

Satori

1. Úvodem

Satori je japonský termín pro osvícení: stav mysli, ve kterém existujete pouze v přítomnosti; minulost a budoucnost se rozplynou a vytvoří jasnost myšlení skrze transcendenci.

Ve hře Satori soutěží hráči o postup na své duchovní cestě. Musí vést věřící k různým oltářům, k meditaci a modlitbám, stejně jako mnichy k horám, kde hledají moudrost a osvícení, nebo pomáhat architektovi při stavbě Velké pagody.

Na konci hry bude vítězem ten, kdo si vybral nejlepší cestu k Satori, jak je znázorněno na stupnici bodů.

2. Komponenty

Hlavní komponenty

Č.	Komponenta	#
	Hrací deska	1
	Velká hora	1
1	Architekt	1
2	Žetony pagody	6
3	Sörin (špička pagody)	1
4	Žetony bodů Sörin	4
5	Meditační žetony (první éra)	36

Č.	Komponenta	#
6	Meditační žetony (druhá éra)	24
7	Žeton Hikari (světlo)	1
8	Žetony kadidelnice Jokoro - neutrální	3
9	Žetony nákladů kadidelnice Jokoro	7
10	Žetony zrušených nákladů kadidelnice Jokoro	3
11	Žetony oltářů	15
12	Dekorační žetony oltářů	16
13	Figurky věřících (5 pro každou barvu)	15
14	Počáteční žetony	6
15	Žetony smaragdů	12
16	Žetony kamenů	20
17	Žetony dřeva	20
18	Mince	30
19	Žetony amuletů	5
	Pytel zhouby	1

Individuální komponenty hráče (ve čtyřech barvách)

Č.	Komponenta	#
1	Mniši	3
2	Kadidelnice Jokoro	6

Č.	Komponenta	#
3	Žetony sekty	3
4	Ukazatel na stupnici obětí	1
5	Ukazatel ruky pro modlitební mlýnky	1
6	Ukazatel stupnice kadidelnice	1
7	Ukazatel stupnice bodů	1
8	Zvony	2
9	Žeton +40	1

3. Příprava hry

Základní příprava

- Umístěte desku s Velkou horou doprostřed stolu (bez květín na horách).
- Do pytle vložte 3/4/5 **figurky věřících** každé barvy pro hru s 2/3/4 hráči. Poté náhodně vyberte 3 figurky věřících na každého hráče z pytle a umístěte je na **Sanmon** (vchodové dveře do chrámu).
- Umístěte **Architekta** vedle první úrovně pagody.
- Zamíchejte 6 žetonů úrovní pagody obrázkem dolů a náhodně vyberte 5, umístěte jeden na každé pole pro úroveň pagody. Zbývající žeton vraťte zpět do krabice.
- Umístěte žeton Sōrin nad pagodu na část, která ještě nebyla postavena. Zamíchejte čtyři žetony bodování Sōrin a náhodně vyberte jeden. Umístěte ho vedle žetonu Sōrin.
- Vezměte **žetony nákladů Jokoro** a přidejte 0/3/1 **žeton(ů/y) zrušených nákladů Jokoro** pro hru s 2/3/4 hráči. Zamíchejte je dohromady a položte je obrázkem dolů jako dobírací balíček na jednu stranu desky. Nepoužité **žetony zrušených nákladů Jokoro** vraťte zpět do krabice. Umístěte 0/3/1 neutrální žetony Jokoro vedle desky pro hru s 2/3/4 hráči.
- Zamíchejte **žetony oltářů** a položte je obrázkem dolů do hromady na straně desky. Náhodně vyberte 3 žetony a umístěte je na 3 místa pro stavbu oltářů.

8. Zamíchejte žetony dekorace oltáře a položte je obrázkem dolů do hromady na straně desky. Umístěte tři žetony, vybrané náhodně, na pole dekorací. Pokud jsou všechny tři identické, vraťte je zpět do hromady, zamíchejte je a znovu vyberte tři nové.

9. Umístěte zdroje do dosahu všech hráčů (mince, kámen, dřevo a smaragdy).

10. Rozdělte **žetony medpace** podle éry a zamíchejte každou hromadu, abyste vytvořili dva samostatné dobírací balíčky na straně desky. Vyberte 12 žetonů z hromady první éry a umístěte je na 12 prostranství hor.

11. Umístěte **žetony Hikari**, jeden na každý z nejvyšších polí (ze čtyř dostupných polí) na každé hoře.

12. Zamíchejte **počáteční žetony** a vyberte stejný počet žetonů, kolik je hráčů, plus jeden další žeton, umístěte je obrázkem nahoru na stůl. Zbývající vraťte zpět do krabice.

Příprava hráče. Každý hráč musí dostat

13. Jeden **žeton amuletu**, vybraný náhodně, který není odhalen ostatním hráčům. Ostatní žetony amuletů vraťte zpět do krabice.

14. Každý hráč dostane tři **mnichy**, pět **kadidelnic Jokoro** a dva **zvony** odpovídající barvě hráče, které umístí na stůl před sebe jako svou osobní rezervu. Každý hráč umístí svou šestou kadidelnici Jokoro na odpovídajícího pole pro kadidelnice Jokoro na **stupnici obětí** na desce.

15. Tři žetony sekty umístěte do oblasti staveniště na desce.

16. Jeden **ukazatel bodů Satori** umístěte na pozici 5 na bodovací stupnici.

17. Jeden ukazatel **ruky** umístěte na střechu **modlitebních mlýnků**.

18. Jeden **ukazatel stupnice obětí** umístěte na první pole **stupnice obětí** (pole u základny stupnice s ikonou).

19. Jeden ukazatel stupnice kadidla umístěte do pole 0 stupnice kadidla (u základny Velkého Jokora).

20. Náhodně zvolte začínajícího hráče a umístěte jeden z jeho zvonů na první pole **stupnice pořadí tahů** na levé straně. Poté ostatní hráči umístí své zvony na stejnou stupnici.

21. Začínající hráč a další hráči postupují ve stanoveném pořadí, každý hráč vybere jeden **počáteční žeton a obdrží uvedené zdroje a bonusy. Poté vrátí počáteční žetony zpět do krabice.** Následně **proti směru** stanoveného pořadí, každý hráč umístí jednoho **mnicha na jakékoli dostupné místo na kterékoli z hor.** Nepoužitý počáteční žeton se vrátí zpět do krabice. Tímto způsobem začínající hráč jako první vybere počáteční žeton a jako poslední umístí mnicha.

22. Umístěte žetony “+40 SP” vedle desky.

Příklad 1 Lara (modrá) vybere počáteční žeton s obrázkem 1 dřeva, 1 kamene a 1 kadidla. Vezme si tyto první dva zdroje z obecné rezervy a přesune ukazatel na stupnici kadidla na pole 1.

4. Průběh hry

Hra se skládá ze pěti kol. V každém kole začínající hráč a následující hráči postupují ve stanoveném pořadí na stupnici pořadí tahů. Každý hráč provede tři tahy a kolo skončí.

Placení zdrojů: Vždy, když je řečeno, že je třeba zaplatit zdroj, hráče je odevzdá z osobní rezervy do obecné rezervy. Pokud je řečeno, že se musí zaplatit kadidlo, provádí se to posunutím ukazatele na stupnici kadidla dolů o počet pozic odpovídající počtu kadidel, které je třeba zaplatit.

Nejvyšší pozice na stupnici kadidla je 3. Pokud hráč získá více, přebytečná kadidla přijdou vniveč.

Zdroje ve hře jsou konečné. Pokud v nějakém okamžiku zdroj není k dispozici v obecné rezervě, hráči zdroj nezískají.

Body Satori: Posuňte svůj ukazatel bodů Satori na stupnici bodů pokaždé, když získáte body Satori (odtud dále označované jako SP).

5. Tah hráče

Na svém tahu **umístěte figurku věřícího** na jeden z oltářů na hlavní desce, abyste získali zdroje a využili akce. **Navíc kdykoli během svého tahu (viz později)** můžete utratit **jedno kadidlo** pro využití další jednotlivé akce z modlitebních mlýnků.

5.1 Umístění věřících na oltář

Vyberte věřícího, který je k dispozici na Sanmonu (vchodové dveře do chrámu), a umístěte ho na jeden z oltářů, který je prázdný nebo obsazen jiným věřícím, na hlavní desce nebo na oltáři pro dobročinnost (viz později). **Počet věřících na jednom oltáři není omezen.** Akce na hlavním oltáři na hlavní desce můžete využít v libovolném pořadí, s ohledem na následující:

- Pokud je barva věřícího odlišná od barvy oltáře (viz obrázek), využijte akce pouze na jedné straně oltáře, buď vlevo nebo vpravo. **Akce na vybrané straně využijte v libovolném pořadí.** Pokud je to možné, posuňte ukazatel stupnice obětí tohoto hráče o jedno políčko vpřed (viz stupnice obětí).

Příklad 2 Lara umístí šedého věřícího na oranžový oltář. Musí si vybrat, zda využije akci z levé nebo pravé strany.

- Pokud se barva věřícího shoduje s barvou oltáře, **využijte co nejvíce akcí na obou stranách nebo na libovolné straně oltáře v libovolném pořadí.** Pokud je to možné, posuňte značku na stupnici obětí tohoto hráče o dvě políčka vpřed (viz stupnice obětí).

Příklad 3 Gael umístí šedého věřícího na šedý oltář. Může využít akce na obou stranách oltáře v libovolném pořadí.

Stupnice obětí

Posuňte svůj ukazatel na stupnici obětí, když jakýkoli hráč, včetně vás samotného, umístí věřícího na kterýkoli z **vašich oltářů obsazených kadidelnicí Jokoro**:

1. Pokud je barva věřícího **odlišná** od barvy oltáře, posuňte se o **jedno pole** na stupnici obětí.
2. Pokud je barva věřícího **stejná** jako barva oltáře, posuňte se o **dvě pole** na stupnici obětí.

Příklad 4 (1) Gael umístí věřícího stejné barvy na jeden z oltářů Lary (modrá). Gael využije akce na obou stranách oltáře a Lara (modrá) postoupí o dvě pole na stupnici obětí (2).

5.2 Utratit jedno kadidlo na modlitební mlýnek

Kdykoli během svého tahu můžete maximálně jednou zaplatit jedno kadidlo, abyste využili dodatečnou akci z modlitebních mlýnků. Vezměte si ukazatel ruky odpovídající vaší barvě a umístěte ho na modlitební mlýnek podle vašeho výběru. Pokud je tento mlýnek již obsazen ukazatelem ruky jiného hráče, odeberte ukazatel ruky druhého hráče a umístěte ho na střechu modlitebních mlýnků. Hráč nemůže využít akci

modlitebního mlýnku, když na začátku svého tahu je jeho vlastní ukazatel ruky již na modlitebním mlýnku.

Akce modlitebních mlýnků jsou dále vysvětleny v akcích oltářů.

Příklad Lara (modrá) chce provést akci získání dřeva na modlitebních mlýncích, ale nemůže to udělat, protože její ukazatel ruky je již umístěn na této akci. Místo toho se rozhodne získat kámen. Jelikož je tento modlitební mlýnek již obsazen, Lara odebere ukazatel ruky druhého hráče, aby ho mohla nahradit svým a získá kámen.

6. Akce oltářů

Některé z akcí na oltářích poskytují **zdroje** rovnou, jiné vám umožňují využít **akce** a další vám umožňují **vyměnit zdroje** za jiné zdroje, akce nebo bonusy.

6.1 Získání zdrojů

Dřevo: Získejte uvedený počet dřeva z obecné rezervy. **Kámen:** Získejte uvedený počet kamene z obecné rezervy. **Mince:** Získejte uvedený počet mincí z obecné rezervy.

6.2 Výměna zdrojů

Hráč musí zaplatit zdroje uvedené vlevo a tím získá zdroj, akci nebo bonus na pravé straně.

Kadidlo: Posuňte ukazatel na stupnici kadidla o počet uvedených políček nahoru. Pokud už jste na nejvyšší úrovni, nedostanete další kadidlo. **Smaragdy:** Získejte uvedený počet smaragdů z obecné rezervy.

Příklad: Pro získání 1 smaragdu na tomto oltáři musí Lara utratit 1 minci a další 2 zdroje, volit mezi dřevem a kamenem, v libovolné kombinaci.

6.3 Akce

Postavte nový oltář

Vyberte jeden z oltářů dostupných v **oblasti staveniště** na desce a **zaplaťte náklady uvedené vlevo** (2 mince, 2 dřeva nebo 2 kameny) **plus počet žetonů meditace, pokud to je potřeba** (0/1/2 žetonů meditace na stavbu prvního, druhého nebo třetího oltáře).

Poté **umístěte oltář na jedno z dostupných míst pro nový oltář nebo nahrad'te základní oltář** vytištěný na desce (pokud není zvýrazněn žlutě). Poté si **vyberte jeden z dostupných žetonů dekorace oltáře** na desce a umístěte ji do přiděleného pole oltáře, kterou jste právě postavili. **Umístěte jeden ze svých žetonů sekty** na střechu oltáře, který jste právě postavili.

Pokud chcete nahradit základní oltář, musíte zaplatit dodatečnou cenu jednoho kadidla. **Můžete nahradit základní oltář pouze oltářem stejné barvy.**

Počet dostupných polí pro oltáře závisí na počtu hráčů.

Během hry můžete postavit maximálně tři oltáře na osobu.

Pole s touto ikonou jsou k dispozici pouze pro hry se 3 až 4 hráči.

Pole s touto ikonou jsou k dispozici pouze pro hry se 4 hráči.

Jakmile je oltář postaven, můžete použít akce na libovolné straně (na pravé nebo na levé straně) právě postaveného oltáře.

Příklad Gael staví oranžový oltář na základní oranžový oltář vytištěný na herním plánu (1). Zaplatí jeho cenu (2 dřeva) a umístí žeton dekorace oltáře (2). Poté na oltář umístí svůj žeton sekty a protože je to jeho druhý oltář, odhodí z osobní rezervy žeton meditace (3). Navíc musí zaplatit 1 kadidlo, protože staví oltář na základní oltář na plánu (3). Nyní může Gael provést akce na levé nebo pravé straně oltáře podle své volby. Zvolí si pravou stranu a získá 1 kadidlo. (Nezapomeňte, že nový oltář a základní oltář musí být stejné barvy).

Umístění kadidelnice Jokoro

Umístěte Jokoro na jeden z vašich oltářů nebo na pagodu.

Umístěte Jokoro na jeden z vašich oltářů.

Chcete-li umístit Jokoro na jeden z vašich oltářů, zaplaťte uvedenou cenu a poté ji umístěte na přidělené pole oltáře.

Příklad: Gael zaplatí 1 minci a umístí Jokoro na jeho oltář.

Umístěte Jokoro na pagodu

Chcete-li umístit Jokoro na pagodě, zaplaťte uvedenou cenu a poté ji umístěte na prázdné místo na žetonu nákladů na Jokoro na úrovni pagody (žeton úrovně pagody musí být již postaven, viz později).

Příklad: Gael platí 1 kámen a 1 kadidlo za umístění Jokora na pagodě.

Jokorové na pagodě se používají k bodování na konci hry, stejně jako Jokorové na oltářích, které vám navíc umožňují postoupit na stupnici obětí. Pro další podrobnosti se podívejte na sekci “Konec hry”.

Stavba na pagodě

Můžete přispět k postavení pagody tím, že postavíte úroveň nebo střechu. V rámci jedné akce můžete postavit pouze jednu položku. Není dovoleno stavět nad úrovní, kde se nachází Architekt, pouze na jeho úrovni nebo níže.

Stavba úrovně

Zaplaťte uvedenou cenu na žeton úrovně pagody a získejte odpovídající body Satori. Poté otočte žeton úrovně pagody, vezměte žeton nákladů na Jokora z balíčku a umístěte jej na postavenou úroveň. Každý z těchto žetonů má pro hry pro 3 a 4 hráče dvě místa pro stavbu Jokorů. V hrách pro 2 hráče nebo ve variantě pro jednoho hráče je k dispozici pouze jedno místo pro Jokory na těchto žetonech.

Pokud je vytažen žeton zrušených nákladů Jokoro (což je možné pouze ve hrách pro 3 a 4 hráče), vezměte nový žeton nákladů Jokoro a umístěte na jedno z dostupných míst na novém žetonu.

Pokud je při odhalení nového žetonu nákladů Jokoro odhalen další žeton zrušených nákladů Jokora, umístěte jej na úroveň se dvěma žetony neutrálních Jokoro.

Místa s žetony neutrálních Jokoro nejsou k dispozici pro hráče k umístění svých Jokorů.

Příklad: (1) Lara postaví první úroveň pagody, zaplatí 1 smaragd, 1 kámen a 1 dřevo a získá 5 bodů Satori. Poté otočí žeton úrovně pagody a vezme z balíčku žeton nákladů Jokoro. (2) Pokud je to žeton zrušených nákladů Jokoro, vezme nový žeton (3) a umístí jej na úroveň pagody. Umístí žeton neutrálního Jokora na jedno z dostupných polí.

Stavba střechy

Zaplaťte náklady uvedené na poli pro střechu pagody vytištěném na desce a získejte odpovídající body Satori. Nyní umístěte jeden ze svých žetonů meditace z vaší osobní rezervy na pole pro střechu pagody. Nemůžete postavit střechu, pokud nemáte žádný žeton meditace ve své rezervě.

Příklad: Gael postaví střechu na třetí úrovni pagody, zaplatí 3 mince a získá 3 body Satori. Poté umístí jeden ze svých žetonů meditace z jeho osobní rezervy na odpovídající pole pro střechu pagody.

Stavba Sōrin

Ve pátém kole je možné postavit **Sōrin**. **Stavební náklady pro Sōrin jsou 1 mince, 1 dřevo, 1 kámen, 1 kadidlo a musíte zahodit jeden žeton meditace z vaší rezervy.** Zaplaťte náklady a otočte žeton Sōrin. Poté si vezměte **žeton bodů Sōrin**, který se bude počítat do vašich bodů na konci hry. Umístěte žeton nákladů Jokoro nad Sōrin stejným způsobem jako při stavbě úrovně pagody.

Příklad: Lara postaví Sōrin, zaplatí jeho náklady a zahodí jeden žeton meditace. Poté vezme žeton bodů Sōrin a umístí jej na svou herní plochu pro závěrečné bodování.

Meditace

Umístěte jednoho ze svých dostupných mnichů na prázdné pole v horách, tedy pole, které není obsazeno jiným mnichem nebo žetonem Hikari. Pokud nemáte k dispozici žádné mnichy, můžete přesunout jednoho, kterého jste již umístili v horách, na jiné volné pole v kterékoli z hor.

Hikari

Přesuňte světlo, aby osvítilo mnichy a oni dosáhli Satori.

Každá ikona Hikari vám **umožňuje posunout žeton Hikari o jedno pole ve směru (nebo proti směru) hodinových ručiček** v jedné z hor podle vašeho výběru. Nemůžete dokončit svůj tah, pokud je žeton Hikari na mnichovi jiného hráče.

Když je Hikari nad jedním z vašich mnichů, vezměte odpovídající žeton meditace a umístěte ho na svou herní plochu. Poté můžete použít žeton meditace. Můžete použít

všechny nebo část z nich, v libovolném pořadí, podle svého výběru nebo dokonce zvolit, že nepoužijete žádnou z akcí nebo efektů. Pokud ve svém tahu získáte více než jeden žeton meditace, použijte akce a efekty na žetonu v libovolném pořadí, které si vyberete, ale musíte použít první žeton před použitím jakékoli dalšího. První žeton otočte, aby naznačil, že byla použit, a poté použijte další žetony v pořadí, jak jste je dostali.

Po použití žetonu meditace umístěte osvěceného mnicha na slunce vytištěné na desce, abyste naznačili, že byl osvěcen. Žeton Hikari zůstává na místě, kde byl mnich osvěcen.

Příklad: (1) Gael umístí šedého věřícího na oranžový oltář a vybere akci, která mu umožní provést dva pohyby Hikari. Gael přesune Hikari o dvě pole, přejede přes mnicha od Lary, dokud nedojde ke svému mnichovi (2), který se stává osvěceným. Gael použije žeton meditace a vezme 2 kameny a 2 dřeva. Poté umístí svého osvěceného mnicha na slunce vytištěné na desce. Pak Gael přidá žeton meditace do své rezervy, s akcemi obrácenými dolů.

Nárok na oběti

Vezměte si jednu z odměn na stupnici obětí, která odpovídá buď místu, kde je umístěna váš ukazatel nebo kteroukoli z nižších polí. Vraťte svůj ukazatel na stupnici obětí na výchozí místo.

Příklad: Lara se rozhodne nárokovat oběti. Může si vzít smaragd, ale v tomto případě, protože se jí to hodí, se rozhodne vzít dvě mince. Následně vrátí svou značku na stupnici obětí na první místo (které má ikonu).

Na třetím poli stupnice obětí můžete vybírat mezi dvěma odměnami: buď si vezmete dvě mince nebo odemknete svůj šestý Jokoro. Pokud si vyberete druhou možnost, vezměte Jokoro vaší barvy z třetího pole stupnice obětí na herní desce a umístěte ho do své herní oblasti. Nyní máte tento šestý Jokoro k dispozici.

Obětní oltář

Umístěte věřícího na obětní oltář a proveďte jednu z následujících možností:

Pomodlete se

Umístěte svůj druhý zvonek na první dostupné místo zleva na pravé straně stupnice pořadí tahů. Poté si vezměte 1 kadidlo nebo využijte sbírku. Pokud si přejete, můžete

také nárokovat oběti (viz “Nárok na oběti” výše).

Pokud se rozhodnete pro sbírku, vezměte 2/3/4 mince podle toho, kolik je na oltáři věřících různých barev.

Příklad: (1) Gael umísťuje šedého věřícího na obětní oltář, aby se pomodlil. Umístí svůj druhý zvonek na první dostupné pole (začínající zleva doprava) na stupnici pořadí tahů (2). Poté, když jsou na oltáři věřící dvou různých barev (šedá a oranžová), vezme 3 mince a rozhodne se nepřevzít oběti, protože si přeje ponechat svůj ukazatel na stupnici obětí tam, kde je, aby později obdržel lepší odměny.

Kontrola staveniště

Využití akcí na levé straně jednoho z oltářů dostupných na staveništi.

Příklad: Lara umísťuje oranžového věřícího na obětní oltář, aby se pomodlila. Proto si vybere akce na levé straně jednoho z oltářů.

7. Konec kola

Dodržujte následující kroky, když všichni hráči dokončili své tři tahy v kole. **Na konci pátého kola tuto fázi neprovádějte, ale přejděte přímo na konec hry.**

7.1 Odehrajte žetony amuletů

Pouze na konci třetího kola: Okamžitě po dokončení třetího kola si hráči mohou vybrat, zda chtějí hrát svůj žeton amuletu. V případě, že **hráč nebo hráči** splní požadavky žetonu amuletu, obdrží bonus uvedený vedle ikony architekta na žetonu amuletu. **Nechte žeton amuletu vedle hrací desky pro konečné bodování. Pokud se hráč rozhodne, že žeton amuletu nezahraje, nikdo nemůže uplatnit bonus pro tento žeton.**

Žetony amuletu jsou označeny číslem a musí být použity vzestupně, začínajíc s nejnižším číslem (viz PŘÍLOHA I).

7.2 Administrace

a. Odstraňte žetony oltářů a dekorací, které zůstávají na staveništi a nahraďte je novými z hromady. Pokud jsou všechny tři žetony dekorace identické, vraťte je zpět do

hromady, zamíchejte je a vyberte nové tři.

b. Vraťte ukazatele rukou na střechu modlitebních mlýnků.

c. Vyplňte prázdné pole na horách novými žetony meditace. Použijte žetony meditace z první éry po prvním a druhém kole. Po třetím kole odeberte všechny žetony meditace, kde nejsou žádní mniši, a znovu vyplňte všechny prázdné prostory žetony meditace z druhé éry. Od tohoto okamžiku používejte žetony meditace z druhé éry (po kolech 3 a 4).

Žetony meditace z první éry na horách, kde jsou mniši na konci třetího kola, zůstávají ve hře, dokud je hráč nevezme tím, že osvítí mnichy na této hoře.

d. Vraťte všechny věřící zpět do pytle, vyberte 3 věřící na každého hráče z pytle a umístěte je na Sanmon.

e. Posuňte architekta o jedno políčko nahoru na stupnici kol.

f. **Aktualizujte pořadí tahů:** Seřadte zvonky na levé straně podle pořadí na pravé straně. Poté umístěte zvonky zbývajících hráčů tak, aby bylo zachováno stejné relativní pořadí tahů. Vraťte zpět do hráčských oblastí veškeré zvonky z pravé strany.

7.3 Ztráta bodů

Hráči bez kadidla (s jejich značkou na stupnici kadidla na základně Velkého jokora na desce) ztratí jeden SP.

7.4 Nárok na oběti

Následující nové pořadí tahů mohou hráči změnit jednou z odměn na stupnici obětí, odpovídající buď místu, kde je jejich ukazatel umístěn, nebo kterémukoli z prostorů pod nimi. Hráči, kteří se rozhodnou tak učinit, si vrátí jejich ukazatele na stupnici obětí zpět na počáteční místo (s ikonou).

7.5 Udržení mnichů

Hráči musí platit jedno kadidlo za každého mnicha, kterého mají v horách. Mohou se rozhodnout neplatit a vrátit mnicha z hory do své osobní rezervy. Vezměte mnichy ze slunce a vraťte je do osobní rezervy každého hráče.

7.6 Výměna žetonů meditace

Podle nového pořadí tahů, hráči mohou zvolit možnost výměny žetonů meditace za suroviny (maximálně 3 žetony). Dva žetony lze vyměnit za jedno kadidlo, jednotlivé žetony lze vyměnit za jednu minci za žeton.

Nové kolo začíná hráčem, který je první na stupnici pořadí tahů, a pokračuje podle pořadí uvedeného na tomto řádku.

8. Konec hry

Hra končí po pátém kole. V tomto okamžiku postupujte podle následujících kroků pro výpočet skóre. Pamatujte, že po pátém kole nenásleduje konec kola.

8.1 Body za žetony amuletů

Ti hráči, kteří po třetím kole nehráli žetony amuletů, mohou tak nyní učinit. Hráč nebo hráči, kteří splňují podmínky každého žetonu amuletů, obdrží 2 SP, jak je uvedeno vedle lucerny na žetonu. Žetony amuletů, které byly odehrány na konci třetího kola, jsou nyní také skórovány (pouze část s lucernou, která poskytuje 2 SP). Pamatujte, že žetony obsahují číslo a musí být použity v rostoucím pořadí, začínaje nejnižším číslem.

8.2 Body za Jokoro na pagodě

Každý hráč obdrží množství SP jako násobek počtu svých Jokoro na pagodě krát počet postavených střech na pagodě.

Příklad: Lara obdrží 15 SP za své 3 Jokoro na pagodě s pěti střechami.

8.3 Body za Jokoro na oltářích

Body za Jokoro na oltářích: Každý hráč obdrží množství SP spočítané jako násobek počtu svých Jokoro na jejich oltářích krát počet různobarevných oltářů, které vlastní.

8.4 Body za nepoužité zdroje

Body za nepoužité zdroje: Každý hráč získá 1 SP za každých pět nepoužitých zdrojů a meditačních žetonů (mince, dřevo, kámen, meditační žeton).

8.5 Body za nepoužité smaragdy

Body za nepoužité smaragdy: Každý smaragd poskytuje 1 SP.

8.6 Body za Sörin

(Viz PŘÍLOHA II).

8.7 Ztráta bodů

Hráči bez kadidla (s jejich ukazatelem na začátku stupnice) ztrácejí jeden SP.

8.8 Vyhodnocení

Hráč s nejvyšším počtem SP je vítěz.

V případě remízy vyhrává hráč s nejvíce kadidly. Pokud je stále remíza, vyhrává hráč, který je dále na stupnici obětí. Pokud je stále remíza, hráči si vítězství rozdělí.

Pokud dosáhnete konce bodovací stupnice, vezměte si žeton +40 SP a pokračujte ve počítání SP od startovního pole na bodovací stupnici.

Příloha I: Amulety

1. Hráč nebo hráči s nejvíce SP získávají 4 mince.
2. Hráč nebo hráči s nejvíce smaragdy v jejich osobních rezervách získávají dvě suroviny dle své volby mezi kadidlem a/nebo mincí v libovolné kombinaci.
3. Hráč nebo hráči s nejvíce žetony meditací v jejich osobních rezervách získávají dvě suroviny dle své volby mezi kadidlem a/nebo mincí v libovolné kombinaci.
4. Hráč nebo hráči s nejvíce umístěnými Jokory na pagodě a v oltářích získávají smaragd.
5. Hráč nebo hráči, kteří jsou nejvýše na stupnici obětí, získávají smaragd.

Příloha II: Sōrin

V pátém kole je možné postavit Sōrin. Hráč, který postaví Sōrin, získává žeton bodů Sōrin pro bodování na konci hry.

TL: Tento žeton ti dává dvě různé barvy oltářů. Získej body za tyto dvě další barvy oltářů stejným způsobem jako v kroku 3 “Konec hry”.

BL: Tento žeton ti umožňuje znovu ohodnotit nepoužité suroviny. Za každé dvě suroviny obdržíš 1 SP (kámen, dřevo, peníze a meditační dlaždice).

TR: Tento žeton ti poskytuje Satori body podle toho, kde se nachází tvůj ukazatel na stupnici kadidla na konci hry. Za každou úroveň na stupnici kadidla získáš 2 SP.

BR: Tento žeton ti poskytuje body podle toho, kde se nachází tvůj ukazatel na stupnici obětí. Získáš 1 SP za každou úroveň na stupnici obětí.