

Set Up

Jugadores

- Tablero de jugador (día o noche) con:
 - 1 loseta de equilibrio (central).
 - 6 brotes de bambú: 4 iniciales (1 de cada color) y 2 más por turnos.
 - 3 monedas y 1 marcador de acción.
- Marcador de felicidad en la casilla 5.
- 7 barritas de incienso: 3 en el tablero personal y 1 en cada casilla de ronda.

Mesa

- Tablero con las 12 piezas de bambú iniciales colocadas al azar.
- 4 regalos del bosque boca abajo.
- Dispensador de losetas de equilibrio separadas. Revelar 3 de cada tipo.
- Dispensador de losetas de hogar separadas: Revelar 4 de cada tipo.
- 4 pilas de 4 losetas de espíritu de bosque. En partidas de 2 barajar las losetas de templo y colocar incienso marrón.
- Pila de fichas de alimentos. Revelar 5.
- Reserva de dinero.

Fases del juego

Fases de la ronda:

- Primavera: Tomar 1 barrita de incienso. Barajar regalos de bosque y revelar tantos como nº jugadores. Escoger y ejecutar 1 en orden de turno.
- Verano: De manera alterna:
 - Comprobar incienso: pasar.
 - Mover el marcador de acción.
 - Asignar tanto incienso al templo como brotes de bambú (si es posible).
 - Ejecutar tantas acciones como barritas de incienso y recibir bambú.
- Otoño: En cada templo:
 - Llamar a los espíritus: mayoría (en caso de empate, el de más arriba).
 - Recuperar incienso. En partidas a 2, colocar las barritas de incienso marrón según losetas de Templo.
- Invierno:
 - Despertar espíritus (opcional).
 - Alimentar familia: Comida (puntos).
 - Marcador de jugador inicial.
 - Actualizar mercados de losetas.
 - Rellenar espacios de comida.

Fin de la partida

La partida finaliza tras la ronda 4.

El ganador será el jugador con más puntos de felicidad.

Puntos:

- Puntos acumulados.
- 2 puntos por cada espíritu del bosque distinto.
- 2 puntos negativos por cada punto de confort de diferencia entre la zona izquierda y la derecha (armonía).
- Las losetas de equilibrio que se cumplan pero no hayan sido puntuadas suman la mitad de los puntos (redondeadas hacia arriba).