 3. Действия

#### Строительство нового алтаря



За игру каждый игрок может построить 3 алтаря. Чтобы построить новый алтарь:

- 1 Выберите один из **жетонов алтарей**, доступных в зоне строительства, и **заплатите стоимость**, указанную слева от него (2 мон, 2 дерева или 2 камня). Затем поместите жетон алтаря на одно из свободных мест или замените им базовый алтарь, изображённый на поле (кроме верхних алтарей жёлтого цвета).
- 2 Выберите один из доступных **жетонов украшений** в зоне строительства и поместите его на только что выложенный жетон алтаря.
- 3 Поместите вашу **фишку культа** на крышу построенного алтаря. Сбросьте **жетоны медитации**, если это необходимо (для строительства вашего 1-го, 2-го или 3-го алтаря вам потребуется сбросить 0, 1 или 2 жетона медитации соответственно).



**Важно:** чтобы заменить базовый алтарь, вам потребуется заплатить **1 благовоние**. Вы можете заменить базовый алтарь **только жетоном алтаря такого же цвета**.

Число свободных мест, доступных для строительства алтарей, зависит от количества игроков:

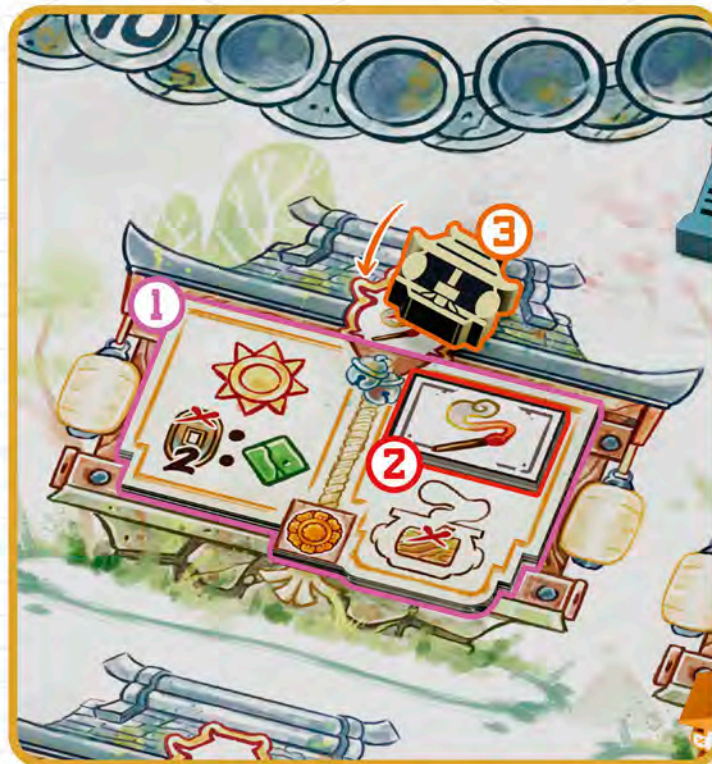
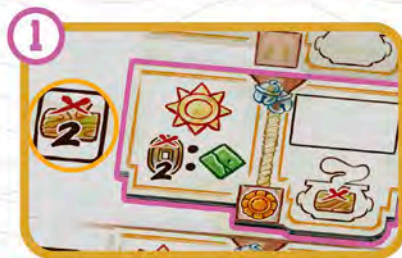


Места для строительства алтарей с этим символом доступны только при игре с 3 или 4 игроками.

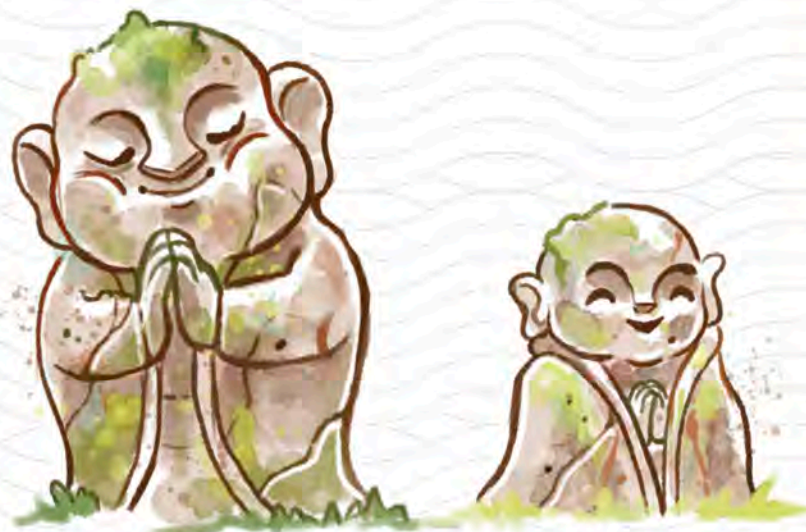


Места для строительства алтарей с этим символом доступны только при игре с 4 игроками.

Когда алтарь построен, вы можете сразу же выполнить действия, указанные на **одной из его сторон** (не размещая фишку прихожанина).



**Пример:** 1 **Гая** решает построить оранжевый алтарь на месте базового алтаря (также оранжевого цвета). Она платит его стоимость (2 дерева) и помещает жетон на главное поле. Затем она выбирает жетон украшения и размещает его на этом жетоне алтаря 2. Она помещает свою фишку культа на крышу алтаря и, поскольку это её второй алтарь, сбрасывает 1 жетон медитации из своего личного резерва 3. Кроме того, ей нужно заплатить 1 благовоние за замещение базового алтаря. Теперь **Гая** может получить бонусы любой из сторон алтаря. Она решает выбрать правую сторону и получает 1 благовоние (благодаря чему возвращает свой маркер на трек благовоний на 1 ячейку вверх).



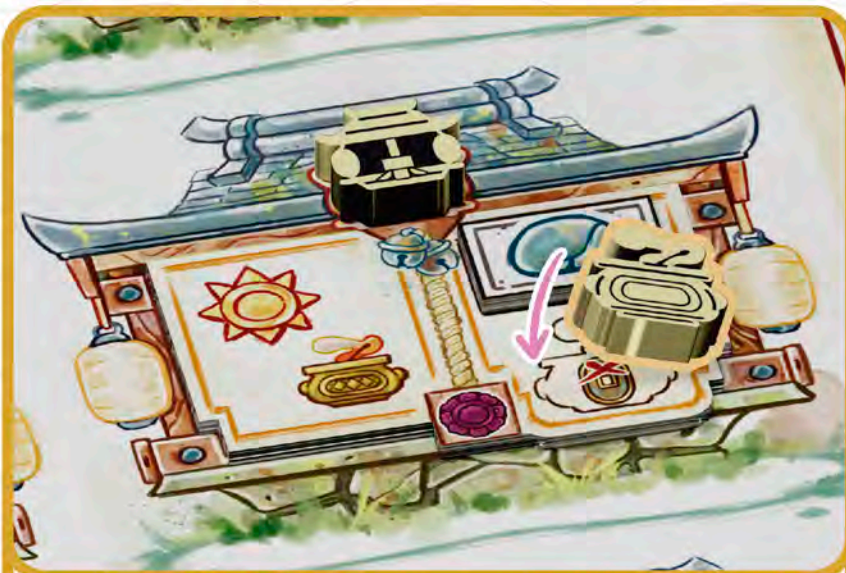


## Размещение курильницы

Разместите фишку курильницы в одном из своих алтарей или в пагоде.

### В алтаре

Чтобы разместить курильницу в одном из ваших алтарей, заплатите указанную цену и поместите фишку курильницы на отведённую область жетона алтаря.



**Пример:** Галя платит 1 мон, чтобы разместить фишку курильницы в своём алтаре.

### В пагоде

Чтобы разместить курильницу в пагоде, заплатите указанную цену и поместите фишку курильницы на свободную область жетона стоимости на уже построенном ярусе пагоды (см. «Строительство пагоды» ниже).



**Пример:** Галя платит 1 камень и 1 благовоние, чтобы разместить фишку курильницы в пагоде.

Курильницы, размещённые в пагоде и в алтарях, принесут вам **дополнительные очки** в конце игры (см. «Конец игры» на стр. 13). Курильницы в алтарях также позволяют **продвигаться по треку подношений** в ходе игры, что даст вам возможность получить щедрые награды (см. «Принять подношения» на стр. 11).



## Строительство пагоды

Вы можете внести свой вклад в возведение Великой пагоды, построив новый **ярус** или же его **крышу**. За одно действие вы можете построить только что-то одно. Вы можете построить ярус или крышу **на одном уровне с фишкой архитектора** или на любой области **ниже неё** (но не выше).

### Строительство яруса пагоды

Заплатите цену, указанную на выбранном жетоне яруса пагоды, и получите очки просветления. Затем переверните жетон яруса, возьмите верхний жетон стоимости из стопки и положите его на только что построенный ярус пагоды.

**Примечание:** каждый из жетонов стоимости состоит из двух областей, на которые можно выложить фишки курильниц. При игре с 3 или 4 игроками можно занять обе области, тогда как при игре вдвоём доступна только левая область.



Если вы вытянули жетон штрафа (при игре с 3 или 4 игроками), сбросьте его, а затем вытяните ещё один жетон стоимости, поместите его на ярус пагоды, и одну из его областей сразу же займите нейтральной фишкой курильницы. Впоследствии игроки не смогут занять области, на которых расположены нейтральные фишки курильниц.

Если вы снова вытянули жетон штрафа (возможно при игре с 3 игроками), поместите его на ярус пагоды, и займите обе его области нейтральными фишками курильниц.





**Пример:** Паша строит первый ярус пагоды ①. Он платит за него 1 дерево, 1 камень и 1 изумруд и получает 5 ОП. Затем он переворачивает жетон яруса пагоды и вытягивает из стопки жетон стоимости ②. Увы, он вытянул жетон штрафа! Теперь ему нужно сбросить этот жетон и вытянуть другой жетон стоимости. Новый вытянутый жетон Паша помещает на построенный ярус и сразу же занимает одну из его ячеек нейтральной фишкой курильницы ③.



### Строительство крыши пагоды

Заплатите стоимость, указанную на области выбранной крыши пагоды на игровом поле, и получите соответствующее количество очков просветления. Теперь поместите один из жетонов медитации из вашего личного резерва на эту область (стороной с изображением крыши вверх).

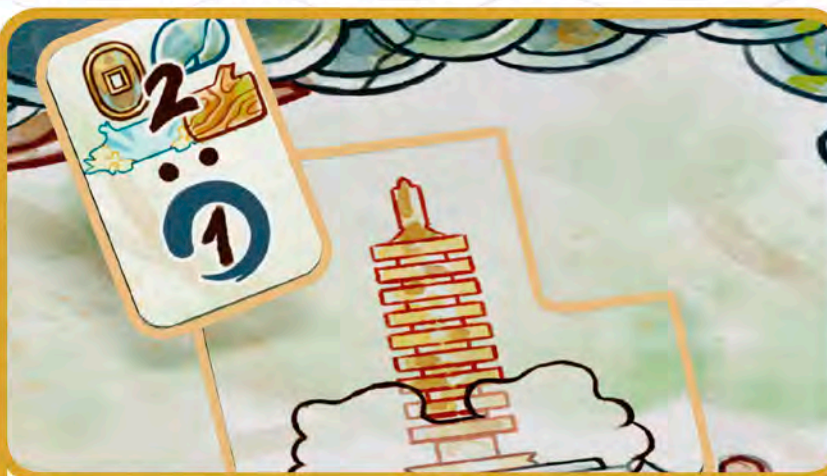
**Примечание:** вы не можете построить крышу, если в вашем резерве нет жетона медитации.



**Пример:** Ероп решает построить крышу третьего яруса пагоды, заплатив за это 3 мон и получив 3 ОП. Он помещает жетон медитации из своего резерва на соответствующую область.

### Строительство шпиля пагоды

В пятом раунде становится возможным построить шпиль пагоды. Если вы решили построить шпиль, вы должны заплатить его стоимость: 1 мон, 1 дерево, 1 камень, 1 благовоние, а также сбросить 1 жетон медитации из вашего личного резерва. Сделав это, переверните шпиль пагоды. Заберите жетон бонуса пагоды — он принесёт вам дополнительные очки в конце игры (см. «Приложение 2» на стр. 16). Поместите жетон стоимости на шпиль пагоды так же, как при строительстве яруса пагоды.



**Пример:** Галя строит шпиль пагоды, заплатив его полную стоимость и сбросив жетон медитации. Она переворачивает шпиль пагоды, забирает жетон бонуса пагоды и помещает его в своей резерв до финального подсчёта очков, после чего помещает жетон стоимости на шпиль пагоды.



## Медитация

Поместите одну из своих фишек монахов на свободную ячейку света в горах (на этой ячейке не должно быть ни фишки света, ни другого монаха). Если у вас в резерве не осталось свободных фишек монахов, вы можете переместить свою фишку монаха, уже расположенную в горах, на нужную вам свободную ячейку, в том числе на другой горе.

## Перемещение фишки света



Передвиньте фишку света на 1 ячейку (по часовой стрелке/против часовой стрелки) на одной из гор на ваш выбор.

*Примечание: вы не можете расположить фишку света на ячейке, занятой фишкой монаха другого игрока. Выбирайте для перемещения фишки света на разных горах и разные направления движения, чтобы этого не случилось.*

Если фишка света оказалась на вашей фишке монаха, заберите в свой личный резерв жетон медитации возле ячейки, где они находятся. Вы можете получить все или несколько бонусов этого жетона в любом порядке на ваш выбор (если вы решили не использовать какие-либо из бонусов жетона, сделать это позже будет нельзя).

*Примечание: если вы не хотите получать бонусы этого жетона, просто добавьте его в свой резерв — позднее вы сможете использовать его для строительства крыши пагоды или в качестве ресурса.*

Если в свой ход вы получили больше одного жетона медитации, сперва вы должны получить бонусы на первом из них и только затем — на других (в порядке получения). В таком случае добавьте первый жетон в свой резерв лицом вниз, чтобы не забыть, что вы уже получили его бонусы.

После использования жетона медитации переместите фишку «просветлённого» монаха из ячейки света на область просветления на поле. Фишка света при этом останется на прежнем месте.



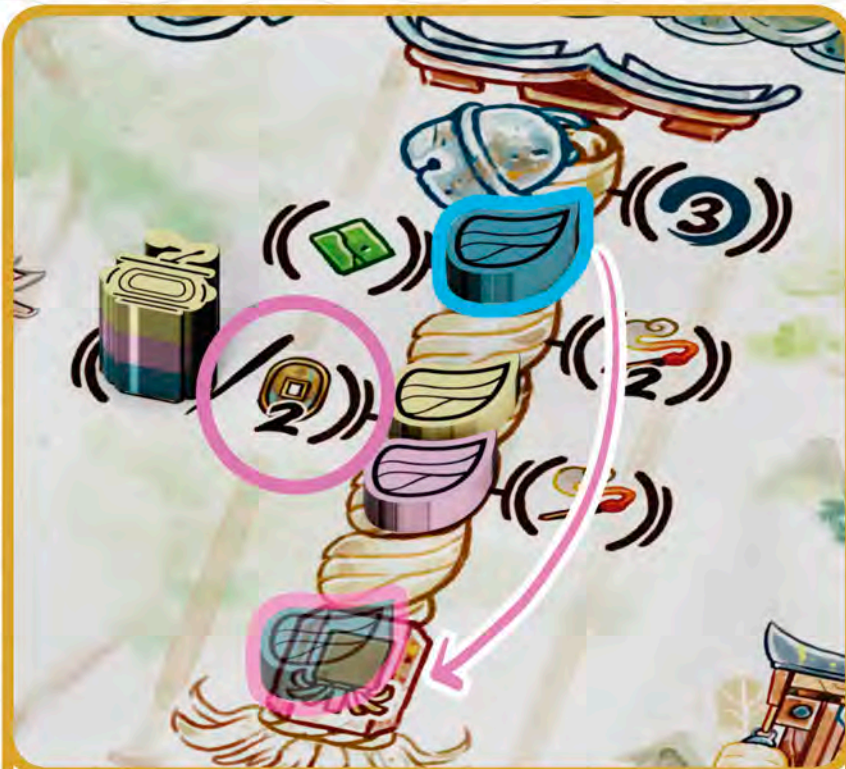
**Пример:** Галя размещает фишку прихожанина у алтаря и выбирает сторону, которая позволит ей выполнить два перемещения фишки света ①. Теперь она может передвинуть две разные фишки света на 1 ячейку или одну фишку света на 2 ячейки. Галя выбирает второе, сдвигает фишку света на две ячейки по часовой стрелке и кладёт её на свою фишку монаха ②. Затем Галя разыгрывает жетон медитации и получает 2 камня и 2 дерева, а «просветлённого» монаха перемещает на область просветления ③. После этого она добавляет использованный жетон медитации в свой резерв лицом вниз.



### Принятие подношений

Получите одну из наград трека подношений — вы можете взять награду, указанную у ячейки, на которой расположен ваш маркер, либо любую из наград ниже. После получения награды верните маркер на стартовую область трека.

**Примечание:** этот символ позволяет только получить награду трека подношений, но не продвинуть маркер вверх по треку.



**Пример:** Паша решает получить награду трека подношений. Он может взять изумруд, указанный напротив его маркера, либо любую награду ячеек ниже. Он решает взять 2 мон ячейки ниже. После этого Паша возвращает свой маркер на стартовую область трека.

Находясь на третьей ячейке трека подношений, вы можете выбрать одну из двух наград — получить 2 мон или **разблокировать шестую фишку курильницы**. Если вы выбираете разблокировать фишку, возьмите фишку курильницы своего цвета из этой ячейки и поместите её в свой личный резерв. Теперь вы можете использовать эту фишку так же, как другие фишки курильниц.



### Алтарь милосердия

Разместите фишку прихожанина у алтаря милосердия (вместо одного из мест на главном поле).

У алтаря милосердия можно разместить сколько угодно прихожан. Разместив прихожанина у алтаря милосердия, также выполните **одно** из двух действий:

### 1. Призвать к молитвам

Поместите свой второй колокольчик на первую свободную ячейку правой половины трека очередности хода.

**Примечание:** правая половина трека определяет порядок хода для следующего раунда, см. «Подготовьтесь к новому раунду» (см. «Подготовьтесь к новому раунду» на стр. 12).

Если вы разместили фишку прихожанина и благодаря этому в алтаре милосердия собрались 1, 2 или 3 прихожанина **разных цветов**, вы можете получить награду в 2, 3 или 4 мон соответственно. В ином случае вы можете выбрать получить 1 **благовоние** вне зависимости от количества и цветов прихожан в алтаре. Если вы хотите, вы можете также **принять подношения** (см. «Принятие подношений» выше).



**Пример:** Галя поместила фишку прихожанина серого цвета в алтарь милосердия, чтобы выполнить действие «Призвать к молитвам» ①. Она кладёт свой второй колокольчик на первую свободную ячейку правой половины трека очередности хода ②. Теперь в алтаре два прихожанина разных цветов (серый и оранжевый), и поэтому она получает 3 мон. Галя решает не принимать подношения, так как хочет получить награды позднее, когда её маркер будет расположен выше на треке.

## 2. Посетить зону строительства

Получите бонусы **левой стороны** одного из жетонов алтарей, доступных в зоне строительства.

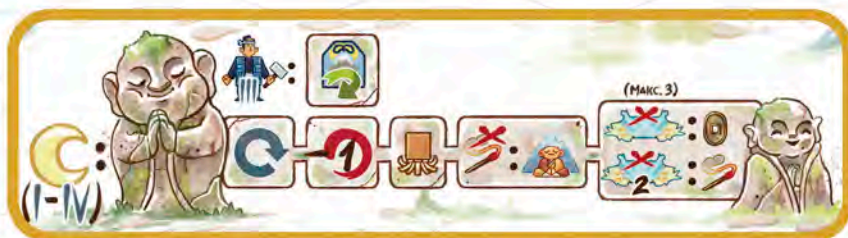
**Пример:** Паша размещает фиолетовую фишку прихожанина у алтаря милосердия, чтобы получить бонусы левой стороны одного из жетонов алтарей, доступных в зоне строительства.

## КОНЕЦ РАУНДА



Конец раунда наступает, когда каждый игрок сделал 3 хода. После этого необходимо выполнить действия, описанные ниже.

**Примечание:** в конце пятого раунда не выполняйте эти действия, а сразу перейдите к концу игры (см. «Конец игры» на стр. 13).



**Примечание:** порядок действий конца раунда указан в виде схемы на игровом поле.

## 1. Разыграйте жетоны амулетов (в конце третьего раунда)



Сразу после окончания этого раунда игроки могут разыграть свои жетоны амулетов.

В случае если игрок или сразу несколько игроков могут выполнить условия жетона амулета (см. «Приложение 1» на стр. 16), все они получают бонусы, указанные напротив символа архитектора этого жетона. Оставьте разыгранный жетон рядом с полем, чтобы не забыть учесть его при финальном подсчёте очков. Если игрок решает не разыгрывать свой жетон амулета, никто не может получить бонусы этого жетона.

Жетоны амулетов имеют порядковые номера, в соответствии с которыми их необходимо разыгрывать (от меньшего к большему).

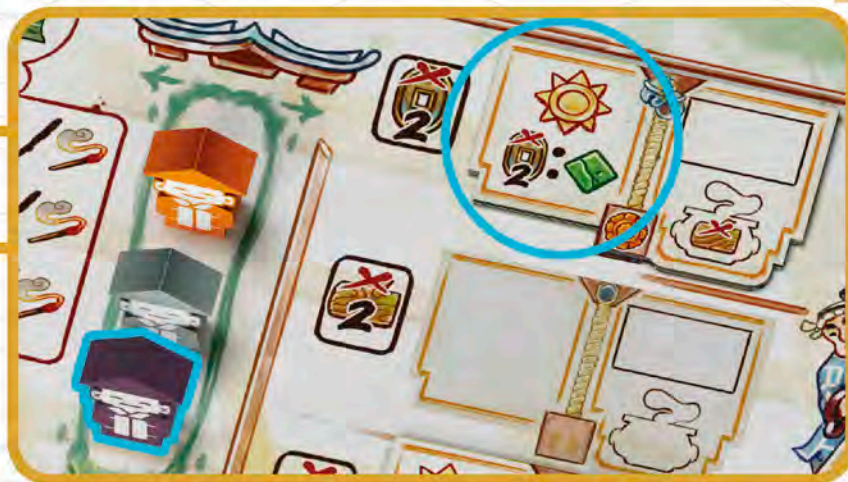
## 2. Подготовьтесь к следующему раунду



**А** Сбросьте жетоны алтарей и украшений, оставшиеся в зоне строительства, и замените их новыми из соответствующих стопок. Если все 3 новых жетона украшений одинаковы, снова замешайте их с остальными и вытяните жетоны заново.

**Б** Верните фишки рук игроков на крышу над молитвенными барабанами.

**В** Заполните пустые ячейки в горах новыми жетонами медитации. Используйте жетоны медитации **первой эры** после первого и второго раундов. После третьего раунда сбросьте все жетоны, возле которых в ячейках света нет монахов, и восполните ячейки жетонами медитации **второй эры**.



Жетоны медитации, напротив которых расположены фишки монахов в ячейках света, остаются в игре после третьего раунда и до того момента, пока их не заберёт игрок, который привёл монаха к просветлению.

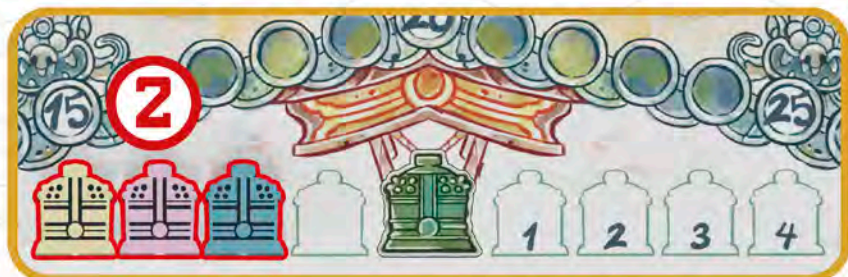
После четвёртого раунда просто заполните пустые ячейки жетонами медитации второй эры.

**Г** Верните все фишки прихожан (в том числе размещённые у алтаря милосердия) с поля в мешочек и снова вытяните по 3 фишки на каждого игрока, а затем разместите их у ворот храма.

**Д** Переместите фишку архитектора на одну ячейку вверх на треке раундов.

**Е** Обновите порядок хода: расположите фишки колокольчиков игроков на левой половине трека очерёдности хода в таком же порядке, как с правой стороны. Затем добавьте на трек после них фишки колокольчиков остальных игроков (не выполнявших действие «Призвать к молитвам» на алтаре милосердия), сохраняя порядок прошлого раунда. Верните фишки колокольчиков игроков с правой стороны трека в их личные резервы.

**Примечание:** если с правой стороны трека нет ни одной фишки колокольчика, для нового раунда сохраняется порядок хода предыдущего раунда.



### 3. Потеряйте очки



Игроки, у которых не осталось благовоний (чьи маркеры в конце раунда находятся в стартовой области трека благовоний), теряют 1 очко просветления.

### 4. Примите подношения



Следуя новому порядку хода, игроки могут взять по одной награде трека подношений (указанных на одном уровне с их маркерами или ниже). Если игрок решает принять подношения, он должен вернуть свой маркер на стартовую область трека подношений.

### 5. Оставьте монахов в горах



Игрок должен заплатить 1 благовоние за каждого монаха, которого он хочет оставить на ячейке света в горах для следующего раунда. Если игрок не хочет платить, он должен вернуть фишки монахов в свой личный резерв. Монахи, расположенные в области просветления, возвращаются в личный резерв в любом случае.

### 6. Обменяйте жетоны медитации



Следуя новому порядку хода, игроки могут обменять свои жетоны медитации на ресурсы (максимум 3 жетона). Игрок может обменять 2 жетона на 1 благовоние, либо 1 жетон на 1 мон.

Новый раунд начинает игрок, чья фишка колокольчика теперь расположена первой на треке очерёдности хода.

## КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается после пятого раунда. После этого подсчитайте очки в последовательности, описанной ниже.

**Примечание:** помните, что после пятого раунда вам не нужно выполнять действия конца раунда.

**Примечание:** если вы достигли конца трека просветления при подсчёте очков, возьмите жетон 40 ОП своего цвета в качестве напоминания и продолжайте считать очки с начала трека.

Очки вам принесут:



### 1. Жетоны амулетов

Если вы не разыграли свой жетон амулета после третьего раунда, вы можете сделать это сейчас.

Игрок может получить 2 очка за каждый разыгранный жетон амулета (свой или другого игрока), условие которого ему удалось выполнить к концу этого раунда.



Жетоны амулетов, уже разыгранные после третьего раунда, повторно приносят бонусы игрокам, которые выполнили их условия к концу этого раунда (также 2 очка).

**Примечание:** помните, что у жетонов амулетов есть номера, определяющие, в каком порядке их следует разыгрывать.

### 2. Курильницы в пагоде

Умножьте количество своих фишек курильниц в пагоде на количество построенных крыш пагоды.

**Пример:** Паша получает 15 ОП за 3 фишки курильниц своего цвета в пагоде с 5 крышами.



### 3. Курильницы в алтарях

Умножьте количество своих фишек курильниц в ваших алтарях на количество ваших алтарей разных цветов.

**Пример:** Егор построил 3 алтаря 2 цветов, в которых размещены 3 его фишки курильниц. Он получает  $3 \times 2 = 6$  ОП за курильницы в алтарях.



### 4. Неиспользованные ресурсы

Каждый игрок получает 1 очко за каждые 5 неиспользованных ресурсов (мон, дерево, камень) и жетонов медитации в личном резерве.



### 5. Неиспользованные изумруды

Каждый неиспользованный изумруд в личном резерве игрока приносит 1 очко.



### 6. Шпиль пагоды

См. «Приложение 2» на стр. 16.



### Потеря очков

Как обычно, игроки, чьи маркеры благовоний в конце пятого раунда находятся в стартовой области трека благовоний, теряют 1 очко просветления.



Победителем объявляется игрок, набравший наибольшее количество очков просветления. В случае ничьей побеждает игрок, чей маркер благовония находится выше на треке благовоний. Если ничья сохраняется, побеждает игрок, чей маркер подношения находится выше на треке подношений. Если ничья сохраняется и после этого, игроки делят победу.


## СОЛО-РЕЖИМ

В этом режиме вам предстоит играть против Хасэкуры Цунэнаги — Автоматона. Следуйте приведённым ниже изменениям, чтобы играть в «Просветление» в соло-режиме.

Хасэкура Цунэнага — японский самурай, который служил даймё (крупнейшему феодалу) города Сендай в 15 веке, и дипломат, путешествовавший по всему миру, включая Мексику, Венесуэлу и Испанию. Он принял христианство и основал японскую колонию в Кория-дель-Рио (Севилья). Некоторые жители этой провинции до сих пор носят фамилию «Хапон» (Japón — исп. «Япония»).

## Подготовка к игре

### Общая:

1. Используйте для соло-режима сторону игрового поля и Великой горы с символами  в горах.
2. Положите в мешочек по 3 фишки прихожанина каждого цвета. Далее вытяните из мешочка 3 фишки случайным образом и поместите их на ворота храма. Мешочек с оставшимися внутри фишками отложите в сторону.
3. Подготовьте общие игровые компоненты (фишки архитектора, ресурсов, света; жетоны ярусов пагоды, стоимости, алтарей, украшений, медитации) так же, как для игры в обычном режиме с 2 игроками.
4. Оставьте жетоны амулетов в коробке — они не используются при игре в соло-режиме.

### Для игрока:

1. Выберите комплект компонентов для себя. Верните фишки колокольчиков своего цвета в коробку — они не используются в соло-режиме. Подготовьте остальные компоненты (фишки монахов, курильниц, культа, руки; маркеры просветления, подношения, благовония) вашего цвета, как обычно.
2. Вытяните 2 стартовых жетона. Выберите один из них и получите соответствующие ресурсы, после чего сбросьте жетоны.
3. Поместите одну из своих фишек монахов на любую свободную ячейку света в горах по вашему выбору.

### Для Автоматона:

1. Выберите комплект компонентов для Автоматона. Поместите маркер просветления Автоматона на ячейку с цифрой 5 трека просветления, его маркер благовония — на стартовую область трека благовоний и 5 фишек курильниц — в его резерв.
2. Верните в коробку фишки колокольчиков, фишку руки, маркер подношения, фишки культа и фишки монахов его цвета.

*Примечание: если вы захотите упростить игру, примените правила, описанные в «Приложении 3» на стр. 16.*

## Особенности соло-режима

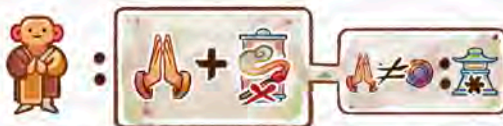
Автоматон начинает игру без ресурсов.

Вы можете строить новые алтари только на месте базовых алтарей. Как обычно, вы не можете строить новые алтари поверх верхних алтарей жёлтого цвета.

*Примечание: помните, что заместить базовый алтарь можно только выложив жетон алтаря такого же цвета и заплатив за это 1 благовоние.*

## Ваш ход

Выполните свой ход так же, как при игре в обычном режиме, а затем выдайте награды Автоматону, если требуется.



Если цвет использованной вами фишки прихожанина отличается от цвета алтаря, Автоматон получает награду, указанную в символе фонаря рядом с этим алтарём.

Если вы выставили фишку прихожанина у алтаря такого же цвета, Автоматон не получает награду.

После вашего хода и получения наград Автоматоном, выполните ход Автоматона.

## Ход Автоматона

Вытяните фишку прихожанина из мешочка и поместите её у другого алтаря такого же цвета, как и тот, на который вы поставили фишку в свой ход. (Если в свой ход вы поместили прихожанина в алтарь милосердия, см. «Алтарь милосердия» на стр. 15).



Если цвет фишки прихожанина отличается от цвета этого алтаря, Автоматон получает награду, указанную в символе фонаря рядом с этим алтарём.

Если цвет фишки прихожанина совпадает с цветом этого алтаря, Автоматон получает награду, указанную в символе фонаря рядом с этим алтарём, а также награду другого алтаря такого же цвета.

Таким образом за один ход Автоматон может получить до трёх наград: первую — если в свой ход вы разместили фишку прихожанина цвета, отличного от цвета алтаря, две другие — если фишка, которую вы вытянули из мешочка для ответного хода Автоматона, совпадает по цвету с алтарём.

## Награды Автоматона

Выдайте награды Автоматону, как описано ниже. Если возможно получить несколько наград, их необходимо получить выгодным для Автоматона образом.

*Примечание: если Автоматон не может получить награду алтаря, он должен получить награду другого алтаря такого же цвета.*

### Мон

Возьмите 1 фишку мон из общего резерва и поместите её в резерв Автоматона.



### Благовоние

Переместите маркер благовония Автоматона на 1 ячейку трека благовоний выше. Если его маркер уже находится на верхней ячейке, Автоматон должен получить награду другого алтаря такого же цвета («Мон»).



### Свет

Продвиньте по часовой стрелке фишку света на горе с символом такого же цвета, как и выставленная фишка прихожанина, пока она не достигнет первой свободной ячейки. Возьмите жетон медитации этой ячейки и поместите его в резерв Автоматона.



### Размещение курильницы

Поместите фишку курильницы Автоматона на первую свободную область жетона стоимости одного из ярусов Великой пагоды (начиная снизу). Если свободных областей нет, Автоматон должен получить награду другого алтаря такого же цвета («Свет»).



## Строительство пагоды

Автоматон всегда строит ярус или крышу пагоды на нижней свободной области. Он **не тратит ресурсы на строительство**, а просто выкладывает жетон и получает соответствующие очки.



- Чтобы построить **ярус**, переверните жетон яруса и вытяните жетон стоимости, как обычно. Автоматон получает соответствующие очки за строительство.
- Чтобы построить **крышу**, Автоматон должен иметь жетон медитации в своём резерве. Автоматон получает соответствующие очки за строительство.

Положение фишки архитектора должно учитываться при строительстве, как обычно.

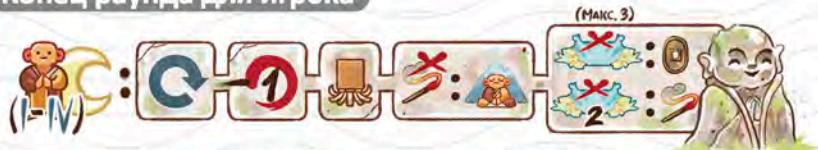
*Примечание: если на уровне с фишкой или ниже неё нет свободных для строительства областей, Автоматон не может построить ярус или крышу. В таком случае Автоматон должен получить награду другого алтаря такого же цвета («Свет»).*

## Алтарь милосердия

При размещении вами в свой ход фишки прихожанина у алтаря милосердия Автоматон не получает наград. Вместо этого в ответный ход Автоматона вытяните для него фишку прихожанина из мешочка и также поместите её у алтаря милосердия. После этого Автоматон получает награду за комбинацию из 1, 2 или 3 фишек прихожан разных цветов: 2, 3 или 4 мон соответственно. Автоматон не может получить благоволия вместо мон таким образом.

## Конец раунда

### Конец раунда для игрока



Конец раунда для игрока проходит так же, как в обычном режиме.

### Конец раунда для Автоматона



В конце каждого раунда (кроме пятого):

1. Если **маркер благоволия** Автоматона находится на стартовой области трека, он теряет 1 ОП.
2. Автоматон сбрасывает все неиспользованные **ресурсы, фишки мон и благоволия** и получает за каждый из них 1 ОП. Поместите **маркер благоволия** Автоматона на стартовую область трека.
3. Автоматон получает 1 ОП за каждый **жетон медитации** в его резерве. Не сбрасывайте эти жетоны. В ходе игры Автоматон будет накапливать жетоны медитации и таким образом получать больше очков с каждым раундом.

Для нового раунда поместите 3 новые **фишки прихожан** из мешочка на ворота храма.

## Конец игры

Как и в обычном режиме, конец игры наступает по окончании пятого раунда. Не выполняйте действия конца раунда после пятого раунда.

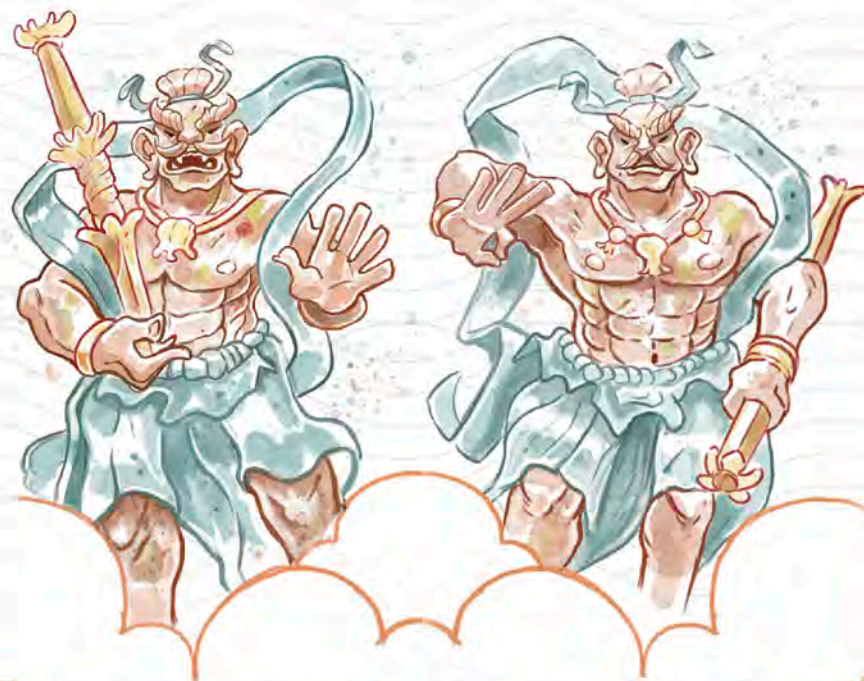
Посчитайте очки как обычно, кроме очков за жетоны амулетов.

Автоматон получает очки как обычно в конце раунда, а также за фишки курильниц в пагоде (см. «Конец игры», п. 2 на стр. 13).



Если вы продвинулись дальше Автоматона на треке просветления, поздравляем, вы одержали победу! (См. «Приложение 4» на стр. 16, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились.)

Если у вас и Автоматона одинаковое количество очков, вы делите победу. Если вы проиграли, обязательно попробуйте ещё!



## ПРИЛОЖЕНИЕ 1



Игрок с наибольшим количеством ОП получает 4 мон.



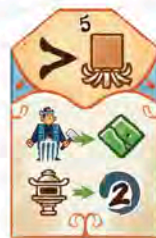
Игрок с наибольшим количеством изумрудов в резерве получает 2 мон / 2 благовония / 1 мон и 1 благовоние на свой выбор.



Игрок с наибольшим количеством жетонов медитации в резерве получает 2 мон / 2 благовония / 1 мон и 1 благовоние на свой выбор.



Игрок с наибольшим количеством фишек курильниц в пагоде и алтарях получает 1 изумруд.



Игрок, чей маркер подношения находится выше других на треке, получает 1 изумруд.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

В пятом раунде становится возможным построить шпиль пагоды. Если вы построили шпиль, заберите жетон бонуса шпиля до финального подсчёта очков.



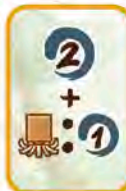
Этот жетон добавит 2 к множителю алтарей различных цветов при подсчёте очков за курильницы в алтарях в конце игры.



Этот жетон принесёт вам дополнительные очки в зависимости от того, где находится ваш маркер благовония в конце игры. Получите 3 очка за каждую ячейку трека благовоний.



Этот жетон позволит вам получить очки за неиспользованные ресурсы ещё раз. Получите 1 дополнительное очко за каждые 2 ресурса в резерве (камень, дерево, мон, жетоны медитации).



Этот жетон принесёт вам 2 очка, а также дополнительно по 1 очку за каждую ячейку трека подношений в зависимости от того, где находится ваш маркер в конце игры.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Вы можете регулировать сложность игры в соло-режиме, вводя следующие три изменения. Вы можете вводить эти изменения по одному или же все сразу. Чем больше изменений вы введёте, тем легче вам будет победить Автоматона.

1. Во время подготовки добавьте в мешочек только по 2 фишки прихожанина каждого цвета (вместо 3).
2. За размещение прихожан у алтаря милосердия Автоматон всегда получает 1 благовоние вместо мон.
3. Если Автоматон не может получить награду одного из алтарей, он не получает награду другого алтаря того же цвета взамен.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Вычитите количество очков Автоматона из своих очков и узнайте результат по таблице:

0  
и меньше

Путь в тысячу ли начинается с первого шага... Вам предстоит ещё многому научиться, прежде чем вы одолеете Автоматона. Попробуйте сыграть ещё раз, введя правила, описанные в «Приложении 3».

1-4

Неплохо! Вам есть к чему стремиться, но начало положено.

5-8

Отличный результат! Ваш вклад в строительство Великой пагоды и распространение дзен-буддизма в Японии невозможно переоценить!

9+

Вы великолепно справились! Император гордится вами!



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте [www.lifestyleltd.ru/authors](http://www.lifestyleltd.ru/authors)



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

Издано по лицензии Perro Loko Games Inc. © 2024 Все права защищены.

**Автор игры:** Пако Янез  
**Иллюстратор:** Эду Вальс  
**Перевод на русский язык:** Маргарита Наташина  
**Корректор:** Анастасия Филонова  
**Вёрстка:** Валерий Заверьев  
**Руководитель редакции:** Анастасия Дурова  
**Технолог:** Кристина Балакирова  
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.