Bitoku

INSTRUKCJA

W zamierzchłych czasach naszych pradawnych przodków, w epoce, o której ludzkość już dawno zapomniała, las zamieszkiwał Wielki Duch. Już sama obecność tej istoty błogosławiła wszystko życiem, obfitością i spokojem. Kiedy dany mu czas się wypełniał, Wielki Duch odchodził na zawsze. Jego miejsce zaś zajmował godny tego zaszczytu duch Bitoku, który stawał na straży leśnej harmonii.

Pradawna knieja, której korzenie sięgają początków czasu, rozciąga się od Równin Drżącej Ziemi aż do stóp gór Akaishi. Bijące z ich serca wody świętej rzeki Kurirakugan przecinają knieję w wiecznej pielgrzymce ku klifom Morskiego Szponu, skąd spadają do oceanu.

Knieja nie ma innych nazw. Ona była pierwsza i wszystkie inne knieje noszą jej imię. Ona jest jednym z Pięciu Serc Świata. Powiada się, że w jej najgłębszych ostępach drzewa i inne rośliny rosną tak gęsto, że nawet Zagubione Duchy, jeśli tam zawędrują, znajdą upragniony spokój oraz drogę w zaświaty albo wieczne zatracenie i niebyt, gdy rozwieje się ostatnie o nich wspomnienie.

Nigdy wcześniej nie było takiego miejsca. Nigdy później takiego miejsca nie będzie. Serce Kniei zamieszkują istoty magiczne i duchowe, istoty znane dziś tylko z legend oraz dziecięcych bajek...

Nadszedł czas, by Wielki Duch ruszył dalej, a jeden z duchów Bitoku został wybrany jego następcą. Czy jako jeden z tych duchów zdołasz dowieść swej wartości i pokazać, że jak nikt inny zasługujesz, by dostąpić tego zaszczytu?

NAUKA BITOKU

Bitoku jest grą o wielu zasadach, ale niech nie przeraża cię obszerność niniejszej instrukcji, wprowadza ona bowiem informacje w najbardziej przystępny sposób – najpierw omawia strukturę rund i tur, a następnie przedstawia szczegóły dotyczące planszy gry oraz planszy gracza. Jest to skomplikowana gra, dlatego nie przejmuj się, jeśli niektóre pojęcia z początku będą omówione bardzo ogólnie. Wszystko wyjaśni się najdalej parę stron później.

Nim zasiądziesz z przyjaciółmi do wspólnej rozgrywki, zapoznaj się ze wszystkimi komponentami oraz zasadami gry. Dobrym pomysłem może być poświęcenie paru chwil na rozłożenie planszy i rozegranie kilku rund w pojedynkę, bez przeciwników. Jest to świetny sposób na zaznajomienie się z komponentami, rozpatrywaniem akcji oraz przebiegiem rozgrywki. Opanowanie tajników gry nie zajmie ci dużo czasu, a odpowiedzi na wszelkie pytania bez trudu znajdziesz w instrukcji.

A kiedy już zaczniesz zaznajamiać przyjaciół z zasadami, podaj im arkusze pomocy, by mogli się nimi wspomagać. Z pewnością wszyscy docenią twoje przygotowania!

CEL GRY

Gra toczy się przez cztery rundy, które reprezentują cztery lata pozostałe do odejścia Wielkiego Ducha. Każda runda jest podzielona na cztery fazy – pory roku. Wraz z końcem fazy Zimy w czwartej rundzie kończy się także gra i następuje Wywyższenie.

W każdej fazie będziecie wykonywać akcje, które pozwolą wam zdobywać punkty Zasług (PZ). Zdobywając kolejne PZ, będziecie poruszać się coraz dalej po Ścieżce Duchów, która biegnie po obwodzie planszy gry. Podczas Wywyższenia możecie zdobyć dodatkowe PZ za różne osiągnięcia. Duch, który na tej ścieżce zajdzie najdalej, zwycięża i zostaje nowym Wielkim Duchem!

SPIS TREŚCI

- Komponenty 3
- Przygotowanie gry 4
- Ścieżka Wielkiego Ducha 6
  - Wiosna 7
  - Lato 8
  - Jesień 12
  - Zima 13
- Wywyższenie 14
- Leśne sanktuaria 17
- Plansze graczy 26
- Powstanie Tengu – tryb solo 27

KOMPONENTY

1 PLANSZA GRY

- 14 wymiennych elementów planszy (do umieszczenia we wgłębieniach)
- 4 plansze gracza (po 1 dla każdego gracza) / plansze Tengu (tryb solo)
- 4 chorągwie / „+100" PZ (po 1 dla każdego gracza)
- 12 kości (po 3 dla każdego gracza)

174 ZNACZNIKI

- 1 znacznik Wielkiego Ducha (do oznaczania rundy)
- 1 znacznik Pagody (do oznaczania fazy)
- 12 znaczników Graczy (po 3 dla gracza – do oznaczania kolejności tur, pozycji na Ścieżce Duchów i postępu na Ścieżce Bitoku)
- 44 znaczniki Pielgrzymów (po 11 dla każdego gracza)
- 20 znaczników Kodam (po 5 dla każdego gracza)
- 24 znaczniki Budynków (po 6 dla każdego gracza)
- 72 znaczniki Zasobów (18 × drewno, 18 × kamień, 18 × jadeit, 18 × sake)

153 KAFELKI

1. 24 kafelki Budynków (6 × świątynia, 6 × onsen, 6 × gospodarstwo, 6 × ryokan)
2. 6 kafelków Budynków Starożytnych
3. 5 kafelków Skarbów Jezior
4. 32 kafelki Kryształów
5. 24 kafelki Duchów Mitama (5 × Ara, 5 × Nigi, 5 × Saki, 5 × Khushi, 4 × Shinigami)
6. 32 kafelki Ważek
7. 16 kafelków Torii (8 typu „A" i 8 typu „B")
8. 13 kafelków Głazów Iwakura
9. 1 kafelek Postawy Tengu (tryb solo)

111 KART

- 29 kart Yōkai (5 × Kappa, 5 × Imomushi, 5 × Nezumi, 5 × Kitsune, 5 × Shin Ookami, 4 × Yama-uba)
- 20 początkowych kart Yōkai (po 1 karcie każdego typu dla każdego gracza)

- 24 karty Bitoku (5 × Makoto, 5 × Chuugi, 4 × Yu, 4 × Jin, 3 × Rei, 2 × Gi, 1 × Meijo)
- 28 kart Wizji
- 10 kart Akcji Tengu (tryb solo)

POZOSTAŁE KOMPONENTY

- 58 Amuletów (+1, +2, +3)
- 32 znaczniki mnożników Zasobów (×3)
- 12 znaczników Hikaru
- 1 instrukcja
- 4 arkusze pomocy

PRZYGOTOWANIE GRY

Wędrówka Wielkiego Ducha dobiega już końca, a ostatni krok, jaki na swej drodze wykona ta legendarna istota, wyznaczy nową ścieżkę dla jego następcy. Jego mądrość na zawsze pozostanie w pamięci głazów, polan i zieleni Kniei. Powołane w jego miejsce istoty przez stulecia przyjmowały nowe inkarnacje jedynie po to, by przygotować się godnie do tego wyzwania. Niczym owoc mądrość największych Bitoku dojrzała. Czyje zbiory okażą się najobfitsze? Kto zostanie nowym Wielkim Duchem Kniei?

PRZYGOTOWANIE PLANSZY GRY

A Umieśćcie planszę gry na środku stołu. Strona pozbawiona wgłębień jest przeznaczona do **rozgrywek 1- oraz 2-osobowych**. Jeśli przygotowujecie grę dla **trzech** albo **czterech** osób, umieśćcie wymienne elementy planszy w odpowiadających im wgłębieniach zgodnie z widocznymi w nich podpowiedziami (rozgrywka 4-osobowa zawsze wymaga większej liczby pól).

B Umieśćcie znacznik Wielkiego Ducha na pierwszym polu toru Rund, a znacznik Pagody – na pierwszym polu toru Faz (Wiosna).

C Rozdzielcie oznaczone literami „A" i „B" kafelki Torii i pomieszajcie każdą grupę osobno. Na każdym polu Torii oznaczonym literą „A" umieśćcie odkryty losowy kafelek „A", a na każdym polu Torii oznaczonym literą „B" – odkryty losowy kafelek „B". Pozostałe kafelki Torii odłóżcie z powrotem do pudełka.

D W przypadku rozgrywki dla **jednej albo dwóch osób** pomieszajcie kafelki Budynków Starożytnych, a następnie wylosujcie i umieśćcie po jednym z nich w lewym dolnym rogu każdego z czterech Terenów Zamieszkanych na planszy. Przygotowując rozgrywkę dla **trzech** osób, umieśćcie tylko dwa takie kafelki – jeden w lewym dolnym rogu Krainy Yomi i jeden w lewym dolnym rogu Jadeitowej Polany (jak pokazano na przykładzie). W rozgrywkach **4-osobowych** Budynki Starożytne nie są potrzebne. Niewykorzystane kafelki odłóżcie do pudełka.

E Pomieszajcie kafelki Skarbów Jezior i umieśćcie losowo po jednym w każdym z pięciu Regionów Kniei. W przypadku rozgrywki **2-osobowej** weźcie 1 znacznik Kodamy w neutralnym kolorze i umieśćcie go na **czwartym polu** (oznaczonym „X") toru Kodamy w każdym Regionie.

F Weźcie kafelki Budynków, pomieszajcie je i zakryte ułóżcie we w miarę równe stosy w odpowiednim miejscu planszy. Czynność powtórzcie z kafelkami Kryształów, kafelkami Mitam i kafelkami Ważek. Następnie odkryjcie tyle kafelków każdego typu (z któregokolwiek z dwóch stosów), ile potrzeba, by wypełnić sąsiadujące ze stosami wolne pola.

G Pomieszajcie kafelki Głazów Iwakura i – bez podglądania – dajcie każdemu graczowi po jednym. Następnie na każdym polu Kamiennego Ogrodu umieśćcie po jednym odkrytym kafelku Głazu Iwakura. Niewykorzystane kafelki odłóżcie do pudełka.

H Potasujcie karty Wizji i umieśćcie je w zakrytym stosie w odpowiednim miejscu na planszy.

I Potasujcie karty Bitoku i umieśćcie je w zakrytym stosie w odpowiednim miejscu na planszy. Obok pozostawcie miejsce na stos kart odrzuconych. Następnie na każdym polu Wzgórz Hikaru na planszy umieśćcie po jednej odkrytej karcie Bitoku.

Widoczna na tym przykładzie rozgrywka została przygotowana dla trzech osób. Przykłady w instrukcji obrazują rozgrywkę 4-osobową.

Natomiast plansza na stronie 17 pokazuje rozgrywkę dla dwóch osób.

J Z talii Yōkai wyjmijcie wszystkie karty początkowe i odłóżcie je na bok. Talię pozostałych kart Yōkai potasujcie i umieśćcie w zakrytym stosie w odpowiednim miejscu na planszy. Pamiętajcie, by obok zostawić miejsce na stos kart odrzuconych. Następnie na każdym polu Wzgórz Hikaru na planszy umieśćcie po jednej odkrytej karcie Yōkai (częściowo zakrywając leżące tam karty Bitoku).

K Ze znaczników Zasobów (jadeit, sake, kamień, drewno) stwórzcie pulę wspólną. Umieśćcie w niej również znaczniki mnożników Zasobów (×3), znaczniki Hikaru oraz Amulety.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Niech każde z was wybierze swoje barwy, a następnie weźmie:

1. Planszę gracza i chorągiew w odpowiednim kolorze – ułóżcie je przed sobą.
2. 3 kości w swoim kolorze – umieśćcie je na „czerwonych" polach na swoich planszach, następującymi wartościami ku górze (od lewej do prawej): 3, 2, 1.
3. 5 znaczników Kodam w swoim kolorze – umieśćcie po jednym na pierwszym polu każdego toru Kodamy w obszarze Kniei na planszy gry.
4. 11 znaczników Pielgrzymów w swoim kolorze – 3 Przebudzonych umieśćcie w prawej górnej części swoich plansz; pozostali będą oczekiwać na Przebudzenie na 8 polach Kryształów, zakrywając symbole punktów Zasług (PZ).
5. 3 znaczniki Gracza w swoim kolorze – umieśćcie jeden na Ścieżce Bitoku na swojej planszy, jeden na rzece przy pierwszym polu Ścieżki Duchów i jeden na torze Kolejności Tur. Początkowa kolejność znaczników Graczy na torze Kolejności Tur powinna być losowa.
6. 6 znaczników Budynków w swoim kolorze – umieśćcie je na polach Budynków na swoich planszach, zakrywając symbole PZ.
7. Po 1 losowym kafelku Ważki z dowolnego zakrytego stosu – umieśćcie je odkryte w odpowiednich miejscach swoich plansz.
8. Po 1 losowej karcie z talii Wizji – umieśćcie je odkryte obok swoich plansz.
9. Zestaw 5 początkowych kart Yōkai w swoim kolorze. Niech każde z was potasuje swoje karty Yōkai i umieści je zakryte obok swojej planszy. Niewykorzystane początkowe karty Yōkai odłóżcie do pudełka.
10. 1 znacznik drewna, 1 znacznik jadeitu i 1 Amulet +1 – umieśćcie je obok swoich plansz.
11. Umieśćcie otrzymane podczas przygotowania Głazy Iwakura na pierwszym od lewej polu na swoich planszach.

- 1 arkusz pomocy z opisem kolejnych kroków gry i znaczeniem ikon.

Uwaga: poza zakrytymi kartami i kafelkami oraz kartami Yōkai, które macie na ręce, wszystkie elementy gry (znaczniki, kafelki, karty Wizji itp.) są jawne.

Wszystko gotowe, możecie zaczynać!

ŚCIEŻKA WIELKIEGO DUCHA

Duchy Kniei żyją w harmonii, a wszelkie waśnie i nienawiść są im obce. Czyny ich nacechowane są współdziałaniem i wzajemną pomocą – razem dbają, by ich świat rósł piękny i zielony. Nad wszystkim czuwa Wielki Duch, którego wysiłki są źródłem dobrodziejstw dla całej Kniei.

Gra w *Bitoku* trwa cztery rundy. Każda z nich podzielona jest na cztery odpowiadające porom roku fazy:

- **Wiosna:** Przebudzenie Kniei. Gracze przygotowują swoje karty Yōkai oraz zbierają owoce swych wcześniejszych trudów.
- **Lato:** Wezwanie Opiekunów. Gracze wzywają swoich Yōkai oraz wykonują różne akcje.
- **Jesień:** Oddawanie Czci. Ustalana jest nowa kolejność graczy, która zależna jest od ich działań w Lecie.
- **Zima:** Spoczynek. Gracze zbierają z planszy swoje kości i przygotowują ją do następnej rundy.

Z końcem ostatniej rundy rozpoczyna się **Wywyższenie**. Wtedy zdobywane są ostatnie PZ i wybierany jest nowy Wielki Duch.

KARTY YŌKAI I KOŚCI

Obowiązki przyszłego Wielkiego Ducha są trudne i żmudne. Nielatwo jest im podołać w pojedynkę.

Na szczęście zawsze można liczyć na pomoc Yōkai – Opiekunów chroniących Knieję. W grze ich obecność reprezentują karty oraz kości. Korzystanie z nich stanowi najistotniejszą część strategii tej gry, dlatego, jeśli chcesz zostać następnym Wielkim Duchem, używaj ich rozsądnie.

W każdej rundzie będziesz mieć do dyspozycji 3 karty i 3 kości.

- **Karty Yōkai** będziesz zagrywać na swoją planszę gracza. Pozwoli ci to wykonywać różne zadania i otrzymywać nagrody. Choć pierwszą rundę zaczynasz z podstawową talią Yōkai, w trakcie gry możesz zdobyć potężniejsze karty. Zagrana karta może zapewnić ci też PZ na koniec rundy.

Dobierz kartę Yōkai z talii wspólnej. Weź dwie wierzchnie karty, wybierz jedną i zachowaj ją na ręce, drugą zaś odłóż zakrytą na spód talii wspólnej.

Weź kartę Yōkai z tego Wzgórza Hikaru, na które właśnie przeniosłeś(-aś) swoją kość. Zachowaj ją na ręce.

Dobierz kartę Yōkai ze swojej talii. Zawsze gdy dobierasz kartę Yōkai w ten sposób, bierz ją z wierzchu talii. Wchodzące w jej skład karty powinny leżeć obok twojej planszy gracza zakryte, gdyż nie wolno ich podglądać. Karty na twojej ręce są tajemnicą dla innych graczy.

Kiedy **odrzucasz** kartę Yōkai, połóż ją odkrytą na twoim stosie kart odrzuconych – obok twojej talii. Te karty możesz zawsze przeglądać, ale w żadnym razie nie wolno ci z nich dobierać!

Jeśli musisz dobrać kartę, ale twoja talia się skończyła, potasuj karty ze stosu kart odrzuconych i stwórz nową, zakrytą talię. Następnie dobierz z niej tyle kart, ile potrzebujesz.

Na każdej karcie Yōkai przedstawiono jej **typ** (A), **akcje** (B) oraz **PZ**, które można za nią zdobyć w nieobowiązkowym kroku Cnoty Ducha w fazie Zimy (C). Czerwona obwódka (D) oznacza, że za rozpatrzenie Cnót Ducha otrzymasz maksymalnie 12 PZ (zobacz: arkusz pomocy). Na początkowych kartach Yōkai, pod typem karty, widnieje symbol w kolorze danego gracza.

Karta na ilustracji jest typu Nezumi, a przedstawiona na niej akcja pozwoli ci przesunąć jeden ze znaczników Kodamy o jedno pole naprzód, a także albo wznieść Budynek, albo zdobyć Kryształ. Ponadto, jeśli w fazie Zimy zdecydujesz się ją odrzucić, otrzymasz 2 PZ za każdy wzniesiony przez ciebie Budynek (maks. 12).

- **Kości** zaczynają każdą rundę na „czerwonych" polach na planszy gracza. **Wartość** widoczna na kości oznacza jej moc – moc danego Yōkai. Im jest ona większa, tym potężniejszy będzie efekt akcji wykonanej tą kością. To jednak nie wszystko. Ponieważ świętą Rzekę przekraczać mogą wyłącznie duchy Yōkai, tylko kości można użyć, by przejść na Wzgórza Hikaru po drugiej stronie Rzeki i Wyprosić Łaskę Kniei (patrz str. 10).

Zanim użyjesz kości, musisz ją **odblokować** – przesunąć ją na „zielone" pole. Można tego dokonać na następujące trzy sposoby:

- **zagrywając kartę Yōkai** na polu obok zablokowanej kości;
- **wykonując akcję** pozwalającą odblokować kość;
- **odrzucając Pielgrzyma** – możesz użyć zablokowanej kości ze swojej planszy gracza, jeśli odrzucisz znacznik Przebudzonego Pielgrzyma. Jeśli to zrobisz, musisz natychmiast użyć tej kości (patrz str. 9). Odrzucony Pielgrzym zostaje usunięty z gry.

WIOSNA – PRZEBUDZENIE KNIEI

Biały puch rozpływa się w krystalicznie czyste potoki, których życiodajne wody zalewają Knieję zielenią ożywającej przyrody. Zwierzęta budzą się z zimowego snu, serce lasu tętni coraz żwawiej, a duchy ponownie otaczają Knieję opieką. Wiosna to okres, kiedy życie rozkwita, a Yōkai gromadzą się u boku Bitoku, by służyć im pomocą.

W tej fazie gracze otrzymują Yōkai, które posłużą im w najbliższej rundzie, oraz gromadzą Zasoby. Wszyscy gracze jednocześnie wykonują poniższe dwa kroki.

A Wezwanie Yōkai. Każdy gracz dobiera ze swojej talii karty Yōkai, póki nie będzie mieć na ręce 4 kart. Może się zdarzyć, że w tej fazie ktoś będzie już miał na ręce więcej niż 3 karty – pozostałe z poprzedniej rundy. Taka osoba nie dobiera kart ze swojej talii. Następnie każdy gracz wybiera, które karty odrzuci, a które 3 zostawi sobie na ręce.

Lila ma na ręce 1 kartę z poprzedniej rundy, dobiera więc ze swojej talii 3 karty, co daje jej łącznie 4 karty na ręce. Teraz wybiera, którą z nich odrzuci – tak, aby zostać z 3 kartami.

B Zbieranie Owoców. Każdy gracz zbiera nagrody widniejące na Kryształach Snów (fioletowe) na swojej planszy. Nagrody te można zbierać w dowolnej kolejności (patrz: arkusz pomocy).

W kolejnym kroku Lila zbiera nagrody zapewniane przez 2 Kryształy Snów na jej planszy – dobiera 1 kartę Yōkai ze swojej talii (na ręce ma teraz 4 karty) oraz Amulet +1 z puli wspólnej.

Kiedy wszyscy gracze wykonają obydwa kroki, nadchodzi faza Lata – przesuń znacznik Pagody na następne pole na torze Faz.

IKONY I SYMBOLE

Mechanika *Bitoku* korzysta z wielu ikon oraz symboli, które mają za zadanie ułatwić rozgrywkę i przekazać ważne informacje. Na pierwszy rzut oka może wydawać się, że jest ich dużo, jednak szybko nauczycie się ich znaczeń. W arkuszu pomocy znajduje się krótkie omówienie każdego z nich oraz numer strony w instrukcji, gdzie podano więcej szczegółów.

Czarna liczba po prawej stronie ikony mówi, ile razy można skorzystać z danej akcji. Jeśli liczba się nie pojawia, akcję można wykonać tylko raz.

Zdobywasz 2 PZ.

Zyskujesz 1 Ważkę.

Czerwona dłoń oznacza, że aby zyskać kafelek albo wykonać akcję, musisz ponieść koszt, zwracając wskazane Zasoby do puli wspólnej. **Żółta** dłoń obok ikony oznacza, że z danej akcji można skorzystać, wydając mniej (o wskazaną wartość) stosownych Zasobów.

Ten kafelek Torii pozwala pozyskać Mitamę, płacąc za nią o 2 znaczniki Zasobów mniej, niż podano. Możesz więc zmniejszyć jej koszt o 2 znaczniki sake albo o 1 znacznik sake i 1 znacznik jadeitu.

Jeżeli ikona **PZ** jest **pomarańczowa**, oznacza to, że zdobywasz te punkty w chwili wykonania danej akcji. Jeśli ikona ta jest **fioletowa**, zdobywasz te PZ dopiero na koniec gry. Szara ikona PZ oznacza stratę punktów.

Kiedy ikony są rozdzielone **ukośnikiem „/"** musisz wybrać, którą z akcji wykonasz.

Możesz zyskać 2 znaczniki jadeitu, 2 znaczniki sake albo po 1 znaczniku każdego z tych Zasobów.

Możesz wznieść Budynek ze zniżką w wysokości 1 znacznika Zasobów albo zyskać Kryształ z taką samą zniżką.

AKCJE W GRZE

Są trzy główne sposoby zyskiwania akcji w trakcie gry.

Akcje podstawowe to opcje, które masz do dyspozycji w fazie Lata: zagranie karty Yōkai, użycie odblokowanej kości, przeprawa przez Rzekę, spasowanie.

Akcje Kniei oraz **Budynków** można wykonywać w Regionach Kniei po umieszczeniu w nich kości. Akcje Kniei różnią się w zależności od Regionu (patrz str. 19). Dostępność akcji Budynków jest natomiast uzależniona od samych Budynków wzniesionych w Regionie, gdzie została umieszczona kość (patrz str. 22).

Niektóre pola na planszy gry, kafelki, a także karty Yōkai również pozwalają na wykonanie wskazanej na nich akcji. Te akcje muszą zostać rozpatrzone w momencie aktywacji danego pola lub kafelka bądź danej karty. Może to aktywować dalsze akcje, a nawet cały ich szereg.

ARKUSZ POMOCY

Dołączony do gry arkusz pomocy (w czterech egzemplarzach) zawiera przydatne podsumowanie porządku rund. Pamiętaj jednak, że podaje on tylko skrócone informacje – po szczegółowe wyjaśnienia zajrzyj do niniejszej instrukcji.

Znajdziesz tam również ilustrację, z wymienionymi wszystkimi częściami planszy gry oraz z odnośnikami do ich szczegółowych opisów w instrukcji.

Arkusz zawiera też opis wszystkich ikon gry wraz z numerami odpowiednich stron instrukcji, na których podano dalsze wyjaśnienia.

LATO – WEZWANIE OPIEKUNÓW

Wraz z mądrością i mocą duchów, rośnie także ich rozmiar. Niektóre z nich stają się wielkie jak dęby i opanowują niesamowite zdolności. Ich właśnie nazywa się Opiekunami Yōkai. Lato to pora ciężkiej pracy. To czas, kiedy istoty chcące zostać Wielkim Duchem wzywają Opiekunów ku pomocy.

W tej fazie gracze wykonują pojedyncze tury w kolejności podyktowanej położeniem ich znaczników (od lewej do prawej) na torze Kolejności Tur.

Gdy nadejdzie twoja kolej, **musisz wybrać** jedną z czterech podstawowych akcji.

A. Zagranie karty Yōkai z ręki.
B. Użycie odblokowanej kości ze swojej planszy.
C. Przeprawa przez Rzekę.
D. Spasowanie.

Gdy jedna osoba skończy swoją akcję, nastaje tura kolejnego gracza. Cykl ten powtarza się tak długo, aż wszyscy spasują. Teraz nadchodzi faza Jesieni – przesuń znacznik Pagody na następne pole na torze Faz. Jednak zanim to nastąpi, przyjrzyjmy się uważniej wymienionym akcjom.

A Zagranie karty Yōkai z ręki

Karty Yōkai reprezentują duchy opiekuńcze Kniei. Są one podzielone na pięć typów, z których każdy skupia się na innych efektach.

Jeśli wybierzesz tę akcję, zagraj jedną kartę Yōkai z ręki, kładąc ją na swojej planszy, na pustym polu w obszarze Yōkai. Następnie wykonaj poniższe trzy kroki.

1. **Odblokuj kość** leżącą po prawej stronie właśnie zagranej karty Yōkai, przesuwając ją z „czerwonego" pola na „zielone".
2. **Aktywuj kartę Yōkai**, wykonując przedstawioną na niej akcję. Ten krok jest nieobowiązkowy.
3. **Zharmonizuj Kryształ** połączony z polem właśnie zagranej karty (jeśli jakiś tam posiadasz), wykonując akcję z kafelka Kryształu (patrz strona 25). Akcję tę możesz wykonać **przed albo po** aktywacji karty Yōkai. Ten krok jest nieobowiązkowy.

O czym warto pamiętać podczas zagrywania karty Yōkai:

- nie możesz zagrać karty Yōkai na pole, na którym znajduje się już inna karta;
- możesz zagrać kartę Yōkai nawet wtedy, gdy usytuowana obok niej kość została wcześniej odblokowana albo nawet umieszczona na planszy;
- jeśli wszystkie trzy pola są zajęte, musisz wybrać inną akcję;
- po zagraniu karty Yōkai nie możesz jej przenieść na inne pole;
- przez całą grę do jednego pola karty przyłączony może być tylko jeden Kryształ.

***Leon** zagrywa z ręki kartę Imomushi Yōkai na pierwsze od lewej pole swojej planszy gracza. Kość z tego pola była zablokowana, więc przesuwa ją na „zielone" pole. Następnie aktywuje kartę Yōkai, biorąc z puli wspólnej 1 znacznik drewna albo 1 znacznik kamienia (wedle uznania). Ponieważ do tego pola karty nie jest przyłączony żaden Kryształ, tura **Leona** dobiega końca – pora na turę następnego gracza.*

B Użycie odblokowanej kości ze swojej planszy gracza

Najpotężniejsze Yōkai to Opiekunowie, których obecność w grze reprezentowana jest przez kości. By użyć odblokowanej kości, umieść ją na obszarze Kniei na planszy gry. Knieja podzielona jest na pięć Regionów. Każdy z nich obejmuje pewną liczbę pól, na których można umieścić kość (patrz str. 19). Kość możesz umieścić wyłącznie na polu niezajętym przez inną kość.

Kiedy umieszczasz kość na planszy gry, postępuj zgodnie z poniższymi krokami.

1. **Wzmocnij Opiekuna:** Zanim umieścisz kość na planszy gry, możesz zwiększyć moc kości, odrzucając dowolną liczbę Amuletów do puli wspólnej. Każdy poświęcony w ten sposób Amulet zwiększa moc kości o 1, 2 albo 3 – zależnie od mocy Amuletu. Moc kości nigdy nie może wzrosnąć powyżej 6 (nadmiarowe punkty przepadają). Ten krok jest nieobowiązkowy.
2. **Nawiedź Knieję:** Umieść kość na dowolnym pustym polu w obszarze Kniei na planszy gry. W jednym Regionie możesz umieścić więcej niż jedną kość (każdą w innej turze), jeśli tylko będą w nim jeszcze puste pola.
3. **Wykonaj stosowne do Regionu akcje Kniei i Budynku.** Możesz teraz skorzystać z akcji Kniei i (jeśli chcesz) akcji oferowanej przez jeden z Budynków w tym Regionie. **Kolejność akcji jest dowolna.** Ten krok jest nieobowiązkowy.

AKCJA KNIEI

By wykonać akcję Kniei, moc umieszczonej przez ciebie kości musi być **nie mniejsza niż moc każdej kości** już znajdującej się w tym Regionie. Pamiętaj jednak, że wszystkie kości, które przeprawiły się przez Rzekę na Wzgórza Hikaru, nie znajdują się już w danym Regionie Kniei.

Akcje Kniei dostępne w każdym z Regionów opisano na stronie 19.

AKCJA BUDYNKU

Jeśli na Terenie Zamieszkanym znajdują się jakieś Budynki, możesz wykonać akcję jednego z nich. Jednakże musi to być Budynek, który znajdował się w tym Regionie przed umieszczeniem w nim danej kości (patrz str. 22). Z akcji Budynków – w odróżnieniu od akcji Kniei – możesz korzystać niezależnie od mocy innych kości umieszczonych w danym Regionie. Tym niemniej moc kości musi nadal być co najmniej równa wartości wskazanej na kafelku Budynku, z którego chcesz skorzystać.

Premia za Własność. Jeśli wykonasz akcję Budynku wzniesionego przez inną osobę (tj. oznaczonego znacznikiem Budynku innego gracza), otrzymuje ona podaną na kafelku Budynku Premię za Własność. Premia ta jest efektem dodatkowym i pochodzi z puli wspólnej (to nie ty ponosisz jej koszt). Są trzy rodzaje Premii za Własność: 1 PZ; 1 PZ albo Amulet +1 wedle uznania właściciela(-ki); 1 PZ oraz Amulet +1.

Nie otrzymujesz Premii za Własność, jeśli korzystasz z akcji swojego Budynku.

O czym warto pamiętać podczas zagrywania kości w Kniei:

- za jedną umieszczoną kość możesz wykonać tylko jedną akcję Kniei;
- za jedną umieszczoną kość możesz wykonać tylko jedną akcję Budynku;
- nie możesz w tej samej turze wznieść Budynku i skorzystać z jego akcji;
- na Wzgórzach za Rzeką nie możesz umieszczać kości wziętych bezpośrednio z planszy gracza;
- możesz użyć zablokowanej kości, ale musisz w tym celu na stałe odrzucić jednego z Przebudzonych Pielgrzymów z twojej planszy gracza (patrz str. 6);
- możesz wykonać akcję Budynku przed akcją Kniei albo odwrotnie, ale musisz skończyć pierwszą akcję, nim zaczniesz drugą;
- żadna z tych akcji nie jest obowiązkowa – możesz umieścić kość i nie wykonać żadnej akcji.

ŁATWY SPOSÓB NA UTRUDNIENIE GRY

Po kilku rozgrywkach możecie zwiększyć poziom trudności Bitoku przez zmodyfikowanie reguł dotyczących akcji Kniei w poniższy sposób.

Aby wykonać akcję Kniei, moc umieszczonej przez ciebie kości musi być **większa od mocy każdej innej kości w tym Regionie**. Jeśli którakolwiek z tych kości ma moc 6, musisz poświęcić Amulet, by „wirtualnie" zwiększyć moc kości powyżej 6, ale tylko na potrzebę tej akcji Kniei (nie obracaj kości na inną wartość). Pamiętaj jednak, że wszystkie kości, które przeprawiły się przez Rzekę na Wzgórza Hikaru, nie znajdują się już w danym Regionie Kniei.

PUSTE POLE W OBSZARZE KNIEI

AMULETY

Te mistyczne przedmioty służą Opiekunom do zwiększania mocy.

Gdy zyskujesz Amulet, weź go z puli wspólnej i umieść obok swojej planszy gracza.

Zawsze gdy przenosisz kość na planszę gry, możesz wydać dowolną liczbę Amuletów, by zwiększyć moc kości (+1, +2, +3 – zależnie od mocy Amuletów).

Amuletów nie można dzielić na mniejsze – nie możesz zamienić Amuletu +3 na trzy Amulety +1.

ZASOBY

Zasoby służą do pokrywania kosztów w trakcie gry. Można je zdobyć z kafelków, kart oraz z innych źródeł. W tej grze są cztery rodzaje Zasobów.

Poniższa ikona oznacza, że możesz pobrać wskazaną liczbę znaczników dowolnych Zasobów. Możesz wziąć po 1 znaczniku różnych Zasobów albo kilka znaczników tego samego Zasobu.

Ta ikona pozwala ci zyskać 2 znaczniki dowolnych Zasobów – mogą to być na przykład 2 znaczniki jadeitu albo po 1 znaczniku drewna i kamienia.

Zyskane Zasoby połóż przy swojej planszy gracza. W dowolnym momencie możesz zwrócić 3 znaczniki tego samego Zasobu do puli wspólnej i wziąć w zamian mnożnik danego Zasobu ×3 (albo na odwrót).

PUSTE POLE PO DRUGIEJ STRONIE RZEKI

OGRANICZENIA LICZBY KOMPONENTÓW

Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących liczby znaczników Zasobów czy Amuletów dostępnych podczas rozgrywki. Jeśli w trakcie gry zabraknie wam któregokolwiek z tych komponentów, użyjcie prowizorycznych zamienników – mogą nimi być na przykład monety.

znacznik Hikaru

Milo nie ma żadnej odblokowanej kości, ale bardzo chce zająć pole na planszy gry przed pozostałymi graczami. Postanawia więc poświęcić jednego Przebudzonego Pielgrzyma ze swojej planszy gracza, by odblokować kość o mocy 2 (odrzucony Pielgrzym będzie niedostępny do końca gry).

Następnie odrzuca dwa Amulety +1, aby zwiększyć moc kości i obrócić ją na wartość 4.

*Teraz umieszcza tę kość w obszarze Kniei, w Krainie Yomi. Wprawdzie w tym Regionie znajduje się już **brązowa kość**, ale jej moc wynosi tylko 2, więc Milo może bez przeszkód skorzystać z akcji Kniei. Gdyby **kość Leona** miała moc 5, moc **żółtej kości** byłaby zbyt mała, by umożliwić Milo skorzystanie z akcji Kniei (ponieważ moc **żółtej kości** byłaby mniejsza od co najmniej jednej innej kości już umieszczonej w tym Regionie).*

*Pora skorzystać z akcji Budynku. Należący do **Leona** Budynek wymaga kości o mocy 1. To mniej niż moc **żółtej kości**, więc Milo może wziąć Iwakurę. Właściciel Budynku natomiast otrzymuje 1 PZ tytułem Premii za Własność.*

C Przeprawa przez Rzekę

Tę opcję możesz wybrać, jeśli masz co najmniej jedną kość w obszarze Kniei poniżej Rzeki. Jeśli postanowisz to zrobić, postępuj zgodnie z poniższymi krokami.

1. **Przepraw swoją kość przez Rzekę** ⁺⁺. Wybierz jedną ze swoich kości umieszczonych w Kniei i przenieś ją na odpowiednie puste pole w obszarze Wzgórz Hikaru na drugim brzegu Rzeki. W rozgrywkach 2-osobowych na każde z dwóch Wzgórz Hikaru po każdej ze stron planszy (po obu stronach Domu Wielkiego Ducha) można wejść z każdego z pól poniżej Rzeki po tej samej stronie planszy.
2. **Ukorz się.** Przez Kurirakugan, świętą Rzekę, przeprawić się mogą tylko istoty bogate w skromność – zmniejsz moc swojej kości o 1. Jeśli jednak na kości widnieje 6 oczek, musisz zamiast tego zmniejszyć ich liczbę o 3. **Pamiętaj:** Opiekun, którego kość ma moc 1, nie będzie w stanie przeprawić się przez Rzekę, gdyż nie będzie miał jak się Ukorzyć.
3. **Wyproś Łaskę Kniei.** Skorzystaj z dobrodziejstwa zapewnianego przez pole, na które zdecydujesz się przenieść swoją kość. Chociaż kość możesz przenieść wyłącznie na puste pole, to Wyproszoną Łaskę możesz wybrać dowolnie spośród dostępnych. Każdą Łaskę w każdym Regionie można Wyprosić jedynie raz na rundę. Po Wyproszeniu Łaski zakryj ją znacznikiem Hikaru, by pamiętać, że pozostanie niedostępna do przyszłej rundy. W rozgrywkach 2-osobowych możesz korzystać z Łask któregokolwiek z obydwu Wzgórz połączonych z polem, na którym położysz kość po przeprawieniu się przez Rzekę. W każdym obszarze możesz Wyprosić następujące trzy Łaski:

A Weź kartę Bitoku z tego pola. Połóż ją odkrytą obok swojej planszy gracza, by rozpocząć albo wydłużyć Ścieżkę Bitoku (patrz str. 12).

B Weź na rękę kartę Yōkai z tego pola. Możesz zagrać tę kartę w późniejszej turze.

C Wybierz **dwie różne** spośród poniższych czterech opcji:

- dobierz 1 kartę z talii Wizji (postępuj zgodnie z opisem na str. 16);
- weź 1 Iwakurę z planszy gry i umieść ją na swojej Ścieżce Głazów (patrz str. 23);
- umieść 1 z Przebudzonych Pielgrzymów obok Iwakury na swojej planszy gracza (patrz str. 24);
- porusz jedną swoją Kodamę na dowolnym torze Kodamy o jedno pole naprzód (patrz str. 23).

Kość, która przeprawiła się przez Rzekę, pozostaje tam aż do nadejścia fazy Zimy – w tej rundzie nie może już zostać przeniesiona nigdzie indziej.

Lila przeprawia się przez Rzekę kością o mocy 4. Najpierw więc obniża moc kości do 3, a następnie dobiera kartę Bitoku i dołącza ją do swojej Ścieżki Bitoku. Teraz na polu z Wyproszoną Łaską kładzie znacznik Hikaru.

Przez Rzekę przeprawia się również żółta kość. Ponieważ jednak jej moc wynosi 6, zostaje ona obniżona o 3 oczka. Następnie Milo bierze kartę Yōkai na rękę i zakrywa Wyproszoną Łaskę znacznikiem Hikaru.

Lila ma jeszcze jedną kość, którą w późniejszej turze może przeprawić się przez Rzekę. Ponieważ Łaski Yōkai i Bitoku zostały już wyproszone, Lila bierze Iwakurę i porusza dowolną Kodamę o jedno pole naprzód, a następnie zakrywa pole z Wyproszoną Łaską.

O czym warto pamiętać podczas przeprawiania kości przez Rzekę:

- po przeprawieniu kości przez Rzekę możesz ją umieścić wyłącznie na pustym polu;
- moc twojej kości nie wpływa na to, jakie Łaski możesz tu Wyprosić;
- kiedy twoja kość przeprawia się przez Rzekę, pole, które zajmowała, zostaje zwolnione i może zostać zajęte przez inną kość;
- kości umieszczone w Domu Wielkiego Ducha nie mogą Przeprawiać się przez Rzekę;
- Wyproszenie Łaski Kniei jest nieobowiązkowe – możesz przeprawić się przez Rzekę, wybrać nagrodę i jej nie przyjąć, a następnie zakryć znacznikiem Hikaru pole z tą Wyproszoną Łaską (bez rozpatrywania jakichkolwiek jej efektów).

D Spasowanie

Jeśli po zagraniu na planszę gracza trzech kart Yōkai i umieszczeniu trzech kości na obszarach Kniei nie możesz albo nie chcesz przekraczać Rzeki, możesz **spasować** w swojej turze. Jeśli to zrobisz, do końca tej fazy nie możesz podejmować już żadnych akcji.

Z chwilą gdy **wszyscy** gracze spasują, kończy się faza Lata i nadchodzi faza Jesieni – przesuń znacznik Pagody na następne pole toru Faz.

JESIEŃ – ODDAWANIE CZCI

Wielki Duch Kniei jest istotą szczodrą – z ziemi, po której stąpa, natychmiast wyrasta nowe życie.
Wielki Duch Kniei jest istotą surową – wszystko, co żywe, musi umrzeć, gdy jego czas się wypełni.
Wielki Duch Kniei jest istotą sprawiedliwą – to, co umarło, żywi owoc, który wyda nowe życie.

Jesień to pora zadumy. W tym czasie ambitne duchy kornie stają przed Wielkim Duchem, by zdać sprawę ze swych poczynań. Następujący krok gracze wykonują jednocześnie.

Krok Naprzód. Ustalcie nową kolejność tur. Gracz, którego kość znajduje się na najwyższej pozycji w Domu Wielkiego Ducha, umieszcza swój znacznik Gracza na pierwszej pozycji na torze Kolejności Tur, spychając pozostałe znaczniki o jedną lokatę w prawo. Następnie gracz, którego znacznik zajmuje drugą najwyższą pozycję w Domu Wielkiego Ducha, umieszcza swój znacznik gracza na drugiej pozycji na torze Kolejności Tur itd.

Jeśli w Domu Wielkiego Ducha masz kilka kości, weź pod uwagę tylko jedną – tę o **najwyższej** pozycji. Jeśli w Domu Wielkiego Ducha nie ma żadnych kości, kolejność tur nie zmienia się.

Po wykonaniu tego kroku faza Jesieni kończy się i nadchodzi faza Zimy – przesuń znacznik Pagody na następne pole toru Faz.

*W Domu Wielkiego Ducha znajdują się 3 kości w następującej kolejności: **żółta**, **brązowa**, **żółta**. **Milo** umieszcza swój znacznik na pierwszym polu (**żółta kość** ma najwyższą pozycję). **Leon** jest drugi w kolejności. Znaczniki w kolorach **liliowym** i **zielonym** pozostają względem siebie w tej samej kolejności – zostają jedynie zepchnięte na kolejno 3. i 4. lokatę.*

KARTY BITOKU

Bitoku to potężne duchy podążające ścieżką ubóstwienia. Jednak nawet najsilniejsze z nich potrzebują mądrości i rady innych duchów.

Dobierz kartę Bitoku z talii wspólnej. Weź 2 wierzchnie karty, wybierz 1 z nich i dołącz ją do swojej Ścieżki Bitoku. Pozostałą kartę odłóż zakrytą na spód talii wspólnej.

Weź kartę Bitoku ze Wzgórza Hikaru, na którym właśnie umieściłeś(-aś) kość. Dołącz tę kartę do swojej Ścieżki Bitoku.

Zdobyta Cnota z karty Bitoku.

Na każdej karcie Bitoku znajduje się oznaczenie jej typu (A), pole na znacznik gracza (B), informacja o nagrodzie w postaci PZ i innych akcji, które można wykonać, kiedy znacznik gracza zostanie umieszczony na tej karcie (C), a także informacja o rzadkości (liczba kart tego typu w talii (D)).

Karty Bitoku służą do tworzenia i wydłużania Ścieżki Bitoku obok planszy gracza. Za każdym razem, gdy zdobędziesz kartę Bitoku, musisz dołączyć ją do swojej Ścieżki, jak na przykładzie.

Jeżeli co najmniej 1 karta Bitoku znajduje się dalej niż twój znacznik gracza, możesz wydać 1 punkt Ruchu (PR), by przesunąć swój znacznik na następną kartę (patrz str. 18). Kiedy tak się stanie, **Zdobywasz Cnotę** z tej karty Bitoku. Zdobywasz też wskazane na niej PZ oraz zyskujesz inne podane na niej akcje. Warunkiem przejścia przez Most na Ścieżce Mądrości jest Zdobycie Cnót z jednej albo dwóch kart Bitoku (patrz str. 19).

Ponieważ na początku gry nie posiadasz żadnej karty Bitoku na swojej Ścieżce, nie możesz poruszać usytuowanego na niej znacznika gracza, dopóki nie zdobędziesz co najmniej jednej karty.

ZIMA – SPOCZYNEK

Lód i puch pokrywają Knieję. Wielki Duch w zamyśleniu obserwuje płatki śniegu skrzące się na gałęziach wiecznie zielonych drzew, kontempluje zwalniający rytm życia w skutych lodem jeziorach. Otulone ciszą lasy zapadają w sen. Zima to czas, gdy Knieja odzyskuje wigor, to czas, gdy ambitne duchy przygotowują się na nadchodzące wyzwania.

Wszyscy gracze muszą wykonać poniższe pięć kroków w podanej kolejności.

A **Opiekunowie Powracają do Domu.** Zbierz swoje kości z planszy gry i umieść je na „czerwonych" polach na swojej planszy gracza w dowolnej kolejności. Wszystkie kości **zachowują swoją aktualną moc.**

B **Cnoty Ducha.** Jeśli masz **co najmniej 5 kart Yōkai** (licząc karty w talii, na planszy gracza, na ręce i w stosie kart odrzuconych), **możesz** usunąć z gry na stałe jedną kartę, by zdobyć PZ. Ten krok jest nieobowiązkowy.

Zgodnie z **nową kolejnością tur** każdy gracz może teraz usunąć 1 z 3 kart Yōkai ze swojej planszy gracza, by zdobyć wskazane w jej dolnej części PZ. Usuniętą kartę należy wsunąć pod planszę gracza (obok chorągwi) tak, by symbol karty był widoczny. Choć karta ta nie będzie już dostępna w tej grze, **będzie się liczyć** w trakcie Wywyższenia podczas zdobywania punktów za Iwakury (patrz str. 15).

Punkty Zasług zdobywane za odrzuconą kartę oblicza się, mnożąc podaną liczbę PZ przez liczbę określonych ikoną komponentów znajdujących się w posiadaniu danego gracza. Liczba zdobytych w ten sposób PZ nie może przekroczyć 12. Omówienie punktowania różnych kart Yōkai znajdziesz w arkuszu pomocy.

Zdobywasz 2 PZ za każdy wzniesiony przez ciebie Budynek, jednak nie więcej niż 12 PZ.

C **Pożegnanie Yōkai.** Pozostałe na planszy gracza karty Yōkai przenieś na swój stos kart odrzuconych. Karty Yōkai z ręki pozostają na ręce do wykorzystania w następnej rundzie.

D **Wielki Duch Kroczy.** Przesuń znacznik Wielkiego Ducha na torze Rund o jedno pole naprzód.

Jeżeli znacznik Wielkiego Ducha wejdzie na pole **Wywyższenia**, pomiń następny krok i rozpocznij Wywyższenie (patrz str. 14).

E **Śnieg w Kniei.** Przygotuj komponenty gry do następnej rundy.

1. Usuń wszystkie karty Bitoku i Yōkai z planszy gry, przenosząc je na ich stosy kart odrzuconych.
2. Odłóż znajdujące się na Wzgórzach znaczniki Hikaru z powrotem do puli wspólnej.
3. Wyłóż nową kartę Bitoku na każde pole na Wzgórzach Hikaru, a następnie czynność powtórz z kartami Yōkai. Jeśli w którejś talii zabraknie kart, przetasuj odpowiedni stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową talię.
4. Usuń z gry kafelki Mitamy, Ważki, Budynku i Kryształu, które są usytuowane na ostatnim polu ścieżki w danym obszarze. Pole to oznaczone jest ikoną płomienia. Kafelki pozostałe na każdej z tych ścieżek przesuń zgodnie ze wskazanym kierunkiem (naprzód), by wypełniły najdalsze pola. Następnie odkryj tyle nowych kafelków ze stosów, by wypełnić puste pola na każdej ścieżce. **Pamiętaj:** Iwakury nigdy nie są uzupełniane!
5. Przesuń znacznik Pagody na torze Faz ponownie na pole Wiosny.

WYWYŻSZENIE. KOŃCOWA PUNKTACJA I KONIEC GRY

Dużo wody upłynęło w świętej rzece, nim Wielki Duch Kniei dotarł do kresu swej wędrówki. Znalezienie godnego następcy było nie lada wyzwaniem – osiągnięcie mądrości i równowagi jest niełatwe nawet dla najbardziej oświeconych istot. Najstarsze drzewa, dla których stulecie jest jak jeden oddech, w toku całego swojego życia mogą być świadkami wędrówki trzech Wielkich Duchów. Jeśli im się bardzo poszczęści.

Gdy tylko faza Zimy w ostatniej rundzie dobiegnie końca, gracze obliczają swoje ostateczne wyniki, by wyłonić nowego Wielkiego Ducha Kniei. Wywyższenie można przeprowadzić na dwa sposoby: albo gracze po kolei zliczają swoje punkty, albo każdy krok wykonywany jest wspólnie.

Dodając kolejne punkty, przesuwaj swój znacznik po Ścieżce Duchów. Jeśli przekroczysz próg 100 PZ, dla zaznaczenia tego faktu odwróć swoją chorągiew na stronę z napisem „+100" PZ.

Przy podliczaniu punktów uwzględnijcie poniższe osiągnięcia.

A **Zbieranie Owoców.** Każdy gracz zbiera nagrody widniejące na Kryształach Snów (fioletowe) na swojej planszy. Nagrody te można zbierać w dowolnej kolejności (patrz: arkusz pomocy).

*Przykład punktowania, część 1: **Lila** posiada trzy Kryształy Snów. Pozwalają jej one dobrać kartę Yōkai z jej talii, jeden Amulet +1 (żadna z tych rzeczy nie przyda jej się za bardzo na tym etapie) oraz 1 znacznik sake.*

B **Pierwszy Pośród Wielu.** Gracz zajmujący pierwszą lokatę na torze Kolejności Tur zdobywa 3 PZ.

*Przykład punktowania, część 2: **Lila** ukończyła grę, zajmując pierwszą lokatę na torze Kolejności Tur, zdobywa więc 3 PZ.*

C **Bitoku Oddają Pokłony.** Gracze zdobywają PZ, których liczba zależna jest od różnorodności ich Ścieżek Bitoku. Zlicz różne typy kart Bitoku na swojej Ścieżce i odczytaj liczbę PZ z poniższej tabeli (większa liczba kart jednego rodzaju nie przynosi żadnych korzyści na tym etapie). Punkty zdobywane są w oparciu o karty tworzące całą Ścieżkę Bitoku, niezależnie od położenia znacznika gracza.

różne typy Bitoku	1	2	3	4	5	6	7
zdobywane PZ	1	2	4	7	11	16	22

*Przykład punktowania, część 3: **Lila** ma 3 różne karty Bitoku na swojej Ścieżce, zdobywa więc 4 PZ.*

D **Skarby Jezior.** Pora zliczyć PZ zdobyte w każdym z Regionów Kniei. Gracz, którego znacznik wysunięty jest najdalej na torze Kodamy, zdobywa w danym Regionie największą nagrodę. Druga najdalej wysunięta Kodama zdobywa średnią nagrodę, a trzecia – najmniejszą. W przypadku remisu zsumujcie nagrody przypadające za remisujące pozycje, a wynik podzielcie pomiędzy remisujących graczy (zaokrąglając w dół).

Pamiętaj: ostatnie pole toru Kodamy może zajmować tylko jeden znacznik (patrz str. 23).

*Przykład punktowania, część 4: **liliowy znacznik** jest najdalej wysunięty na torze Kodamy w Krainie Yomi. **Lila** otrzymuje więc 5 PZ. W Kuźniach natomiast **liliowa** i **brązowa** Kodama remisują, zajmując pierwszą i drugą pozycję – **Lila** i **Leon** otrzymują zatem po 3 PZ (4+2 podzielone przez 2). Pozycja **żółtej Kodamy** nie zapewnia **Milo** żadnych punktów.*

E **Kamienna Harmonia Iwakur.** Gracze zdobywają PZ wskazane przez Iwakury umieszczone na ich planszach. Każdy siedzący obok Iwakury Pielgrzym zapewnia 1 PZ za każdy komponent, który spełnia wymagania wskazane na kafelku danej Iwakury. Jeżeli dany komponent pojawia się na dwóch różnych Iwakurach, możecie uwzględnić go w obliczeniach dwukrotnie.

Komponenty i symbole wskazane na kafelkach Iwakur znajdziecie na kartach Yōkai, Budynkach oraz Mitamach, jak pokazano poniżej.

1. **Yōkai** – każda karta Yōkai (także karty początkowe) z tym samym symbolem zapewnia PZ niezależnie od tego, czy znajduje się w talii, na stosie kart odrzuconych, na ręce czy na planszy gracza (bądź pod nią).

Karty **Yuma-uba** nie mają typu. W tym momencie możesz więc podejmować decyzje, **do jakiego typu kart Yōkai** każda z tych kart będzie należeć.

2. **Duchy Mitama** – każdy posiadany kafelek Mitamy z tym samym symbolem zapewnia PZ niezależnie od tego, czy został połączony z Ważką czy nie.

Kafelki Mitamy **Shinigami** nie mają typu. W tym momencie możesz więc podejmować decyzje, **do jakiego typu kafelków Mitamy** każdy z tych kafelków będzie należeć.

3. **Budynki** – każdy z twoich Budynków z tym samym symbolem zapewnia PZ.

*Przykład punktowania, część 5: **Lila** ma 2 Iwakury oraz 2 Pielgrzymów obok nich. Pierwsza Iwakura pozwala jej zdobyć punkty za każdy posiadany kafelek Ducha Ara. **Lila** decyduje więc, że typ jej Mitamy Shinigami to Ara, dzięki czemu zdobywa 3 PZ × 2 Pielgrzymów = 6 PZ. Druga Iwakura pozwala jej zdobyć punkty za dwa rodzaje Budynków: ryokany i świątynie. Ponieważ **Lila** ma tylko 1 świątynię, zdobywa 1 PZ × 1 Pielgrzym = 1 PZ. Posiadane Iwakury pozwalają jej na zdobycie łącznie 7 PZ.*

F **Opiekunowie Chylą Czoła** – każdy gracz dodaje moc swoich trzech kości do posiadanych Zasobów, dzieli tę sumę przez 4 (zaokrąglając w dół) i zdobywa PZ w liczbie równej wynikowi.

*Przykład punktowania, część 6: na koniec gry **liliowe kości** pokazują wartości 3, 5 i 3. **Lila** posiada 2 znaczniki drewna oraz 1 znacznik sake. Po zsumowaniu otrzymuje 14. Następnie dzieli wynik przez 4 i, zaokrągliwszy go w dół, zdobywa 3 PZ.*

G **Spełnienie Wizji** – każdy gracz zdobywa PZ z każdej Wizji, która została zrealizowana. Za każdą Wizję, która nie została zrealizowana, traci zaś 1 PZ albo 2 PZ – zależnie od wskazań danej karty Wizji. **Pamiętaj:** jednego komponentu gry możesz użyć tylko raz – do zrealizowania jednej Wizji (patrz str. 16).

*Przykład punktowania, część 7: **Lila** wzniosła tylko jeden Budynek. Na swojej Ścieżce Bitoku Zdobyła Cnoty z 2 kart. Ponadto ma 1 Pielgrzyma na polu Torii oraz 3 Mitamy połączone z Ważkami. Może więc zrealizować tylko jedną ze swoich Wizji, gdyż każda z nich wymaga jednego Budynku. Postanawia zatem zrealizować Wizję, która pozwoli jej zdobyć najwięcej PZ – w tym przypadku 6. Niestety za drugą, niezrealizowaną Wizję traci 1 PZ.*

H **Przeznaczenie Wypełnione** – gracze zdobywają oznaczone fioletową ikoną PZ, które znajdują się na odsłoniętych polach Budynków i Kryształów na ich planszach.

Zwycięża gracz z największą liczbą PZ – oto nowy Wielki Duch Kniei! W przypadku remisu wygrywa ten, kto zrealizował większą liczbę Wizji. Jeżeli nadal jest remis, o zwycięstwie decyduje wyższa lokata na torze Kolejności Tur.

*Przykład punktowania, podsumowanie: w trakcie gry **Lila** zdobyła 67 PZ. Teraz, podczas Wywyższenia, zdobywa 3 PZ (pierwsza lokata na torze Kolejności Tur) + 4 PZ (Ścieżka Bitoku) + 8 PZ (Skarby Jezior) + 7 PZ (Głazy Iwakura) + 3 PZ (Opiekunowie) + 5 PZ (Wizje) + 6 PZ (Przeznaczenie Wypełnione), co łącznie daje jej 36 PZ. Jej ostateczna punktacja wynosi zatem: 67 + 36 = 103 PZ. Szczęśliwie dla niej wyprzedza **Leona** o 2 PZ. Gdyby doszło do remisu, to **Leon** zostałby zwycięzcą, gdyż zrealizował 2 Wizje (pierwszy warunek rozstrzygania remisu).*

KARTY WIZJI

Każda karta Wizji przedstawia swoją listę wymogów, których spełnienie pozwala zrealizować Wizję i zdobyć wskazane PZ. By zdobyć punkty, musisz spełnić wszystkie wskazane na karcie warunki. W innym razie tracisz PZ za każdą Wizję, której na końcu gry nie udało ci się w całości zrealizować.

OTRZYMYWANIE KART WIZJI

Kiedy wykonasz akcję nagradzającą cię kartą Wizji, postępuj według następujących kroków.

A Dobierz z talii 2 karty Wizji.

B Zdecyduj, czy chcesz zatrzymać jedną z nich.

1. Jeśli chcesz zatrzymać jedną z nich, weź wybraną kartę Wizji i połóż odkrytą obok swojej planszy gracza. Pozostałą kartę odłóż zakrytą na spód talii kart Wizji.
2. Jeśli nie chcesz zatrzymać żadnej z nich, odłóż obie na spód talii kart Wizji i weź 1 znacznik wybranego Zasobu z puli wspólnej.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW Z KART WIZJI

Aby zdobyć PZ z karty Wizji, musisz spełnić wszystkie wymagania na niej wskazane przed rozpoczęciem rozpatrywania ich warunków podczas Wywyższenia (patrz str. 14). Na koniec gry za każdą niezrealizowaną Wizję gracze tracą 1 PZ albo 2 PZ, zależnie od informacji na danej karcie Wizji.

Każdy komponent gry może posłużyć do spełnienia wymogów tylko jednej karty Wizji. Jeśli masz kilka kart Wizji, które wymagają tego samego komponentu, dla każdej z nich musisz mieć jego osobną kopię. Jeżeli posiadane komponenty nie wystarczają do zrealizowania wszystkich Wizji, możesz wybrać, które zrealizujesz.

*Podczas Wywyższenia **Leon** ma 3 karty Wizji. Posiada jednak tylko 3 Kryształy, a więc za mało, by spełnić wymogi wszystkich 3 kart. Biorąc pod uwagę możliwość spełnienia wszystkich pozostałych warunków, będzie musiał zdecydować, którą Wizję uznać za zrealizowaną, a za którą stracić PZ.*

Na każdej karcie Wizji widnieją następujące informacje:

A **warunki konieczne** do zrealizowania Wizji;
B **liczba PZ** zdobywanych podczas Wywyższenia za zrealizowanie Wizji;
C **liczba PZ** traconych w razie niezrealizowania Wizji.

Warunki realizacji Wizji mogą obejmować dowolne spośród niżej przedstawionych. Zauważ, że ikony, które w trakcie gry wskazują na wykonanie akcji, tu należy rozumieć jako akcje, które zostały już wykonane.

- Posiadaj dowolny Zasób.
- Posiadaj wzniesiony Budynek.
- Posiadaj Kryształ dowolnej barwy.
- Posiadaj kafelek Mitamy (może być połączony z Ważką). Jeśli będzie on połączony z Ważką, to Ważka nadal będzie się liczyć do spełnienia następnego warunku.
- Posiadaj Ważkę połączoną z Mitamą.
- Posiadaj Pielgrzyma na polu Oświecenia.
- Posiadaj Pielgrzyma na polu Torii.
- Posiadaj Zdobytą Cnotę z karty Bitoku (znacznik gracza poruszony na Ścieżce Bitoku).

Jeśli zrealizujesz tę Wizję, otrzymasz 6 PZ. Wymaga ona posiadania 2 wzniesionych Budynków, 1 znacznika dowolnego Zasobu oraz 1 Ważki połączonej z Mitamą. Jeśli nie uda ci się zrealizować tej Wizji, stracisz 2 PZ.

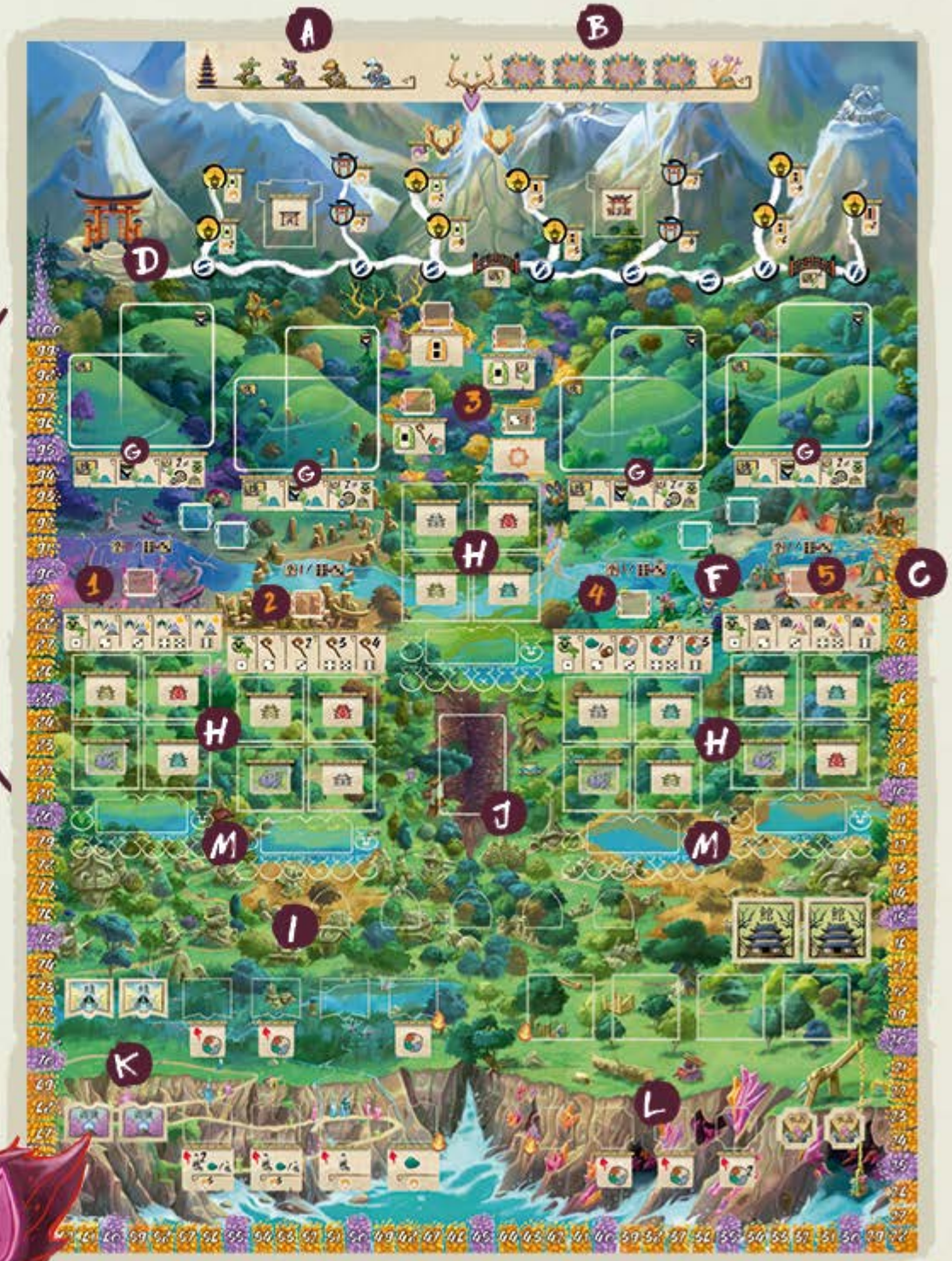
LEŚNE SANKTUARIA

W tej części instrukcji przedstawiamy szczegółowe informacje odnośnie do różnych obszarów planszy gry i ich działania.

PLANSZA GRY

Plansza gry podzielona jest na kilka obszarów o różnych funkcjach.

- A Tor Faz
- B Tor Rund
- C Ścieżka Duchów
- D Ścieżki Mądrości
- E Pięć Regionów Kniei:
  - 1 Kraina Yomi
  - 2 Schody Wiedzy
  - 3 Dom Wielkiego Ducha
  - 4 Jadeitowa Polana
  - 5 Kuźnie
- F Święta Rzeka Kurirakugan
- G Wzgórza Hikaru
- H Tereny Zamieszkane
- I Kamienny Ogród
- J Szczelina Wizji
- K Kręty Szlak Mitam
- L Kryształowe Groty
- M Kodamy i Skarby Jezior



PUNKTY RUCHU

Punkty Ruchu (PR) możesz zdobywać dzięki niektórym kartom i kafelkom. PR muszą zostać wydane natychmiast po ich zyskaniu. Nie możesz ich zachować na później, a jeśli ich nie wykorzystasz – przepadną. Każdy PR może zostać wydany na wykonanie jednej z poniższych akcji. Możesz wydawać PR, aby wykonywać różne akcje albo powtarzać tę samą akcję kilkukrotnie. Jednakże, zanim wydasz kolejny PR, musisz w całości rozegrać wcześniejszą akcję.

Poruszenie Ducha po Ścieżce Bitoku. Jeśli na swojej Ścieżce Bitoku masz co najmniej jedną kartę Bitoku, która znajduje się dalej niż twój znacznik, możesz wydać 1 PR, by przesunąć go o 1 pole Ścieżki (na następną kartę). Gdy to zrobisz, Zdobywasz Cnotę z tej karty Bitoku i wykonujesz wskazaną na niej akcję (patrz str. 12).

Rozpoczęcie nowej pielgrzymki po Ścieżkach Mądrości. Jeśli na swojej planszy gracza masz Przebudzonego Pielgrzyma, możesz umieścić go na polu początkowym (obok Bramy Początkowej albo Torii z twoim Pielgrzymem) dowolnej Ścieżki Mądrości (patrz ta strona).

Poruszenie Pielgrzyma po Ścieżce Mądrości. Jeśli na Ścieżce Mądrości masz już Pielgrzyma, wydając 1 PR, możesz poruszyć go o 1 pole naprzód (patrz ta strona).

Przebudzony Pielgrzym

Uśpiony Pielgrzym

A Tor Faz

Poruszający się po tym torze znacznik Pagody będzie wam przypominał, którą fazę właśnie rozgrywacie (patrz str. 6). Na koniec każdej fazy przesuń znacznik na następne pole.

B Tor Rund

Poruszający się po tym torze znacznik Wielkiego Ducha będzie wam przypominał, którą rundę właśnie rozgrywacie. Po zakończeniu każdej fazy Zimy przesuń znacznik Wielkiego Ducha o jedno pole w kierunku Wywyższenia (patrz str. 6). Ostatnie pole tego toru oznacza, że nadszedł czas Wywyższenia.

C Ścieżka Duchów

Na tej ścieżce będziecie zaznaczać **punkty Zasług (PZ)** zdobyte w trakcie gry oraz podczas Wywyższenia. Pamiętajcie o poruszaniu swoich znaczników za każdym razem, gdy zdobędziecie PZ. Jeżeli twój znacznik przekroczy próg 100 PZ, odwróć swoją chorągiew na stronę z napisem „+100".

D Ścieżki Mądrości

Podróżując drogą ku oświeceniu, duchy i pielgrzymi osiągają nowe poziomy świadomości oraz samowiedzy.

Ta część planszy gry pokazuje ścieżki, którymi Pielgrzymi mogą podążać ku oświeceniu. Poruszanie Pielgrzyma po Ścieżce wymaga wydawania **punktów Ruchu (PR)**. Poniżej omówiono akcje, z których możesz korzystać w tej części planszy gry.

Rozpoczęcie nowej pielgrzymki po Ścieżkach Mądrości. Przebudzonego Pielgrzyma możesz umieścić na początkowym polu (obok Bramy Początkowej) dowolnej Ścieżki Mądrości. W zależności od liczby graczy ta Brama będzie początkiem jednej albo dwóch Ścieżek.

Możesz rozpocząć tyle pielgrzymek, ile chcesz, jednak każda wymaga posiadania Przebudzonego Pielgrzyma. Ich liczbę możesz zwiększyć, zdobywając Kryształy (patrz str. 25).

Opcjonalnie: jeśli któryś z twoich Pielgrzymów zajmuje pole Torii (patrz niżej), możesz rozpocząć nową pielgrzymkę z pola sąsiadującego z polem Torii, a nie od Bramy Początkowej. Jeżeli chcesz, to nadal możesz rozpocząć wędrówkę od Bramy Początkowej.

Lila dotarła Pielgrzymem do pierwszej Torii. Wiedza zdobyta podczas tej wędrówki pozwoli jej rozpocząć kolejną pielgrzymkę z sąsiedniego pola.

Poruszanie Pielgrzyma po Ścieżce Mądrości. Jeśli już masz Pielgrzyma na Ścieżce Mądrości, wydając 1 PR, możesz go poruszyć naprzód o 1 pole. Każda Ścieżka **jest drogą w jedną stronę** – musisz poruszać się po niej we wskazanym kierunku. W żadnym przypadku Pielgrzym nie może iść w kierunku Bramy Początkowej. Kilku Pielgrzymów może zajmować to samo pole tylko w sytuacji, gdy kółko otaczające to pole jest **otwarte u góry**.

Na swojej ścieżce Pielgrzymi dotrą do rozstajów, skąd ich droga prowadzić będzie do pól **Oświecenia** albo **Torii**. Kiedy dotrzesz do rozstaju, możesz wybrać, dokąd się udasz. Pola na odgałęzieniach ścieżki mogą być zajmowane tylko przez jednego Pielgrzyma na raz, co oznaczono **zamkniętym kółkiem wokół nich**. Pielgrzymi tego samego gracza **nie mogą** zajmować różnych pól na jednej odnodze. Wejście na jakiekolwiek dostępne pole odgałęzienia – niezależnie od tego, czy jest tam już Pielgrzym innego gracza czy nie – zawsze kosztuje 1 PR.

Pola Oświecenia. Nagrodami za zakończenie pielgrzymki na tych polach są PZ oraz Amulety. Pielgrzym, który dotrze do pola Oświecenia, osiąga swój osobisty cel – połóż go Uśpioną stroną ku górze. Nie może on się już dalej poruszać i pozostaje tam do końca gry.

Pola Torii (A i B). Miejsca te rządzą się takimi samymi regułami jak pola Oświecenia. Ponadto po zakończeniu pielgrzymki natychmiast wykonujesz akcję z osiągniętego kafelka Torii. Od tej pory, jeśli podejmiesz nową pielgrzymkę, możesz ją rozpocząć od pola sąsiadującego z tą Torii.

Pola Mostów. Reprezentują one duchowe wyzwania, które mogą stanąć Pielgrzymom na drodze. Aby przekroczyć Most, nie wystarczy po prostu wydać 1 PR. Musisz wcześniej zdobyć odpowiednio dużo Cnót, podróżując osobistą Ścieżką Bitoku. Przejście pierwszym Mostem wymaga Zdobycia Cnoty z co najmniej 1 karty Bitoku (znacznik gracza na 1. karcie Ścieżki Bitoku albo dalej). Aby przejść drugim Mostem, musisz wcześniej Zdobyć Cnoty z co najmniej 2 kart Bitoku .

KAFELKI TORII

Kiedy umieścisz swojego Pielgrzyma na polu Torii, natychmiast wykonaj akcję wskazaną w górnej części kafelka reprezentującego tę Torii. Dolna część kafelka określa typ Torii („A" albo „B").

E Pięć Regionów Kniei

Knieja jest jak gigantyczny baobab, którego sloje zliczyły stulecia – ciężko ją objąć, nawet umysłem. Liście jej drzew szumią na wietrze w każdej stronie świata. W cieniu korony z zieleni kryją się nieprzeliczone zakątki, każdy z własną duszą, każdy jest domem dla istot wszelakich, tak prymitywnych bestii, jak i zorganizowanych społeczności. Te mityczne krainy, pełne życia i tajemnic, obfitują również w zasoby, których duchy potrzebują w swej wędrówce. Każdy Region sięga Wzgórz Hikaru, gdzie zbierają się duchy Yōkai i Bitoku. Życie bogactwo swe czerpie ze świętej Rzeki Kurirakugan.

W fazie Lata możecie umieszczać kości w tej części planszy gry (patrz str. 9). Każdy Region Kniei zapewnia inne **akcje Kniei** oraz jest połączony zarówno z jednym ze Wzgórz Hikaru, jak i jednym z Terenów Zamieszkanych. Każdy Region ma też własny tor Kodamy, na którym gracze mogą rywalizować o Skarby Jeziora.

KRAINA YOMI

W mrokach Kniei wiele duchów Mitama zgubiło drogę. Szczęśliwie mieszkańcy Krainy Yomi mogą pomóc im dokonać rytualnego oczyszczenia, nim zostaną zupełnie zapomniane. By to uczynić, konieczna jest pomoc Ważek Chinkon.

Ten Region jest połączony z Krętym Szlakiem Mitam (patrz str. 24). Kiedy umieścisz tu kość, możesz wybrać jedną z poniższych **akcji Kniei** (tylko jeśli moc twojej kości jest nie mniejsza od mocy każdej innej kości umieszczonej tu przed twoją – patrz str. 9).

1. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 1.** Przesuń swoją Kodamę w tym Regionie naprzód o 1 pole (patrz str. 23).
2. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 2.** Opłać podany koszt i pozyskaj 1 Mitamę albo 1 Ważkę (patrz str. 24).
3. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 3.** Opłać podany koszt i pozyskaj 1 Mitamę (ze zniżką w wysokości 1 znacznika Zasobu) albo 1 Ważkę (patrz str. 24).
4. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 4.** Opłać podany koszt ze zniżką w wysokości 1 znacznika dowolnego Zasobu i pozyskaj 1 Mitamę albo 1 Ważkę (patrz str. 24).
5. **Wymóg: kość o mocy 6.** Opłać podane koszty i pozyskaj 1 Mitamę oraz 1 Ważkę; jeden z tych kafelków możesz nabyć ze zniżką w wysokości 1 znacznika Zasobu (patrz str. 24).

KRAINA YOMI

SCHODY WIEDZY

Poszukując prawdy wszechrzeczy, na pewno znajdziesz długą wędrówkę. Na szczęście przy Torii znajdziesz też bezpieczne schronienie na czas spoczynku.

Ten Region połączony jest ze Ścieżkami Mądrości (patrz str. 18). Kiedy umieścisz tu kość, możesz wybrać jedną z poniższych **akcji Kniei** (tylko jeśli moc twojej kości jest nie mniejsza od mocy każdej innej kości umieszczonej tu przed twoją – patrz str. 9).

SCHODY WIEDZY

1. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 1.** Przesuń swoją Kodamę w tym Regionie naprzód o 1 pole (patrz str. 23).
2. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 2.** Zyskujesz 1 punkt Ruchu (patrz str. 18).
3. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 3.** Zyskujesz 2 punkty Ruchu (patrz str. 18).
4. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 4.** Zyskujesz 3 punkty Ruchu (patrz str. 18).
5. **Wymóg: kość o mocy 6.** Zyskujesz 4 punkty Ruchu (patrz str. 18).

DOM WIELKIEGO DUCHA

To sanktuarium tego, który jest wszystkim w Kniei. Którego czas dobiega kresu. Duch, który czynem i enotą, zasłuży sobie na tę godność, wkrótce nazwie to miejsce domem.

Górujący nad tym Regionem tor Kolejności Tur odzwierciedla porządek, w jakim gracze będą wykonywać swoje tury w fazie Lata (patrz str. 8). Porządek ten ustalany jest w fazie Jesieni (patrz str. 12), w oparciu o pozycje kości umieszczonych w tym Regionie.

DOM WIELKIEGO DUCHA

plansza do rozgrywek 3- i 4-osobowych

plansza do rozgrywek 2-osobowych

Każde z kilku dostępnych tu pól zapewnia inną **akcję Kniei**. Na tych polach można umieścić kość o **każdej mocy** (Wielki Duch jest równie szczodry dla wszystkich istot Kniei):

1. Zyskujesz 1 Amulet +2.
2. Zyskujesz 1 Amulet +1 oraz 1 kartę Wizji (dobierz ją, postępując zgodnie z krokami opisanymi na str. 16).
3. Zyskujesz 1 Amulet +1 oraz 1 znacznik dowolnego Zasobu. (To pole jest dostępne wyłącznie w rozgrywkach **3- i 4-osobowych**).
4. Zyskujesz 1 Amulet +1 oraz 1 PR. (To pole jest dostępne wyłącznie w rozgrywkach **3- i 4-osobowych**).
5. Zyskujesz 1 Amulet +1 oraz albo 1 PR, albo 1 znacznik dowolnego Zasobu. (To pole jest dostępne wyłącznie w rozgrywkach **2-osobowych**).
6. To pole jest jedynym **wyjątkiem** od zasady mówiącej, że w Domu Wielkiego Ducha można umieścić kość o każdej mocy – tu możesz zagrać wyłącznie kość o mocy większej niż 1. Kiedy umieścisz na tym polu kość, musisz natychmiast **zmniejszyć** jej moc o 1. Następnie **możesz** wybrać znajdującą się w Kniei **dowolną kość innego gracza** oraz wykonać akcję Kniei z Regionu, w którym ta kość się znajduje, korzystając z **mocy kości tego gracza**. Nie możesz ani wybrać kości, która przeprawiła się przez Rzekę, ani wykonać żadnej akcji Budynku. (To pole jest dostępne wyłącznie w rozgrywkach **2-osobowych**).

*Umieściwszy na tym polu kość o mocy 3, **Leon** zmniejsza jej moc do 2. Następnie wybiera **liliową kość** w Krainie Yomi i wykonuje akcję Kniei z tego Regionu, która wymaga kości o mocy co najmniej 4 (taka jest moc **liliowej kości**).*

JADEITOWA POLANA

W tym regionie duchy z całej Kniei zbierają się, by wymieniać się wszelakimi drogocennymi kamieniami, oraz, rzecz jasna, napojem bogów – sake.

W tym Regionie możesz zdobywać Zasoby. Kiedy umieścisz tu kość, możesz wybrać jedną z poniższych **akcji Kniei** (tylko jeśli moc twojej kości jest nie mniejsza od mocy każdej innej kości umieszczonej tu przed twoją – patrz str. 9).

JADEITOWA POLANA

1. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 1.** Przesuń swoją Kodamę w tym Regionie naprzód o 1 pole (patrz str. 23).
2. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 2.** Zyskaj 1 znacznik drewna albo 1 znacznik jadeitu.
3. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 3.** Zyskaj 1 znacznik dowolnego Zasobu (drewno, jadeit, sake albo kamień).
4. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 4.** Zyskaj 2 znaczniki dowolnych Zasobów (drewno, jadeit, sake lub kamień w dowolnej kombinacji).
5. **Wymóg: kość o mocy 6.** Zyskaj 3 znaczniki dowolnych Zasobów (drewno, jadeit, sake lub kamień w dowolnej kombinacji).

KUŹNIE

Szkarłatny blask ognia bije z wnętrza Ziemi. Rzemieślnicy z Pajęczego Miasta wydobywają kryształy dusz z głębin pod powierzchnią świata, a następnie wytwarzają z nich bajeczne przedmioty i wznoszą budowle niebywałej mocy.

Ten Region pozwoli ci zdobywać Kryształy i wznosić Budynki. Kiedy umieścisz tu kość, możesz wybrać jedną z poniższych **akcji Kniei** (tylko jeśli moc twojej kości jest nie mniejsza od mocy każdej innej kości umieszczonej tu przed twoją – patrz str. 9).

KUŹNIE

1. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 1.** Przesuń swoją Kodamę w tym Regionie naprzód o 1 pole (patrz str. 23).
2. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 2.** Wznieś 1 Budynek na pustym polu dowolnego Terenu Zamieszkanego Kniei. Typ Budynku musi być zgodny z typem pola, na którym go umieszczasz (patrz str. 22).
3. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 3.** Zdobądź 1 Kryształ (patrz str. 25) albo wznieś 1 Budynek na pustym polu dowolnego Terenu Zamieszkanego Kniei. Typ Budynku musi być zgodny z typem pola, na którym go umieszczasz (patrz str. 22).
4. **Wymóg: kość o mocy co najmniej 4.** Opłać podany koszt ze zniżką w wysokości 1 znacznika Zasobu i albo zdobądź 1 Kryształ (patrz str. 25), albo wznieś 1 Budynek na pustym polu dowolnego Terenu Zamieszkanego Kniei. Typ Budynku musi być zgodny z typem pola, na którym go umieszczasz (patrz str. 22).
5. **Wymóg: kość o mocy 6.** Opłać podany koszt ze zniżką w wysokości 1 znacznika Zasobu i zdobądź 1 Kryształ (patrz str. 25) oraz wznieś 1 Budynek na pustym polu dowolnego Terenu Zamieszkanego Kniei. Typ Budynku musi być zgodny z typem pola, na którym go umieszczasz (patrz str. 22). Zniżkę możesz wykorzystać przy opłaceniu tylko jednego z kosztów – albo Kryształu, albo Budynku.

F Rzeka

Rzeka Kurirakugan daje życie wszystkiemu, co obmywają jej święte wody. Ktokolwiek zanurzy stopę w jej nurcie, musi złożyć niewielką ofiarę, by móc dalej podążać ścieżką transcendencji. Tylko pokornym jest bowiem dane ją przebyć. Kto w wodę wstąpi i podąży z jej biegiem w objęcia morza, na zawsze zamieszka w zatopionych pałacach Rashaarów.

Rzeka przecina Knieję, wyznaczając granice między jej Regionami. Tylko Dom Wielkiego Ducha nie sięga jej brzegów. Jeśli twoja kość znajduje się w którymkolwiek Regionie Kniei, z wyjątkiem Domu Wielkiego Ducha, możesz w swojej turze przeprawić ją na drugą stronę, na powiązane z tym Regionem Wzgórze Hikaru (patrz str. 10).

BUDYNKI

Wznosząc Budynki na Terenach Zamieszkanych Kniei, zapewniasz gościnę i pocieszenie zmęczonym podróżnikom. Wszystkie kafelki Budynków mają pewne cechy wspólne. Zapoznanie się z nimi pozwoli ci łatwiej przyswoić ich działanie.

Na każdym kafelku Budynku oznaczono:

- **A** **typ Budynku** – typów jest pięć, każdy z własną ilustracją;
- **B** **nagrodę** za wzniesienie danego Budynku – zwykle jest to liczba pól, o które możesz przesunąć Kodamę naprzód w Regionie wzniesionego Budynku, ale czasem nagroda może również obejmować Amulet +1;
- **C** **akcję Budynku**, którą gracze mogą wykonać, gdy umieszczą kość w Regionie tego Budynku, oraz wymaganą przez tę akcję minimalną moc kości;
- **D** **Premię za Własność**, którą otrzymujesz, gdy inny gracz skorzysta z twojego Budynku (patrz str. 9).

Oznaczenia na polach planszy gry pokazują, które Budynki można na nich wznieść. Budynki dzielą się na pięć typów: ryokany, gospodarstwa, onseny, świątynie oraz Budynki Starożytne.

Budynki Starożytne są umieszczane na planszy na początku gry, w zależności od liczby graczy. Nie możecie ich wznosić podczas gry.

G Wzgórza Hikaru

Te świetliste miejsca są oazami spokoju, które często nawiedzają najróżniejsze duchy.

Każdy z Regionów Kniei (z wyjątkiem Domu Wielkiego Ducha) jest połączony z jednym ze Wzgórz Hikaru. Na nich z kolei możesz zdobyć karty Yōkai oraz Bitoku, a także inne nagrody. Gdy twoja kość przeprawi się przez Rzekę, możesz umieścić ją na dowolnym pustym polu obszaru połączonego z Regionem, z którego przeniosłeś(-aś) tę kość (patrz str. 10).

H Tereny Zamieszkane

To najprzyjaźniejsza część Kniei. Zarówno duchy, jak i ziemskie istoty spotykają się tu, by dzielić się doświadczeniami. Tak jak Wielki Duch opiekuje się Knieją, tak różne inne duchy mają za zadanie doglądać tych obszarów, zapewniając schronienie, posiłek i rozrywkę szukającym wytchnienia pielgrzymom. Miejsca te powierzono trosce duchów także z myślą o psotnych Kodamach, które muszą przecież gdzieś mieszkać i broić. Można tu znaleźć ciepłe, przyjemne budowle, w tym ryokany (gospody), gospodarstwa, świątynie i onseny (łaźnie). Gdyby jakiś duch chciał dowieść, że jest dobrym kandydatem na następnego Wielkiego Ducha, powinien zatroszczyć się o dobrobyt pielgrzymów, zapewniając im gościnne schronienie.

Każdy Region Kniei jest połączony z jednym z Terenów Zamieszkanych. Ta część planszy gry zawiera pola ze stosami zakrytych kafelków Budynków oraz pola, na których znajdują się odkryte kafelki Budynków. Kiedy wznosisz Budynek, możesz go wybrać z rzędu odkrytych kafelków Budynków.

Na początku rozgrywki na planszy gry mogą – zależnie od liczby graczy – pojawić się **Budynki Starożytne**. Działają one tak samo, jak zwykłe Budynki. Jedyna różnica jest taka, że nikt ich nie posiada, więc nikt nie otrzymuje Premii za Własność (patrz ramka boczna na tej stronie).

WZNOSZENIE BUDYNKU

W trakcie gry możesz wznieść **maksymalnie 6 Budynków**. Znaczniki Budynków na twojej planszy gracza informują o liczbie Budynków możliwych do wzniesienia oraz wskazują koszt każdego z nich. Podczas wznoszenia Budynku postępuj zgodnie z poniższymi pięcioma krokami.

1. **Opłać koszt** podany pod pierwszym od lewej znacznikiem Budynku na twojej planszy gracza. Wymaganą kombinację drewna lub kamieni musisz odłożyć do puli wspólnej. Weź ten znacznik Budynku z planszy. Na odsłoniętym polu zobaczysz liczbę PZ – otrzymasz je na koniec gry.
2. **Wybierz Budynek**, który chcesz wznieść, spośród kafelków dostępnych na Terenach Zamieszkanych (na planszy gry). Nie uzupełniaj opróżnionego pola (zrobisz to w fazie Zimy – patrz str. 13).
3. **Umieść Budynek na dowolnym pustym polu z symbolem widocznym na wybranym Budynku** (na każdym polu może znajdować się wyłącznie taki rodzaj Budynku, na jaki wskazuje symbol pola).
4. W Regionie z właśnie wzniesionym Budynkiem **przesuń swoją Kodamę** naprzód o liczbę pól równą zapewnianej przez Budynek premii Kodamy. Jeśli nagroda obejmuje także Amulet +1, dobierz go.
5. **Umieść znacznik Budynku**, wzięty z planszy gracza w Kroku 1, na kafelku właśnie wzniesionego Budynku, by oznaczyć, że należy do ciebie.

*Milo chce wznieść Budynek na tym Terenie Zamieszkanym. Ponieważ **Leon** postawił tam już gospodarstwo i onsen, do zbudowania zostały tylko ryokan oraz świątynia. Wybór pada na ryokan. Z planszy gracza Milo odczytuje koszt swojego trzeciego budynku: po 1 znaczniku kamienia i drewna.*

Ten ryokan pozwala na przesunięcie Kodamy naprzód o 2 pola. Następnie Milo oznacza swoją własność, kładąc na Budynku swój znacznik gracza. Od tej pory, kiedy inny gracz skorzysta z akcji tego Budynku, Milo zdobędzie albo 1 PZ, albo Amulet +1.

KODAMY I SKARBY JEZIOR

Kodamy to miłe, ale i psotne duchy, które żyją w najmniejszych strumykach oraz oczkach wodnych Kniei. Słyną ze swej przystępności i niewinności, a ich niesłabnąca ciekawość sprawia, że w każdym zakątku Kniei znajdą jakiś starannie skryty skarb. Kodamy chętnie zaprzyjaźniają się z duchami hołdującymi podobnym cnotom, co one. I to je właśnie obdarowują znalezionymi skarbami. Te z Bitoku, które aspirują do godności Wielkiego Ducha, nierzadko traktują to jak element rywalizacji i wspierają swoje wierne Kodamy, by zapewnić sobie najwspanialsze skarby z każdego regionu Kniei.

Każdy Region ma osobny tor Kodamy. Niektóre akcje pozwolą ci przesunąć swoją Kodamę naprzód, a inne – cofnąć Kodamę przeciwnika.

Możesz poruszyć swoje Kodamy naprzód.
Ta ikona pozwala ci wykonać ruch naprzód o łącznie 2 pola, możesz więc poruszyć jedną Kodamę z dowolnego Regionu Kniei o 2 pola albo 2 Kodamy z dowolnych Regionów Kniei o 1 pole.

Możesz cofnąć Kodamy dowolnych innych graczy.
Ta ikona pozwala ci wykonać ruch o łącznie 2 pola, możesz więc cofnąć jedną Kodamę z dowolnego Regionu Kniei o 2 pola albo 2 Kodamy z dowolnych Regionów Kniei o 1 pole.

Jeśli akcja oznaczona jest **zieloną strzałką**, możesz poruszyć wyłącznie Kodamy z tego Regionu, którego dotyczy efekt zapewniający tę akcję.

Dowolna liczba Kodam może zajmować to samo pole – **z wyjątkiem ostatniego pola toru**, na którym w danym momencie może znajdować się tylko jedna Kodama.

Podczas Wywyższenia gracze będą zdobywać PZ na podstawie torów Kodam i kafelków Skarbów Jezior (patrz str. 14).

Zasada specjalna dla rozgrywek 2-osobowych. Na czwartym polu każdego toru Kodamy (oznaczonym „X") umieśćcie neutralną Kodamę (w kolorze niebiorącym udziału w rozgrywce). Te znaczniki nie mogą zostać poruszone, nawet za sprawą akcji cofnięcia Kodamy. Znaczniki te należy jednak wziąć pod uwagę podczas zdobywania PZ podczas Wywyższenia.

kafelki Głazów Iwakura

I Kamienny Ogród

Głazy Iwakura to duchy tak starożytne, że zdążyły obrócić się w kamień. Choć nie są nieruchome, ich czas biegnie zupełnie innym tempem niż czas otaczającego świata. Ich niewzruszone oczy widziały osady przeradzające się w imperia i obracające się w proch, a wszystko to w czasie ich jednego westchnienia. Duchy Kniei wiedzą o mądrości skrytej pod kamienną formą, a pielgrzymi, którzy nauczyli się słuchać ich rad, poświęcają się przekazywaniu wiedzy Iwakur innym wędrowcom.

Podczas Wywyższenia Iwakury mogą okazać się źródłem wielu PZ (patrz str. 15). Choć każda pozwala zdobyć PZ w oparciu o symbole widoczne na swoim kafelku, Iwakury nie zapewniają PZ same z siebie – potrzebni są jeszcze przy nich Pielgrzymi.

Na początku rozgrywki na planszy gry umieszczana jest pewna liczba kafelków Iwakur. Ponieważ **nie będą one uzupełniane**, są to jedyne dostępne Głazy Iwakura.

Z ich kafelkami związane są dwie, przedstawione poniżej akcje.

Pozyskaj Iwakurę. Jeśli masz co najmniej jedno wolne pole na Ścieżce Głazów na swojej planszy gracza, możesz wybrać 1 Iwakurę z Kamiennego Ogrodu. Umieść ją na swojej planszy, na Ścieżce Głazów, na pierwszym od lewej pustym polu.

karty Wizji

kafelek Ważki

kafelek Mitamy

Ważka + Mitama

Umieść Pielgrzyma obok Iwakury. Weź jednego z Przebudzonych Pielgrzymów i umieść go na swojej Ścieżce Głazów na dowolnym pustym polu, które sąsiaduje z co najmniej jedną Iwakurą (nie możesz wykonać tej akcji, jeśli nie masz żadnej Iwakury obok pustego pola). Jeśli wybrane przez ciebie pole opatrzone jest kosztem, umieszczając na nim Pielgrzyma, musisz wydać wskazane Zasoby. Ponieważ dla Pielgrzyma jest to koniec wędrówki i nie będzie on mógł już się stamtąd poruszyć, połóż go Uśpioną stroną ku górze.

J Szczelina Wizji

W samym sercu Kniei znajduje się straszliwa szczelina, szczelina świata pękającego na dwoje. Powiada się, że kto jest w stanie spojrzeć w jej otchłań i zachować spokój duszy, pozna to, co jeszcze się nie stało.

Na tej części planszy gry znajdują się karty Wizji. Wizje pozwalają na zdobycie dodatkowych PZ podczas Wywyższenia pod warunkiem spełnienia wymagań wskazanych na ich kartach (patrz str. 16).

K Kręty Szlak Mitam

Z najodleglejszego skraju Kniei ujrzeć można klify Morskiego Szponu. Biegnie tamtędy szlak dostępny tylko Duchom Mitama – cierpiącym duszom, które zatraciły wiedzę o swym miejscu w porządku wszechrzeczy. Mitamy bezustannie snują się tym szlakiem w nadziei na spotkanie z Ważką Chinkon, która poprowadziłaby je właściwą drogą. Ten, któremu nie uda się odnaleźć właściwej Ważki, skazany będzie na podmorską tułaczkę ku wiecznemu zatraceniu i stanie się zapomnianym trofeum Rashaarów.

Ta część planszy gry pokazuje dostępne kafelki Mitam i Ważek. W interakcję z tymi kafelkami można wejść za pomocą następujących dwóch akcji:

pozyskaj Mitamę **pozyskaj Ważkę**

POZYSKAJ MITAMĘ

Po opłaceniu wskazanego kosztu (w sake lub jadeicie) weź dowolny kafelek Mitamy spośród dostępnych na planszy gry. Natychmiast zdobywasz też nagrodę, w postaci PZ, wskazaną pod polem pozyskanej Mitamy. Nie uzupełniaj opróżnionego pola (zrobisz to w fazie Zimy – patrz str. 13).

Wykonaj akcję wskazaną na tym kafelku Mitamy i umieść go na swojej planszy gracza. Jeśli masz dostępną Ważkę, możesz natychmiast połączyć ją z tą Mitamą (patrz niżej).

Oto akcje, które możesz wykonać po pozyskaniu Mitamy:

Ara – zyskaj 1 znacznik dowolnego Zasobu **albo** Amulet +1 z puli wspólnej;

Nigi – odblokuj zablokowaną kość na planszy gracza **oraz** zyskaj 1 Amulet +1 z puli wspólnej;

Saki – zyskaj 1 punkt Ruchu **albo** Amulet +1 z puli wspólnej;

Kushi – wybierz jedną ze swoich Kodam i przesuń ją o 1 pole naprzód **albo** zyskaj Amulet +1 z puli wspólnej;

Shinigami – w grze są 4 kafelki Shinigami, każdy zapewnia inną akcję:

- zyskaj 1 znacznik dowolnego Zasobu;
- zyskaj 1 PR;
- wybierz jedną ze swoich Kodam i przesuń ją o 1 pole naprzód, a następnie cofnij dowolną Kodamę innego gracza o 1 pole;
- zyskaj Amulet +1 albo odblokuj kość.

Kiedy podczas Wywyższenia będziesz zdobywać PZ za Iwakury, możesz każdej Mitamie Shinigami nadać dowolny typ (patrz str. 15).

POZYSKAJ WAŻKĘ

Pozyskaj dowolną dostępną na planszy gry Ważkę, wydając albo zyskując Zasoby wskazane pod nią. Nie możesz wykonać zapewnianej przez Ważkę akcji, dopóki nie połączysz jej z Mitamą. Nie uzupełniaj opróżnionego pola (zrobisz to w fazie Zimy – patrz str. 13).

Umieść kafelek Ważki na swojej planszy gracza. Jeśli masz dostępną Mitamę, możesz natychmiast połączyć ją z tą Ważką (patrz niżej).

ŁĄCZENIE DUCHA MITAMA Z WAŻKĄ

Możesz połączyć Mitamę z Ważką wtedy (i tylko wtedy), gdy zyskasz kafelek Mitamy albo Ważki, a drugi z nich będziesz mieć dostępny na swojej planszy gracza. Złącz oba kafelki i umieść obok planszy gracza, a następnie wykonaj akcję wskazaną na kafelku Ważki.

Złączone kafelki Mitam i Ważek są brane pod uwagę kilkakrotnie w trakcie gry, ale nie mogą one już zostać połączone z innymi Mitamami ani Ważkami.

Pamiętaj: akcję z kafelka Mitamy wykonujesz natychmiast po zdobyciu go, ale akcji z kafelka Ważki nie możesz wykonać, dopóki nie połączysz go z kafelkiem Mitamy.

L Kryształowe Groty

Pękająca skała otwiera drogę w głąb zimnych jaskiń na najodleglejszych rubieżach Kniei. Wraz z jaśniejącą aurą Kryształów Dusz ze skalistego wnętrza ziemi dobywają się echa obiecującej przyszłości. Duch, który zdoła zharmonizować właściwe Kryształy, w bogactwie spokoju kroczyć będzie ścieżką ku Wywyższeniu.

W tej części planszy gry możesz znaleźć Kryształy. Zdobyte Kryształy będziesz umieszczać na przeznaczonych dla nich polach na swojej planszy gracza. Dzięki nim zyskasz możliwość wykonywania nowych akcji. Co więcej, bez Kryształów nie pozyskasz nowych Pielgrzymów.

Zdobywanie Kryształu. Ta akcja pozwala wziąć 1 Kryształ z Kryształowych Grot po opłaceniu wskazanego na planszy gry kosztu (0–2 znaczników dowolnego Zasobu). Nie uzupełniaj opróżnionego pola (zrobisz to w fazie Zimy – patrz str. 13). Możesz wziąć tylko taki Kryształ, jaki pasuje do wolnego miejsca na twojej planszy gracza.

Po zdobyciu Kryształu umieść go w dowolnym odpowiadającym jego typowi polu na swojej planszy. Gdy to zrobisz, przenieś obecnego w tym miejscu Uśpionego Pielgrzyma do górnej części swojej planszy i obróć go na Przebudzoną stronę. Na odsłoniętym polu zobaczysz liczbę PZ – otrzymasz je na koniec gry. Jeśli nie masz wolnego pola dla danego rodzaju Kryształu, nie możesz go zdobyć.

RODZAJE KRYSZTAŁÓW

Są trzy rodzaje Kryształów: Snów (fioletowe), Pamięci (żółte) i Zaradności (różowe). Dla każdego z nich przeznaczone są inne pola na twojej planszy gracza.

Kryształ Snów (fioletowy): wskazaną nagrodę zdobywasz w kroku Zbieranie Owoców w fazie Wiosny i podczas Wywyższenia.

Kryształ Pamięci (żółty): zdobywasz 1 PZ albo 2 PZ za każdym razem, gdy wykonasz wskazaną na jego kafelku akcję.

Kryształ Zaradności (różowy): gdy w fazie Lata zagrasz kartę Yōkai na połączone z tym Kryształem pole, wykonujesz wskazaną na kafelku Kryształu akcję. Premię z Kryształu możesz zdobyć albo natychmiast przed, albo natychmiast po rozpatrzeniu karty Yōkai.

kafelek Kryształu

PLANSZE GRACZY

W toku swoich wielowiekowych żywotów wszystkie duchy aspirujące do godności Wielkiego Ducha ustanawiają swoje dominia w różnych częściach Kniei. W ich bezpiecznym zaciszu mogą oddawać się kontemplacji i rozwijać samoświadomość.

Plansza gracza posłuży ci do zagrywania kart Yōkai oraz do uporządkowania komponentów gry, które w jej trakcie zdobędziesz. Poniżej znajdują się strefy, na które podzielona jest plansza gracza.

A Tu znajdują się miejsca na Kryształy Snów i Pamięci. Każdy umieszczony tu Kryształ zapewnia ci kolejnego Przebudzonego Pielgrzyma oraz PZ (z odsłoniętych pól) na koniec gry.

B W tym miejscu możesz wsuwać pod planszę karty Yōkai odrzucone w kroku Cnoty Ducha (patrz str. 13).

C Póki ich nie wykorzystasz, Przebudzonych Pielgrzymów trzymaj w tym miejscu.

D Tu zatknij swoją chorągiew.

E **Talia Yōkai.** Przed dobraniem trzymaj swoje karty w tym miejscu.

F **Pola na karty Yōkai.** Latem będziesz zagrywać na nie karty Yōkai. Tu również znajdują się pola na zablokowane i odblokowane kości, a także na zdobyte w trakcie gry Kryształy Zaradności. Każdy umieszczony tu Kryształ zapewnia ci kolejnego Przebudzonego Pielgrzyma oraz PZ (z odsłoniętych pól) na koniec gry.

G **Stos odrzuconych kart Yōkai.** Tu odkładaj karty Yōkai po ich wykorzystaniu. Jeśli w momencie dobierania twoja talia się wyczerpie, przetasuj ten stos i stwórz z niego nową talię.

H **Ścieżka Głazów Iwakura.** Tu twoi Pielgrzymi mogą w spokoju kontemplować Głazy. Możesz zdobywać PZ wyłącznie z Iwakur znajdujących się obok pola z twoim Pielgrzymem. Jeśli przy takim polu znajduje się ikona Zasobu, musisz go zapłacić, nim umieścisz tam Pielgrzyma (patrz str. 7).

I **Znaczniki Budynków.** Służą do oznaczania posiadanych Budynków. Aby któregoś z nich użyć, musisz ponieść podany pod nim koszt. PZ odkryte przez zabrany stąd znacznik zdobędziesz na koniec gry.

J **Miejsce odpoczynku Duchów Mitama.** Tu możesz przechowywać niepołączone kafelki Mitam i Ważek.

K **Ścieżka Bitoku.** Będzie się ona składać ze wszystkich twoich kart Bitoku. Dokładane na zakładkę karty będą tworzyć Ścieżkę wydłużającą się od lewej do prawej. Korzystając z punktów Ruchu, możesz przesuwać swój znacznik gracza z karty na kartę, po każdym ruchu wykonując akcję karty, na której aktualnie znajduje się znacznik.

L Zarówno Mitamy połączone z Ważkami, jak i karty Wizji, Zasoby oraz Amulety trzymaj obok swojej planszy gracza.

POWSTANIE TENGU

ZASADY GRY W TRYBIE SOLO

Knieja jest pustoszona przez hordę Tengu. Te niegodziwe demony będą próbowały zwieść cię z drogi do ubóstwienia, musisz więc wykazać się wyjątkowym bogactwem cnót i zasług, by dowieść, że jesteś ponad ich knowania.

Podane tu zasady pozwolą ci grać w *Bitoku* w pojedynkę. O ile nie zaznaczono inaczej, w rozgrywce solo obowiązują wszystkie zwykłe zasady. W tych zasadach „ty" zawsze odnosi się do samotnego ludzkiego gracza, natomiast „Tengu" oraz „one" zawsze dotyczy automatycznego przeciwnika.

PRZYGOTOWANIE GRY

A Przygotuj rozgrywkę dla 2 osób według standardowych reguł. W odniesieniu do Tengu zignoruj krok G. W odróżnieniu od ciebie Tengu nie otrzymują w tym momencie żadnych Głazów Iwakura. Niewykorzystane Iwakury połóż zakryte w stosie obok planszy.

B Wybierz kolor dla Tengu i obróć jedną z plansz gracza na stronę trybu solo – jest to plansza Tengu. Miej na podorędziu **Pętlę Aktywacji Tengu (PAT)** – str. 32.

C Umieść znaczniki Budynków w kolorze Tengu na wskazanych polach planszy. Umieść wszystkich ich Pielgrzymów w górnej części planszy. Wszystkie ich początkowe karty Yōkai ułóż zakryte w stos i umieść go na planszy Tengu. Wybierz losowo 1 kafelek Ważki i umieść go na wskazanym polu. Ani podczas przygotowania gry, ani w jej trakcie Tengu nie otrzymują żadnych Amuletów ani kart Wizji.

D Rozmieść należące do Tengu Kodamy i znaczniki gracza według normalnych zasad. Na początku pierwszej rundy znacznik gracza Tengu zawsze zajmuje pierwszą lokatę na torze Kolejności Tur.

E Kości Tengu mają moc 2, 3 oraz 4. W tej kolejności (od lewej do prawej) umieść je na „czerwonych" polach.

F Wybierz losowo 1 Iwakurę z Kamiennego Ogrodu i umieść ją na planszy Tengu. Nie uzupełniaj pozostałego po niej pustego pola.

Ze stosu pozostałych Iwakur dobierz losowy kafelek. Jeśli nie spełnia on jednego z poniższych warunków, odłóż go na spód stosu, a czynność powtórz.

1. Jeżeli kafelek na planszy Tengu zapewnia nagrody za karty Yōkai, to drugi kafelek musi zapewniać nagrody albo za Budynki, albo za Mitamy.

2. Jeżeli kafelek na planszy Tengu zapewnia nagrody za Budynki albo za Mitamy, to drugi kafelek musi zapewniać nagrody za karty Yōkai.

Tę drugą Iwakurę również umieść na planszy Tengu. Pozostałe kafelki odłóż do pudełka.

G Tengu rozpoczynają grę z 1 znacznikiem drewna i 1 znacznikiem Zasobu zależnym od ich Iwakur:

1. jeden znacznik kamienia, jeżeli na którejś Iwakurze widnieje symbol Budynku;

2. jeden znacznik sake, jeżeli na którejś Iwakurze widnieje symbol Mitamy.

H Wszystkie 10 kart Akcji Tengu potasuj i zakryte złóż w talię. Odkryj wierzchnie 3 karty, a następnie ułóż je w szeregu na prawo od talii.

I Weź 2 nieużywane w tej rozgrywce kości i umieść je w pobliżu kart Akcji Tengu. Od tej pory będą się nazywać kośćmi Woli Tengu. Kafelek Postawy Tengu umieść nieaktywną stroną ku górze w gnieździe w prawym dolnym rogu planszy. Kości Woli Tengu nigdy nie kładź na planszy gry – nie są to kości Opiekunów.

Wszystko gotowe – możesz zaczynać!

TERMINOLOGIA TENGU

Oto terminy, które często się powtarzają przy omawianiu akcji Tengu.

Dostępna akcja. Akcja jest „dostępna", jeśli na związanym z nią polu nie ma żadnej kości (ani twojej, ani Tengu).

Najrzadsze Bitoku. Każda karta Bitoku posiada numeryczną informację o jej rzadkości. Im mniejsza liczba, tym rzadsza dana karta Bitoku. Bitoku uważane jest za najrzadsze, gdy ma najniższy numer spośród innych Bitoku na Wzgórzach Hikaru, a Tengu jeszcze nie zdobyły Bitoku tego typu. Możliwa jest sytuacja, w której wszystkie Bitoku będą najrzadsze – jeśli Tengu będą musiały wybrać między nimi, wybiorą tę, która jest dalej na lewo.

Wybierz losowo. W pewnych sytuacjach Tengu będą musiały zdawać się na ślepy traf. Jeśli konieczne będzie wybranie między dwiema równoważnymi opcjami, rzuć kością Woli Tengu (1–3 dla jednej opcji, a 4–6 dla drugiej). W przypadku wyboru komponentów z planszy gry (Mitamy, Ważki, Budynki czy Kryształy) rzuć jedną kością i odwołaj się do legendy:

1 albo **2** – wybierz najtańszą opcję (usytuowaną najbliżej pionowej osi planszy);

3 albo **4** – wybierz drugą opcję (licząc od pionowej osi planszy);

5 – wybierz trzecią opcję;

6 – wybierz czwartą opcję (usytuowaną najbliżej krawędzi planszy).

Jeśli opcja, na którą padł wybór, jest niedostępna, wybierz następną w kolejności rosnących kosztów (idąc od osi planszy ku krawędzi), a w razie konieczności przejdź do najtańszej. Choć to mało prawdopodobne, może się zdarzyć, że wszystkie opcje będą niedostępne. Wtedy dana akcja przepada.

Ulubione. Tengu posiadają 2 Iwakury – jedną z typami kart Yōkai, a drugą z rodzajami albo Mitam, albo Budynków. Ulubione obiekty Tengu to obiekty wskazane na Iwakurach. Dwie spośród kart Akcji Tengu pokazują w dolnej połowie „Ulubioną Mitamę albo Ulubiony Budynek". Jeśli na należącej do Tengu Iwakurze widnieje Mitama, traktuj tę kartę, jakby odwoływała się do Krainy Yomi, a jeśli Iwakura pokazuje Budynek, traktuj tę kartę, jakby dotyczyła Kuźni.

Kafelek Postawy Tengu. Ten kafelek ma dwie strony – aktywną i nieaktywną.

ZMIANY W PRZEBIEGU ROZGRYWKI

Z wyjątkiem poniższych modyfikacji gra toczy się normalnie przez wszystkie fazy każdej rundy.

WIOSNA

Tengu nigdy nie dobierają kart ze swojej talii Yōkai.

W kroku Zbieranie Owoców zamiast nagród z Kryształów Tengu zyskują (i natychmiast wydają) 1 PR za każdy Kryształ na ich planszy (wyjaśnienie wykorzystania PR przez Tengu znajduje się na następnej stronie).

Wykonujesz wszystkie kroki tej fazy normalnie.

LATO

W tej fazie będziesz wykonywać tury na przemian z Tengu – zgodnie ze wskazaniami toru Kolejności Tur. W pierwszej rundzie Tengu zawsze zaczynają. Swoje tury wykonujesz według normalnych reguł, przestrzegając normalnych ograniczeń. W turze Tengu postępuj zgodnie z poniższymi krokami.

A. Rzuć obiema kośćmi Woli Tengu.

B. Na podstawie rzutu wybierz jedną z odkrytych kart Akcji Tengu:

- jeśli niższa z wyrzuconych wartości wynosi 1 albo 2, wybierz kartę po prawej;
- jeśli niższa z wyrzuconych wartości wynosi 3 albo 4, wybierz kartę w środku;
- jeśli niższa z wyrzuconych wartości wynosi 5 albo 6, wybierz kartę po lewej.

Wybrana w ten sposób karta to Aktywna karta Akcji Tengu.

C. Postępując zgodnie z instrukcjami zawartymi w Pętli Aktywacji Tengu, znajdź pierwszy krok, który może zostać wykonany i go wykonaj. PAT będzie odwoływać się do Aktywnej karty Akcji Tengu i w oparciu o nią powie ci, co zrobić z kośćmi oraz Zasobami.

D. Po rozpatrzeniu akcji Tengu (nawet jeśli Tengu spasowały) odrzuć Aktywną kartę Akcji Tengu, zsuń pozostałe odkryte karty do prawej (jeśli trzeba), a następnie odkryj wierzchnią kartę z talii Akcji Tengu i umieść ją w szeregu, na pierwszym miejscu od lewej.

Jeśli w momencie dobierania talia kart Akcji Tengu będzie pusta, przetasuj stos kart odrzuconych (8 kart wraz z właśnie odrzuconą, ale nie 2 odkryte karty w szeregu), utwórz z niego nową zakrytą talię i dobierz kartę.

Po wykonaniu tych kroków ponownie nadchodzi twoja tura – zgodnie ze standardowymi zasadami. Kiedy już ty i Tengu spasujecie, nastaje Jesień.

JESIEŃ

Ustal nową kolejność tur według zwykłych zasad.

ZIMA

W tej fazie Tengu nigdy nie zdobywają punktów za karty Yōkai ani nie usuwają ich ze swojej talii. Nigdy też nie dobierają, nie odrzucają, nie tasują swoich kart Yōkai ani nie wchodzą z nimi w żadną inną interakcję.

Zanim przesuniesz dalej znacznik Wielkiego Ducha, wybierz losowo 1 Iwakurę z Kamiennego Ogrodu (jeśli jakaś tam jeszcze jest) i usuń ją z gry.

Dalszy przebieg tej fazy pozostaje bez zmian.

PĘTLA AKTYWACJI TENGU (PAT)

Kiedy wylosujesz Aktywną kartę Akcji Tengu na daną turę, wyszukaj w PAT (na stronie 32) pierwszy krok spełniający wszystkie warunki – jeśli choćby jeden warunek nie będzie spełniony, pomiń cały krok. Gdy znajdziesz już właściwy krok, rozpatrz podane w nim akcje i zakończ turę Tengu.

Wszystkie akcje zawsze odnoszą się do Zasobów i komponentów należących do Tengu (chyba że wyraźnie napisano inaczej).

Poniżej opisano akcje wykonywane przez Tengu w każdym z obszarów.

ROZPATRYWANIE AKCJI TENGU

KRAINA YOMI

A. Jeśli Aktywna karta Akcji Tengu wskazuje Ważkę, pozyskują losową Ważkę. Tengu nie płacą ani nie zyskują żadnych Zasobów za tę akcję.

B. Jeśli Aktywna karta Akcji Tengu wskazuje Mitamę, pozyskują Ulubioną Mitamę. Jeśli Ulubionych Mitam jest więcej, wybierają najtańszą. Jeżeli żadna Mitama nie zalicza się do Ulubionych (albo jeśli Tengu nie mają Ulubionej Mitamy), pozyskują losową. Choć Tengu nie płacą żadnych Zasobów, natychmiast otrzymują PZ wskazane pod polem pozyskanej Mitamy. Tengu ignorują efekty kafelka Mitamy.

Jeżeli Aktywna karta Akcji Tengu nie wskazuje żadnej opcji (akcja została wybrana w Kroku I), Tengu albo wybierają pierwszą opcję – jeśli posiadają Mitamę niepołączoną z Ważką, albo wybierają drugą opcję.

ŁĄCZENIE MITAM Z WAŻKAMI

Tengu zawsze łączą Mitamy z Ważkami, kiedy tylko mogą – połóż połączone kafelki Mitamy i Ważki na planszy Tengu. Zignoruj efekty Ważki. Zamiast nich Tengu zdobywają 2 PR (patrz niżej).

SCHODY WIEDZY

Tengu zdobywają 3 PR.

WYDAWANIE PUNKTÓW RUCHU

Gdy Tengu zyskają PR, zawsze natychmiast je wydają, każdorazowo korzystając z poniższej kolejki decyzyjnej.

A. Jeżeli na Ścieżce Bitoku znajduje się karta, na którą można przesunąć znacznik, porusza się on o 1 kartę. Tengu natychmiast zdobywają widoczne na karcie PZ, jednak ignorują wszystkie pozostałe efekty.

B. Jeżeli Tengu posiadają Pielgrzyma na Ścieżce Mądrości, poruszają go zgodnie z poniższymi zasadami.

- Jeśli pole Oświecenia z największą liczbą PZ jest wolne, Pielgrzym zajmuje je, zdobywając dwukrotność wskazanych na polu PZ i ignorując pozostałe akcje.
- Jeśli Pielgrzym może zająć pole Torii, przy którym nie ma jeszcze innego Pielgrzyma Tengu, robi to, zajmując pole pozwalające zdobyć najwięcej PZ. Tengu zdobywają te PZ w podwojonej liczbie. Ponadto dobierają z wierzchu talii kartę Aktywności Tengu i natychmiast wykonują wskazaną na niej akcję (jak gdyby była to Aktywna karta Akcji Tengu), a następnie odrzucają tę kartę.
- W pozostałych przypadkach Pielgrzym porusza się naprzód o jedno pole, ignorując ewentualne Mosty na swej drodze.

C. Jeśli żadna z powyższych możliwości nie jest dostępna, Tengu rozpoczynają nową pielgrzymkę. Jeśli to możliwe, zaczynają ją od Torii wysuniętej najdalej na prawo.

JADEITOWA POLANA

Jeżeli Aktywna karta Akcji Tengu wskazuje Jadeitową Polanę, Tengu zdobywają 2 znaczniki wskazanych na tej karcie Zasobów. W innym razie otrzymują 2 znaczniki Zasobu Powiązanego. Oprócz tego Tengu przesuwają swoją Najzadziorniejszą Kodamę o jedno pole naprzód.

TERMINOLOGIA TENGU (CD.)

Najzadziorniejsza Kodama. Niektóre efekty każą wyszukać „Najzadziorniejszą Kodamę" Tengu. Jest nią ta Kodama, która w najmniejszej liczbie ruchów może dogonić twoją Kodamę. Jeśli kilka Kodam Tengu jest w takiej samej odległości za twoją Kodamą (albo jeśli żadna Kodama nie jest za twoją), porusz tę Kodamę Tengu, której tor oferuje najwięcej PZ za pierwsze miejsce. Jeśli i takich torów jest kilka, wybierz najdalszy na lewo.

Pielgrzymi. Tengu zawsze zaczynają grę ze wszystkimi 11 Przebudzonymi Pielgrzymami. Ich jedynym celem są pielgrzymki po Ścieżce Mądrości.

Zasób Powiązany. W prawym dolnym rogu większości kart Akcji Tengu widnieje ikona Zasobu (drewna, kamienia, jadeitu albo sake) – jest to Zasób Powiązany. Niektóre akcje wymagają wydania Zasobu tego rodzaju, a inne pozwalają go zdobyć. Jeśli na karcie nie ma takiego Zasobu, Tengu nie wydają żadnych nakazanych Zasobów; jeśli Tengu mają zdobyć Zasób, ale karta go nie pokazuje, zdobywają ten Zasób, którego mają najmniej (a jeśli jest ich po równo, to wybierają w kolejności: drewno, jadeit, kamień, sake).

Przeprawa/Zagrożona Przeprawa. Kość znajduje się przy Przeprawie, jeśli jest w obszarze poniżej Rzeki i jeśli po drugiej stronie, na połączonym z tym obszarem Wzgórzu Hikaru, jest co najmniej 1 puste pole. Jeśli po drugiej stronie nie ma pustego pola, kość jest traktowana tak, jakby nie była przy Przeprawie. Przeprawa jest Zagrożona, gdy ty i Tengu macie kości przy Przeprawach połączonych z tym samym obszarem Wzgórz Hikaru.

Moc kości. Kości Tengu nigdy nie zmieniają mocy, nawet gdy przeprawiają się przez Rzekę. Jeśli w momencie odblokowywania kości (albo przenoszenia jej na planszę gry) Tengu mają do wyboru więcej niż jedną kość, zawsze najpierw odblokowują (albo przenoszą) tę, która ma **najmniejszą** moc. Jeśli jednocześnie kilka kości może przeprawić się przez Rzekę, wybierz tę o **największej** mocy.

DOSTOSOWANIE TRUDNOŚCI

Możesz skorzystać z dowolnej liczby poniższych opcji, aby dostosować poziom trudności gry.

Ułatwienia:

- Tengu rozpoczynają grę bez Ważki;
- Tengu rozpoczynają grę bez żadnych kart Yōkai;
- Tengu rozpoczynają grę bez żadnych Zasobów;
- jeśli jesteś przed nimi na torze, Tengu będą przesuwać Kodamę naprzód tylko po umieszczeniu kości w danym Regionie;
- w fazie Wiosny Tengu nie otrzymują PR za Kryształy.

Utrudnienia:

- Tengu zaczynają grę z Pielgrzymem na pierwszym polu Ścieżki Mądrości;
- podczas przygotowania gry przesuń każdą Kodamę Tengu o jedno pole naprzód;
- Tengu zaczynają grę z 2 Ważkami;
- podczas Wywyższenia Tengu zdobywają dodatkowo 3 PZ za każdy Region, w którym ich Kodama wyprzedza twoją (nie remisuje).

KUŹNIE

A. Jeżeli Aktywna karta Akcji Tengu wskazuje Kryształ, biorą losowy Kryształ. Tengu nie płacą ani nie zyskują żadnych Zasobów za tę akcję.

B. Jeżeli Aktywna karta Akcji Tengu wskazuje Budynek, wybierają i wznoszą Ulubiony Budynek. Jeśli więcej niż jeden Budynek spełnia to kryterium, wybierają ten, który znajduje się najbliżej pionowej osi planszy gry. Jeśli żaden Budynek nie spełnia tego kryterium (albo Tengu nie mają Ulubionego Budynku), wybierają i wznoszą losowy. Tengu nie wybiorą Budynku, którego nie będą mogły wznieść.

Kryteria wyboru Budynku:

1. musi dać się go wznieść w dozwolonym miejscu;
2. jeśli dostępnych jest kilka dozwolonych miejsc, Budynek wznoszony jest w Regionie z Najzadziorniejszą Kodamą.

Tengu nie ponoszą żadnego kosztu w Zasobach, ale umieszczają na kafelku Budynku (kolejny) dostępny znacznik Budynku. Ignorują także efekty kafelka Budynku, ale w zamian przesuwają swoją Kodamę w Regionie wzniesionego Budynku o jedno pole naprzód (nawet jeśli kafelek wskazuje ruch o 2 pola).

Jeżeli Aktywna karta Akcji Tengu nie wskazuje żadnej opcji (akcja została wybrana w Kroku I), Tengu albo wykonują drugą opcję – jeśli mogą wznieść Ulubiony Budynek, albo wykonują pierwszą opcję.

AKCJA BUDYNKU

Tengu nigdy nie korzystają z akcji Budynku. Jeśli skorzystasz z akcji ich Budynku, otrzymują 1 PZ (zamiast normalnej Premii za Własność).

WZGÓRZA

Gdy Tengu muszą przeprawić kość przez Rzekę, PAT pomoże ci ustalić, czy wezmą stamtąd kartę Yōkai czy Bitoku.

Karty Yōkai są jedynie odkładane na zakryty stos na planszy Tengu (będą potrzebne do zdobywania PZ podczas Wywyższenia). Karty Bitoku natomiast są normalnie dodawane do Ścieżki Bitoku, po której Tengu będą się poruszać, wydając PR (patrz wyżej).

WYWYŻSZENIE

Podczas Wywyższenia będziesz zdobywać PZ według normalnych zasad (z wyjątkiem Kodam; patrz niżej). Potem, korzystając z poniższej rozpiski, zlicz PZ Tengu.

- A Ze swojej planszy gracza Tengu zdobywają PZ widoczne na polach po znacznikach Budynków.
- B Za każdą kartę Yōkai, Budynek, Mitamę (połączoną z Ważką lub nie), które odpowiadają symbolom na ich Iwakurach, Tengu zdobywają po 3 PZ.
- C Za każdą początkową kartę Yōkai zdobywają po 3 PZ, a za każdą „zaawansowaną" (zdobytą w trakcie rozgrywki) kartę Yōkai – po 6 PZ (punktują tu również karty policzone w poprzednim kroku).
- D Tengu zdobywają po 1 PZ za każdy posiadany znacznik Zasobu.
- E Za każdy Kryształ zdobywają po 2 PZ.
- F Punkty za Ścieżkę Bitoku zdobywane są według zwykłych zasad.
- G Policz punkty zdobyte na torach Kodamy według zasad dla rozgrywki 2-osobowej (pamiętaj o neutralnej Kodamie!). Wyjątkiem są remisy między tobą a Tengu – na danym torze rozstrzygaj je tak, jak gdyby Tengu były o pole dalej niż ty.
- H Jeśli Tengu zajmują pierwszą lokatę na torze Kolejności Tur, zdobywają normalnie 3 PZ (i odwrotnie, jeśli to ty jesteś na pierwszej pozycji, ty zdobywasz 3 PZ).
- I Tengu nie zdobywają punktów za moc kości. Nie mają też Wizji.

Jeśli po zdobyciu wszystkich PZ, masz ich więcej od Tengu – wygrywasz! Jeśli nie – ponosisz porażkę.

NAWIĄZANIA KULTUROWE

Bitoku to japońskie słowo oznaczające rozmaite cnoty, szczególnie te związane z bushido. *Bitoku* jest grą osadzoną w fikcyjnym świecie. Można powiedzieć, że jest swego rodzaju kontynuacją innej gry, która ukazała się nakładem wydawnictwa Devir – *Silk*, bo o niej tutaj mowa, osadzona jest w tym samym świecie. Tak po prawdzie, to powinniśmy byli powiedzieć, że to *Silk* jest kontynuacją, *Bitoku* bowiem rozgrywa się tysiące lat przed *Silkiem*, w czasach gdy obecność rodzaju ludzkiego jest ledwie zauważalna. Nie musisz znać *Silku*, by móc cieszyć się *Bitoku* (i na odwrót). Rzecz jasna, nie możemy Ci zabronić wypróbowania ich obu, wręcz przeciwnie – zachęcamy do tego, gdyż oba te tytuły oferują zupełnie inny rodzaj rozgrywki.

Ten świat inspirowany był głównie mangą, anime i wszelkimi innymi formami japońskiej popkultury, która również czerpała z folkloru i tradycji Kraju Kwitnącej Wiśni. Wiele ze wspomnianych w grze istot jest obecne w mitach kultur Azji. Wiele zostało zmyślonych. Choć *Bitoku* nie pretenduje do bycia wierną reprezentacją któregokolwiek z tych elementów kulturowych, dołożyliśmy wszelkich starań, by traktować je z najgłębszym szacunkiem. Pracujemy nad stworzeniem fikcyjnego świata, który będzie inspiracją dla wspaniałych gier.

TWÓRCY

Projekt gry: **Germán P. Millán**
Ilustracje: **Edu Valls**
Zasady dla trybu solo: **Dávid Turczi**
Dodatkowe opracowanie trybu solo: **Xavi Bordes**
Korekta wersji oryginalnej: **Marià Pitarque**
Projekt graficzny: **Bascu, BG FX, Meeple Foundry**
Drewniane i tekturowe komponenty: **BG FX**

Tłumaczenie angielskie: **Andrew Campbell**
Korekta anglojęzyczna: **William Niebling**
Opracowanie, produkcja i redakcja: **David Esbrí**

Wersja polska: **Zespół Portal Games**
Przekład: **Piotr A. Wesołowski**
Skład: **Bartosz Makświej**

Testerzy: Juan Ruiz de la Fuente, Juan Milla, Aida Hernández, Lorena Santaella, Jorge Cheno, Aaron Vallecillos, Mikel Zorrilla, Gonzalo Bedia, Pablo Cazorla, Julián Mena, María Algar, Israel Reyes, Samuel J. Pascual Peláez, Gastón Avendaño, Jorge Barboso, Sergio Pangua oraz Jose Raúl Megías.

Nota od projektanta: ta gra nie powstałaby, gdyby nie mistrz Hayao Mizayaki, którego dzieła wielokrotnie porywały moją wyobraźnię na wyprawy do wspaniałych światów. Chciałbym podziękować mojej rodzinie i przyjaciołom za ich niesłabnące wsparcie oraz troskę. Oczywiście słowa wdzięczności kieruję też do wszystkich graczek i graczy, którzy – nawet jeśli nie testowali Bitoku, to – odegrali olbrzymią rolę w jego powstaniu. Dziękuję również Dávidowi Turcziemu i jego zespołowi za tryb solo oraz za ich wkład w udoskonalenie tej gry. Nie mogę też pominąć Davida Esbriego, który sprawił, że ta gra mogła powstać. Szczególnie dziękuję mojej siostrze, Sandrze.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: https://portalgames.pl/pl/bitoku/

PĘTLA AKTYWACJI TENGU (PAT)

KROK	WARUNEK	AKCJE
A	Na Wzgórzach Hikaru znajduje się karta Yōkai lub Bitoku, która widnieje w górnej części Aktywnej karty Akcji Tengu, a **Przeprawa jest Zagrożona.**	Przepraw się przez Rzekę kością spełniającą ten warunek i dobierz kartę Yōkai albo Bitoku (jak wskazano na Aktywnej karcie Akcji Tengu). Jeśli obie karty spełniają kryteria, wybierz losowo.
B	1. Region wskazany w dolnej części Aktywnej karty Akcji Tengu jest **dostępny**. 2. Tengu **nie posiadają odblokowanej kości** i mają co najmniej 1 zablokowaną kość. 3. Kafelek Postawy Tengu leży **nieaktywną stroną** ku górze. 4. Aktywna karta Akcji Tengu zajmuje w szeregu **pierwszą pozycję od lewej**.	Odwróć kafelek Postawy Tengu na stronę **aktywną**. Odblokuj 1 kość i natychmiast umieść ją we wskazanym Regionie. Przesuń Kodamę Tengu w tym Regionie o jedno pole naprzód i wykonaj wskazaną akcję.
C	1. Region wskazany w dolnej części Aktywnej karty Akcji Tengu jest **dostępny**. 2. Tengu posiadają co najmniej 1 **odblokowaną kość**.	Umieść dowolną odblokowaną kość we wskazanym Regionie. Przesuń Kodamę Tengu w tym Regionie o jedno pole naprzód i wykonaj wskazaną akcję.
D	1. Tengu posiadają co najmniej 1 **zablokowaną kość**. 2. Tengu posiadają **Zasób Powiązany** lub karta nie wskazuje Zasobu Powiązanego.	Odblokuj 1 kość i wydaj Zasób Powiązany. Następnie wykonaj powiązaną z danym Regionem akcję wskazaną w dolnej części Aktywnej karty Akcji Tengu bez umieszczania kości w tym Regionie.
E	**Przeprawa Tengu jest Zagrożona**, a w połączonym z danym Regionem obszarze Wzgórz Hikaru puste jest tylko jedno pole.	Przepraw się przez Rzekę kością spełniającą ten warunek i wykonaj pierwszą możliwą akcję z poniższych: - weź Ulubioną kartę Yōkai; - weź najrzadszą dostępną kartę Bitoku w typie, którego Tengu jeszcze nie posiadają; - z dostępnych tu kart Yōkai weź losową.
F	1. W tej Rundzie Tengu nie umieściły jeszcze kości w **Domu Wielkiego Ducha**. 2. Tengu posiadają co najmniej **1 odblokowaną kość**.	Umieść odblokowaną kość na drugim najwyższym polu w Domu Wielkiego Ducha (jeśli twoja kość już zajmuje to pole, umieść kość Tengu na trzecim najwyższym polu). Przesuń Kodamę Tengu w tym Regionie o 1 pole naprzód. Tengu zdobywają **3 PZ**. Następnie zdobywają kolejne **2 PZ** za każdą twoją kość o mocy 5 i 6 znajdującą się aktualnie w którymkolwiek Regionie **poniżej Rzeki**.
G	Tengu posiadają co najmniej **1 zablokowaną kość**.	Odblokuj 1 kość i zdobądź wskazany Zasób Powiązany.
H	Tengu znajdują się **na Przeprawie**, a na Wzgórzach Hikaru dostępna jest karta Yōkai lub Bitoku wskazana w górnej części Aktywnej karty Akcji Tengu.	Przepraw się przez Rzekę kością spełniającą ten warunek i dobierz kartę Yōkai albo Bitoku wskazaną na karcie Aktywacji Tengu. Jeśli obie karty spełniają kryteria, wybierz losowo.
I	1. Region wskazany w dolnej części Aktywnej karty Akcji Tengu jest **niedostępny**. 2. Tengu posiadają co najmniej 1 **odblokowaną kość**.	Znajdź Region (wyłączając Dom Wielkiego Ducha) z Najzadziorniejszą Kodamą i umieść tam odblokowaną kość. Przesuń Kodamę Tengu w tym Regionie o jedno pole naprzód i wykonaj wskazaną akcję.
J	1. Kafelek Postawy Tengu leży **aktywną stroną** ku górze. 2. Tengu nie posiadają ani zablokowanych, ani odblokowanych kości.	Odwróć kafelek Postawy Tengu na stronę **nieaktywną** i zdobądź wskazany Zasób Powiązany.
K	Tengu są na **Przeprawie**.	Przepraw się przez Rzekę kością spełniającą ten warunek i wykonaj pierwszą możliwą akcję z poniższych: - weź Ulubioną kartę Yōkai; - weź najrzadszą dostępną kartę Bitoku w typie, którego Tengu jeszcze nie posiadają; - z dostępnych tu kart Yōkai weź losową.
L		Tengu pasują.