

Bitókü

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

JÁTÉKSZABÁLY

 reflexshop

Bitokū

A JÁTÉK MEGTANULÁSA

A Bitoku bőséges szabályrendszerrel bíró játék, ezt minden bizonnyal már abból is tapasztalod, ahogyan a kezében tartod. Emiatt azt javasoljuk, hogy érdemes a www.reflexshop.hu/bitoku oldalon található oktatóvideó megnézésével megkönnyíteni a szabályok elsajátítását.

Ez a szabálykönyv a lehető legjobban strukturálva ismerteti a játékhoz szükséges információkat. Először a fordulót és a körök felépítését mutatjuk be, ezt követően pedig a játéktábla, valamint a játékosablák részletei következnek. Mivel a játék összetett, előfordul, hogy olyan koncepciókkal találkozol a szabálykönyvben, melyeket csak oldalakkal később részletezünk.

Azt javasoljuk, hogy még azelőtt ismerd meg a játékelemeket, és olvasd el a szabályokat, mielőtt a barátaiddal leülnétek játszani. Érdemes a tanulás során előkészíteni a játékot, és még ellenfelek nélkül lejátszani néhány kört, így megtapasztalod, hogy a játékelemek hogyan működnek a táblán, és hogyan kell végrehajtani a különböző területek akcióit. Így gyorsan elsajátíthatod a játékot és nem okoz gondot választ találni a szabálykönyvben a felmerülő kérdésekre.

Amikor pedig a barátaiddal játszva ismerteted velük a szabályokat, add a kezükbe a segédleteket, és kövessék azon, amiket elmondasz. Egészen biztosan nagyra fogják értékelni, hogy jó házigazdaként alaposan felkészültél a játékalkalomra.

Réges-régen, őseink idejében, egy olyan korszakban, amelyet az emberiség azóta elfelejtett, egy Nagy Szellem lakott az erdőben. Pusztá jelenléte éléttel, bőséggel és békével töltött meg mindent. Miután lejárt az ideje, a Nagy Szellem elment, és soha többé nem tért vissza. Egy arra érdemes bitoku szellem emelkedett fel és vette át a helyét, hogy megőrizze az erdő harmóniáját.

Ez az ősi, évezredek erdő a Földrengés-síkságtól egészen az Akaishi-hegység lábáig terjed. A hegyek adnak otthont a Kurirakugan szent folyó forrásainak, a hatalmas, sodró folyó pedig átszeli az erdőt, végül pedig a Tengeri Karom szikláján zúdul le.

Az erdőnek nincs másik neve. Valójában minden erdő erről kapta a nevét. Ez a Világegyetem Öt Szívének egyike, és azt mondják, hogy legmélyebb régióban olyan sűrű a fák és a növényzet sokasága, hogy az arra vándorló elveszett lelkek ott végre békére lelnek és átlépnek a túlvilágra - vagy örökre elvesznek, és megszűnnek létezni, ahogy az emlékük is feledésbe merül.

Soha nem volt és nem is lesz ehhez hasonló hely. Mágikus és spirituális lények lakják, akikről ma már csak legendák és gyermekmesék emlékeznek meg...

Eljött az idő, hogy a Nagy Szellem távozzon, és a bitokuk egyike a helyébe lépjen. Egymással versengő szellemekként igyekeztek a rátermettségeteket bizonyítani, de vajon kié lesz végül a legnagyobb dicsőség?

A JÁTÉK CÉLJA

A játék négy fordulón át tart, ezek mindegyike egy-egy évet jelképez, ami a Nagy Szellem idejéből még hátramaradt. Minden forduló négy fázisból, azaz négy évszaktól áll. A negyedik forduló télfázisa után a játék véget ér, és sor kerül a felemelkedésre.

A fázisok során akciókat hajtotok végre, hogy éretnypontokat (a továbbiakban EP) szerezzetek. A megszerzett EP-eket a játéktábla szélén futó szellemösvényen jelölitek, ezen haladtok előre. A felemelkedés során célok teljesítésével további EP-eket kaphattok. Az ösvényen legmesszebbre jutó szellem lesz a győztes, ő lesz az új Nagy Szellem.

TARTALOMJEGYZÉK

| | |
|--|----|
| ◦ Játékelemek | 3 |
| ◦ Előkészületek | 4 |
| ◦ A Nagy Szellem ösvénye | 6 |
| ◦ Tavasz | 7 |
| ◦ Nyár | 8 |
| ◦ Ősz | 12 |
| ◦ Tél | 13 |
| ◦ A felemelkedés | 14 |
| ◦ Az erdő elemei | 17 |
| ◦ A játékosablák | 26 |
| ◦ Tengeri felemelkedése - egyszemélyes játék | 27 |



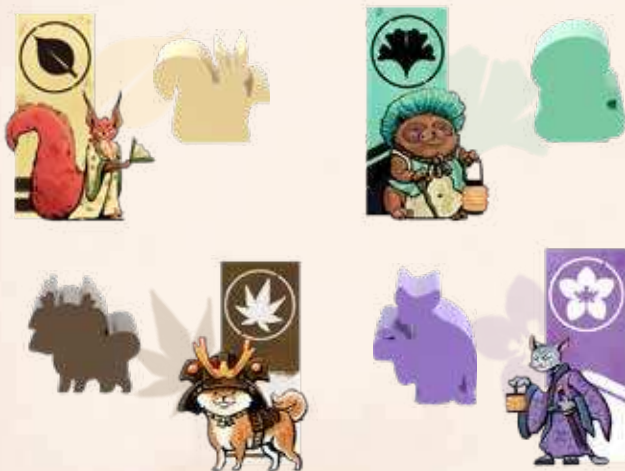
1 JÁTÉKTÁBLA

- 14 táblaelem (a játéktábla összeállításához)
- 4 játékos tábla (játékosonként 1) / tengutábla (egyszemélyes játékmódhoz)
- 4 zászló / "+100 EP" (játékosonként 1)
- 12 dobókocka (játékosonként 3)



172 JELÖLŐ

- 1 Nagy Szellem jelölő (a forduló jelöléséhez)
- 1 pagodajelölő (a fázis jelöléséhez)
- 12 játékosjelölő (játékosonként 3: játékosrend, EP, bitokuösvény)
- 44 zarándokjelölő (játékosonként 11)
- 20 kodamajelölő (játékosonként 5)
- 24 építésjelölő (játékosonként 6)
- 72 erőforrás-jelölő (18 fa, 18 kő, 18 jász és 18 sake)




152 LAPKA

- 1 24 épületlapka (6 templom, 6 onsen, 6 farm, 6 ryokan)
- 2 6 ősi épület lapka
- 3 5 tó kincse lapka
- 4 32 kristálylapka
- 5 24 mitama szellem lapka (5 ara, 5 nigi, 5 saki, 5 khushi és 4 shinigami)
- 6 32 szitakötőlapka
- 7 16 kapulapka (8-8 A és B típusú)
- 8 13 iwakura kő lapka
- 9 1 tengu attitúd lapka (egyszemélyes játékhoz)



111 KÁRTYA

- 29 yōkaikártya (5 kappa, 5 imomushi, 5 nezumi, 5 kitsune, 5 shin ookami és 4 yama-uba)
- 20 kezdő yōkaikártya (minden típusból játékosonként 1) 
- 24 bitokukártya (5 makoto, 5 chuugi, 4 yu, 4 jin, 3 rei, 2 gi és 1 meijo)
- 28 látomáskártya
- 10 Tengu akciókártya (egyszemélyes játékhoz)

EGYÉB JÁTÉKELEMÉK

- 58 amulett (+1, +2, +3)
- 32 háromszorozó erőforrás-lapka
- 12 hikarujelölő
- 1 játékszabály
- 4 játékossegédlet



ELŐKÉSZÜLETEK

A Nagy Szellem útja a végéhez közeledik. Ennek a misztikus lénynek az utolsó lépése egyben az utódja első lépése is lesz. A bölcsességének nyomai örökké ott lesznek a köveken, tisztásokon és az erdő zöldjén. Azok, akik arra hivatottak, hogy átvegyék a helyét, több reinkarnáción keresztül, évszázadokat töltöttek azzal, hogy felkészüljenek erre a kihívásra. A legbölesebb bitokuk most már készen állnak. Melyik lesz közülük az erdő új Nagy Szelleme?

A JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

A Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére. **Egy- illetve kétszemélyes** játékokhoz a bemélyedések nélküli oldalra van szükség. **Három- vagy négyfős** játék esetén helyezétek a táblaelemeket a megfelelő bemélyedésekbe (a négyfős előkészületeknél a több mezőt tartalmazó oldalra van szükség).

B Helyezzétek a Nagy Szellem jelölőt a fordulósáv első mezőjére, a pagodajelölőt pedig a fázissáv első mezőjére, a tavaszra.

C Válogassátok szét a torii kapulapkákat az "A" és "B" jelölések szerint. Keverjétek meg külön-külön a lapkákat, majd helyezétek egy-egy véletlenszerűen választott "A" lapkát minden "A" jelölésű torii kapura, továbbá egy-egy véletlenszerűen választott "B" lapkát a "B" jelölésű torii kapukra, a jutalmat tartalmazó oldalukkal felfelé. A megmaradt torii kapulapkákat helyezétek vissza a játék dobozába.

D **Egy- illetve kétszemélyes** játék esetén keverjétek meg az ősi épület lapkákat, és helyezétek közülük véletlenszerűen egyet-egyet a négy lakott terület bal alsó mezőire a táblán kijelölt helyekre. **Háromfős** játék esetén csupán kettő ilyen lapkára van szükség, helyezétek azokat a Yomi földje és a Jáde tisztás bal alsó mezőire (ahogyan a példában is látszik). **Négyfős** játék esetén nincs szükségetek az ősi épületekre. A megmaradt lapkákat helyezétek vissza a játék dobozába.

E Keverjétek meg a tó kincse lapkákat, és helyezétek közülük véletlenszerűen egyet-egyet az öt erdei régióra. **Kétfős** játék esetén ezen felül helyezétek egy-egy semleges színű kodamajelölőt mindegyik régió kodamasávjára, a **negyedik mezőre** (X-szel jelölve).

F Keverjétek meg külön-külön az épületlapkákat, a kristálylapkákat, a mitama szellem lapkákat és a szitakötőlapkákat, majd alkossatok belőlük nagyjából ugyanakkora képpel lefelé fordított paklikat a számukra kijelölt mezőkön. Ezt követően fordítsatok meg minden pakli tetejéről annyi lapkát képpel felfelé, hogy megteljenek a pakli melletti mezők.

G Keverjétek meg az iwakura kő lapkákat, és osszátok véletlenszerűen minden játékosnak egyet-egyet. Ezt követően helyezétek egy-egy lapkát képpel felfelé a sziklakert minden mezőjére. A megmaradt lapkákat helyezétek vissza a játék dobozába.

H Keverjétek meg a látomáskártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a játéktáblán kijelölt mezőn.

I Keverjétek meg a bitokukártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a játéktáblán kijelölt mezőn, e mellé kerül majd a dobópakli. Fordítsatok meg egy-egy bitokukártyát a pakli tetejéről a játéktábla hegyterületének minden mezőjére.

Az ezen az oldalon látható példa egy háromfős játék előkészítését mutatja be. A szabálykönyvben bemutatásra kerülő példák négyfős játékokat vesznek alapul, a 17. oldalon látható játéktábla pedig kétfős előkészületeket mutat.



J Válogassátok ki a kezdő yōkaikártyákat a többi közül, és egyelőre tegyétek félre azokat. Keverjétek meg a többi yōkaikártyát, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a játéktáblán kijelölt mezőn, e mellé kerül majd a dobópakli. Fordítsatok meg egy-egy yōkaikártyát a pakli tetejéről a játéktábla hegyterületének minden mezőjére, részben lefedve a bitokukártyákat.

K Az erőforrás-jelölőkből (jáde, sake, kő és fa), a háromszorozó lapkákból, a hikarujelölőkből és az amulettekből alkossatok egy mindenki számára könnyen elérhető közös készletet.

A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Válasszatok mindnyájan egy-egy játékoszínt, és vegyétek magatokhoz a következő játékelemeket:

- 1** Egy játékostáblát és zászlót a saját játékoszínben, ezt tedd magad elé.
- 2** 3 dobókockát a saját játékoszínben, ezeket helyezd a saját játékostáblád piros mezőire, állítsd a dobókockákat balról jobbra haladva 3, 2 és 1 értékekre.
- 3** 5 kodamajelölőt a saját játékoszínben, ezek mindegyikét helyezd a játékostábla erdei területére, a különböző kodamasávok első mezőire.
- 4** 11 zarándkijelölőt a saját játékoszínben, ezekből helyezz 3-at a felébredt oldalukkal felfelé a játékostáblád jobb felső területére, a többit pedig helyezd az alvó oldalával felfelé a kristályterület 8 mezőjére, így egy-egy erénypontos (EP) mezőt takarnak le.
- 5** 3 játékosjelölőt a saját játékoszínben, ezek közül helyezz 1-et a játékostáblád bitokuösvényére, 1-et a játékostáblára a szellemösvény [EP] elejére, a folyómezőre, 1-et pedig a játékosrend-sávra. A játékosrend-sávra kerülő jelölőket keverjétek meg, és helyezétek azokat véletlenszerű sorrendben a sávra.
- 6** 6 épületjelölőt a saját játékoszínben, ezeket helyezd a játékostáblád építési területének mezőire, letakarva az EP szimbólumokat.
- 7** 1 véletlenszerűen választott szitakötőt az egyik tetszőleges, képpel lefelé lévő szitakötőpakli tetejéről, ezt helyezd a játékostábládra a megfelelő mezőre, képpel felfelé.
- 8** 1 véletlenszerűen húzott látomáskártyát a pakli tetejéről, ezt helyezd képpel felfelé a játékostáblád mellé.
- 9** 5 kezdő yōkaikártyát a saját játékoszínben. Keverd meg a saját yōkaikártyáidat, és képezz belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a játékostáblád mellett. Ha 4-nél kevesebben játszotok, helyezétek vissza a játék dobozába azokat a kezdő yōkaikártyákat, amelyekre nincs szükség.
- 10** 1 fát, 1 jádet és egy "+1" amulettet, ezeket helyezd a játékostáblád mellé.
- 11** Helyezd az elvett iwakura követ a játékostábládra balról az első mezőre.
 - 1 játékosségdletet játékosrend- és ikonösszefoglalóval.



A játék során a képpel lefelé szereplő kártyák, lapkák és a kézben lévő yōkaikártyák kivételével minden játékelem (jelölők, lapkák, látomáskártyák, stb.) nyílt információ minden játékos számára.

Készen álltok a játékra.



A NAGY SZELLEM ÖSVÉNYE

Az erdő szellemei harmóniában és szimbiózisban élve egy egységet alkotnak. Mindennel, amit tesznek, egymást segítik, nincs közöttük konfliktus. A gyűlölet ismeretlen itt, mindenütt sűrű növényzet burjánzik, a bitokuk pedig mindent felügyelnek, és együtt gondoskodnak az erdőről. A Nagy Szellem jár ebben az élen, az erőfeszítései kiteljesedésének mindenki haszonélvezője.

A teljes játszma négy fordulón át tart, és minden forduló négy fázisból áll, ezek az adott év évszakai:

- **Tavas:** az erdő ébredése. Előkészítitek a yōkaikártyáitokat és begyűjtitek a korábbi munkáitok gyümölcsét.
- **Nyár:** az őrzők hívása. A yōkai-aitok segítségével a játéktábla különböző területein hajtotok végre akciókat.
- **Ősz:** a tiszteletadás. A nyári akcióitok alapján megállapítjátok az új játékosrendet.
- **Tél:** az erdő megpihen. Visszakapjátok a játékelemeiteket és előkészítitek a játéktáblát az új fordulóhoz.

Az utolsó forduló végén megkezdődik a **felemelkedés**, a végső EP-k megállapítása után pedig megválasztásra kerül az új Nagy Szellem.

A YŌKAIKÁRTYÁK ÉS A DOBÓKOCKÁK

Az erdő Nagy Szellemévé válni vágyó bitokuk kötelességei fáradtságosak és nehézkesek lennének, ha egyedül kellene elvégezniük a feladatokat.

Szerencsére a yōkai-ok, az erdőt figyelő és védelmező őrzők, a segítségükre vannak. Őket a játékban kártyák és dobókockák testesítik meg. Az ő használatuk alapvető stratégiai fontosságú. Ha te szeretnél lenni a következő Nagy Szellem, hatékonyan kell használnod őket.

Minden fordulóban 3 kártyát és 3 dobókockát kell használnod.

◦ A **yōkaikártyákat** a saját játékosabládra kell kijátszanod, és különböző feladatok elvégzését, illetve jutalmak megszerzését teszik lehetővé. A játékot 5 kezdő yōkaikártyával kezded, a játék során azonban erőteljesebb kártyákhoz juthatsz. Ezen felül pedig EP-t is biztosíthatnak annak a fordulónak a végén, amelyben kijátszod őket.



Szerezz meg egy yōkaikártyát a közös pakliból. Húzd fel a yōkaipakli felső két kártyáját, válaszd ki az egyiket, és vedd a kezedbe azt. A másikat helyezd képpel lefelé a pakli aljára.



Szerezz meg egy yōkaikártyát arról a Hikaru-hegycsúcsról, ahova az imént egy dobókockádat helyezted. Vedd a kezedbe a kártyát.



Húzz egy yōkaikártyát a saját pakliból, és vedd a kezedbe azt. Minden alkalommal, amikor yōkaikártyát húzol, azt a saját húzópaklid tetejéről kell elvenned. Tartsd a saját paklidat a játékosablád mellett, képpel lefelé, a pakliban lévő kártyákat pedig nem nézheted meg bármikor. A kézben tartott kártyáidat tartsd úgy, hogy a többi játékos ne lássa, mi van azokon.

Amikor **eldobsz** egy yōkaikártyát, helyezd azt képpel felfelé a húzópaklid melletti dobópaklidba. A dobópaklidban lévő kártyákat bármikor átnézheted, de semmilyen körülmények között nem húzhatsz kártyát innen.

Amikor újabb kártyát kell húznod, de már egy kártya sincs a húzópaklidban, keverd meg a dobópaklidban lévő kártyákat és képezz belőlük egy új képpel lefelé fordított húzópaklit, majd húzz kártyát.



Minden kártyán megtalálható a kártya típusa **A**, a kijátszásakor érvénybe lépő akció **B**, továbbá bizonyos mennyiségű EP, ami a télfázis szellemek erőnye lépésében érvényesíthető **C**, ez utóbbi nem kötelező. A piros kör **D** azt jelzi, hogy legfeljebb 12 pontot szerezhetsz a szellemerénnyel (lásd játékossegédlet). A kezdő yōkaikártyákon a kártyatípus ikonja alatt a játékosszínnel megegyező színű szimbólum látható.

Az ebben a példában látható kártya nezumi típusú, az akciója lehetővé teszi, hogy eggyel előre lépj az egyik kodamáddal és épületet építs vagy

kristályt szerezz, emellett pedig ha a télfázisban úgy döntesz, hogy eltávolítod a kártyát, 2 EP-t kapsz minden megépített épületed után (legfeljebb 12 EP-t).

◦ A **dobókockák** minden fordulóban a játékosablád piros mezőin kezdenek. A dobókockákon látható **érték** határozza meg, hogy mennyire erőteljes a yōkai: minél magasabb a dobókocka értéke, annál erősebb akciót tud végrehajtani a dobókocka felhasználásakor. Emellett pedig, mivel csak a yōkai-ok tudnak átkelni a szent folyón, egyedül a dobókockák felhasználásával, a folyón áthaladva, a hegyhez érve lehet részesülni az erdő kegyéből (lásd 10. oldal).

Mielőtt használhatnál egy kockát, a zöld mezőre mozgatva először **fel kell oldanod** azt. Háromféleképpen oldhatsz fel egy dobókockát:

• **Játssz ki egy yōkaikártyát** a zárt dobókocka melletti mezőre.

• **Használj egy olyan akciót,** ami lehetővé teszi, hogy feloldj egy dobókockát.



• **Dobj el egy zarándokot:** ha eldobod egy elérhető zarándokjelölődet, használhatsz egy dobókockát a saját játékosabládról. Ha megteszed, azonnal használnod kell a dobókockát (lásd 9. oldal). A zarándokot helyezd játékon kívülre.

TAVASZ: AZ ERDŐ ÉBREDÉSE



A hideg téli hó kristálytisztá patakokká változik, frissességgel és zöld színnel árasztva el a rengeteget. Az erdőben, ahogyan az állatok felébrednek a téli álmukból és a szellemek újra aktívan gondoskodnak az erdőről, maga az élet és bőség ül ünnepet. A tavasz az az időszak, amikor az élet kivirágzik, és a yökai-ok összegyűlnek, hogy a bitokuk segítségére legyenek.

Ebben a fázisban megkapod a fordulóhoz a yökai-od, valamint begyűjtöd a bevételédet. Ilyenkor mindnyájan egyidejűleg cselekedhettek a következő két lépést végrehajtva:



A **Idézd meg a yökai-od:** húzz annyi kártyát a yökai-pakliból, hogy 4 kártya legyen a kezvedben. Lehetséges, hogy a fázist az előző fordulóból maradt 4 vagy több kártyával a kezvedben kezdéd, ebben az esetben ne húzz további kártyákat a pakliból. Ezt követően nézd meg a kézben tartott kártyáidat, és dobj el közülük annyit, hogy végül 3 kártya maradjon a kezvedben.



A lila játékosnak 1 kártyája maradt a kezében az előző fordulóról, így 3-at húz a paklijából, ezzel 4 kártya van a kezében. Ezután el kell döntenie, hogy melyik kártyáját fogja eldobni, hogy végül 3 kártya maradjon a kezében.



B **Szüreteld le a gyümölcsöket:** gyűjtsd össze a játékosabládon lévő álmokristályokon (lila) látható jutalmakat. A jutalmakat tetszőleges sorrendben gyűjtheted be (lásd a játékossegédletet).



A lila játékos folytatja a körét a játékosabláján lévő 2 álmokristály érvényesítésével: húz egy yökai-kártyát a paklijából (így most 4 kártya van a kezében) és elvesz egy +1 amulettet a közös készletből.



Amint mindnyájan végeztek mindkét lépéssel, a nyárfázis kezdődik - mozgassátok a pagodajelölőt a fázis-sáv következő mezőjére.

IKONOK ÉS SZIMBÓLUMOK

Számos ikon és szimbólum segít benneteket a játék folyamán, ezek fontos információkat tartalmaznak. Elsőre soknak tűnhet, de gyorsan elsajátíthatóak. Ezeket mind megtaláljátok a játékossegédleteken a rövid leírásukkal együtt, továbbá az oldalszámot is, ahol elolvashatjátok a szimbólumokhoz tartozó szabályrészleteket.

Az ikonok jobb oldalán látható **fekete számok** azt jelzik, hogy hányszor lehet végrehajtani az akciót. Ha nem szerepel szám, az akciót egyszer lehet végrehajtani.



Kapsz 2 EP-t.



Kapsz 1 szitakötőt.

A **piros** kéz azt jelzi, hogy azt az erőforrást be kell fizetni, azaz vissza kell helyezni a közös készletbe, hogy megkapd a lapkát vagy végrehajtsd az akciót. Az ikonok melletti **sárga** kéz azt jelzi, hogy az adott akciót a jelzettnél kevesebb (bármilyen típusú) erőforrással is végre lehet hajtani.



Ez a kapu lehetővé teszi, hogy egy mitama szellemet vegyél a jelzett költséghez képest 2-vel kevesebb erőforrásért. Így a költséget 2 sakéval vagy 1 sakéval és 1 jádéval csökkentheted.

Ha az **erénypont** ikonja **narancssárga**, akkor a jelzett EP-t azonnal megkapod az akció végrehajtásakor. Ha az ikon **lila**, akkor a jelzett EP-t a játék végén kapod csak meg. A **szürke** EP jelölés EP vesztéséget jelent.



Amikor két ikon között **perjel** "/" látható, eldöntheted, hogy melyik ikont választod.



Kaphatsz két jádét vagy két sakét vagy egy jádét és egy sakét.



Megépíthetsz egy épületet vagy megszerezhetsz egy kristályt egy erőforrással kevesebbért.



NYÁR: AZ ŐRZŐK HÍVÁSA

AKCIÓLEHETŐSÉGEK

Három fő módja van annak, hogy akcióhoz juss a játék során:

A nyárfázis során választható lehetőségeket **alapakciónak** nevezzük, ezek a következők: játszd ki egy yōkaikártyát, használd egy feloldott dobókockát, kelj át a folyón vagy passzolj.

Az **erdő** és az **épületek akcióit** az erdő régióra helyezett dobókockával használhatod. Az erdőakciók régióként eltérőek (lásd a 19. oldalon). Az épületakció annak régióinak az elérhető épületeitől függ, ahova a dobókockádat helyezzed (lásd a 22. oldalon).

A játéktábla bizonyos mezői, egyes lapkák és néhány yōkaikártya szintén lehetővé teszi, hogy a rajtuk jelzett akciót végrehajtsd. Ezeket az akciókat azonnal végre kell hajtani, amikor az adott mezőt, lapkát vagy kártyát aktiválsz. Ezekkel további akciókat aktiválhatsz, így láncreakció jöhet létre, az akciókat pedig egymás után kell végrehajtani.

JÁTÉKOSSEGÉDLET

A játékossegédletek (négy van belőlük) összefoglalják egy-egy forduló menetét. Azonban ez alapvetően csak egy emlékeztető, a részletes szabályok a szabálykönyvben olvashatók.

Emellett a segédleten a játéktábla is szerepel a különböző táblarészek neveivel együtt, valamint a hozzájuk tartozó szabályok oldalszáma. A szabályrészletek minden esetben a szabálykönyvben található meg.

Végezetül pedig a játékossegédlet közepén szerepel a játékban található ikonok leírása a hozzájuk tartozó oldalszámokkal együtt, amennyiben további magyarázatra lenne szükség.



Ahogy a szellemek egyre bölcsőbbek és erősebbek lesznek, ezzel összhangban nagyobbakká is válnak. Néhányan akár tölgyfa nagyságúra is nőhetnek és mesteri képességekre is szert tehetnek. Ezeket yōkai őrzökként ismerik. A nyár a kemény munka évszaka. Ebben az időszakban hívják ezeket az őrzőket segítségül azok, akik azt remélik, hogy ők lehetnek a következő Nagy Szellem.

Ebben a fázisban mindnyájatoknak saját körötök van, külön-külön kerültök sorra. A játékosrendet a játékosrend-sávon lévő játékosjelölők határozzák meg, balról jobbra haladva.

Amikor sorra kerülsz, a következő négy alapakció egyikét **kell** választanod:

- Játszd ki egy kézben tartott yōkaikártyádat.
- Használd egy játékosabládon lévő feloldott dobókockádat.
- Kelj át a folyón.
- Passzolj.

Miután végrehajtottad az akciódat, a következő játékos köre következik. Ebben a fázisban mindnyájan többször is sorra kerültök, a fázis pedig akkor ér véget, amikor mindnyájan passzoltok. Ezt követően az őszfázis kezdődik - mozgassátok a pagodajelölőt a fázissáv következő mezőjére. A következőkben a négy akciólehetőség részletei olvashatók:

A Játszd ki egy kézben tartott yōkaikártyádat

A yōkaikártyák az erdő őrző szellemeit testesítik meg. Öt különböző típusba sorolhatók, mindegyikük különböző hatással bír.

Amikor ezt a lehetőséget választod, játszd ki a kezedből egy yōkaikártyát, és helyezd azt a saját játékosabládra egy üres yōkaimezőre. Ezután kövesd az alábbi lépéseket:

- Oldd fel** a kijátszott yōkaikártya melletti dobókockát, tedd azt át a zárolt piros mezőről (a kijátszott kártya jobb oldalán) a zöld mezőre, amennyiben ez lehetséges.
- Aktiváld** a yōkaikártyát, és hajtsd végre az azon látható akciót. Ennek a lépésnek a végrehajtása nem kötelező.
- Harmonizáld** a kristályt. Ha van az adott kártyahely mellett kristályod (lásd a 25. oldalon), hajtsd végre a kristálylapkán látható akciót. Ezt a yōkaikártya aktiválása **előtt vagy után** teheted meg. Ennek a lépésnek a végrehajtása nem kötelező.

Vedd figyelembe az alábbiakat a yōkaikártya kijátszásakor:

- Olyan mezőre nem játszhatod ki yōkaikártyát, amin már van másik kártya.
- Kijátszhatod yōkaikártyát akkor is, ha a mezőhöz tartozó dobókocka már fel lett oldva vagy már a játéktáblán van.
- Ha már mindhárom meződön van yōkaikártya, más akciót kell választanod a körödben.
- A yōkaikártyát a kijátszása után nem mozgathatod át egy másik mezőre.
- Minden kártyamezőhöz csak egyetlen kristály tartozhat az egész játék során.



A barna játékos kijátszik a kezéből egy imomushi yōkaikártyát a saját játékosablája bal szélső mezőjére. A mezőhöz tartozó kocka zárva van, így azt a feloldott mezőre mozgatja. Ezt követően aktiválja a yōkaikártyát és 1 fát vagy 1 követ választhat a közös készletből. Nincs a kártyahelyhez tartozó kristály, így a köre véget ér, és a következő játékoson a sor.

B Használd egy játékos táblán lévő feloldott dobókockádat

A legerőteljesebb yökai-ok az őrzők, amit a játékban a dobókockák testesítenek meg. Amikor az egyik feloldott dobókockádat használod, azt mindig a játéktábla erdő területére kell helyezned. Az erdő öt régióra van felosztva. Minden régióban meghatározott számú mező van, amelyekre dobókockát lehet helyezni (lásd a 19. oldalon). Egy mezőre csak akkor helyezhetsz dobókockát, ha még nincs ott másik dobókocka.

Amikor dobókockát helyezel a játéktáblára, kövesd az alábbi lépéseket:

1. Erősítsd meg az őrzőt: mielőtt lehelyezed a dobókockát (és csak akkor), a készletedből bármennyi amulettet eldobhatsz, hogy növeld a dobókocka értékét. Minden elköltött amulett 1-gyel, 2-vel vagy 3-mal növeli a dobókocka értékét, ez a felhasznált amulett értékétől függ. A dobókocka értéke sohasem lehet 6-nál nagyobb (a további növelések elvesznek). Ezt a lépést nem kötelező végrehajtani.

2. Látogasd meg az erdőt: * mozgasd a dobókockádat a játéktábla erdő területére egy üres mezőre. Ugyanabban a régióban több dobókockád is lehet (több kör alatt), ha még vannak elérhető üres mezők.

3. Hajtsd végre az erdő és az épület akcióját: használhatod az erdő akcióját és/vagy az egyik olyan épület akcióját, ami abban a régióban található, ahova a dobókockádat helyezted. Ezeket az akciókat **tetszőleges sorrendben** hajthatod végre. Ezt a lépést nem kötelező végrehajtani.

AZ ERDŐ AKCIÓI

Csak akkor használhatsz egy erdő akciót, ha a lehelyezett kocka értéke **legalább akkora**, mint az adott régióban már ott lévő legmagasabb értékű dobókocka értéke. Fontos, hogy azok a dobókockák, amelyek átkeltek a folyón, és a hegynél vannak, már nincsenek az erdő régióban.

A különböző régiókban elérhető erdő akciók leírása a 19. oldalon található.

AZ ÉPÜLETEK AKCIÓI

Ha abban a pillanatban, amikor lehelyezed a dobókockádat, van épület az adott erdő régióhoz tartozó lakott területen, akkor végrehajthatod az épületek egyikének az akcióját (lásd a 22. oldalon). Az erdő akciókkal ellentétben épület akciót a többi, erdő régióban lévő dobókocka értékétől függetlenül választhatsz, azonban a dobókockád értékének legalább akkorának kell lennie, amennyi a használni kívánt épületen látható.

Tulajdonbónusz: amikor olyan épület akcióját hajtod végre, amit más játékos épített (egy másik játékos épületjelölője van rajta), az épület tulajdonosa megkapja a lapka tulajdonbónuszát. Ezt az aktivált hatáson felül kell érvényesíteni, és a jutalmat a közös készletből kell elvenni (tehát nem az épületet használó fizeti ki). Három fajta tulajdonbónusz van: a tulajdonos kap 1 EP-t, a tulajdonos kap 1 EP-t vagy egy +1 amulettet (a tulajdonos választhat), vagy a tulajdonos kap 1 EP-t és egy +1 amulettet.

Ha a saját épületedet használod, nem kapsz tulajdonbónuszt.

Az alábbiakat kell figyelembe vened, amikor dobókockát helyezel az erdőbe:

- Lehelyezett kockánként legfeljebb egy erdő akciót hajthatsz végre.
- Lehelyezett kockánként legfeljebb egy épület akciót hajthatsz végre.
- Nem használhatod annak az épületnek az akcióját, amelyet az aktuális körödben építettél.
- Nem helyezhetsz dobókockát a saját játékos tábládról a folyó másik partjánál vonuló hegység mezőire.
- A játékos táblán lévő egyik elérhető zarándok végleges eldobásával azonnal használhatod az egyik zárolt dobókockádat (lásd a 6. oldalon).
- Az épület akciót végrehajthatod az erdő akció előtt, és fordítva is, de mindkét esetben először teljesen végre kell hajtani az elsőnek kiválasztott akciót, mielőtt a második akciót végrehajtanád.
- Egyik akciót sem kötelező végrehajtani, lehelyezhetsz úgy is kockát, hogy egyik akciót sem hajtod végre.

JÁTÉKVARIÁNS, AMIVEL A BITOKU MÉG NEHEZEBBÉ TEHETŐ

Az első néhány játszma után az erdő akció szabályainak módosításával a következőképpen tehető nehezebbé a játék:

Csak akkor használhatjátok az erdő akciót, ha a lehelyezett dobókocka **magasabb értékű, mint a régióban már ott lévő legmagasabb értékű dobókocka értéke**. Ha bármelyik ott lévő dobókocka 6-os értékű, amulett elköltésével lehet egy pillanatra "virtuálisan" 6-nál nagyobb értékűre növelni a lehelyezni kívánt dobókocka értékét, ez kizárólag ennek az erdő akciónak a során érvényes (a kockaoldalát nem szabad megváltoztatni). Fontos, hogy azok a dobókockák, amelyek átkeltek a folyón, és a hegységnél vannak, már nem tartózkodnak az erdő régióban.

*



ÜRES MEZŐ AZ ERDŐ TERÜLETEN

AMULETTEK

Ezeket a misztikus elemeket az őrzők használják erejük megnövelésére.

Amikor a közös készletből megszerzel egy ilyen amulettet, helyezd azt a játékos táblához.

Amikor egy dobókockát mozgatsz a játékos táblára, bármennyi amulettet elkölthetsz, hogy a dobókocka értékét növeld (+1, +2 vagy +3, az amulettől látható érték alapján).

Az amuletteket nem lehet felváltani többi kisebb értékű amulettre, így pl. egy +3 amulettet nem válthatsz fel három +1 amulettre.



+1



+2



+3

ERŐFORRÁS

Az erőforrásokkal tudtok a játék folyamán különböző költségeket kifizetni, ezekhez lapkák, kártyák és egyéb források által juthattok hozzá. Négy erőforrástípus van a játékban:

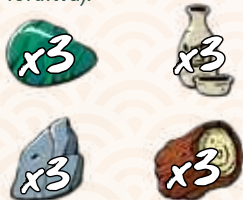


Az alábbi ikon lehetővé teszi, hogy bármilyen erőforrástípust válassz a jelzett mennyiségben, ezek ugyanolyan, vagy akár különböző erőforrások is lehetnek.



Ebben az esetben például elvehető 2 jáde, vagy 1 kő és 1 fa, vagy akármilyen kombiáció, amiben végül 2 erőforráshoz jut az érintett játékos.

Amikor erőforrásokhoz jutsz, helyezd azokat a játékosablád mellé. Bármikor visszatehetsz a közös készletbe 3 ugyanolyan erőforrást, hogy ahelyett egy háromszorozó erőforrás-lapkát vegyél el (vagy fordítva).



**



ÜRES FOLYÓMEZŐ

A TÉNYLEGES JÁTÉK-ELEMEK SZÁMOSSÁGA

A játék során úgy kell tekinteni, hogy az erőforrás-jelölők és amulettok korlátlan mennyiségben a rendelkezésre állnak.

Ha bármikor elfogy valamelyik játék-elem és továbbiakra lenne szükség, helyettesítsétek valamilyen erre alkalmas tárggyal, például érmével.



hikarujelölő



A sárga játékosnak nincs feloldott dobókockája, ennek ellenére nagyon szeretné még a többi játékos előtt lefoglalni az egyik mezőt a játéktáblán, így eldobja egy elérhető zarándokát a játékosablájáról (ezt a zarándokot már nem fogja tudni használni a játék további részében), hogy feloldjon egy 2-es értékű dobókockát.

Ezt követően eldob 2 darab +1-es amulettot, hogy átforgatva a dobókockát 4-es értékre állítsa.

A dobókockát az erdőbe helyezi a Yomi földje régióba. Már van itt egy barna dobókocka, de annak csupán 2-es az értéke, így a sárga játékos használhatja az erdő akciót. Ha a barna dobókockának 5-ös lenne az értéke, nem tudná használni az erdő akciót, ugyanis abban az esetben az ő dobókockájára nem lenne igaz, hogy legalább akkora értékű, mint a régióban már ott lévő legmagasabb értékű dobókocka értéke.

Ezt követően egy olyan épületet választ, aminek a követelménye 1-es, és mivel a lehelyezett dobókockájának az értéke ennél nagyobb, így az épület által egy iwakura kőhöz jut. Mivel az épület a barna játékos tulajdona, ő megkapja az épület tulajdonbónuszát, azaz 1 EP-t.

Ⓢ Kelj át a folyón

Akkor választhatod ezt a lehetőséget, amikor legalább egy dobókockád van a játéktáblán az erdő területen. Ilyenkor kövesd az alábbi lépéseket:

- Mozgasd egy dobókockádát a folyón túlra** **: válaszd ki az erdőben lévő egyik dobókockádát, majd mozgasd azt a folyó túlsópartjára, a szemben lévő Hikaru-hegycsúcshoz. Kétfős játék esetén a folyó túloldalán lévő mezőkről mindkét szomszédos Hikaru-hegycsúcshoz is igaz (a Nagy Szellem otthona által elválasztva).
- Gyakorolj bűnbánatot**: csak az alázatosak kelhetnek át a szent Kurirakugan folyón, emiatt 1-gyel kell csökkentened a dobókockád értékét. Amennyiben pedig 6-os értékű a dobókockád, az értékét 3-mal kell csökkentened. Fontos, hogy 1-es értékű dobókockával nem kelhetsz át a folyón, hiszen azzal nem gyakorolhatsz bűnbánatot.
- Részesülj az erdő egyik kegyéből**: megkapod annak a mezőnek az egyik elérhető jutalmát, ahova a dobókockádát mozgattad. Kizárólag üres mezőre mozgathatod a dobókockádát, de az elérhető kegyek közül bármelyiket választhatod. Minden területen minden kegy fordulónként csak egyszer kapható meg, így azokat a kegyeket, amiket már valaki használt a forduló során, hikarujelölőkkel kell letakarni, ezzel jelezve, hogy a következő fordulóig ezek a kegyek nem elérhetők. Kétfős játék esetén a folyó átlépések az elfoglalt mezővel szomszédos mindkét hegycsúcshoz kegyeihez hozzáfértek. Minden területen három elérhető kegy van:



A Vedd el a mezőn lévő bitokukártyát. Helyezd azt képpel felfelé a játékosablád alá, hogy elindítsd vagy folytasd a bitokuösvényedet (lásd a 12. oldalon).

B Vedd el a mezőn lévő yokaikártyát. Vedd a kezvedbe azt. Ezt a kártyát egy későbbi körben tudod kijátszani.

C Válassz **kettő különbözőt** a következő négy lehetőség közül

- Húzz 1 látomáskártyát a pakliból (a 16. oldalon részletezettek szerint).
- Vegyél el 1 iwakura követ a játéktábláról, és helyezd azt a kőösvényedre (lásd a 23. oldalon).
- Helyezz a játékosabládról egy elérhető zarándokot egy iwakura kő szomszédságába (lásd a 24. oldalon).
- Mozgasd az egyik tetszőleges kodamasávon lévő kodamádat 1 mezővel előrébb (lásd a 23. oldalon).

Miután egy dobókocka átkelt a folyón, a télfázis végéig ott marad, ahol van, így az adott fordulóban már nem tud újra mozogni.



A lila játékos átkel a folyón a 4-es értékű dobókockájával, aminek 3-ra csökkenti az értékét, majd elveszi a bitokukártyát és a bitokuösvényéhez illeszti azt, a kegymezőt pedig letakarja egy hikarujelölővel.

A sárga játékos is átkel a folyón, de mivel a dobókockájának 6-os az értéke, 3-mal kell csökkentenie azt. Elveszi a yökaikártyát, és kézbe veszi azt, a kegymezőt pedig letakarja egy hikarujelölővel.

A lila játékosnak egy másik dobókockája is van, amivel átkelhet a folyón. Mivel már nincs elvehető yökaikártya és bitokukártya, így iwakura követ vesz el, továbbá a kodamáját egy mezővel előre mozgatja, és letakarja a kegymezőt egy hikarujelölővel.

Az alábbiakat kell figyelembe vened, amikor átkelsz a folyón:

- A folyón átkelve csak üres mezőre helyezheted a dobókockádat.
- A dobókockád értéke nem befolyásolja, hogy melyik kegyet választhatod.
- Miután átkeltél a folyón, a hátrahagyott mező az erdőben újra üressé válik, így arra másik dobókocka helyezhető.
- A Nagy Szellem otthonánál lévő dobókocka nem kelhet át a folyón.
- Az erdő kegyének érvényesítése nem kötelező, úgy is átkelhetsz a folyón, és választhatsz jutalmat, hogy azt végül nem érvényesíted, hanem egyszerűen csak letakarod a választási lehetőséget egy hikarujelölővel, minden egyéb hatás nélkül.

D Passzolj

Miután kijátszottad a három yökaikártyádat a saját játékosábrádra és a három dobókockádat az erdő terület mezőire mozgattad, ha nem tudsz vagy nem akarsz átkelni a folyón, **passzolhatsz** amikor sorra kerülsz. Amikor passzolsz, akkor onnantól már a fázis további részében nem veszel részt, így nem hajthatsz végre további akciókat.

Miután **mindnyájan passzoltok**, a nyárfázis véget ér, és az őszfázis kezdődik - mozgassátok a pagodajelölőt a fázissáv következő mezőjére.



ŐSZ: A TISZTELETADÁS



Az erdő Nagy Szelleme bőkezű teremtmény, ugyanis minden egyes lépésével élet sarjad a lábnyomaiból. Az erdő Nagy Szelleme szigorú teremtmény, ugyanis minden ami él, annak meg kell halnia, amikor eljön az ideje. Az erdő Nagy Szelleme igazságos teremtmény, ugyanis a halál és a bomlás táplálja a gyümölcsöt, amelyből új élet születik.

Az őszi az elmélkedés évszaka. Ebben az időben a törekvő szellemek alázatosan mutatkoznak be a Nagy Szellem előtt, hogy felülvizsgálja a cselekedeteiket. Hajtsátok végre mindnyájan egyidejűleg a következő lépéseket:

Tegyetek egy lépést előre: most kell meghatározni az új játékos-sorrendet. Helyezétek a játékosrend-sáv első mezőjére annak a játékosnak a játékosjelölőjét, akinek a dobókockája a Nagy Szellem otthonában a legmagasabb pozícióban van. A többi jelölőt toljátok jobbra a sávon (a sorrendjük megtartásával). Ezt követően a **második** legmagasabb pozícióban lévő játékos helyezze a játékosrend-sáv második mezőjére a játékosjelölőjét, és így tovább.


Amennyiben valamelyikőtöknek több dobókockája is van a Nagy Szellem otthonában, játékosonként kizárólag a **legmagasabb** pozícióban lévő dobókockát kell figyelembe venni. Ha egyetlen dobókocka sincs a Nagy Szellem otthonában, a játékosrend változatlan marad.


Ennek a lépésnek a végrehajtása után az őszfázis véget ér, és kezdetét veszi a télfázis, mozgassátok a pagodajelölőt a fázissáv következő mezőjére.

A Nagy Szellem otthonában 3 dobókocka van a következő sorrendben: sár ga, barna, sár ga. A sár ga játékos lesz a kezdőjátékos (az ő dobókockája áll a legmagasabban), a barna játékos pedig a második lesz a játékosrendben. A lila és zöld játékosok egymáshoz viszonyított sorrendje változatlan marad, a játékosjelölőik a harmadik és negyedik mezőkre kerülnek.

BITOKUKÁRTYÁK

A bitokuk nagyhatalmú szellemek, akik a saját felemelkedési útjukat járják. De közülük még a legerősebbeknek is szükségük van más szellemek tanácsára és bölcsességére.

 Szerezz meg egy bitokukártyát a közös pakliból. Veddel a bitokupakli felső két kártyáját, nézd meg őket, az egyiket tartsd meg, és helyezd a bitokuösvényedre. A másik kártyát helyezd a bitokupakli aljára képpel lefelé.

 Szerezz meg egy bitokukártyát arról a Hikaru-hegycsúcsról, ahova az imént mozgattad a dobókockádat. Helyezd azt a bitokuösvényedre.

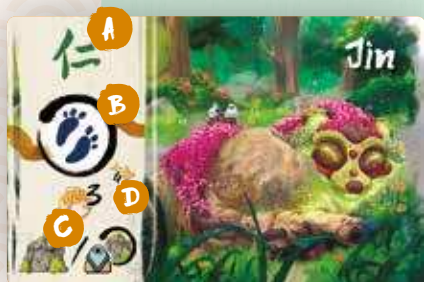
 Teljesített kártya.

Minden bitokukártyán megtalálható a kártya típusa **A**, egy mező a játékosjelölő számára **B**, az EP jutalom és minden egyéb akció, ami akkor érhető el, amikor játékosjelölő kerül a kártyára **C**. A gyakoriság jelölése pedig meghatározza, hogy a teljes pakliban hány példány van az adott kártyatípusból **D**.

A bitokukártyákkal hozod létre a bitokuösvényedet a játékos táblád mellett. Minden alkalommal, amikor bitokukártyát szerzel, az itt látható módon hozzá kell adnod azt az ösvényedhez.

Ha legalább 1 bitokukártyád van a játékosjelölőd jelenlegi mezője után, elkölthetsz 1 mozgáspontot (MP), hogy a következő mezőre mozgassd a jelölődet (lásd a 18. oldalon). Amikor ezt végrehajtod, azzal **teljesítetted** a bitokukártyát, és azonnal megkapod a kártyán látható EP-t és az egyéb akciókat. Továbbá ahhoz, hogy átkelj a bölcsesség ösvényeinek hídjain, legalább egy vagy kettő teljesített bitokukártyádnak kell lennie (lásd a 19. oldalon).

A játék elején még egyetlen bitokukártyád sincs az ösvényeden így nem léphetsz előre a játékosjelölőddel addig, amíg legalább egy kártyát nem szerzel.



TÉL: AZ ERDŐ MEGPIHEN



Hó és jég borítja az erdőt. A Nagy Szellem azt figyeli, ahogyan a pelyhek megvilágítják az örökzöldek ágait, és ahogy a jég lelassítja a tavak szívverését. Csend honol mindenhol, ahogyan az erdő megpihen. A tél az az évszak, amikor az erdő erőt gyűjt a további körforgáshoz, a becsúszó szellemek számára pedig ez az az idő, amikor felkészülhetnek az új kihívásokra.

Mindnyájan hajtsátok végre az alábbi lépéseket ebben a sorrendben:

A **Az őrzők hazatérnek:** vegyétek vissza a dobókockáitokat a játéktábláról és helyezzétek azokat a saját játékosablátok piros mezőire tetszőleges sorrendben. A dobókockák aktuális értéke változatlan marad.

B **A szellemek erénye:** ha összesen **legalább 5 yōkaikártyátok van** (a paklitokat, a játékosablátokat, a kezeteket és a dobópaklitokat is figyelembe véve), **azonnal végleg eltávolíthattok** egy yōkaikártyát a játékból, hogy EP-t kapjatok. Ezt a lépést nem kötelező végrehajtani, mindnyájan egyénileg döntsetek.

Az **új játékosorrendet** figyelembe véve mindnyájan eltávolíthatjátok a játékosablátokon lévő 3 yōkaikártyátok egyikét, majd megkapjátok az ennek a kártyának az alján jelzett EP-t. Amikor éltek ezzel a lehetőséggel, csúsztasátok az eltávolított kártyát a játékosablátok alá képpel felfelé (a zászló mellé) úgy, hogy a kártyatípus látható maradjon. A játék további részében már nem használhatjátok ezt a kártyát. A játék végén azonban ezt a kártyát **továbbra is figyelembe kell venni** az iwakura kövek pontozásakor (lásd a 15. oldalon).

Az így eldobott kártyák meghatározott mennyiségű EP-t érnek, ezt a birtokolt, adott típusú játékelemek mennyisége és az EP ikon értékének szorzata határozza meg. Kártyánként legfeljebb 12 pont szerezhető. A részletek megtalálhatók a játékossegédleteken.



Minden általad megépített épület után 2-2 EP-t kapsz, legfeljebb 12 EP-t.

C **A yōkai-ok elbúcsúznak:** vegyétek fel az összes yōkaikártyát, ami a játékosablátokon maradt, és helyezzétek azokat a dobópaklitokba. A kezetekben maradt yōkaikártyákat tartsátok meg a következő fordulóra.

D **A Nagy Szellem lép egyet:** léptessétek a Nagy Szellem jelölőt egy mezővel előre a fordulósávon.

Amikor a Nagy Szellem eléri a **felemelkedés** mezőt, hagyjátok ki a következő lépést, és ahelyett hajtsátok végre rögtön a felemelkedésfázist (lásd a 14. oldalon).

E **Havas erdő:** készítsétek elő a következő fordulót:

1. Távolítsátok el az összes bitokukártyát és yōkaikártyát a játéktábláról, dobjátok a dobópaklikba azokat. Amennyiben az egyik húzópakli kiürül, keverjétek újra a dobópakliban lévő kártyákat, és képezetek azokból egy új képpel lefelé fordított húzópaklit.

2. Tegyétek vissza a hegyekről a hikarupakákat a közös készletbe.

3. Húzzatok a hegyek minden mezőjére új bitokurkártyákat és yōkaikártyákat.

4. Távolítsátok el a játékból a játéktábla adott területein az utolsó mezőn lévő (a paklijuktól legtávolabbi) mitama szellemet, szitakötőt, épületet és a kristálylapkát. A többi lapkát csúsztasátok előre addig, amíg jobbról nézve résmentesen megtöltik a mezőket, majd fordítsatok meg annyi lapkát, hogy minden üres mezőre egy-egy megfelelő lapka kerüljön.

Fontos, az iwakura köveket nem szabad újratölteni.

5. Mozgassátok a pagodajelölőt a fázissávon vissza a tavasz mezőre.



A FELEMELKEDÉS A JÁTÉK VÉGE ÉS A JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS



Sok idő telt el, mire az erdő Nagy Szelleme a békességbe vezető útjának végére ért. Nem volt egyszerű megtalálni az utódját, ugyanis a kiegyensúlyozottság és a bölcsesség szükséges fokát elérni még a legmegvilágosodottabb lények számára is kihívás. Még a legősibb fák, akik számára az évszázadok múltása csupán egyetlen lélegzetvételnyi idő, ha nagyon szerencsések is, legfeljebb három Nagy Szellemet láthatnak a teljes életük során.

Az utolsó forduló télfázisának végeztével számoljátok össze a pontjaitokat, és a legmagasabb pontszámot elért bitoku lesz az erdő új Nagy Szelleme, és egyben a játék győztese. Ha szeretnétek az elért pontjaitokat játékosrendben, egyesével is összeszámolhatjátok, de egyidejűleg is összesíthetitek a felemelkedés lépéseit.

A pontszámaitokat a szellemösvényen tudjátok számon tartani a saját játékosjelölötökkel. Ha 100 EP-nél többet értek el, fordítsátok meg a zászlótokat a "+100" EP oldalára, a jelölővel pedig újra 0-ról indulhattok.

A következőket kell figyelembe venni a játék végi pontszámolás során:



A Gyümölcsszüret: gyűjtsetek be a játékosablákon lévő álomkristályok (lila) jutalmait. A jutalmakat tetszőleges sorrendben gyűjthetitek be (lásd a játékossegédleten).

Pontozási példa, 1. rész: A lila játékosnak három álomkristálya van, amik lehetővé teszik, hogy húzzon egy yōkaikártyát a paklijából, valamint kapjon egy +1 amulettet (jelenleg egyik sem jelent a számára előnyt) és 1 sakét.

B Első a sokak között: a játékosrend kezdőjátékosa 3 EP-t kap.



Pontozási példa, 2. rész: A lila játékos a járákosrend-sávon az első mezőn állva fejezte be a játékot, így 3 EP-t kap.

C A bitokuk meghajolnak előttetek: mindnyájan, akik bitokukártyával rendelkeztek, a bitokuösvényeteken lévő különböző típusú bitokukártyákért EP-t kaptok az alábbi táblázat alapján (ha egy típusból több példány is van, az jelenleg nem jár előnnyel). Ez a pontszám független attól, hogy ki milyen messzire jutott a bitokuösvényen a játékosjelölőjével.

| Különböző bitokutípusok száma | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|-------------------------------|---|---|---|---|----|----|----|
| EP | 1 | 2 | 4 | 7 | 11 | 16 | 22 |



Pontozási példa, 3. rész: A lila játékosnak a bitokuösvényén 3 különböző típusú bitokukártya van, így 4 EP-t kap.

D A tó kincsei: az erdő különböző régióiért járó EP-k a következőképpen alakulnak. Egy-egy régióban az a játékos kapja meg a legmagasabb EP-t, akinek a kodamája legelől áll a sávon. A második helyezett kodama a középső jutalmat kapja meg, a harmadik helyezett kodama pedig a legkisebb jutalmat kapja meg. Döntetlen esetén a döntetlenben érintett helyezések jutalmait össze kell adni, a teljes EP-t pedig egyenlően kell szétosztani az érintett játékosok között (lefelé kerekítve).

Fontos, hogy a legtávolabbi mezőt kizárólag egyetlen kodama foglalhatja el (lásd a 23. oldalon).



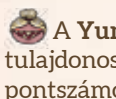
Pontozási példa, 4. rész: A lila játékos kodamája a Yomi földjének sávján elől áll, így azért 5 EP-t kap. A kovácsműhelynél a barna játékosal holtversenyben az első és második helyen állnak, így a 4 + 2 = 6 EP-t elosztva 3-3 EP-t kapnak, a sárga játékos pedig nem kap EP-t.

F **Iwakura kövek rezonálása:** a játékosablátokon lévő iwakura kövek alapján megkapjátok a rajtuk látható EP-t. Minden kő melletti zarándok után 1-1 EP jutalom jár minden olyan játékelemért, ami megegyezik a lapkán látható követelménnyel. Ha egy játékelem két különböző kövön is megjelenik, mindkét alkalommal figyelembe kell venni.

A köveken látható játékelemek yōkaikártyákon, épületeken, mitama szellemeken található meg a következők szerint:



1. Yōkai-ok: Minden egyező szimbólumú yōkaikártya EP-t ér attól függetlenül, hogy az a paklidban, dobópaklidban, kézben, játékosablán (vagy az alatt) van, és a kezdő yōkai-kártyákat is figyelembe kell venni.



A **Yuma-uba** kártya **univerzális** yōkai-ként funkcionál, a tulajdonosa eldöntheti, hogy **milyen yōkaitípusként** használja a pontszámolás során.



3. Épületek: Minden egyező szimbólumú saját épület (amin saját játékosjelölő áll) EP-t ér.



2. Mitama szellemek: a játékosablán lévő minden egyező szimbólumú mitamalapka EP-t ér, akár van hozzá illesztett szitakötő, akár nem.



A **shinigami** mitama szellem **univerzális** mitama szellemként funkcionál, a tulajdonosa eldöntheti, hogy **milyen mitamatípusként** használja a pontszámolás során.



Pontozási példa, 5. rész: A lila játékosnak 2 iwakura köve van, azok mellett pedig 2 zarándok található. Az első kő lehetővé teszi, hogy pontot kapjon minden ara szelleme után. Úgy dönt, hogy a shinigami mitamáját araként használja, így 3 EP x 2 zarándok = 6 EP-t kap. A második kő lehetővé teszi, hogy a ryokanjai és a templom épületei után kapjon pontot. Csak 1 temploma van, így mindössze 1 EP x 1 zarándok = 1 EP-t kap. A lila játékos összesen 7 EP-t kap az iwakura kövei után.

F **Az őrzők tisztelgése:** adjátok össze mindnyájan a három dobókockátok értékeit, és ehhez adjátok hozzá a még meglévő erőforrásaitok számát, majd az összeget osszátok el 4-gyel. Az eredménnyel megegyező EP-t kaptok (lefelé kerekítve).

Pontozási példa, 6. rész: A játék végén a lila játékos dobókockáinak értéke 3, 5 és 3. Maradt még 2 fája és 1 sakéja. Ezek összege 14, ezt 4-gyel elosztva 3 EP-t kap (a lefelé kerekítés miatt).

E **Felfedett látomások:** megkapjátok a teljesített látomásokon látható EP-keket, a nem teljesített látomások után 1 vagy 2 EP-t veszítetek (ez a kártyán látható). **Fontos**, hogy minden játékelemet csak egyszer használhattok látomás feltételének teljesítésére (lásd a 16. oldalon).

Pontozási példa, 7. rész: A lila játékos csupán egyetlen épületet épített. Az ösvényén 2 teljesített bitokukártya van. 1 zarándoka van egy torii kapunál, valamint 3 mitama szelleme, amikhez szitakötő tartozik. Az egyik látomását tudja teljesíteni, de mindkettőt nem, ugyanis mindkettőnek van épület követelménye. Természetesen azt választja, ami 6 EP-t ér, a másik, nem teljesített kártyáért pedig 1 EP-t veszít.

H **A sors beteljesedése:** összesítsétek a játékosablátokon, az épületeiteken és a kristályterületeken látható játék végi érénypontjaitokat (lila).

A legtöbb EP-vel rendelkező játékos lesz az erdő új Nagy Szelleme és a játék győztese. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek több teljesített látomása van. Ha még ebben is döntetlen alakul ki, az érintettek közül az nyer, aki előrébb áll a játékosrendben.

Pontozási példa, összesítés: A játék során a lila játékos 67 EP-t gyűjtött. A felemelkedés során még a következőket gyűjtötte: 3 EP (játékosrend) + 4 EP (bitokuösvény) + 8 EP (a tó kincsei) + 7 EP (iwakura kövek) + 3 EP (őrzők) + 5 EP (látomások) + 6 EP (sors beteljesedése), ezek összesen 36 EP-t jelentenek. 67 + 36 = 103 EP a lila játékos összpontszáma. Ezzel a pontszámmal ő a nyertes, a barna játékos 2 EP-vel előzi meg. Ha döntetlen alakult volna ki, a barna játékos lenne a győztes, ugyanis ő 2 látomást is teljesített, így ez a javára döntené el a holtversenyt.



LÁTOMÁSKÁRTYÁK

Minden látomáskártyán megtalálhatók azok a feltételek, amiknek a teljesítésével jár a kártyán látható EP a játék végén. A kártyán látható összes feltételt teljesítened kell ahhoz, hogy megkapd a kártyáért a pontokat, ha pedig nem jársz sikerrel, akkor a nem teljesített látomáskártyáért a játék végén EP-t veszítesz.

LÁTOMÁSKÁRTYA MEGSZERZÉSE



Amikor olyan akciót hajtasz végre, ami látomáskártyával jutalmaz, kövesd az alábbi lépéseket:

- A** Húzz 2 kártyát a látomáspakliból.
- B** Döntsd el, hogy megtartod-e az egyik látomáskártyát vagy sem:

1. Amennyiben úgy döntesz, hogy megtartod az egyik látomáskártyát, vedd el azt, és helyezd a játékosábrád mellé képpel felfelé, a másik kártyát pedig helyezd képpel lefelé a látomáspakli aljára.
2. Amennyiben egyik látomáskártyát sem szeretnéd megtartani, helyezd mindkettőt a látomáspakli aljára, majd vedd el helyette 1 tetszőleges erőforrást a közös készletből.

A LÁTOMÁSKÁRTYÁK PONTOZÁSA

Ahhoz, hogy megkapd a látomáskártyán látható EP-t, a kártyán látható összes feltételt teljesítened kell még mielőtt a felemelkedés kezdetét veszi (lásd a 14. oldalon). Minden nem teljesített látomáskártyáért 1 vagy 2 EP-t veszítesz a kártyán láthatóak szerint.

Minden játékelemet kizárólag egyetlen látomáskártya teljesítéséhez használhatsz, így ha több látomáskártya teljesítéséhez ugyanolyan játékelemre van szükség, az adott játékelemből több példánnyal kell rendelkezned az összes látomás teljesítéséhez. Ha nem rendelkezel elég játékelemmel az összes látomáskártyád teljesítéséhez, eldöntheted, hogy melyik játékelemet melyiknél veszed figyelembe.

A felemelkedés során a barna játékosnak 3 látomáskártyája van. Mivel csupán 3 kristálya van, nincs elegendő ahhoz, hogy mindhárom látomáskártya követelményeit teljesítse. El kell döntenie, hogy melyik látomáskártyát szeretné teljesíteni az alapján, hogy melyik esetben rendelkezik az összes szükséges játékelemmel, a nem teljesített látomáskártyáiért pedig EP-t veszít.



Minden látomáskártyán a következő információk találhatóak meg:

- A** A követelmények, amikkel teljesíteni lehet a látomáskártyát.
- B** Az erénypontok, amik a felemelkedés során járnak, ha sikerült teljesíteni a kártyát.
- C** Az EP-vesztésig sikertelen teljesítés esetén.

A látomáskártyák feltételei az alábbi játékelemek lehetnek. Fontos, hogy a játék során használt ikonok akciót jelölnek, itt pedig "végrehajtott akcióként" kell figyelembe venni.



Van legalább egy tetszőleges erőforrásod.



Van legalább egy megépített épületed.



Van legalább egy tetszőleges színű kristályod.



Van legalább egy mitama szellem lapkád. (Akár van hozzáillesztett szitakötő, akár nem. Ha van hozzáillesztett szitakötő, a szitakötő a következő követelménynél is figyelembe vehető.)



Van legalább egy egymáshoz illesztett mitama szellem és szitakötő párod.



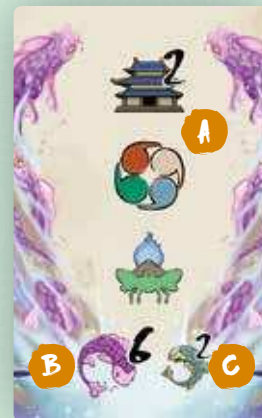
Van legalább egy zárándokod egy megvilágosodásmezőn.



Van legalább egy zárándokod egy kapumezőn.



Legalább egy lépést megtettél a bitokuösvényeden.



Ha például ezt a látomást sikeresen teljesíted, 6 EP-t kapsz. Ehhez 2 megépített épülettel, 1 tetszőleges erőforrással és egy mitama szellemhez illesztett szitakötővel kell rendelkezned. Ha nem tudod teljesíteni a feltételeket, 2 EP-t veszítesz.

AZ ERDŐ ELEMEI

A következő részben a játéktábla különböző területeinek részleteiről lesz szó.


A JÁTÉKTÁBLA


A központi játéktábla számos területre van felosztva, mindegyiknek különböző szerepe van a játék folyamán:

- A** Fázissáv
- B** Fordulósáv
- C** Szellemösvény
- D** A bölcsesség ösvényei
- E** Az erdő, öt régióra felosztva:
 - 1** A Yomi földje
 - 2** A tudás lépcsői
 - 3** A Nagy Szellem otthona
 - 4** A Jåde tisztás
 - 5** A kovácsműhely
- F** A szent Kurirakugan folyó
- G** A Hikaru-hegység
- H** Lakott területek
- I** Sziklakert
- J** A Látomás-szakadék
- K** A mitamák kanyargós ösvénye
- L** Kristálybarlangok
- M** Kodamák és a tó kincsei





MOZGÁSPONTOK

 Bizonyos kártyák és lapkák hatására **mozgáspontokhoz (MP)** juthatsz. Az MP-eket rögtön el kell költeni, amikor megkapod őket, nem használhatók fel később, ha nem használod fel őket, elvesznek. Minden MP-t a következő akciók egyikére használhatod fel. Az MP-k felhasználása során különböző akciókat is választhatsz, de ugyanazt többször is végrehajthatod. Fontos azonban, hogy minden akciót teljesen végre kell hajtani, mielőtt újabb MP elköltésével további akciót hajtanál végre.

 **Mozgasd a szellemedet a bitokuösvényeden:** ha a bitokuösvényeden a játékosjelölőd jelenlegi mezője előtt van legalább egy bitokukártyád, 1 MP elköltésével a jelölőddel az ösvényed következő kártyamezőjére léphetsz. Innentől ez a kártya teljesítettnek számít, hajtsd végre a rajta látható akciót (lásd a 12. oldalon).



 **Kezdj új zarándoklatba a bölcsesség ösvényein:** ha van a játékosabládon elérhető zarándokod, egy tetszőleges bölcsességösvénynek a kezdőmezőjére helyezheted azt (a kezdő kapu mellé) - részletek ezen az oldalon.

 **Mozgasd egy zarándokodat az egyik bölcsességösvényen:** ha már van zarándokod az egyik bölcsességösvényen, 1 MP felhasználásával egy mezővel előrébb mozgathatod (lásd ezen az oldalon).



Elérhető zarándok



Nem elérhető zarándok

A Fázissáv

A pagodajelölő segítségével ezen a sávon követhetitek, hogy aktuálisan melyik évszakban jártok (lásd a 6. oldalon). Minden fázis végeztével mozgassátok a pagodajelölőt a következő mezőre.

B Fordulósáv


A Nagy Szellem jelölője segítségével ezen a sávon követhetitek, hogy aktuálisan melyik fordulóban jártok. Minden forduló télfázisa után mozgassátok a Nagy Szellem jelölőt egy mezővel közelebb a felemelkedéshez (lásd a 6. oldalon). A sáv utolsó mezője jelzi, hogy odaérve a felemelkedésfázis következik.


C Szellemösvény

Ezen a sávon tudjátok számon tartani a játék és a felemelkedés során elért **erénypontjaitokat (EP)**. Minden alkalommal, amikor EP-t kapsz, mozgassd a játékosjelölődet adott mezővel előre a szellemösvényen. Ha túlhaladsz a "100"-as mezőn, ennek jelzésére fordítsd meg a zászlódat a "+100" EP oldalára.

D A bölcsesség ösvényei

A felemelkedés felé vezető út során a szellemek és zarándokok a tudatosság és az önismeret új szintjeit érik el.

 A játéktáblának ezen része azokat az ösvényeket tartalmazza, amit a zarándokok követhetnek a megvilágosodásuk keresése során. **Mozgáspontokkal (MP)** tudod a zarándokaidat az ösvényeken mozgatni. A játéktáblának ezen részén a következő akciókat tudod végrehajtani:


 **Kezdj új zarándoklatba a bölcsesség ösvényein:** ha a játékosabládon van elérhető zarándokod, helyezd egy tetszőleges, követni kívánt bölcsességösvénynek a kezdőmezőjére (a kezdő kapu mellé). A játékosok számától függően a kapu egy vagy kettő ösvény indulási pontja.

Amíg van rendelkezésedre álló zarándok, bármennyi zarándokot elindíthatsz. Kristályok szerzésével további zarándokokhoz juthatsz (lásd a 25. oldalon).


Választható lehetőség (nem kötelező): ha egy kapumezőnél már áll egy zarándokod (lásd alul), a kapuval szomszédos mezőn kezdhetsz új zarándoklatba, ahelyett, hogy a kapun kezdenél, ezzel lerövidítve az utad egy részét. Ez azonban nem kötelező, így bármikor a kezdő kapumezőn indíthatsz egy zarándokot.


A lila játékos a zarándokával az első kapunál áll. Amikor új zarándoklatba kezd, előnyhöz juthat az első zarándoklat alatt szerzett tudással, és egy szomszédos mezőn kezdhet.






 **Mozgass egy zarándokot a bölcsesség egyik ösvényén:** ha már van egy zarándokod a bölcsesség egyik ösvényén, 1 MP felhasználásával egy mezővel előrébb léphetsz a következő zarándoklatmezőre. Minden ösvény egyirányú, a jelzett irányban kell haladni. A zarándokok sohasem mozoghatnak visszafelé az ösvényeken. Ha egy mezőn felül nyitott kör látható, ott akár több zarándok is állhat.

Az ösvényen a zarándokod a **megvilágosodás** vagy egy **kapu** felé vezető úton elágazásokkal találkozik. Amikor útelágazáshoz érkezel, eldöntheted, hogy melyik irányba mozdítod a zarándokot. Az oldalösvényeken egy mezőn egyszerre csak egy zarándok tartózkodhat, ezt jelzik a **mezők körüli zárt körök**. Emellett ugyanazon az oldalösvényen nem lehetnek ugyanannak a játékosnak zarándokai a különböző mezőkön. Az oldalösvény egy elérhető mezőjére lépni mindig 1 MP-be kerül, akár vannak ott más játékosnak zarándokai, akár nem.

 **Megvilágosodásmezők:** amikor egy zarándok ilyen mezőre jut, EP vagy amulett jár érte. A megvilágosodásmezőre a zarándokot az alvó oldalával felfelé kell helyezni, és innen nem mozdíthat tovább, ezen a mezőn marad a játék végéig, elérte az életcélját.

 **Torii kapumezők (A és B):** itt is érvényesek a megvilágosodásmezők szabályai. Ezen felül pedig azonnal hajtsd végre a kapulapkán látható akciót. Innentől, ha úgy döntesz, hogy zarándoklatba kezdesz, ezzel a kapuval szomszédos mezőről is indulhatsz.

 **Hídmezők:** a hidat ábrázoló mezők olyan spirituális akadályokat szimbolizálnak, amikkel a zarándokok találkozhatnak az útjuk során. Ahhoz, hogy átkelj egy hídon, nem elég pusztán 1 MP-t felhasználni. Az MP felhasználása mellett a saját bitokuösvényeden is úton kell már lenned. Az első híd esetében a játékosjelölődnek legalább az **első kártyán**  kell lennie a bitokuösvényeden. A második híd esetében pedig a játékosjelölődnek legalább a **második kártyán**  kell lennie a bitokuösvényeden.

E AZ ERDŐ RÉGIÓI

Az erdő olyan, mint egy óriási, évszázados majomkenyérfa: nehéz átkarolni. Az uralma kiterjed a négy égtájra, és árnyékában végtelen számú rejtett zug van, mindegyiknek megvan a maga jellemzője, és mindenféle élőlénynek ad otthont, a legközönségesebb vadállatoktól a tökéletesen felépített társadalmakig. Ezek a mitikus helyek tele vannak élettel és titokzatossággal, a szellemek számára pedig tartalmazzák a felemelkedés felé vezető útjukhoz szükséges erőforrásokat. Minden régióban megtalálható a Hikaru-hegység egy-egy hegycsúcsa, a yōkai és bitoku szellemek gyülekezőhelye. Minden élet forrását pedig a szent Kurirakuhan folyó biztosítja.

A nyárfázis során a dobókockáidat a játéktáblára helyezheted erre a területre (lásd a 9. oldalon). Az erdő különböző régiói különböző **erdő akciólehetőségeket** kínálnak, és ezek mindegyike kapcsolódik az egyik hegycsúcshoz és az egyik lakott területhez. Minden régióban külön kodamasáv van, ezen egymással versengtek a tó kincseiért.



A YOMI FÖLDJE

Sok mitama szellem veszik el az erdő sötétjében. Szerencsére a Yomi segít nekik eligazodni és megtisztítani a lelküket, mielőtt örökre elfelejtenék őket. Ezt a chinkon szitakötők segítségével érik el.

Ez a régió a mitamák kanyargós ösvényéhez kapcsolódik (lásd a 24. oldalon). Amikor dobókockát helyezel ide, az alábbi **erdő akciók** közül választhatsz (de csak akkor, ha a lehelyezett dobókockád értéke legalább akkora, mint a már régióban lévő legmagasabb értékű dobókocka értéke - lásd a 9. oldalon):

- 1 Követelmény: legalább 1-es értékű dobókocka.** Mozgasd az ebben a régióban lévő kodamádat 1 mezővel előrébb (lásd a 23. oldalon).
- 2 Követelmény: legalább 2-es értékű dobókocka.** Fizesd ki a jelzett költséget, hogy 1 mitama szellem lapkát vagy 1 szitakötőlapkát kapj (lásd a 24. oldalon).
- 3 Követelmény: legalább 3-as értékű dobókocka.** Fizesd ki a jelzett költséget, hogy 1 mitama szellem lapkát kapj (1 tetszőleges erőforrással kevesebért) vagy 1 szitakötőlapkát kapj (lásd a 24. oldalon).
- 4 Követelmény: legalább 4-es értékű dobókocka.** Fizesd ki a jelzett költségnél 1 tetszőleges erőforrással kevesebbet, hogy kapj 1 mitama szellem lapkát vagy 1 szitakötőlapkát (lásd a 24. oldalon).
- 5 Követelmény: 6-os értékű dobókocka.** Fizesd ki a jelzett költséget, hogy 1 mitama szellem lapkát és 1 szitakötőlapkát kapj, az egyik lapka megvásárlásánál fizess 1 tetszőleges erőforrással kevesebbet (lásd a 24. oldalon).

TORII KAPULAPKÁK

Amint az egyik zarándokodat egy torii kapulapkára helyezed, azonnal hajtsd végre a mezőn lévő lapka felső részén látható akciót. A lapka alsó része jelöli, hogy «A» vagy «B» típusú kapuról van szó.

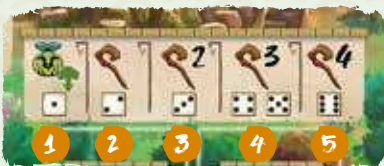


A YOMI FÖLDJE





A TUDÁS LÉPCSŐI



A NAGY SZELEM OTTHONA

A három- és négyfős játéktábla



A kétfős játéktábla



A TUDÁS LÉPCSŐI

Hosszú út vár minden zarándokra, aki örökérvényű igazságot keres. Szerencsére ők menedékre lelnek a torii kapuknál, ahol regeneráló pihenésben lehet részük.

Ez a régió a bölcsesség ösvényeihez kapcsolódik (lásd a 18. oldalon). Amikor dobókockát helyezel ide, az alábbi **erdő akciók** közül választhatsz (de csak akkor, ha a lehelyezett dobókockád értéke legalább akkora, mint a már régióban lévő legmagasabb értékű dobókocka értéke - lásd a 9. oldalon):

- 1 **Követelmény: legalább 1-es értékű dobókocka.** Mozgasd az ebben a régióban lévő kodamádat 1 mezővel előrébb (lásd a 23. oldalon).
- 2 **Követelmény: legalább 2-es értékű dobókocka.** Kapsz 1 mozgáspontot (lásd a 18. oldalon).
- 3 **Követelmény: legalább 3-as értékű dobókocka.** Kapsz 2 mozgáspontot (lásd a 18. oldalon).
- 4 **Követelmény: legalább 4-es értékű dobókocka.** Kapsz 3 mozgáspontot (lásd a 18. oldalon).
- 5 **Követelmény: 6-os értékű dobókocka.** Kapsz 4 mozgáspontot (lásd a 18. oldalon).



A NAGY SZELEM OTTHONA

Ez a menedéke az erdő mindenségének, az idejének végéhez közeledő Nagy Szellemnek. A legmagasabb erényt elérő szellemnek hamarosan ez lesz az új otthona.

Az ennek a régióknak a felső részén lévő játékosrend-sáv határozza meg, hogy milyen sorrendben következnek a köreitek a nyárfázisban (lásd a 8. oldalon). A sorrend az őszfázis során kerül meghatározásra (lásd a 12. oldalon) az ebben a régióban lévő dobókockák pozíciója alapján.

Számos mező található itt a dobókockák számára, mindegyik különböző **erdő akciólehetőséget** kínál. Ezekre a mezőkre az **értéküktől függetlenül** bármelyik dobókocka lehelyezhető (a Nagy Szellem az erdő minden teremtményével ugyanolyan nagylelkű).

- 1 Kapsz egy +2 amulettet.
- 2 Kapsz egy +1 amulettet és húzz 1 látomáskártyát (a 16. oldalon leírtak alapján).
- 3 Kapsz egy +1 amulettet és 1 tetszőleges erőforrást. (Ez a mező **kizárólag 3 és 4 fős** játék esetén elérhető.)
- 4 Kapsz egy +1 amulettet és 1 MP-t. (Ez a mező **kizárólag 3 és 4 fős** játék esetén elérhető.)
- 5 Kapsz egy +1 amulettet és vagy 1 MP-t vagy 1 tetszőleges erőforrást. (Ez a mező **kizárólag 2 fős** játék esetén elérhető.)
- 6 Ez a mező az **egyetlen kivétel** az a szabály alól, hogy bármilyen értékű dobókocka helyezhető a Nagy Szellem otthonába, ugyanis ide legalább 2-es értékű dobókockát lehet csak helyezni. Amikor erre a mezőre helyezel dobókockát, **azonnal csökkentened** kell 1-gyel az értékét. Ezt követően **kiválaszthatod** a másik **játékos** egyik tetszőleges dobókockáját, ami bármelyik erdei mezőn van, majd hajtsd végre annak a régióknak az erdő akcióját, ahol a választott dobókocka van, a **választott dobókocka értékét** figyelembe véve. Nem hajthatsz végre építés akciókat, és nem választhatsz olyan dobókockát, ami már átkelt a folyón. (Ez a mező **kizárólag 2 fős** játék esetén elérhető.)



A barna játékos egy 3-as értékű dobókockát helyez erre a mezőre, majd 2-re csökkenti annak értékét. Ezt követően a Yomi földjén található lila dobókockát választja, és végrehajtja annak a régióknak a legfeljebb 4-es értékű dobókockát igénylő erdő akcióját (a lila játékos dobókockájának ennyi az értéke).



A JÁDE TISZTÁS

Itt gyűlnek össze az erdő minden tájáról a szellemek, hogy egymás között különböző értékes drágaköveket csereberéljenek, és persze az istenek italát, a sakét.

Ebben a régióban erőforrásokhoz lehet jutni. Amikor dobókockát helyezel ide, az alábbi **erdő akciók** közül választhatsz (de csak akkor, ha a lehelyezett dobókockád értéke legalább akkora, mint a már régióban lévő legmagasabb értékű dobókocka értéke - lásd a 9. oldalon):

- 1** Követelmény: legalább 1-es értékű dobókocka. Mozgasd az ebben a régióban lévő kodamádat 1 mezővel előrébb (lásd a 23. oldalon).
- 2** Követelmény: legalább 2-es értékű dobókocka. Vegyél el 1 fát vagy 1 jádét.
- 3** Követelmény: legalább 3-as értékű dobókocka. Vegyél el 1 tetszőleges erőforrást (fát, jádét, sakét vagy követ).
- 4** Követelmény: legalább 4-es értékű dobókocka. Vegyél el 2 tetszőleges erőforrást (fát, jádét, sakét vagy követ, tetszőleges kombinációban).
- 5** Követelmény: 6-os értékű dobókocka. Vegyél el 3 tetszőleges erőforrást (fát, jádét, sakét vagy követ, tetszőleges kombinációban).



A KOVÁCSMŰHELY

Skarlátvörös tűz tör fel a föld mélyéről. Pókváros mesteremberei lélekkristályokat bányásznak a felszín mélyéről, és ezekből csodálatos tárgyakat és mérhetetlen erejű szerkezeteket építenek.

Ebben a régióban kristályhoz lehet jutni és épületeket lehet építeni. Amikor dobókockát helyezel ide, az alábbi **erdő akciók** közül választhatsz (de csak akkor, ha a lehelyezett dobókockád értéke legalább akkora, mint a már régióban lévő legmagasabb értékű dobókocka értéke- lásd a 9. oldalon):

- 1** Követelmény: legalább 1-es értékű dobókocka. Mozgasd az ebben a régióban lévő kodamádat 1 mezővel előrébb (lásd a 23. oldalon).
- 2** Követelmény: legalább 2-es értékű dobókocka. Építs 1 épületet az adott épülettípus egy üres mezőjére az erdő tetszőleges lakott területén (lásd a 22. oldalon).
- 3** Követelmény: legalább 3-as értékű dobókocka. Kapsz 1 kristályt (lásd a 25. oldalon), vagy építs 1 épületet az adott épülettípus egy üres mezőjére az erdő tetszőleges lakott területén (lásd a 22. oldalon).
- 4** Követelmény: legalább 4-es értékű dobókocka. Fizess a jelzett költségnél 1 tetszőleges erőforrással kevesebbet, hogy kapj 1 kristályt (lásd a 25. oldalon), vagy építs 1 épületet az adott épülettípus egy üres mezőjére az erdő tetszőleges lakott területén (lásd a 22. oldalon).
- 5** Követelmény: 6-os értékű dobókocka. Fizess a jelzett költségnél 1 tetszőleges erőforrással kevesebbet, hogy kapj 1 kristályt (lásd a 25. oldalon), és építs 1 épületet az adott épülettípus egy üres mezőjére az erdő tetszőleges lakott területén (lásd a 22. oldalon). Az erőforrás-kedvezményt vagy az építésnél vagy a kristályvásárlásnál tudod figyelembe venni, mindkettőnél nem.

F A folyó

A szent Kurirakuqan folyó mentén életet adó víz folyik. Azoknak, akik lábukat a vízbe merítik, csekély vámot kell fizetniük, hogy folytathassák a természetfölötti utazásukat. Ugyanis csak az alázatosok kelhetnek át. Bárki, aki belép a vízbe és követi az áramlást oda, ahol a folyó a tengerrel találkozik, örökké Rashaar víz alatti csarnokaiban fog lebegni.

A folyó az erdő régiói közötti határvonalat jelöli ki. Egyedül a Nagy Szellem otthona nem érinti a partjait. A Nagy Szellem otthonát leszámítva, ha bármelyik erdőregióban dobókockád van, a körödben átkelhetsz azzal a folyón a szemben lévő Hikaru-hegycsúcshoz (lásd a 10. oldalon).




A JÁDE TISZTÁS



A KOVÁCSMŰHELY



ÉPÜLETEK

 Az erdő lakott területein épületeket építhetsz, hogy azok enyhülést nyújtsanak a fáradt utazóknak. Mindegyiküknek vannak közös vonásaik, amelyekkel könnyebb megérteni a működésüket.

Minden épületen a következők láthatók:

- A** Az **épület típusa**: öt különböző épülettípus van, mindegyikhez egyedi illusztráció tartozik.
- B** A **bónusz**, ami az épület megépítéséért jár: mozgasd a kodamádat az adott régióban meghatározott számú mezővel előre, bizonyos esetekben pedig +1 amulettet is kapsz.
- C** Az **épület akciója**, amit az adott régióba dobókockát lehelyező játékos hajthat végre, ehhez a dobókockának el kell érnie a minimum értéket.
- D** A **tulajdonbónusz**, amit akkor kapsz meg, amikor egy másik játékos használja az általad megépített épületet (lásd a 9. oldalon).



A játéktábla mezői meghatározzák, hogy milyen típusú épületet építhetsz rájuk. Öt különböző épülettípus van: templom, onsen, farm, ryokan és ősi épület.



Az **ősi épületek** már a játék elején felkerülnek a játéktáblára, mennyiségük játékoszámfüggő. A játék során nem lehet megépíteni őket.

G A hegység

Ezek a megvilágosodásra alkalmas helyek a béke maradványai, gyakran szellemek járnak.

Az erdő minden régiója (a Nagy Szellem otthonát kivéve) kapcsolódik egy-egy Hikaru-hegycsúcsához. Ezek a mezők yökai-, bitokukártyákkal, vagy egyéb lehetőségekkel jutalmaznak. Amikor egy dobókockával átkelsz a folyón, annak a területnek egy üres mezőjére helyezheted azt, ami kapcsolódik ahhoz a régióhoz, amit a dobókockád elhagy (lásd a 10. oldalon).

H A lakott területek

Ez az erdő legbarátságosabb része, itt egyaránt átutaznak a szellemek és a földi lények, és megosztják egymással tapasztalataikat. Ahogyan az erdőnek is mindig van egy Nagy Szelleme, ezeknek a területeknek is mindig vannak megbízott szellemei, ők gondoskodnak ezekről a területekről, tetővel, étellel és pihenéssel szolgálnak a pihenésre vágyó zarándokok számára, valamint otthont nyújtanak a színtalan, vidám kodamáknak is. Itt mindenkiere meleg, barátságos épületek várnak, úgy mint ryokanok (fogadók), farmok, templomok és onsenek (fürdők). Minden olyan szellem, aki a következő Nagy Szellem szeretne lenni, jól teszi, ha gondoskodik ezeknek a zarándokoknak a jólétéről, és menedéket biztosítva fogadja őket.



Az erdő minden régiója kapcsolatban áll az egyik lakott területtel. A játéktábla ezen részén képpel lefelé lévő épületpaklik találhatóak, valamint képpel felfelé lévő épületek tartaléka. Amikor épületet építesz, bármelyik képpel felfelé szereplő épületet választhatod.

A játékosok számától függően bizonyos mennyiségű **ősi épület** lehet a játéktáblán a játék kezdetekor. Ezek ugyanúgy működnek mint a többi épület, kivéve, hogy nincs tulajdonosuk, így senki sem kapja meg a tulajdonbónuszukat (lásd az oldalsó hasábot ezen az oldalon).

ÉPÜLET ÉPÍTÉSE

Legfeljebb 6 épületet építhetsz a játék folyamán. A játékostábládon lévő épületjelölőiddel követheted, hogy még mennyi épületet építhetsz meg, illetve az építési költségeket, amit ki kell fizetned az építéskor. Amikor épületet építesz, kövesd az alábbi öt lépést:

- 1** **Fizess ki** a játékostábládon balról az első épületjelölő alatt látható költséget. Az építéshez fa és/vagy kő valamilyen kombinációjára van szükség, ezt vissza kell raknod a saját készletedből a közös készletbe. Vedd le az épületjelölőt a játékostábláról. A most üressé váló mezőn látható EP-t a játék végén kapod meg.
- 2** **Válassz egy épületlapkát** a játéktábla lakott területén elérhetőek közül. Ne töltsd fel az üressé váló mezőt (a következő télfázisban kell ezt megtenni - lásd a 13. oldalon).
- 3** **Helyezd** a megépíteni kívánt **épületet** az **épület** típusával megegyező **üres mezőre** (minden mezőre csak olyan típusú épület építhető, ami a mezőn látható).
- 4** **Mozgassd** a lehelyezett lapkával megegyező régióban lévő **kodamádat** annyi mezővel előre, amennyit az épület kodamabónusza biztosít, majd vedd el egy +1 amulettet is, ha az szerepel az épületen.
- 5** **Helyezd** az 1. lépésben levett **épületjelölődöt** az imént megépített épületlapkára, ezzel jelezve, hogy ez a te épületed.



A sárga játékos épületet szeretne építeni ezen a lakott területen. Mivel a barna játékos már épített ide egy farmot és egy onsent, csak ryokant vagy templomot építhet. Úgy dönt, hogy ryokant épít. Mivel ez a harmadik épülete, amit megépít, 1 követ és 1 fát kell fizetnie.


A megépített ryokan lehetővé teszi, hogy a kodamáját 2 mezővel előrébb mozgassa. Az épületjelölőjét az épületre helyezi, ezzel jelezve, hogy ő az építő. Innentől minden alkalommal, amikor egy másik játékos használja ennek az épületnek az akcióját, a sárga játékos 1 EP-t vagy egy +1 amulettet kap.


KODAMÁK ÉS A TÓ KINCSEI

A kodamák kedves, de pajkos szellemek és az erdő legkisebb tavaeskáiban és patakjaiban élnek. Ők a legártatlanabb és legbarátságosabb lények, és határtalan kíváncsiságuk miatt a legjobban elrejtett kincseket is megtalálják, bárhol is legyenek azok az erdőben. A kodamák szívesen azonosulnak azokkal a bitokukkal, akik a sajátjukhoz hasonló erényekkel rendelkeznek, örömmel ajánlják fel nekik ajándékként ezeket a kincseket. Azok, akik Nagy Szellemmé szeretnének válni, gyakran játékot üznek ebből, és a hűséges kodamáik támogatásával biztosítják, hogy az erdő minden régióiból megkapják a legnagyobb kincseket.





Minden régiónak saját kodamasávja van. Bizonyos akciók végrehajtásával lehetőség van a kodamádat előre mozgatni, vagy az ellenfeleid kodamáit visszafelé mozgatni.

 2 A kodamádat előre mozgathatod.

 A bal oldalon látható ikon esetében összesen 2 mezőt: az egyik kodamádat 2 mezővel előre mozgathatod, vagy szétoszthatod a mozgást 2 kodamád között, így 1-1 mezőt mozognak előre az erdő tetszőleges régióiban.

 2 Tetszőleges másik játékosok kodamáit visszafelé mozgathatod.

 A bal oldalon látható ikon esetében összesen 2 mezőt: egy kodamát 2 mezővel visszafelé mozgathatod, vagy szétoszthatod a mozgást 2 kodama között, így 1-1 mezőt mozognak visszafelé az erdő tetszőleges régióiban.

 Ha az akciónál **zöld nyíl** jelölés látható, akkor kizárólag ugyanabban a régióban mozgathatsz kodamát, ahol a hatás az akciót biztosította.

Ugyanazon a mezőn bármennyi kodama állhat, **kivéve a sávok legtávolabbi mezőjét**: ezeken a mezőkön egyszerre csak 1 kodama tartózkodhat.

A felemelkedés során a tó kincseinek sávjain elfoglalt pozíciójuk alapján a kodamák EP-t érnek (lásd a 14. oldalon).



2 fős játék esetén érvényes szabály: amennyiben ketten játszotok, egy "semleges" kodamát kell az összes kodama sáv negyedik mezőjére helyezni egy nem használt játékoszínben (a játéktáblán X jelöli ezeket a mezőket). Ez a semleges kodamajelölő sohasem mozdul el erről a mezőről, a "kodama visszafelé léptetése" akcióval sem mozdítható el. A semleges jelölők pozícióját figyelembe kell venni a végső pontozás során az EP-k megállapításakor.

1 A sziklakert

Az iwakura kövek a legősibb szellemek. Az idő múlásával szilárd formát öltöttek. Bár nem élettelenek és nem is mozdulatlanok, létezésük sebessége nagyon eltér a környezetüktől. Semleges szemlélődésük során birodalmak emelkedtek, lettek naggyá majd tűntek el, számukra annyi idő alatt, amíg egyszerűen csak sóhajtottak egyet. Az erdő szellemei tudnak a sziklákba rejtett bölcsességről, és a zarándokokról, akik megtanultak hallgatni a tanácsukra, és életüket annak szentelték, hogy az iwakura tudását továbbadják vándortársaiknak.

Az iwakura kövek fontos EP-források lehetnek a felemelkedés során (lásd a 15. oldalon). Mindegyikük a rajtuk látható szimbólum alapján biztosít EP-t. Az iwakura kövek azonban egymagukban nem érnek EP-t, zarándokot kell helyezni melléjük, hogy EP-t érjenek.

A játék elején bizonyos mennyiségű iwakura kő kerül a játéktáblára. Ezeket **sohasem frissítitek**, az egész játék folyamán csak azok lesznek elérhetők, amik az előkészületek során a játéktáblára kerülnek.

Két akció köthető az iwakura kövekhez:



Szerezz meg egy iwakura követ: ha legalább egy üres mező van a játékos táblád iwakura területén, választhatsz 1 iwakura követ a sziklakertből. Helyezd azt a saját játékos tábládra a kőösvényre, balról az első üres mezőre.

iwakura kő lapkák



látomáskártyák



szitakötőlapkák



mitama szellem lapkák



szitakötő + mitama szellem



Helyezz egy zarándokot egy iwakura kő mezőre: vedd el az egyik elérhető zarándokodat, és helyezd a kőösvényedre, az egyik iwakura kővel szomszédos üres mezőre (ha egy üres mező mellett sincs iwakura kőved, nem hajthatod végre ezt az akciót). Ha azon a mezőn, ahova a zarándokot helyezed, valamilyen költség látható, ki kell fizetned azokat az erőforrásokat ahhoz, hogy a zarándokot lehelyezhesd. Helyezd a zarándokot az alvó oldalával felfelé, ugyanis számára az utazás véget ért, a játék során már nem mozdíthatod el őt innen.

1 A Látomás-szakadék

Az erdő mélyén egy szörnyű hasadék tátong, amely azzal fenyeget, hogy kettészakítja a világot. Azt beszélik, hogy azok, akik képesek belenézni ebbe a szakadékba és ezek után a lelkükben továbbra is békeesség honol, képesek lesznek a jövőbe látni, és tudni fogják, mi vár rájuk.

A játéktábla ezen részén foglalnak helyet a látomáskártyák. A látomások a kártyán látható követelmények teljesítésével lehetőséget biztosítanak további EP-k szerzésére a felemelkedés során (lásd a 16. oldalon).

K A mitamák kanyargós ösvénye

Az erdő legtávolabbi szeglete a Tengeri karom szikláira néz. Itt található az az ösvény, amelyre csak a mitama szellemek léphetnek - szenvedő lelkek, akik már nem értik, hogy hol helyezkednek el a világmindenség rendjében. A mitamák nyugtalanul járják ezt az ösvényt, abban a reményben, hogy találkoznak egy chinkon szitakötővel, hogy útba igazítsa őket. Azok, akik nem találják meg a megfelelő szitakötőt, arra vannak kárhóztatva, hogy Rashaar elfeledett trófeáiként a tengerbe süllyedjenek, és örökké jelentéktelenek maradjanak.

A játéktáblának ezen része az elérhető mitama szellemeket és szitakötőket tartalmazza. Két akcióval juthatsz ezekhez:



Szerezz meg egy mitama szellemet



Szerezz meg egy szitakötőt

SZEREZZ MEG EGY MITAMA SZELLEMET



Szerezz meg egy tetszőlegesen választott mitama szellemet a játéktáblán elérhetők közül a költség megfizetése után (adott mennyiségű sake és/vagy jáde). Azonnal megkapod a kiválasztott lapka mezője felett látható EP-t is. Ne töltsd fel az üressé váló mezőt (a következő télfázisban kell ezt megtenni - lásd a 13. oldalon).

Hajtsd végre a kiválasztott mitama szellem lapkán látható akciót, majd helyezd a lapkát a játéktáblára. Ha van elérhető szitakötőd, illeszd azt azonnal a mitamához (lásd alul).

Az alábbi akciók hajthatók végre a mitama szellemek megszerzésekor:



Ara: vegyél el 1 tetszőleges erőforrást, **vagy** egy +1 amulettet a közös készletből.



Nigi: oldd fel a játéktáblád egyik zárolt dobókockáját, **és** vegyél el egy +1 amulettet a közös készletből.



Saki: kapsz 1 mozgáspontot, **vagy** vegyél el egy +1 amulettet a közös készletből.



Kushi: mozgasd 1 mezővel előre egy tetszőleges kodamádat a sávján, **vagy** vegyél el egy +1 amulettet a közös készletből.




Shinigami: 4 shinigami lapka van a játékban, mindegyik különböző akciólehetőséget kínál:

- Vegyél el 1 tetszőleges erőforrást.
- Kapsz 1 MP-t.
- Mozgasd egy tetszőleges kodamádat 1 mezővel előre, egy másik játékosét pedig 1 mezővel hátrafelé.
- Kapsz egy "+1" amulettet vagy oldj fel egy dobókockát.

A felemelkedés során a nálad lévő shinigamikat az iwakura kövek pontozása során tetszőleges "univerzális" szellemként veheted figyelembe (lásd a 15. oldalon).




SZEREZZ MEG EGY SZITAKÖTŐT

 Szerezz meg egy tetszőlegesen választott szitakötőt a játéktáblán elérhetők közül az alatta látható erőforrás megfizetése vagy megkapása után. Nem hajthatod végre a szitakötő akcióját, majd csak akkor, amikor egy mitama szellemhez illeszted azt. Ne töltsd fel az üressé váló mezőt (a következő télfázisban kell ezt megtenni - lásd a 13. oldalon).

Helyezd az elvett szitakötőlapkát a játékos táblára. Ha van elérhető mitama szellemed, azonnal hozzá illesztheted a szitakötőt (lásd alul).

MITAMA SZELLEMEK ÉS SZITAKÖTŐ EGYMÁSHOZ ILLESZTÉSE

 Amikor mitama szellemet vagy szitakötőt szerzel meg (és kizárólag abban a pillanatban), összeillesztheted azt egy másik típusú lapkával (tehát mindenféleképpen egy szitakötőt és egy mitama szellemet tudsz összeilleszteni), ha van abból elérhető a játékos tábládon. Miután egymáshoz illesztetted a két lapkát, vedd le azokat a játékos tábládról, majd hajtsd végre a szitakötőlapkán látható akciót.


Az egymáshoz illesztett mitama szellem és szitakötő párokat számos alkalommal figyelembe kell venni a játék folyamán, más mitama szellem és szitakötő párokkal azonban nem kombinálhatók.

Fontos: a mitama szellem lapkák akcióját azonnal hajtsd végre, amikor megszerzed azokat, a szitakötőlapkák akcióját azonban csak akkor tudod végrehajtani, amikor mitama szellemhez illeszted őket.

A kristálybarlangok

Egy letört szikladarab utat nyit az erdő legtávolabbi részén lévő hideg barlangokba. A lélek-kristályok tükröképétől ragyogva egy ígéretes jövő visszhangjai törnek elő a barlangok belsejéből. Ha egy szellem képes a megfelelő kristályokat harmonizálni, akkor a felemelkedéshez vezető útja kétségtelenül békésebb és jövedelmezőbb lesz.


A játéktábla ezen részén kristályokra lelhetsz. Amikor kristályt szerzel meg, helyezd azt a játéktáblád megfelelő mezőjére. A kristályokkal új végrehajtható akciókat szabadítasz fel. Emellett pedig ez az egyetlen módja, hogy új zarándokokhoz jussz.


 **Szerezz meg egy kristályt:** ez az akció lehetővé teszi, hogy a kristálybarlangokból elvegyél 1 kristályt a játéktáblán látható költségek megfizetése után (0, 1 vagy 2 tetszőleges erőforrás). Ne töltsd fel az üressé váló mezőt (a következő télfázisban kell ezt megtenni - lásd a 13. oldalon). Csak akkor vehetsz el egy kristályt, ha az megegyezik a játékos táblád egyik üres mezőjével.


Amikor megszerzel egy kristályt, azt a játékos táblád bármelyik, még üres, egyező típusú mezőjére helyezheted. Ezt követően az adott mezőn lévő zarándokot helyezd a felébredt oldalával felfelé a játékos táblád felső részére, innentől a rendelkezésedre áll. Emellett a mezőn látható EP-t is megkapod a játék végén. Ha már nincs elérhető meződ egy kristálytípus számára, nem szerezheted meg azt.

KRISTÁLYTÍPUSOK

Három kristálytípus van: álom (lila), emlék (sárga) és fortély (rózsaszín). Minden kristálytípus a játékos táblád más mezőire kerül.

 **Álomkristály (lila):** a jutalmát a tavaszfázis 2. lépésében, a gyümölcsszüret során kapod meg, valamint a felemelkedés során.

 **Emlékkristály (sárga):** 1 vagy 2 EP-t kapsz minden alkalommal, amikor a kristályon látható akciót hajtod végre.

 **Fortélykristály (rózsaszín):** a nyárfázis során, amikor yōkaikártyát játszol ki a megfelelő mezőre, hajtsd végre a kristályon látható akciót. Ezt a bónuszt közvetlenül a yōkaikártya végrehajtása előtt vagy után érvényesítheted.



kristálylapka



A JÁTÉKOSTÁBLÁK

Évszázados életük során minden szellem, aki arra törekszik, hogy az erdő Nagy Szelleme legyen, átveszi az erdő egy része felett az irányítást. Ebben a biztonságos menedékben elmélkedhetnek és fejleszthetik az öntudatukat.

A játék során a saját játékoslábládra játszod ki a yōkaikártyákat, és itt rendezed el a saját játékelmeidet. A játékosláblád a következő részekre van felosztva:

- A** Helyezd ide a rózsaszín és sárga kristályaidat. Minden idehelyezett kristály újabb zarándokot bocsát a rendelkezésedre, a játék végén pedig EP-t biztosít a számodra.
- B** Csúsztasd ide a szellemek erénye során eldobott kártyáidat (lásd a 13. oldalon).
- C** Helyezd az elérhető zarándokaidat erre a mezőre a felhasználásukig.
- D** Ez a zászlód helye.
- E** Yōkaipakli. Tartsd itt a kártyáidat, innen tudsz húzni.
- F** Yōkaikártya-mezők. Játssz ki ide a yōkaikártyáidat a nyár során. Itt helyezkednek el a zárolt és feloldott dobókockáid, továbbá a játék során megszerzett kristályoknak is van itt fenntartott hely. Amikor kristályt helyezel ide, újabb zarándok áll a rendelkezésedre, a játék végén pedig EP jár a felfedett kristályokért.
- G** Yōkai dobópakli. Tartsd itt a yōkaikártyáidat a használatuk után. Amikor a húzópakli kiürül, és újabb kártyát kell húznod, keverd meg a dobópaklidban lévő kártyákat, és képezz belőlük egy új húzópaklit.
- H** Iwakura kőösvény. Itt elmélkedhetnek a zarándokaid az iwakura kövekkel. Az iwakura kövek által csak akkor jutsz EP-hez, ha azokkal szomszédosan van zarándokod. Ha egy mezőn erőforrás látható, azt a költséget ki kell fizetned mielőtt zarándokot helyezel oda (lásd a 7. oldalon).
- I** Épületjelölők. Ezekkel tudod jelezni, hogy hozzád tartoznak az épületeid. A használatukhoz ki kell fizetned az adott jelölő alatti költséget. A játék végén megkapod az elvett jelölők alatt megüresedett mezőkön látható EP-t.
- J** A mitama szellemek pihenőhelye. Tartsd itt a megszerzett mitama szellemeidet és szitakötőidet, amíg egymáshoz nem illeszted őket.
- K** Bitokuösvény. Helyezd ide a megszerzett bitokukártyáidat. Minden további kártyát helyezd az előző tetejére úgy, hogy balról jobbra haladva egy ösvény jöjjön létre. Ezen az ösvényen a mozgáspontjaid felhasználásával mozgathatod a játékosjelölődet kártyáról kártyára, végrehajtva azok akcióit.
- L** Helyezd, a játékosláblád alá az egymáshoz illesztett mitama szellem és szitakötő párosokat, a látomáskártyáidat, az erőforrásaidat és a megszerzett amulettjeidet.





AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYAI

Az erdőt előzönlik a tengu hordák. Ezek az alávaló démonok megpróbálnak becsapni téged, hogy letérj a felemelkedéshez vezető ösvényről, ezért még erényesebbnek kell bizonyulnod azzal, hogy felülemelkedsz rajtuk.

A következő játékszabályok lehetővé teszik, hogy egyedül játssz a Bitokuval. Minden korábban ismertetett játékszabály érvényben van, kivéve, ha a következő szabályok valamit kimondottan felülírnak. A szabályleírásban a "te" mindig rád, az egyedül játszó játékosra vonatkozik, a "Tengu" vagy az "ő" a mesterséges ellenfeledre utal.

ELŐKÉSZÜLETEK

- A** Készíts elő egy kétfős játékot a megszokott szabályok alapján. A G lépés során hagyd figyelmen kívül Tengut, ő ekkor nem kap iwakura követ (te megkapod a megszokott módon).
- B** Válassz egy játékoszínint Tengu számára. Fordítsd meg a játékosabláját az egyszemélyes oldalra. Tartsd kéznél a **Tengu Aktiválási Ciklus (TAC)** táblázatot.
- C** Helyezd Tengu építésjelölőit a számukra kijelölt mezőkre. Helyezd az összes zarándokát a játéktáblája felső részére. Képezz az összes kezdő yōkaikártyájából egy képpel lefelé fordított paklit a játékosabláján. Válassz véletlenszerűen 1 szitakötőjelölőt, és helyezd azt a számára kijelölt mezőre. Tengu nem kap látomáskártyát és amulettet sem az előkészületek során, sem a játék további részében.
- D** Helyezd Tengu kodamait és játékosjelölőit a megfelelő helyekre ugyanúgy, mint egy hús-vér játékosnál. Az első forduló kezdetekor Tengu játékosjelölője lesz az első helyen a játékosrend-sávon.
- E** Helyezd Tengu dobókockáit a piros mezőkre, balról jobbra haladva 2, 3 és 4 értékekkel.
- F** Válassz véletlenszerűen 1 iwakura követ a sziklakertből és helyezd azt Tengu játékosablájára. Emiatt egy mező üresen marad a sziklakertben, ezt ne töltsd fel.

Ezt követően válassz véletlenszerűen egy újabb lapkát a megmaradt iwakura kő pakliból a következő feltételekkel:

1. Ha a Tengu játékosabláján lévő lapka yōkaikártya jutalmat mutat, a másodiknak épület vagy mitama szellem jutalmat kell mutatnia.
2. Ha a Tengu játékosabláján lévő lapka épület vagy mitama szellem jutalmat mutat, a másodiknak yōkaikártya jutalmat kell mutatnia.

Helyezd a második iwakura követ is Tengu játékosablájára. Helyezd a pakliban maradt iwakura köveket vissza a játék dobozába.

G Tengu 1 fa erőforrással kezd, valamint 1 másik erőforrással, ami az iwakura köveitől függ:

1. Ha az egyik iwakura köve épületet mutat, 1 kővel kezd.
2. Ha az egyik iwakura köve mitamát mutat, 1 sakéval kezd.

H Keverd meg a 10 Tengu akciókártyát, és képezz belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Fordítsd meg a pakli felső 3 kártyáját, és helyezd azokat egy sorba a pakli jobb oldalára.

I Készíts elő 2 dobókockát az egyik nem használt játékoszínből, és helyezd azokat a tengu kártyák közelébe. Ezekre a dobókockákra Tengu akarata néven hivatkozunk. Helyezd a Tengu attitűd lapkát a játékosablája jobb alsó részére inaktív oldallal felfelé. A Tengu akarata dobókockák sohasem kerülnek a játéktáblára, és nem tartoznak Tengu őrzőkockái közé.

Készen állsz a játékre.



TENGU TERMINOLÓGIA

Az alábbi kifejezésekkel találkozhat, amikor Tengu végrehajtja az akciót:

Elérhető akció: egy akció akkor számít "elérhetőnek", ha nincs dobókocka azon a mezőn (sem a tiéd, sem Tengué).



Legritkább bitoku: minden bitokukártyán ritkaságjelölés látható. Minél alacsonyabb ez a szám, a hozzá tartozó bitoku annál ritkább. Egy bitoku akkor számít a *legritkábbnak*, ha aktuálisan a hegyeknél nincs nála alacsonyabb számú bitoku, emellett pedig Tengu még nem gyűjtött be ilyen típusú bitokut. Előfordulhat, hogy több bitoku is *legritkábbnak* számít, így ha Tengunak több bitoku közül kell választania, közülük balról az elsőt választja.

Véletlenszerű választás: olykor Tengunak véletlenszerűen kell választania a lehetőségek közül. Ha két ugyanolyan lehetőség közül kell választania, az egyik lehetőséghez rendeld az 1-3 értékeket, a másikhoz pedig a 4-6 értékeket, majd dobj az egyik Tengu akarata dobókockával. Ha a játéktáblán lévő elemek közül kell választania (mitama szellemek, szitakötők, épületek, kristályok), dobj az egyik Tengu akarata dobókockával, és kövesd az alábbiakat:

1 vagy 2: Tengu a legolcsóbb lehetőséget választja (a legbelsőt választja);

3 vagy 4: Tengu a második (következő) lehetőséget választja;

5: a harmadik lehetőséget választja;

6: a negyedik (a legszélsőt választja).

Ha a kiválasztott lehetőség nem elérhető, kifelé halad a drágább lehetőségek felé, ha szükséges, akkor újrakezdi a választást a legolcsóbb irányból haladva. Abban a nagyon valószínűtlen esetben, ha minden lehetőség elérhetetlen, az akciója elveszik.



Kedvenc: Tengunak 2 iwakura köve van, az egyikén yōkaikártya, a másikon pedig mitama szellem vagy épület látható. Tengunak az a kedvence, ami az egyik iwakura kövén megjelenik. Tengu akciókártyái között "kedvenc mitama vagy épület" szerepel az alsó részen: ha Tengu egyik iwakura köve mitamát ábrázol, kezeld úgy ezt a kártyát, mintha a Yomi földje lenne a helyszíne, ha pedig épületet mutat, akkor a kovácsműhely lesz az.

Tengu attitűdlapka: a lapkának két oldala van, az egyik az aktív, a másik az inaktív oldal.

A JÁTÉKMENTET VÁLTOZÁSAI

Minden fordulóban a játék a megszokott módon zajlik a különböző fázisok során, az alábbi változtatásokat figyelembe véve.



TAVASZ

Tengu sohasem húz yōkaikártyát.

A gyümölcsszüret lépés során Tengu minden játékosabláján lévő kristály után kap (és azonnal fel is használ) 1 mozgáspontot (lásd a következő oldalon a Tengu mozgáspontjainak felhasználási módját).

A fázis összes lépését a megszokott módon kell végrehajtani.



NYÁR

Ebben a fázisban felváltva kerülsz sorra Tenguuval a játékosrend-sávon látható módon (az első fordulóban Tengu a kezdőjátékos). A köreidet hajtsd végre a megszokott módon, a szabályokat és korlátozásokat figyelembe véve. Amikor Tengun a sor, kövesd az alábbi lépéseket:

A. Dobj mindkét Tengu akarata dobókockával.

B. A dobás értéke alapján válaszd ki az egyik képpel felfelé szereplő Tengu akciókártyát:

- Ha az alacsonyabb érték 1 vagy 2: válaszd a jobb oldali kártyát;
- Ha az alacsonyabb érték 3 vagy 4: válaszd a középső kártyát;
- Ha az alacsonyabb érték 5 vagy 6, válaszd a bal oldali kártyát.

A kiválasztott kártya lesz az aktív tengukártya.

C. Hajtsd végre a Tengu Aktiválási Ciklus (TAC) utasításait, keresd meg az első végrehajtható lépést, és hajtsd végre azt. A TAC az aktív tengukártyára fog hivatkozni, és meghatározza, hogy a kártya alapján mit kell tenni Tengu dobókockáival és az erőforrásaival.

D. Miután végrehajtottad Tengu akcióját (még ha Tengu passzolt is), dobd el az aktív tengukártyát, csúsztasd a megmaradt tengukártyákat jobbra, hogy ne maradjon rés a kiválasztott kártya után (ha szükséges), és fordítsd meg Tengu paklijának felső kártyáját a bal szélső kártyahelyre.

Ha a pakli üres, és neked kártyát kell húznod onnan, keverd meg a dobópakliban lévő 8 kártyát (beleértve azt is, amit az imént dobtál el, de a 2 képpel felfelé szereplő kártya maradjon a sorban), majd képezz belőlük egy új képpel lefelé fordított lévő húzópaklilt.

Ezeknek a lépéseknek a végrehajtása után újra a te köröd következik. Amikor te is és Tengu is passzoltok, az ősz következik.



ŐSZ

Határozd meg a megszokott módon az új játékosrendet.



TÉL

Tengu sohasem kap pontot a yōkaikártyákért, és sohasem távolít el egyet sem a pakliból. Nem húz, nem dob el, nem kever újra, és összességében egyáltalán nem foglalkozik a yōkaikártyákkal.

Mielőtt előre mozgatod a Nagy Szellem jelölőt, válassz véletlenszerűen 1 iwakura követ a sziklakertből (ha még maradt ott), és távolítsd el azt a játékból.

A fázis többi része a megszokott módon zajlik.

A TENGU AKTIVÁLÁSI CIKLUS (TAC)

Miután kiválasztottad Tengu körére a Tengu akciókártyát, keresd meg az első olyan lépést, ahol Tengu teljesíti az összes felsorolt feltételt (lásd a 31. oldalon): ha bármelyik feltétel nem teljesül, a teljes lépés kimarad. Amint megtaláltad az első érvényes lépést, hajtsd végre a hozzá tartozó akciókat, azt követően pedig Tengu köre véget ér.

Minden akció Tengu játékelemeire, erőforrásaira vonatkozik, kivéve ha valami kimondottan a tiedre utal.

A különböző helyszínekhez tartozó Tengu által végrehajtott akciók a következők:

TENGU AKCIÓINAK VÉGREHAJTÁSA



YOMI FÖLDJE

A. Ha az aktív tengu kártya szitakötőt mutat, Tengu elvesz egy véletlenszerűen választott szitakötőt. Ezért nem fizet be és nem kap semmilyen erőforrást.

B. Ha az aktív tengu kártya mitama szellemet mutat, elveszi a kedvenc mitamáját. Ha több választási lehetősége is van, a legolcsóbbat választja. Ha nincs kedvenc típusú mitamája (vagy egyáltalán nincs kedvence), véletlenszerűen választ egyet. Ezért nem fizet erőforrást, az elvesztett mitama mezőjén látható EP-t azonban azonnal megkapja. A mitamalapka hatását figyelmen kívül hagyja.

Ha az aktív tengu kártyán egyik fenti lehetőség sem látható (az akció az I lépés során lett kiválasztva), Tengu az első lehetőséget választja, ha olyan mitama szelleme van, amihez még nincs szitakötő illetve, egyéb esetben viszont a második lehetőséget választja.

MITAMA SZELLEMEK ÉS SZITAKÖTŐK EGYMÁSHOZ ILLESZTÉSE

Tengu azonnal egymáshoz illeszti a mitama szellemeit és szitakötőit, amint erre lehetősége adódik: helyezd az egymáshoz illesztett mitama- és szitakötőlapkát a játékosablája mellé. Tengu figyelmen kívül hagyja a szitakötő hatását, ehelyett 2 MP-t kap (lásd alul).

A TUDÁS LÉPCSŐI

Tengu 3 MP-t kap.

MOZGÁSPONT FELHASZNÁLÁSA

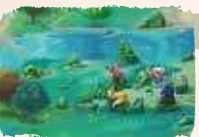
Minden alkalommal, amikor Tengu MP-t kap, azonnal elkölti azt. A következő lehetőségek közül választ, ebben a sorrendben:

A. Ha a bitokuösvényén van olyan bitokukártya, amire rá tud lépni, 1 kártyával előre lép. Megkapja a bitokukártyán szereplő EP-t, a többi hatást azonban figyelmen kívül hagyja.

B. Ha Tengunak van zarándoka a bölcsesség ösvényein, mozgatja azt a zarándokot:

- Ha a legmagasabb EP-értékű megvilágosodásmező elérhető a számára, oda mozgatja a zarándokát. Az ott szereplő EP kétszeresét kapja meg, a többi akciót azonban figyelmen kívül hagyja.
- Ha olyan kapuhoz tud mozogni, ahol még nincs zarándoka, megteszi és a magasabb EP-értékű mezőt foglalja el. Az ott szereplő EP kétszeresét kapja meg. Emellett felhúzza a paklija felső tengu akciókártyáját, és azonnal végrehajtja az azon látható akciót (mintha az lenne az aktív tengu kártya), majd eldobja azt.
- Egyéb esetben egyszerűen csak egy mezővel előrébb mozgatja a zarándokát, a hidakat figyelmen kívül hagyva.

C. Egyéb esetben Tengu új zarándokot helyez a bölcsesség ösvényeire jobbról az első elérhető kapuhoz (ez attól függ, hogy melyik kaput érte már el).



JÁDE TISZTÁS

Ha az aktív tengu kártyán a Jáde tisztás látható, Tengu elveszi a kártyán látható 2 erőforrást. Ha nem, 2 póterőforrást vesz el. Mindkét esetben egy mezővel előrébb mozgatja a legversenyképesebb kodamáját.

TENGU TERMINOLÓGIA (FOLYTATÁS)

A legversenyképesebb kodama: bizonyos hatások arra utasítanak, hogy határozd meg Tengu legversenyképesebb kodamáját. Ez olyan kodama, ami a sávján hátrébb áll, mint a tiéd, de a legkevesebb mozgással utol tudja érni a tiédet. Ha több kodama is ugyanannyi lépéssel van lemaradva a tiédhez képest (vagy egy kodamája sem marad le a tiéd mögött), válaszd azt, ahol az első helyezéért a legmagasabb EP-érték jár, ha pedig még így is több lehetőség van, válaszd közülük balról az elsőt.

Zarándokok: Tengu számára mind a 11 zarándoka elérhető már a játék kezdetétől, tehát a felébredt oldalukkal felfelé szerepelnek. Tengu kizárólag a bölcsesség ösvényein használja őket.

Póterőforrások: a legtöbb Tengu akciókártya jobb alsó sarkában erőforrás látható (fa, kő, jade vagy sake), ezek a póterőforrások. Tengu bizonyos akciói során Tengunak póterőforrásokat kell költenie vagy kapnia. Ha a kártyán nem látható erőforrás, akkor Tengunak nem kell erőforrást költenie, ha pedig erőforrást kapna ilyen esetben, akkor olyan erőforrást választ, amiből a legkevesebb rendelkezik (döntetlen esetén a következők a prioritásai: fa > jade > kő > sake).

Átkelés / kiélezett átkelés: egy dobókocka akkor átkelésre kész, ha egy folyó alatti helyszínen van, és van legalább 1 üres mező a folyó túloldalán a szemben lévő hegyterületnél. Ha nincs elérhető mező, akkor a dobókocka nem kész az átkelésre. Az átkelés akkor számít kiélezettnek, ha neked is és Tengunak is ugyanahhoz a hegyterülethez kapcsolódóan van átkelésre kész dobókockája.

Kockaérték: Tengu dobókockáinak értéke sohasem változik, még akkor sem, amikor átkel a folyón. Ha Tengunak több feloldható vagy játéktáblára helyezhető dobókockája is van, előbb mindig az alacsonyabb értékű dobókockát oldja fel, helyezi le. Ha több dobókockája is átkelhet a folyón, azok közül a legmagasabb értékűt választja.

A NEHÉZSÉGI SZINT MÓDOSÍTÁSA

A következő lehetőségek bármelyikét használhatod a nehézségi szint módosítására.

Az alábbi lehetőségek **megkönnyítik** Tengu legyőzését:

- Tengu nem kap szitakötőt az előkészületek során.
- Tengu nem kap yökai-kártyát az előkészületek során.
- Tengu nem kap erőforrást az előkészületek során.
- Tengu csak akkor mozgatja előre a kodamáját, ha olyan helyszínre rakja a dobókockáját, ahol a sávon a te kodamád van előrébb.
- A tavaszfázis során Tengu nem kap MP-t a kristályokért.

Az alábbi lehetőségek **megnehezítik** Tengu legyőzését:

- Helyezd Tengu egyik zarándokát a bölcsesség ösvényeinek első mezőjére.
- Az előkészületek során mozgassd egy mezővel előrébb Tengu minden kodamáját.
- Tengu 2 szitakötőt kap az előkészületek során.
- Tengu minden régióban, ahol a felemelkedés során előrébb áll a kodamája (a holtverseny nem számít), mint a tiéd, további 3 EP-t kap.



A KOVÁCSMŰHELY

A. Ha az aktív tengu-kártya egy kristályt mutat, Tengu elvesz egy véletlenszerűen választott kristályt. Ezért nem fizet és nem kap erőforrást.

B. Ha az aktív tengu-kártya egy épületet mutat, Tengu elveszi és megépíti a kedvenc épületét. Ha több elérhető épület is van a kedvenc típusából, a legbelső választja. Ha egyik épülettípus sem a kedvence (vagy nincs kedvence), véletlenszerűen választ egyet. Olyan épületet nem vesz el, amit nem tud szabályosan lehelyezni.

Az épület számára a következőképpen választ helyszínt:

1. Szabályosan le kell tudnia helyezni.
2. Ha több lehetősége is van, azt választja, ahol a legversenyképesebb a kodamája.

Tengu nem fizet erőforrásokat, a játékosabláján lévő következő elérhető épületjelölőjét azonban lehelyezi az új épületre. Az épületlapka hatását figyelmen kívül hagyja, helyette az új épület régiójában egy mezővel előre lépteti a kodamáját (akkor is, ha a lapkán két mozgás látható).

Ha az aktív tengu-kártyán egyik lehetőség sem szerepel (az akció az I lépés során lett kiválasztva), Tengu a második lehetőséget választja, ha egy kedvenc épületet építhet, egyéb esetben pedig az első lehetőséget választja.

ÉPÍTÉS AKCIÓK

Tengu sohasem használja az építés akciókat. Ha Tengu épületeinek egyikét aktiválsz, Tengu 1 EP-t kap (a szokásos tulajdonbónusz helyett).

A HEGYSÉG

Amikor Tengu dobókockával kel át a folyón, akkor a Tengu Aktiválási Ciklus határozza meg, hogy yökai- vagy bitokukártyát választ.

A yökai-kártyákat egyszerűen csak egy képpel lefelé lévő pakliban gyűjti (hogy a felemelkedés során pontokat kapjon értük). A bitokukártyákat pedig a megszokott módon a bitokuösvényéhez helyezi, és ezen MP-k elköltésével tud haladni (lásd feljebb).

A FELEMELKEDÉS

A felemelkedés során te a megszokott módon kapsz EP-eket (kivéve a kodamákat, lásd lejjebb). Ez követően pedig számold össze Tengu EP-jeit is az alábbi módon:

- A** A játékosablájáról eltávolított minden épületjelölő által üresen hagyott mezőért annyi EP-t kap, amennyi a mezőkön látszik.
- B** Minden yökai-ért, épületért és/vagy mitama szellemért (akár van hozzá szitakötő illetve, akár nem), ami megegyezik a 2 iwakura kövével 3-3 EP-t kap.
- C** Minden kezdő yökai-ért 3-3 EP-t kap, és minden begyűjtött "haladó" yökai-ért 6-6 EP-t kap, azokat is beleértve, amiért az előző lépés során pontokat kapott.
- D** Minden megmaradt erőforrásáért 1-1 EP-t kap.
- E** Minden kristályáért 2-2 EP-t kap.
- F** A bitoku pontozása ugyanúgy történik, mint hús-vér játékos esetén.
- G** A kodamasávokat értékeld ki a kétfős játékokban megszokott módon (figyelembe véve a semleges kodamát) egyetlen változtatással: ha te és Tengu valahol holtversenyben vagytok, vedd úgy, hogy Tengu előrébb áll, mint te.
- H** Ha Tengu áll a játékosrend-sáv első mezőjén, a megszokott módon 3 EP-t kap (ahogyan te is, ha te állsz az első helyen).
- I** Tengu nem kap pontokat a dobókockái értéke után, és látomáskártyája sincs.

Ha miután minden EP-t összeszámoltál, több EP-vel rendelkezel, mint Tengu, megnyered a játékot. Ha nem, akkor veszítettél.



A TENGU AKTIVÁLÁSI CIKLUS (TAC)

| LÉPÉS | FELTÉTEL | AKCIÓK |
|-------|--|---|
| A | Tengu kiélezett átkeléssel áll egy olyan helyen, ahol az aktív tengukártya felső részén látható yökai vagy bitoku elérhető. | Tengu átkel a folyón a megfelelő dobókockájával, és elveszi a látható yökai- vagy bitokukártyát (ha mindkét kártyát választhatja, véletlenszerűen választ). |
| B | 1. Az aktív tengukártya alján látható helyszín elérhető . 2. Tengenak nincs feloldott dobókockája , de legalább egy zárolt dobókockája van. 3. A tengu attitűdlapka inaktív . 4. Az aktív tengukártya a kártyasorban balról az első helyen áll. | Tengu megfordítja a tengu attitűdlapkát az aktív oldalára. Feloldja 1 dobókockáját és azonnal a jelzett helyszínre helyezi azt. 1 mezővel előrébb mozgatja az ebben a régióban lévő kodamáját, majd végrehajtja a megfelelő akciót. |
| C | 1. Az aktív tengukártya alján látható helyszín elérhető . 2. Tengenak legalább egy feloldott dobókockája van. | Tengu az egyik feloldott dobókockáját a jelzett helyszínre helyezi. 1 mezővel előrébb mozgatja az ebben a régióban lévő kodamáját, majd végrehajtja a megfelelő akciót. |
| D | 1. Tengenak legalább egy zárolt dobókockája van. 2. Tengenak van póterőforrása vagy a kártyán nincs póterőforrás. | Tengu feloldja 1 dobókockáját és elkölti a póterőforrást. Ezt követően végrehajtja az aktív tengukártya alján látható helyszín akcióját, anélkül, hogy dobókockát helyezne ide. |
| E | Tengu kiélezett átkeléssel áll egy olyan helyen, ahol a vele szemben lévő hegyterületen kizárólag egy elérhető mező van. | Tengu átkel a folyón a megfelelő dobókockájával és az alábbiak közül az első elérhető lehetőséget választja: <ul style="list-style-type: none"> ◦ a kedvenc yökaikártyája; ◦ a legritkább elérhető bitoku abból a típusból, amellyel még nem rendelkezik; ◦ egy véletlenszerűen választott yökaikártya. |
| F | 1. Tengu még nem helyezett dobókockát a Nagy Szellem otthonába . 2. Tengenak legalább egy feloldott dobókockája van. | Tengu egy feloldott dobókockáját a Nagy Szellem otthonába helyezi a második legmagasabb mezőre (ha neked már van ott dobókockád, helyette a harmadik legmagasabb mezőre helyezd az ő dobókockáját). Mozsasd Tengu kodamáját ebben a régióban egy mezővel előrébb. Ezt követően Tengu 3 EP-t kap, továbbá minden 5-ös, 6-os értékű dobókockád után, ami jelenleg a folyó alatti helyszíneken van, még 2-2 EP-t kap. |
| G | Tengenak legalább egy zárolt dobókockája van. | Tengu feldoldja 1 dobókockáját és elveszi a póterőforrást. |
| H | Tengu átkelésre kész egy olyan helyen, ahol az aktív tengukártya felső részén látható yökai- vagy bitokukártya elérhető. | Tengu átkel a folyón a megfelelő dobókockájával és elveszi a jelzett yökai- vagy bitokukártyát (ha mindkettőt elvehetné, véletlenszerűen választ egyet). |
| I | 1. Az aktív tengukártya alján látható helyszín nem elérhető . 2. Tengenak legalább egy feloldott dobókockája van. | Keresd meg azt a helyszínt (a Nagy Szellem otthonát figyelmen kívül hagyva), ahol Tengenak a legversenyképesebb kodamája van, Tengu egy feloldott dobókockát helyez oda. 1 mezővel előrébb mozgatja az ebben a régióban lévő kodamáját, majd végrehajtja a megfelelő akciót. |
| J | 1. Tengu attitűdlapkája aktív . 2. Tengenak nincs elérhető zárolt vagy feloldott dobókockája. | Tengu megfordítja az attitűdlapkáját az inaktív oldalára, és elveszi a póterőforrást. |
| K | Tengu átkelésre kész. | Tengu átkel a folyón a megfelelő dobókockájával és az alábbiak közül az első elérhető lehetőséget választja: <ul style="list-style-type: none"> ◦ a kedvenc yökaikártyája; ◦ a legritkább elérhető bitoku abból a típusból, amellyel még nem rendelkezik; ◦ egy véletlenszerűen választott yökaikártya. |
| L | | Tengu passzol. |



KULTURÁLIS HÁTTÉR

A *bitoku* egy japán szó, amely különböző erényekre utal, különösen a *bushido* erényeire. A *Bitoku* emellett egy olyan társasjáték is, ami egy képzeletbeli univerzumban játszódik. Ez egy másik, *Devir* által kiadott játéknak, a *Silknek* a folytatása, a két játék ugyanabba az univerzumba tartozik. Igazából talán pontosabb, ha azt mondjuk, hogy a *Bitoku* valójában az előzmény, ugyanis évezredekkel a *Silk* előtt játszódik, amikor még alig vannak emberek. Nem kell ismernetek a *Silk*et ahhoz, hogy élvezhessétek a *Bitokut*, és ez fordítva is igaz. Fedeztétek fel mindkettőt, de jó ha tudjátok, a két játék nagyon eltérő játékmennettel bír.

Ezt az univerzumot főleg a manga, anime és mindenféle japán popkultúra ihlette, ami egyben a japán folklórból és hagyományokból építkezik. A játékban említett teremtmények közül sokan ázsiai mítoszokból származnak, sokukat azonban mi találtuk ki. A *Bitoku* nem vállalja, hogy hűen adja vissza ezeket a kulturális vonatkozásokat, de igyekeztünk a legnagyobb tisztelettel megközelíteni az egész háttérrel. Olyan kitalált univerzumot szeretnénk megalkotni, amelyet mindnyájan szívesen látogatunk meg, és nagyszerű játékok háttéréül szolgál.

IMPRESSZUM

Játéktervező: **Germán P. Millán**

Illusztrátor: **Edu Valls**

Egyszemélyes játékszabályok: **Turczy Dávid**

Az egyszemélyes játékmód további fejlesztése: **Xavi Bordes**

Lektor: **Marià Pitarque**

Grafikai tervező: **Bascu, BG FX, Meeple Foundry**

Fa- és kartonelemek: **BG FX**

Angol fordító: **Andrew Campbell**

Angol fordítás lektorálása: **William Niebling**

Fejlesztés, gyártás, szerkesztés: **David Esbrí**

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

Játéktesztelők: 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 Barbosa, Sergio Pangua, és Jose Raúl Megías.

A játéktervező megjegyzései: A játék nem jöhetett volna létre Hayao Miyazaki mester nagyhatású munkái nélkül, oly sokszor szárnyalhatott a képzeletem csodálatos világokban az ő segítségével. Szeretném megköszönni a családomnak és a barátaimnak a soha véget nem érő támogatásukat és törődésüket. Köszönöm annak a rengeteg játékosnak, akik még a játéktesztelésben való részvétel nélkül is szerepet játszottak a *Bitoku* fejlesztésében. Köszönöm Turczy Dávidnak és fejlesztőcsapatának az egyszemélyes játékmódot, továbbá a segítségüket, hogy a játék még jobbá válhasson. Köszönöm David Esbrínek, hogy lehetővé tette ennek a társasjátéknak a létrejöttét. És végül, de nem utolsó sorban külön köszönettel tartozom Sandrának, a nővéremnek.