



14+



60-90'



2-4

IKI

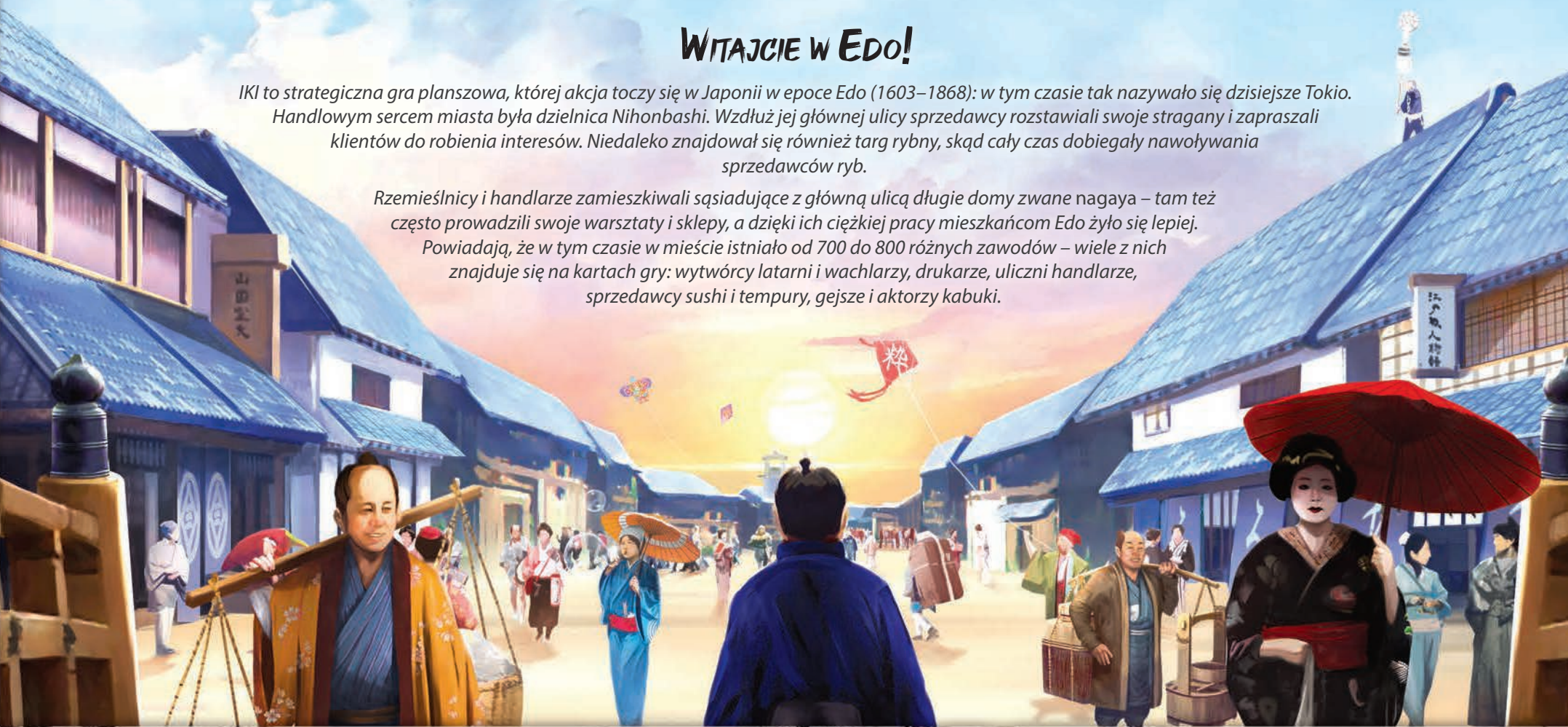
DROGA RZEMIEŚNIKA W EDO

WITAJCIE W EDO!

IKI to strategiczna gra planszowa, której akcja toczy się w Japonii w epoce Edo (1603–1868): w tym czasie tak nazywało się dzisiejsze Tokio. Handlowym sercem miasta była dzielnica Nihonbashi. Wzdłuż jej głównej ulicy sprzedawcy rozstawiali swoje stragany i zapraszali klientów do robienia interesów. Niedaleko znajdował się również targ rybny, skąd cały czas dobiegały nawoływania sprzedawców ryb.

Rzemieślnicy i handlarze zamieszkiwali sąsiadujące z główną ulicą długie domy zwane nagaya – tam też często prowadzili swoje warsztaty i sklepy, a dzięki ich ciężkiej pracy mieszkańcom Edo żyło się lepiej.


Powiadają, że w tym czasie w mieście istniało od 700 do 800 różnych zawodów – wiele z nich znajduje się na kartach gry: wytwórcy latarni i wachlarzy, drukarze, uliczni handlarze, sprzedawcy sushi i tempury, gejsze i aktorzy kabuki.




CEL GRY

Przeżyj w Edo jeden rok i postaraj się zostać najlepszym *edokko* („dzieckiem Edo”) poprzez wspomaganie rozwoju miasta i poprawę jakości życia jego mieszkańców. Zatrudniaj postaci o różnych umiejętnościach, skieruj je do pracy w słynnej handlowej dzielnicy Nihonbashi i podnoś ich doświadczenie, aż przejdą na emeryturę.

Zwycięzcą zostanie gracz o najwyższym IKI, czyli ten, który najbardziej był w zgodzie z konceptem estetycznym szykownego życia z epoki Edo.

➔ IKI punktowane **podczas gry** jest oznaczone jako .

➔ IKI punktowane **na koniec gry** jest oznaczone jako .



ELEMENTY GRY

Plansze

- 1 dwustronna plansza główna oraz 4 dwustronne plansze graczy (2- oraz 3- i 4-osobowe)

Karty

- 4 karty postaci startowych
- 56 kart postaci (14 kart na każdą porę roku)



wiosna lato



jesień zima

- 10 kart budynków



Elementy drewniane

- 4 pionki oyakata



- 4 pionki ikizama



- 16 pionków kobun



- 4 znaczniki punktacji



- 4 znaczniki walki z ogniem



- 20 drewna



- 30 ryżu*



- 1 znacznik kalendarza



Żetony i płytki

- 36 monet „1 mon”



- 20 monet „4 mon”



- 28 żetonów sandałów



- 12 żetonów koban (złotych monet)



- 8 żetonów ryb (2 na porę roku)



- 8 żetonów fajek (2 na porę roku)



- 8 żetonów tytoniu (2 na porę roku)



- 4 żetony „30/60” IKI (1 na gracza)



- 4 płytki ognia



- 5 żetonów specjalnych:



Ruch +1



Uniknij ognia (x2)

- Joker



Zatrudnienie –1

Inne

- 1 notes
- 1 instrukcja

Gra 2-osobowa

- 1 żeton słońca oraz 1 żeton księżycy
- 12 płytek blokujących



*„Ryżem” w grze nazywane są około 60-kilogramowe worki na ryż (komedawara) używane do jego przechowywania i transportu w okresie Edo.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Umieśćcie planszę główną pośrodku stołu stroną odpowiadającą liczbie graczy ku górze.
- Umieśćcie znacznik kalendarza na 1. polu kalendarza – to pierwszy miesiąc roku. Każda runda odpowiada jednemu miesiącowi. Zgodnie z tradycyjnym japońskim kalendarzem miesiące 1–3 oznaczają wiosnę, 4–6 lato, 7–9 jesień, a 10–12 zimą. 13. runda to Nowy Rok i jest rozgrywana nieco inaczej.
- Umieśćcie żetony „30/60” IKI w liczbie odpowiadającej liczbie graczy na końcu toru IKI.
- Przetasujcie 4 płytki ognia, utwórzcie z nich zakryty stos i umieśćcie go na odpowiednim polu na planszy głównej.
- Podzielcie żetony ryb, fajek i tytoniu według pór roku (wiosna, lato, jesień, zima). Następnie umieśćcie wszystkie wiosenne żetony odkryte na odpowiednich polach planszy 5A, a żetony letnie, jesienne i zimowe umieśćcie zakryte na właściwych polach kalendarza 5B.
- Losowo dobierzcie 6 kart budynków spośród 10 dostępnych i umieśćcie je obok planszy. Pozostałe karty budynków odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
- Umieśćcie żetony i znaczniki monet, sandałów, ryżu, drewna, koban oraz specjalne obok planszy – tworzą wspólną rezerwę.
- Podzielcie karty postaci według pór roku (wiosna, lato, jesień, zima) tworząc z nich 4 zakryte talie kart. Umieśćcie talie obok planszy.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

- Każdy gracz wybiera kolor i dobiera elementy w tym kolorze: 1 planszę gracza stroną odpowiadającą liczbie graczy ku górze, 1 pionek ikizama, 1 pionek oyakata, 4 pionki kobun oraz 2 znaczniki (punktacji i walki z ogniem). Następnie każdy gracz dobiera 1 żeton sandału, 1 znacznik ryżu oraz 8 mon (mon to waluta okresu Edo). Żetony sandałów, pionki ikizama oraz pionki kobun należy umieścić na właściwych polach planszy gracza. Pozostałe elementy należy położyć obok planszy gracza.
1. rundę rozpoczyna gracz, który jako ostatni jadł sushi. Jeżeli żaden z graczy nie jadł sushi, wybierzcie pierwszego gracza losowo. Drugim graczem zostaje gracz po lewej stronie pierwszego itd. Każdy gracz umieszcza swój pionek oyakata na kropkowanym polu obszaru startowego.
- Każdy gracz umieszcza swój znacznik walki z ogniem na polu „0” toru walki z ogniem. Znacznik gracza rozpoczynającego powinien być na wierzchu stosu znaczników, znacznik drugiego gracza drugi od góry itd.
- Każdy gracz umieszcza swój znacznik punktowania na polu „0” toru IKI. Jeżeli gracz uzyska wynik wyższy niż 30 lub 60 IKI, powinien dla przypomnienia dobrać właściwą stroną ku górze żeton „30/60” IKI. IKI nie może przyjąć wartości ujemnej.
- 4 karty postaci startowych umieśćcie obok planszy 13A. Zaczynając od ostatniego gracza, a następnie w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz dobiera jedną z kart startowych i umieszcza ją w wybranym pustym skrajnym polu w nagaya 13B, a następnie umieszcza na niej swój pionek kobun na pierwszym polu doświadczenia. W grze 2- i 3-osobowej niewybrane karty odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

➔ Zasoby (mon, ryż, sandały, koban) w rezerwie są nieskończone.

➔ Na str. 12 znajdują się dodatkowe zasady przygotowania gry 2-osobowej.



Przygotowanie do gry 3-osobowej.



Przygotowanie gracza.



GLÓWNE IDEE GRY



Pionek oyakata: to ty w grze. Każdego miesiąca pionek porusza się po głównej ulicy Nihonbashi, by robić interesy w **sklepie**, przed którym się zatrzymał, oraz z jedną z postaci pracujących na **stoisku**.



Pionek ikizama: gracze wybierają, ile pól poruszy się ich pionek *oyakata*, za pomocą pionka *ikizama*. Kolejność, w jakiej zostaną umieszczone pionki *ikizama*, ustali kolejność w najważniejszej części gry – fazie **akcji**.



Pionki kobun (x4): to mieszkańcy Edo, których zatrudniasz. Kiedy zatrudniasz postać albo stawiasz budynek, umieść jeden ze swoich wolnych pionków *kobun* na karcie – w ten sposób oznaczasz, że ją kontrolujesz. *Kobun* na karcie postaci mogą zwiększać swoje doświadczenie aż do emerytury, po czym stają się znów dostępne. Na końcu każdej pory roku gracze muszą nakarmić pionki *kobun* na kartach postaci oraz muszą obronić je przed ogniem, który wybuchnie 3 razy w ciągu gry.



Znacznik walki z ogniem: określa twój poziom walki z ogniem oraz wyznacza kolejność, w jakiej gracze będą umieszczali pionki *ikizama* podczas fazy „droga życia”. Ilekroć masz zwiększyć swój poziom walki z ogniem, porusz swój znacznik walki z ogniem o jedno pole do góry.

Karta postaci

- Koszt** zatrudnienia w *mon*.
- Zwalczanie ognia:** gdy zatrudniasz tę postać, zwiększ swój poziom walki z ogniem o 1.
- Zawód** postaci (by poznać wszystkie efekty, patrz: suplement 1).
- Umiejętność:** co się dzieje, gdy postać jest aktywowana w fazie akcji.
- Typ:** **handlarz uliczny** / **artysta** / **specjalne** / **wykwalifikowany rzemieślnik** / **sprzedawca sklepowy**.
- Poziom doświadczenia:** większość rozpoczyna na 1. poziomie, ale niektóre na 2.
- Pensja:** właściciel karty otrzymuje ją w dniu wypłaty.



Umiejętność: są trzy rodzaje umiejętności:



Zyskujesz za darmo zasób, poziom walki z ogniem lub IKI.



W zamian za zasób zyskujesz efekt, zasoby lub IKI.



Specjalne akcje lub efekty.

Doświadczenie: tor doświadczenia na prawej części karty postaci pokazuje, jaką pensję może wygenerować postać w dniu wypłaty. Pensja to symbole żetonów i znaczników tuż nad stojącym na tej karcie pionkiem *kobun*. Niektóre postaci – **lalkarz** oraz **dmuchacz szkła** – mają krótszy tor doświadczenia.

Doświadczenie można zwiększyć na 3 sposoby:

- ➔ Kiedy inny gracz używa **umiejętności** twojej postaci.
- ➔ Kiedy twój pionek *oyakata* kończy okrążenie na głównej ulicy.
- ➔ Niektóre umiejętności postaci pozwalają zwiększyć doświadczenie jednej z twoich postaci.

Za każdym razem, gdy postać zyskuje doświadczenie, pionek *kobun* na jej karcie porusza się o jedno pole do góry. Gdy *kobun* poruszy się na ostatnie pole, postać przechodzi na emeryturę: zabierz kartę postaci z planszy i umieść ją w kolumnie odpowiedniego koloru nad swoją planszą gracza. Pionek *kobun* zwróć na swoją planszę – będziesz mógł go znów użyć później. Emerytowane postaci nie wymagają ryżu podczas **dnia wypłaty**, ale wciąż przynoszą ci najwyższą **pensję**: symbole na okrągłym polu w prawym górnym rogu karty.



WAŻNE: pensja niektórych postaci jest zakreślona czerwonym kółkiem – oznacza to, że taka pensja w postaci specjalnego żetonu jest wypłacana tylko raz, podczas przejścia postaci na emeryturę (patrz: suplement 1).



Przykład *kobun* zwiększającego swoje doświadczenie.

Budynek

- Koszt** postawienia.
- Nazwa** budynku (by poznać efekty oraz punktację budynków, patrz: suplement 2).
- Pole** na pionek *kobun*.
- Efekt stały** (o ile występuje), z którego korzysta właściciel.
- IKI** punktowane na koniec gry.



Dzień wypłaty i pensje



Na koniec każdej pory roku (czyli na końcu miesięcy 3, 6, 9 oraz 12) nadchodzi **dzień wypłaty**: każdy gracz pobiera **pensję** wszystkich swoich postaci (również tych na emeryturze). Pensja postaci na planszy to symbole nad pionkiem *kobun*, pensja postaci na emeryturze to symbole na okrągłym polu w prawym górnym rogu karty.

Znaczniki



Mon: monety 1 *mon* oraz 4 *mon* są inspirowane prawdziwą walutą używaną w okresie Edo.



Koban: inspirowane owalnymi monetami z okresu Edo, *koban* są potrzebne do postawienia niektórych budynków.



Sandały: możesz wydać sandały, by zwiększyć zasięg ruchu swojego pionka *oyakata* lub by robić interesy z niektórymi postaciami i sklepami.



Ryż: podczas **dnia wypłaty** musisz wydać 1 ryż za każdą kontrolowaną przez siebie postać na planszy głównej. Przydaje się też, by robić interesy z niektórymi postaciami i sklepami.



Drewno: jest potrzebne do stawiania budynków. Możesz je wydać, by robić interesy z niektórymi postaciami.



Ryby: w każdej porze roku dostępne są 2 ryby – ich koszt zakupu widoczny jest na żetonie. Gatunek dostępnych ryb zmienia się wraz z porą roku: wiosną są to *shirauo* (łapsza), latem *katsuo* (bonito), jesienią *suzuki* (labraks), a zimą *tai* (morlesz).



Fajki: w każdej porze roku dostępne są 2 fajki – ich koszt zakupu widoczny jest na żetonie (by poznać efekty fajek, patrz: suplement 3).



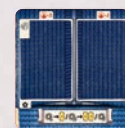
Tyton: w każdej porze roku dostępne są 2 tytonie – ich koszt zakupu oraz wartość IKI są widoczne na żetonie (by poznać efekty tytoniu, patrz: suplement 3).



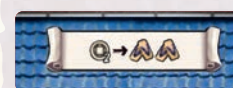
Płytki ognia: na końcu miesięcy 5, 8 oraz 11 dobierana jest jedna losowa płytka ognia, która wskaże, w którym miejscu wybuchnie pożar.



Nagaya: do głównej ulicy przylegają cztery długie domy – *nagaya*. W każdym znajdują się miejsca na umieszczenie czterech kart postaci lub budynków. Każdy *nagaya* stanowi jedną grupę, a dodatkowo 4 narożne stoiska z dodatkowym kosztem (2 *mon*) umieszczenia karty stanowią 5. grupę.



Stoisko: pola za sklepem nazywane są stoiskami.



Sklep: stając na polu przed sklepem, pionek *oyakata* może wykonać akcję charakterystyczną dla tego sklepu.

ROZGRYWKA



Jedna partia IKI trwa 13 rund. Pierwsze 12 rund odpowiada 12 miesiącom w roku, podzielonym na 4 pory roku, i rozgrywanym jest w identyczny sposób. 13. runda to Nowy Rok i rozgrywana jest nieco inaczej.

Każdy miesiąc podzielony jest na 3 fazy, których przebieg jest graficznie opisany na planszach graczy.




Faza **A** „droga życia” – gracze wybierają pozycję na torze *ikizama* w kolejności zgodnej z pozycjami na torze walki z ogniem.





Faza **B** „akcje” – gracze w kolejności: 1) pobierają przychód albo zatrudniają postać, 2) poruszają swoimi *oyakata* i robią interesy na głównej ulicy, 3) zabierają swój pionek *ikizama*.

Faza **C** „wydarzenie” – w zależności od miesiąca będzie to:

- **Dzień wypłaty** na koniec każdej pory roku, czyli w miesiącach 3, 6, 9 oraz 12.
- **Wybuch pożaru** na końcu miesięcy 5, 8 oraz 11.

Podczas fazy **B** oraz **C** gracze będą mieli możliwość zyskiwać IKI .

Odkrycie kart postaci

Na początku każdego miesiąca odkryjcie 4 wierzchnie karty postaci z właściwej talii pory roku i umieśćcie je obok planszy głównej, w pobliżu kart z poprzednich miesięcy. Grę rozpocznijcie, korzystając z kart z wiosny . Następnie będziecie używali kart z lata , jesieni , a na końcu z zimy .



FAZA **A** – DROGA ŻYCIA: UMIEŚĆ SWÓJ NA TORZE IKIZAMA

W tej fazie gracze zadecydują, o ile pól na głównej drodze poruszają się ich pionki oyakata, co wyznaczy też kolejność rozgrywania kolejnej fazy: akcji.

W 1. miesiącu gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Przypominają o tym ułożone na sobie znaczniki walki z ogniem. Zaczynając od 2. miesiąca, gracze rozgrywają fazę A w malejącej kolejności siły na torze walki z ogniem – gracz o najwyższej pozycji na torze walki z ogniem zacznie pierwszy. Jeżeli znaczniki kilku graczy znajdują się na tym samym polu toru, pierwszy będzie gracz, którego znacznik jest na wierzchu.

A Kiedy nadchodzi twoja tura, umieść swój pionek *ikizama* na pustym polu na torze *ikizama*, (tj. na którym nie stoi jeszcze inny pionek ani na którym – w grze 2-osobowej – nie ma płytek blokujących). Liczba na polu oznacza kolejność rozgrywania tur w fazie akcji oraz liczbę pól, o jaką poruszy się *oyakata*. Na torze *ikizama* znajduje się 5 pól: 1–4, 1, 2, 3 oraz 4.


Kiedy wszyscy gracze umieszczą już swoje pionki *ikizama*, rozpoczyna się faza **B**.

Przykład: Czerwony ma najwyższą pozycję na torze walki z ogniem **1**, więc umieści swój pionek *ikizama* jako pierwszy **2**. Drugi w kolejności jest Żółty, ponieważ jego znacznik znajduje się na wierzchu znacznika Fioletowego **3**, który z kolei postawi swój pionek *ikizama* jako ostatni.



FAZA **B** – AKCJE: PORUSZANIE OYAKATA I ROBIENIE INTERESÓW


Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności wskazanej przez tor *ikizama*, rozpoczynając od gracza, którego pionek *ikizama* znajduje się na polu najbardziej po lewej.

Jeżeli któryś gracz umieścił swój pionek *ikizama* na pierwszym polu z lewej , rozpocznie fazę B jako pierwszy, ale musi przejść bezpośrednio do fazy B2, pomijając zatrudnienie postaci i przychód. Zamiast tego otrzymuje 1 *mon* zadośćuczynienia. Następnie porusza swój pionek *oyakata* o od 1 do 4 pól (może wydać sandały, by poruszyć się dalej).

1: Przychód albo zatrudnienie

Wybierz jedno:

Przychód: zyskaj 4 *mon*.

Zatrudnienie: wybierz jedną z kart postaci umieszczonych obok planszy i zapłać (w *mon*) koszt wskazany w lewym górnym rogu karty. Umieść tę kartę na pustym polu planszy głównej i umieść na niej jeden ze swoich wolnych pionków *kobun*  na najniższym polu toru doświadczenia.

➔ Pamiętaj o uiszczeniu dodatkowego kosztu 1 lub 2 *mon* (o ile taki na wybranym polu występuje).

➔ Jeżeli na karcie postaci, którą chcesz zatrudnić, znajduje się 1 lub 2 *mon*, weź je. Możesz ich użyć do zatrudnienia tej postaci lub później.

WAŻNE: jeżeli nie masz dostatecznej liczby *mon* lub nie masz żadnego wolnego pionka *kobun*, nie możesz zatrudniać. Zamiast tego musisz wybrać **przychód**.

Przykład: Czerwony zatrudnia *mnicha* **1**. Zabiera *mon* znajdujący się na karcie, a następnie wydaje 4 *mon* **2**. Dzięki premii za zatrudnienie podnosi swój poziom walki z ogniem o 1 **3**. Postanawia umieścić *mnicha* na wolnym narożnym polu, które wymaga dodatkowej opłaty w wysokości 2 *mon* **4**. Na koniec umieszcza jeden ze swoich wolnych pionków *kobun* na najniższym polu toru doświadczenia *mnicha* **5**.



2: Poruszenie pionka oyakata i robienie interesów


Rozpatrz tę fazę w poniższej kolejności:

Ruch:

Porusz swój pionek *oyakata* po głównej ulicy (podążając za strzałkami) dokładnie o liczbę pól wskazaną przez twój pionek *ikizama* (patrz: faza **A**).

➔ Możesz wydać żetony sandałów, aby poruszyć pionek o większą liczbę pól. Za każdy odrzucony żeton sandału możesz poruszyć się o jedno pole dalej. Sandały nie pozwalają na skrócenie ruchu.

➔ Twój *oyakata* może zatrzymać się na polu, na którym są już pionki innych graczy.


WAŻNE: gdy twój pionek *oyakata* minie symbol , kończąc tym samym okrążenie głównej ulicy, zwiększ doświadczenie **wszystkich swoich postaci** (porusz wszystkie swoje pionki *kobun* na kartach postaci w górę). Jeżeli w wyniku tego ruchu niektóre postaci przejdą na emeryturę, usuń z nich pionki *kobun*, a następnie umieść ich karty w odpowiednich kolumnach nad swoją planszą. Ten krok traktowany jest jako część ruchu pionka *oyakata*, zanim nastąpi robienie interesów (patrz: **woli zaprzęg**, suplement 1).

Robienie interesów:

Gdy twój pionek *oyakata* zakończy swój ruch, możesz przystąpić do robienia interesów ze sklepem oraz z jedną z postaci zajmujących stoiska za sklepem. Możesz z nimi robić interesy w dowolnej kolejności, możesz też zrezygnować z jednej opcji bądź obu.


Jeżeli robisz interesy z postacią innego gracza, jej doświadczenie zwiększy się po zakończeniu aktywacji. Jeżeli w wyniku tego postać przejdzie na emeryturę, jej właściciel od razu zabiera kartę oraz pionek *kobun* – ten staje się od razu wolny.

WAŻNE: jeśli robisz interesy z **własną** postacią, jej doświadczenie się **nie** zwiększa.

Przykład: **Czerwony** wybiera „porusz się o 1 pole” na torze *ikizama* ❶. Porusza swój pionek *oyakata* o jedno pole ❷, a następnie wydaje 1 sandał, by poruszyć się o dodatkowe pole ❸. Ponieważ jego *oyakata* minął symbol , wszystkie jego postaci (**mnich** oraz **barwiarz**) zwiększają swoje doświadczenie o 1. W wyniku tego **barwiarz** przechodzi na emeryturę ❹. Następnie gracz wykonuje akcję na głównej ulicy (w sklepie z ryżem) ❺, a później aktywuje **sprzedawczynię gotowanych jaj**, by zyskać 1 ryż. Ponieważ ta postać należy do **Fioletowego**, *kobun* na tej karcie zwiększa doświadczenie o 1 ❻.



❸. 🏮 Koniec tury

Po tym, jak gracz zakończy swoją turę, zabiera on swój pionek *ikizama*  z toru i umieszcza go na swojej planszy gracza.




FAZA C - WYDARZENIE

Podczas tej fazy należy wpierv rozpatrzyć wydarzenie, o ile takie zachodzi.

🕒 Miesiące 1, 2, 4, 7 oraz 10



Umieść 1 *mon* z rezerwy na każdej postaci obok planszy głównej. Następnie porusz znacznik kalendarza  na pole następnego miesiąca.



🍊 Miesiące 3, 6, 9 oraz 12: dzień wypłaty



Na koniec miesiący 3, 6 oraz 9 rozpatrz poniższe kroki:

- ➔ Usuń z głównej planszy wszystkie pozostałe ryby, fajki oraz tytoń i zastąp je żetonami właściwymi dla nowej pory roku.
- ➔ Usuń z gry **wszystkie** niezatrudnione postaci z kończącej się pory roku. *Mon* z usuniętych kart zwróć do rezerwy. Od następnego miesiąca będzie można zatrudniać postaci z nowej pory roku.



Przykład końca pory roku.




Na koniec 12. miesiąca rozpatrz te kroki:


- ➔ Usuń z gry niezatrudnione oraz wciąż znajdujące się w talii karty zimowe. Pozostaw dostępne do postawienia karty budynków.
- ➔ Wszystkie pozostałe zimowe ryby, fajki oraz tytoń **pozostaw** na planszy: gracze będą mogli je zakupić w trakcie Nowego Roku.
- ➔ Każdy gracz zabiera swój pionek *oyakata* i umieszcza go obok swojej planszy.



Następnie rozpatrz te kroki:

1) Pensja: gracze pobierają pensje swoich zatrudnionych (w wysokości zależnej od poziomu doświadczenia) i emerytowanych postaci (górną, najwyższą pensję na karcie). Pensją mogą być *mon*, IKI, zasoby bądź ich kombinacja.


2) Premia harmonii nagaya: na planszy głównej znajduje się 5 grup stoisk: każdy *nagaya* jest osobną grupą, a dodatkowo narożne pola każdego *nagaya* (oznaczone ) tworzą razem pięć grupę – każde z tych pól należy jednocześnie do 2 grup.

Jeżeli w grupie są **co najmniej 2** karty postaci tego samego typu, każdy gracz mnoży liczbę swoich *kobun* na kartach tego typu w tej grupie przez liczbę kart tego typu w tej grupie i otrzymuje taką liczbę IKI .



WAŻNE: postaci na narożnych stoiskach mogą zapunktować dwukrotnie, ponieważ należą jednocześnie do dwóch różnych grup.



Przykład: Fioletowy pobiera pensje swoich postaci: 1 mon oraz 1 sandał od emerytowanego **sprzedawcy bawełny** **1**, 3 IKI od **krawcowej** **2** oraz 3 mon ze **straganu z makaronem soba** **3**.




Przykład 2: w tym *nagaya* **1** **Fioletowy** kontroluje dwóch **artystów**  – ponieważ są kartami tego samego typu, **Fioletowy** zyskuje $2 \times 2 = 4$ IKI.

W tym *nagaya* **2** **Czerwony** kontroluje **handlarza ulicznego**  – ponieważ to jedyna karta w tej grupie, nie przynosi ona IKI.

W tym *nagaya* **3** **Czerwony** kontroluje **sprzedawcę sklepowego**  oraz **artystę**  – ponieważ te karty nie są tego samego typu, nie przynoszą one IKI.

W tym *nagaya* **4** **Żółty** oraz **Fioletowy** kontrolują po jednym **wykwalfikowanym rzemieślniku**  – obaj zyskują po $1 \times 2 = 2$ IKI. **Czerwony**, który kontroluje artystę , nie zyskuje IKI.

W ostatniej grupie **5** **Fioletowy** kontroluje artystę , a **Czerwony** dwóch. **Fioletowy** zyskuje $1 \times 3 = 3$ IKI, a **Czerwony** $2 \times 3 = 6$ IKI.



3) Karmienie: każdy gracz musi wydać 1 ryż za każdą kontrolowaną przez siebie postać na planszy głównej. **Postaci na emeryturze ani pionki kobun na budynkach nie są karmione.** Jeżeli masz ryż, nie możesz nie nakarmić postaci. Jeżeli nie masz dostatecznie dużo ryżu, by wykarmić wszystkie swoje postaci, wybierz te, których nie nakarmisz, i usuń ich karty z gry. Pionki *kobun* z usuniętych kart wracają na twoją planszę.

WAŻNE: jeżeli w wyniku śmierci w ogniu lub niewykarmienia grę opuści postać z premią za zatrudnienie (podnosząca właścicielowi poziom walki z ogniem), znacznik siły walki z ogniem nie zmienia swojego położenia.

Przykład: Żółty kontroluje 3 postaci i posiada 2 ryżu. Musi nakarmić 2 postaci i usunąć z gry trzecią z nich. Decyduje się usunąć z gry kartę postaci *yamabushi*, a zwolniony pionek *kobun* umieszcza na swojej planszy.



Porusz znacznik kalendarza na pole następnego miesiąca.



Miesiące 5, 8 oraz 11: ogień

Na końcu miesiący 5, 8 oraz 11 wybucha pożar. Siła pożaru zależy od miesiąca – jest zaznaczona na kalendarzu i wynosi odpowiednio 5, 8 oraz 10.

Gracz o największym poziomie walki z ogniem **tasuje** 4 płytki ognia i dobiera jedną z nich.

Płytkę wskazuje, w którym z 4 *nagaya* wybuchnie pożar. Pożar zawsze rozprzestrzenia się od krawędzi planszy i postępuje ku jej środkowi, aż do chwili, gdy zostanie ugaszony lub gdy osiągnie środek planszy – wtedy samoczynnie wygasa.

Jeśli pożar wybuchnie na stoisku, na którym nie ma karty, traci 1 siły i rozprzestrzenia się na następne stoisko.



1 Miejsce wybuchu pożaru.

2 Modyfikator siły ognia.

3 Koniec nagaya.

Jeśli ogień pojawia się na stoisku z kartą:

➔ Jeśli właściciel karty ma odpowiednio wysoki poziom walki z ogniem (większy lub równy sile ognia), pożar jest ugaszony i następuje koniec fazy ognia.

➔ Jeśli właściciel karty nie ma odpowiednio wysokiego poziomu walki z ogniem (jest mniejszy od siły ognia), karta zostaje zniszczona przez ogień. Właściciel karty usuwa ją z gry i zwraca zwolniony pionek *kobun* na swoją planszę.

Następnie ogień rozprzestrzenia się na kolejne stoisko. Z każdym kolejnym stoiskiem siła ognia maleje o 1.

WAŻNE: po rozpatrzeniu fazy ognia przetasuj ponownie wszystkie płytki ognia (łącznie z tą ostatnio wylosowaną) i umieść je w zakrytym stosie na właściwym polu planszy.

Przykład: na końcu 5. miesiąca wybucha pożar o sile 5 **1**. Wylosowana płytkę ognia wskazuje, że pożar wybucha w *nagaya* **2**. **Fioletowy** jest pierwszą ofiarą ognia – na pierwszym stoisku znajduje się kontrolowana przez niego postać. Niestety jego poziom walki z ogniem jest niewystarczający do pokonania ognia, zatem jego postać ginie i zostaje usunięta z gry, a zwolniony pionek *kobun* wraca na jego planszę **3**. Pożar rozprzestrzenia się na kolejne stoisko i traci 1 siły **4**. Ponieważ to stoisko jest puste, pożar rozprzestrzenia się dalej, tracąc kolejne 1 siły i dociera do postaci kontrolowanej przez **Żółtego**. Ponieważ jego poziom walki z ogniem to 3, gasi ogień **5**, ratując postaci zarówno swoją, jak i **Czerwonego** **6**.



Umieść 1 *mon* z rezerwy na każdej postaci obok planszy głównej. Następnie porusz znacznik kalendarza na pole następnego miesiąca.



RUNDA 13: NOWY ROK

Nowy Rok jest rozgrywany następująco:

Gdy wszyscy gracze **zabiorą** swoje pionki *oyakata*, gracze rozgrywają swoje tury w kolejności wyznaczonej przez tor walki z ogniem – gracz o największym poziomie zwalczania ognia rozpoczyna.

Umieść swój pionek *oyakata* **bezpośrednio** na dowolnym polu na głównej ulicy: możesz robić interesy w sklepie i na stoisku tak jak zwykle. Jeżeli robisz interesy z postacią przeciwnika, ta postać wciąż zwiększa swoje doświadczenie i może przejść na emeryturę.

Gry ostatni gracz rozegra swoją turę, gra się kończy i następuje podliczenie ostatecznych wyników.

Przykład: **Czerwony** rozpoczyna rundę Nowego Roku, ponieważ jest pierwszy na torze walki z ogniem. Później turę rozegra **Żółty**, a na koniec **Fioletowy** ①. **Czerwony** kładzie swój pionek *oyakata* na lombardzie ② i wykonuje akcję: wydaje 1 sandał, by zyskać 4 mon ③. Następnie aktywuje **sklep z kadzidłami Żółtego** i wydaje 3 mon, by zyskać 5 IKI. To zwiększa doświadczenie tej postaci i sprawia, że przechodzi ona na emeryturę ④.



KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gdy runda Nowego Roku się kończy, kończy się również gra: gracze **zбираją** z planszy głównej swoje karty postaci i umieszczają je w odpowiednich kolumnach nad swoimi planszami. Następnie zapisują w notesie swoje wyniki, na które składają się:

Tor punktacji

IKI zdobyte podczas gry.

Różnorodność postaci

W zależności od liczby typów zatrudnionych postaci.

WAŻNE: budynki nie są typem postaci.

Lalkarz, który przeszedł na emeryturę, może być dowolnym typem postaci. Podejmij decyzję teraz.

- ♦ 1 typ: 1 IKI
- ♦ 2 typy: 4 IKI
- ♦ 3 typy: 9 IKI
- ♦ 4 typy: 16 IKI
- ♦ 5 typów: 25 IKI

Ryby

W zależności od liczby różnych gatunków posiadanych ryb zdobywasz

- ♦ 1 ryba: 3 IKI
- ♦ 2 ryby: 6 IKI
- ♦ 3 ryby: 10 IKI
- ♦ 4 ryby: 15 IKI

Droższa ryba z każdej pory roku jest warta dodatkowo 1 (wiosenna i jesienna) albo 7 (letnia i zimowa) IKI. W sumie za ryby jeden gracz może zdobyć maksymalnie $15 + 1 + 7 + 1 + 7 = 31$ IKI.

Tytoń

Zapunktuj za tytoń zgodnie ze wskazaniem na żetonach. Jeżeli posiadasz **co najmniej jedną fajkę**, IKI za tytoń liczone jest podwójnie.



➡ Dokładny opis żetonów fajek i tytoniu – patrz: suplement 3.

Budynki

Zyskaj IKI, jak podano na budynkach.

➡ Po szczegóły punktacji budynków – patrz: suplement 2.

Zasoby

  Zasoby są warte:

- ♦ *koban*: 3 IKI
- ♦ drewno: 1 IKI
- ♦ 4 *mon*: 1 IKI

Ryż i sandały na koniec gry nie przynoszą IKI.

Gracz o najwyższym IKI zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięża ten z remisujących, który ma najwyższy poziom walki z ogniem. Jeżeli nadal jest remis, wygra ten z remisujących, którego znacznik walki z ogniem jest na wierzchu.

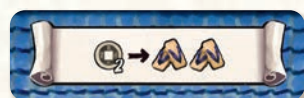
Ikony	Czer.
👤	28
🐟	16
🐟	18
🐟	16
🐟	18
🐟	3
🐟	/
🐟	1
=	100

Przykład: Czerwony zyskał 28 IKI w trakcie gry ❶. Zatrudnił 3 różne typy postaci, ale dzięki lalkarzowi punktuje za 4 typy (razem 16 IKI) ❷. Kupił ryby z 3 różnych pór roku, w tym wiosenną rybę przynoszącą 1 dodatkowe IKI oraz letnią rybę przynoszącą 7 dodatkowych IKI (razem 10 + 8 = 18 IKI) ❸. Kupił też dwa tytoń: tytoń przynoszący 1 IKI za każdą zatrudnioną postać najliczniejszego typu (3 IKI) oraz tytoń punktujący 5 IKI (razem 8 IKI). Ponieważ ma też fajkę, wynik za tytoń jest podwojony (razem 16 IKI) ❹. Postawił restaurację, która punktuje tyle co ryby (18 IKI) ❺. Pozostały mu 5 mon oraz 1 koban (4 IKI) ❻. Czerwony łącznie zdobywa 28 + 16 + 18 + 16 + 18 + 4 = 100 IKI ❼.

AKCJE W SKLEPACH

W grze dostępnych jest 8 akcji w sklepach. W jednym miesiącu każdy gracz ma możliwość wybrać jedną z akcji. Wielu graczy może wybrać tę samą akcję.

Sklep z sandałami



Wydaj 2 mon, by zyskać 2 sandały.

Sklep z ryżem



Wydaj 3 mon, by zyskać 2 ryżu.

Strażnica pożarnicza



Podnieś swój poziom walki z ogniem o 1: porusz swój znacznik walki z ogniem o jedno pole do góry. Jeżeli na docelowym polu jest już jakiś znacznik, swój połóż na wierzchu.

Jeżeli znacznik znajduje się na ostatnim, 10. polu toru walki z ogniem, a jego właściciel znów miałby podnieść swój poziom walki z ogniem, umieszcza swój znacznik na wierzchu innych znaczników na tym polu.

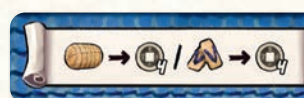
Sklep z tytoń



Wybierz jedno: kup 1 fajkę / kup 1 tytoń / kup 1 fajkę oraz 1 tytoń z dostępnych w tej porze roku. Wydaj mon w liczbie wskazanej na wybranych żetonach i umieść je na odpowiednich polach na swojej planszy.

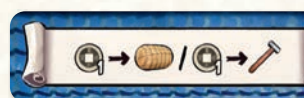
WAŻNE: efekty fajek rozpatrywane są natychmiast, natomiast tytoń punktuje IKI na koniec gry.

Lombard



Wybierz jedno: wydaj 1 ryż, by zyskać 4 mon / wydaj 1 sandał, by zyskać 4 mon.

Plac budowy



Wybierz jedno: wydaj 1 mon, by zyskać 1 ryż / wydaj 1 mon, by postawić budynek.

Aby postawić budynek, musisz wydać zasoby widoczne na karcie budynku oraz mieć wolny pionek *kobun*, który możesz umieścić na karcie budynku. Umieść kartę i swój pionek *kobun* na pustym polu na jednym z *nagaya*. Jeżeli wybierzesz jedno z narożnych pól, zapłać 2 dodatkowe *mon*, tak jak wskazano na planszy. Pionek *kobun* pozostaje na karcie budynku do końca gry, o ile budynek nie zostanie strawiony przez ogień. Jeżeli tak się stanie, usuń kartę budynku z gry, a zwolniony pionek zwróć na swoją planszę.

WAŻNE: budynku nie można aktywować pionkiem *oyakata*. Budynki przynoszą ich właścicielowi IKI na koniec gry, a niektóre z nich (**farma, rezydencja cesarska, wieża strażnicza**) również trwały efekt. Podczas dnia wypłaty pionek *kobun* na karcie budynku nie wymaga karmienia.

Przykład: Żółty wydaje 1 koban oraz 1 drewno, by postawić zajazd ❶, a następnie umieszcza na niej jednego ze swoich wolnych kobun ❷.



Targ rybny



Wybierz żeton ryby spośród dostępnych dla tej pory roku. Wydaj mon w liczbie wskazanej na żetonie i umieść go na pierwszym od lewej wolnym miejscu na swojej planszy.

Możesz kupić tylko jedną rybę w każdej porze roku.

Kantor



Wybierz jedno: wydaj 6 mon, by zyskać 1 koban / wydaj 10 mon, by zyskać 2 koban / zyskaj 2 mon.



ZASADY GRY 2-OSOBOWEJ

Przygotowanie

Podczas przygotowania wykonaj te dodatkowe kroki:

- Ułóż planszę główną oraz plansze graczy stroną do gry 2-osobowej ku górze $\frac{11}{2}$.
- Przygotuj płytki blokujące : przetasuj je i ułóż z nich zakryty stos obok planszy głównej.
- Losowo rozdaj żeton słońca jednemu i żeton księżycy drugiemu graczowi.
- Gracz z żetonem rozpocznie grę w pierwszym miesiącu.

Plansza główna

- W każdym *nagaya* znajdują się 3 zamiast 4 stoisk.

- Środkowe stoiska w każdym *nagaya* mogą być aktywowane z pól obu sklepów w tym budynku.

- Nie ma 5. grupy stoisk w kroku **premia harmonii nagaya**.

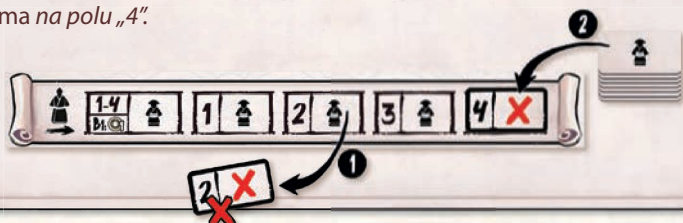
- Sila każdego pożaru jest niższa o jeden względem gier 3- i 4-osobowej. Siła każdego pożaru jest jak zwykle wskazana na torze kalendarza.



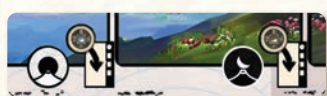
Płytki blokujące

- Przed odkryciem 4 kart postaci odkryj płytkę blokującą z wierzchu stosu i umieść ją na odpowiednim polu na torze *ikizama*. Gracze **nie mogą** w tym miesiącu umieszczać na tym polu swoich pionków *ikizama*. Na koniec miesiąca odrzuć płytkę z gry .

Przykład: po odrzuceniu płytki blokującej z poprzedniego miesiąca **1**, gracze odkrywają nową **2** – w tym miesiącu nie będą mogli postawić pionków *ikizama* na polu „4”.



Postaci neutralne

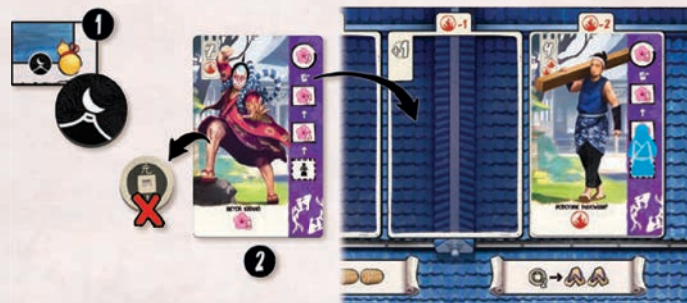


Na koniec każdego miesiąca (z wyjątkiem Nowego Roku) jeden z graczy (w nieparzyste, a w parzyste miesiące) wybiera i umieszcza jedną z wyłożonych nad planszą główną postaci na jedno z wolnych stoisk.

- Jeżeli na planszy nie ma wolnych stoisk, zamiast tego odrzuca kartę.
- Mon* z karty odrzuca.

- Nie otrzymuje premii za zatrudnienie.
- Ta karta nie należy do żadnego gracza, nie kładzie się na niej pionka *kobun*, a umieszczenie jej na centralnym polu *nagaya* nie niesie ze sobą żadnego kosztu.
- Postać neutralna ginie automatycznie, jeśli **dosięgnie** jej ogień.

Przykład: nadeszła kolej gracza z żetonem księżycy na wybór i umieszczenie naturalnej postaci na planszy **1**. Gracz postanawia umieścić kartę **aktora kabuki** na środkowym polu: *mon* z karty są odrzucane, a dodatkowy koszt umieszczenia karty na tym stoisku nie jest brany pod uwagę **2**.



Aktywacja neutralnych postaci

Podczas fazy akcji gracze mogą robić interesy z neutralnymi postaciami, ale po aktywacji takiej karty jest ona usuwana z gry. W dniu wypłaty neutralna karta postaci wlicza się w **premię harmonii nagaya**.

Przykład: **Czerwony** aktywuje kartę **aktora kabuki** i zyskuje 3 IKI. Ponieważ jest to postać neutralna, jest ona usuwana z gry zaraz po rozpatrzeniu aktywacji.



PODZIĘKOWANIA

Autor: Koota Yamada

Ilustracje: David Sitbon

DTP: Good Heidi

Redakcja: Alexandre Figuière & Matthieu Verdier

Rozwój gry: Koota Yamada & Sorry We Are French

Producent: Emmanuel Beltrando

Edycja polska

Tłumaczenie i skład: Marek Baranowski

Korekta: Marta Kania

Konsultacje japońskie: Radosław Bolałek (Hanami)

Redakcja: Michał Herman, Patryk Blok

Wydawca: Michał Herman

SUPLEMENT 1 - POSTACI

Handlarz uliczny (x17) - Artysta (x15) - Specjalne (x12) - Wykwalifikowany rzemieślnik (x9) - Sprzedawca sklepowy (x7)

STARTOWE (X4)



Sprzedawca bawełny

Umiejętność: zyskaj 1 mon oraz 1 sandał.
Doświadczenie: zyskaj 1 sandał > 1 sandał > 1 mon oraz 1 sandał.



Sprzedawca okularów

Umiejętność: zyskaj 2 mon.
Doświadczenie: zyskaj 1 mon > 2 mon > 2 mon.



Sprzedawca soli

Umiejętność: zyskaj 1 ryż.
Doświadczenie: zyskaj 1 mon > 2 mon > 1 ryż.



Sprzedawczyni gotowanych jaj

Umiejętność: zyskaj 1 ryż.
Doświadczenie: zyskaj 1 mon > 1 ryż > 1 ryż.



WIOSNA (X14)



Obwoźny bibliotekarz

Umiejętność: zyskaj 1 mon oraz 1 sandał.
Doświadczenie: zyskaj 1 mon > 2 mon > 2 mon.



Sprzedawca sake

Umiejętność: zyskaj 1 ryż.
Doświadczenie: zyskaj 1 sandał > 1 ryż > 1 ryż.



Sztukmistrz baniek mydlanych

Umiejętność: zyskaj 1 drewno.
Doświadczenie: zyskaj 1 sandał > 1 sandał > 1 drewno.



Drzeworytnik

Umiejętność: wydaj 1 IKI, by zyskać 4 mon.
IKI nie może być ujemne.
Doświadczenie: zyskaj 0 IKI > 1 IKI > 4 IKI.



Krawcowa

Umiejętność: wydaj 1 mon, by zwiększyć doświadczenie jednego ze swoich kobun o 1.
Doświadczenie: zyskaj 0 IKI > 2 IKI > 3 IKI.



Wytwórca kości

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.
Umiejętność: wydaj 1 mon, by zyskać 1 drewno.
Doświadczenie: zyskaj 1 IKI > 2 IKI > 3 IKI.



Wytwórca sandałów

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.
Umiejętność: wydaj 2 mon, by zyskać 2 sandały.
Doświadczenie: zyskaj 1 IKI > 2 IKI > 3 IKI.



Mnich

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.
Umiejętność: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.
Emerytura: kiedy ta postać przechodzi na emeryturę, dobierz żeton i umieść go na swojej planszy. Od teraz zatrudnienie postaci kosztuje cię o 1 mon mniej.



Woli zaprzęg

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.
Umiejętność: zyskaj 1 sandał.
Emerytura: kiedy ta postać przechodzi na emeryturę, dobierz żeton i umieść go na swojej planszy. Od teraz w fazie akcji możesz poruszyć swój pionek *oyakata* o jedno dodatkowe pole. Jeżeli ta postać przejdzie na emeryturę w momencie, kiedy miniesz pionkiem *oyakata* symbol , premia ruchu z żetonu dostępna jest natychmiast.



Yamabushi

Umiejętność: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.
Emerytura: kiedy ta postać przechodzi na emeryturę, dobierz żeton i umieść go na tej postaci. Raz w trakcie gry możesz odrzucić ten żeton, aby uratować jedną ze swoich postaci od śmierci w ogniu. Po tym ogień rozprzestrzenia się dalej.



Cieśla

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.
Umiejętność: postaw budynek, wydając o 1 drewno mniej.
Doświadczenie: zyskaj 2 IKI oraz 1 mon > 2 IKI oraz 1 mon > 3 IKI oraz 2 mon.



Wytwórca latawców

Umiejętność: zamień miejscami dwie dowolne postaci na planszy głównej. Pionki *kobun* pozostają na kartach, a ich poziom doświadczenia nie ulega zmianie. Nie musisz dopłacać *mon*, aby zamienić kartę z miejscem o wyższym koszcie.
Doświadczenie: zyskaj 1 IKI oraz 1 mon > 2 IKI oraz 1 mon > 3 IKI oraz 2 mon.



Barwiarz

Umiejętność: wydaj 2 mon, by zyskać 4 IKI.
Doświadczenie: zyskaj 2 mon > 3 mon > 3 mon.



Stragan z makaronem soba

Umiejętność: wydaj 2 mon, by zyskać 2 ryżu.
Doświadczenie: zyskaj 2 mon > 3 mon > 3 mon.



LATO (X14)



Nosiwoda

Umiejętność: zyskaj 1 mon oraz 1 sandał.
Doświadczenie: zyskaj 1 sandał > 1 sandał > 2 sandały.



Sprzedawca arbuźów

Umiejętność: zyskaj 1 ryż.
Doświadczenie: zyskaj 1 sandał > 1 ryż > 1 ryż.



Sprzedawca pierogów

Umiejętność: zyskaj 1 ryż.
Doświadczenie: zyskaj 1 ryż > 1 ryż > 1 ryż.



Sprzedawczyni używanej odzieży

Umiejętność: zyskaj 1 drewno.

Doświadczenie: zyskaj 1 sandał > 1 sandał > 1 drewno.



Grawer

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: wydaj 3 mon, by zyskać 2 drewna.

Doświadczenie: zyskaj 0 IKI > 2 IKI > 3 IKI.



Parasolnik

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: wydaj 1 mon, by zwiększyć doświadczenie jednego ze swoich *kobun* o 1.

Doświadczenie: zyskaj 1 IKI > 3 IKI > 4 IKI.



Wytwórca lampionów

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: wydaj 1 IKI, by zyskać 4 mon. IKI nie może być ujemne.

Doświadczenie: zyskaj 1 IKI > 2 IKI > 4 IKI.



Strażak

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 2.

Umiejętność: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Doświadczenie: zyskaj 1 IKI > 2 IKI > 4 IKI.



Szamanka

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Emerytura: kiedy ta postać przechodzi na emeryturę, dobierz żeton i umieść go na tej postaci. Raz w trakcie gry możesz odrzucić ten żeton, aby uratować jedną ze swoich postaci od śmierci w ogniu. Po tym ogień rozprzestrzenia się dalej.



Wyrobnik

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 2.

Umiejętność: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Doświadczenie: strać 2 IKI > 1 IKI > 0 IKI.



Tynkarz

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: postaw budynek, wydając o 1 drewno mniej.

Doświadczenie: zyskaj 2 IKI oraz 1 mon > 3 IKI oraz 1 mon > 4 IKI oraz 2 mon.



Wytwórca fajerwerków

Umiejętność: zyskaj 4 IKI, twoi przeciwnicy zyskują po 2 mon.

Doświadczenie: zyskaj 1 IKI oraz 1 mon > 3 IKI oraz 1 mon > 4 IKI oraz 2 mon.



Stragan z warzywami

Umiejętność: wydaj 2 mon, by zyskać 1 ryż oraz 1 drewno.

Doświadczenie: zyskaj 1 mon > 3 mon > 4 mon.



Stragan z węgorzami

Umiejętność: wydaj 2 mon, by zyskać 2 ryżu.

Doświadczenie: zyskaj 2 mon > 3 mon > 4 mon.



JESIEŃ (X14)



Sprzedawca masek

Umiejętność: zyskaj 1 drewno.

Doświadczenie: zyskaj 1 sandał > 1 drewno > 1 drewno.



Sprzedawca ryb

Umiejętność: zyskaj 1 ryż oraz 1 sandał.

Doświadczenie: zyskaj 1 ryż > 1 ryż > 1 ryż.



Sprzedawczyni opału

Umiejętność: zyskaj 1 drewno.

Doświadczenie: zyskaj 1 sandał > 1 drewno > 2 drewna.



Drukarz

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: wydaj 1 mon, by zwiększyć doświadczenie jednego ze swoich *kobun* o 1.

Doświadczenie: zyskaj 2 IKI > 3 IKI > 5 IKI.



Fryzjer

Umiejętność: wydaj 2 mon, by zyskać 4 IKI.

Doświadczenie: zyskaj 3 IKI > 4 IKI > 5 IKI.



Shamisenistka

Umiejętność: wydaj 1 drewno, by zyskać 3 mon oraz 2 IKI.

Doświadczenie: zyskaj 2 IKI > 3 IKI.



Zegarmistrz

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: wydaj 3 mon, by zyskać 2 drewna.

Doświadczenie: zyskaj 2 IKI > 3 IKI > 5 IKI.



Gejsza tatsumi

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1 oraz zyskaj 1 IKI.

Doświadczenie: zyskaj 3 IKI > 5 IKI > 7 IKI.



Lalkarz

Umiejętność: zyskaj 3 mon.

Emerytura: kiedy ta postać przechodzi na emeryturę, dobierz żeton i umieść go na tej postaci. Na koniec gry zdecyduj, jakim typem jest ta karta – to może sprawić, że będziesz musiał umieścić jego kartę w wybranej przez siebie kolumnie nad swoją planszą gracza.



Robotnik budowlany

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 2.

Umiejętność: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Doświadczenie: zyskaj 1 IKI > 3 IKI > 5 IKI.



Wytwórca lalek

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: zamień miejscami dwie dowolne postaci na planszy głównej. Pionki *kobun* pozostają na kartach, a ich poziom doświadczenia nie ulega zmianie. Nie musisz dopłacać mon, aby zamienić kartę z miejscem o wyższym koszcie.

Doświadczenie: zyskaj 2 IKI oraz 1 mon > 4 IKI oraz 1 mon > 5 IKI oraz 2 mon.



Wytwórca tatami

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: postaw budynek, wydając o 1 drewno mniej.

Doświadczenie: zyskaj 3 IKI oraz 1 mon > 4 IKI oraz 1 mon > 6 IKI oraz 2 mon.



Stragan z sushi

Umiejętność: wydaj 2 *mon*, by zyskać 2 ryżu.

Doświadczenie: zyskaj 3 *mon* > 4 *mon* > 5 *mon*.



Wytwórczyni wachlarzy

Umiejętność: wydaj 1 *mon*, by zwiększyć doświadczenie jednego ze swoich *kobun* o 1.

Doświadczenie: zyskaj 3 IKI > 6 IKI.



Stragan z tempurą

Umiejętność: wydaj 2 *mon*, by zyskać 2 ryżu.

Doświadczenie: zyskaj 4 *mon* > 3 *mon* > 4 *mon*.



Aktor kabuki

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: zyskaj 3 IKI.

Doświadczenie: zyskaj 6 IKI > 7 IKI > 9 IKI.



ZIMA (X14)



Sprzedawca chilli

Umiejętność: zyskaj 1 ryż oraz 1 sandał.

Doświadczenie: zyskaj 1 ryż > 1 ryż > 2 ryżu.



Samuraj

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: wydaj 1 *koban*, by zyskać 9 IKI.

Doświadczenie: zyskaj 5 IKI > 7 IKI.



Sprzedawca węgla drzewnego

Umiejętność: zyskaj 1 drewno oraz 1 sandał.

Doświadczenie: zyskaj 1 drewno > 1 drewno oraz 1 sandał > 1 drewno oraz 1 sandał.



Zapaśnik sumo

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 2.

Umiejętność: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Doświadczenie: zyskaj 3qq IKI > 4 IKI > 7 IKI.



Zamorski sprzedawca cukierków

Umiejętność: zyskaj 1 ryż oraz 1 IKI.

Doświadczenie: zyskaj 1 ryż > 1 ryż > 2 ryżu.



Kamieniarz

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: postaw budynek, wydając o 1 *koban* mniej.

Doświadczenie: zyskaj 4 IKI oraz 2 *mon* > 7 IKI oraz 2 *mon*.



Cukiernik

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: wydaj 1 ryż, by zyskać 5 IKI.

Doświadczenie: zyskaj 4 IKI > 5 IKI.



Twórca rzeźb buddyjskich

Premia przy zatrudnieniu: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Umiejętność: wydaj 1 drewno, by zyskać 5 IKI.

Doświadczenie: zyskaj 4 IKI oraz 1 *mon* > 6 IKI oraz 2 *mon*.



Dmucharz szkła

Umiejętność: wydaj 2 sandały, by zyskać 6 IKI.

Doświadczenie: zyskaj 3 IKI > 6 IKI.



Wytwórcza kart

Umiejętność: zyskaj 4 IKI, twoi przeciwnicy zyskują po 2 *mon*.

Doświadczenie: zyskaj 3 IKI oraz 2 *mon* > 6 IKI oraz 2 *mon*.



Wytwórcza pędzli

Umiejętność: wydaj 1 drewno, 1 ryż oraz 1 sandał, by zyskać 9 IKI.

Doświadczenie: zyskaj 4 IKI > 6 IKI.



Sklep z kadzidłami

Umiejętność: wydaj 3 *mon*, by zyskać 5 IKI.

Doświadczenie: zyskaj 4 *mon* > 5 *mon*.

SUPLEMENT 2 - BUDYNKI (x10)



Chram

Punktacja końcowa: zyskaj 22 IKI.



Dom towarowy

Punktacja końcowa: zyskaj 3 IKI za każdy posiadany na koniec gry sandał (maksymalnie 30 IKI).



Farma

Punktacja końcowa: zyskaj 2 IKI.

Efekt stały: na końcu każdej pory roku zyskaj 2 IKI za każdy pionek *kobun*, który nakarmiłeś.




Magazyn

Punktacja końcowa: zyskaj 4 IKI za każdy posiadany na koniec gry ryż (maksymalnie 32 IKI).



Restauracja

Punktacja końcowa: zyskaj tyle IKI, ile łącznie warte są twoje ryby (patrz: akapit  w rozdziale **Koniec gry i punktacja**).



Rezydencja cesarska

Punktacja końcowa: zyskaj 4 IKI.

Efekt stały: na końcu każdej pory roku zyskaj 2 *mon* za każdą postać tego typu, którego zatrudniłeś najwięcej (wliczając w to postaci na emeryturze).



Studnia

Punktacja końcowa: zyskaj 2 IKI za każdy poziom, który osiągnąłeś na torze walki z ogniem.



Teatr kabuki

Punktacja końcowa: zyskaj 26 IKI.



Wieża strażnicza

Punktacja końcowa: zyskaj 3 IKI.

Efekt stały: gdy zatrudniasz postać z premią za zatrudnienie podnoszącą poziom walki z ogniem, zyskaj 3 IKI.



Zajazd

Punktacja końcowa: zyskaj 12 IKI.

SUPLEMENT 3 - ŻETONY

1 Fajki (x8)

Wiosna:

Efekt natychmiastowy: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Efekt natychmiastowy: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Lato:

Efekt natychmiastowy: zyskaj 1 ryż.

Efekt natychmiastowy: zyskaj 2 sandały.

Jesień:

Efekt natychmiastowy: podnieś swój poziom walki z ogniem o 1.

Efekt natychmiastowy: podnieś swój poziom walki z ogniem o 2.

Zima:

Efekt natychmiastowy: zwiększ doświadczenie jednego ze swoich *kobun* o 1.

Efekt natychmiastowy: zyskaj 1 *koban*.

2 Tytoń (x8)

WAŻNE: jeżeli zakupiłeś co najmniej jedną fajkę, tytoń przynosi ci dwukrotną wartość IKI.

Wiosna:

Na koniec gry: zyskaj 2 IKI.

Na koniec gry: zyskaj 3 IKI.

Lato:

Na koniec gry: zyskaj 4 IKI.

Na koniec gry: zyskaj 1 IKI za każde 2 poziomy, które osiągnąłeś na torze walki z ogniem.

Jesień:

Na koniec gry: zyskaj 1 IKI za każdy typ zatrudnionej przez siebie karty postaci.

Na koniec gry: zyskaj 1 IKI za każdą kartę postaci tego typu, którego zatrudniłeś najwięcej.

Zima:

Na koniec gry: zyskaj 5 IKI.

Na koniec gry: zyskaj 1 IKI za każde 4 *mon*, które ci pozostały.

3 Ryby (x8)

Wiosna:

Ta ryba jest warta 1 dodatkowe IKI na koniec gry podczas punktowania ryb oraz punktowania budynku restauracji.

Lato:

Ta ryba jest warta 7 dodatkowych IKI na koniec gry podczas punktowania ryb oraz punktowania budynku restauracji.

Jesień:

Ta ryba jest warta 1 dodatkowe IKI na koniec gry podczas punktowania ryb oraz punktowania budynku restauracji.

Zima:

Ta ryba jest warta 7 dodatkowych IKI na koniec gry podczas punktowania ryb oraz punktowania budynku restauracji.

4 Żetony specjalne

W fazie akcji możesz poruszyć swój pionek *oyakata* o jedno dodatkowe pole.

Zatrudnianie postaci kosztuje cię o 1 *mon* mniej.

Raz w trakcie gry możesz odrzucić ten żeton, aby uratować jedną ze swoich postaci (ale nie budynków) od śmierci w ogniu. Po tym ogień rozprzestrzenia się dalej.

Położ ten żeton na swoim **lalkarzu**. Na koniec gry zdecyduj, jakim typem jest ta karta – to może sprawić, że będziesz musiał umieścić jego kartę w wybranej przez siebie kolumnie nad swoją planszą gracza.

