



# ИКИ АКЕВОНО

## И СНОВА ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НИХОНБАСИ!

Первый мост в районе Нихонбаси был построен в 1603 году — том самом, когда Токугава Иэясу установил сёгунат Эдо. Нихонбаси стал отправной точкой для Пяти Дорог (Токайдо, Накасендо, Никко Кайдо, Ошу Кайдо и Косу Кайдо) и гаванью для транспорта и потоков товаров. Река Нихонбаси и каналы, построенные в одноимённом районе, использовались для лодочных перевозок. Большие корабли, гружённые товарами со всех концов страны, прибывали в Эдо, а маленькие лодочки сновали туда-сюда, чтобы переправить грузы на берег.

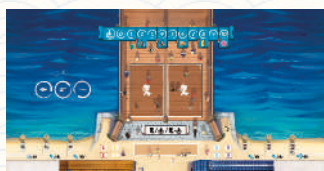
В районе Нихонбаси, где происходит действие игры «Ики», купцы, торгующие самым разным товаром, создают свои лавки, превращая это место в самую крупную торговую точку Японии. В районе быстро появились рынок морепродуктов, театры кабуки и ёсэ. Золотая (Кинза) и серебряная (Гинза) гильдии начали чеканить монету, привлекая людей и культурных деятелей со всей страны. Богатые торговцы объединили усилия с феодальными землевладельцами из разных аристократических родов, чтобы ещё больше усилить культурный расцвет эпохи Эдо.

Эпоха Эдо была временем мира и процветания, она длилась около 260 лет. Эта эпоха стала временем расцвета творческих способностей, и известные люди, имена которых вы найдёте в дополнении к игре, добивались высот благодаря своим особым талантам.

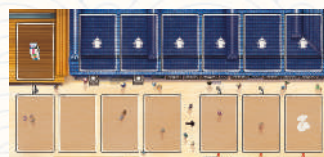
Корнем всего этого был крайне высокий стандарт качества — «Ики». «Ики» — это эстетическая концепция, появившаяся в рамках обычной жизни людей в эпоху Эдо, и она прямо касается образа жизни и таких понятий, как «дух» и «принципиальность». Люди, жившие в пик эпохи Эдо, инвестировали в новейшие технологии и иногда тратили большие суммы на «хобби и увлечения», которые не имели никакого отношения к их заработку или практическим нуждам, и благодаря этому возник большой спрос на произведения искусства и литературы.

### КОМПОНЕНТЫ

#### 1 поле с мостом



#### 1 городское поле



#### 55 карт

24 карты **новых персонажей**  
(2 на каждый месяц)



10 карт **зданий**



20 карт **известных личностей**  
(5 на каждый сезон)



1 карта **стартового персонажа**



#### 13 деревянных элементов

8 фигурок моряков (по 2 на игрока)



4 маркера торговли (по 1 на игрока)



1 Старейшина  
(для дуэльной версии игры)



1 блокнот для подсчёта очков

1 книга правил на русском языке

#### 34 жетона и тайла

1 помост



7 тайлов лодок



5 жетонов старта



14 жетонов рыб/трубок/табака  
(по 3 на каждый сезон и 2 особых)



4 **особых жетона** (лекарь, рыбак и т. д.)







3 жетона для лодок




# ПОДГОТОВКА


Описанные шаги нужны для подготовки игры с дополнением:

- 1 А. Разместив игровое поле из базы, поместите городское поле рядом с лавкой риса.  
В. Затем положите поле с мостом на противоположном конце, рядом с рыбной лавкой.  
С. Разместите помост на указанном месте.
- 2 Разместите маркеры торговли на нулевом делении шкалы торговли.
- 3 Разместите обе фигурки моряков на соответствующих местах на поле с мостом.
- 4 А. Разместите чайную лодку  на любой волне реки, за исключением той, что закреплена за торговой лодкой .  
В. Возьмите 6 лодок и выложите их случайными сторонами (А или В, можно смешивать) на место, которое соответствует их числу (Пример:  ).  
Игроки смогут строить эти 6 лодок в течение игры.

**ВАЖНО:** Если грузовая лодка  в игре, разместите рядом с ней 3 жетона лодки.

- 5 Случайно выберите 2 Зимние карты известных личностей и положите их лицевой стороной вниз на соответствующие деления моста Нихонбаси. Сделайте то же самое с Осенними картами известных личностей и положите их лицом вниз на Зимние карты. Повторите те же действия с Летними картами известных личностей, а потом с Весенними. Переверните Весенние карты лицевой стороной вверх. Верните оставшиеся карты известных личностей в коробку.

**ВАЖНО:** Если в игре паром со стороной 5В , сформируйте колоду из 12 неиспользованных карт известных личностей, рассортировав их по сезону (Весенние карты наверху), и положите лицевой стороной вниз около поля с мостом.

- 6 Возьмите 24 новые карты персонажей  и уберите из колоды по 1 новому персонажу в каждом месяце (на их рубашках есть обозначение от 1 до 12). Верните убранные из колоды карты в коробку. Затем сформируйте колоду из 12 оставшихся новых персонажей, разложив их от 1 наверху до 12 внизу колоды лицевой стороной вниз. Положите колоду на соответствующее деление городского поля.

Пример  
подготовки  
для 3 игроков



Следующие шаги вносят изменения в фазу подготовки базовой игры:


**7 А.** Перетасуйте новые жетоны трубок / сортов табака / рыбы с жетонами базы тех же сезонов. Затем положите **Летние** / **Осенние** / **Зимние жетоны** на их места в календаре, как обычно.

**В.** В случайном порядке разложите 2 **Весенних** жетона каждого типа на соответствующие места на игровом поле.

**С.** Положите 3 оставшихся **Весенних** жетона (по 1 каждого) на соответствующие места на поле с мостом. Игроки смогут купить их, если построят себе торговую лодку

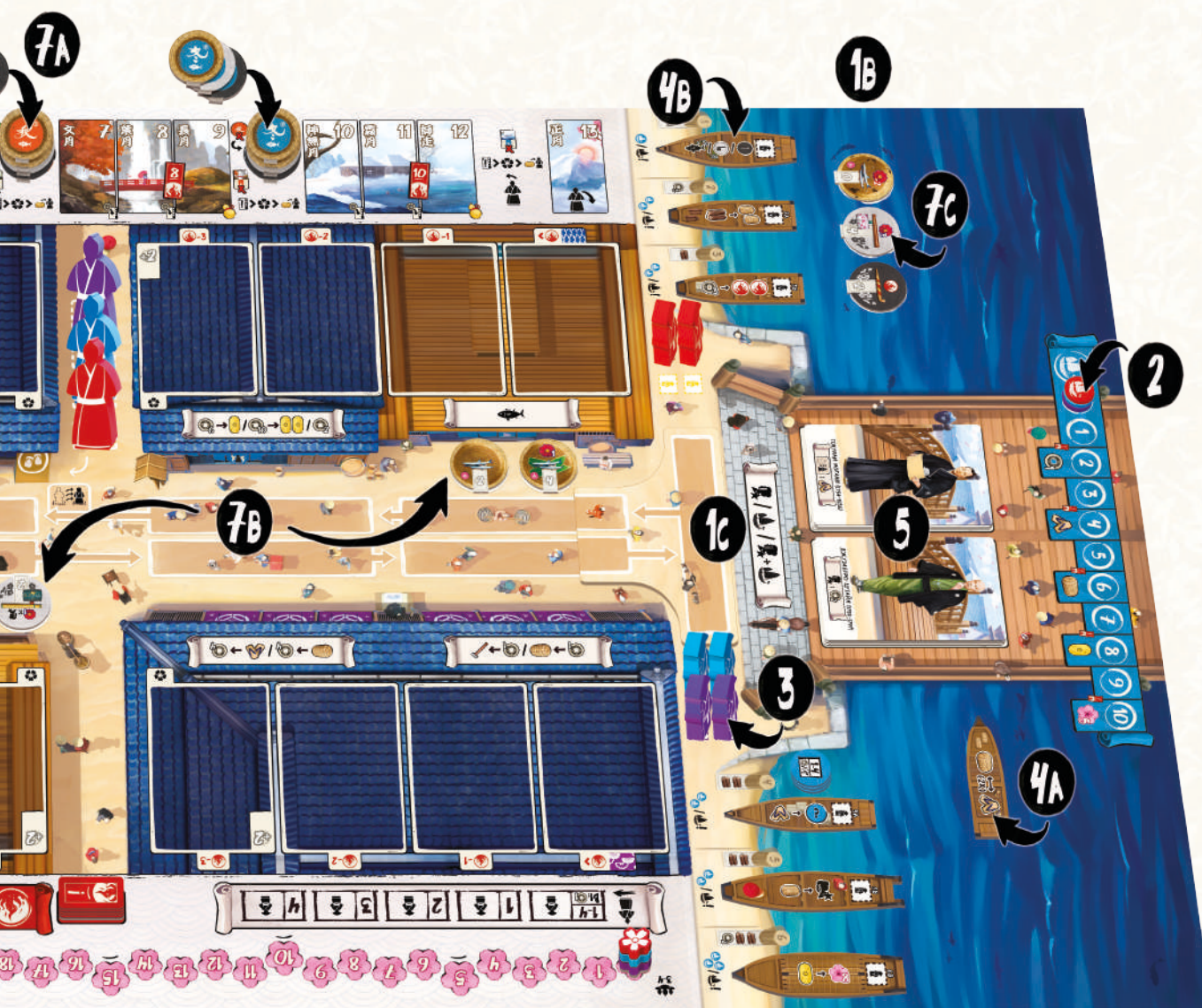


**8** Смешайте новые здания со зданиями из базовой игры, затем выложите 6 строений, по 1 за раз, на городское поле.

**ВАЖНО:** На поле не может быть больше 2 зданий с постоянной способностью . Если среди этих карт появилось третье здание с постоянной способностью, просто сбросьте его и замените другим зданием без постоянной способности, пока на поле не окажется 6 карт. Верните оставшиеся здания в коробку: они не понадобятся в этой партии.

**9** Уберите **2 персонажей из каждого сезона**, не просматривая их, и верните их в коробку. Затем сформируйте колоду из 48 персонажей, разложив их лицевой стороной вниз по сезонам: 12 **Зимних** персонажей внизу, затем 12 **Осенних** персонажей на них, затем 12 **Летних** персонажей выше и, наконец, 12 **Весенних** персонажей на верх колоды.

**10** Замешайте карты новых стартовых персонажей в колоду из базовой игры, затем вытяните столько, сколько игроков в партии +1. Затем поместите стартовый жетон над каждым стартовым персонажем. Начиная с последнего игрока в очереди и двигаясь **против часовой стрелки**, каждый игрок выбирает комбинацию жетона + карты. Затем они **немедленно** разыгрывают эффект жетона и кладут своего стартового персонажа на доступное свободное место в Нагайя, а также одного из своих Кобун в начало шкалы опыта, как обычно.





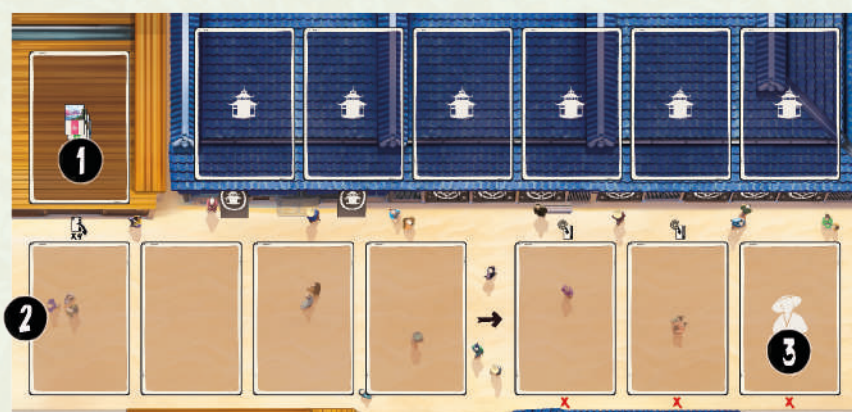
## ХОД ИГРЫ

Дополнение «Акебоно» добавляет в «Ики» новые концепции:

- **Городское поле**
- **Строительство лодки**
- **Торговый путь**
- **Мост Нихонбаси**
- **Вариант на 2 игроков со Старейшиной**

Все способности объяснены в приложениях, которые вы сможете найти в конце правил.

### Городское поле



Персонажи теперь выкладываются на городское поле (под зданиями) вместо свободного места рядом с игровым полем. На верхнюю левую ячейку **1** кладётся колода персонажей во время 9-го шага подготовки (с 12 персонажами каждого сезона).

С 6 ячеек ниже **2** игроки могут нанимать персонажей из базовой игры. На правую ячейку снизу **3** во время подготовки кладётся колода с новыми персонажами (с 1 персонажем на каждый месяц).

### Новые персонажи

В начале каждого месяца раскрывайте верхнюю карту из колоды новых персонажей. Число на рубашке карты нового персонажа всегда должно совпадать с числом месяца, обозначенного маркером на календаре.

Каждый раз, когда игроки **нанимают**, они могут выбрать нового персонажа вместо персонажей из базовой версии игры. В конце каждого месяца, если новый персонаж не был нанят, **сбросьте** его карту.

Навыки новых персонажей вы найдёте в Приложении 1.

### Следующие правила изменяют касающиеся персонажей правила из базовой игры:

- ➔ В начале каждого месяца тяните 4 карты персонажей из текущего сезона, чтобы заполнить 4 ячейки слева от символа ➔.
- ➔ В конце каждого месяца сбрасывайте персонажей / новых персонажей на ячейку, под которой есть символ **X**. Затем передвиньте всех оставшихся персонажей вправо, пока 2 ячейки по правую сторону от ➔ не заполнятся. Затем сбросьте всех персонажей по левую сторону от ➔ не заполнятся. Затем сбросьте всех персонажей по левую сторону от ➔: они уходят из игры и больше не могут быть наняты игроками.



Затем положите 1 мон на каждого персонажа в ячейке с символом .

В конце 3, 6, 9 и 12-го месяцев сбрасывайте всех персонажей текущего сезона, как описано в базовой игре.






**Пример 1:** В начале месяца раскрываются 4 карты персонажа и новая карта персонажа текущего месяца **1**. В конце месяца 1 персонаж и новый персонаж не были наняты. Сбросьте нового персонажа. Затем передвиньте оставшихся персонажей на самую правую ячейку в сектор справа от ➔ и добавьте на них 1 мон **2**.




**Пример 2:** Начинается новый месяц. Раскрываются следующие 4 персонажа текущего сезона и новый персонаж **1**. В конце месяца 4 персонажа не были наняты. Сбросьте персонажа с 1 мон на нём. Новый персонаж был нанят, поэтому ничего не происходит **2**. Затем передвиньте оставшиеся карты персонажей: так как справа не может быть больше 2 карт, сбросьте оставшиеся карты так, чтобы все ячейки по левую сторону символа ➔ оказались пустыми **3**.


## • Строительство лодки

Каждый раз, когда игроки задействуют символ , они могут построить здание по обычным правилам ИЛИ построить лодку на доступном берегу реки, оплатив её стоимость. Если на символе  есть скидка, то её эффект разыгрывается так же, как для зданий.

Когда вы построили лодку, положите её на любой символ волны на реке  (всегда остаётся свободной для торговой лодки), затем положите одного из своих моряков на неё и выберите одно из 2 действий:



➔ Передвиньте ваш маркер на торговом пути на столько делений, сколько нарисовано рядом с лодкой .

ИЛИ

➔ Немедленно активируйте лодку .

Игрок не может построить больше 2 лодок. Стоимость лодок и их свойства подробно описаны в Приложении 4 (стр. 11–12).




**Пример:** Ульрик прибыл в Строительный магазин. Он тратит 1 мон, чтобы задействовать символ , и решает построить лодку ❶. Он выбирает грузовую лодку  и тратит на её постройку 2 дерева ❷. Он помещает лодку на свободную волну на реке и кладёт на неё своего моряка ❸. Он сразу выбирает или передвинуть свой маркер на 2 деления на торговом пути, ИЛИ активировать свою грузовую лодку ❹. Он решает передвинуть свой маркер на 2 деления вперёд на торговом пути ❺.

## Шкала торговли





### Движение по торговому пути

Во время игры вы можете передвигать свой маркер на торговом пути 2 способами:

- ➔ За каждый полученный символ  передвиньте свой маркер на 1 деление.
- ➔ Когда ваш **соперник** активирует одну из ваших лодок, передвиньте свой маркер на 1 деление.

### Доход от торгового пути

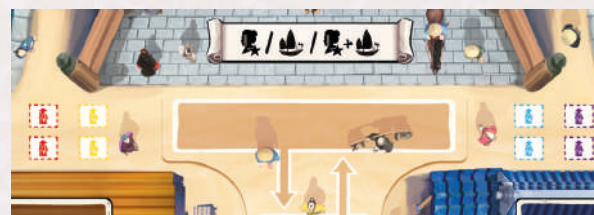
После того как пожар заканчивается (после 5, 8 и 11-го месяцев), каждый игрок получает **все** бонусы, которых достиг их маркер. Следовательно, бонусы **накапливаются со временем**.

- 2** Деление 2: 1 **мон** 
- 4** Деление 4: 1 **пара сандалий** 
- 6** Деление 6: 1 **мешок риса** 
- 8** Деление 8: 1 **Кобан** 
- 10** Деление 10: Получите 5 **Ики** 




**Пример:** После окончания пожара игроки получают бонусы со всех делений, которых они достигли на торговом пути: **Эммануэль** на делении 0, следовательно, она ничего не получает; **Доминик** получает 1 мон. **Ульрик** получает 1 мешок риса, 1 пару сандалий и 1 мон.


## Мост Нихонбаси



Это пространство расширяет главную улицу Нихонбаси на 1, и теперь улица состоит из 9 областей. Как указано на помосте, Оякаты больше не могут перемещаться из Строительного магазина на Рыбный рынок. Вместо этого они **обязаны** пройти по мосту Нихонбаси.

Когда ваш Ояката останавливается в этой области, вы можете встретиться с известной личностью **и/или** активировать лодку на реке, и сделать это в любом порядке.

**Встретиться с известной личностью** : когда вы встречаете известную личность, возьмите её карту и положите её рядом с собой. Известные личности дают вам немедленные бонусы, постоянные бонусы или очки Ики в конце игры, если вы выполните некоторые условия. Только 2 известные личности могут находиться на мосту в каждый сезон. Эффекты известных личностей подробно описаны в Приложении 3 (стр. 10–11).

**Активировать лодку** : активируйте любую лодку на реке (выполнив это действие 1 раз). Вы не можете активировать лодку на берегу, так как она считается недостроенной. Если вы активируете лодку **соперника**, то её владелец передвигает свой маркер на 1 деление по торговому пути. Эффекты лодок подробно объяснены в Приложении 4 (стр. 11–12).



**Пример:** **Ульрик** прибывает на мост Нихонбаси. Он встречается с известной личностью и активирует лодку. Сначала он встречается с Сайко Эма **1**. Затем он активирует пассажирскую лодку, потратив 3 мона, чтобы передвинуть свой маркер на 3 деления по шкале огнеупорности **2**. Так как эта лодка принадлежит **Доминику**, тот перемещает маркер на 1 деление по торговому пути **3**.

## КОНЕЦ СЕЗОНА

В конце месяцев 3, 6 и 9 уберите жетоны рыб/трубок/табака текущего сезона из игры (включая те, что оказались на реке). На их место выложите соответствующие жетоны следующего сезона. Уберите из игры персонажей, новых персонажей и известных личностей текущего сезона.

Раскройте 2 известные личности следующего сезона.

В конце 12-го месяца уберите только Зимних персонажей и новых персонажей из игры. Жетоны рыб/трубок/табака и известных личностей остаются на поле.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры разыгрывается точно так же, как в базовой игре. Очки Ики подсчитываются так же, но для их подсчёта лучше взять блокнот из дополнения. В него добавлена новая графа для очков, которые карты некоторых известных личностей приносят своим владельцам.



## ВАРИАНТ СО СТАРЕЙШИНОЙ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Мы рекомендуем попробовать вариант со Старейшиной, который мы сделали специально, чтобы улучшить дуэльную версию игры. В ней задействуются фигурка Старейшины и правила, описанные ниже.

### Подготовка:

➔ Положите фигурку Старейшины на стартовую позицию с Ояката обоих игроков.

### Ход игры:

➔ В конце каждого месяца Старейшина двигается в противоположном движении Ояката направлении на количество делений, указанное на блокирующем жетоне, который вытягивается в начале каждого месяца.

➔ Персонажи в лавках на делении, где остановился Старейшина, увеличивают свой опыт на 1. Эффект действует и на персонажей, которые стоят в лавке посередине, соседней с 2 участками дороги.

➔ Если Старейшина останавливается на мосту Нихонбаси, то оба игрока передвигают свои маркеры на 1 деление на пути торговли вперёд, если у них построена хотя бы 1 лодка.

**ВАЖНО:** Если Старейшина останавливается на лавке с нейтральным персонажем на ней, то опыт этого нейтрального персонажа остаётся неизменным, и, следовательно, он остаётся на той позиции на поле, где был раньше.

В конце каждого месяца, когда игроки должны разместить нейтрального персонажа на поле, они могут положить в текущий месяц нового персонажа, если есть такая возможность.

**Пример:** Оба игрока разыграли свои ходы. Перед тем как начать следующий месяц, Старейшина передвигается на 1 деление по часовой стрелке, как указано на блокирующем жетоне 1, и прибывает на Рыбный рынок 2. Персонаж Дэвида зарабатывает 1 опыт 3. Так как остальные персонажи не принадлежат игрокам, больше ничего не происходит.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ПЕРСОНАЖИ

### НОВЫЙ СТАРТОВЫЙ ПЕРСОНАЖ



#### Торговец деревом

**Умение:** Получите 1 дерево.

**Опыт:** Получите 1 мон → Получите 1 пару сандалий → Получите 2 мона.

### НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ



#### Продавщица календарей

**Бонус за наём:** Получите 1 пару сандалий.

**Умение:** Получите 1 дерево.

**Опыт:** Получите 1 пару сандалий → Получите 1 пару сандалий → Получите 1 дерево.



#### Торговец Тайко

**Бонус за наём:** Получите 1 дерево.

**Умение:** Получите 1 дерево.

**Опыт:** Получите 1 мон → Получите 2 мона → Получите 1 мешок риса.



#### Лекарь

**Бонус за наём:** Передвиньте маркер огнеупорности на 1 деление.

**Умение:** Потратьте 3 мона, чтобы передвинуть маркер огнеупорности на 2 деления.

**Уходя на покой:** Когда этот персонаж уходит на покой, получите 1 жетон лекаря. Когда один из ваших персонажей должен выйти из игры из-за пожара или недостатка еды, можете сбросить этот жетон, чтобы этот персонаж ушёл на покой, а не из игры.



#### Гонец

**Бонус за наём:** Получите 1 пару сандалий.

**Умение:** Потратьте 1 мон, чтобы передвинуть Ояката до 2 делений вперёд. Однако в этом месяце вы не можете ни заключать сделок с персонажами, ни делать покупок в лавках.

**Уходя на покой:** Когда этот персонаж уходит на покой, получите 1 жетон гонца. В последующих ходах вместо того, чтобы передвинуть Ояката на то количество делений, что указано на шкале Икизамы, можете сбросить этот жетон, чтобы поставить Ояката на любую ячейку главной улицы, как вы сможете сделать в праздник Нового года. Вы можете купить что-то в лавке или договориться с персонажем об услуге, как обычно.



#### Мастер-лодочник

**Бонус за наём:** Передвиньте свой маркер на торговом пути на 1 деление вперёд.

**Умение:** Постройте лодку или здание.

**Опыт:** Получите 1 Ики и 1 мон → Получите 2 Ики и 1 мон → Получите 2 Ики и 1 пару сандалий.



#### Мастер водяных мельниц

**Бонус за наём:** Увеличьте опыт одного из ваших других Кобун на 1.

**Умение:** Активируйте лодку. Если вы активируете лодку соперника, её владелец передвигает свой маркер на торговом пути на 1 деление вперёд.

**Опыт:** Получите 1 Ики и 1 дерево → Получите 2 Ики и 1 дерево → Получите 2 Ики и 1 дерево.



#### Аптекарь

**Бонус за наём:** Передвиньте ваш маркер на 1 деление по торговому пути.

**Умение:** Потратьте 1 мон, чтобы передвинуть ваш маркер на 1 деление по торговому пути.

**Опыт:** Получите 1 мешок риса → Получите 1 пару сандалий → Получите 2 мона.



#### Торговец тофу

**Бонус за наём:** Получите 1 мешок риса.

**Умение:** Потратьте 2 мона, чтобы получить 1 мешок риса и 1 пару сандалий.

**Опыт:** Получите 1 мон → Получите 2 мона → Получите 3 мона.



#### Столяр

**Бонус за наём:** получите 1 дерево.

**Умение:** Потратьте 1 пару сандалий, чтобы получить 1 мон и 1 дерево.

**Опыт:** Получите 1 Ики → Получите 2 Ики → Получите 3 Ики.



#### Мастер по маскам

**Бонус за наём:** Передвиньте ваш маркер огнеупорности на 1 деление вперёд.

**Умение:** Потратьте 2 мона, чтобы получить самую большую зарплату любого вашего персонажа — не важно, ушедшего на покой или активного. Эта зарплата должна быть указана в

**Опыт:** Получите 1 Ики → Получите 2 Ики → Получите 3 Ики.



#### Продавец золотых рыбок

**Бонус за наём:** Передвиньте ваш маркер на 1 деление вперёд по пути торговли.

**Умение:** Получите 2 Ики ИЛИ получите 2 мона.

**Опыт:** Получите 1 мон → Получите 2 мона → Получите 2 мона и 1 дерево.



#### Продавец цветов

**Бонус за наём:** Получите 1 мешок риса.

**Умение:** Получите 1 дерево ИЛИ 2 мона.

**Опыт:** Получите 1 мон → Получите 2 мона → Получите 2 мона и 1 пару сандалий.



#### Рыбак

**Бонус за наём:** Получите 1 мешок риса.

**Умение:** Активируйте лодку. Если вы активируете лодку соперника, то её владелец передвигает свой маркер на 1 деление вперёд по торговому пути.

**Уходя на покой:** Когда этот персонаж уходит на покой, получите жетон рыбака. Положите этот жетон на доступное место в рыбной области планшета игрока. Если все 4 ячейки уже заняты, не берите этот жетон. Он считается рыбой и даёт вам 1 дополнительное очко Ики в конце игры и за бонус карты Ресторан.



#### Хозяйка Нагайя

**Бонус за наём:** Передвиньте ваш маркер огнеупорности на 1 деление вверх.

**Умение:** Потратьте 1 мон, чтобы увеличить опыт одного из ваших Кобун на 1.

**Уходя на покой:** Когда этот персонаж уходит на покой, получите жетон хозяйства. Когда вы нанимаете (во время фазы В1 вашего хода, активируя лодку 5А или во время встречи с Нанпо Ота), вы можете сбросить этот жетон, чтобы немедленно нанять ещё одного персонажа: оплатите стоимость найма как обычно. Скидка на персонажа Монаха продолжает действовать.



#### Художник по папье-маше

**Бонус за наём:** Передвиньте ваш маркер на 1 деление вперёд по торговому пути.

**Умение:** Потратьте 1 дерево и 1 пару сандалий, чтобы получить 1 Кобан.

**Опыт:** Получите 2 Ики → Получите 2 Ики → Получите 3 Ики.





### Ремонтник

**Бонус за наём:** Передвиньте маркер огнеупорности на 1 деление.

**Умение:** Обменяйте 1–3 мешка риса на 1–3 дерева. Также возможен обратный обмен (дерево на рис).

**Опыт:** Получите 1 Ики → Получите 2 Ики → Получите 3 Ики.



### Лодочник

**Бонус за наём:** Увеличьте опыт одного из других ваших Кобун на 1.

**Умение:** Потратьте 3 мона, чтобы передвинуть ваш маркер на 2 деления по торговому пути.

**Опыт:** Получите 2 Ики и 2 мона → Получите 3 Ики и 3 мона.



### Кузнец

**Бонус за наём:** Передвиньте маркер огнеупорности на 1 деление.

**Умение:** Постройте лодку или здание со скидкой в 1 мешок риса или 1 пару сандалий.

**Опыт:** Получите 3 Ики и 1 мон → Получите 4 Ики и 2 мона.



### Продавщица керамики

**Бонус за наём:** Передвиньте маркер на 1 деление вперёд по торговому пути.

**Умение:** Активируйте лодку. Если вы активируете лодку соперника, то её владелец передвигает свой маркер на 1 деление вперёд по торговому пути.

**Опыт:** Получите 1 мон → Получите 3 мона → Получите 1 Кобан.



### Торговец водорослями

**Бонус за наём:** Передвиньте маркер на 1 деление вперёд по пути торговли.

**Умение:** Потратьте 2 мона, чтобы получить 1 мешок риса, и передвиньте ваш маркер на 1 деление вперёд по торговому пути.

**Опыт:** Получите 2 мона → Получите 3 мона → Получите 1 Кобан.



### Страж порядка

**Бонус за наём:** Передвиньте ваш маркер огнеупорности на 2 деления вверх.

**Умение:** Снизьте опыт одного из ваших Кобун на 1, чтобы получить 4 Ики.

**Уход на покой:** Когда этот персонаж уходит на покой, получите жетон порядка . Разместите этот жетон в области табака на планшете игрока. Он считается жетоном сорта табака и приносит 1 Ики в конце игры за каждого Особого персонажа, которого вы наняли. Если у вас есть хотя бы 1 трубка в конце игры, удвойте значение Ики за этот сорт табака по обычным правилам.

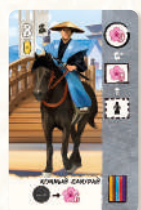


### Мастерица игры на сямысэне

**Бонус за наём:** Увеличьте опыт одного из ваших других Кобун на 1.

**Умение:** Потратьте 1 дерево, чтобы получить 1 мешок риса и передвинуть маркеры на торговом пути и шкале огнеупорности на 1 деление вперёд.

**Опыт:** Получите 3 Ики → Получите 5 Ики.



### Конный самурай

**Бонус за наём:** Получите 1 Кобан.

**Умение:** Потратьте 1 трубку, чтобы получить 6 Ики.

**Опыт:** Получите 5 Ики → Получите 9 Ики.

**Особенность:** Этот персонаж не приносит вам очков Ики в фазе бонуса за гармонию Нагайя в конце зимы. Когда этот персонаж уходит на покой (в конце игры), положите его в колонку персонажей на свой выбор: этот персонаж становится персонажем этого цвета.



### Посредник в торговле рисом

**Бонус за наём:** Получите 2 Ики.

**Умение:** Потратьте 1 мешок риса, чтобы получить 10 монов.

**Опыт:** Получите 3 Ики → Получите 4 Ики.

**Особенность:** Этот персонаж не приносит вам очков Ики в фазе бонуса за гармонию Нагайя в конце зимы. Когда этот персонаж уходит на покой (в конце игры), положите его в колонку персонажей на свой выбор: этот персонаж становится персонажем этого цвета.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ЗДАНИЯ



### Таверна для моряков

**Стоимость:** 1 дерево + 1 мешок риса.

**Способность:** Каждый раз, когда вы активируете лодку, можете также активировать ещё 1 лодку.

**Бонус в конце игры:** Получите 2 Ики за каждую из своих лодок.



### Лавка с кимоно

**Стоимость:** 1 дерево + 1 пара сандалий + 2 Кобан.

**Бонус в конце игры:** Получите 4 Ики за каждый нанятый вами тип персонажа.



### Книжная лавка

**Стоимость:** 1 дерево + 1 Кобан + 4 мона.

**Бонус в конце игры:** Получите 2 Ики за каждый из ваших жетонов рыбы/табака/трубок.



### Паб (Изакая)

**Стоимость:** 1 дерево + 1 мешок риса + 1 жетон рыбы.

**Бонус в конце игры:** Получите 5 Ики за каждого персонажа того типа, который вы нанимали больше, чем все остальные.



### Общественные бани

**Стоимость:** 2 дерева + 1 пара сандалий.

**Способность:** Удвойте Ики, которые вы получили за бонус гармонии Нагайя.

**Бонус в конце игры:** Получите 2 Ики.



### Частная школа

**Стоимость:** 2 пары сандалий + 2 мона.

**Мгновенный эффект:** Увеличьте опыт всех своих Кобун на 1.

**Бонус в конце игры:** Получите 6 Ики.



### Театр

**Стоимость:** 1 жетон трубки + 1 Кобан.

**Бонус в конце игры:** Получите 4 Ики за каждую известную личность, которую вы встретили (максимум 16 Ики).



### Чайный дом

**Стоимость:** 1 дерево + 2 пары сандалий.  
**Способность:** Каждый раз, когда ваш Ояката достигает или проходит мимо Чайного дома, получите 1 мешок риса и 2 Ики.

**Бонус в конце игры:** Получите 2 Ики.



### Храм

**Стоимость:** 1 дерево + 3 Кобан.  
**Бонус в конце игры:** Получите 30 очков Ики.



### Торговый союз лодочников

**Стоимость:** 1 дерево + 4 пары сандалий.  
**Бонус в конце игры:** Получите 2 Ики за каждое деление, которого вы достигли на торговом пути.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ



### ВЕСНА



#### Джузабуро Цутая (1750–1797) — издатель

Издатель, который популяризировал печатные материалы: книги, каллиграфические работы нисики-э, путеводители по известным местам — и сам был автором нескольких бестселлеров. Культура эпохи Эдо создавалась и формировалась благодаря его усилиям; он оказал огромное влияние на своих современников и способствовал процветанию культуры печати. Его издательский бизнес рос благодаря публикации многочисленных бестселлеров и произведений в новых жанрах того времени: стихов и пьес в стиле кёка. Он также известен как издатель произведений знаменитого и загадочного художника Сараку. Он взрастил многих художников и авторов, публикуя нисики-э (отпечатки по дереву) работ таких художников, как Утамаро Китагава, Киёнага Тории, Эйсен Кейсаи, Хиросигэ Утагава, и многих других...

**Постоянный эффект:** При встрече с известной личностью (включая эту) получите 2 мона.



#### Незуми Козо (1799–1832) — вор

Самый известный бандит в истории Японии. Говорят, что за 10 с лишним лет он проник во владения более 70 самураев, чтобы украсть золото из домов богатых землевладельцев. В романах и легендах он описан как легендарный благородный разбойник, который забирал деньги у богатых, чтобы раздать их бедным. В действительности, однако, предполагается, что он проматывал всё украденное на выпивку, женщин и азартные игры. Судьба его закончилась печально: он был пойман, проведён через весь город и заточён в темницу.

**Постоянный эффект:** Каждый раз, нанимая персонажа в фазе В, получите 1 мон (его способность продолжает работать, когда вы используете возможность сходить от 1 до 4 шагов).

#### Санъё Рай (1780–1832) — историк

Будучи ведущим учёным в области изучения Китая в позднюю эпоху Эдо, Санъё Рай интересовался многими вещами, включая историю, литературу и искусство. Он написал 22-томный труд по истории Японии под названием «Нихон гайси», на работу над которым у него ушло больше 20 лет. Эта работа пользовалась большим успехом и оказала большое влияние на людей, живших в поздний период эпохи Эдо и в самом начале эпохи Мэйдзи. Он был также известен своими литературными работами: писал

стихи на китайском. Самое известное его произведение в области живописи — «Ябакэи Зукан» («Свиток Ябакэи»).

**Постоянный эффект:** Когда ваши персонажи уходят на покой, получите 1 мон.



#### Рётаку Маэно (1723–1803) — рангакуса, учёный, интересовавшийся Голландией

Он был главным переводчиком западного анатомического трактата «Тахер Анатомие». Во времена, когда не существовало голландских словарей, перевод был крайне трудоёмким. С помощью Сугиты Гэмпаку, Накагава Джунан и других он трудился над созданием «Каитаи Синсо». И хотя он был ключевой фигурой в работе над этим переводом, он не был указан среди авторов перевода, потому что не был удовлетворён итоговой работой и отказался ставить своё имя под ним, руководствуясь строгой моралью учёного. Он посвятил всю свою жизнь изучению голландского языка до самой смерти в возрасте 80 лет.

**Постоянный эффект:** Нанимая Особого персонажа, передвигайте ваш маркер на 1 деление по торговому пути.



#### Токунаи Могами (1754–1836) — путешественник

Родившийся в бедной крестьянской семье, Токунаи долго и усердно учился, чтобы стать великим путешественником. Он изучал астрономию, азы разведки и навигации у математика Тосиаки Хонда в Эдо. Он принял участие в экспедиции сёгуната к Эзо (сегодня известному как Хоккайдо, самому северному из четырёх главных Японских островов), целью которой было противостоять распространению власти России на юго-восток и разведать новые торговые пути, соединяющие остальные острова с Эзо. Позднее он стал фусиняку (официальным лицом, ответственным за постройку зданий и строений) и посвятил себя управлению агрокультурой, контролю за наводнениями и проектам по транспортировке воды. Он был на Эзо девять раз и общался с местными народами айну и русскими. Говорят, что он был японцем, которому Филипп Франц фон Зибольд (см. ниже) доверял больше всего и который был назван им «самым выдающимся путешественником нашего века».

**Постоянный эффект:** Когда ваш Ояката завершает круг, получите 1 пару сандалий. Можете использовать их сразу же, чтобы сдвинуться ещё на 1 шаг.



### ЛЕТО



#### Хиросигэ Утагава (1797–1858) — художник в стиле укиё-э

Благодаря буму на путешествия серия из 55 гравюр укиё-э Хиросигэ Утагава под названием «Токайдо Годзусанцуги», в которую были включены виды всех почтовых станций на Токайдо между Эдо и Киото, стала невероятно популярной. Будучи мастером пейзажной живописи, он умело использовал композицию, чтобы запечатлеть пейзаж, время года и даже погодные условия. Работы в стиле укиё-э повлияли на Клода Моне и Ван Гога. Западная публика любила прекрасный синий цвет, свойственный гравюрам укиё-э, из-за чего впоследствии художника назвали синим Хиросигэ, мастером-пейзажистом. Иллюстрации на коробке оригинальной игры «Ики» отсылают именно к этим работам укиё-э.

**Бонус в конце игры:** Получите 7 Ики, если у вас есть хотя бы 3 персонажа в области Ремесленников на вашем планшете.

#### Кацусика Хокусай (1760–1849) — художник

Кацусика Хокусай был одним из самых знаменитых японских живописцев. С помощью своего невероятного таланта он создал множество известных картин. Его «Фугаку Сандзуроккеи Канагаоки Намиура» («Большая волна») считается самой известной японской картиной в мире. Для своего времени он прожил очень долгую жизнь (90 лет), и, по слухам, на смертном одре он сказал: «Если бы у меня было ещё 10 или даже 5 лет, тогда я смог бы стать настоящим художником». Также он был известен своей эксцентричностью и за всю жизнь переезжал больше 90 раз. Он не любил прибираться и оставлял мусор лежать кучами по дому, а потом засыпал прямо на них, когда его морил сон.

**Мгновенный эффект:** Бесплатно передвиньте одного из ваших персонажей (с Кобун этой карты) на любое другое место (включая угловые помещения). Затем вы можете активировать его способность.



#### Нанпо Ота (1749–1823) — писатель и поэт

Его отец был мелким чиновником в сёгунате, и он сам пошёл на службу в сёгунат в возрасте 17 лет. В этот период он стал развивать свой литературный талант и писал не только кёка и кёуси, но также книги по стилю, с жёлтыми обложками, китайские стихи и эссе, а также стал автором более 100 работ в 500 томах, включая «Манзаи кёкасу».

Он стал влиятельной фигурой в мире литературы около начала периода Теммеи (1767–1786). Также он брал займы у своих друзей и знакомых редкие книги, которые не мог позволить себе сам, чтобы переписать их от руки.

**Мгновенный эффект:** Найдите персонажа, потратив на 2 мона меньше. Если у вас также есть жетон Монаха, обе скидки продолжают действовать.



#### Сайко Эма (1787–1861) — поэтесса и художница

Старшая дочь Эмы Рансай, учёного, изучавшего голландскую культуру, а также главного врача района Огаки. С ранних лет она любила рисовать и прекрасно владела техникой суми-чюки (китайская техника рисунка чернилами и бамбуком). Она изучала китайскую поэзию под руководством Санъё Рай, но её отец отказался выдать её за него замуж, и она осталась незамужней до конца своей жизни. Она была знакома с литераторами в Мино и создала группу поэтов и писателей, работавших на китайском, под названием «Хакуоса», а также увлекалась поэзией, каллиграфией и изобразительным искусством.

**Постоянный эффект:** Ваши здания не могут быть уничтожены пожаром. Если вашего уровня огнеупорности не хватает, чтобы остановить его, ваши здания будут защищены, но пожар продолжит распространяться.



#### Сусаку Чибэ (1793–1856) — фехтовальщик

Он был основателем школы фехтования и боевых искусств Хокусин Итто-рю. Он научился фехтованию у своего отца, когда ему было 7-8 лет, и уже тогда был замечен его большой талант. После обучения и тренировок по всей Японии он вывел основы собственного стиля Хокусин Итто-рю.

Он открыл додзё в Нихонбаси Синагава-чо и назвал его «Генбукан». Вскоре это место стало популярным и самым престижным додзё в Эдо. Примерное количество его учеников за всю жизнь равно 6 000.

**Постоянный эффект:** Когда вы размещаете карту (здание или персонажа) на местах с дополнительной стоимостью, вам не нужно платить её.



### ОСЕНЬ



#### Гэмпаку Сугита (1733–1817) — врач, исследователь Голландии

Будучи сыном врача, он изучал медицину и открыл свою клинику в Нихонбаси в возрасте 25 лет. Он приобрёл голландский трактат по анатомии «Тахер Анатомие». Впечатлившись точностью анатомических иллюстраций, он взялся за её перевод вместе с Маэно Йосизава и другими. Спустя 4 года проб и ошибок он опубликовал новый трактат о вскрытии. Гэмпаку стал самым известным врачом в Эдо и был очень занят медицинскими экспериментами и преподаванием в созданной им медицинской школе. Он оставил после себя много идей, включая «Ика соку доген» («Медицина и еда исходят из единого источника») и ёсэй сичи гакуин, и считается основателем современной медицинской традиции в Японии.

**Мгновенный эффект:** Получите жетон Врача.



#### Икку Дзиппэнса (1765–1831) — писатель

Драматург позднего периода эпохи Эдо. Его комиксы, такие как «Токай-до чу хизакуригэ», стали бестселлерами. Он писал около 20 новых работ каждый год в течение 20 лет. Он расширил каналы распространения своих работ через связи: например, отпирывал вступительные книги о ресторане в ресторан, который он осматривал ради этой книги. Он также писал свои хикифуда, кёка и создавал рекламные иллюстрации. Говорят, что в старости он стал зависим от алкоголя и закончил свою жизнь в бедности в снятом доме.

**Бонус в конце игры:** Получите 6 Ики, если у вас 1 мон или меньше.



### Филипп Франц фон Зибольд (1789–1866) — врач и ботаник

Немецкий врач, в университете изучал медицину, биологию и фольклор и прибыл в Японию врачом голландской торговой фирмы. Ему было дано особое разрешение покидать Дэдзиму и открыть школу под названием «Нарутаки-дзюку» на задворках Нагасаки, где он учил местных японцев западной медицине и голландскому языку и культуре. Также он способствовал пониманию Японии западным миром, публикуя заметки о японской культуре и естественных науках. Однако во время его очередного возвращения в Японию его корабль попал в бурю и сел на мель, после чего среди его вещей были обнаружены карты и другие документы, которые было запрещено вывозить из страны. Разразился скандал. После него были арестованы более десятка людей, которые предоставили Зибольду эти материалы, имущество Зибольда было конфисковано, а его самого депортировали из страны. Ещё раньше в Японии он женился на японской проститутке. Их дочь Ина была первой японской женщиной, которая изучала западную медицину и стала акушеркой.

**Мгновенный эффект:** Потеряйте 4 Ики, чтобы получить 2 мона + 1 мешок риса + 1 пару сандалий + 1 дерево.



### Рёкан (1758–1831) — монах и поэт

Монах — дзен-буддист, поэт и каллиграф позднего периода эпохи Эдо. Рёкан Тайзю был посвящён в 18 лет и многие годы провёл в обстановке крайнего аскетизма. В возрасте 34 лет он отправился проповедовать аскезу в различных странах. Он никогда не построил своего храма, не был женат и не имел детей и считал бедность жизненным идеалом. Он учился у религиозных сект Сингон, Дзодо и Нитирэн, как и у Синто. Его каллиграфия считается воплощением японского стиля, изящества и красоты, включая обычную, быструю и витиеватую манеру написания каны и иероглифов, а также его собственных стихов и поэмы.

**Бонус в конце игры:** Получите 6 Ики, если ваш маркер последний на шкале огнеупорности.



### Тадатака Ино (1745–1818) — картограф и астроном

Сколотив состояние на торговле, в возрасте 50 лет он заинтересовался картографией и астрономией и начал изучать их. Создав карту Йезо, он получил разрешение от сёгуна и провёл 17 лет, создавая карту всей Японии. Его метод измерения был таким, что он ровным шагом проходил расстояние, таким образом измеряя длительность, и после него для точности этот процесс повторял другой человек. Говорят, что он прошёл больше 40 000 километров, то есть практически обогнул пешком весь земной шар. К сожалению, он умер до того, как успел закончить карту, но его ученики продолжили его дело и закончили первую полную карту всей Японии.

**Бонус в конце игры:** Получите 5 Ики, если на вашей планшете игрока есть хотя бы 8 персонажей.



ЗИМА



### Гэннай Хирага (1728–1780) — изобретатель

Он изобрёл множество вещей, включая магнитометр, термометр, электрический свет, дирижабль и асбест. Он был не только изобретателем, но и ботаником, драматургом, копирайтером, что делает его одним из гениев и архетипичной фигурой эпохи Эдо. Он был человеком будущего, и плодом его трудов стало то, что считается первой национальной коллекцией Японии.

**Бонус в конце игры:** Получите 5 Ики, если у вас есть хотя бы 2 трубки.



### Исса Кобаяси (1763–1828) — поэт, составитель хайку

Поэт хайку в позднюю эпоху Эдо. В юности он лишился матери, и его детство стало очень трудным из-за сложных отношений с приёмной матерью. В дружелюбной и мягкой манере, свойственной обычным людям, он любил маленьких и слабых: людей, животных и даже насекомых. Он сочувствовал им, ставя себя на их место, и тем самым создал уникальный стиль Исса, который отличался от поэзии хайку в прошлом. Он написал собрание хайку под названием «Орага Хару» и другие работы, оставив после себя больше 20 000 хайку.

**Бонус в конце игры:** Получите 5 Ики, если вы наняли хотя бы 2 новых персонажей.



### Кадзан Ватанабэ (1793–1841) — офицер Каро, автор книг, художник, поэт

Самурай и художник позднего периода эпохи Эдо. Он был сыном феодального землевладельца и изучал живопись с раннего возраста. Как художник он создал знаменитые картины, например «Таками Сенсекизо», которая считается национальным достоянием. В то же самое время, имея средства, он посвятил себя реформированию кланового управления и развития индустрии. Будучи главой местного управления, Кадзан углубил обмен со многими учёными, интересующимися Голландией (включая Такано Чоэи и Озеки Мицую) из сообщества любителей Голландии («Сосикаи» в Эдо. Однако процветание исследователей Голландии стало угрозой для консервативных сил. Его и Такано Нагахидэ жестоко наказали за критику правительства Сёгуна в книге «Синкирон».

**Бонус в конце игры:** Получите 2 Ики за каждую свою лодку и 2 Ики за каждое ваше здание.



### Кокан Сива (1747–1818) — художник в стиле западных стран

Его называли да Винчи эпохи Эдо. Сива Кокан был человеком многих талантов и достижений. Основатель и первопроходец живописи в западном стиле в Японии, он был одним из первых, кто начал применять законы перспективы и создал техники для живописи масляными красками и оптических гравюр. Его интересовали естественная история и науки западного мира, включая астрономию, географию, флору и фауну, и он популяризировал их в Японии. Он издал серию литературных работ, включая «Краткую иллюстрированную карту Земли» и «Трактат о японском и голландском рае». Однако он был весьма самовлюблён и часто лгал, за что его не любили коллеги-исследователи. В поздние годы жизни его эксцентричность только увеличилась: он стал добавлять к своему возрасту 9 лет и даже издал собственный некролог.

**Бонус в конце игры:** Получите 7 Ики, если у вас есть 1 трубка + 1 сорт табака + 1 рыба + 1 лодка.



### Ои Кацусика (1801–1866) — художница укиё-э

Даты её рождения и смерти не известны точно. Младшая дочь Кацусика Хокусаи тоже была художницей. Она вышла замуж за художника Томеи Минамизава, но позднее развелась с ним, по её словам, из-за того, что она смеялась над его картинами, которые у него были хуже, чем у неё. После этого она вернулась в дом своего отца, Хокусаи. Говорят, что Хокусаи был весьма неряшлив и жил в грязном доме, а она была весьма своенравна и не обращала внимания на мелочи, и они оба не занимались ни уборкой, ни стиркой. Судя по всему, она была очень талантливой художницей, но сохранились лишь некоторые её работы, не больше десятка картин. Её картины выделяются усиленным контрастом между белым и чёрным и большим вниманием к деталям.

**Мгновенный эффект:** Отправьте на покой одного из ваших персонажей.



## ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ЛОДКИ



### 1 — Торговая лодка



**ВАЖНО:** Когда эта лодка построена, положите её на

**Стоимость:** 3 мона.

**Бонус за строительство:** Передвиньте свой маркер на 1 деление по торговому пути ИЛИ активируйте эту лодку.

**Действие:** Потратьте указанное количество монов, чтобы купить 1 рыбу / трубку / сорт табака.

### 2 — Челнок (Уроуробунэ)

**Стоимость:** 3 мона.

**Бонус за строительство:** Передвиньте ваш маркер на 2 деления по торговому пути ИЛИ активируйте эту лодку.



**А — Действие:** Потратьте 1 дерево, чтобы получить 2 мешка риса.



**В — Действие:** Потратьте 1 дерево, чтобы получить 5 монов.

### 3 — Плоскодонная лодка (Чокибунэ)

**Стоимость:** 1 дерево.

**Бонус за строительство:** Передвиньте свой маркер до 2 делений по торговому пути ИЛИ активируйте эту лодку.



**А — Действие:** Потратьте 1 мон, чтобы увеличить опыт одного из ваших Кобун.



**В — Действие:** Потратьте 3 мона, чтобы передвинуть свой маркер до 2 делений по шкале огнеупорности.

### 4 — Грузовая лодка (Янэбунэ)

**Стоимость:** 2 дерева.

**Бонус за строительство:** Передвиньте свой маркер до 2 делений по торговому пути ИЛИ активируйте эту лодку.



**А — Действие:** Потратьте 1 пару сандалий, чтобы получить жетон лодки. Способности жетонов лодок объяснены в Приложении 5 (стр. 12).



**В — Действие:** Потратьте 1 трубку, чтобы получить 1 Кобан.

## 5 — Паром

**Стоимость:** 2 дерева.

**Бонус за строительство:** Передвиньте свой маркер до 2 делений по торговому пути ИЛИ активируйте эту лодку.



**А — Действие:** Наймите персонажа, оплатив его стоимость. Скидка Монаха распространяется на этот наём.



**В — Действие:** Потратьте 1 мешок риса, чтобы выбрать известную личность текущего сезона, которой нет на мосте Нихонбаси (из отдельной колоды). Встретьтесь с этой известной личностью.

## 6 — Пассажирская лодка (Якатабун)

**Стоимость:** 2 дерева + 2 мона.

**Бонус за строительство:** Передвиньте свой маркер до 3 делений по торговому пути ИЛИ активируйте эту лодку.



**А — Действие:** Потратьте 1 мешок риса + 2 мона, чтобы получить 6 Ики.



**В — Действие:** Потратьте 1 Кобан, чтобы получить 8 Ики.

## Чайная лодка

**Действие:** Обменяйте 1 пару сандалий на 1 мешок риса до 2 раз. Также можно сделать обратный обмен.



## ПРИЛОЖЕНИЕ 5: ЖЕТОНЫ

### 1) Стартовые жетоны (x5)



Получите 1 мешок риса.



Получите 2 пары сандалий.



Получите 1 дерево.



Передвиньте ваш маркер на 1 деление на торговом пути.



Постройте торговую лодку, оплатив её стоимость. Вы должны выбрать передвинуть свой маркер на торговом пути в качестве эффекта и, следовательно, не можете активировать лодку.

### 2) Трубки (x4)



**Весна:**

**Мгновенный эффект:** Постройте лодку или здание.



**Лето:**

**Мгновенный эффект:** Передвиньте ваши маркеры на 1 деление вперёд по шкале упорности и торговому пути.



**Осень:**

**Мгновенный эффект:** Передвиньте ваш маркер на 1 деление вперёд по торговому пути.



**Зима:**

**Мгновенный эффект:** Активируйте лодку. Если вы активируете лодку соперника, то её владелец двигает свой маркер торговли на 1 деление по торговому пути.

### 3) Табак (x4)



**Весна:**

В конце игры получите 1 Ики за каждую встреченную известную личность.



**Лето:**

В конце игры получите 1 Ики за каждые 2 деления, которых вы достигли на торговом пути.



**Осень:**

В конце игры получите 1 Ики за каждый свой Кобан.



**Зима:**

В конце игры получите 6 Ики.

### 4) Рыба (x4)



**Весна:**

В конце игры потеряйте 2 Ики и ещё 2 Ики за здание Ресторана.



**Лето:**

**Мгновенный эффект:** Получите 4 Ики.



**Осень:**

**Мгновенный эффект:** Получите 5 Ики.



**Зима:**

В конце игры получите 4 Ики и ещё 4 Ики за здание Ресторана.

### 5) Особые (x2)



Поместите этот жетон на свободное место в области рыбы на своём планшете. Если все 4 места для рыбы уже заняты, не берите этот жетон. Он считается отдельной рыбой и приносит вам 1 дополнительное очко Ики в конце игры и за здание Ресторана.



Поместите этот жетон на область для табака на вашем планшете игрока. Он считается отдельным сортом табака и даёт 1 Ики за каждого Особого персонажа, которого вы наняли. Если у вас есть хотя бы 1 трубка, удвойте значение очков Ики за каждый сорт табака, как обычно.

### 6) Специальные жетоны (x4)



Когда один из ваших персонажей должен уйти из-за пожара или недостатка риса, вы можете сбросить этот жетон, чтобы этот персонаж ушёл на покой.



В последующие ходы вместо того, чтобы передвинуть своего Ояката на количество, указанное на шкале Икизамы, можете сбросить этот жетон, чтобы разместить Ояката на любой области главной улицы, как можно сделать в праздник Нового года. Можете сделать покупку в этом магазине или воспользоваться услугой персонажа по обычным правилам.



Когда вы нанимаете персонажа (во время фазы В1 вашего хода, активируя лодку 5А или при встрече с Нанпо Ота), можете сбросить этого персонажа, чтобы немедленно нанять другого: оплатите стоимость персонажа и наймите его. Скидка Монаха продолжает действовать.

### 7) Жетоны лодок (x3)



Во время фазы А, если вы поставили фигурку Икизама на деления 1–4, можете потратить этот жетон (вернув его к лодке, что снова делает его доступным для покупки), чтобы выбрать получение дохода или наём вместо получения 1 мона.



Во время фазы В2 «Движение Ояката и заключение сделок» в последующем ходе можете потратить этот жетон (вернув его к лодке, что снова делает его доступным для покупки), чтобы заключить сделку с любым персонажем в том районе, где вы остановились. Вы можете заключить сделку после или до того, как заключаете её с другими персонажами здесь же или в другом магазине. Если вы заключаете сделку с чужим персонажем, увеличьте их опыт, как обычно.



Во время фазы В2 «Движение Ояката и заключение сделок» в последующем ходе можете потратить этот жетон (вернув его к лодке, что снова делает его доступным для покупки), чтобы ещё раз приобрести что-то в магазине, у которого вы остановились.

