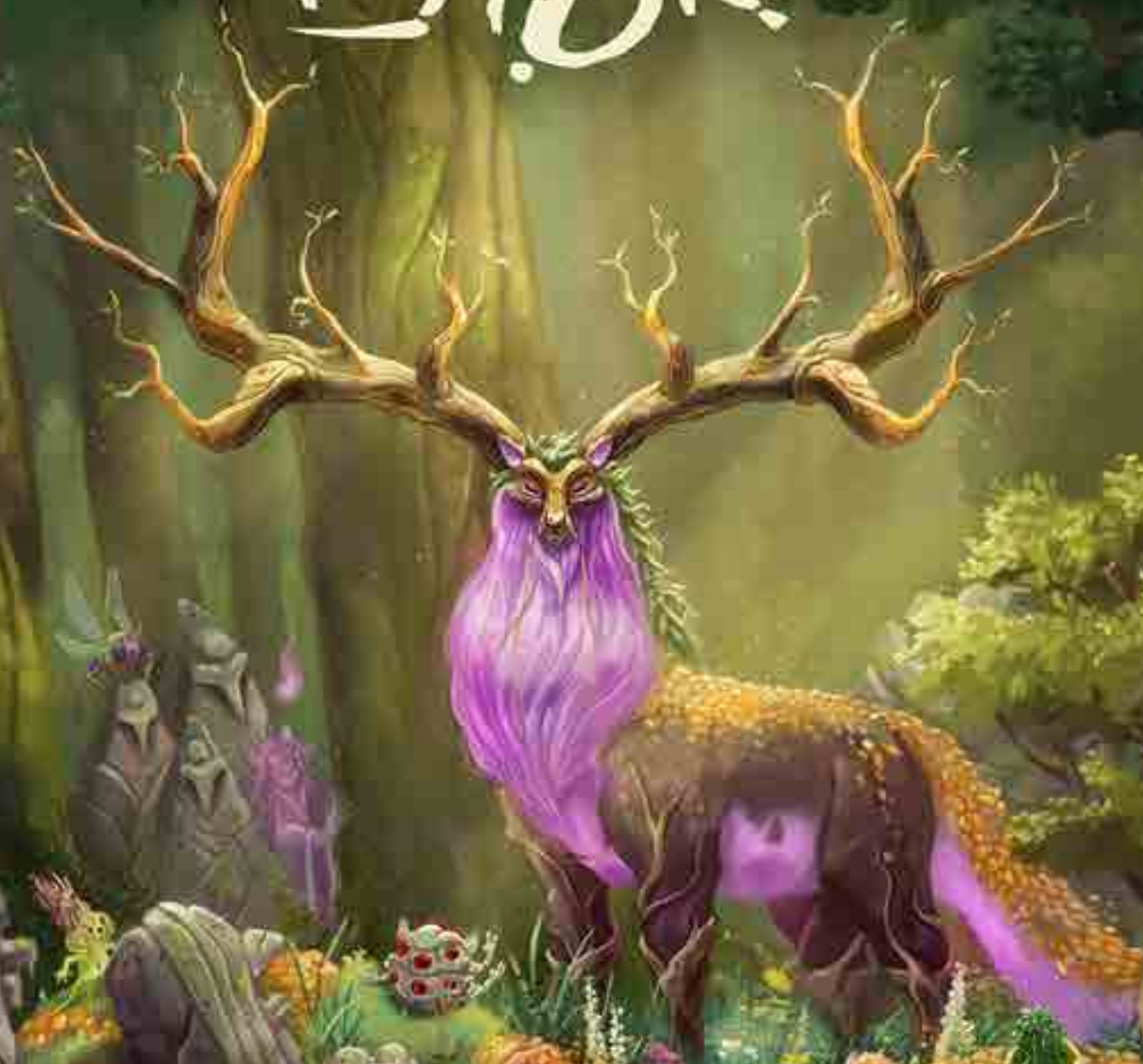


Bitōkū



MANUAL DE REGRAS · PORT

Bitokū

APRENDER A EXPLICAR BITOKU

O Bitoku tem um manual de regras considerável, como pode ver ao segurá-lo nas mãos. Portanto, aconselhamos que dê uma vista de olhos no tutorial em vídeo que pode encontrar em www.devir.com, para complementar o que vai aprender ao ler estas páginas.

Este manual apresenta-lhe a informação da melhor maneira possível: primeiro, explica a estrutura das rondas e turnos. Depois, explica os detalhes do tabuleiro de jogo e dos tabuleiros pessoais. Leve em conta que, sendo este um jogo tão complexo, é provável que apareçam conceitos nas primeiras secções do texto que só serão explicados detalhadamente em páginas mais adiante.

Para começar, é sempre bom familiarizar-se com os componentes do jogo e ler todas as regras antes de colocar os seus amigos à volta de uma mesa para jogar. Poderá ser útil preparar o tabuleiro com antecedência, como se estivesse a jogar uma partida. A seguir, jogue alguns turnos sozinho, sem nenhum oponente, para que possa ver como os componentes se movem no tabuleiro e como executar ações nas diferentes áreas. Em pouco tempo já dominará o jogo e não terá problemas em encontrar as respostas para quaisquer perguntas sobre as regras.

Para acabar, quando convidar os seus amigos e lhes for explicar como funciona o jogo, faça-o com as folhas de ajuda, para que eles acompanhem melhor a sua explicação. Eles com certeza apreciarão o fato de ser um bom anfitrião e de ter preparado o jogo com antecedência!

Numa época ancestral, já esquecida pelo homem, um Grande Espírito vivia na floresta. A sua mera presença imbuía tudo de vida, abundância e paz. Terminado o seu tempo na Terra, o Grande Espírito ir-se-ia embora, para nunca mais voltar. Então, um Espírito Bitoku, digno de tomar o seu lugar, surgiria para preservar a harmonia da floresta.

Esta é uma floresta primordial e Milenar, que se estende desde as Planícies do Tremor até o sopé das Montanhas Akaishi. Nessas montanhas nasce o sagrado Rio Kurirakugan, cujo caudal poderoso atravessa a floresta até desaguar nas falésias da Garra do Mar. A floresta não tem outro nome. Na verdade, todas as florestas são chamadas assim devido a ela. Ela é um dos cinco corações do mundo e diz-se que, nas profundezas do seu matagal, as almas perdidas encontram consolo e transcendem para o além ou se perdem para sempre e deixam de existir assim que se desvanece a última memória da sua existência.

Nunca houve, nem nunca existirá, um outro lugar como este. É habitado por seres mágicos e espirituais, hoje lembrados apenas em lendas e contos infantis...

Chegou o momento de o Grande Espírito partir da floresta e de um dos Bitoku ser escolhido como seu sucessor. Cada jogador é um desses espíritos, mas só um irá provar ser digno dessa honra incrível!

OBJETIVO

Bitoku é jogado ao longo de **quatro rondas**, que representam os últimos quatro anos que restam ao Grande Espírito. Por sua vez, cada uma destas quatro rondas divide-se em **quatro fases** ou estações (Primavera, Verão, Outono e Inverno). No final da Fase de Inverno da quarta ronda, a partida termina e dá-se a Ascensão.

Durante a partida, os jogadores, no respectivo turno, executam **ações** com o objetivo de obter **pontos de virtude** (PV). Quando um jogador ganha PV, ele avança pelo Caminho do Espírito (o Marcador de PV que se estende ao redor do tabuleiro). Durante a Ascensão, os jogadores podem ganhar PV adicionais se concluírem determinados objetivos. O jogador que chegar mais longe no Caminho do Espírito será o vencedor e se tornará no novo Grande Espírito.

ÍNDICE

◦ Componentes	3
◦ Preparação	4
◦ O Caminho do Grande Espírito	6
◦ Primavera	7
◦ Verão	8
◦ Outono	12
◦ Inverno	13
◦ A Ascensão	14
◦ Os elementos da Floresta	17
◦ O tabuleiro do jogador	26
◦ O auge dos Tengu - Modo solitário	27



1 TABULEIRO DE JOGO

- 14 peças destacáveis (para completar o tabuleiro)
- 4 tabuleiros pessoais (um por jogador) / tabuleiro do Tengu (modo solitário)
- 4 bandeiras identificativas / "100 PV" (1 por jogador)
- 12 dados (3 por jogador)



172 FICHAS

- 1 ficha de Grande Espírito (para indicar a ronda)
- 1 ficha de Pagode (para indicar a Fase)
- 12 fichas de jogador (3 por jogador: para indicar a Ordem dos Turnos, os PV e a progressão na sua senda de Bitoku)
- 44 fichas de Peregrino (11 por jogador)
- 20 fichas de Kodama (5 por jogador)
- 24 fichas de Construção (6 por jogador)
- 72 fichas de Recursos (18 madeiras, 18 pedras, 18 jades e 18 saqués)



152 PEÇAS

- 1 24 peças de Edifício (6 Templos, 6 Onsen, 6 Quintas e 6 Ryokan)
- 2 6 peças de Edifício Milenar
- 3 5 peças de Tesouros do Lago
- 4 32 peças de Cristal
- 5 24 peças de Mitama (5 ara, 5 nigí, 5 saki, 5 kushi e 4 shinigami)
- 6 32 peças de Libelinha
- 7 16 peças de Pórtico Torii (8 de tipo A e 8 de tipo B)
- 8 13 peças de Rocha Iwakura
- 9 1 peça de Atitude do Tengu (modo solitário)



111 CARTAS

- 29 cartas de Yōkai (5 Kappa, 5 Imomushi, 5 Nezumi, 5 Kitsune, 5 Shin ookami e 4 Yama-uba)
- 20 cartas iniciais de Yōkai (1 de cada tipo, por jogador)
- 24 cartas de Bitoku (5 Makoto, 5 Chuugi, 4 Yu, 4 Jin, 3 Rei, 2 Gi e 1 Meijo)
- 28 cartas de Visão
- 10 cartas de Ação do Tengu (modo solitário)

OUTROS COMPONENTES

- 58 Amuletos (+1, +2, +3)
- 32 indicadores «x3 Recursos»
- 12 indicadores «Hikaru»
- 1 manual de regras
- 4 folhas de ajuda de jogador



COMO PREPARAR O JOGO

O Caminho do Grande Espírito está a chegar ao fim. O passo final dado por este enigmático ser marcará o início do Caminho do que será o seu sucessor. A marca da sua sabedoria ficará para sempre impregnada nas pedras, vales, e o verde da Floresta. Aqueles que foram chamados para assumir o seu lugar passaram séculos, vivendo muitas reencarnações, só para se prepararem para este desafio. Agora, o mais sábio dos Bitoku está pronto. Qual deles será o novo Grande Espírito da Floresta?

COMO PREPARAR O TABULEIRO

A Coloque o tabuleiro de jogo no meio da mesa. O lado sem recortes é preparado para jogos no modo **solitário** e no modo de **dois jogadores**. Se forem **três** ou **quatro** pessoas a jogar, adicionem as peças recortadas em forma de dado nos espaços correspondentes, como demonstrado nos recortes vazios (o modo de quatro jogadores tem sempre mais espaços nas peças).

B Coloque a ficha do Grande Espírito no primeiro espaço do Marcador das Rondas e a ficha da Pagoda no primeiro espaço do Marcador de Fase (Primavera).

C Divida as peças marcadas com "A" das marcadas com "B" dos Pórticos Torii. Baralhe cada grupo separadamente. Coloque uma peça "A" aleatória em cada espaço de Pórtico Torii marcada com "A" e uma peça "B" aleatória em cada espaço marcado com "B", com o lado das recompensas virado para cima. Guarde as restantes peças de Pórticos Torii na caixa.

D Para o modo **solitário** ou a **dois jogadores**, misture as peças de Edifício Milenar e aleatoriamente coloque uma em cada espaço mais à esquerda das quatro Áreas Habitadas indicadas no tabuleiro. No modo de **três jogadores**, coloque somente duas destas peças no espaço mais à esquerda das terras de Yomi e da Clareira de Jade (como indicado no exemplo). Não são precisas nenhuma das peças de Edifício Milenar no modo de **quatro jogadores**. Guarde as peças que sobrarem na caixa.

E Baralhe as peças de Tesouro do Lago e aleatoriamente coloque uma em cada uma das cinco regiões de Floresta. Para o modo de **dois jogadores**, coloque, também, uma ficha Kodoma de uma cor neutra no **quarto espaço** de cada Marcador de região Kodama.

F Baralhe as peças de Edifício, as peças de Cristal, as peças de Espírito Mitama, e as peças de Libelinha separadamente e coloque-as em pilhas, com aproximadamente o mesmo número de peças, viradas para baixo nos espaços correspondentes. A seguir, vire as suficientes peças de cada tipo (de qualquer das pilhas) de modo a preencher todos os espaços perto da pilha.

G Baralhe as peças de Rocha Iwakura e, sem as ver, dê uma a cada jogador. De seguida, ponha uma em cada espaço do Jardim das Rochas. Guarde as peças que sobrarem na caixa.


H Baralhe as cartas de Visão e coloque-as viradas para baixo no seu respectivo lugar no tabuleiro.

I Baralhe as cartas Bitoku e coloque-as no seu respectivo lugar no tabuleiro; deixe espaço para a pilha de descarte. Vire-as e coloque uma carta Bitoku em cada espaço na área das Colinas no tabuleiro.

O exemplo desta imagem ilustra a preparação de um jogo a três jogadores. As imagens exemplo no livro de regras referem-se a um jogo de quatro jogadores.

O tabuleiro ilustrado na página 17 é o usado numa partida de dois jogadores.



J  Separe as cartas iniciais de Yōkai das restantes e ponha-as de parte.

Baralhe as restantes cartas Yōkai e forme um baralho virado para baixo no seu respectivo lugar no tabuleiro; deixe espaço para a pilha de descarte. Vire-as e coloque uma carta Yōkai em cada espaço na área das Colinas no tabuleiro. (cobrindo parcialmente as cartas Bitoku)

K Crie uma reserva comum para as fichas de Recursos (jade, saqué, pedra e madeira), as peças x3 de Recursos, as peças Hiraku e os Amuletos.

PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Cada jogador escolhe uma cor e retira o seguinte:

- 1 Um tabuleiro de jogador e uma bandeira da sua cor: coloque-os à sua frente.
- 2 3 dados: coloque-os nos espaços vermelhos no seu tabuleiro de jogador, com os seguintes valores à vista da esquerda para a direita: 3, 2 e 1.
- 3 5 fichas Kodoma da sua cor: coloque 1 no primeiro espaço de cada Marcador Kodama na área da Floresta do tabuleiro de jogo.
- 4 11 fichas de Peregrino da sua cor: coloque 3 delas com o seu lado de despertar virado para cima na área mais acima e à direita do tabuleiro de jogador, e as restantes com o seu lado adormecido virado para cima, nos 8 espaços na área de Cristal, de maneira que tapem os símbolos de Pontos de Virtude (PV).
- 5 3 fichas de jogador da sua cor: coloque 1 no Caminho do Bitoku no seu tabuleiro de jogador, 1 no espaço do Rio no início do Marcador de Ascensão (PV) no tabuleiro de jogo, e 1 no Marcador da Ordem dos Turnos. Baralhe as fichas de todos os jogadores no Marcador da Ordem dos Turnos e coloque-os no Marcador numa ordem aleatória.
- 6 6 fichas de Construção: coloque-os nos espaços da área de Construção do seu tabuleiro de jogador, cobrindo os símbolos de PV.
- 7 1 Libelinha aleatória de qualquer pilha que esteja virada para baixo: coloque-a virada para cima na área respetiva do seu tabuleiro de jogador.
- 8 1 carta de Visão aleatória do baralho: coloque-a virada para cima perto do seu tabuleiro de jogador.
- 9 Um conjunto de 5 cartas iniciais de Yōkai da sua cor: Baralhe as suas cartas Yōkai juntamente e coloque-as viradas para baixo perto do seu tabuleiro de jogador. Guarde quaisquer cartas iniciais de Yōkai que não forem usadas, na caixa.
- 10 1 madeira, 1 jade e 1 "+1" Amuleto: coloque-os perto do tabuleiro de jogador.
- 11 Coloque a Rocha Iwakura que recebeu no espaço mais à esquerda do seu tabuleiro de jogador.
 - o 1 ajuda de jogador com a ordem de jogo e sumário dos símbolos.



Tenha em atenção que, exceto as cartas e peças viradas para baixo e as cartas Yōkai na mão dos jogadores, todos os elementos do jogo (fichas, peças, cartas de Visão, etc.) são de conhecimento público e disponíveis para todos os jogadores.

Agora está tudo pronto para começarmos!



O CAMINHO DO GRANDE ESPÍRITO

Os espíritos da Floresta estão unidos em harmonia e numa simbiose. Em tudo o que fazem, eles ajudam-se, sem conflitos. Ódio é algo desconhecido nestas partes, e verde resplandecente cresce por todo o lado, porque o Bitoku supervisiona tudo e juntos tomam conta da Floresta. O Grande Espírito é o mais atento deles, e todos podem reconfortar-se na plenitude dos seus esforços.

Bitoku é jogado em quatro rondas, cada dividida em quatro fases inspiradas nas estações do ano:

- **Primavera:** O despertar da Floresta. Os jogadores preparam as suas cartas Yōkai e recolhem os frutos dos seus trabalhos anteriores.
- **Verão:** O chamamento dos Guardiões. Os jogadores usam os seus Yōkai e fazem ações em várias áreas do tabuleiro.
- **Outono:** A reverência. Baseados nas suas ações do Verão, os jogadores determinam a nova ordem do turno.
- **Inverno:** O repouso da Floresta. Os jogadores recolhem as suas peças e preparam o tabuleiro para a próxima ronda.

No fim da última ronda, a **Ascensão** começará e, quando os PV finais forem atribuídos, o novo Grande Espírito será escolhido.

CARTAS YŌKAI E DADOS

As tarefas de um Bitoku que aspire a tornar-se um Grande Espírito da Floresta seriam muito árduas e trabalhosas se fossem feitas sozinho.

Felizmente, os Yōkai - Guardiões que vigiam e protegem a Floresta - estão aqui para ajudar. A sua presença no jogo é representada na forma de cartas e dados. O uso destes é fundamental para a estratégia do jogo, e terá que os usar bem se quiser se tornar no próximo Grande Espírito.

Durante cada ronda, irá usar 3 cartas e 3 dados.

◦ **Cartas Yōkai** são jogadas no seu tabuleiro de jogador para permitir-lhe fazer várias tarefas e receber recompensas. Começará o jogo com um baralho básico de 5 cartas iniciais de Yōkai, mas poderá ganhar cartas mais poderosas durante o jogo. Em adição, elas podem dar-lhe PV no fim da ronda em que forem jogadas.



Obtenha uma carta Yōkai do baralho comum. Retire duas cartas do topo do baralho, escolha uma e fique com ela na sua mão. De seguida, ponha a outra virada para baixo no fim do baralho.



Obtenha a carta Yōkai das Colinas Hikaru para onde tenha movido o seu dado. Fique com ela na sua mão.



Retire uma carta Yōkai do seu baralho e fique com ela na sua mão. Sempre que retire uma carta Yōkai, retire sempre do topo do seu próprio baralho. O seu baralho é mantido virado para baixo perto do seu tabuleiro de jogador e nunca poderá ver essas cartas em momento algum. As cartas na sua mão devem ser mantidas em segredo dos outros jogadores.

Quando descartar cartas Yōkai, coloque-as viradas para cima numa pilha de descarte ao lado do seu baralho. Pode examinar as cartas na sua pilha de descarte em qualquer momento, mas em circunstância alguma poderá tirar cartas daqui.

Se precisar de retirar uma carta e não houver mais cartas no seu baralho, baralhe a sua pilha de descarte e crie um novo baralho virado para baixo, depois pode retirar as cartas que precisar.



Cada carta Yōkai ilustra o seu tipo **A**, a Ação que oferecem quando jogadas **B** e os PV que lhe podem atribuir durante o opcional passo Virtude do Espírito durante a Fase de Inverno **C**. O círculo vermelho **D** indica que só pode obter o máximo de 12 pontos ao jogar a Virtude do Espírito (veja ajuda de jogador). Para além disto, as cartas iniciais de Yōkai ilustram um símbolo, por baixo do ícone de tipo, que tem a mesma cor que as peças do jogador.

A carta na ilustração é do tipo **Nezumi**, a sua Ação permite que avance um dos seus Kodamas um espaço para a frente e ora construir um Edifício ou obter um Cristal, e, se optar por removê-la durante a Fase de Inverno, receberá 2PV por cada Edifício que tenha construído (Máximo 12).

◦ **Os dados** começam cada ronda nos espaços vermelhos do tabuleiro de jogador. O valor no dado determina quão poderosa é esse Yōkai: Quanto mais alto o valor no dado, mais poderosa será a Ação quando usar esse dado. Para além disso, como só os Yōkai podem atravessar o Rio sagrado, só os dados podem ser usados para obter o Favor da Floresta, ao moverem-se sobre o Rio, em direção às Colinas (ver página 10).

Antes de poder usar um dado, tem que o desbloquear, movendo-o para o espaço verde. Existem três maneiras de desbloquear um dado:

• **Jogar uma carta Yōkai** no espaço perto do dado bloqueado.

• **Usar uma Ação** que permita desbloquear um dado. 

• **Descatar um Peregrino.** Também poderá usar um dado bloqueado do seu tabuleiro de jogador se descartar uma ficha



Peregrino que tenha disponível. Se o fizer, terá que usar esse dado imediatamente (veja página 9). O Peregrino é removido do jogo.

PRIMAVERA: O DESPERTAR DA FLORESTA



A fria neve do Inverno transforma-se em riachos cristalinos, inundando os bosques com frescura e verde. A Floresta irrompe num festival de vida e exuberância à medida que os animais despertam da sua hibernação e os espíritos resumem as suas actividades, tomando conta da Floresta. A Primavera é a altura em que a vida floresce e os Yōkai se juntam para dar assistência ao Bitoku.

Durante esta Fase, os jogadores recebem os seus Yōkai dessa ronda e recolhem os proveitos. Todos os jogadores podem agir simultaneamente durante esta Fase, realizando estes dois passos:



A

Conjurar os Yōkai. Cada jogador retira cartas do seu baralho de Yōkai até ter 4 cartas na sua mão. É possível que os jogadores possam começar esta Fase com 4 ou mais cartas na sua mão provenientes de rondas anteriores, nesse caso, não deverão retirar mais cartas do seu baralho. A seguir, devem escolher quais dessas cartas devem descartar, mantendo no final somente 3 cartas na sua mão.



A jogadora roxa tem 1 carta de uma ronda anterior, por isso ela retira 3 cartas do seu baralho, ficando com 4 cartas na sua mão. Ela, agora, tem que decidir qual das cartas deve descartar para que fique só com 3 na sua mão.



B

Colha os frutos. Agora, cada jogador recolhe as recompensas indicadas no Cristal de Sonho (roxo) dos seus tabuleiros de jogador. Pode recolher estas recompensas na ordem que quiser (ver ajuda de jogador).

A jogadora roxa continua ao verificar os 2 Cristais de Sonho no seu tabuleiro de jogador: Ela retira 1 carta Yōkai do seu baralho (ela, agora, tem 4 cartas na sua mão) e um +1 Amuleto da reserva.



Assim que todos os jogadores tenham completado os dois passos, a Fase do Verão pode começar - mova a ficha do Pagode para o próximo espaço no Marcador de fases.

SÍMBOLOS E ÍCONES

Bitoku usa uma variedade de ícones e símbolos para o ajudar durante o jogo e comunicar valiosa informação. Pode parecer muito ao princípio, mas rapidamente aprenderá a identificá-los. Pode encontrá-los a todos na ajuda de jogador, que resumidamente explica cada símbolo, bem como na página de referência onde são explicados mais em pormenor.

Um **número preto** á direita de cada ícone indica o número de vezes que pode fazer uma Ação. Se não houver número, só pode fazer essa Ação uma vez.



Recebe 2 PV.



Obtenha 1 Libelinha.

Uma mão **vermelha** quer dizer que tem que pagar esse Recurso, devolvendo-o à reserva comum, de forma a obter uma peça ou fazer uma Ação. Uma mão **amarela** perto de um ícone indica que pode fazer uma Ação pagando um número menor de Recursos (de qualquer tipo), pela quantidade indicada.



Este Pórtico permite-lhe comprar uma peça Espírito Mitama pagando 2 Recursos menos do que o custo indicado. Assim,

podia reduzir o custo por 2 saquês ou por 1 saquê e 1 jade.

Se um ícone de **Pontos de Virtude** for **laranja**, quer dizer que ganha esses PV imediatamente, assim que fizer a Ação. Se o ícone for **violeta** apenas ganhará esses PV no fim do jogo. Uns PV **cinzentos** indicam perda de PV.



Quando vir uma barra inclinada "/" entre dois ícones, pode decidir qual dos dois quer.



Pode receber dois jades, dois saquês, ou um jade e um saquê.



Pode construir um Edifício com o desconto de um Recurso, ou obter um Cristal com o desconto de um Recurso.



ACÇÕES NO JOGO

Existem três maneiras principais para ganhar ações durante o jogo:

As **ações básicas** são as suas opções durante o seu turno na Fase de Verão: Jogar uma carta Yōkai, usar um dado desbloqueado, atravessar o Rio, ou passar.

Ações de Floresta ou de **Edifícios** são oferecidas pelas regiões da Floresta quando põe lá um dado. Ações de Floresta são diferentes de região para região (ver página 19). As Ações de Edifícios disponíveis dependem dos Edifícios construídos na região em que ponha o dado (ver página 22).

Alguns espaços no tabuleiro de jogo, algumas peças, e algumas cartas Yōkai também lhe permitem fazer as ações ilustradas. Estas ações devem ser efetuadas no momento que o espaço, peça ou carta forem ativadas. Isto poderá desencadear terceiras ações, possivelmente causando uma cadeia de ações, uma a seguir à outra.

AJUDA DO JOGADOR

A ajuda de jogador incluída no jogo (existem quatro exemplares) tem um sumário da ordem da ronda, muito acessível. Em qualquer caso, não deixa de ser um sumário, por isso, por favor, consulte o manual de regras principal para explicações mais detalhadas.

Para além disso, existe uma imagem do tabuleiro de jogo, com cada secção nomeada e referenciada com o número de página do manual de regras onde encontrará todos os detalhes relevantes.

Finalmente, no interior desse folheto existe uma descrição de todos os ícones que poderá encontrar no jogo, e referências às páginas relevantes do manual de regras, no caso de precisar de explicação mais aprofundada.



VERÃO: O CHAMAMENTO DOS GUARDIÕES

Há medida que os espíritos ganham sabedoria e ficam mais poderosos, eles também crescem proporcionalmente de tamanho. Alguns até chegam a crescer do tamanho de carvalhos e adquirir habilidades de mestre. Estes são conhecidos por Guardiões Yōkai. O Verão é a estação de trabalho intenso. Esta é a altura em que aqueles que se desejam tornar o Grande Espírito chamam estes guardiões para os ajudar.

Durante esta Fase, os jogadores farão turnos individuais. A Ordem dos Turnos é determinada da esquerda para a direita partir da localização da ficha de Jogador no Marcador da Ordem dos Turnos.

Quando for o seu turno, **terá que escolher** uma destas quatro ações básicas:

- Jogar uma carta Yōkai da sua mão.
- Usar um dado desbloqueado do seu tabuleiro de jogador.
- Atravessar o Rio.
- Passar.

Uma vez completas as suas ações, é o turno do próximo jogador. Os jogadores continuarão a fazer turnos desta maneira, até todos os jogadores decidirem passar. É nesse momento que a Fase de Outono pode começar - Mova a ficha de Pagode para o próximo espaço no Marcador de Fase. Vamos ver as quatro ações em detalhe:

A Jogar uma carta Yōkai da sua mão

As cartas Yōkai representam os espíritos guardiões da Floresta. Eles são divididos em cinco espécies, cada uma especializada num género diferente de efeito.

Quando escolhe esta opção, jogará uma carta Yōkai da sua mão, colocando-a num espaço vazio de cartas da área de Yōkai no seu tabuleiro de jogador. A seguir, siga estes três passos:

- Desbloqueie o dado** perto da carta Yōkai que acabou de jogar, movendo-o do espaço vermelho fechado (à direita da sua carta) para o espaço verde aberto, se necessário.
- Active a carta Yōkai** fazendo a Ação que está ilustrada na carta. Este passo é opcional.
- Harmonize o Cristal**, se tiver um conectado a esse espaço da carta (ver pág. 25), executando a Ação ilustrada na peça. Também pode fazer isto antes ou depois de activar a carta Yōkai. Este passo é opcional.

Coisas a considerar quando joga uma carta Yōkai:

- Não pode jogar uma certa Yōkai num espaço que já estiver ocupado por outra carta.
- Pode jogar uma carta Yōkai mesmo que o dado desse espaço já tenha sido desbloqueado ou jogado no tabuleiro.
- Se todos os seus três espaços de cartas estão ocupados, terá que escolher uma diferente opção no seu turno.
- Não pode deslocar uma carta Yōkai para outro espaço uma vez jogada.
- Cada espaço de carta só pode ter um Cristal conectado a ele durante o jogo inteiro.



O jogador castanho joga uma carta Imomushi Yōkai da sua mão para o espaço mais à esquerda do seu tabuleiro de jogador. O dado nesse espaço está bloqueado, por isso ele move-o para o espaço aberto. De seguida, ele activa a cota Yōkai, escolhendo retirar 1 madeira e 1 pedra da reserva. Ele não tem qualquer Cristal associado a este espaço de carta, por isso o seu turno acaba e o do próximo jogador começa.

B Usar um dado desbloqueado no seu tabuleiro de jogador

Os Yōkai mais poderosos são os Guardiões, representados no jogo por dados. Quando usar um dos dados desbloqueados, sempre o colocará na área da Floresta no tabuleiro de jogo. A Floresta é dividida em cinco regiões. Cada região tem um determinado número de espaços onde se podem colocar os dados (ver página 19). Só poderá colocar um dado num espaço que não esteja já ocupado por outro dado.

Quando colocar um dado no tabuleiro de jogo, siga estes passos:

1. Reforce o Guardião: Antes de colocar um dado (e somente nessa altura), pode aumentar o valor indicado no dado, descartando qualquer número de Amuletos que tenha para a reserva. Cada Amuleto que gaste nesta maneira aumenta o valor do dado por 1, 2, ou 3, dependendo do valor do Amuleto. O valor do dado nunca poderá ser aumentado acima dos 6 (quaisquer pontos adicionais serão perdidos). Este passo é opcional.

2. Visite a Floresta *: Mova o dado para qualquer espaço vazio da área da Floresta no tabuleiro de jogo. Pode ter mais do que um dado na mesma região (ao longo de múltiplos turnos), desde que hajam ainda espaços livres disponíveis.

3. Realize ações de Floresta e Edifício: Agora poderá usar a Ação de Floresta e/ou uma das ações de Edifício que estejam disponíveis na região em que colocou o dado. Pode realizar estas ações em qualquer ordem que escolha. Este passo é opcional.

AÇÕES DE FLORESTA

Só poderá usar a Ação de Floresta se o dado que colocou tiver um valor igual ou superior a todos os outros dados na região. Note que qualquer dado que tenha atravessado o Rio para as Colinas já não é contado como estando na região da Floresta.

As ações de Floresta disponíveis em cada região estão descritas na página 19.

AÇÕES DE EDIFÍCIO

Se houver algum Edifício na área inabitada agregada a essa região da Floresta no momento em que coloca o dado, pode executar a Ação ilustrada num desses Edifícios (ver página 22). Ao contrário das ações de Floresta, Pode usar uma Ação de Edifício independentemente do valor dos dados nessa região da Floresta, no entanto, o valor do seu dado tem que ser na mesma mais alto ou igual ao valor do Edifício que queira usar.

Bonificação de propriedade: Se executar uma Ação de Edifício num Edifício que foi construído por outro jogador (isto é, um marcado com uma ficha de Construção de outro jogador), o proprietário do Edifício recebe a Bonificação de propriedade da peça. Isto é em adição ao efeito que usar e sairá diretamente da reserva comum (não lhes paga a Bonificação diretamente). Existem três tipos de Bonificação de propriedade: O proprietário ganha 1PV, o proprietário ganha 1PV ou um +1 Amuleto (escolha do proprietário), ou o proprietário ganha 1PV e um +1 Amuleto.

Não recebe uma Bonificação de propriedade se usar o seu Edifício.

Coisas a considerar quando joga dados na Floresta:

- Não pode executar mais do que uma Ação de Floresta por colocação de dado.
- Não pode executar mais do que uma Ação de Edifício por colocação de dado.
- Não pode executar uma Ação de Edifício de um Edifício que acabou de construir neste turno.
- Não pode colocar nenhum dado diretamente nos espaços das Colinas, no outro lado do Rio.
- Pode usar um dado bloqueado se descartar permanentemente um Peregrino disponível no seu tabuleiro de jogador (ver página 6).
- Pode executar a Ação de Edifício antes da Ação de Floresta ou vice-versa, mas de qualquer maneira tem que completar a primeira Ação antes de começar a segunda.

UMA DICA RÁPIDA PARA TORNAR O BITOKU MAIS DIFÍCIL

Ao fim de alguns jogos, pode aumentar a dificuldade de Bitoku simplesmente ajustando as regras de ações de Floresta ao seguinte:

Só pode usar a Ação de Floresta se o dado que colocar tiver um valor mais alto do que qualquer outro dado que já esteja na região. Se algum desses dados mostrar o valor de 6, tem que gastar neste momento um Amuleto para que “virtualmente” aumente o seu valor acima de 6 somente para esta Ação de Floresta (não mude a parte de cima do dado). Note que qualquer dado que tenha atravessado o Rio até às Colinas já não conta como estando na região da Floresta.



ESPAÇOS LIVRES NA REGIÃO DA FLORESTA

AMULETOS

Estes símbolos místicos são usados por Guardiões para aumentar os seus poderes.

Quando os obtém, retire-os da reserva comum e coloque-os perto do seu tabuleiro de jogador.

A qualquer altura que mova um dado para o tabuleiro de jogo, pode usar a quantidade que quiser de Amuletos para aumentar o valor indicado nesse dado (+1, +2, ou +3 como ilustrado em cada Amuleto)

Amuletos não podem ser divididos em outros Amuletos de menores denominações: Não pode mudar um Amuleto +3 para três +1 Amuletos.



+1



+2



+3

RECURSOS

Os Recursos são usados durante a partida para pagar certos custos e são obtidos mediante o efeito de algumas peças, cartas, etc. No jogo há 4 tipos de Recursos:



O seguinte ícone indica que pode retirar Recursos de qualquer tipo. Quantos conforme indicado, ora iguais, ora diferentes, escolhidos pelo jogador.



Este ícone permite retirar 2 Jade, ou 1 pedra e 1 madeira, ou qualquer outra combinação de 2 Recursos.

Quando recebe Recursos, coloque-os perto do seu tabuleiro de jogador. A qualquer momento, pode devolver 3 Recursos do mesmo tipo à reserva e, por troca, retirar uma peça x3 Recursos desse tipo de Recurso (ou vice-versa).



**

ESPAÇOS DE RIO VAZIOS

LIMITE DE COMPONENTES

Não existe limite do número de símbolos de Recursos ou Amuletos disponíveis durante o jogo em qualquer momento.

Se ficar sem algum destes componentes e precisar de mais, simplesmente use qualquer coisa para os substituir temporariamente, como por exemplo moedas.



Indicador Hiraku



O jogador amarelo não tem dados desbloqueados, mas ele quer muito reclamar um espaço no tabuleiro antes de qualquer outro jogador, por isso descarta um Peregrino do seu tabuleiro de jogo (não vai poder usar este Peregrino durante o resto do jogo) para que possa desbloquear um dado de valor 2.

Depois, descarta 2 Amuletos marcados +1 para aumentar o valor do dado, mudando-o para demonstrar o valor de 4.

Coloca o dado na região de Floresta das Terras de Yomi. Existe um dado castanho aqui, mas o seu valor é somente de 2, por isso o jogador amarelo pode ainda usar a Ação de Floresta. Se o dado castanho tivesse um valor de 5, ele não poderia usar a Ação de Floresta, já que o seu dado não seria maior ou igual que qualquer outro dado da região.

De seguida, escolhe um Edifício que tem um requisito mínimo de 1 no valor de dado, que é menos do que o valor do seu dado, o que lhes permite obter uma Rocha Iwakura. O Edifício é propriedade do jogador castanho, por isso ele recebe 1 PV, que é a Bonificação de propriedade para esse Edifício.

6 Atravessar o Rio

Se tiver um ou mais dados na área da Floresta no tabuleiro do Jogo, pode escolher esta opção. Se tiver, siga estes passos:

- Mova o seu dado através do Rio **:** Escolha um dos seus dados na Floresta e mova-os para um espaço livre nas correspondentes áreas das Colinas Hikaru, no outro lado do Rio. No modo de dois jogadores, os espaços do outro lado do Rio abrangem as duas Colinas Hikaru, em cada lado do tabuleiro (divididas pela casa do Grande Espírito).
- Execute um Ato de Contrição:** Somente os humildes podem atravessar o sagrado Rio Kurirakugan, por isso deve reduzir o valor do seu dado por 1 ponto. No entanto, se o dado tiver um valor de 6, tem que reduzir o seu valor para 3 pontos. **Nota:** Não poderá atravessar o Rio com um dado com valor 1, porque não poderá pagar o Ato de Contrição.
- Obtenha um Favor da Floresta:** Ganhe um dos benefícios ilustrados no espaço para onde moveu o seu dado. Só pode mover o seu dado para espaços vazios, mas pode escolher qualquer Favor disponível. Cada Favor só pode ser ganho uma vez por ronda, por isso os jogadores os cobrirão com indicadores Hikaru após o reclamar, para indicar que aquele não está disponível até à próxima ronda. No modo de dois jogadores poderá ter acesso aos Favores das duas Colinas conectadas ao espaço onde colocou o seu dado ao atravessar o Rio. Estes são os três Favores disponíveis em cada área:



- Retire a carta Bitoku deste espaço. Coloque-a virada para cima, por baixo do seu tabuleiro de jogador para começar ou estender o seu Caminho de Bitoku (ver página 12).
- Retire a carta Yōkai deste espaço. Acrescente-a à sua mão. Poderá jogar esta carta num próximo turno, se for o caso.
- Escolha duas diferentes, destas quatro opções:
 - Retire 1 carta de Visão do baralho (segundo o processo descrito na página 16).
 - Retire 1 Rocha Iwakura do tabuleiro e adicione ao seu Caminho das Rochas (ver página 23).
 - Coloque 1 Peregrino disponível no seu tabuleiro de jogador adjacente a uma Rocha Iwakura (ver página 24).
 - Mova um dos seus Kodamas em qualquer Marcador de Kodama, um espaço em frente (ver p. 23).

Uma vez que um dado atravesse o Rio, deve permanecer ali até à Fase de Inverno e não pode ser movido novamente nessa ronda.



A jogadora roxa atravessa o Rio com o seu dado indicando um valor de 4. Ela tem que reduzir o valor do seu dado para 3, de seguida ela retira a carta Bitoku, adiciona-a ao seu Caminho de Bitoku, e cobre o espaço do Favor com um indicador Hikaru.

O jogador amarelo também atravessa o Rio, mas como o seu dado tem um valor de 6 ele tem de o reduzir para 3. Ele retira a carta Yōkai e adiciona-a à sua mão, cobrindo aquele espaço de Favor com um indicador Hikaru.

Mais tarde, a jogadora roxa tem um novo dado com que pode atravessar o Rio. Os Favores Yōkai e Bitoku já foram retirados, por isso ela decide retirar uma Rocha Iwakura e mover um dos seus Kodamas um espaço para a frente (ela também cobre o espaço de Favor).

Coisas a considerar quando atravessa o Rio:

- Só pode colocar o seu dado num espaço vazio quando atravessa o Rio.
- O valor do seu dado não afeta quais os Favores que pode usufruir aqui.
- Após a travessia, o espaço na Floresta que o seu dado deixou está agora vazio e disponível para ser usado por outro dado.
- Um dado na casa do Grande Espírito não pode atravessar o Rio.
- Usufruir do Favor da Floresta é opcional: Pode atravessar o Rio e escolher uma recompensa, mas decidir não a usufruir, e simplesmente cobrir aquela opção com um indicador Hikaru sem mais nenhum efeito.

D Passar

Após ter jogado as três cartas Yōkai no seu tabuleiro de jogador e mover os seus três dados para os espaços da Floresta, se não puder, ou não quiser, atravessar o Rio, pode passar quando for o seu turno. Uma vez que passe, estará “fora” durante o resto da Fase e não pode fazer mais nenhuma ações.

Quando **todos** os jogadores passarem, a Fase de Verão termina e a Fase de Outono pode começar - mova a ficha de Pagode para o próximo espaço no Marcador de Fase.





OUTONO: A REVERÊNCIA



O Grande Espírito da Floresta é um ser generoso, pois por cada passo que ele der, a vida brota das suas pegadas. O Grande Espírito da Floresta é um ser muito estrito, pois cada coisa que viva tem que morrer quando chegar o seu tempo. O Grande Espírito da Floresta é um ser justo, pois a decadência dos que expiram alimentam a fruta de onde nova vida nascerá.

Outono é a estação de reflexão. Nesta altura, os espíritos aspirantes apresentam-se humildemente perante o Grande Espírito para rever os seus feitos. Os jogadores fazem os seguintes passos simultaneamente:

Dê um passo em frente: A nova ordem do turno é decidida nesta altura. O jogador cujo dado estiver na mais alta posição na casa do Grande Espírito coloca a sua ficha de jogador na primeira posição no Marcador de Ordem de Turnos, empurrando o resto das fichas no Marcador para a direita para arranjar espaço. A seguir o jogador com a **segunda posição mais alta** coloca a sua ficha na segunda posição no Marcador de Ordem de Turnos e assim sucessivamente.

Se possuir mais de um dado na casa do Grande Espírito, somente o que tiver na posição mais alta conta. Se não houver dados na casa do Grande Espírito, a Ordem dos Turnos permanecerá inalterada.

Uma vez resolvido este passo, a Fase de Outono termina e a Fase de Inverno pode começar - mova a ficha de Pagode para o próximo espaço no Marcador de Fase.

A Casa do Grande Espírito contém 3 dados na seguinte ordem: amarelo, castanho, amarelo. Por isso, o jogador amarelo é colocado na primeira posição (já que o seu dado é o mais alto) e o jogador castanho é colocado na segunda posição. As posições relativas da jogadora roxa e do verde não mudam quando forem empurrados para o terceiro e quarto espaços.

CARTAS BITOKU

Bitoku são espíritos poderosos no seu Caminho para a Ascensão. Mas mesmo o mais forte deles precisa dos conselhos e sabedoria dos outros espíritos.



Obtenha uma carta Bitoku do baralho comum.

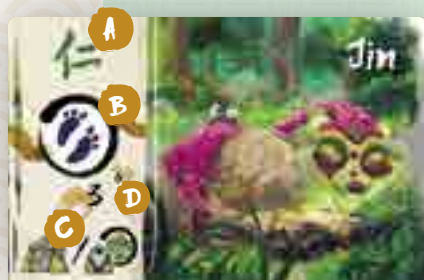
Retire duas cartas do topo do baralho, escolha uma e mantenha-a no seu Caminho de Bitoku. A seguir coloque a outra carta virada para baixo no fundo do baralho.



Obtenha uma carta Bitoku das Colinas Hikaru para onde tenha acabado de mover o seu dado. Coloque-a no seu Caminho de Bitoku.



Carta completa.



Cada carta Bitoku ilustra um tipo **A**, um espaço para uma ficha de Jogador **B**, uma recompensa PV e outra qualquer Ação disponível quando a ficha de Jogador se mover para essa carta **C** e um número de raridade, indicando o número de cópias desse tipo específico de carta disponíveis no baralho **D**.

As cartas Bitoku são usadas para criar o Caminho de Bitoku no seu tabuleiro de jogador. Cada vez que ganhe uma carta Bitoku, terá de a adicionar ao seu Caminho, como demonstrado.

Se tiver pelo menos 1 carta Bitoku para além do espaço ocupado pela sua ficha de Jogador, poderá gastar 1 ponto de movimento (PM) para mover a sua ficha para o próximo espaço (ver página 18). Quando fizer isto completa essa carta Bitoku e imediatamente ganha os PV e qualquer outra Ação ilustrada na carta. Além disso, terá que ter pelo menos uma ou duas cartas Bitoku completas para poder atravessar as pontes no Caminho da Sabedoria (ver página 19).

No princípio do jogo, não terá nenhuma carta Bitoku no seu Caminho, por isso não poderá mover a sua ficha de jogador em frente até ganhar pelo menos uma destas cartas.



INVERNO: O REPOUSO DA FLORESTA



Neve e gelo tomam conta da Floresta. O Grande Espírito contempla como os flocos pesam sobre os ramos das árvores perenes e a maneira como o gelo abraça o bater do coração dos lagos. O silêncio cai à medida que a Floresta começa a descansar. O Inverno é a estação em que a Floresta recupera a sua força para o próximo ciclo, e é altura de os espíritos aspirantes se prepararem para os seus próximos desafios.

Todos os jogadores têm que seguir estes cinco passos por ordem:

A Os Guardiões regressam a casa: Retire os seus dados do tabuleiro de jogo e devolva-os para os espaços vermelhos do seu tabuleiro de jogo na ordem que quiser. Todos os dados mantêm o seu valor atual.

B A virtude do Espírito: Se tiver um total de, pelo menos, 5 cartas Yōkai (entre o seu baralho, o seu tabuleiro de jogador, a sua mão, e o seu baralho de descarte), pode escolher excluir uma dessas cartas permanentemente do jogo para ganhar PV. Este passo é opcional.

Usando a nova ordem de turno, cada jogador pode remover 1 das 3 cartas Yōkai do seu tabuleiro de jogador e pontuar os PV ilustrados em baixo na carta. Se optar por isso, coloque a carta virada para cima debaixo do seu tabuleiro de jogador (perto da bandeira), deixando o tipo de carta visível. Não poderá usar essa carta jamais durante o jogo. No fim do jogo esta carta conta quando pontuar as suas Rochas Iwakura (ver página 15).

A cartas descartadas desta forma atribuirão PV contando o número de cópias de cada item ilustrado que esteja atualmente sob o seu controlo, multiplicado pelo valor do ícone PV, sempre para cima até um máximo de 12 pontos. Pode consultar os detalhes na ajuda de jogador.



Receba 2 PV por cada Edifício que tenha construído, até um máximo de 12 PV.

C Os Yōkai despedem-sei: Retire todas as restantes cartas Yōkai do seu tabuleiro de jogador e ponha-as no seu baralho de descarte. Mantenha quaisquer cartas Yōkai na sua mão para a próxima ronda.

D O Grande Espírito dá um passo: Avance a ficha do Grande Espírito um espaço para a frente no Marcador de Rondas.

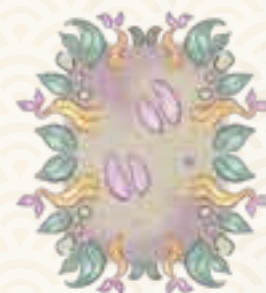
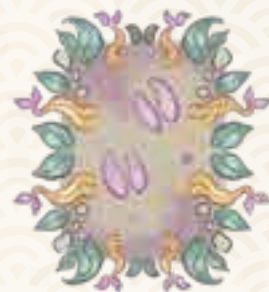
Se o Grande Espírito chegar ao espaço da Ascensão, salte o próximo passo e vá direto para a Fase de Ascensão (ver página 14).

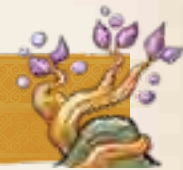
E Neva na Floresta: Prepare os componentes do jogo para a próxima ronda:

1. Retire todas as cartas Bitoku e Yōkai do tabuleiro de jogo e descarte-as. Se algum dos baralhos não tiver mais cartas, baralhe a respetiva pilha de descarte e forme um novo baralho neste momento.
2. Devolva os indicadores "Hikaru" das Colinas para a reserva comum.
3. Retire uma carta Bitoku e depois uma carta Yōkai para cada espaço nas Colinas.
4. Remova do jogo, as peças de espíritos Mitama, Libelinhas, Edifícios, e Cristais que estejam no último espaço (o mais afastado da pilha) de cada respectiva área do tabuleiro de jogo. Empurre as restantes peças nestes Caminhos para a frente até elas preencherem todos os espaços no fim dos seus Caminhos. A seguir, vire as peças suficientes para preencher todos os espaços em cada Caminho.

Lembre-se: As Rochas Iwakura nunca são preenchidas.

5. Mova a ficha de Pagode para trás, para o espaço da Fase da Primavera no Marcador de Fase.





A ASCENSÃO PONTUAÇÃO FINAL E FIM DO JOGO

Muito tempo passou antes que o Grande Espírito da Floresta ficasse apto para completar a sua jornada para a paz. Encontrar um substituto não era tarefa fácil, pois atingir o requerido estado de equilíbrio e sabedoria é um grande desafio, até mesmo para o mais iluminado dos seres. Só as mais antigas das árvores, para as quais as passagens de século são como um simples fôlego, se tiverem sorte podem chegar a ver até três Grande Espíritos durante a sua vida.

Mal a Fase de Inverno da última ronda esteja completa, os jogadores somam a sua pontuação final para determinar quem será o próximo Grande Espírito da Floresta. Se eles preferirem, os jogadores podem calcular a sua pontuação pessoal à vez, ou percorrer cada Fase da Ascensão juntos.

Some os seus pontos movendo o seu indicador no Caminho de PV. Se a sua pontuação ultrapassar os 100 PV, vire a sua bandeira para o lado "+100" PV para mostrar o seu feito.

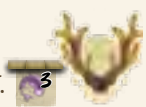
Estes são os diferentes itens a pontuar:



A Colha os Frutos: Cada jogador recolhe as recompensas indicadas nos Cristais de Sonho (Roxo) no seu tabuleiro de jogador. Pode recolher estas recompensas na ordem que quiser (ver ajuda de jogador).

Exemplo de Pontuação, Parte 1: A jogadora roxa tem três Cristais de Sonho que lhe permitem retirar uma carta de Yōkai do baralho, um Amuleto marcado +1 (nenhum deles irá beneficiá-la neste momento) e 1 saqué.

B O primeiro entre muitos: O jogador que for primeiro no Marcador da Ordem dos Turnos, recebe 3 PV.



Exemplo de Pontuação, Parte 2: A jogadora roxa acabou o jogo na primeira posição no Marcador da Ordem dos Turnos, por isso ela recebe 3 PV.

C A reverência dos Bitokus: Cada jogador que tenha cartas Bitoku recebe PVs baseado no número de diferentes tipos de carta Bitoku que detenham no seu Caminho de Bitoku, como ilustrado na tabela abaixo (Bitokus duplicados não pontuam nada neste momento). Nesta Fase, recebe pontos independentemente de quão longe tenha progredido no seu Caminho de Bitoku.

Diferentes Tipos de Bitoku:	1	2	3	4	5	6	7
PV Ganhos:	1	2	4	7	11	16	22



Exemplo de Pontuação, Parte 3: Olhando para o seu Caminho de Bitoku, a jogadora roxa descobre que possui 3 tipos de cartas Bitoku diferentes. Por isso, ela pontua 4 PV.

D Tesouros do Lago: Os PV de cada região da Floresta são atribuídos a seguir. O jogador cujos Kodama estejam posicionados o mais longe no Marcador ganha os PV mais altos dessa região. O segundo Kodama ganha a recompensa do meio, e o terceiro Kodama recebe a recompensa mais pequena. Se houver um empate, some as recompensas das posições empatadas e divida o total de PV pelo número de jogadores empatados (arredondadas para baixo).

Lembre-se: O espaço final do Marcador só pode ser ocupado por um único Kodama (ver página 23).



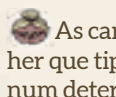
Exemplo de Pontuação, Parte 4: O Kodama da jogadora roxa detém a posição mais alta no Marcador nas Terras de Yomi, por isso ela recebe 5 PV. Nas Forjas ela está empatada com o castanho no primeiro e segundo lugar, por isso eles recebem 3 PV cada (e o amarelo recebe zero PV).

F **O eco das Rochas Iwakura.** Cada jogador ganhar PV conforme indicado nas Rochas Iwakura no seu tabuleiro de jogo. Cada Peregrino que possua que esteja perto de uma Rocha recompensa-o com 1 PV por cada item que tenha que coincida com os requisitos ilustrados nessa peça. Se um item aparecer em duas Rochas diferentes, pode contá-lo duas vezes.

Os itens ilustrados na Rochas podem ser encontrados nas cartas Yōkai, Edifícios, ou Espíritos Mitama, como indicado abaixo:



1. Yōkais: Cada carta Yōkai com um símbolo coincidente, quer esteja no seu baralho, pilha de descarte, mão ou tabuleiro de jogador (ou debaixo dele), incluindo qualquer das cartas iniciais de Yōkai, atribuem pontos.



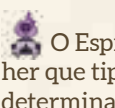
As cartas **Yama-uba** portam-se como cartas "Joker": Pode escolher que tipo único de Yōkai quer atribuir a cada uma destas cartas num determinado momento.



3. Edifícios: Recebe PV por cada edifício que possua do tipo indicado (ou seja, que contenha a sua ficha de Construção).



2. Espíritos Mitama: Cada peça Mitama com o símbolo coincidente que tenha no seu tabuleiro de jogador atribui PV, quer tenha-a combinado com a Libelinha ou não.



O Espírito **Mitama Shinigami** porta-se como "Joker": Pode escolher que tipo de Mitama quer atribuir a cada uma destas peças num determinado momento.



Exemplo de Pontuação, Parte 5: A jogadora roxa tem 2 Rochas Iwakura e tem 2 Peregrinos ao pé das Rochas. A primeira Rocha permite que ela pontue por cada Espírito Ara que tenha. Ela decide contar a sua Mitama Shinigami com uma Ara, pontuando 3 PV x 2 Peregrinos = 6 PV. A sua segunda Rocha permite-lhe pontuar pelos seus Edifícios Ryokan e Templos. Ela só tem 1 templo, por isso ela só pontua 1 PV x 1 Peregrino = 1 PV. A jogadora Roxa soma um total de 7 PV pelas suas Rochas Iwakura.

F **A homenagem dos Guardiões.** Cada jogador soma o valor de todos os seus três dados, mais o número de Recursos que ainda detenha, a seguir divide este total por 4 (arredondando para baixo) e ganha o resultado em PV.

Exemplo de Pontuação, Parte 6: No final do jogo, os dados da jogadora roxa têm um valor de 3, 5 e 3. Ela possui 2 madeiras e 1 saqué. Tudo somado dá um total de 14. Dividindo por 4 e arredondando para baixo, são-lhe atribuídos 3 PV.

e **Visões Reveladas.** Cada jogador recebe os PV ilustrados em cada uma das Visões que consiga completar, e perde 1 ou 2 PV por cada Visão incompleta, consoante o indicado. **Lembre-se:** Só pode usar cada elemento do jogo para preencher os requisitos de uma Visão (ver p. 16).

Exemplo de Pontuação, Parte 7: A jogadora roxa só construiu um único Edifício. Ela completou 2 cartas Bitoku no seu Caminho. Ela tem 1 Peregrino num Pórtico Torii, e 3 Espíritos Mitama combinados com Libelinhas. Ela poderia completar uma das suas Visões, mas não poderia completar as duas porque ambas precisam de um Edifício. Obviamente, ela escolhe aquela que vale mais PV: 6. Ainda assim, ela perde 1 PV pela Visão incompleta.

H **O Destino Realizado:** Os jogadores somam o número de Pontos de Virtude de final do jogo (roxo) demonstrados nos seus tabuleiros de jogador, nas suas áreas de Edifício e Cristal.

O jogador que tiver mais PV torna-se o novo Grande Espírito da Floresta, e ganha o jogo! Se houver um empate, aquele que completar um maior número de Visões é o vencedor. Se mesmo assim, estiverem empatados, o vencedor é aquele que estiver mais à frente no Marcador de Ordem de Turnos.

Exemplo de Pontuação, Conclusão: Durante o jogo a jogadora roxa acumulou 67 PV. Agora, durante a Fase de Ascensão, ela obtém 3 PV (primeira na Ordem de Turnos) + 4 PV (Caminho de Bitoku) + 8 PV (Tesouros do Lago) + 7 PV (Rochas Iwakura) + 3 PV (Guardiões) + 5 PV (Visões) + 6 PV (Destino Realizado) o que dá um total de 36 PV. 67 + 36 dá-lhe um grande total de 103 PV. Felizmente para ela, consegue bater o jogador castanho por 2 PV. Se eles tivessem empatado, o castanho teria sido o vencedor já que ele tinha conseguido completar 2 Visões, a primeira regra de desempate.



CARTAS DE VISÃO

Cada carta de Visão ilustra uma específica lista de requisitos que terá que concretizar para que possa ganhar os PV ilustrados na carta. Terá que completar todos os requisitos na carta para que possa receber os pontos, ou perde PV por cada carta de Visão que não tenha sido devidamente completa no fim do jogo.

OBTER CARTAS DE VISÃO



Quando realiza esta Ação, ganha uma carta de Visão, siga estes passos:

- A** Retire 2 cartas de Visão do baralho.
- B** Escolha se quer manter uma das cartas de Visão ou não:
 1. Se escolher manter uma carta de Visão, tire 1 carta e coloque-a virada para cima, ao pé do seu tabuleiro de jogador. Pegue na outra carta e coloque-a no fundo do baralho de Visão, com a face virada para baixo.
 2. Se não quiser manter nenhuma das cartas de Visão, devolva-as para o fim do baralho de Visão e retire, em substituição, qualquer 1 dos Recursos da reserva, à sua escolha.

PONTUAR CARTAS DE VISÃO

Para que possa ganhar os PV listados numa carta de Visão, terá que completar todas as tarefas ilustradas nessa carta antes que a Ascensão comece (ver página 14). Os jogadores perdem 1 ou 2 PV no fim do jogo, consoante o indicado em cada carta de Visão incompleta.

Cada item no jogo só pode ser usado para preencher os requisitos de uma carta de Visão. Por isso, se tiver múltiplas cartas de Visão que requisitem o mesmo item, terá que ter uma cópia separada do mesmo item para cada carta de Visão que queira completar. Se não tiver os suficientes, pode escolher quais Visões completar.

Durante a Ascensão, o jogador castanho tem 3 cartas de Visão. Ele só tem 3 Cristais, o que não é suficiente para preencher os requisitos de todas as 3 cartas de Visão. Ele terá que escolher quais as cartas de Visão que quer completar, baseado em se consegue ou não preencher todos os outros requisitos, e perder PV por cada Visão incompleta.



Cada carta de Visão ilustra a informação seguinte:

- A** Os **Requisitos** que deve preencher para completar a Visão.
- B** Os **Pontos de Virtude** que ganhará durante a Fase de Ascensão, se completar essa Visão.
- C** O número de **PV** que perderá, no caso de não estar completa.

Os requisitos para uma carta de Visão podem incluir quaisquer dos seguintes. Note que os símbolos usados ao longo do jogo para indicar ações, aqui devem ser vistos como “tendo concluído essa Ação”:

Ter um Recurso de qualquer tipo.

Ter um Edifício construído.

Ter um Cristal de qualquer cor.

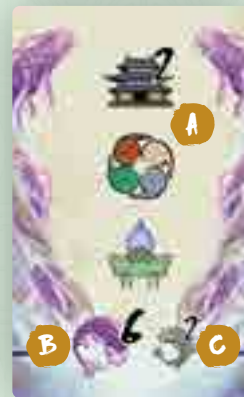
Ter uma peça Espírito Mitama (combinada com uma Libelinha ou não. No caso de estar combinada, a Libelinha será sempre válida para o requisito seguinte).

Ter uma Libelinha combinada com um Espírito Mitama.

Ter um Peregrino num espaço de iluminação.

Ter um Peregrino num espaço de um Pórtico.

Ter feito um avanço no seu Caminho de Bitoku.



Se preencher esta Visão receberá 6 PV. Será necessário que construa 2 Edifícios, tenha 1 de qualquer Recurso, e tenha 1 Libelinha combinada com um Espírito Mitama. Caso contrário perderá PV.

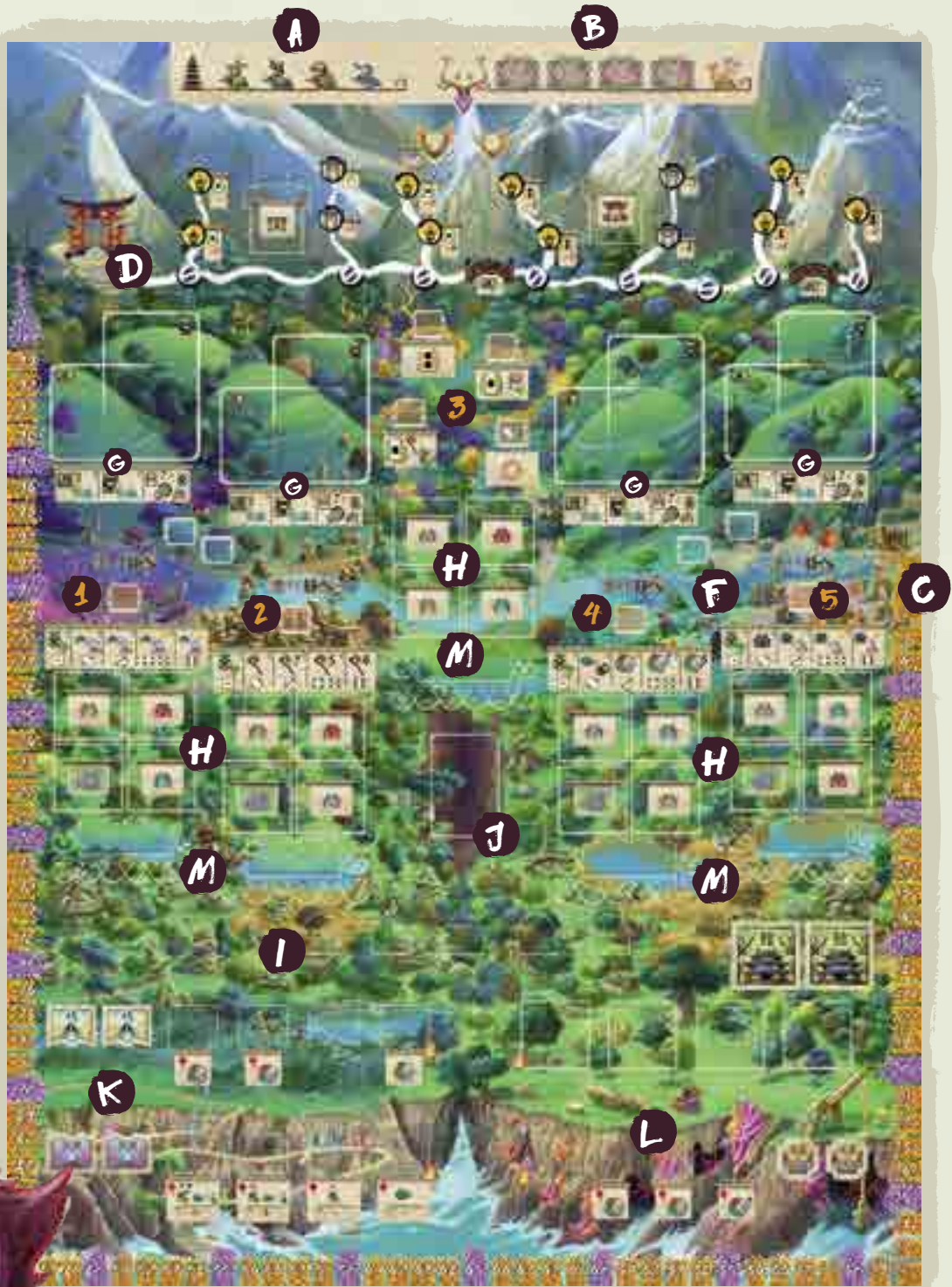
OS ELEMENTOS DA FLORESTA

Nesta secção do manual de regras vamos proporcionar-lhe os detalhes das diferentes áreas do tabuleiro e sua jogabilidade.


O TABULEIRO DE JOGO


O tabuleiro de jogo principal está dividido num número de áreas, cada uma delas tendo uma diferente função durante o jogo:

- A** Marcador de Fase
- B** Marcador de Rondas
- C** O Caminho do Espírito
- D** O Caminho da Sabedoria
- E** A Floresta, dividida em cinco regiões:
 - 1** As Terras de Yomi
 - 2** As Escadas do Conhecimento
 - 3** A Casa do Grande Espírito
 - 4** A Clareira de Jade
 - 5** As Forjas
- F** O Sagrado Rio Kurirakugan
- G** As Colinas Hikaru
- H** As Áreas Habitadas
- I** O Jardim das Rochas
- J** A Fenda das Visões
- K** O Caminho Tortuoso dos Mitamas
- L** As Grutas de Cristal
- M** Os Kodamas e os Tesouros do Lago





PONTOS DE MOVIMENTO

 Pode ganhar **Pontos de Movimento (PM)** como efeito de algumas cartas e peças. PM têm que ser gastos imediatamente quando ganhos: não podem ser guardados para mais tarde e serão perdidos se não usados. Cada PM pode ser gasto para executar uma das seguintes ações. Pode gastar PM para executar ações diferentes ou repetir a mesma Ação mais do que uma vez, mas terá que resolver completamente cada Ação antes de gastar o próximo PM.

 **Mova o seu Espírito ao longo do Caminho de Bitoku:** Se tiver pelo menos uma carta Bitoku no seu Caminho de Bitoku, para lá do espaço ocupado pela sua ficha de jogador, pode gastar 1 PM para mover a sua ficha para o espaço da próxima carta do seu Caminho. Essa carta estará agora completa e pode executar a Ação ilustrada. (ver p. 12).



 **Comece uma nova Peregrinação no Caminho da Sabedoria:** Se tiver um Peregrino disponível no seu tabuleiro de jogador, pode colocá-lo no ponto de partida (perto do Pórtico de partida) em qualquer dos Caminhos da Sabedoria que queira seguir (ver esta página).

 **Mova o Peregrino em frente no Caminho da Sabedoria:** Se já tiver um Peregrino no Caminho da Sabedoria, pode movê-lo em frente um espaço, ao pagar 1 PM (ver esta página).



Peregrino disponível



Peregrino não disponível

A O Marcador de Fase

A ficha de Pagode é usada neste Marcador para lembrar os jogadores em que Fase eles se encontram (ver página 6). No fim de qualquer Fase, mova a ficha para o próximo espaço.

B O Marcador de Rondas


A ficha do Grande Espírito é usada neste Marcador para indicar em que ronda do jogo se está a jogar. A seguir à Fase do Inverno de cada ronda, mova a ficha do Grande Espírito um espaço em frente, na direção da Ascensão. (ver página 6). O último espaço neste Marcador indica que é a altura para a Fase da Ascensão.


C O Caminho do Espírito

Este Caminho é usado para os jogadores marcarem os seus **Pontos de Virtude (PV)** durante o jogo e na Ascensão. Lembre-se de mover a sua ficha de jogador cada vez que ganha PV. Se a sua ficha ultrapassar o espaço "100", vire a sua bandeira para o lado "+100 PV" como lembrete.

D O Caminho da Sabedoria

A jornada para a Ascensão traz novos níveis de consciência e auto-conhecimento aos espíritos e peregrinos.

 Esta parte do tabuleiro do jogo ilustra o Caminho que os Peregrinos podem seguir enquanto procuram a iluminação. Para poder mover um Peregrino no Caminho, terá que gastar **Pontos de Movimento (PM)**. Nesta secção do tabuleiro pode fazer as seguintes ações:


 **Começar com um novo Peregrino no Caminho da Sabedoria:** Se tiver um Peregrino disponível no seu tabuleiro de jogador, pode colocá-lo no espaço de partida (perto do Pórtico de partida) em qualquer dos Caminhos da Sabedoria que queira percorrer. Dependendo do número de jogadores, este Pórtico será o ponto de partida para um ou dois Caminhos.

Pode iniciar quantos Peregrinos queira, desde que tenha Peregrinos disponíveis. Pode adquirir mais Peregrinos ganhando Cristais (ver página 25).


Opcional: Se já ocupar um espaço de Pórtico com um dos seus Peregrinos (ver abaixo), pode começar uma nova peregrinação no espaço do Caminho conectado a esse Pórtico em vez do Pórtico de partida, se assim o desejar, poupando uma parte da viagem. Contudo, tem sempre a opção de colocar o novo Peregrino no Pórtico de partida, se assim o preferir.







A jogadora roxa chegou ao primeiro Pórtico com o seu Peregrino. Quando ela começar outra peregrinação, ela pode aproveitar o conhecimento que adquiriu durante a primeira peregrinação e começar do espaço adjacente.

 **Mover um Peregrino em frente no Caminho da Sabedoria:** Se já tiver um Peregrino no espaço de peregrinação do Caminho da Sabedoria, pode mover um espaço em frente para o próximo espaço de peregrinação, ao pagar 1 PM. Cada Caminho é **só de um sentido**, e tem que ser seguido na direção ilustrada. Os Peregrinos nunca podem mover-se para trás num Caminho. Vários Peregrinos podem ocupar o mesmo espaço somente se o círculo nesse espaço estiver **aberto no topo**.

Ao longo do Caminho, o seu Peregrino encontrará bifurcações direcionando para os espaços da **Iluminação**, ou de um **Pórtico**. Quando chegar a uma bifurcação, pode escolher em qual direção seguir. Os espaços ao longo destes Caminhos secundários só podem conter um Peregrino de cada vez, como indicado pelos círculos fechados nesses espaços. E também, os Peregrinos não podem ocupar espaços diferentes na mesma bifurcação.

 **Espaços de Iluminação:** Estes espaços atribuem PV e Amuletos quando um Peregrino está colocado num deles. Um Peregrino num espaço de Iluminação é colocado com o seu lado adormecido virado para cima e permanecerá nesse espaço até ao fim do jogo: Eles atingiram o seu objetivo pessoal.

 **Espaços de Pórticos Torii (A e B):** As mesmas regras dos espaços e Iluminação aplicam-se aqui. Para além disso, executará imediatamente a Ação ilustrada na peça que marca esse Pórtico. Daqui para a frente, se decidir começar uma nova peregrinação, poderá começar a partir do espaço adjacente a este Pórtico.

 **Espaços de Pontes:** Os espaços com Pontes representam obstáculos espirituais que um Peregrino poderá encontrar na sua jornada. Para que se possa atravessar uma Ponte, não é suficiente pagar simplesmente 1 PM. Tem que ter avançado longe o suficiente no seu Caminho de Bitoku. Para a primeira Ponte, terá que ter avançado a sua ficha de Jogador **pelo menos até a primeira carta**  do seu Caminho de Bitoku. Para a segunda, terá que ter avançado **pelo menos até a segunda carta**  do seu Caminho.

As Regiões da Floresta

A Floresta é como um gigante baobá com séculos de existência: difícil de abraçar. Os seus domínios espalham-se pelos quatro pontos cardeais de uma bússola, e, por baixo da sua sombra, existe um sem número de cantos escondidos, cada um com a sua personalidade e abrigo para cada espécie de criatura, da simples besta, às mais perfeitamente estruturadas sociedades. Estes locais místicos, cheios de vida e mistério, guardam os Recursos que os espíritos precisam para completar a sua jornada até à Ascensão. Cada região é também a localização de uma das Colinas Hikaru, onde os espíritos Yōkai e Bitoku se juntam. A fonte de toda esta vida é o Rio sagrado Kurirakuqan.

Durante a Fase do Verão, pode colocar os seus dados nesta área do tabuleiro de jogo (ver página 9). Cada região da Floresta oferece diferentes Ações de Floresta e está conectada a umas das Colinas e a uma das Áreas Habitadas. Existe também um Caminho de Kodama separado em cada região, onde os jogadores podem competir pelos Tesouros do Lago.



AS TERRAS DE YOMI

Muitos espíritos Mitama ficam perdidos na escuridão da Floresta. Felizmente, os Yomi podem ajudar a guiá-los e purificar as suas almas antes que sejam esquecidos para sempre. Eles conseguem isto com a ajuda das Libelinhas Chinkon.

Esta região é conectada ao Caminho Tortuoso dos Mitamas (ver página 24). Quando coloca um dado aqui, pode escolher das seguintes **Ações de Floresta** (somente se seu dado tiver um valor superior ou igual ao maior dos outros dados nesta região - ver página 9).

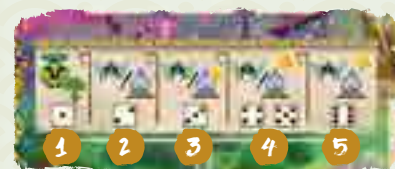
- 1 Requisito: Um dado com 1 ou superior.** Mova o seu Kodama nesta região um espaço em frente (ver p. 23).
- 2 Requisito: Um dado com 2 ou superior.** Pague o custo indicado e obtenha 1 peça de Espírito Mitama ou 1 peça Libelinha (ver página 24).
- 3 Requisito: Um dado com 3 ou superior.** Pague o custo indicado e obtenha 1 peça de Espírito Mitama (com um desconto de 1 Recurso) ou 1 Libelinha (ver página 24).
- 4 Requisito: Um dado com 4 ou superior.** Pague o custo indicado com um desconto de 1 Recurso e obtenha 1 peça de Espírito Mitama ou 1 Libelinha (ver página 24).
- 5 Requisito: Um dado com um valor 6.** Pague o custo indicado e obtenha 1 peça de Espírito Mitama e 1 peça de Libelinha, com um desconto de 1 Recurso na compra de uma dessas peças (ver página 24).

PEÇAS PÓRTICO TORII

Uma vez que coloque um dos seus Peregrinos num Espaço Pórtico Torii, imediatamente executa a Ação indicada no topo da peça que ocupa esse espaço. A parte de baixo da peça indica se é um Pórtico tipo "A" ou "B".



AS TERRAS DE YOMI





AS ESCADAS DO CONHECIMENTO



AS ESCADAS DO CONHECIMENTO

Uma longa caminhada espera os Peregrinos na sua procura pela verdade universal. Felizmente, refúgio pode ser encontrado nos Pórticos Torii, onde eles podem desfrutar de um descanso regenerativo.

Esta região é conectada aos Caminhos da Sabedoria (ver página 18). Quando coloca um dado aqui, pode escolher das seguintes **Ações de Floresta** (somente se o seu dado tiver um valor superior ou igual ao maior dos restantes dados nesta da região - ver página 9).

- 1 **Requisito: Um dado com 1 ou superior:** Mova o seu Kodama nesta região um espaço em frente (ver p. 23).
- 2 **Requisito: Um dado com 2 ou superior.** Ganhe 1 Ponto de Movimento (ver página 18).
- 3 **Requisito: Um dado com 3 ou superior.** Ganhe 2 Pontos de Movimento (ver página 18).
- 4 **Requisito: Um dado com 4 ou superior.** Ganhe 3 Pontos de Movimento (ver página 18).
- 5 **Requisito: Um dado com um valor 6.** Ganhe 4 Pontos de Movimento (ver página 18).



A CASA DO GRANDE ESPÍRITO

Tabuleiro para três ou quatro jogadores



A CASA DO GRANDE ESPÍRITO

Este é o refúgio daquele que é tudo na Floresta, cujo o tempo está a chegar ao fim. O Espírito que atingir a mais alta virtuosidade fará, em breve, daqui a sua casa.

O Marcador de Ordem dos Turnos no topo desta região demonstra a ordem em que os jogadores farão os turnos durante a Fase de Verão (ver página 8). Essa ordem é determinada na Fase de Outono (ver página 12), baseada na posição dos dados dos jogadores nesta região.

Aqui existem vários espaços para os dados, cada um dos quais oferece uma diferente **Ação de Floresta**. Qualquer dado pode ser colocado nestes espaços, **independentemente do valor** (o Grande Espírito é igualmente generoso para todos os seres vivos da Floresta):

- 1 Ganhe 1 +2 Amuleto.
- 2 Ganhe 1 +1 Amuleto e retire 1 carta de Visão (segundo o processo descrito na página 16).
- 3 Ganhe 1 +1 Amuleto e qualquer 1 Recurso da sua escolha. (Este espaço só está disponível para jogos a 3 ou 4 jogadores).
- 4 Ganhe 1 +1 Amuleto e 1 PM. (Este espaço só está disponível para jogos a 3 ou 4 jogadores).
- 5 Ganhe 1 +1 Amuleto e a sua escolha de ou 1 PM ou qualquer 1 Recurso. (Este espaço só está disponível para jogos a 2 jogadores).
- 6 Este espaço é a única **exceção** à regra que um dado de qualquer valor pode ser colocado na Casa do Grande Espírito: Só pode colocar um dado de valor 2 ou superior aqui. Quando coloca um dado neste espaço, tem de **reduzir** o seu valor por 1 ponto, imediatamente. A seguir **pode** escolher **qualquer dado de outro jogador** que esteja em qualquer espaço da Floresta, e depois executar a Ação de Floresta da região em que o dado está colocado, usando o **valor desse dado**. Não pode executar nenhuma Ação de Edifício, e não pode escolher um dado que já tenha atravessado o Rio. (Este espaço só está disponível para jogos a 2 jogadores).

Tabuleiro para dois jogadores



O jogador castanho coloca um dado com um valor 3 neste espaço, e reduz o seu valor para 2. A seguir, ele escolhe um dado roxo nas Terras de Yomi e executa a Ação de Floresta daquela região, que requer um valor de 4 ou menos (esse é o valor do dado da jogadora roxa).



A CLAREIRA DE JADE

Nesta região, os espíritos de toda a Floresta juntam-se para trocar todos os imagináveis tipos de pedra preciosa e, claro, a bebida dos Deuses: saqué.

Esta região oferece uma forma de ganhar Recursos. Quando coloca um dado aqui, pode escolher das seguintes **Ações de Floresta** (somente se seu dado tiver um valor superior ou igual ao maior de todos os dados da região - ver página 9).

- 1 **Requisito: Um dado com 1 ou superior.** Mova o seu Kodama nesta região um espaço em frente (ver p. 23).
- 2 **Requisito: Um dado com 2 ou superior.** Recolha 1 madeira ou 1 jade.
- 3 **Requisito: Um dado com 3 ou superior.** Recolha qualquer 1 dos Recursos à sua escolha (madeira, jade, saqué ou pedra).
- 4 **Requisito: Um dado com 4 ou superior.** Recolha quaisquer 2 dos Recursos à sua escolha (madeira, jade, saqué, ou pedra, em qualquer combinação).
- 5 **Requisito: Um dado com um valor 6.** Recolha quaisquer 3 dos Recursos à sua escolha (madeira, jade, saqué, ou pedra, em qualquer combinação).



AS FORJAS

Fogo escarlate emana das profundezas da Terra. Os artesãos da cidade Spider minam cristais de alma bem abaixo da superfície, usando-os para criar magníficos objetos e equer estruturas de incomensurável poder.

Esta região oferece uma maneira de ganhar Cristais e construir Edifícios. Quando coloca um dado aqui, pode escolher entre as seguintes **Ações de Floresta** (somente se seu dado tiver um valor superior, como sempre - ver página 9).

- 1 **Requisito: Um dado com 1 ou superior.** Mova o seu Kodama nesta região um espaço em frente (ver p. 23).
- 2 **Requisito: Um dado com 2 ou superior.** Construa 1 Edifício num espaço vazio do tipo desse Edifício, numa área inabitada da Floresta (ver página 22).
- 3 **Requisito: Um dado com 3 ou superior.** Obtenha 1 Cristal (ver página 25) ou construa 1 Edifício num espaço vazio do tipo desse Edifício, numa área inabitada da Floresta (ver página 22).
- 4 **Requisito: Um dado com 4 ou superior.** Pague o custo indicado com um desconto de 1 Recurso para obter 1 Cristal (ver página 25) ou construir 1 Edifício num espaço vazio do tipo desse Edifício, numa área inabitada da Floresta (ver página 22).
- 5 **Requisito: Um dado com um valor 6.** OPague o custo indicado com um desconto de 1 Recurso para poder obter 1 Cristal (ver página 25) e construir 1 Edifício num espaço vazio do tipo desse Edifício, numa área inabitada da Floresta (ver página 22). O desconto só se aplica ou à Construção do Edifício ou ao Cristal, não a ambos.

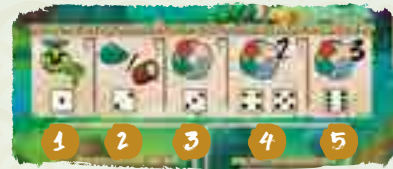
F O Rio

A água flui ao longo do Caminho do Rio sagrado Kurirakugan, dando vida por onde passa. Aqueles que molham os seus pés no Rio têm que pagar uma pequena portagem para continuar o seu Caminho para a transcendência, pois somente os humildes podem passar. Aquele que entrar na água e seguir a corrente até onde o Rio se encontra com o mar ficarão a flutuar para sempre, nos corredores subaquáticos do Rashaar.

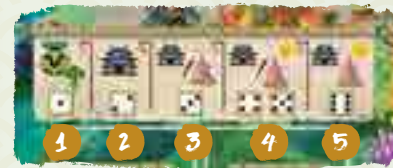
O Rio marca a fronteira entre regiões da Floresta. Somente a casa do Grande Espírito não toca nestas margens. Se tiver um dado em qualquer região da Floresta, excepto a casa do Grande Espírito, pode atravessar o Rio com esse dado durante o seu turno, até às Colinas Hikaru correspondentes (ver página 10).




A CLAREIRA DE JADE



AS FORJAS



EDIFÍCIOS

 Pode construir Edifícios nas Áreas Habitadas da Floresta para dar consolo aos viajantes cansados. Todos partilham características comuns que o ajudarão a compreender como funcionam.

Cada peça de Edifício ilustra o seguinte:

- A** O **Tipo de Edifício**: Existem cinco tipos de Edifícios, cada um com a sua própria ilustração.
- B** A **Bonificação** que recebe quando constrói esse Edifício: Mova o seu Kodama nessa região para a frente o número de espaços ilustrado, e em alguns casos pode receber também +1 Amuletos.
- C** Uma **Ação de Edifício** que um jogador pode executar quando coloca o seu dado nessa região, e o valor mínimo que esse dado deve ter para que se possa proceder a essa Ação.
- D** A **Bonificação de Propriedade** que recebe se outro jogador usar o seu Edifício (ver página 9).



Os espaços do tabuleiro indicam o tipo de Edifício que pode construir em cima deles. Existem cinco tipos diferentes: templo, Onsen, quinta, Ryokan, e Edifício Milenar.



Edifícios Milenares são colocados no tabuleiro no início do jogo, dependendo do número de jogadores. Eles não estão disponíveis para serem construídos durante o jogo.

G As Colinas

Estes lugares luminosos são resquícios de paz, muitas vezes atravessados por todos os géneros de espíritos.

Cada uma das regiões da Floresta (exceto a casa do Grande Espírito) são conectadas a uma das Colinas Hikaru. Estes espaços podem recompensá-lo com cartas Yōkai ou Bitoku ou outras opções. Quando atravessa o Rio com um dado, pode colocá-lo num espaço vazio na área conectada à região da qual o dado acabou de sair (ver página 10).

H As Áreas Habitadas

Esta é a parte mais aprazível da Floresta, onde ambos os espíritos e seres mundanos passam e trocam experiências. Assim como há sempre um Grande Espírito da Floresta, também há sempre espíritos encarregados de cuidar destas áreas, fornecendo um telhado, repasto e divertimento para os peregrinos que precisem de um descanso ao longo do seu Caminho, bem como uma casa para os amorosos, e traquinas Kodamas. Pode sempre encontrar Edifícios acolhedores aqui, incluindo Ryokan (pousadas), Quintas, Templos e Onsen (termas). Qualquer Espírito que aspire a tornar-se o próximo Grande Espírito só fará bem ao cuidar do bem-estar dos peregrinos, fornece abrigo – são sempre bem recebidos.



Cada região da Floresta está conectada a uma das Áreas Habitadas. Esta parte do tabuleiro de jogo tem espaços com pilhas de peças de Edifício viradas para baixo, e uma reserva de Edifícios virados para cima. Quando constrói um Edifício, pode escolher qualquer de um dos Edifícios virados para cima para erguer.

Dependendo do número de jogadores, podem haver alguns **Edifícios Milenares** no tabuleiro no início do jogo. Estes funcionam como Edifícios normais, exceto que não têm proprietário, por isso ninguém recebe nenhuma Bonificação de propriedade por eles (veja a barra lateral desta página).

CONSTRUÇÃO DE EDIFÍCIOS

Pode construir um máximo de 6 Edifícios durante o jogo. As fichas de Construção no seu tabuleiro de jogo indicam quantos Edifícios ainda pode construir e o custo que terá que pagar para que possa construir cada um. Quando construir um Edifício siga estes cinco passos:

- 1** **Pague o custo** debaixo da ficha de Construção mais à esquerda no seu tabuleiro de jogo. A Construção quer uma combinação de madeira e/ou pedra, que terá que pagar para a reserva. Retire a ficha de Construção do seu tabuleiro de jogador. Receberá os PV ilustrados no espaço ocupado no final do jogo.
- 2** **Escolha uma peça de Edifício** daquelas disponíveis nas Áreas Habitadas do tabuleiro de jogo. Não a substitua (isso irá ocorrer na próxima Fase de Inverno - ver página 13).
- 3** **Adicione o Edifício a qualquer espaço vazio** que combine com o tipo de Edifício que tenha escolhido construir. (Atenção que cada espaço pode ser ocupado somente pelo tipo de Edifício nele ilustrado).
- 4** **Mova o seu Kodama**, da região em que colocou a sua peça de Edifício, em frente o número de espaços equivalente à Bonificação Kodama oferecido por esse Edifício, e receba um +1 Amuleto, se indicado.
- 5** **Coloque a ficha de Construção**, que tirou do seu tabuleiro de jogador no passo 1, na peça de Edifício que acabou de construir para demonstrar que é sua propriedade.




O jogador amarelo quer construir um Edifício nesta Área Habitada. Uma vez que o jogador castanho já construiu uma quinta e um Onsen aqui, ele só pode construir um Ryokan ou um templo. Ele opta por construir um Ryokan. Uma vez que este já é o seu terceiro Edifício, ele tem que pagar 1 pedra e 1 madeira.


O Ryokan permite-lhe que ele mova o seu Kodama 2 espaços para a frente e receba um +1 Amuleto. Ele coloca a sua ficha de Construção para demonstrar que foi ele que o ergueu. Daqui para a frente, sempre que outro jogador use uma Ação de Edifício aqui, o jogador amarelo receberá 1 PV ou um +1 Amuleto.


KODAMAS E OS TESOUROS DO LAGO

Kodamas são espíritos simpáticos, mas traquinas, que vivem nos lagos mais pequenos e riachos da Floresta. Eles são os seres mais inocentes e afáveis, e a sua curiosidade ilimitada leva-os a encontrar tesouros bem escondidos onde quer que estejam dentro da Floresta. Os Kodamas identificam-se avidamente com aquele Bitoku que exiba virtudes que coincidam com as deles próprios, e oferecem estes tesouros a eles como presentes. Aqueles que aspirem a tornar-se o Grande Espírito, muitas vezes fazem um jogo disto, apoiando os seus leais Kodamas, para terem a certeza de receberem os maiores tesouros de cada região da Floresta.

Cada região tem o seu Marcador de Kodama. Algumas ações que fizer podem permitir-lhe que mova o seu Kodama para a frente, ou mesmo mover o Kodama do seu oponente para trás:

 2 Pode mover os seus Kodamas para a frente. No caso do ícone à esquerda, um total de 2 espaços: Pode mover 1 Kodama para a frente 2 espaços, ou 2 Kodamas 1 espaço cada em cada região ou regiões da Floresta.

 2 Pode mover qualquer Kodama de outro jogador para trás. No caso do ícone à esquerda, um total de 2 espaços: pode mover 1 Kodama para trás 2 espaços, ou 2 Kodamas 1 espaço cada em cada região ou regiões da Floresta.

 Se a Ação for marcada com uma **seta verde**, só pode mover Kodamas na mesma região da do efeito que lhe ofereceu a Ação.

Qualquer quantidade de Kodamas pode ocupar o mesmo espaço **excepto pelo último espaço de cada Marcador**: Somente 1 Kodama pode ocupar cada um destes espaços.

Durante a Ascensão, os jogadores ganharão PV baseados nas posições dos seus Kodamas no Marcador dos Tesouros do Lago (ver página 14).



Regra especial para o modo de 2 jogadores: Se estiver a jogar Bitoku com dois jogadores, colocará um Kodama “falso” de uma cor neutra no quarto espaço de cada Marcador de Kodama. Este objecto nunca se moverá deste espaço, nem mesmo com a Ação “mover o Kodama para atrás”. Estes objectos são tidos em conta aquando da determinação da classificação final de cada Marcador, para fins de PV.


1 O Jardim das Rochas

As Rochas Iwakura são os espíritos mais anciães. Durante a passagem dos tempos, eles tomaram formas sólidas. Apesar de não serem inertes, nem amovíveis, a sua existência move-se a uma velocidade muito diferente dos que os rodeiam. Os seus olhos indiferentes viram impérios nascerem, crescerem, e depois desaparecerem no espaço de tempo em que eles demoram a expirar um simples suspiro. Os espíritos da Floresta sabem da sabedoria contida nestas Rochas, e peregrinos, que aprenderam a ouvir os seus conselhos, dedicam a sua vida a transmitir o conhecimento das Iwakura aos seus companheiros viajantes.

As Rochas Iwakura podem ser uma importante fonte de PV durante a Ascensão (ver página 15). Cada uma delas oferece PV baseados nos símbolos da peça. Mas, as Rochas Iwakura não oferecem pontos sozinhas: terá que colocar um Peregrino ao lado, para que possa receber esses PV.

No início do jogo, um certo número de peças de Rochas Iwakura são colocadas no tabuleiro de jogo. Estas serão as únicas Rochas Iwakura que estarão disponíveis durante o jogo inteiro, já que elas **nunca poderão ser reabastecidas**.

Existem duas ações que remetem para as Rochas Iwakura:

 **Obtenha Rochas Iwakura:** Se tiver, pelo menos, um espaço livre na área das Rochas Iwakura do seu tabuleiro de jogador, poderá escolher uma Rocha Iwakura do Jardim das Rochas. Coloque-a no seu tabuleiro de jogador no espaço vazio mais à esquerda do seu Caminho das Rochas.



Peças Rochas Iwakura



Cartas de Visão



Peça Libelinha



Peça Espírito Mitama



Libelinha + Espírito Mitama



Ponha um Peregrino num espaço de Rochas Iwakura: Pegue num dos seus Peregrinos disponíveis e coloque-os num espaço vazio no seu Caminho das Rochas que esteja perto de pelo menos uma Rocha Iwakura (não poderá executar esta Ação se não tiver nenhuma Rocha Iwakura perto de espaços vazios). Se o espaço em que colocou o Peregrino revelar um custo, terá que pagar esses Recursos quando colocar lá um Peregrino. Coloque esse Peregrino com o lado adormecido virado para cima, já que este será o fim da sua jornada e ele não poderá voltar a ser movido durante o jogo.

1 A Fenda das Visões

No coração da Floresta existe uma terrível fenda que ameaça separar o mundo em dois. Diz-se que aqueles que conseguirem olhar para este abismo e permanecerem em paz com a sua alma, podem ver o futuro e assim descobrirem o que está para vir.

Esta parte do tabuleiro de jogo é o local para as cartas de Visão. As Visões oferecem uma forma de ganhar PV adicionais durante a Ascensão, ao completar os requisitos ilustrados na carta (ver página 16).

⌂ O Caminho Tortuoso dos Mitama

O mais remoto canto da Floresta dá para os penhascos da garra do mar. Aqui existe um trilho que só pode ser percorrido pelos espíritos Mitama - almas sofridas que já não entendem o lugar que ocupam na ordem de todas as coisas. Os Mitama percorrem incansavelmente este trilho, na esperança de encontrar uma Libelinha Chinkon para os guiar ao longo do seu percurso. Aqueles que não encontrarem a Libelinha certa estão destinados a afogarem-se no Mar e na eterna irrelevância, como os troféus esquecidos do Rashaar.

Esta parte do tabuleiro ilustra as peças de Espíritos Mitama e das Libelinhas que estão disponíveis. Existem duas ações que permitem interagir com estas peças:



Obtenha um Espírito Mitama



Obtenha uma Libelinha

OBTENHA UM ESPÍRITO MITAMA



Obtenha a peça de Espírito Mitama da sua escolha daquelas disponíveis no tabuleiro de jogo, após pagar o custo ilustrado (uma quantidade de saqué e/ou jade). Também receberá imediatamente a recompensa ilustrada no espaço por cima dessa peça (em PV). Não reabasteça nenhum dos espaços vazios neste momento (serão repostos durante a Fase de Inverno - ver página 13).

Execute a Ação ilustrada na peça de Espírito Mitama que escolheu e coloque-a no seu tabuleiro de jogador. Se tiver uma Libelinha disponível, pode imediatamente anexá-la ao Mitama (ver abaixo).



Ara: Retire 1 Recurso da sua escolha ou um +1 Amuleto da reserva.



Nigi: Desbloqueie 1 dado bloqueado no seu tabuleiro de jogador e retire um +1 Amuleto da reserva.



Saki: Ganhe 1 Ponto de Movimento ou retire um +1 Amuleto da reserva.



Kushi: Avance qualquer um dos seus Kodamas 1 espaço no seu Marcador ou retire um +1 Amuleto da reserva.



Shinigami: Existem 4 peças Shinigami no jogo, cada uma proporciona uma Ação diferente:

- Retire 1 Recurso de qualquer tipo.
- Ganhe 1 PM.
- Avance qualquer um dos seus Kodamas 1 espaço e mova um dos outros jogadores 1 espaço para trás.
- Ganhe um "+1" Amuleto ou desbloqueie um dado.

Durante a Ascensão, pode usar Shinigami como espíritos ("joker") quando pontuar as suas Rochas Iwakura (ver página 15).



OBTENHA UMA LIBELINHA

Obtenha uma Libelinha à sua escolha de entre as disponíveis no tabuleiro de jogo, ao pagar ou receber os Recursos indicados por baixo delas. Não recebe a Ação da Libelinha até que esta seja combinada com um Espírito Mitama. Não reabasteça nenhum dos espaços vazios neste momento (eles serão repostos durante a Fase de Inverno - ver página 13).

Coloque a sua Libelinha no seu tabuleiro de jogador. Setiver um Espírito Mitama disponível, pode imediatamente anexá-lo à peça da Libelinha (ver abaixo).

COMBINAR UM ESPÍRITO MITAMA COM UMA LIBELINHA

Quando obtém uma peça de Espírito Mitama ou uma peça de Libelinha (e só nesse momento), pode combiná-las com o oposto (uma peça Espírito Mitama com uma de Libelinha), se tiver uma disponível no seu tabuleiro de jogador. Coloque as duas peças juntas e mova-as para fora do seu tabuleiro de jogador; a seguir execute a Ação ilustrada na peça da Libelinha.

As peças de Espírito Mitama e de Libelinha combinadas são consideradas muitas vezes durante o jogo, mas não podem voltar a ser combinadas com outros Espíritos Mitama ou Libelinhas.

Nota: Deve executar a Ação ilustrada nas suas peças de Espírito Mitama mal acabe de as adquirir, mas não pode executar a Ação da peça de Libelinha até a anexar a um Mitama.

As Grutas de Cristal

Um pedregulho parte-se, abrindo um Caminho para o interior de grutas frias nos recantos mais distantes da Floresta. Ecos de um futuro promissor emergem do interior das grutas, brilhando com o reflexo dos Cristais de Alma. Se um Espírito conseguir harmonizar o Cristal certo, o seu Caminho para a Ascensão será, sem dúvida, mais pacífico e recompensador.

Pode encontrar os Cristais nesta parte do tabuleiro do jogo. À medida que obtém Cristais, os colocará nos espaços correspondentes no seu tabuleiro de jogador. Os Cristais abrirão novas ações para fazer. Adicionalmente, esta é a única maneira de ganhar Peregrinos.



Obter um Cristal: Esta Ação permite-lhe retirar 1 Cristal das Grutas de Cristal, ao pagar o custo indicado no tabuleiro de jogo (0,1 ou 2 Recursos de qualquer tipo). Não reponha nenhum espaço vazio nesta altura (eles serão repostos durante a Fase de Inverno - ver página 13). Só pode tirar um Cristal se corresponder com o tipo específico ilustrado num espaço vazio no seu tabuleiro de jogador.

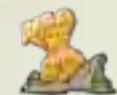
Quando obtém um Cristal, pode colocá-lo em qualquer correspondente espaço vazio de Cristal no seu tabuleiro de jogador. Quando o fizer, mova o Peregrino nesse espaço, com o lado de acordado para cima, para o topo do seu tabuleiro de jogador, para usar mais tarde. Também ganhará os PV ilustrados nesse espaço no final do jogo. Se não tiver nenhuns espaços disponíveis para colocar Cristais de um certo tipo, não os poderá obter.

TIPOS DE CRISTAIS

Existem três tipos de Cristais: Sonho (Roxos), Memória (amarelos), e Ingenuidade (cor-de-rosa). Cada tipo ocupa espaços diferentes no seu tabuleiro de jogador.



Cristais de Sonho (roxos): Recebe a recompensa ilustrada durante o Colher dos Frutos, Passo 2, durante a Primavera e a Ascensão.



Cristais de Memória (amarelos): Recebe 1 ou 2 PV cada vez que executa a Ação ilustrada na peça.



Cristais de Ingenuidade (cor-de-rosa): Durante a Fase do Verão, quando jogar uma carta Yōkai no espaço correspondente, fará a Ação ilustrada no Cristal. Pode ganhar as suas bonificações, ora imediatamente antes, ou imediatamente depois de resolver essa carta Yōkai.

**Peça Cristal**

OS TABULEIROS DE JOGADOR

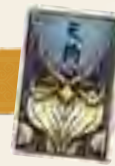
Ao longo das suas vidas centenárias, cada Espírito que aspire a se tornar o Grande Espírito da Floresta estabelecerá o seu domínio pessoal sobre uma parte da Floresta. Dentro deste seguro santuário de tranquilidade, eles podem refletir e crescer no auto-conhecimento.

Usará o seu tabuleiro de jogador para colocar cartas Yōkai e organizar outros elementos que colecionar durante o jogo. O seu tabuleiro de jogador é dividido nas seguintes zonas:

- A** Aqui é onde colocará os seus Cristais amarelos e cor-de-rosa. Cada Cristal que colocar aqui proporciona-lhe outro Peregrino para usar e recompensa-o com os PV revelados no final do jogo.
- B** Pode deslizar as cartas que descarte, usando a Virtude do Espírito (ver página 13), por baixo deste espaço.
- C** Coloque aqui os Peregrinos que tem disponíveis, até os usar.
- D** Aqui é onde estará a sua bandeira.
- E** Baralho de Yōkai. Mantenha as suas cartas aqui até as retirar.
- F** Espaço de cartas Yōkai. Onde jogará as suas cartas Yōkai no Verão. Também alberga os seus dados bloqueados e desbloqueados, e oferece espaços para os Cristais que ganhe durante o jogo. Quando adicionar um Cristal aqui, ganha outro Peregrino para usar e ganhar os PV revelados no final do jogo.
- G** Pilha de descarte de cartas Yōkai. Para guardar as suas cartas Yōkai depois de usadas. Se o seu baralho estiver vazio quando precisar de retirar uma carta Yōkai, baralhe a sua pilha de descarte e crie um novo baralho.
- H** Caminho de Rochas Iwakura. Onde os Peregrinos podem contemplar as Rochas Iwakura. Só ganhará pontos PV das suas Rochas Iwakura se tiver um Peregrino num espaço adjacente. Se tiver ilustrado num espaço um Recurso, terá que o pagar antes de poder colocar um Peregrino (ver página 7).
- I** Fichas de Construção. Usadas para reclamar a propriedade dos seus Edifícios. Precisa de pagar o custo debaixo da ficha para a usar. No final do jogo ganhará os PV revelados por baixo dela.
- J** Espaço de Repouso dos Espíritos Mitama. Para guardar as suas peças de Espírito Mitama e de Libelinha até serem combinadas.
- K** Caminho do Bitoku. Para cada carta de Bitoku que ganhe. Ao ganhá-las, criará um Caminho ao sobrepor as cartas da esquerda para a direita. Pode mover a sua ficha de jogador aqui, de carta para carta, usando Pontos de Movimento, para executar as ações ilustradas nessa carta.
- L** Deixe os seus Espíritos Mitama e Libelinhas combinadas, as suas cartas de Visão, os seus Recursos, e os Amuletos que obtenha perto do seu tabuleiro de jogador.



O AUGE DOS TENGU



REGRAS PARA UM JOGO DE MODO SOLITÁRIO

A Floresta está a ser invadida por uma horda de Tengu. Estes demónios traquinas irão tentar desviá-lo do Caminho para a Ascensão, por isso você terá que se provar ainda mais virtuoso superando-os!

Estas regras providenciam-lhe uma maneira de jogar Bitoku sozinho. Todas as regras gerais aplicam-se na mesma, a não ser que sejam explicitamente alteradas por estas regras. Nestas regras, “você” refere-se sempre ao jogador humano solitário, enquanto “os Tengu” ou “ele” sempre se refere ao seu oponente automatizado.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- A** Prepare um jogo de dois jogadores como descrito nas regras gerais. Ignore o passo G, tendo em conta o Tengu. Ele não recebe nenhuma Rocha de Iwakura nesta altura (você recebe a sua como costume).
- B** Selecione uma cor para o Tengu. Rode o tabuleiro dele para o lado solitário. Mantenha a **tabela Ciclo de Activação do Tengu (CAT)** à mão.
- C** Coloque as fichas de Construção Tengu nos espaços indicados. Coloque todos os Peregrinos dele no topo do tabuleiro. Ponha todas as cartas iniciais de Yōkai viradas para baixo numa pilha no tabuleiro dele. Retire aleatoriamente 1 Libelinha e coloque-a no espaço indicado. O Tengu não recebe nenhuma carta de Visão ou Amuletos durante a preparação ou em nenhuma altura durante o jogo.
- D** Coloque as fichas de Kodama e de Jogador para o Tengu como o faria com um jogador normal. A ficha de Jogador Tengu vai sempre primeiro no Marcador da Ordem dos Turnos no início da primeira ronda.
- E** Coloque os dados do Tengu nos espaços vermelhos com os valores de 2, 3, e 4 (nesta ordem da esquerda para a direita).
- F** Aleatoriamente escolha 1 Rocha Iwakura do Jardim das Rochas e coloque-a no tabuleiro do Tengu. Isto deixará um espaço em branco no Jardim das Rochas. Não o preencha.

A seguir, escolha uma segunda peça aleatória da reserva restante de Rochas Iwakura com as seguintes restrições:

1. Se a peça no tabuleiro do Tengu ilustrar recompensas para cartas Yōkai, a segunda tem que ilustrar recompensas para ou Edifícios ou Espíritos Mitama.
2. Se a peça no tabuleiro do Tengu ilustrar recompensas para Edifícios ou Espíritos Mitama, a segunda tem que ilustrar cartas Yōkai.

Coloque a segunda Rocha Iwakura no tabuleiro do Tengu. Guarde as restantes Rochas Iwakura na caixa.

- G** O Tengu começa com 1 Recurso de madeira e outro 1 Recurso baseado nas Rochas Iwakura:
 1. Se uma das Rochas Iwakura ilustrar Edifícios, Ele começa com 1 pedra.
 2. Se uma das Rochas Iwakura ilustrar Mitamas, Ele começa com 1 saqué.
- H** Baralhe todas as 10 cartas de Ação Tengu e crie um baralho virado para baixo. Vire as 3 cartas de cima e coloque-as numa fila à direita do baralho.
- I** Pegue em 2 dados de uma cor de jogador não usada e coloque-os perto das cartas Tengu. Estes dados serão referidos como os dados da Vontade do Tengu. Coloque a peça de Atitude do Tengu no espaço à direita em baixo com o seu lado inactivo para cima. Os dados da Vontade do Tengu nunca serão colocados no tabuleiro de jogo, e não contam como parte dos dados de Guardião do Tengu.

Agora, você está pronto para começar!



TERMINOLOGIA TENGU

Estes termos de jogo são usados quando se resolvem as ações Tengu:

Ação Disponível: Uma Ação está “disponível” se não houver nenhum dado nesse espaço (seu ou do Tengu).



Bitoku mais raro: Cada carta Bitoku tem um número de raridade. Quanto mais baixo o número, o mais raro esse Bitoku é. Um Bitoku é considerado o mais raro se, no momento, tiver o número mais baixo nas Colinas e o Tengu ainda não tiver recolhido nenhum Bitoku desse tipo. É possível que múltiplos Bitokus ou mesmo todos sejam os mais raros: se o Tengu tiver que escolher entre eles, ele preferirá o mais afastado à esquerda.

Escolher aleatoriamente: Em alguns casos, o Tengu tem que escolher aleatoriamente entre opções. Se tiver que escolher entre duas opções iguais, lance um dos dados da Vontade do Tengu, com 1.3 e 4-6 correspondendo a cada opção. Se tiver que escolher de objectos do tabuleiro (Espíritos Mitama, Libelinhas, Edifícios ou Cristais), lance um dado e use as seguintes opções:

1 ou 2: Selecione a opção mais barata (a opção mais próxima);

3 ou 4: Selecione a segunda (seguinte) opção);

5: Selecione a terceira opção;

6: Selecione a quarta (a mais afastada) opção).

Se a opção selecionada não estiver disponível, prossiga para fora na direção das opções mais caras, voltando à mais barata se necessário. No caso extremamente improvável de todas as opções estarem vazias, a Ação é simplesmente perdida.



Favorito: O Tengu tem 2 peças de Rochas Iwakura: uma do tipo ilustradas com cartas Yōkai, e a outra do tipo ilustradas ora com Espíritos Mitama ora com Edifícios. Um objecto é o favorito do Tengu se aparecer ilustrado numa das Rochas Iwakura. Duas das cartas de Ação do Tengu ilustram “Mitama ou Edifício Favoritos” na parte de baixo: se as Rochas Iwakura dele ilustrarem um Mitama, trate esta carta como a sendo a sua localização nas Terras do Yomi; se elas ilustrarem um Edifício, use as Forjas.

ALTERAÇÕES AO MODO DE JOGAR

O jogo procede normalmente durante as várias fases de cada ronda, com as alterações descritas abaixo.



PRIMAVERA

O Tengu nunca retira nenhuma carta Yōkai.

Durante o passo Colha dos Frutos, o Tengu ganha (e gasta imediatamente) 1 Ponto de Movimento por cada Cristal no tabuleiro dele (veja a próxima página para uma explicação de como o Tengu usa os Pontos de mOvimento) por cima de todas as recompensas normais.

Você executará todos os passos nesta Fase como normal.



VERÃO

Durante esta Fase, você alternará os turnos com o Tengu, na ordem demonstrada no Marcador de Ordem de Turnos (começando sempre com o Tengu na primeira ronda). Você fará todos os seus turnos normalmente, seguindo as regras e limitações normais. Quando for o turno do Tengu, siga estes passos:

A. Lance ambos os dados da Vontade do Tengu.

B. Selecione uma das cartas de Ação Tengu viradas para cima baseado no resultado do lançamento:

- Se o valor mais baixo lançado for 1 ou 2: selecione a carta da direita;
- Se o valor mais baixo lançado for 3 ou 4: selecione a carta do meio;
- Se o valor mais baixo lançado for 5 ou 6: selecione a carta da esquerda.

A carta selecionada é a carta Activa do Tengu.

C. Seguindo as instruções no Ciclo de Activação de Tengu (CAT), encontre o primeiro passo que possa ser resolvido e execute as instruções. O CAT irá referir-se à carta Activa de Tengu, e o dirá o que fazer com os dados e os Recursos baseados nessa carta.

D. Após resolver as ações de Tengu (mesmo que o Tengu tenha passado), descarte a carta de Activação de Tengu, deslize todas as outras cartas viradas para cima para a direita para preencher qualquer espaço (se necessário), de seguida vire a carta de topo do baralho e coloque-a no espaço vazio (mais à esquerda).

Se o baralho estiver sem cartas quando precisar de retirar uma carta, baralhe as 8 cartas que estejam na pilha de descarte (incluindo a que acabou de descartar, mas não as 2 cartas viradas para cima na fila) e forme um novo baralho virado para baixo para retirar novas cartas.

Uma vez que estes passos estejam completos, é o seu turno outra vez como normal. Após você e o Tengu terem passado, avancem para o Outono.



OUTONO

Determine a nova ordem de turnos da maneira usual.



INVERNO

O Tengu nunca pontua nenhuma carta Yōkai e nunca retira nenhuma do baralho. Ele nunca retira, descarta, baralha ou interage com as cartas Yōkai em nenhum caso.

Antes de avançar a ficha do Grande Espírito, selecione 1 Rocha Iwakura aleatoriamente do Jardim das Rochas (se ainda restar alguma) e retire-a do jogo.

O resto desta Fase permanece inalterada.

O CICLO DE ATIVAÇÃO DE TENGU (CAT)

Após ter selecionado a carta de ação do Tengu para este turno, encontre o primeiro próximo passo (confira a CAT na página seguinte) onde o Tengu tenha todas as Condições listadas: Se alguma das Condições não estiver de acordo, o passo inteiro é saltado. Uma vez que encontre um passo válido, resolva as suas ações e depois o turno do Tengu acaba.

Todas as ações referem-se sempre às peças e Recursos do Tengu a não ser que mencione especificamente as suas.

As ações que o Tengu executa em cada localização estão descritas abaixo:

RESOLVER AÇÕES DE TENGU



AS TERRAS DE YOMI

A. Se a carta Activação de Tengu ilustra uma Libelinha, ele retira uma Libelinha aleatoriamente. Ele não recebe nem paga nenhum Recurso por isto.

B. Se a carta de Activação de Tengu ilustrar um Espírito Mitama, ele retira o seu Mitama favorito. Se houver múltiplas opções, ele retira o mais barato. Se nenhum Mitama corresponder ao seu tipo favorito (ou não tenha nenhum favorito), ele retira um aleatoriamente. Ele não paga nenhum Recurso, mas recebe imediatamente os PV ilustrados por baixo do espaço do Mitama. Ele ignora os efeitos da peça Mitama.

Se a carta de Activação de Tengu não revelar nenhuma das opções (a ação foi selecionada no passo A), o Tengu executará a primeira opção se tiver um Espírito Mitama que ainda não esteja combinado com uma Libelinha, caso contrário executará a segunda opção.

COMBINAR ESPÍRITOS MITAMA COM LIBELINHAS

O Tengu sempre combina os Espíritos Mitama com Libelinhas mal possa: mova as peças de Mitama e Libelinha combinadas para o lado do tabuleiro. Ignore os efeitos da Libelinha. Em vez, o Tengu ganha 2 PM (ver abaixo).

ESCADAS DO CONHECIMENTO

O Tengu ganha 3 PM.

GASTAR PONTOS DE MOVIMENTO

Sempre que o Tengu ganhe PM, ele gasta-os imediatamente, escolhendo as seguintes opções nesta ordem:

A. Se ele tiver uma carta Bitoku no seu Caminho de Bitoku, em que ele possa mover, ele move 1 carta para a frente. Ele pontua os PV ilustrados no Bitoku imediatamente, mas ignora todos os outros efeitos.

B. Se ele tiver um Peregrino no Caminho da Sabedoria, ele move o Peregrino:

- Se ele puder se mover para o espaço de Iluminação disponível de mais alto valor de PV, ele fa-lo-à. Ele ganhará o dobro dos PV ilustrados e ignorará todas as outras ações.
- Se ele se puder mover para um espaço de Pórtico onde ele não tenha já um Peregrino, ele fa-lo-à, ganhando o espaço de valor mais alto de PV. Ele ganhará o dobro dos PV ilustrados. Ele também retirará a carta de topo do baralho de Ação de Tengu e imediatamente executará a ação ilustrada nessa carta (como se fosse uma carta de Activação de Tengu), e a seguir a descartará.
- Caso contrário, ele simplesmente moverá o Peregrino um espaço para frente, ignorando as Pontes.

C. Caso contrário, o Tengu colocará um novo Peregrino no Caminho da Sabedoria, no Pórtico disponível o mais à direita dele (dependendo de qual Pórtico ele já tenha alcançado).



CLAREIRA DE JADE

Se a carta de Activação de Tengu ilustrar a Clareira de Jade, ele retirará os 2 Recursos ilustrados nessa carta. Se não, ele retirará 2 dos Recursos Associados. De qualquer maneira, ele também avança o seu mais competitivo Kodama um espaço.

TERMINOLOGIA TENGU (CONT.)

O mais competitivo Kodama: Alguns efeitos irão instruí-lo a encontrar o mais competitivo Kodama do Tengu. Este é o Kodama que esteja atrás do seu no Marcador dele, mas que precisará de menos jogadas para se igualar ao seu. Se múltiplos Kodamas estiverem o mesmo número de jogadas atrás de si (ou se nenhum dos Kodama estiver atrás de si), escolha aquele em que a recompensa de PV do primeiro lugar seja a mais alta ou o mais à esquerda se ainda estiver empatado.

Peça de Atitude Tengu: Esta peça tem dois lados, um activo e outro inactivo.

Peregrinos: O Tengu tem sempre os 11 dos seus Peregrinos disponíveis no início do jogo, com o seu lado de acordados virado para cima. Ele somente os usará no Caminho da Sabedoria.

Recursos Associados: A maior parte das ações de Tengu ilustram um Recurso no canto inferior direito (madeira, pedra, jade ou saqué), chamados de Recursos Associados. Algumas das ações Tengu requererão que o Tengu gaste ou ganhe um Recurso desse tipo. Se a carta não ilustrar nenhum Recurso, então o Tengu não gastará nenhum Recurso se assim for instruído, e se for instruído a ganhar um Recurso, ele retira qualquer Recurso de que tenha menos (se empatado, madeira>jade>pedra>saqué).

Vau/Vau Contestado: Diz-se que um dado está num Vau se ele estiver numa localização por baixo do Rio e existir pelo menos 1 espaço disponível no outro lado do Rio na área das Colinas correspondentes. Se não houver nenhum desses espaços disponíveis, o dado não se considera que esteja num Vau. Um Vau é Contestado se ambos, você e o Tengu, tiverem um dado no Vau conectado à mesma área das Colinas.

Valor dos Dados: O valor dos dados do Tengu nunca mudam de valor, nem mesmo quando atravessam o Rio. Se múltiplos dados estiverem disponíveis para serem desbloqueados ou colocados no tabuleiro de jogo, desbloqueie sempre ou coloque o dado de valor mais baixo primeiro. Se múltiplos dados estiverem aptos para atravessar o Rio, use aquele com maior valor.

AJUSTAR A DIFICULDADE

Você pode usar qualquer quantidade das seguintes opções para ajustar a dificuldade do jogo.

Estas opções tornam mais **fácil** vencer o Tengu:

- O Tengu não começa com a Libelinha, durante a preparação.
- O Tengu não começa com nenhuma carta Yōkai, durante a preparação.
- O Tengu não começa com nenhum Recurso, durante a preparação.
- Quando colocar um dos seus dados numa localização, o Tengu só avança o Kodama dele se o seu Kodama estiver mais avançado nesse Marcador.
- Durante a Fase de Primavera, o Tengu não ganha PM pelos seus Cristais de Alma.

Estas opções tornam mais **difícil** vencer o Tengu:

- Coloque um Peregrino no primeiro espaço no Caminho da Sabedoria para o Tengu, durante a preparação.
- Avance cada um dos Kodamas do Tengu um espaço, durante a preparação.
- O Tengu começa o jogo com 2 Libelinhas.
- O Tengu pontua 3 PV adicionais por cada região que o Kodama dele esteja a frente do seu (não empatado) durante a Ascensão.



AS FORJAS

A. Se a carta de Activação de Tengu ilustrar um Cristal, ele tomará um Cristal aleatoriamente. Ele não paga nem recebe nenhum Recurso por isto.

B. Se a carta de Activação de Tengu ilustrar um Edifício, ele retira e constrói o seu Edifício favorito. Se houver múltiplos Edifícios que correspondam ao seu tipo favorito ele escolhe o mais próximo de si. Se nenhum dos Edifícios corresponder ao seu tipo favorito (ou não tenha nenhum favorito), ele retira um aleatoriamente. Ele não retira nenhum Edifício que não possa ser legalmente construído em qualquer sítio.

Para seleccionar uma localização para o Edifício:

1. Tem que ser construído numa localização legal.
2. Se múltiplas localizações legais existirem, ele usará aquele com o mais competitivo Kodama.

O Tengu não paga nenhuns Recursos, mas coloca a próxima ficha de Construção disponível do seu tabuleiro no novo Edifício. Ele também ignora os efeitos da peça do Edifício e em vez, avança o Kodama dele um espaço na região do novo Edifício (mesmo que a peça ilustre dois movimentos).

Se a carta de Activação de Tengu não ilustrar nenhuma opção (a Ação foi seleccionada no Passo I), o Tengu executará a segunda opção se ele puder construir o seu Edifício Favorito caso contrário ele executará a primeira opção.

AÇÕES DE EDIFÍCIO

O Tengu nunca usa as ações de Edifício. Se você activar um dos Edifícios do Tengu, ele ganhará 1 PV (em vez das habituais Bonificações de Propriedade).

AS COLINAS

Quando um Tengu é instruído a mover um dado através do Rio, o Ciclo de Activação de Tengu o dirá se serão necessárias cartas Yōkai ou Bitoku.

As cartas Yōkai são simplesmente adicionadas à sua pilha de cartas viradas para baixo (para serem pontuadas durante a Ascensão). As cartas Bitoku são adicionadas normalmente ao Caminho de Bitoku dele, e ele progredirá ao longo deste Caminho ao gastar PM (ver acima).

A ASCENSÃO

Durante a Ascensão, você pontuará PV normalmente (excepto pelos Kodamas, como explicado abaixo). A seguir, pontue PV para o Tengu da seguinte maneira:

- A** Ele pontua todos os PV visíveis de todas as fichas de Construção que ele tenha removido do tabuleiro.
- B** Ele pontua 3 PV por cada Yōkai, Edifício, e/ou Espírito Mitama (quer combinado com uma Libelinha ou não) que ele tenha que corresponda as suas 2 Rochas Iwakura.
- C** Ele pontua 3 PV por cada Yōkai de início que ele tenha e 6 PV por cada Yōkai "avançado" que ele tenha recolhido - incluindo qualquer que tenha sido pontuado no passo anterior.
- D** Ele pontua 1 PV por cada Recurso que ele tenha.
- E** Ele pontua 2 PV por cada Cristal que ele tenha.
- F** Ele pontua pelos seus Bitoku como qualquer humano o faria.
- G** Pontue os marcadores de Kodama da mesma maneira que você o faria num jogo de dois jogadores (a regra especial do Kodama neutro) para si e o Tengu com uma alteração: Se você e o Tengu estiverem empatados num Marcador, é considerado que o Tengu esteja à sua frente naquele caso.
- H** Se o Tengu for primeiro no Marcador de Ordem dos Turnos, ele ganha 3 PV como normal (como você se estiver nessa posição).
- I** O Tengu não pontua pelos seus valores dos dados e não tem Visões.

Se, depois de todos os Pv serem atribuídos, você tiver mais PV que o Tengu, então ganha! Se não, perde.



O CICLO DE ACTIVAÇÃO DE TENGU (CAT)

PASSO	CONDIÇÃO	AÇÃO
A	O Tengu está num Vau Contestado onde um Yōkai ou Bitoku ilustrado na parte de cima da carta de Activação de Tengu está disponível.	Atravesse o Rio com o dado correspondente e retire a carta Yōkai ou Bitoku como ilustrado. (se as duas cartas coincidirem, escolha aleatoriamente).
B	1. A localização ilustrada na parte de baixo da carta de Activação Tengu está disponível . 2. O Tengu não tem dados desbloqueados , mas tem um pelo menos um dado bloqueado. 3. A peça de Atitude Tengu está inactiva . 4. A carta de Activação Tengu está na posição mais à esquerda de cada linha.	Vire a peça de Atitude Tengu para o lado activo. Desbloqueie 1 dado e imediatamente coloque-a na localização ilustrada. Avance o Kodama do Tengu dessa região um espaço e execute a Ação correspondente.
C	1. A localização ilustrada na parte de baixo da carta de Activação está disponível . 2. O Tengu tem pelo menos um dado desbloqueado .	Coloque um dado desbloqueado na localização ilustrada. Avance o Kodama do Tengu dessa região um espaço e execute a Ação correspondente.
D	1. O Tengu tem pelo menos um dado bloqueado . 2. O Tengu tem o Recurso Associado ou a carta não ilustra nenhum Recurso Associado.	Desbloqueie um dado e gaste o Recurso Associado. A seguir execute a Ação para a localização ilustrada na parte de baixo da carta de Activação de Tengu sem colocar um dado lá.
E	O Tengu está num Vau Contestado com somente um espaço disponível na área correspondente das Colinas.	Atravesse o Rio com o dado correspondente e escolha a primeira opção disponível abaixo: <ul style="list-style-type: none"> ◦ A Carta favorita Yōkai dele; ◦ O Bitoku mais raro disponível de um certo tipo que ele ainda não tenha; ◦ Uma carta Yōkai aleatória.
F	1. O Tengu ainda não colocou um dado na Casa do Grande Espírito . 2. O Tengu tem pelo menos um dado desbloqueado .	Coloque um dado desbloqueado no segundo lugar mais alto na Casa do Grande Espírito (se o seu dado já estiver nesse espaço, coloque-o no terceiro lugar mais lato em vez). Avance o Kodama do Tengu dessa região um espaço. A seguir o Tengu pontua 3 PV mais uns adicionais 2 PV por cada um dos seus dados que revelem um valor de 5 ou 6 , actualmente, em qualquer das localizações por baixo do Rio .
G	O Tengu tem pelo menos um dado bloqueado .	Desbloqueie um dado e recolha o Recurso Associado.
H	O Tengu está num Vau onde uma carta Yōkai ou Bitoku ilustradas na parte de cima da carta de Activação de Tengu está disponível.	Atravesse o Rio com o dado correspondente e retire a carta Yōkai ou Bitoku como ilustrado. (se as duas cartas coincidirem, escolha aleatoriamente).
I	1. A localização ilustrada na parte de baixo da carta de Activação de Tengu não está disponível . 2. O Tengu tem pelo menos um dado desbloqueado .	Encontre o local (excluindo a Casa do Grande Espírito) com o mais competitivo Kodama e coloque um dado desbloqueado lá. Avance o Kodama do Tengu nessa região um espaço e execute a Ação correspondente.
J	1. A peça de Atitude Tengu está activa . 2. O Tengu não tem nenhum dado bloqueado ou desbloqueado disponível.	Vire a peça de Atitude Tengu para o lado inactivo e recolha um Recurso Associado.
K	O tengu está num Vau .	Atravesse o Rio com o dado correspondente e escolha a primeira opção disponível abaixo: <ul style="list-style-type: none"> ◦ A Carta favorita Yōkai dele; ◦ O Bitoku mais raro disponível de um certo tipo que ele ainda não tenha; ◦ Uma carta Yōkai aleatória.
L		O Tengu passa.



REFERÊNCIAS CULTURAIS

Bitoku é uma palavra japonesa que se refere a diferentes tipos de virtudes, especialmente as do *Bushido*. *Bitoku* é também um jogo que é passado num universo ficcional. É uma sequência de género de outro jogo publicado pela Devir: *Silk*, já que partilham o mesmo universo. Na verdade, podemos dizer que é uma prequela, já que a *Ação de Bitoku* acontece num tempo milhares de anos anteriores a *Silk*, em que a raça humana é parcamente presente. Não tem que jogar *Silk* para apreciar *Bitoku*, ou vice-versa. Sinta-se à vontade para explorar os dois, mas saiba que eles são muito diferentes em termos de jogabilidade.

Este universo é inspirado maioritariamente por manga, anime, e todo o género de cultura pop japonesa, que também deriva do seu folclore e tradições. A maior parte das criaturas mencionadas no jogo têm origem em mitos Asiáticos, muitos deles nós simplesmente os inventámos. *Bitoku* não pretende ser uma fiel interpretação de nenhuma dessas instâncias culturais, mas tentámos aproximarmo-nos com o devido respeito. Estamos a tentar criar um universo ficcional para todos visitarem e inspirar grandes jogatanas.

CRÉDITOS

Um jogo desenhado por **Germán P. Millán**
Ilustrado por **Edu Valls**
Regras do modo solitário por **Dávid Turczi**
Desenvolvimento de jogo adicional **Xavi Bordes**
Revisão: **Marià Pitarque**
Design Gráfico: **Bascu, BG FX, Meeple Foundry**
Componentes de madeira e cartão: **BG FX**
Desenvolvimento, produção e edição: **David Esbrí**
Tradução para o português: **Rui Pedro Ferrão**

Jogadores de teste: 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 e Jose Raúl Megías.

Notas do Criador do Jogo: Este jogo não teria sido possível imaginar sem a influência do mestre Hayao Mizayaki, que tem levado a minha imaginação para maravilhosos mundos em tantas ocasiões. Gostaria de agradecer à minha família e amigos pelo seu infundável apoio e carinho. A tantos jogadores que, mesmo sem participar no teste de jogo, ainda representaram um grande papel no desenvolvimento do *Bitoku*. Ao David Turczi e a sua equipa de desenvolvimento pela versão solitária do jogo e as suas contribuições para o melhoramento do jogo. Ao David Esbrí por tornar este tabuleiro de jogo possível. E especialmente à minha irmã Sandra.