

Философия: течение мира

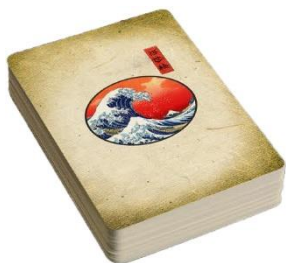
Вступление

Добро пожаловать в игру! В ней вы отправитесь обратно в феодальную Японию, взяв на себя роль персонажа той эпохи, каждый из которых обладает уникальным набором навыков и загадочным секретом! Ваша цель – продемонстрировать **ганбару** – способность полностью посвятить себя делу и довести начатое до конца. Путешествуя по Японии, вы будете показывать свою преданность древней философии, сохраняя при этом местонахождение своего секрета скрытым от других игроков. Удачи!

Цель

Цель – быть первым, кто достигнет одного из многих условий победы, доступных в игре. Вы можете сделать это, получив все четыре жетона ганбару: **синтоизм** – за строительство трех синтоистских святилищ, **дзен** – за строительство буддийской пагоды, **бусидо** – за победу над легендарным монстром и **чие** – за изучение древней восточной философии. В качестве альтернативы вы можете выиграть, получив два любых из перечисленных жетонов ганбару и обнаружив местонахождение секрета противника.

Компоненты игры



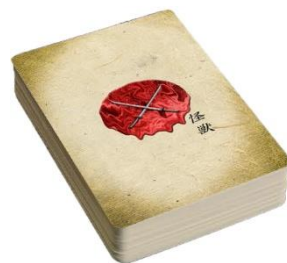
158 карт локации



21 карта предмета



20 карт Унмей (соло режим)



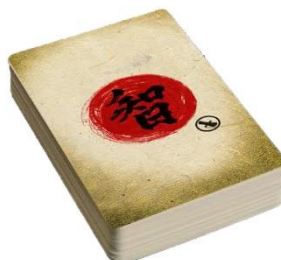
39 карт монстров



6 жетонов бусидо



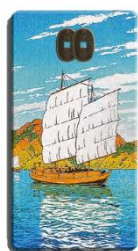
18 фишек святилищ



25 карт мудрости



6 жетонов дзен



5 жетонов парусника



6 карт персонажей



6 жетонов местонахождения секрета (висячий замок)



20 жетонов локации



6 карт памяток



6 жетонов синтоизма



24 жетона строителя



6 жетонов чие

На луну загляделись.
Наконец-то мы можем вздохнуть! –
Мимолетная тучка.



45 монет



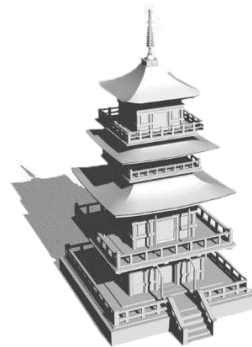
6 миниатюр персонажей



57 жетонов времени



6 жетонов персонажа
(семейного герба)



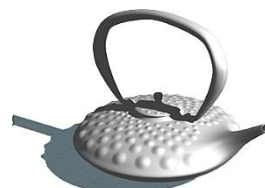
6 миниатюр пагоды (буддийский храм)



1 жетон карнавала



2 деревянных кубика



1 миниатюра чайника



6 двусторонних планшета игрока



1 двустороннее игровое поле

Зеленеет один,
Осеннему ветру наперекор,
Спелый каштан.



Подготовка к игре

Выполните действия в порядке, указанном ниже:

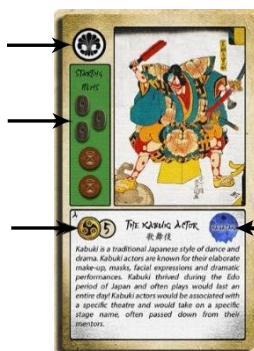
1. Разместите игровое поле в центре стола стороной, соответствующей количеству игроков. Это указано в центре нижней части поля.

2. Каждый игрок выбирает карту персонажа (используйте сторону, отмеченную буквой А). Возьмите соответствующую миниатюру, карты начальной локаций, жетон персонажа и стартовые предметы (см. изображение карты персонажа ниже). Карты начальной локаций — это те, на которых есть значок вашего персонажа в левом верхнем углу. Они будут совпадать с жетоном персонажа вашего игрока. Имеется 12 карт начальных локаций для каждого игрока.

Это значок вашего персонажа
(его семейный герб)

Указаны стартовые предметы
вашего персонажа

Этот номер указывает на позицию
вашего персонажа на треке
влияния. Больше номер — выше
позиция



Это стартовая локация для вашего
персонажа. Поместите его
миниатюру на эту локацию
игрового поля

3. Поместите свой жетон персонажа на трек влияния в правом верхнем углу игрового поля. Игрок с наибольшим номером на своей карте персонажа располагает жетон в самой верхней части трека влияния. Второй по старшинству номера переходит на позицию ниже и так далее, пока все игроки не разместят свои жетоны на треке.



Гейша

Кабуки

Онна-бугейша

Ронин

Самурай

Сумо

4. Далее каждый участник выбирает планшет игрока (используйте сторону, отмеченную литерой А). Поместите 3 фишки святилища и одну миниатюру пагоды в соответствующие области выбранного планшета игрока.

5. Перетасуйте карты локации и положите эту колоду (называется колода времён года) рядом игровым полем. Переверните 5 верхних карт колоды времён года и разместите их вертикально рядом с игровым полем.



весна



лето



осень



зима

6. Перетасуйте колоду монстров и разместите её лицевой стороной вниз на соответствующую область игрового поля.

7. Разместите жетоны строителя, жетоны времени и монеты рядом игровым полем в пределах досягаемости всех игроков. Они будут называться «общим запасом».

8. Перетасуйте карты предметов и поместите их на соответствующую область игрового поля. Переверните 4 верхние карты и поместите рядом на отмеченные места лавки на игровом поле.

9. Перетасуйте карты мудрости и разместите их лицевой стороной вниз в левом верхнем углу игрового поля. Переверните три верхние карты и поместите две из них рядом на соответствующие места поля. Третья остаётся лицом вверх на колоде карт мудрости.

10. Возьмите жетоны локации и положите их все лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Перетасуйте их так, чтобы никто не знал, где из них какой. **Если вы играете с 1-3 игроками, вам сначала нужно будет убрать следующие 7 жетонов обратно в коробку: Хакодате, Асама, Нагоя, Такамацу, Оки, Мацуэ и Асо (Hakodate, Asama, Nagoya, Takamatsu, Oki, Matsue, Aso).**

11. Возьмите случайным образом два жетона локации и держите их скрытыми от других игроков. Посмотрите их и выберите один из них в качестве местонахождения вашего секрета (поместите его на значок поиска на вашем планшете игрока). Поместите другой (это будет ловушка) на значок действия на вашем планшете.

Примечание: действие, которое вы закрыли жетоном с ловушкой, вы не сможете выполнять на вашем планшете игрока. Для вашей первой игры мы предлагаем закрыть значок с действием перемещения. Значки действий описаны на страницах 7-11.

12. Поместите жетоны парусника на соответствующее место игрового поля.

13. Возьмите жетоны ганбару (жетоны синтоизм, дзен, бусидо и чие) и положите их стопкой на соответствующие места игрового поля.

14. Раздайте каждому игроку карту памятку.

Поздравляем, вы готовы играть!

Игровой процесс

Философия: течение мира – это игра с одновременными действиями, которая проходит в течение серии раундов, состоящих из трёх фаз. Эти фазы повторяются до тех пор, пока игрок не достигнет условия победы (условия победы объясняются на стр. 13).

Фаза взятия карт, на которой вы выбираете карты соперника для раунда и выбираете свои собственные из двух вариантов.

Фаза сбора, на которой вы получаете преимущества, указанные в соответствующем месте карт локации в вашей руке (слева внизу).

Фаза действия, на которой вы пытаетесь достичь своих целей, выполняя действия.

Фаза взятия карт

На этом этапе вы возьмёте 6 верхних карт из своей колоды для взятия карт и передадите их игроку, сидящему слева от вас. Если ваша колода для взятия карт пуста, перетасуйте колоду для сброса, и она станет вашей колодой для взятия карт.

Всё кружится стрекоза...
Никак зацепиться не может
За стебли гибкой травы.

Возьмите карты у игрока справа от вас и выберите одну из этих карт, чтобы положить её в колоду для сброса данного игрока. Разделите оставшиеся пять на две стопки: одна стопка содержит три карты, а другая стопка содержит две. Как только вы это сделаете, верните эти две стопки игроку справа от вас, чтобы он сделал свой выбор. Вы получите две свои собственные стопки от игрока слева от вас. Выберите одну стопку для игры в этом раунде и поместите другую стопку в свою колоду сброса. Стопка, которую вы выбрали, будет ваша «рука». Вы можете посмотреть карты перед выбором стопки.



1 стопка: 2 карты

игрок просматривает
две стопки, после
выбирает одну для
разыгрывания



2 стопка: 3 карты



карта для сброса

Когда вы сделаете это, вы можете немедленно перейти к фазе сброса. Нет необходимости ждать, пока другие игроки закончат фазу взятия карт.

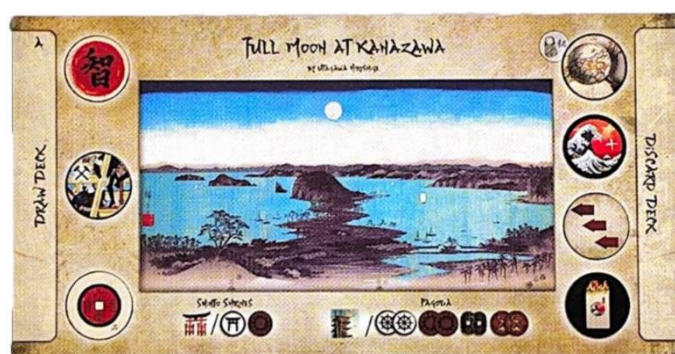
Примечание: В маловероятном случае, если у игрока нет 6 карт в колоде для взятия карт или в колоде для сброса, он должен вытянуть верхнюю карту локации из колоды времён года и поместить её в свою колоду для сброса. Вы всё равно должны сбросить одну из карт и разделить оставшиеся карты на две стопки как можно более равномерно.

Например, если игроку доступно только 5 карт, после размещения верхней карты локации в его колоде для сброса, он должен затем сбросить одну из этих 5 карт, а затем разделить оставшиеся 4 карты на две стопки (они содержат по две карты).

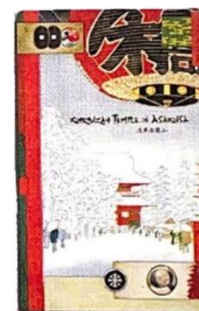
Совет: держите колоду для взятия карт лицевой стороной вниз в указанном месте слева от планшета игрока, а колоду для сброса - лицевой стороной вверх в указанном месте справа от планшета игрока, это значительно упростит игру.



колода для взятия карт



планшет игрока



колода для сброса

Фаза сброса

После того, как вы выбрали свою руку для этого раунда и сбросили другую стопку в свою колоду сброса, вы получите выгоду с карт в вашей руке (при её наличии она указана значками в левом нижнем углу этих карт, о чём также свидетельствует белая вставка в данном месте). Вы должны получать выгоду в порядке, указанном ниже:

Набор карт – это необходимо сделать в первую очередь, прежде чем собирать какие-либо другие выгоды. Возьмите карты за каждый значок карты набора в вашей руке. Эти карты берутся из вашей колоды для взятия карт. Если у вас закончились карты для набора, перетасуйте колоду сброса, и она станет вашей колодой для набора. Если у вас полностью закончились карты, не берите больше никаких карт. Если только что вытянутая карта позволяет вам вытянуть другую карту, то сделайте это. Максимальное количество карт, которые вы можете иметь в своей руке для игры в раунде, равно 6. Если вы можете вытянуть более 6 (что не редкость), вытяните их все, а затем сбросьте до 6, прежде чем собирать какие-либо другие выгоды.



Сбор монет - возьмите монету за каждый значок монеты, изображённый в левом углу карт в вашей руке.

Тихая лунная ночь...
Слышно, как в глубине каштана
Ядрышко гложет червяк.



Этот символ указывает на то, что вы можете взять монету за каждую имеющуюся у вас карту мудрости. Карты мудрости будут описаны в фазе действия.

Примечание: количество монет не ограничено, поэтому в редких случаях, когда они заканчиваются, пожалуйста, используйте подходящую замену.



Сбор времени – получите жетон времени за каждый значок времени, изображённый в левом углу карт в вашей руке.

Примечание: жетоны времени не ограничены, поэтому в редких случаях, когда они у вас заканчиваются, пожалуйста, используйте подходящую замену.



Сбор строителей - возьмите жетон строителя за каждый значок строителя, изображённый в левом углу карт в вашей руке.

Примечание: у вас может быть не более 4 строителей. Если значок указывает на то, что вы должны получить пятого, то игнорируйте это.

Специальные значки:



Обе стопки: если этот значок находится на одной из 5 карт, которые вы получаете во время фазы взятия карт, тогда вы можете разыграть все пять карт в вашей руке в этом раунде, нет необходимости сбрасывать стопку.



Поменять стопки: если этот значок находится на одной из 5 карт, которые вы получаете во время фазы взятия карт, то вы можете разыграть любые три из этих карт, т.е. вы можете поменять карты в стопках по своему усмотрению, однако для этого карта, содержащая этот символ, должна быть одной из трех выбранных вами.

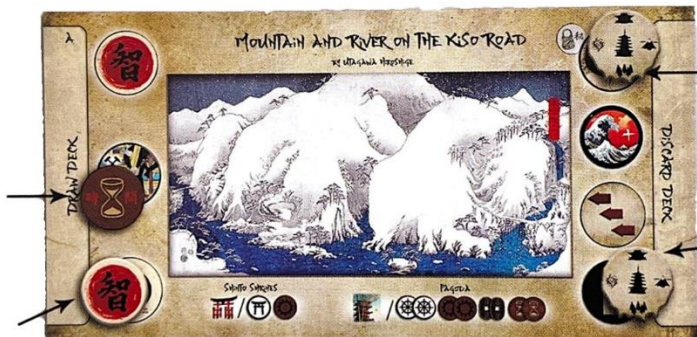
Примечание: для обоих этих специальных значков значок должен быть на одной из 5 исходных карт, которые вы получаете во время фазы взятия карт. Если вы позже во время фазы сбора доберёте карту с одним из этих значков, то это не будет иметь никакого эффекта.

Наконец, во время этой фазы у вас есть возможность разместить любые имеющиеся у вас жетоны времени на открытые значки действий на вашем планшете. Это можно сделать только во время фазы сбора, и вы можете разместить не более одного жетона времени на каждом значке. Жетон времени будет израсходован и отправлен в общий запас во время фазы действия, чтобы вы могли выполнить действие под ним. Если вы не выполните это действие, вы всё равно потеряете жетон времени в конце раунда, так что выбирайте внимательно!

Примечание: когда вы получаете жетон ганбару или жетон местонахождения секрета, они будут размещены на вашем планшете и будут закрывать значок действия. Вы больше не можете размещать жетоны времени на закрытом действии (более подробную информацию смотрите в разделе «Победа в игре» на стр. 13).

Во время фазы сбора вы можете размещать жетоны времени на доступные действия на вашем планшете игрока, чтобы выполнять эти действия во время фазы действия. Жетоны времени сбрасываются после использования или если раунд заканчивается без их использования.

Когда вы получаете жетон ганбару, он помещается на ваш планшет игрока, блокируя одно из возможных действий.



В начале игры вы разместите здесь жетон локации (это ваше местонахождение секрета). Если игрок обнаружит ваше местонахождение секрета, вы получите доступ к приведенному ниже действию поиска.

В начале игры вы разместите жетон местонахождения ловушки на одном из ваших действий на планшете игрока. Если игрок обнаружит местонахождение вашего секрета, вы получите доступ к приведенному ниже действию, а он потеряет доступ к одному из действий на своём планшете игрока.

Не переходите к фазе действия до тех пор, пока все не будут готовы это сделать.

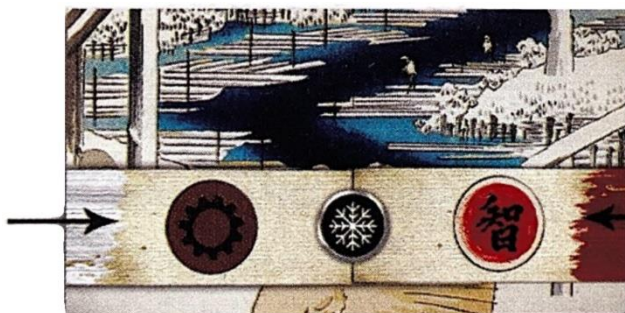
Фаза действия

Во время этой фазы игроки будут одновременно выполнять действия, доступные им в этом раунде.

Действия могут быть получены из четырех источников:

1. Большинство действий указаны в правом нижнем углу (с красной вставкой) карт локации в вашей руке.

Значки в левом нижнем углу карт локации содержат предметы, которые вы можете получить в фазе сбора.



Значки в правом нижнем углу карт локации содержат действия. Они могут быть выполнены во время фазы действия. Сбросьте карту после выполнения этого действия. Вы можете также сбросить карту, не выполняя этого действия, и получить монету.

2. Действия также расположены на вашем планшете игрока. Чтобы выполнить эти действия, вам нужно будет разместить жетон времени поверх них во время фазы сбора. Действия, накрытые другими жетонами, такими как локации или жетоны ганбару, недоступны для использования подобным образом.



3. Если у вас есть жетон парусника, вы можете сбросить его, чтобы выполнить действие перемещения в любое место на игровом поле (это дополнительно объясняется в разделе перемещение).

4. Чтобы принять участие в сражении с монстром, вам необходимо находиться в соответствующем месте на игровом поле. Это можно сделать только один раз за раунд (см. действие сражение с монстром на стр. 9).



Вы должны находиться в одном из этих мест на игровом поле, чтобы выполнить действие сражение с монстром.



Каждое действие представлено значком. Они могут быть выполнены в любом порядке.

Действия не являются обязательными. Если вы не хотите выполнять действие с карты локации в вашей руке во время фазы действия, вы можете сбросить её и получить одну монету. Это может быть сделано в любое время во время фазы действия. Это относится только к действиям на картах локации, если вы решите не выполнять действие со своего планшета игрока, то вы не получаете монету и всё равно должны будете сбросить жетон времени в общий запас в конце раунда. Вы также не получаете монеты за то, что не выполнили действие сражение с монстром или за то, что не использовали жетоны парусника.

Совет: чтобы отслеживать, какие действия вы выполнили, вам следует сбросить карту локации, которая дала вам это действие, после его выполнения. Аналогично, вы должны возвращать жетоны времени с вашего планшета игрока в общий запас после выполнения этих действий.



Примечание: поскольку игра ведётся одновременно, в игре бывают моменты, когда два или более игрока захотят предпринять похожие действия, например, два игрока могут захотеть приобрести одну и ту же карту предметов. Такие вопросы будут решаться путём определения соперничества во влиянии на основе одноименного трека в правом верхнем углу игрового поля. Игрок, чей жетон персонажа занимает самое высокое место на треке влияния, получает приоритет в принятии решения. Если этот игрок принимает решение в своих собственных интересах, он перемещается в нижнюю часть трека влияния. Полные правила подобных ситуаций описаны на стр. 12.

Действия:



Перемещение: эти значки позволяют вам перемещаться по чёрным пунктирным линиям на игровом поле. Количество красных стрелок на значке указывает, сколько раз игрок может перемещаться, одно перемещение приходится на переход из одной локации в другую соседнюю с ней. Значок, изображенный на примере слева, позволяет перемещаться до трёх раз. Вы можете перемещаться по локациям, содержащим других игроков, но, если вы закончите своё движение на локации содержащей другого игрока, то этот игрок должен переместиться в то место, где вы начали свое действие

По горной тропинке иду.
Вдруг стало мне отчего-то легко.
Фиалки в густой траве.

перемещения (независимо от того, насколько далеко это было), а вы переместитесь в его местоположение. Если игрок, которого перемещают, не хочет, чтобы это произошло, то он может оспорить ход, и окончательное решение принимается с использованием трека влияния (см. стр. 12).



Жетоны парусника: если вы приобрели жетон парусника в лавке, в обмен на него, вы можете переместиться в любое место на карте. Пожалуйста, имейте в виду, что если вы перейдете в локацию, содержащую другого игрока, и он оспорит перемещение, то решение будет принято с использованием трека влияния. Каким бы ни был исход этого спора, вы вернете жетон парусника обратно в соответствующую секцию в лавке.



Карта удаления: этот элемент указывает на то, что вы можете навсегда удалить карту локации из своей колоды и поместить её обратно в коробку. Вы можете удалять карты только из своей колоды сброса или руки. Вы не можете удалять карты из своей колоды для взятия карт.



Переверните жетон локации: переверните один из жетонов локации лежащий лицевой стороной вниз (помещается сбоку от игрового поля во время подготовки к игре). Поместите его в соответствующее место на игровом поле, чтобы все могли его видеть. Получите одну монету после выполнения этого действия. Если не осталось жетонов локации, доступных для поворота, тогда просто получите монету. Не переворачивайте жетоны локации, которые расположены на планшетах игроков, действие поиска – единственный способ сделать это (см. стр. 11).



Карнавал. Поместите жетон карнавала на свою текущую локацию. Пребывание в месте проведения карнавала имеет два эффекта. Во-первых, всякий раз, когда вы находитесь в месте проведения карнавала, вы можете обменять монеты на жетоны времени и наоборот, по сути, они взаимозаменяемы. Вы можете делать это во время любой фазы, пока ваш персонаж находится в локации карнавала. Во-вторых, игроки не могут выполнить действие поиска в текущем местоположении карнавала (действие поиска описано на стр. 11). Карнавал может проводиться несколько раз в течение одного раунда, если действие осуществляется несколько раз.



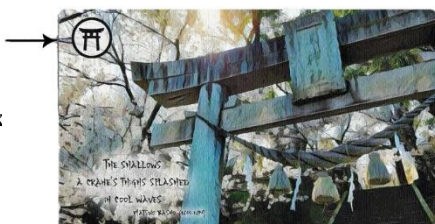
Действие обучение: оно состоит в том, чтобы взять следующую доступную карту мудрости с игрового поля. Доступная карта находится в крайнем правом месте на треке. Как только вы возьмете её, переместите две другие видимые карты на одну позицию вправо и переверните верхнюю карту колоды мудрости. Если вас не устраивают доступные карты мудрости (и у вас доступно действие обучения), вы можете заплатить 1 жетон времени, чтобы убрать все 3 из них в нижнюю часть колоды мудрости и заменить их 3 новыми из верхней части колоды, затем вы берёте доступную карту из вновь открытых.

Карты мудрости бывают четырех разных типов: синтоизм, дзен (буддизм), конфуцианство и даосизм. Они обозначены символами в верхней части каждой карты. Разные типы карт мудрости могут помочь вам получить жетоны ганбару, так карты синтоизма необходимы для строительства святилищ, а карты дзен необходимы для строительства вашей пагоды. В дополнение к этому, если вы сможете получить по одной карте каждого типа, вы получите жетон чие ганбару (см. стр. 13).

Примечание: у вас одновременно может быть не более 4 карт мудрости. Если вы получаете пятую карту, вы должны сбросить одну по своему выбору в нижнюю часть колоды карт мудрости.

Примечание: карты мудрости могут иметь в верхней части более одного символа. Эти карты могут означать любой из них, но только один из символ, названный при разыгрывании/использовании.

Символы в левом верхнем углу карт обозначают тип карты мудрости. На некоторых картах есть несколько символов.



синтоизм



дзен (буддизм)



даосизм



конфуцианство

Осень уже недалеко.
Поле в колосьях и море
Одного зеленого цвета.

Колода карт мудрости помещается в слот в крайнем левом углу верхней картой, перевернутой лицевой стороной вверх.



Карты мудрости располагаются лицевой стороной вверх на этом треке игрового поля. Карта в данном крайнем правом слоте – это та, которая доступна в данный момент. Карты слева будут доступны следующими.



Строительство: для того, чтобы построить святилища и пагоды, вам нужно будет выполнить действие строительства. Оплатите стоимость постройки, это указано рядом с ней на вашем планшете игрока. Затем вы можете выполнить действие строительства и поместить эту постройку в соответствующую область игрового поля.

В этой области указаны предметы, необходимые для строительства святилища: 1 жетон строителя и 1 карта мудрости со значком синтоизма.



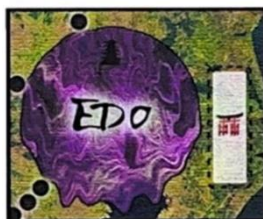
В этой области указаны предметы, необходимые для строительства пагоды: 2 карты мудрости дзен (буддизма), 2 жетона строителя, 2 монеты и 2 жетона времени.



Святилища: должны быть размещены в том месте, где в данный момент находится ваш персонаж. Если в этой локации уже есть святилище или если вы находитесь в локации сражения с монстром, то вы не можете построить святилище. Тем не менее, в обоих случаях вы всё равно можете построить пагоду.



Миниатюра пагоды расположена изначально на вашем планшете игрока, когда вы строите одну из них, вы получаете жетон дзен ганбару.



Рядом с большинством локаций на игровом поле есть свободное место, где вы можете построить святилище. Вы должны быть в этой локации, чтобы построить святилище. Если оно уже есть там, то вы не можете построить святилище в этом месте.

Пагоды: они стоят дороже, чем святилища, и могут быть построены в любой локации. Оплатите стоимость, а затем разместите свою пагоду в любом из свободных мест на игровом поле.

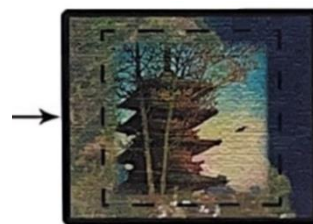


жетон синтоизма



жетон дзен

Пагоды могут быть построены в любой локации. После строительства возьмите миниатюру пагоды со своего планшета игрока и поместите её в одну из локаций на игровом поле (поместите её туда, где она смотрится гармонично!).



Сражение с монстром: это действие отличается от других тем, что оно недоступно на картах или на вашем планшете игрока. Для выполнения этого действия вы должны отправиться в одно из двух указанных мест на игровом поле.

Когда вы находитесь в одной из локаций для сражения с монстрами, вы можете выполнить это действие, вытянув верхнюю карту из колоды монстров на игровом поле. В нижней части каждой карты указан ряд требований, необходимых для победы над этим монстром. Если вы обладаете ими, значит вы успешно победили этого монстра! Заплатите необходимое в общий запас и поместите карты предметов в нижнюю часть колоды предметов, поместите эту карту монстра в нижнюю часть колоды монстров и получите жетон бусидо ганбару. Этот жетон помещается на вашем планшете игрока, закрывая значок действия. Значок, который вы закрываете, больше не может быть использован в этой игре. Если у вас нет необходимых предметов для победы над монстром, поместите эту карту монстра в нижнюю часть колоды и продолжайте игру.

Примечание: вы можете выполнить это действие только один раз за раунд, и для его выполнения вы должны находиться в локации сражения с монстром.

Примечание: вы не можете строить святилища в местах сражений с монстрами, однако вы можете построить там пагоды.

Убил паука,
И так одиноко стало
В холоде ночи.

Совет: для победы над монстрами обычно требуется особый тип оружия. Вы можете найти его в колоде предметов.

Когда вы успешно
побеждаете монстра,
вы получаете
жетон бусидо ганбару.



Чтобы выполнить это
действие, вы должны
находиться в одном из
двух указанных мест на
игровом поле. Вы можете
выполнить действие
только один раз за раунд.



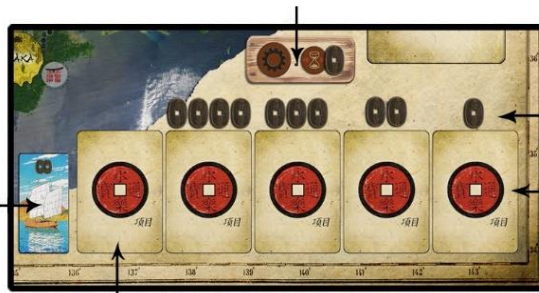
Предметы,
необходимые для
победы над монстром,
указаны в нижней
части карты монстра.
В этом случае вам
понадобится
следующее: 1 карта
предмета юми, 1 карта
предмета сюрикен и
2 жетона времени.



Лавка: выполните это действие, чтобы купить предмет в лавке, расположенной в правом нижнем углу игрового поля. Стоимость каждого предмета указана в монетах над позицией, в которой находится карта на соответствующем месте игрового поля. Как только вы купите предмет, перенесите его в свою игровую зону, а затем переместите все карты предметов в лавке на одно место вправо и переверните верхнюю карту колоды предметов, поместив её во вновь доступное место в лавке со стоимостью в 4 монеты. Вы также можете купить жетон парусника или жетон строителя вместо карты предмета, используя действие лавки. Вы можете приобрести только один предмет за каждое совершенное действие в лавке. Если вас не устраивают карты, доступные в лавке (и у вас есть действие лавки), то вы можете заплатить 1 жетон времени в общий запас, чтобы убрать все 4 карты в нижнюю часть колоды карт предметов и поместить 4 новые карты из верхней части колоды предметов, затем вы можете купить новые карты.

Жетоны строителя можно купить в лавке. Они
стоят 1 жетон времени и 1 монету каждый.

Жетоны парусника можно
приобрести в лавке. Они стоят по
2 монеты каждый, как указано в
верхней части жетона. Жетоны
парусника позволяют вам
перемещаться в любое место на
игровом поле.



Монеты в верхней части каждого места
карты предмета в лавке указывают
стоимость карты. Затраты становятся
дешевле по мере того, как карты
перемещаются вправо.

Четыре карты предметов всегда кладутся
лицевой стороной вверх на этот трек.
Когда одна карта куплена, все карты
левее неё перемещаются на одно место
вправо, а из колоды карт предметов
добавляется новая карта.

Колода карт предметов перетасовывается
и размещается лицевой стороной вниз
в эту секцию игрового поля во время
подготовки к игре.



Жетоны парусника: игроки также могут купить жетоны парусника, используя действие лавки. Они стоят по 2 монеты за каждый и позволяют вам совершить действие по перемещению на паруснике (см. раздел перемещение на стр. 8). Доступно только 5 жетонов парусника, и когда все они будут приобретены, купить один из них больше невозможно, пока он не будет использован и помещен обратно в лавку.



Строители: вы также можете приобрести жетон строителя, используя действие лавки. Он стоит 1 монету и 1 жетон времени каждый. Помните, что одновременно у вас может быть не более 4 жетонов строителей

Пример: Инна выполняет действие лавки, чтобы купить катану за 1 монету на треке лавки. Георгий также хочет купить катану, и у него есть доступное действие в лавке, поэтому он оспаривает это решение (см. стр. 12). Инна находится выше на треке влияния, и поэтому она получает право принять решение. Инна решает отдать Георгию

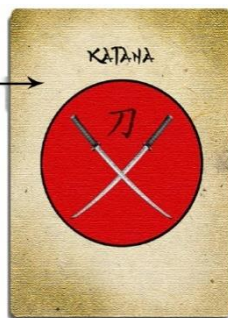
Деревня в горах.
В каждой миске с похлебкой –
Полная луна.

катану и таким образом сохраняет своё более высокое положение на треке влияния, а также свою монету. Георгий берёт карту катана, платит за неё, и все карты предметов перемещаются на одну позицию вправо. Теперь Инна может выполнить своё действие в лавке, чтобы купить карты по новой цене.

Многие карты в колоде предметов – это оружие. Оно необходимо, чтобы победить монстров и получить жетон бусидо ганбару. Доступно три типа оружия:

- меч катана (на картинке)
- лук юми
- сюрикэн (звезды для метания)

Примечание: у вас может быть одновременно не более 4 карт оружия



Некоторые карты предметов дают вам особые силы и умения. Это описано на самой карте. Данная карта, например, позволяет вам разыграть обе колоды карт локаций, которые вы получили в фазу взятия карт. Посетите сайт для получения подробного описания каждой карты.



Покупка карты времени года: используйте это действие, чтобы купить новую карту для своей колоды. Оплатите указанную стоимость и разместите только что купленную карту в свою колоду для сброса. Выполнив это действие, вы можете купить любую карту из пяти доступных карт локаций из колоды времён года. При желании (и у вас доступно действие «покупка карты времени года») вы можете заплатить 1 жетон времени, чтобы убрать все пять карт в нижнюю часть колоды времён года и выложить пять новых из верхней части колоды. Затем вы можете использовать своё действие «покупка карты времени года», чтобы купить одну из новых открытых карт. Стоимость каждой карты указана в левом верхнем углу. Пожалуйста, имейте в виду, что некоторые карты бесплатны, поэтому их стоимость не указана. Вы можете купить только одну карту каждый раз, когда выполняете это действие.



Монеты в левом верхнем углу каждой карты времён года указывают стоимость карты. Чем мощнее карта, тем выше цена. Примечание: часть карт не будет иметь стоимости и поэтому являются бесплатными.

Этот символ указывает на то, что карта локаций является постоянной. Если эта карта разыграна, она не сбрасывается после использования. Вместо этого вы можете воспользоваться преимуществами этой карты один раз за раунд. Постоянные карты всегда украшены изображениями пейзажей.

После разыгрывания постоянные карты локаций не учитываются при подсчёте лимита руки в 6 карт.



Значки в левом нижнем углу – это те, которые вы собираете в течение фазы сбора. Карта, изображенная выше, позволяет вам брать дополнительную карту в каждом раунде. Карта справа позволяет вам взять любые 3 из 5 карт, которые вы получите в фазу взятия карт, чтобы разыграть в этом раунде (однако для этого данная карта должна быть одной из них).



*Помните, что на ваших стартовых картах не будет значков времён года, вместо этого на них будет значок вашего персонажа (семейного герба).

Эти значки указывают на действия. Сбросьте карту в свою стопку для сброса, чтобы выполнить действие, указанное здесь.

Эти значки указывают на время года карты*. Это важно только в том случае, если вы играете на стороне В игрового поля, описано подробнее на стр. 15.



Поиск: выполните это действие для поиска в вашей текущей локации. Объявите, что вы ищете местонахождение в текущей локации, а затем все остальные игроки должны сообщить вам, есть ли у них это местонахождение на их планшете. Если они это сделают, то произойдет одно из двух:

1. Если местонахождение, где вы искали, было их местонахождением секрета, то они помещают этот жетон лицевой стороной вверх в соответствующее место на игровом поле, чтобы все могли его видеть. Игрок, выполняющий действие поиска (вы), затем получает жетон местонахождения секрета. Поместите его поверх действия на вашем планшете игрока. Вы больше не сможете использовать это действие во время игры.
2. Если местонахождение, где вы искали, было ловушкой игрока, возьмите жетон местонахождения и поместите его поверх действия на вашем планшете игрока. Вы больше не можете использовать это действие на вашем планшете игрока во время игры, и действие, которое было закрытым на планшете другого игрока, теперь доступно для него обычным способом.

Примечание: если ни у кого нет этого жетона на планшете игрока, игра просто продолжается.



Жетон местонахождения секрета. Получите один из них с игрового поля, если обнаружите местонахождение секрета другого игрока.



В начале игры каждый игрок размещает на это место жетон локации лицевой стороной вниз. Это местонахождение секрета. Если другой игрок обнаружит это с помощью действия поиска, жетон локации будет удалён, а действие поиска под ним станет доступным для этого игрока.

Ива склонилась и спит.
И, кажется мне, соловей на ветке
Это её душа.

Примечание: вы не можете выполнить действие поиска в локации карнавала.

Примечание: если у вас закончились места для закрытия действий на вашем планшете игрока, вы всё равно можете выполнить поиск и должны поместить любые жетоны ловушки на игровом поле, как обычно, вместо того чтобы закрывать область на вашем планшете игрока.

Пример: Инна находится в Эдо и использует действие поиска. К сожалению для Георгия, это его местонахождение секрета, поэтому он переворачивает жетон и размещает его на игровом поле лицевой стороной вверх под персонажем Инны. Это открывает Георгию возможность в будущих раундах выполнять действия поиска, размещая жетоны времени на вновь открывшемся месте на его планшете игрока. Инна забирает жетон местонахождения секрета и размещает его на своём планшете игрока, закрывая действие. Она больше не может размещать жетоны времени на это действие, чтобы выполнить его. Инне теперь нужны только два жетона ганбару, чтобы выполнить условие победы.



Соперничество во влиянии: игровой процесс будучи одновременным приводит к моментам, когда два или более игрока захотят выполнить действия, приводящие к конфликту интересов, например, два игрока могут захотеть приобрести одну и ту же карту предмета. Такие вопросы будут решаться путём соперничества во влиянии с использованием трека влияния в правом верхнем углу игрового поля. Игрок, чей жетон персонажа занимает самое высокое положение на треке влияния, становится лицом, принимающим решение. Если этот игрок принимает решение в своих собственных интересах, он перемещается в нижнюю часть трека влияния, в противном случае он выбывает из соперничества, а решение передаётся участвующему в соперничестве игроку, который занимает следующее высокое положение на треке влияния.

Соперничество во влиянии может возникнуть при использовании действий «перемещение», «обучение», «лавка» и действие «покупка карт времён года». Когда объявляется соперничество, участвующий в нём игрок, который занимает самое высокое место на треке влияния, получает возможность первым принимать решение. Если он делает выбор в своих собственных интересах, то должен переместить свой жетон персонажа в нижнюю часть трека влияния. Если он не желает перемещать свой жетон в нижнюю часть трека влияния, то он должен выбыть из соперничества, если в нём участвуют два игрока, то оставшийся игрок получает преимущество (т.е. он берёт оспариваемую карту/предмет/действие), а жетон персонажа игрока не меняет своего положения.

В соперничестве за влияние могут участвовать более двух игроков. В случае, когда задействовано более двух игроков, когда игрок с наибольшим влиянием выбывает, игрок, участвующий в соперничестве со следующим по величине влиянием, получает возможность принять решение в своих интересах и переместиться в нижнюю часть трека влияния или выбыть из соперничества. Если он выбывает, это продолжается до тех пор, пока не выбудут все, кроме участвующего игрока, который находится на самом низком уровне влияния. Если все остальные игроки выбывают, то участвующий в соперничестве игрок, который занимает наименьшее место на треке влияния, получает оспариваемую карту/предмет/действие, не изменяя положения на треке влияния.

Во время соперничества во влиянии могут быть игроки, которые не участвуют в нём. Они не могут предпринимать никаких дальнейших действий до тех пор, пока соперничество во влиянии не будет полностью разрешено.

Как только оспариваемая карта/предмет/действие были взяты и игрок, взявший их, выполнил своё следующее действие, эта карта/предмет/действие больше не может быть оспорено (если есть какие-либо сомнения относительно того, выполнил ли игрок своё следующее действие, предположим, что он этого не сделал).

Чтобы принять участие в соперничестве во влиянии, у вас должно быть доступно соответствующее действие, чтобы выполнить его самостоятельно. Например, если вы хотите помешать другому игроку взять карту мудрости, то в данный момент у вас должно быть доступно действие «обучение», и вы должны быть готовы взять карту самостоятельно, если выиграете соперничество во влиянии.

Пример: во время игры на четырёх игроков (Георгий, Инна, Михаил и Татьяна) три игрока (Георгий, Инна и Михаил) желают приобрести одну и ту же карту предмета, используя действие лавки. Георгий берёт карту с оспариваемым предметом, а Инна объявляет спор, который инициирует соперничество во влиянии. Татьяна не желает участвовать в соперничестве во влиянии, поэтому она прекращает выполнять действия, пока оно не закончится, но Михаил заявляет о своём желании получить карту. Георгий в настоящее время занимает самое высокое место на треке влияния, и поэтому у него есть первая возможность сделать выбор в свою пользу. Он решает сохранить свою позицию на треке влияния и выбывает из соперничества. Инна теперь игрок с самой высокой позицией на треке влияния, и она решает взять оспариваемую карту. Она перемещает свой жетон персонажа в нижнюю часть трека влияния, таким образом, чтобы он был на одну клетку ниже, чем жетоны остальных игроков. Затем она покупает карту обычным способом.

Лист летит на лист,
Все осыпались, и дождь
Хлещет по дождю.

Этот же процесс используется для разрешения всех возможных конфликтующих событий в течение фазы действия. Например, если один игрок желает обновить карты мудрости, а другой нет, или если два или более игроков желают купить последний оставшийся жетон парусника.

Действие перемещения: если игрок хочет переместиться на место, занятое другим игроком, а тот не желает добровольно обмениваться местами с этим игроком, тогда начинается соперничество во влиянии. Решение принимается с использованием процесса, описанного выше.

Действие обучения: если два или более игрока хотят взять одну и ту же карту мудрости или один хочет обновить доступные карты мудрости, а другой не желает, то решение о том, какой игрок добьётся своего, будет принято путём соперничества во влиянии с использованием процесса, описанного выше.

Примечание: могут быть случаи, когда игроки не хотят брать карту мудрости раньше другого игрока, и возникает тупиковая ситуация. Это совершенно нормально в игре, но помните следующее:

1. Все жетоны времени, размещенные на игровом поле, должны поступить в общий запас в конце раунда, независимо от того, выполнил игрок действие или нет.
2. Как только действие было предпринято, оно не может быть отменено.
3. Окончание фазы действия должно быть согласовано всеми игроками, поэтому вы не можете ждать, пока кто-то скажет, что он закончил, а затем переходить к заключительному действию или действиям.

Покупка карты времён года/карты предмета: как и в других соперничествах, если два или более игрока желают приобрести одну и ту же карту, то решение о том, какой игрок добьётся своего, будет принято в соперничестве во влиянии с использованием процесса, описанного выше.

трек влияния



Если одновременно объявлено несколько споров, разрешите их в том порядке, в котором они были объявлены. В редком случае, когда два соперничества во влиянии объявляются одновременно и невозможно определить, какой из них был объявлен первым, тогда игрок, который занимает самое высокое место на треке влияния, определяет порядок, не изменяя позиции на треке влияния.

Игрок, чей жетон персонажа (семейного герба) находится ближе всего к вершине этого трека, принимает первое решение во время соперничества во влиянии.

Игроки перемещают свои жетоны персонажа (семейного герба) в нижнюю часть трека влияния, если они используют своё влияние, чтобы решить исход соперничества.

Победа в игре

Чтобы одержать победу, игроку необходимо выполнить условие победы. Есть два способа сделать это. Первый – **собрать все 4 жетона ганбару**, второй – **найти местонахождение секрета другого игрока и собрать любые 2 жетона ганбару**. Вы можете получить каждый жетон ганбару только один раз (и только один жетон местонахождения секрета). В свою очередь 4 жетона ганбару могут быть получены следующим образом:



Чие (мудрость): включает в себя сбор одной из карт мудрости каждого типа: синтоистской, дзен (буддийской), даосской и конфуцианской. Если вам удастся собрать все четыре типа карт мудрости, вы немедленно сбрасываете их все в нижнюю часть колоды мудрости, получаете жетон чие ганбару и помещаете его на значок действия на вашем планшете игрока. Это действие больше не доступно для размещения на нём жетонов времени. Вы должны сбросить одновременно за один раз все четыре карты, вы не можете сбросить их по отдельности в течение игры. Вы можете получить только один жетон чие ганбару.



синтоизм

+



дзэн (буддизм)

+



даосизм

+



конфуцианство

=



Примечание: некоторые карты мудрости представляют несколько типов мудрости. Они могут означать любой из представленных символов, но не могут использоваться для нескольких. Чтобы получить жетон чие, всегда нужно сбросить четыре карты.



Синтоизм: включает в себя строительство всех трёх синтоистских святилищ, которые в начале игры расположены на вашем планшете игрока. Как только будет построено третье святилище, получите жетон синтоизм ганбару и поместите его на значок действия на вашем планшете игрока (это действие больше не доступно для размещения на нём жетонов времени).



Пагода: включает в себя строительство пагоды, которая в начале игры расположена на вашем планшете игрока. Как только это будет сделано, получите жетон дзен ганбару и поместите его на значок доступного действия на вашем планшете игрока (это действие больше не доступно для размещения на нём жетонов времени).



Бусидо: бусидо – это кодекс самурая. Получение этого жетона означает, что вы переместились в локацию «сражение с монстром» на игровом поле, выполнили действия «сражение с монстром», а также у вас был необходимый предмет, чтобы победить его. Если вы это сделали, получите жетон бусидо ганбару и поместите его на значок доступного действия на вашем планшете игрока (это действие больше не доступно для размещения на нём жетонов времени). У вас может быть только один жетон бусидо.



В качестве альтернативы вы также можете выиграть игру, найдя местонахождение секрета другого игрока и получив любые два жетона ганбару. Если вы используете действие поиска и обнаруживаете местонахождение секрета другого игрока, то он размещает этот жетон лицевой стороной вверх на соответствующее место на игровом поле. Затем вы получаете жетон местонахождения секрета и размещаете его поверх значка доступного действия на вашем планшете игрока. Вы больше не можете размещать жетоны времени на это действие (вы можете получить только 1 жетон местонахождения секрета).



+

два любых
жетона
ганбару

=

УСЛОВИЕ
ПОБЕДЫ

или



=

УСЛОВИЕ
ПОБЕДЫ

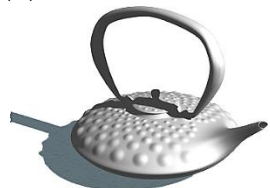
Конец игры

Серия раундов игры продолжается до тех пор, пока игрок не достигнет условия победы. Когда это происходит, игра продолжается до конца фазы действия этого раунда. Если никто другой не достиг условия победы, то игрок, у которого это получилось, объявляется победителем. Если более чем один игрок достиг условия победы к концу раунда, то победителем становится игрок, имеющий самую высокую позицию на треке влияния (из игроков, у которых есть условие победы).

Заключительный совет: если во время игры возникают какие-либо разногласия, и игроки не уверены, как продвигаться дальше, разрешите их как обычно, используя трек влияния.

Расширенные игровые возможности

Дополнение чайник



Данное правило применимо только к играм с участием 3 или более игроков. Это не позволяет одному и тому же игроку выбирать ваши карты для взятия в каждом раунде / вам выбирать для одного и того же противника в каждом раунде. Просто добавьте миниатюру чайника и следующие правила:

Во время подготовки к игре, вместо шага 12, *отдайте чайник тому игроку, который хочет его меньше всего... или случайным образом:*

В начале каждого раунда (кроме первого раунда) игрок с чайником передает его игроку, сидящему справа от него. Игрок, получающий чайник в начале каждого раунда, направляет носик влево или вправо, это указывает на то, передаются ли карты по часовой стрелке или против часовой стрелки во время фазы взятия карт в этом раунде.

Я испытал и горечь, и испуг
И радость сладостных минут
В борьбе с самим собой.

Уникальные способности игрока

Это добавляет больше разнообразия в игру, предоставляя каждому игроку особую способность.

Во время подготовки к игре на шаге 3 используйте сторону В карт персонажей, чтобы дать каждому игроку уникальную силу. Красная рамка внизу карт объяснит, в чём заключается сила этого игрока. Ниже приведён обзор каждой из них:

Гейша: обычно вам не разрешается использовать действия поиска в местах, где размещен жетон карнавала. Гейше не нужно следовать этому правилу, и она может искать в местах, даже если они содержат данный жетон.

Ронин: жетоны парусника обычно стоят 2 монеты в магазине, однако для ронина они стоят всего по 1 монете каждый.

Онна-бугэйся (женщина самурай): обновление 3 доступных карт мудрости обычно стоит 1 жетон времени, однако для онна-бугэйся это бесплатно один раз за раунд.

Кабуки: ограничение по количеству карт в руке для игроков составляет 6 карт, однако игрок кабуки за раунд может иметь до 7 карт в своей руке.

Сумо: замена 5 доступных карт локации обычно стоит 1 жетон времени, однако для сумо это бесплатно один раз за раунд.

Самурай: начинает игру с мечом катана. В начале игры возьмите карту предмета катана из колоды предметов и отдайте её игроку, играющему за самурая.



В красной рамке в нижней части стороны В каждой карты персонажа подробно описана уникальная сила.

Уникальные планшеты игроков

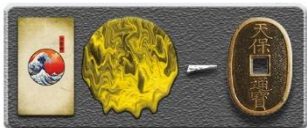
Они добавляют ещё больше разнообразия в игру, позволяя игрокам получать специальные скидки на определённые типы карт времён года и уникальный набор действий на планшете игрока.

Во время подготовки к игре на шаге 5 используйте сторону В планшетов игроков. Это даст вам уникальную скидку на карты времён года. Эта скидка указана в правом нижнем углу планшета игрока.

Существуют два вида скидок для карт времён года, которые объясняются ниже:



На стороне В планшетов игроков указаны инструкции по скидке для карт времён года. В этой рамке указано, что игрок заплатит на 1 меньше указанной стоимости при покупке всех карт времён года, содержащих значок времени года осень.



На стороне В планшетов игроков указаны инструкции по скидке для карт времён года. В этой рамке указано, что если этот игрок находится в жёлтой локации, то всякий раз, когда он покупает карту времени года, он платит на 1 меньше указанной стоимости.

Если вы играете как с уникальными способностями игрока, так и с уникальными планшетами игрока, это даст вам 36 разных возможных стартовых способностей!

Соло режим

В данном режиме вам будет противостоять автома Унмей (в переводе с японского судьба). Вы можете играть в Философия: течение мира в одиночку против одного или нескольких игроков Унмей. Вы также можете добавлять игроков Унмей в игры с несколькими игроками-людьми.

Подготовка к игре:

Следуйте обычной подготовке к игре со следующими дополнениями и исключениями:

1. Во время подготовки выберите персонажа для себя и по одному для каждого игрока Унмей. Игрокам Унмей не нужна стартовая колода их персонажа.
2. Выберите свой планшет игрока и другой для игрока(ов) Унмей. Используйте стороны А карты персонажа и планшета игрока для каждого игрока Унмей, однако вы можете использовать сторону А или В для своей собственной карты персонажа и планшета игрока.
3. Возьмите 2 жетона случайной локации и разместите их лицевой стороной вниз один на другой в область локации секрета на каждый из планшетов игроков Унмей, не смотрите на них.
4. Возьмите кубики Унмей и положите их рядом с планшетом(ами) Унмей.
5. Если вы играете с 3 игроками или меньше, возьмите карты локации Унмей и удалите следующие (включая игроков Унмей): Хакодате, Асама, Нагоя, Такамацу, Оки, Мацуэ и Асо (Hakodate, Asama, Nagoya, Takamatsu, Oki, Matsue и Aso).

Условия победы для игрока(ов) Унмей

Условия победы для игрока Унмей идентичны условиям победы для игроков-людей, за одним важным исключением. В отличие от игроков-людей, игроки Унмей могут получить несколько жетонов бусидо и чие ганбару. Однако им по-прежнему нужно получить только 4 жетона ганбару или любые 2 жетона ганбару в дополнение к обнаружению одного из местонахождений секрета своего противника, чтобы получить условие победы.



на обратной
стороне карт
локации Унмей
есть этот значок

В течение фазы сбора:

Прежде чем вы соберёте свои предметы, вы должны собрать предметы для игрока(ов) Унмей. Для этого бросьте *кубик сбора Унмей* 3 раза для каждого игрока Унмей. Отдайте игроку Унмей выпавшие предметы. Значки ниже поясняют, что может получить игрок Унмей:



Если выпал этот значок, дайте
игроку Унмей 1 монету



Если выпал этот значок, дайте
игроку Унмей 1 жетон строителя



Если выпал этот значок, дайте
игроку Унмей 1 жетон времени

Примечание: игроки Унмей могут иметь в своём распоряжении максимум 4 строителя и 15 монет, поэтому игнорируйте любой бросок кубика, который даст им больше этого.

В течение фазы действия:

Прежде чем вы завершите свои собственные действия, вы должны выполнить действия для игрока(ов) Унмей.

Бросьте *кубик действия Унмей* 3 раза и выполняйте действия, которые отображаются на кубике по мере их появления. Если у игрока Унмей в настоящее время есть более 4 жетонов времени, повторно бросьте *кубик действия Унмей* и выполняйте действия для каждого дополнительного жетона времени, которым он обладает. Сбрасывайте эти дополнительные жетоны времени после каждого броска.

Примечание: как для фазы сбора, так и для действия, если вы играете с более чем 1 игроком Унмей, выполните приведённые выше инструкции для каждого из них в порядке их расположения на треке влияния, при этом игрок, занимающий самое высокое положение на треке, идёт первым.



Обучение: возьмите доступную карту мудрости и отдайте её игроку Унмей. Если игрок Унмей получит все 4 разных типа карт мудрости, то сбросьте эти карты и дайте игроку Унмей жетон чие ганбару. Игрок Унмей может иметь в своей руке неограниченное количество карт мудрости. В нестандартной ситуации, когда колода карт мудрости заканчивается и нужно перевернуть одну из них, чтобы пополнить колоду мудрости, перетасуйте карты мудрости всех игроков Унмей с более чем 4 картами мудрости и случайным образом сбросьте карты, так чтобы их осталось по 4 у каждого игрока Унмей.

Примечание: в отличие от игроков-людей количество жетонов чие ганбару, которые может получить игрок Унмей, не ограничено (если у вас закончились жетоны, используйте подходящую им замену).



Лавка: купите самое дешёвое доступное оружие (которым ещё не владеет игрок Унмей). Если таковых нет в наличии, то игрок Унмей заплатит жетон времени, чтобы обновить карты. Если у него нет жетона времени или если игрок Унмей не может приобрести себе предмет, то проигнорируйте это действие.



Сражение с монстром: возьмите верхнюю карту монстра из колоды и посмотрите, есть ли у игрока Унмей необходимые предметы, чтобы победить его. Если это так, игрок Унмей получает жетон бусидо ганбару как обычно. Для выполнения этого действия ему необязательно находиться в локации сражения с монстром. Игрок Унмей может выполнить это действие из любого места.

Примечание: игрок Унмей может получить несколько жетонов бусидо ганбару (если они у вас закончились, используйте подходящую им замену).



Строительство: если у игрока Унмей есть необходимые предметы для постройки пагоды, то игрок Унмей строит пагоду обычным способом. Если он этого не делает (или если он уже построил свою пагоду), то проверьте, есть ли у него необходимые предметы для строительства святилища. Если есть необходимое, то постройте святилище обычным способом. Если нет нужных предметов или если он строит святилище и находится в месте, где оно уже существует, проигнорируйте это действие. Если он уже построил свою пагоду и свои святилища, проигнорируйте это действие.



Поиск: вытяните верхнюю карту локации из колоды Унмей. Переместите персонаж Унмей в это место. Если другой игрок уже находится в этой локации, то применяются обычные правила перемещения. Персонаж Унмей всегда будет инициировать соперничество во влиянии, чтобы перейти в новую локацию, если в этой локации есть игрок, который не желает перемещаться (см. ниже). Независимо от того, перемещается ли персонаж Унмей в эту локацию или нет, поиск выполняется в месте, указанном на карте Унмей. Если местонахождение вашего секрета обнаружено, поместите жетон локации лицевой стороной вверх в соответствующую область игрового поля. Затем положите жетон местонахождения секрета (висячего замка) на его планшет игрока. Если местонахождение вашей ловушки найдено, поместите жетон локации лицевой стороной вверх на соответствующее место на игровом поле и удалите соответствующую карту локации Унмей из колоды.



Примечание: игрок Унмей может искать локации даже во время карнавала. Кроме того, если вы играете с несколькими игроками, игроки Унмей не могут обнаружить местонахождение секрета друг друга.

Соперничество во влиянии

Вы можете оспорить перемещение игрока Унмей, его действие обучение и действия в лавке, а он также может оспорить ваши действия. Это делается с помощью приведенных ниже правил:



Соперничество во влиянии при перемещении: всегда предполагается, что игрок Унмей инициирует соперничество во влиянии при перемещении в локацию, выбранную из колоды локации Унмей, и что он выберет в своих собственных интересах, если выиграет соперничество. Он также всегда будет пытаться остаться в своём текущем местоположении, если вы попытаетесь переместиться в локацию с ним. Соответствующим образом скорректируйте положение жетонов персонажа на треке влияния. Помните, что игроки Унмей перемещаются, если они выбрасывают значок поиска на кубике действия.



Соперничество во влиянии при обучении: вы можете оспорить взятие доступной карты мудрости игроком Унмей. Для этого у вас должно быть доступно действие обучение в этом раунде. В случае соперничества всегда предполагается, что игрок Унмей попытается взять первую доступную карту мудрости и выберет в свою пользу, если выиграет соперничество. Соответствующим образом скорректируйте положение жетонов персонажа на треке влияния.



Соперничество во влиянии в лавке: вы можете оспорить взятие доступной карты предметов игроком Унмей. Для этого у вас должно быть доступно действие лавки в этом раунде. В случае соперничества всегда предполагается, что игрок Унмей попытается взять самую дешёвую карту предмета оружия (если только у него уже нет идентичной карты), и он всегда выберет в свою пользу, если выиграет соперничество. Соответствующим образом скорректируйте положение жетонов персонажа на треке влияния.

Изменения для игроков-людей в соло режиме

Игра будет такой же, как и в обычном режиме, за следующими исключениями:

В течение фазы взятия карт:

Возьмите как обычно 6 карт из верхней части вашей собственной колоды для взятия карт. Посмотрите их, затем сбросьте одну, у которой самая высокая цена в левом верхнем углу. Если таких карт несколько (или ни у одной карты нет стоимости), то вы выбираете какую карту сбросить. После этого перетасуйте оставшиеся карты и разложите их на две стопки по 2 и 3: это ваш выбор в этом раунде.

Осень.
Как много на земле жёлтых листьев!
Я никогда не видел столько зелёных.

Примечание: эти изменения происходят только при одиночной игре и не применяются, если вы просто добавляете игрока Унмей в обычную игру. В этом случае просто играйте как обычно, передавая карты другим игрокам (игнорируя игрока Унмей).

В течение фазы действия:



Изменения в перемещении: если вы хотите переместиться в локацию, содержащую игрока Унмей, сие подразумевает, что игрок Унмей оспорит это. Соответствующим образом скорректируйте положение жетонов персонажа на треке влияния.



Изменения действия переворачивание жетона локации: всякий раз, когда вы выполняете это действие, вы должны найти соответствующую карту из колоды Унмей для указанного вами местоположения, а затем сбросить эту карту из игры. Вы также не сможете выполнять действия поиска, пока не перевернете все жетоны локации, лежащие лицевой стороной вниз (которые были размещены сбоку игрового поля во время подготовки к игре).



Изменения в поиске: самое большое изменение здесь заключается в том, что вы не сможете выполнить действие поиска, пока не перевернете все жетоны локации, лежащие лицевой стороной вниз. После этого, когда вы выполняете действие поиска в любом местоположении, удалите верхний жетон локации с планшета игрока Унмей и поместите его на свой планшет игрока, заблокировав одно из мест действия на вашем планшете. Затем возьмите соответствующую карту из колоды Унмей и сбросьте её. Если вы выполняете действие поиска во второй раз, вместо этого поместите жетон локации в соответствующее место на игровом поле и сбросьте карту Унмей. Далее возьмите жетон местонахождения секрета (висячего замка) и поместите его на ваш планшет игрока, блокируя одно из ваших действий на планшете. Вы обнаружили местонахождения секрета игрока Унмей!

Если вы играете против нескольких игроков Унмей, вам нужно только дважды выполнить действие поиска для любого одного игрока Унмей, так же, как если бы вы играли против одного игрока Унмей.

Если играть против игроков-людей и игроков Унмей, то только игроки-люди могут открывать секреты других игроков-людей и могут искать в обычном режиме.

Примечание: чтобы настроить уровень сложности игрока Унмей, просто добавляйте или убирайте дополнительный сбор или бросок кубика в каждом раунде.

Предпочитаете чтению просмотр видео с правилами?



Вариант с очередностью хода

Философия: течение мира – это игра с полностью одновременными ходами, однако некоторые игроки предпочитают тратить больше времени и играть в пошаговую игру. Таким образом, в данную игру также возможно играть более медленным пошаговым способом.

Чтобы сделать это, просто выполните следующее:

- Дайте одному игроку жетон чайника в начале игры. Отдайте это игроку, который знает больше всего японцев (или случайным образом).

- Играйте фазы взятия карт и сбора одновременно, как обычно.

- В фазу действия игроки по очереди выполняют свои действия, начиная с игрока, у которого есть жетон чайника. Игроки совершают по одному действию за ход, пока у всех игроков не закончатся действия. Пропускайте игроков, которые закончили свои действия в этом раунде, пока все игроки не закончат.

Примечание: вы можете спасовать в любой момент фазы действия, однако, если вы это сделаете, вы не сможете предпринимать никаких дальнейших действий в этой фазе.

- Передайте жетон чайника другому игроку по часовой стрелке в конце каждой фазы действия.

Примечание: самое большое изменение здесь будет заключаться в том, что трек влияния в верхней правой части игрового поля используется только для оспаривания перемещения и определения победителя в конце игры в случае ничьи. Для всех других вопросов, в которых использовалась бы трек влияния, просто разрешите активному игроку взять карту или предмет, которые он желает, в свой ход без возражений.

Для оспаривания перемещения, когда игрок хочет переместиться в локацию, занятую другим игроком, и для того, чтобы определить победителя в конце игры в случае ничьи, используйте трек влияния как обычно.

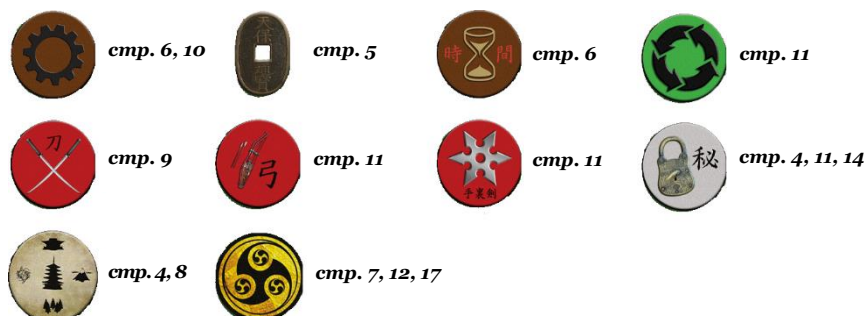
Совет: этот вариант – отличный способ сыграть в свою первую игру!

© Joseph Adams 2020

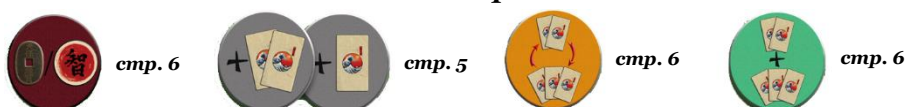
Перевод на русский язык и вёрстка: Air

Пояснения по значкам

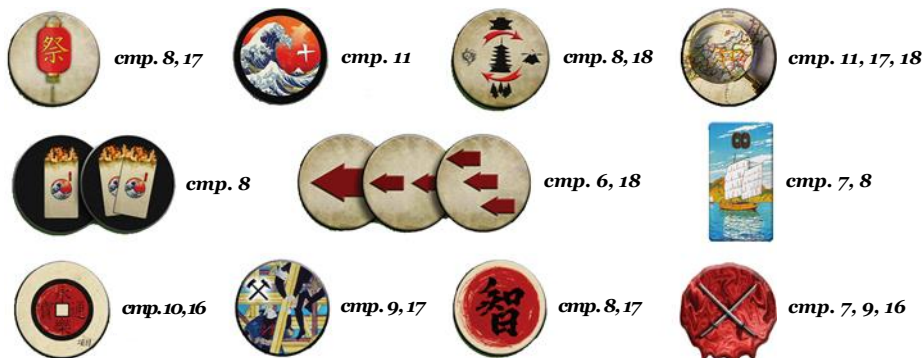
Большая часть Философия: течение мира имеет иконографику. Приводим указания на какой странице объясняется каждый значок:



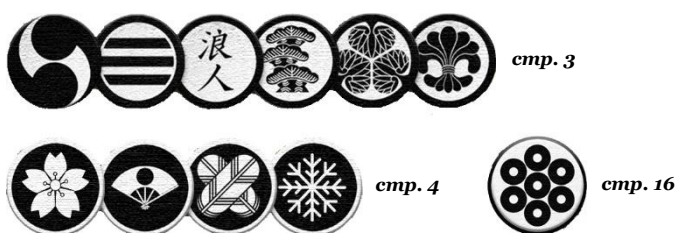
Фаза сбора



Фаза действия



Жетоны персонажа (семейного герба)



Жетоны ганбару



Если у вас есть какие-либо вопросы, то посетите наш веб-сайт: www.philosophiagame.com или свяжитесь с дизайнерами напрямую! Напишите нам здесь: joe@philosophiagame.com

