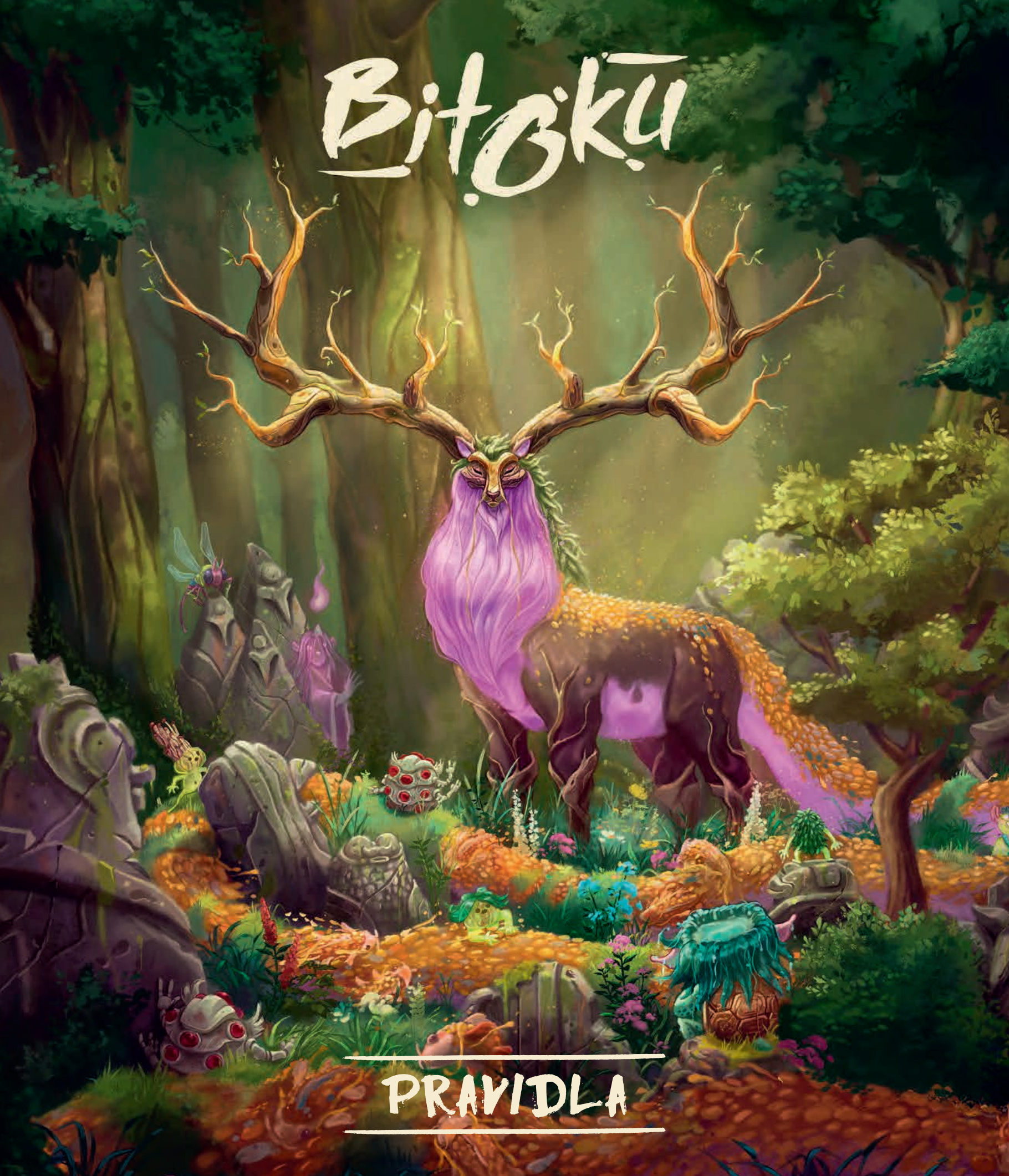


# Bitokū



---

PRAVIDLA

---

# Bitokū

## NEŽ ZAČNETE HRÁT

Když držíte v rukou pravidla Bitoku, jistě vidíte, že se jedná o úctyhodný svazek. Z toho důvodu bychom vám rádi doporučili zhlédnout videonávod zveřejněný na [www.rexhry.cz](http://www.rexhry.cz), v pravidlech se vám pak bude lépe orientovat.

Snažíme se informace předkládat v logickém pořadí, od toho, jak probíhá kolo a jednotlivé tahy, až k detailům na hracích a hráčských deskách. Pamatujte, že Bitoku je opravdu složitá hra, je tedy možné, že se v pravidlech dočtete o věcech, které jsou vysvětleny až později.

Dříve, než pozvete své přátele na herní večer, seznámte se se všemi komponentami a pozorně si pročtěte celá pravidla. Doporučujeme také si nanečisto zkusit hru připravit a odehrát pár tahů, abyste si vyzkoušeli, jak pohybovat různými komponentami a kde na desce můžete provádět které akce. Brzy tak pochopíte, jak hra funguje, a v pravidlech se vám budou lépe hledat odpovědi na vaše otázky.

Když potom vaši přátelé usednou ke stolu, už jim lehce vysvětlíte, jak hru hrát. Dejte jim k ruce hráčské nápovědy, ať mohou rovnou sledovat, co jim říkáte. Jistě vás potom ocení jakožto skvělého hostitele nebo hostitelku, který herní večer důkladně připravil.

*Za dávných dob, za časů našich předků, v období, na něž již lidstvo dávno zapomnělo, obýval Les Velký duch. Již pouhá jeho přítomnost sytila vše životem, hojností a pokojem. Poté, co se jeho čas naplní, však musí Velký duch odejít do nenávratna. V té chvíli povstane jeden z duchů bitoku, a bude-li hoden, zaujme jeho místo a zajistí, aby rovnováha Lesa byla zachována.*

*Tento pradávný, tisíce let starý Les sahá od Zemětřasných plání až k úpatí pohoří Akaiši. V těchto horách se nachází pramen posvátné řeky Kurirakugan, jejíž mohutný tok prochází skrz Les a nakonec její vody padají z útesů Mořského spáru.*

*Les nemá žádné jiné jméno. To všechny ostatní lesy světa přebírají svá jména po něm. Je jedním z pěti srdcí světa a říká se, že v jeho nejhlubších a nejneproniknějších částech jsou stromy a keře tak husté, že ztracené duše, které sem zabloudí, mohou konečně nalézt klid a přejít na druhou stranu. Nebo se v Lesě ztratí navždy a rozplynou se, až zmizí i poslední vzpomínka na to, že kdy existovaly.*

*Nikdy nebylo a nikdy nebude žádné další místo, jako je toto. Žijí zde kouzelné bytosti a duchové, které dnes známe už jen z pohádek...*

Nastal čas, aby Velký duch šel dál a jeden z bitoku byl vybrán jako jeho nástupce. Jste, jako jeden z těchto duchů, hoden této obrovské pocty?

## CÍL HRY

Hra se hraje na čtyři kola, která reprezentují čtyři zbývající roky vlády Velkého ducha. Každé kolo je rozděleno do čtyř fází pojmenovaných podle ročních období. Hra končí na konci zimní fáze čtvrtého kola.

V každé fázi hráči provádí akce, aby získali body ctnosti (dále BC). Za každý získaný BC se hráč posune na cestě ducha, která je umístěna kolem okraje herní desky. Na konci hry mohou hráči dostat ještě BC navíc za plnění různých úkolů. Hráč, který se na cestě ducha dostane nejdál (nasbírá nejvíce BC), vyhrál a stane se následníkem Velkého ducha!

## OBSAH

|  |    |
|--|----|
| ◦ Komponenty                                 | 3  |
| ◦ Příprava hry                               | 4  |
| ◦ Cesta Velkého ducha                        | 6  |
| ◦ Jaro                                       | 7  |
| ◦ Léto                                       | 8  |
| ◦ Podzim                                     | 12 |
| ◦ Zima                                       | 13 |
| ◦ Konec hry                                  | 14 |
| ◦ Části Lesa                                 | 17 |
| ◦ Hráčské desky                              | 26 |
| ◦ Vzestup tengu – varianta pro jednoho hráče | 27 |



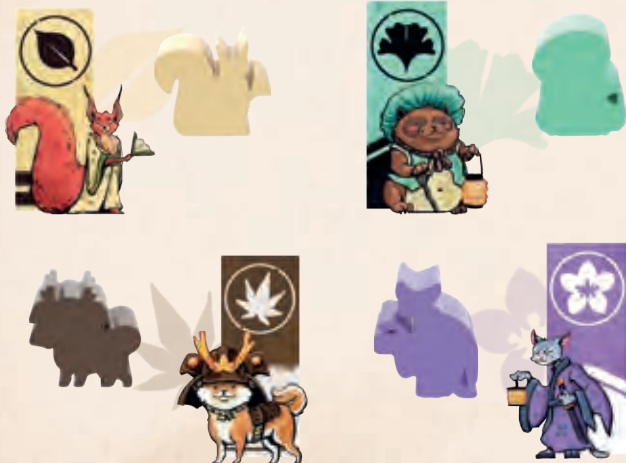
## 1 HERNÍ DESKA

- 14 kartonových dílků (k přípravě herní desky pro 3 až 4 hráče)
- 4 hráčské desky (1 pro každého hráče) / 1 tengu deska (pro sólo variantu)
- 4 vlajky „+100 BC“ (1 pro každého hráče)
- 12 kostek (3 pro každého hráče)



## 174 ŽETONŮ

- 1 žeton Velkého ducha (k označení probíhajícího kola)
- 1 žeton pagody (k označení probíhající fáze)
- 12 hráčských žetonů (3 pro každého hráče; pro označení pořadí, počítání BC a cestu bitoku)
- 44 žetonů poutníků (11 pro každého hráče)
- 20 ukazatelů kodamů (5 pro každého hráče)
- 24 ukazatelů výstavby (6 pro každého hráče)
- 72 žetonů surovin (18 dřeva, 18 kamení, 18 nefritu a 18 saké)



## 152 DÍLKŮ

- 1 24 dílků budov (6 chrámů, 6 lázní onsen, 6 farem a 6 hostinců rjókan)
- 2 6 dílků starodávných budov
- 3 5 dílků jezerních pokladů
- 4 32 dílků krystalů
- 5 24 dílků duchů mitama (5 ara, 5 nigí, 5 saki, 5 kuši a 4 šinigami)
- 6 32 dílků vážek
- 7 16 dílků brány torii (8 typu A a 8 typu B)
- 8 13 dílků kamenů iwakura
- 9 1 dílek tengu (pro sólo variantu)



## 111 KARET

- 29 karet jókai (5 kappa, 5 imomuši, 5 nezumi, 5 kicune, 5 šin ókami a 4 jama uba)
  - 20 počátečních karet jókai (pro každého hráče 1 od každého typu)
- 
- 24 karet bitoku (5 makoto, 5 čúgi, 4 ju, 4 džin, 3 rei, 2 gi a 1 meijo)
  - 28 karet vidění
  - 10 karet akcí tengu (pro sólo variantu)

## DALŠÍ KOMPONENTY

- 58 amuletů (+1, +2, +3)
- 32 dílků trojnásobných surovin
- 12 hikaru značek
- 1 pravidla
- 4 hráčské nápovědy



## PŘÍPRAVA HRY

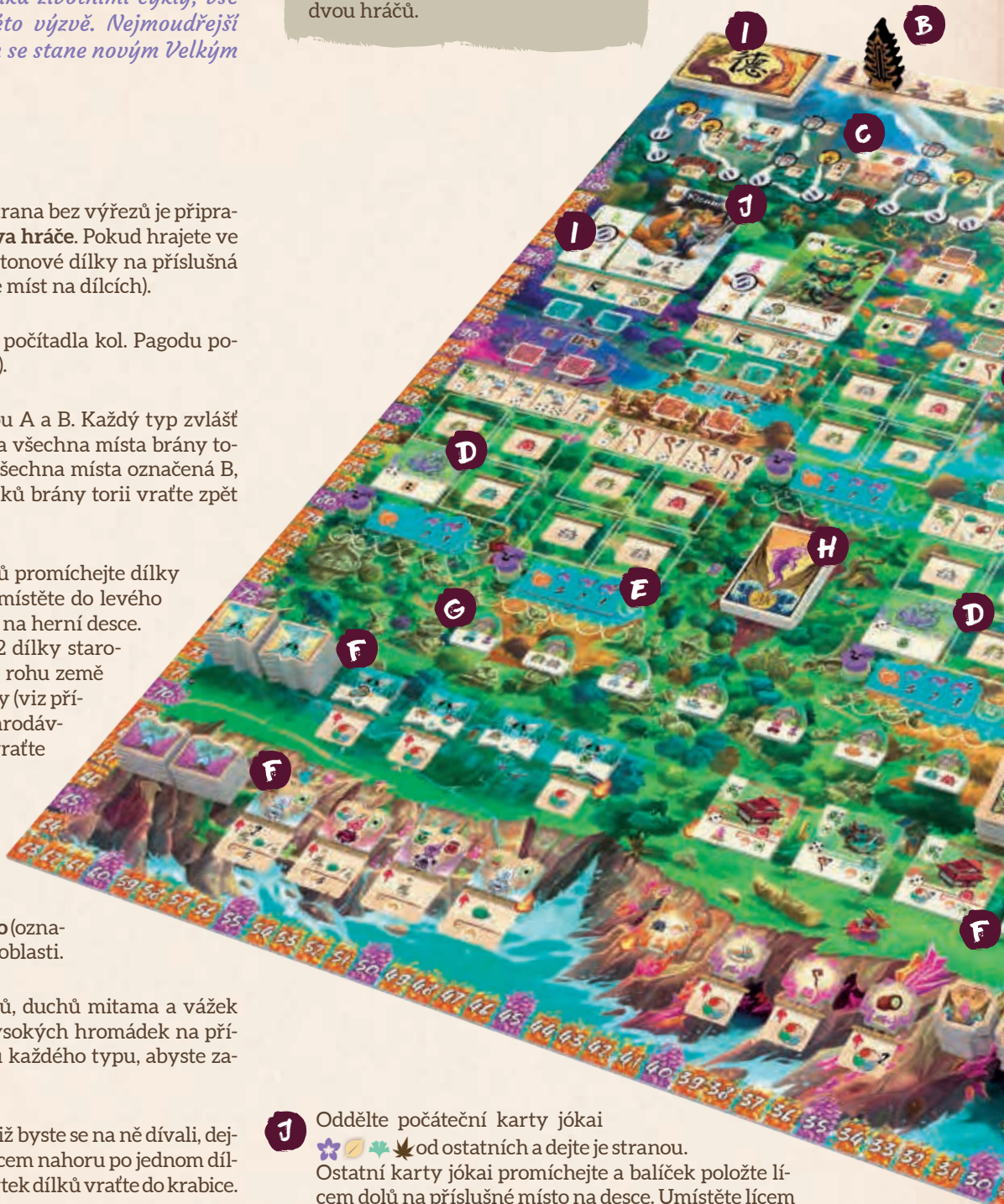
*Poutí Velkého ducha se blíží ke konci. Poslední krok, který vykoná, vyznačí zároveň počátek cesty pro jeho nástupce. A otisk jeho moudrosti bude navždy uchován na kamenech, mýtinách i listech stromů. Ti, kteří byli povoláni, aby se stali jeho nástupci, se připravují po celá staletí, prošli několika životními cykly, vše jen pro to, aby byli přichystáni čelit této výzvě. Nejmoudřejší z bitoku jsou nyní připraveni. Který z nich se stane novým Velkým duchem?*





### PŘÍPRAVA HERNÍ DESKY

- A** Položte herní desku doprostřed stolu. Strana bez výřezů je připravena pro **sólo variantu** hry nebo pro **dva hráče**. Pokud hrajete ve **třech** nebo **čtyřech hráčích**, vložte kartonové dílky na příslušná místa (hra pro čtyři hráče má vždy více míst na dílcích).
- B** Velkého ducha postavte na první pole počítadla kol. Pagodu postavte na první pole počítadla fází (jaro).
- C** Rozdělte dílky s bránou torii podle typu A a B. Každý typ zvlášť zamíchejte. Položte náhodné dílky A na všechna místa brány torii označená A a náhodné dílky B na všechna místa označená B, stranou s odměnou nahoru. Zbytek dílků brány torii vraťte zpět do krabice.
- D** Pro **sólo variantu** nebo hru **dvou hráčů** promíchejte dílky starodávných budov a náhodně je rozmístěte do levého dolního rohu všech obydlených oblastí na herní desce. Pokud hrají **tři hráči**, umístěte pouze 2 dílky starodávných budov, a to do levého dolního rohu země Jomí (země mrtvých) a Nefritové paseky (viz příklad). Pro hru **čtyř hráčů** nebudete starodávné budovy potřebovat. Zbylé dílky vraťte zpět do krabice.
- E** Zamíchejte dílky jezerních pokladů a do každé lesní oblasti položte náhodně po jednom. Pokud hrajete ve **dvou hráčích**, položte ještě ukazatel kodama neutrální barvy na **čtvrté místo** (označené X) stupnice kodama v každé lesní oblasti.
- F** Zvlášť zamíchejte dílky budov, krystalů, duchů mitama a vážek a naskládejte je lícem dolů do stejně vysokých hromádek na příslušná místa. Potom odhalte tolik dílků každého typu, abyste zaplnili prázdna místa vedle hromádek.
- G** Zamíchejte dílky kamenů iwakura, a aniž byste se na ně dívali, dejte jeden každému hráči. Dále umístěte lícem nahoru po jednom dílku na každé místo v zenové zahradě. Zbytek dílků vraťte do krabice.
- H** Zamíchejte karty vidění a položte je lícem dolů na příslušné místo na desce.
- I** Zamíchejte karty bitoku a položte je lícem dolů na příslušné místo na desce. Poblíž ponechte prostor pro odkládací balíček. Umístěte lícem nahoru po jedné kartě na příslušná místa v oblasti kopců.

Na tomto obrázku vidíte, jak vypadá hra připravená pro tři hráče.

Další obrázky v pravidlech ukazují hru čtyř hráčů, kromě obrázku na straně 17, ten ukazuje hru dvou hráčů.



- J** Oddělte počáteční karty jókai     od ostatních a dejte je stranou. Ostatní karty jókai promíchejte a balíček položte lícem dolů na příslušné místo na desce. Umístěte lícem nahoru po jedné kartě na příslušná místa v oblasti kopců (budou částečně překrývat karty bitoku).
- K** Vytvořte společnou zásobu žetonů surovin (nefrit, saké, dřevo, kamení), žetonů trojnásobných surovin, dílků hikaru a amuletů.

## PŘÍPRAVA HRÁČŮ

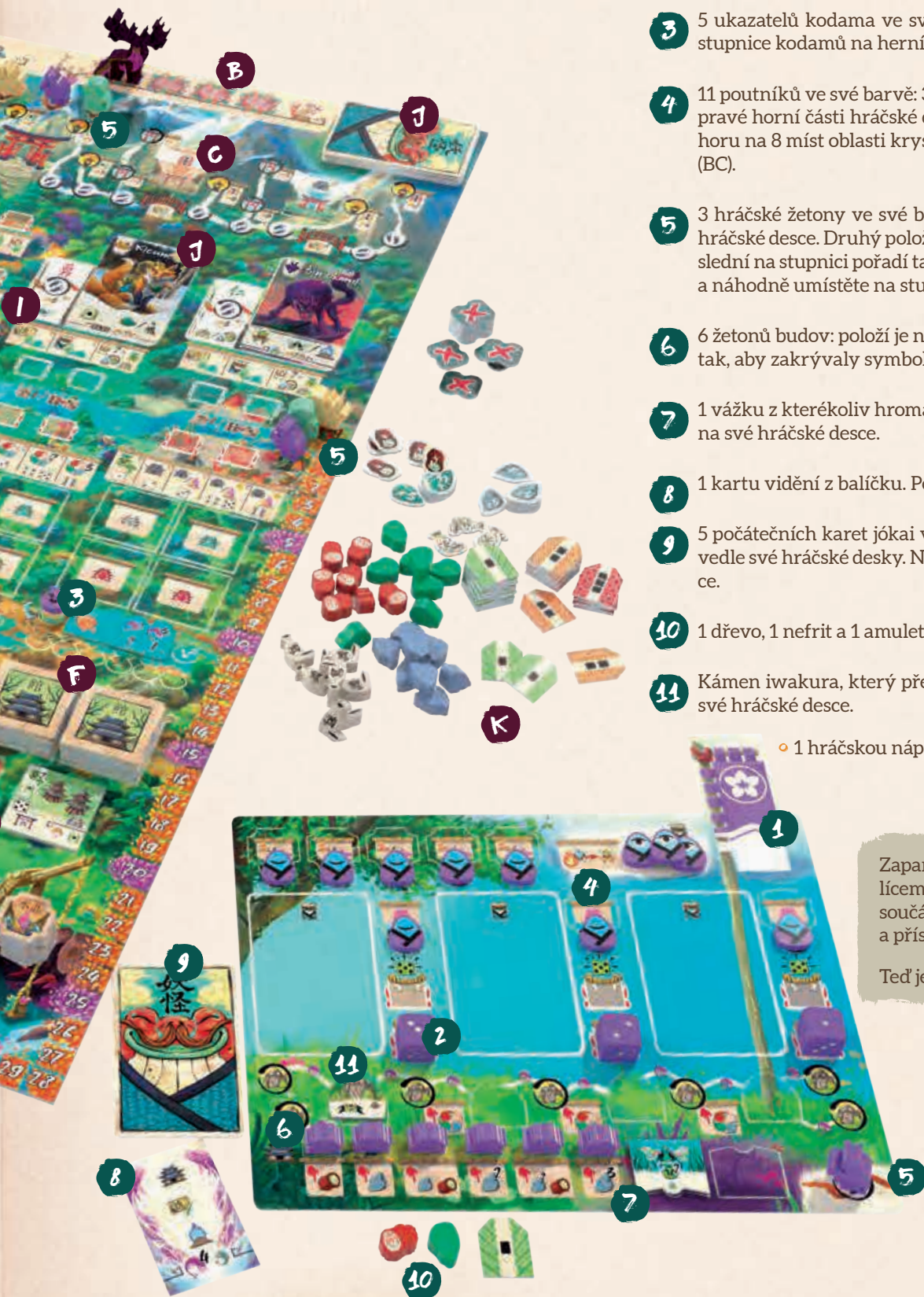
Každý hráč si vybere barvu a vezme si následující:

- 1 Hráčskou desku a vlajku své barvy, které položí před sebe.
- 2 3 kostky: položí je na červená místa na hráčské desce, aby zleva ukazovaly hodnoty 3, 2, 1.
- 3 5 ukazatelů kodama ve své barvě: položí jeden na první políčko každé stupnice kodamů na herní desce v lesní oblasti.
- 4 11 poutníků ve své barvě: 3 z nich umístí probuzenou stranou nahoru do pravé horní části hráčské desky. Zbylé poutníky položí spící stranou nahoru na 8 míst oblasti krystalů, tak, aby zakrývali symboly bodů ctnosti (BC).
- 5 3 hráčské žetony ve své barvě: 1 umístí na začátek cesty bitoku na své hráčské desce. Druhý položí na políčko řeky na začátku cesty ducha a poslední na stupnici pořadí tahu. Žetony na stupnici pořadí tahu zamíchejte a náhodně umístěte na stupnici.
- 6 6 žetonů budov: položí je na políčka v oblasti budov na své hráčské desce tak, aby zakrývaly symboly BC.
- 7 1 vážku z kterékoliv hromádky. Položí ji lícem nahoru na příslušné místo na své hráčské desce.
- 8 1 kartu vidění z balíčku. Položí ji lícem nahoru vedle své hráčské desky.
- 9 5 počátečních karet jókai ve své barvě. Zamíchá je a položí je lícem dolů vedle své hráčské desky. Nepoužité počáteční karty jókai vraťte do krabice.
- 10 1 dřevo, 1 nefrit a 1 amulet +1: položí je vedle své hráčské desky.
- 11 Kámen iwakura, který předtím dostal, umístí na místo nejvíce vlevo na své hráčské desce.

o 1 hráčskou nápovědu s pořadím tahů a přehledem symbolů.

Zapamatujte si, že kromě karet a dílků umístěných lícem dolů a karet jókai v ruce hráčů jsou všechny součásti hry (žetony, dílky, karty vidění...) známe a přístupné všem hráčům.

Teď je všechno připraveno, abyste mohli začít hrát!





## CESTA VELKÉHO DUCHA

*Duchové lesa spolu žijí v rovnováze a spolupráci. Ve všem, co dělají, si pomáhají a neznají nenávist a svár. Díky jejich společnému úsilí Les vzkvétá a všude bují hustá vegetace. Nejdůležitější je Velký duch a všichni se mohou těšit z hojnosti, kterou do Lesa přináší.*

Bitoku se hraje na 4 kola, z nichž každé sestává ze 4 fází pojmenovaných podle ročních období:

- **Jaro:** Probuzení Lesa. Hráči si připraví karty jókai a sklídí plody své práce.
- **Léto:** Volání strážců. Hráči povolají na pomoc své jókai a provádějí akce na různých místech herní desky.
- **Podzim:** Úcta. Na základě svých akcí v létě hráči určí nové herní pořadí.
- **Zima:** Odpočinek Lesa. Hráči si vezmou zpět své herní komponenty a připraví desku na další kolo.

Na konci posledního kola odejde Velký duch a hráči mohou získat poslední BC. Následně bude vybrán nový Duch Lesa.

### KARTY JÓKAI A KOSTKY

*Bitoku, který by se chtěl stát Velkým duchem, má mnoho povinností. Bylo by nesmírně obtížné a namáhavé, kdyby tyto úkoly musel plnit sám.*

Naštěstí mu pomáhají jókai – strážci, kteří o Les pečují a chrání jej. Jejich přítomnost je ve hře představována kartami jókai a kostkami. Pokud se chcete stát novým Velkým duchem, musíte se je naučit správně používat.

Během každého kola použijete 3 karty jókai a 3 kostky.

◦ **Karty jókai** budete vykládat na svou hráčskou desku a s jejich pomocí budete plnit úkoly a získávat odměny. Hru začínáte s balíčkem pěti počátečních karet jókai, ale v průběhu hry budete mít možnost získat další, silnější karty. Navíc vám tyto karty mohou na konci kola, v němž je použijete, přinést BC.



**Získejte kartu z balíčku.** Vezměte si dvě horní karty jókai z balíčku na herní desce, jednu si vyberte a doberte si ji do ruky. Kartu, kterou jste si nevybrali, dejte do spodního balíčku.



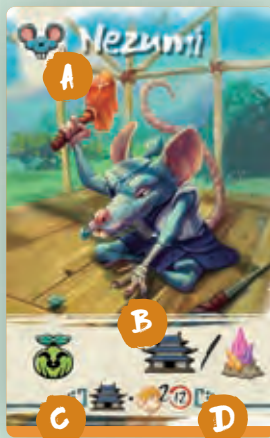
**Získejte kartu z kopců Hikaru,** na něž jste právě umístili svoji kostku. Kartu si doberte do ruky.



**Doberte si kartu ze svého balíčku** do ruky. Kartu si bere z vrchu svého balíčku. Váš balíček leží lícem dolů vedle vaší hráčské desky a na tyto karty se nesmíte dívat. Karty, které máte v ruce, neukazujte ostatním hráčům.

Pokud karty jókai **odkládáte**, dáváte je na odkládací balíček lícem nahoru vedle vašeho dobíracího balíčku. Na tyto karty se můžete kdykoliv podívat, nicméně si z odkládacího balíčku nesmíte karty brát.

Pokud si chcete dobrat kartu a ve vašem dobíracím balíčku nejsou už žádné karty, zamíchejte odkládací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček lícem dolů. Potom si doberte potřebné karty.



Každá karta jókai má svůj **typ A**, **akci B**, kterou s ní můžete provést **B**, a **BC C**, které můžete získat během kroku ctnost duchů v zimní fázi. V červeném kroužku **D** vidíte maximální počet BC, které můžete za kartu dostat, pokud zahrajete ctnost ducha (viz hráčská nápověda). Počáteční karty jókai mají navíc pod typem karty symbol v barvě hráče, kterému patří.

*Karta na ilustraci je typu nezumi. Umožňuje posunout váš ukazatel kodamy o jedno políčko vpřed a buď postavit 1 budovu, nebo si vzít 1 krystal.*

*Pokud se tuto kartu rozhodnete v zimní fázi odstranit, dostanete navíc 2 BC za každou postavenou budovu (nejvíce však 12).*

◦ **Kostky** jsou na začátku každého kola rozestaveny na červených místech vaší hráčské desky. **Hodnoty** na kostkách ukazují sílu, jakou daný jókai má: čím vyšší hodnota, tím silnější jókai a tím také silnější akce, když kostku použijete. Vzhledem k tomu, že posvátnou řeku mohou překročit pouze jókai, pouze přesunem kostek do oblasti kopců lze získat přízeň Lesa (viz strana 10).

Než některou kostku použijete, musíte ji odemknout, tedy přesunout na zelené políčko. Můžete to udělat **třemi způsoby**:

• **Vyložit kartu jókai** na místo vedle zamčené kostky.

• **Použít akci**, která umožní kostku odemknout.



• **Vyřadit ze hry jednoho svého poutníka:** Vyřazením žetonu svého poutníka odemknete jednu kostku na své hráčské desce. Kostku musíte ihned použít (viz strana 9). Poutník je odstraněn ze hry.



## JARO: PROBUZENÍ LEŠA



Zimní sněhy tají do křišťálově průzračných bystrin, které přináší do údolí svěžest jarní zeleně. Les se stává živoucí oslavou růstu a hojnosti. Zvířata procítají ze zimního spánku a duchové opět začínají s péčí o Les. Na jaře celý Les vzkvétá a jókai se shlukují, aby byli duchům bitoku nápomocni.

Během této fáze hráči povolají své jókai pro tohle kolo a získají odměny. Dva následující kroky mohou všichni hráči učinit naráz:



**A Povolat jókai:** Každý hráč si do ruky dobere karty ze svého dobíracího balíčku tak, aby měl v ruce právě 4 karty. Může se stát, že hráč už měl v ruce nějaké karty z předchozího kola. Pokud měl hráč z předchozího kola v ruce 4 nebo více karet, nedobírá si nic. Poté hráči odloží podle svého výběru tolik karet, aby každému hráči v ruce zbyly 3 karty.



Fialovému hráči zbyla 1 karta z předchozího kola, z balíčku tedy dobírá 3 karty. Poté se rozhodne, kterou kartu odloží, aby mu v ruce zbyly 3, se kterými bude hrát.



**B Sklidit plody své práce:** Každý hráč si vybere odměny zobrazené na fialových krystalech snů na své hráčské desce. Odměny si může brát v libovolném pořadí (viz hráčská nápověda).



Fialový hráč pokračuje tím, že se podívá na krystaly snů na své hráčské desce, a vezme si tedy 1 kartu jókai ze svého balíčku (má tedy nyní v ruce 4 karty) a 1 amulet +1 ze společné zásoby.



Jakmile všichni hráči provedou tyto dvě akce, může začít letní fáze. Posuňte pagodu na počítadle na léto.

## SYMBOLY

V Bitoku narazíte na množství symbolů, které vám pomohou hru pochopit. Ze začátku se jich může zdát být až příliš, ale brzy se v nich naučíte orientovat. Všechny jsou vysvětleny v hráčských nápovědách a najdete tam také odkaz na stránky pravidel, kde jsou vysvětleny do větší hloubky.

**Černé číslo** vpravo od symbolu vždy značí, kolikrát danou akci můžete provést. Pokud tam žádné číslo není, akci můžete provést jen jednou.



Získejte 2 BC



Vezměte si 1 vážku

**Červený** symbol ruky znamená, že zmíněnou surovinu musíte zaplatit do společné zásoby, abyste provedli akci nebo získali dílek. **Žlutý** symbol ruky ukazuje, že zmíněnou akci můžete provést se slevou, tj. zaplatíte méně surovin, než bylo řečeno.



Tato brána umožňuje získat ducha mitama o 2 suroviny levněji, než je na něm uvedeno. Takže zaplatíte např.: o 2 saké méně, nebo o 1 saké a 1 nefrit méně.

Pokud je symbol **bodů ctnosti oranžový**, znamená to, že body získáte ihned po vykonání akce. Za **fialový** symbol body získáte až na konci hry. **Šedý** symbol znamená ztrátu bodů.



Pokud je mezi dvěma symboly **lomítko** „/“, vyberete si, který z nich chcete použít.



Můžete si vzít 2 nefrity, nebo 2 saké, nebo 1 nefrit a 1 saké.



Můžete postavit budovu se slevou 1 suroviny, nebo si vzít krystal se slevou 1 suroviny.



## AKCE VE HŘE

Ve hře existují tři hlavní druhy akcí:

**Základní akce**, které máte k dispozici v letní fázi: vyložit kartu jókai, použít odemknutou kostku, překročit řeku nebo vynechat tah.

**Akce lesa a akce budov** jsou podmíněny kostkou umístěnou v příslušné lesní oblasti. Akce lesa jsou rozdílné pro každou z oblastí (viz strana 19). Akce budov jsou závislé na tom, jaké budovy jsou k dispozici v oblasti, do které umístíte kostku (viz strana 22).

Některá pole na herní desce, některé dílky a některé karty jókai vám také mohou umožnit zahrát akci. Tyto akce musíte provést ihned poté, co jsou pole, dílek nebo karta aktivovány. Můžete tak spustit celý řetězec akcí.

## HRÁČSKÁ NÁPOVĚDA

Čtyři hráčské nápovědy představují užitečný přehled průběhu kola. Mějte ale na paměti, že se jedná jen o přehled, pokud tedy chcete znát přesná pravidla hry, podívejte se do pravidel.

Najdete tam také obrázek herní desky s popisky jednotlivých oblastí a odkazy na korespondující strany v pravidlech.

A ve vnitřní části této nápovědy najdete také kompletní seznam symbolů používaných ve hře s vysvětlivkami a odkazem na stranu pravidel s podrobným popisem.



## LÉTO: VOLÁNÍ STRÁŽCŮ

*Když duchové sílí a rozšiřují své vědění, zvětšuje se i jejich velikost. Někteří dorostou až do velikosti staletého dubu a dosáhnou úžasných schopností. Nazýváme je strážci jókai. Léto je obdobím tvrdé práce a ti, kteří se chtějí stát Velkým duchem, povolávají tyto strážce na pomoc.*

Během této fáze se hráči ve svých tazích střídají. Pořadí je určeno ve směru zleva doprava podle polohy hráčských žetonů na počítadle tahu.

Ve svém tahu si **musíte vybrat** jednu ze 4 následujících základních akcí:

- Vyložit kartu jókai z ruky
- Použít jednu odemknutou kostku na své hráčské desce
- Překročit řeku
- Vynechat tah

Když akci dokončíte, na řadě je další hráč. Pokud už jednou vynecháte tah, nehrajete až do konce fáze. Hráči se střídají až do doby, dokud všichni hráči nevynechají svůj tah. Potom fáze končí a začíná podzimní fáze. Přesuňte pagodu na další pole počítadla fází.

Teď se ale podrobněji podívejme na jednotlivé akce, které můžete provádět v letní fázi:

### **A** Vyložit kartu jókai z ruky

Karty jókai představují strážce Lesa. Jsou rozděleny na 5 typů, které mají rozdílné druhy efektů.

Pokud si vyberete tuto akci, vyložte jednu z karet, které máte v ruce. Položte ji na prázdné pole v oblasti jókai na své hráčské desce a proveďte tyto 3 kroky:

- Odemkněte kostku** vedle vyložené karty. Uděláte to posunutím kostky z červeného uzamknutého místa na zelené (toto můžete udělat, pouze pokud jste kostku neodemkli už předtím).
- Aktivujte kartu jókai** provedením akcí na kartě. Tento krok je volitelný.
- Zharmonizujte krystal**, pokud nějaký máte na místě spojeném s kartou (viz strana 25), provedením akce na příslušném dílku. Toto můžete udělat **předtím nebo potom**, co aktivujete kartu. Tento krok je volitelný.

### Na co myslet, když vykládáte kartu jókai:

- Kartu jókai nemůžete vyložit na místo, na němž je už jiná karta.
- Kartu jókai můžete vyložit, i když příslušná kostka byla již odemknuta nebo je na herní desce.
- Pokud jsou již na všech 3 místech hráčské desky vyloženy karty, musíte si vybrat jinou akci.
- Poté co jste kartu jókai vyložili, už ji nemůžete přesunout na jiné místo.
- Každé místo pro kartu k sobě může mít připojen jen 1 krystal.



Hnědý hráč vykládá z ruky kartu imomuši. Vyloží ji na místo nejvíce vlevo na hráčské desce, kde je zamknutá kostka. Kostku odemknete posunutím na zelené políčko a poté aktivuje kartu. Může si vybrat mezi získáním 1 kamene nebo 1 dřeva ze společné zásoby. K místu není připojen žádný krystal, jeho tah je tedy u konce a na řadě je další hráč.



## B Použit odemknutou kostku na své hráčské desce

Nejmocnějšími jókai jsou strážci, kteří jsou ve hře zastoupeni kostkami. Když budete chtít použít odemknutou kostku, přemístíte ji do Lesa na herní desce. Les má 5 různých oblastí a každá z nich má několik polí, na něž může být umístěna kostka (viz strana 19). Kostku můžete umístit pouze na prázdná pole.

Při umísťování kostky na herní desku proveďte následující kroky:

- 1. Posílit strážce:** Před umístěním kostky na desku (a pouze tehdy) můžete zvýšit její hodnotu tím, že odložíte libovolné množství svých amuletů zpět do zásoby. Podle hodnoty amuletu zvýšíte hodnotu na kostce o 1, 2 nebo 3. Hodnota kostky nemůže být nikdy vyšší než 6 (přebytečná hodnota navýšení propadá). Tento krok je volitelný.
- 2. Navštívit Les:** \* Umístíte kostku na libovolné volné pole v Lese. Kostku můžete umístit i do oblasti, kde už nějakou kostku máte.
- 3. Provést akce lesa a budov:** Teď můžete provést akci lesa a/nebo akci budov, které jsou dostupné v oblasti Lesa, do které jste svoji kostku umístili. Tyto akce můžete provést v jakémkoliv pořadí. Tento krok je volitelný.

### AKCE LESA

Akci lesa můžete provést pouze v případě, že kostka má **stejnou nebo vyšší hodnotu** než ostatní kostky v oblasti. Pamatujte, že kostky přesunuté pomocí akce překročení řeky se už nepočítají jako kostky v Lese.

Akce lesa dostupné v jednotlivých oblastech jsou popsány na straně 19.

### AKCE BUDOV

Pokud je k oblasti, kde se nachází vaše kostka, připojena obydlená oblast s budovami, můžete uskutečnit některou z akcí zobrazených na těchto budovách (viz strana 22). Na rozdíl od akcí lesa se při provádění akcí budov nemusíte ohlížet na hodnotu ostatních kostek. Vaše kostka musí však mít stejnou nebo vyšší hodnotu, než je hodnota zobrazená na dané budově.

**Bonus pro majitele:** Pokud akci provedete na budově postavené jiným hráčem (bude označena jeho žetonem budovy), majitel dostane bonus zobrazený na dílku. Tento bonus je vyplácen ze společné zásoby a nijak neovlivňuje efekt vaší akce. Ve hře jsou 3 typy bonusů: 1 BC pro majitele, 1 BC nebo 1 amulet +1 (podle volby majitele), nebo 1 BC a 1 amulet +1.

Pokud provádíte akci svojí vlastní budovy, bonus pro majitele neobdržíte.

### Na co myslet, když chcete umísťovat kostky v Lese:

- S jednou umístěnou kostkou můžete zahrát pouze 1 akci lesa.
- S jednou umístěnou kostkou můžete zahrát pouze 1 akci budov.
- Nelze provést akci budovy, kterou jste v tomto tahu postavili.
- Kostku z hráčské desky nemůžete umístit přímo do kopců na druhé straně řeky.
- Můžete použít zamknutou kostku, vyřadíte-li ze hry jednoho svého poutníka (viz strana 6).
- Akci lesa a akci budov můžete provést v libovolném pořadí, ale vždy musíte nejdříve jednu dokončit, než začnete druhou.
- Obě tyto akce jsou volitelné, můžete umístit kostku, aniž byste provedli jakoukoli z těchto akcí.

## RYCHLÝ TIP, JAK SI BITOKU ZTÍŽIT

Po několika hrách možná zatoužíte po větší výzvě. Té se dá dosáhnout jednoduchou úpravou pravidel:

Akci lesa můžete vykonat, pouze když má vaše kostka **vyšší hodnotu než ostatní kostky v oblasti**. Pokud některá kostka ukazuje hodnotu 6, musíte použít amulet, abyste ji jednorázově zvýšili (ale kostka zůstane otočená na stejné straně). Nezapomeňte ale, že kostky, které překročily řeku a dostaly se do kopců, se už nepočítají jako kostky v Lese.



PRÁZDNÉ POLE  
V OBLASTI LESA

## AMULETY

*Tajemné artefakty, které strážci používají ke zvýšení své moci.*

Pokud získáte amulet, vezměte si ho ze společné zásoby a položte vedle své hráčské desky.

Vždy, když umístíte kostku na herní desku, můžete zvýšit její hodnotu odložením libovolného počtu amuletů (+1, +2, +3, jak je na nich vyznačeno).

Amulety nelze rozměňovat (z amuletu +3 nemůžete udělat 3 kusy amuletů +1).



+1



+2



+3

## SUROVINY

Suroviny se ve hře používají jako platidlo a můžete je získat z karet, dílků a dalších zdrojů. Ve hře jsou 4 typy surovin:



Následující symbol říká, že získáváte suroviny dle své volby. Černé číslo udává počet, druh si vybírá hráč. Můžete i kombinovat různé suroviny.



Podle tohoto symbolu můžete získat 2 nefrity, nebo 1 kámen a 1 dřevo, nebo jakoukoliv jinou kombinaci 2 surovin.

Získané suroviny položte vedle své hráčské desky. Kdykoliv v průběhu hry si můžete vyměnit 3 stejné suroviny za žeton trojnásobné suroviny a naopak.



\*\*

PRÁZDNÉ POLE ŘEKY

## OMEZENÍ KOMPONENT

Počet surovin a amuletů, které jsou ve hře k dispozici, není nijak omezen.

Pokud by se vám náhodou stalo, že vyčerpáte celou zásobu, můžete je nahradit něčím jiným, např. mincemi.



Značka hikaru



Žlutý hráč nemá žádné odemknuté kostky, ale chce umístit svou kostku na herní desku dřívě, než dostanou příležitost ostatní hráči. Proto vyřadí ze hry jednoho svého poutníka (až do konce hry ho nebude moci použít). Tím odemkne kostku s hodnotou 2.

Pak odloží dva +1 amulety, aby zvýšil hodnotu kostky na 4.

Kostku se rozhodne umístit do lesní oblasti Země Jomi. Už tam má sice kostku hnědý hráč, ale ta má jen hodnotu 2, žlutý tedy může provést akci lesa. Kdyby měla hnědá kostka hodnotu třeba 5, nemohl by akci lesa použít, protože by jeho kostka měla nižší hodnotu.

Poté se rozhodne provést ještě akci budovy. Budova, kterou si vybral, ukazuje hodnotu 1, což je také menší hodnota, než ukazuje jeho kostka, získává tedy kámen iwakura. Budova ale patří hnědému hráči, ten tedy dostává 1 BC, což je bonus pro majitele této budovy.

## 6 Překročit řeku

Pokud máte v Lese umístěnou jednu nebo více kostek, můžete se rozhodnout překročit řeku. Pokud tak chcete učinit, následujte tyto kroky:

- 1. Posunout kostku přes řeku \*\*:** Vyberte jednu ze svých kostek v Lese a přesuňte ji na prázdné pole v odpovídající oblasti v kopcích Hikaru na druhé straně řeky. Ve hře dvou hráčů je vždy dvojice polí na druhé straně řeky (dvojice jsou odděleny příbytkem Velkého ducha) společná pro dvě lesní oblasti.
- 2. Kát se:** Jen pokorní mohou překročit posvátnou řeku Kurirakugan. Musíte tedy snížit hodnotu přesunované kostky o 1. Má-li kostka hodnotu 6, musíte její hodnotu snížit o 3. Řeku nemůžete překročit s kostkou o hodnotě 1, protože její hodnota nemůže být snížena.
- 3. Získat přízeň Lesa:** Získejte některou z odměn zobrazených na místě, kam jste svou kostku přesunuli. Kostku můžete přesunout pouze na prázdné pole, ale můžete si vybrat kteroukoliv odměnu, která je v dané oblasti k dispozici. Každou přízeň si v každé z oblastí můžete vybrat jen jednou za kolo. Vybranou přízeň pak označte značkou hikaru, hráči ji budou opět moci vybrat až v následujícím kole. Ve hře dvou hráčů si můžete vybrat přízně z obou kopců sousedících s polem, kam jste umístili kostku. V každé oblasti jsou dostupné tyto tři přízně:



- A** Vezměte si kartu bitoku z tohoto pole a přiložte ji ke své hráčské desce tak, abyste začali nebo rozšířili svou cestu bitoku (viz strana 12).
- B** Vezměte si kartu jókai z tohoto pole a doberte si ji do ruky. Budete ji moci zahrát v následujících tazích.
- C** Vyberte si dvě různé z těchto čtyř možností:
  - Doberte si kartu vidění z balíčku (viz strana 16).
  - Vezměte si 1 kámen iwakura z herní desky a přidejte jej do své kamenné cesty (viz strana 23).
  - Přesuňte jednoho ze svých poutníků ze svojí hráčské desky k jednomu z kamenů iwakura (viz strana 24).
  - Posuňte jednoho ze svých kodamů na libovolné stupnici kodamů o 1 pole vpřed (viz strana 23).

Kostky, které překročily řeku, zůstanou na místě až do zimní fáze. V tomto kole s nimi už nelze dále hýbat.



Fialový hráč provedl akci překročit řeku s kostkou hodnoty 4, musí tedy její hodnotu snížit na 3. Poté získá přízeň – kartu bitoku a přidá si ji do své cesty bitoku. Přízeň, kterou si vybral, zakryje značkou hikaru.

Žlutý hráč také překročí řeku, jeho kostka má hodnotu 6, musí ji tedy snížit na 3. Jako přízeň získá kartu jókai a dobere si ji do ruky. Políčko Přízně zakryje značkou hikaru.

Později může fialový hráč znovu překročit řeku s jinou svou kostkou. Přízně týkající se bitoku a jókai už byly vybrány, vezme si tedy 1 kámen iwakura a posune některého ze svých kodamů o 1. Poslední přízeň pak opět zakryje značkou hikaru.

### Na co myslet, když překračujete řeku:

- Kostku můžete umístit pouze na prázdné pole naproti přes řeku.
- Hodnota na kostce nemá vliv na to, kterou přízeň si můžete vybrat.
- Když kostka překročí řeku, už tam zůstane a její původní pole v Lese se uprázdní a lze jej znovu použít.
- Kostka v oblasti příbytku Velkého ducha nemůže být cílem akce překročit řeku.
- Krok přízeň Lese je volitelný. Můžete řeku překročit, vybrat si přízeň, ale odměnu si nevzít a zvolenou přízeň pouze zakrýt značkou hikaru.

### **D** Vynechat tah

Poté, co vložíte 3 karty jókai na hráčskou desku a umístíte 3 kostky na herní desku, a pokud si nepřejete překračovat řeku, můžete vynechat svůj tah. Když vynecháte tah, znamená to, že už do konce fáze nebudete hrát.

Když vynechají tah všichni hráči, letní fáze končí a může začít fáze podzimní. Posuňte pagodu na počítadle fází.





*Velký duch je velkorysý. Kudy projde, v jeho šlépějích klíčí život. Velký duch je také přísný. Všechno, čemu dá život, musí také zemřít, když nadejde čas. Velký duch je spravedlivý, protože všechno, co odejde na věčnost, se rozloží a je užívou pro plody, z nichž uzejde opět nový život.*

Podzim je obdobím rozjímání. V tomto čase duchové Lesa skromně předstupují před Velkého ducha, aby mohl posoudit jejich skutky. Hráči budou společně provádět následující akce:

**O krok vpřed:** Stanoví se nové pořadí hráčů. Hráč, který má kostku nejvýše v příbytku Velkého ducha, umístí svůj hráčský žeton na první místo na stupnici pořadí tahu. Ostatní hráče tím posune o jedno pole vzad. Poté hráč na **druhé nejvyšší pozici** v příbytku Velkého ducha přesune svůj hráčský žeton na druhé místo na stupnici pořadí tahu a tak dále až po posledního hráče.

Pokud máte v příbytku Velkého ducha více než 1 kostku, počítá se jen ta, která je umístěná **nejvýše**. Pokud v příbytku Velkého ducha nejsou žádné kostky, pořadí tahu se nemění.

Když dokončíte tento krok, podzimní fáze končí. Posuňte pagodu na počítadle fází a začíná zimní fáze.

*V příbytku Velkého ducha jsou 3 kostky v pořadí od nejvýše umístěné: žlutá, hnědá, žlutá. Žlutý hráč se tedy posune na první místo na stupnici pořadí tahu (protože je nejvýše). Hnědý hráč se posune na druhé místo ukazatele tahu a fialový a zelený hráč jsou pouze odsunutí na třetí a čtvrté místo a jejich vzájemná pozice se nemění.*

## KARTY BITOKU

*Bitoku jsou velmi mocní duchové. Ale i ti nejlepší potřebují rady a moudrost ostatních duchů.*



Získejte kartu bitoku z balíčku na herní desce: Vezměte si dvě karty z vrchu balíčku a podívejte se na ně. Jednu si vyberte a přidejte do své cesty bitoku. Druhou kartu dejte lícem dolů dospodu balíčku.



Získejte kartu bitoku z kopců Hikaru, na něž jste právě umístili svoji kostku. Kartu přidejte do své cesty bitoku.



Splněná karta.

Každá karta bitoku obsahuje typ **A**, místo pro žeton hráče **B**, odměnu BC a další akce, které budou dostupné v momentě, kdy na kartu umístíte žeton hráče **C**, a číslo vzácnosti, které říká, kolik kopií této karty v balíčku je **D**.

Karty bitoku se používají k vytvoření cesty bitoku na hráčské desce. Pokaždé, když získáte kartu bitoku, zařaďte ji do své cesty bitoku, jak vidíte na obrázku.

Pokud máte alespoň jednu kartu na cestě bitoku před žetonem hráče, můžete použít bod pohybu (BP), abyste žeton posunuli dál (viz strana 18). Tím **splníte** tuto kartu a získáte BC a další odměny. Alespoň jednu nebo dvě splněné karty budete také potřebovat k překročení mostů na cestách moudrosti (viz strana 19).

Na začátku hry nebudete mít žádné karty bitoku, nebudete tedy moci hráčským žetonem pohybovat, dokud nějakou nezískáte.



## ZIMA: ODPOČINEK LESA



*Sníh a led ovládly Les. Velký duch rozjímá nad tím, jak vložky odrážejí světlo tam, kde ještě nedávno vládla zeleň, a jak led zpomaluje puls života ve vodách. Jak se Les ukládá ke spánku, všude zavládne ticho. V zimě Les sbírá síly na další rok a stejně tak se duchové musí připravit na další výzvu.*

Všichni hráči vykonají následující kroky v uvedeném pořadí:

- A Strážci se vrací domů:** Vezměte všechny své kostky na herní desce a vraťte je na červená políčka na své hráčské desce v libovolném pořadí. Všechny kostky si zachovají aktuální hodnotu.
- B Ctnost ducha:** Pokud máte ve hře celkem alespoň 5 karet jókai (v ruce, na hráčské desce nebo v odkládacím balíčku), můžete jednu z karet zahraných na hráčské desce vyřadit a získat za ni BC. Tento krok je volitelný.

Hráči se střídají podle nového pořadí tahu a každý z nich může vyřadit jednu ze tří karet jókai na své hráčské desce. Získá za to BC, dle symbolů ve spodní části karty. Tuto kartu položte lícem nahoru pod svou herní desku (vedle vlajky) tak, aby byl vidět její typ. S kartou už nebudete moci dále hrát, avšak bude se počítat při skórování kamenů iwakura na konci hry (viz strana 15).

Takto umístěné karty vám za každou kopii každé zobrazené položky přinesou tolik BC, kolik je uvedeno. Nejvýše však 12 BC. Popis najdete v hráčské nápovědě.



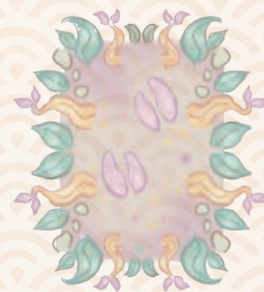
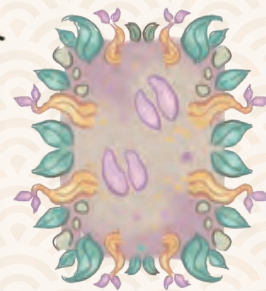
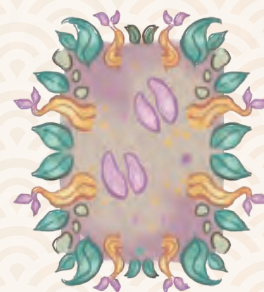
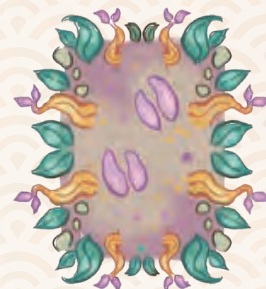
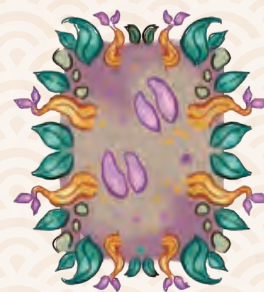
*Hráč získá 2 BC za každou budovu, kterou postavil, nejvíce však 12 VP.*

- C Jókai se loučí:** Posbírejte všechny zbývající karty jókai z herní desky a odložte je na odkládací balíček. Karty, které máte v ruce, si ponechte do příštího kola.
- D Krok Velkého ducha:** Posuňte Velkým duchem na ukazateli počítadla kol o jedno pole vpřed.

Pokud Velký duch dojde ke konci hry, přeskočte následující krok a přejděte ke skórování (viz strana 14).

- E V Lese sněží:** Připravte hru na další kolo:

1. Odložte všechny karty bitoku a jókai z herní desky na odkládací balíčky. Pokud už v dobíracích balíčcích nejsou karty, zamíchejte odkládací balíčky a vytvořte nové dobírací balíčky.
2. Vraťte značky hikaru z kopců zpět do společné zásoby.
3. Vyložte nové karty bitoku a jókai na odpovídající místa na kopcích na herní desce.
4. Z nabídky dílků duchů mitama, vážek, budov a krystalů odstraňte vždy dílek z posledního pole nabídky (nejvzdálenější od dobírací hromádky). Ostatní dílky vždy posuňte směrem k uprázdněnému místu a každou nabídku doplňte novým dílkem. Pamatujte že, kameny iwakura se nedoplňují.
5. Pagodu na počítadle fází přesuňte znovu na jaro.



## KONEC HRY A SKÓROVÁNÍ



Mnoho času uběhlo, než se Velký duch vydal na svoji poslední cestu. Nalézt za něj náhradu nebylo snadné, protože i pro ty nejsovíce-nější bytosti je výzvou dosáhnout takové rovnováhy a moudrosti, jakou Velký duch musí mít. 7 letité stromy, pro které jsou ubíhající staletí pouhým okamžikem, za svůj život vidí vládu nanejvýš dvou nebo tří Velkých duchů.

Jakmile skončí zimní fáze posledního kola, hráči sečtou svá skóre, aby rozhodli, kdo bude příštím Velkým duchem. Hráči mohou v počítání finálního skóre postupovat jeden po druhém, anebo mohou jednotlivé fáze procházet společně.

Body počítejte pomocí žetonu hráče na cestě ctnosti na okraji herní desky. Pokud přesáhnete 100 BC, obraťte svou vlajku, aby ukazovala „+100 BC“.

Zde jsou jednotlivé položky, které vám přinášejí body:



**Sklidit ovoce:** Každý hráč si vezme odměny, které jsou zobrazeny na fialových krystalech snů na hráčské desce. Můžete si je brát v libovolném pořadí (více na hráčské nápovědě).

**Příklad skórování 1:** Fialový hráč má 3 krystaly snů: jeden mu dovoluje dobrat kartu jókai z jeho balíčku, druhý jeden amulet +1 (oboje je teď už zbytečné) a třetí 1 saké.



**První z mnoha:** Hráč na prvním místě stupnice pořadí tahu si připíše 3 BC.



**Příklad skórování 2:** Fialový hráč skončil jako první na stupnici pořadí, připíše si tedy 3 BC.



**Poklona bitoku:** Každý hráč získá BC podle následující tabulky dle počtu typů karet bitoku, které má ve své cestě bitoku. Více kopií téhož typu žádné body navíc nepřidává. Na získ bodů nemá vliv to, zda jsou karty splněny nebo ne.

| Počet typů bitoku | 1 | 2 | 3 | 4 | 5  | 6  | 7  |
|-------------------|---|---|---|---|----|----|----|
| Získané BC        | 1 | 2 | 4 | 7 | 11 | 16 | 22 |



**Příklad skórování 3:** Fialový hráč se podívá na svou cestu bitoku a zjistí, že tam má 3 různé typy bitoku. Získává tedy 4 BC.



**Jezerní poklady:** Stupnice kodamů v každé části lesa se skóruje zvlášť, a to tak, že kodama, který je na stupnici nejdál, dostane nejvyšší odměnu, druhý prostřední odměnu a třetí nejnižší odměnu. Pokud se na některém poli stupnice nachází více kodamů, odměny za jejich umístění se sečtou a vydělí jejich počtem (zaokrouhluje dolů).

Na posledním poli stupnice kodamů může být umístěn jen jediný kodama (viz strana 23).




**Příklad skórování 4:** Kodama fialového hráče je nejdále na ukazateli v Zemi Jomi, získává tak nejvyšší odměnu 5 BC. Ve výhni je na stejném místě s kodamou hnědé, první a druhá odměna se tedy sečtou a vydělí dvěma. Každý dostane 3 BC a žlutý hráč nedostane nic.

**F Hlas kamenů iwakura:** Každý hráč získá BC dle podmínek stanovených na žetonech kamenů iwakura umístěných na jeho hráčské desce. Každý poutník umístěný vedle kamene vám umožní získat 1 BC za každou položku, která splňuje podmínku znázorněnou na kameni. Pokud se položky objevují na dvou různých kamenech, můžete je započítat dvakrát.

Symbols z kamenů iwakura můžete nalézt na kartách jókai, budovách nebo duších mitama, viz obrázky níže:




**1. Jókai:** Za každou kartu s odpovídajícím symbolem získáváte 1 BC. Počítají se karty ve vašem dobíracím i odkládacím balíčku, karty v ruce, na hráčské desce i pod ní, včetně počátečních karet.

 Karty **juma uba** jsou „žolík“, můžete je počítat jako kterýkoli jiný typ karet.



**2. Duchové mitama:** Za každý dílek mitama s odpovídajícím symbolem získáváte 1 BC. Nezáleží na tom, jestli je spojený s vázkou.

 Dílky duchů mitama se symbolem šinigami jsou „žolík“, můžete je počítat jako kterýkoliv jiný typ dílků duchů mitama.



**3. Budovy:** Za každou budovu s odpovídajícím symbolem, kterou vlastníte (má na sobě žeton vaší barvy), získáváte 1 BC.



**Příklad skórování 5:** Fialový hráč má 2 kameny iwakura, vedle kterých umístil 2 poutníky. První kámen mu přináší body za každého ducha ara. Když se rozhodne svého šinigami počítat také jako ducha ara, získává 3 BC × 2 poutníci, tedy 6 BC. Druhý kámen přináší body za hostince rjokan a chrámy. Fialový hráč postavil pouze 1 chrám, získává tedy 1 BC × 1 poutník, tedy 1 BC. Fialový hráč za kameny iwakura skóruje celkem 7 BC.

**F Strážci vzdávají hold:** Hráči sečtou hodnoty na všech třech svých kostkách a počet surovin, které jim zůstaly. Výsledek vydělí čtyřmi (zaokrouhuje se dolů) a tuto hodnotu si započítají jako BC.

**Příklad skórování 6:** Kostky fialového hráče na konci ukazují hodnoty 3, 5, 3 a zbyla mu 2 dřeva a 1 saké. Když je sečte, dostane 14. Po vydělení čtyřmi a zaokrouhlení získává 3 BC.

**E Odhalená vidění:** Každý hráč získá BC za splněná vidění a ztratí 1 až 2 BC za ta, která nesplnil. Pamatujte, že každý element hry lze ke splnění vidění použít pouze jednou (viz strana 16).

**Příklad skórování 7:** Fialový hráč postavil pouze jednu budovu a splnil 2 bitoku karty na své cestě. Má 1 poutníka na bráně torii a 3 duchy mitama spojené s vázkami. Může tedy splnit pouze jednu ze dvou karet vidění, protože obě karty potřebují ke splnění budovu. Přirozeně splní tu kartu, za kterou dostane více BC. Dostane tedy 6 BC za splněnou kartu a odečte si 1 BC za tu nesplněnou.

**H Osud byl naplněn:** Hráči získají body z fialových symbolů BC na svých hráčských deskách a v oblasti krystalů a budov.

Hráč, který nasbíral nejvíce bodů ctnosti, vyhrál a stal se novým Velkým duchem! V případě shody o vítězství rozhoduje počet splněných karet vidění. Pokud i nadále panuje shoda, vyhrává hráč, který je umístěn více vpředu na stupnici pořadí tahu.

**Příklad skórování, závěr:** Fialový hráč během hry nasbíral 67 BC. Teď na konci hry získal 3 BC za první místo na stupnici pořadí tahu, 4 BC za cestu bitoku, 8 BC za jezerní poklady, 7 BC za kameny iwakura, 3 BC za strážce, 5 BC za vidění a 6 za naplnění osudu. To je 36 BC. 67 BC + 36 BC je celkem 103 BC. Naštěstí se mu podařilo porazit hnědého hráče o 2 BC. Kdyby měli bodů stejně, vyhrál by hnědý, jelikož se mu podařilo splnit více karet vidění.



## KARTY VIDĚNÍ

Každá karta vidění obsahuje seznam podmínek, které musíte splnit, abyste získali BC uvedené na kartě. Musíte splnit všechny uvedené podmínky. Pokud se vám to nepodaří, ztratíte na konci hry BC za každou nesplněnou kartu vidění, jak je na kartě uvedeno.

### JAK ZÍSKAT KARTY VIDĚNÍ



Když provedete akci, jejíž součástí je získání karty vidění, vykonajte následující kroky:

- A** Doberte si 2 karty z balíčku a prohlédněte si je.
- B** Rozhodněte se, zda si chcete jednu z těchto karet ponechat:
  1. Pokud si jednu z karet chcete ponechat, vezměte si ji a položte ji lícem nahoru před sebe, vedle své hráčské desky. Druhou kartu vraťte lícem dolů dospodu balíčku.
  2. Pokud si nechcete ponechat ani jednu z karet, vraťte obě lícem dolů dospodu balíčku a vezměte si místo nich 1 libovolnou surovinu ze společné zásoby.

### SKÓROVÁNÍ KARET VIDĚNÍ

Pokud chcete získat BC uvedené na kartě vidění, musíte splnit požadavky na kartě před koncem hry (viz strana 14). Za nesplněné karty hráči na konci hry ztratí 1 až 2 BC (jak je uvedeno na kartě).

Jakákoliv položka ve hře může být použita ke splnění podmínek na kartě pouze jedenkrát. Pokud tedy máte několik karet vidění se stejnou podmínkou, musíte mít k dispozici položky pro každou z nich. Pokud nemáte dost položek, můžete si vybrat, kterou z karet splníte.

*Na konci hry má hnědý hráč 3 karty vidění, ale má pouze 3 krystaly, což nestačí na splnění všech karet. Musí si tedy vybrat, které karty splní. Za nesplněné karty si odečte BC.*



Každá z karet vidění obsahuje následující informace:

- A** Podmínky, které musíte splnit, abyste kartu splnili.
- B** BC, které získáte na konci hry, když kartu splníte.
- C** Počet BC, které ztratíte, když se vám kartu nepovede splnit.

Podmínky na kartách mohou být následující. Pamatujte, že zatímco jinde ve hře tyto symboly označují akci, kterou je možné provést, na kartách vidění představují podmínku, akci, kterou je třeba vykonat ke splnění karty.



Máte surovinu libovolného typu.



Máte libovolnou budovu.



Máte krystal libovolné barvy.



Máte libovolného ducha mitama (nezáleží na tom, zda je spojený s vážkou nebo ne). Je-li spojený, vážku lze použít i pro splnění následující podmínky.



Máte ducha mitama spojeného s vážkou.



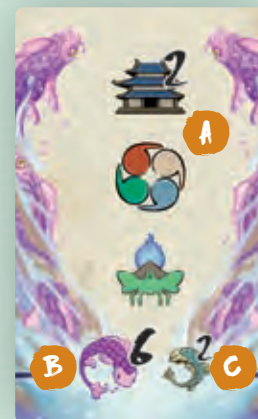
Umístili jste poutníka na místo osvětlení.



Umístili jste poutníka na místo brány.



Udělali jste krok na cestě bitoku.



*Získáte 6 BC, splníte-li tuto kartu. Podmínky jsou: postavit 2 budovy, mít jednu jakoukoliv surovinu a 1 ducha mitama zkombinovaného s vážkou. Pokud se vám to nepodaří, ztrácíte 2 BC.*

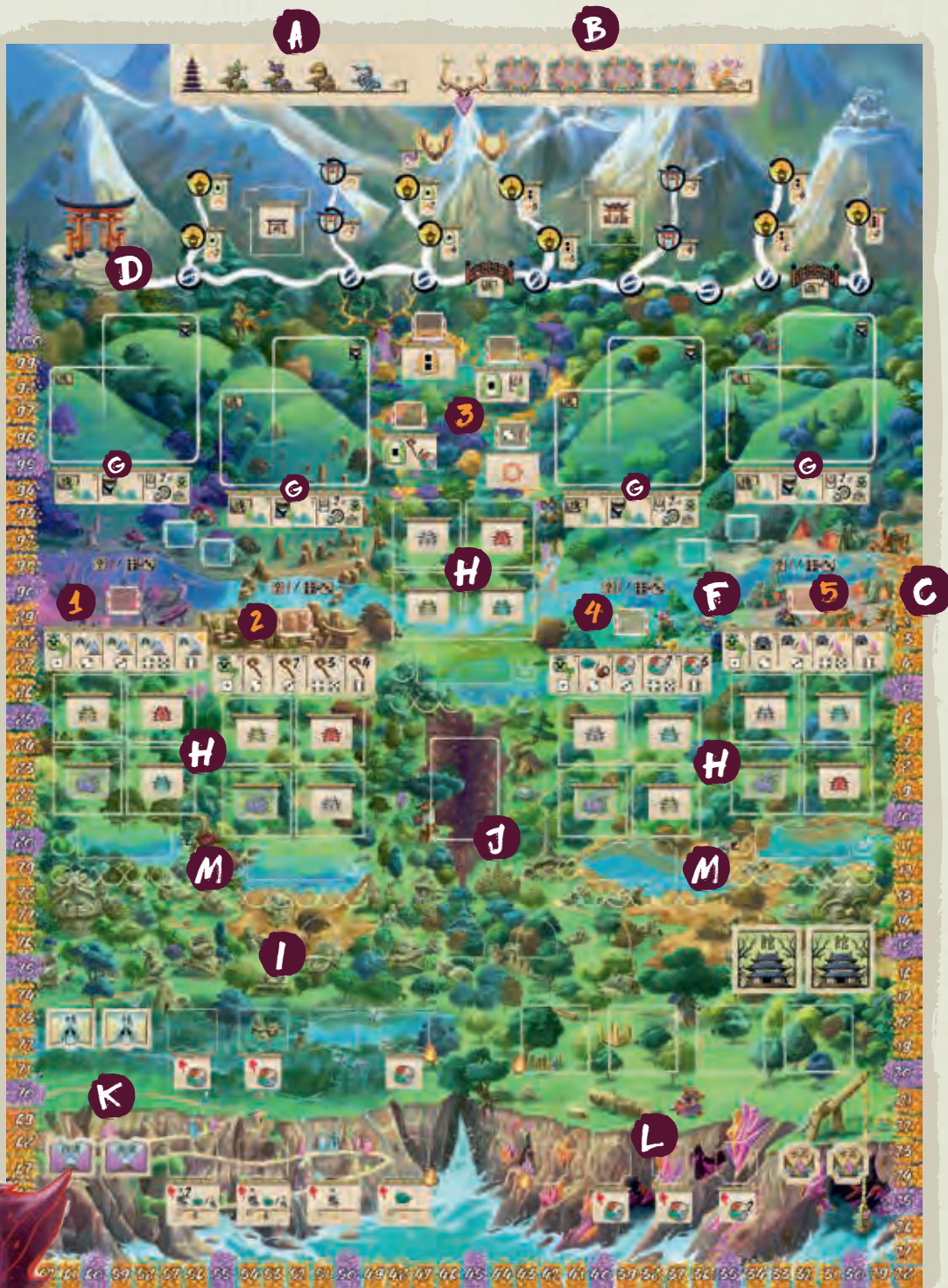


V této části pravidel se dočtete podrobnosti o jednotlivých částech herní desky a jak je používat.


## HERNÍ DESKA


Herní deska je rozdělena do několika různých oblastí:

- A** Počítadlo fází
- B** Počítadlo kol
- C** Cesta ducha
- D** Cesty moudrosti
- E** Les, rozdělený do 5 oblastí:
  - 1** Země Jomi
  - 2** Schody vědění
  - 3** Příbytek Velkého ducha
  - 4** Nefritová paseka
  - 5** Výhně
- F** Posvátná řeka Kurirakugan
- G** Kopce Hikaru
- H** Obydlené oblasti
- I** Zenová zahrada
- J** Trhlina vidění
- K** Křivolaká stezka duchů mitama
- L** Krystalové jeskyně
- M** Kodamové a jezerní poklady





## BODY POHYBU

 Efektem některých karet a dílků jsou **body pohybu (BP)**. BP musí být využity ihned po získání, nelze je uschovat k pozdějšímu využití. Pokud nejsou ihned využity, jsou ztraceny. Dají se použít k vykonání některé z níže popsaných akcí. Získané BP můžete utrácet prováděním rozdílných akcí nebo můžete libovolnou akci provádět vícekrát po sobě. Vždy však musíte zcela dokončit provedení jedné akce, než utratíte další BP a začnete provádět další.

 **Posuňte duchem po cestě bitoku:** Pokud máte před svým žetonem hráče na své cestě bitoku alespoň 1 kartu bitoku, můžete použít BP k posunu na tuto kartu. Poté proveďte všechny akce zobrazené na kartě (viz str. 12). Karta je nyní splněna.



 **Začněte pouť na cestách moudrosti:** Pokud máte na hráčské desce k dispozici probuzeného poutníka, můžete ho poslat na pouť na cestu moudrosti. Umístěte ho na libovolné startovní políčko cesty moudrosti (více na této straně).

 **Posuňte poutníka na cestě moudrosti:** Pokud už poutníka na cestě moudrosti máte, můžete ho posunout o políčko dopředu (více na této straně).



Probuzený poutník



Spící poutník

### A Počítadlo fází

Na tomto počítadle se pohybuje pagoda a ukazuje, ve které fázi hry se nacházíte (viz strana 6). Na konci každé fáze pagodu posuňte.

### B Počítadlo kol


Na tomto počítadle se pohybuje Velký duch a ukazuje, kolikáté kolo právě probíhá (viz strana 6). Velkým duchem pohybujte vždy po zimní fázi hry. Když Duch doputuje na poslední pole, nastává konec hry.


### C Cesta ducha

Zde si hráči zaznamenávají, kolika **bodů ctnosti (BC)** během hry dosáhli. Nezapomeňte svým hráčským žetonem pohnout vždy, když získáte BC. Pokud přesáhnete 100 BC, otočte svou vlajku na stranu s „+100 BC“.

### D Cesty moudrosti

*Duchové a poutníci po cestě nabývají nových stavů vědomí a sebevědomění.*

 Tato část herní desky znázorňuje cesty, po kterých poutníci mohou dojít k osvícení. Poutník na cestě postupuje pomocí **bodů pohybu (BP)**. Můžete zde provádět následující akce:


 **Začněte novou pouť na cestě moudrosti:** Pokud máte na své hráčské desce k dispozici probuzeného poutníka, můžete ho umístit na startovní políčko (vedle startovní brány) libovolné cesty moudrosti. V závislosti na počtu hráčů je brána startovním políčkem pro jednu či dvě cesty.

Poutí můžete začít libovolné množství, potřebujete k tomu jen probuzené poutníky. Více poutníků můžete získat získáváním krystalů (viz strana 25).


Pokud již některý váš poutník dosáhl políčka brány torii (viz níže), můžete při začínání nové pouti umístit svého poutníka na políčko rozcestí, které je s touto branou spojeno, místo toho abyste jej umístili na startovní políčko na začátku cesty. Ušetříte si tak část cesty. Novou pouť však vždy můžete začínat na začátku cesty, pokud si to přejete.







*Fialový hráč se svým poutníkem dosáhl první brány torii. Když bude chtít začít další pouť, může využít už nabyté moudrosti a začít novou pouť na políčku rozcestí, které je propojené s bránou torii, na níž se nachází jiný jeho poutník.*

 **Posuňte poutníka na cestě moudrosti:** Pokud už na cestě poutníka máte, můžete použít 1 BP a posunout ho na další políčko. Na každé z cest se dá postupovat pouze dopředu. Poutníci mohou sdílet stejné políčko pouze v případě, že kroužek kolem políčka je nahoře otevřený.

Poutník po cestě narazí na rozcestí s odbočkami vedoucími k políčkům **osvícení** nebo **bráně torii**. Pokud narazíte na rozcestí, můžete si vybrat, kam chcete pokračovat. Na políčkách bočních cest se může vždy nacházet jen jeden poutník, což je znázorněno **uzavřeným kroužkem kolem políčka**. Dále se poutníci jednoho hráče **nesmějí** nacházet na více políčkách téže odbočky. Pohyb na libovolné volné políčko na odbočce vždy stojí 1 BP a nezáleží na tom, zda se na jiných políčkách téže odbočky nacházejí jiní poutníci.

 **Políčko osvícení:** Pokud váš poutník dosáhne tohoto políčka, můžete z něj získat BC nebo amulety. Poutníka sem umístíte spící stranou nahoru a až do konce hry s ním nebudete moci hýbat. Dosáhl svého cíle.

 **Políčko brány torii:** Platí tu stejná pravidla jako pro políčko osvícení, ale navíc ještě ihned vykonáte akci, která je zobrazená na dílku brány. Od této chvíle, když se rozhodnete začít novou pouť, můžete umístit nového poutníka na rozcestí propojené s branou, na které je umístěn jeden z vašich poutníků.

 **Most:** Mosty představují duchovní překážky, kterým poutník na své cestě musí čelit. Abyste překročili most, nestačí pouze použít 1 BP, ale musíte být také dostatečně daleko na své cestě bitoku. K překonání prvního mostu stačí mít svůj hráčský žeton umístěn **na první kartě cesty bitoku** , ale k druhému mostu už potřebujete **dosáhnout druhé karty** .

## **E** Lesní oblasti

*Les je jako obrovský staletý baobab: těžko ho obejmete. Jeho panství se rozprostírá do všech světových stran a v jeho stínu se skrývá nesčetně různých zákoutí, každé je jedinečné a každé je domovem jiného tvora, od těch nejprostších stvoření až po celá složitá společenství. Na těchto tajemných místech plných života duchové nacházejí prostředky, které jim pomáhají na jejich cestě. Ke každé z oblastí také náleží část kopců Hikaru, místo, kde se duchové jókai a bitoku schází. Zdrojem veškerého života je zde posvátná řeka Kurirakugan.*

Během letní fáze můžete umisťovat kostky do lesní části herní desky (viz strana 9). Každá oblast Lesa nabízí jiné **akce lesa** a sousedí s kopci Hikaru i obydlenu oblastí. Každá oblast má také svou vlastní stupnici kodamů, kde hráči soutěží o jezerní poklad.



### ZEMĚ JOMI

*Mnoho duchů mitama se ztratilo v temnotě Lesa. Naštěstí je jomi umí dovést na cestu a očistit jejich duše, než budou navždy zapomenuti. Pomáhají jim v tom vážky chinkon.*

Tato oblast pokračuje křivolakou stezkou duchů mitama (viz strana 24). Když sem umístíte kostku, můžete si vybrat z následujících **akcí lesa** (pokud je na vaší kostce hodnota stejná nebo vyšší než u ostatních kostek v této oblasti - viz strana 9):

- 1** **Požadavek: hodnota kostky 1 a více.** Posuňte svůj ukazatel kodamy v této oblasti o 1 (viz strana 23).
- 2** **Požadavek: hodnota kostky 2 a více.** Zaplaťte suroviny a získejte 1 dílek ducha mitama nebo vážky (viz strana 24).
- 3** **Požadavek: hodnota kostky 3 a více.** Zaplaťte suroviny a získejte 1 dílek ducha mitama se slevou 1 suroviny nebo 1 vážku (viz strana 24).
- 4** **Požadavek: hodnota kostky 4 a více.** Zaplaťte suroviny a získejte 1 dílek ducha mitama se slevou 1 suroviny nebo 1 vážku se slevou 1 suroviny (viz strana 24).
- 5** **Požadavek: hodnota kostky 6.** Zaplaťte suroviny a získejte 1 dílek ducha mitama a 1 vážku. Jeden z těchto dílků můžete získat se slevou 1 suroviny (viz strana 24).

## DÍLKY BRAN TORII

Okamžitě poté, co umístíte poutníka na políčko brány, vykonáte akci zobrazenou na odpovídajícím dílku brány. Spodní část dílku ukazuje, zda se jedná o bránu A nebo B.

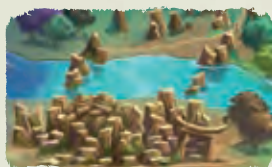


### ZEMĚ JOMI





### SCHODY VĚDĚNÍ



### SCHODY VĚDĚNÍ

*Všechny poutníky hledající pravdu všehomíra čeká dlouhá cesta. Naštěstí mohou najít útočiště v branách torii a užít si tam zaslouženého odpočinku.*

Tato oblast sousedí s cestami moudrosti (viz strana 18). Když sem umístíte kostku, můžete si vybrat z následujících akcí leša (pokud je na vaší kostce hodnota stejná nebo vyšší než u ostatních kostek v této oblasti – viz strana 9):

- 1 Požadavek: hodnota kostky 1 a více. Posuňte svůj ukazatel kodamy v této oblasti o 1 (viz strana 23)
- 2 Požadavek: hodnota kostky 2 a více. Získejte 1 bod pohybu (viz strana 18).
- 3 Požadavek: hodnota kostky 3 a více. Získejte 2 body pohybu (viz strana 18).
- 4 Požadavek: hodnota kostky 4 a více. Získejte 3 body pohybu (viz strana 18).
- 5 Požadavek: hodnota kostky 6. Získejte 4 body pohybu (viz strana 18).



### PŘÍBYTEK VELKÉHO DUCHA

Plán pro tři nebo čtyři hráče



Plán pro dva hráče



### PŘÍBYTEK VELKÉHO DUCHA

*Tohle je útočiště toho, kdo v Leše znamená všechno a jehož čas se chýlí ke konci. Duch, který dosáhne nejvyšší ctnosti, se brzy zabydlí právě tady.*

Stupnice pořadí tahu nad touto oblastí ukazuje pořadí hráčů během letní fáze (viz strana 8). O pořadí se rozhoduje v podzimní fázi (viz strana 12) na základě pozice jejich kostek v příbytku.

Je zde několik polí, na něž lze umístit kostku, a každé z nich nabízí jinou akci leša. Mohou sem být umístěny jakékoli kostky, na jejich hodnotě nezáleží (Velký duch projevuje svou laskavost všem lesním bytostem stejně).

- 1 Získejte 1 amulet +2.
- 2 Získejte 1 amulet +1 a doberte si kartu vidění (postup na straně 16).
- 3 Získejte 1 amulet +1 a 1 libovolnou surovinu (toto pole je k dispozici pouze ve hře 3 nebo 4 hráčů).
- 4 Získejte 1 amulet +1 a 1 BP (toto pole je k dispozici pouze ve hře 3 nebo 4 hráčů).
- 5 Získejte 1 amulet +1 a buď 1 BP, nebo 1 libovolnou surovinu (toto pole je k dispozici pouze ve hře 2 hráčů).
- 6 Toto pole je jediná výjimka z pravidla, že v příbytku Velkého ducha mohou být umístěny kostky s jakoukoliv hodnotou. Na toto pole musíte umístit kostku s hodnotou 2 nebo vyšší. Když sem kostku umístíte, ihned snižte její hodnotu o 1. Poté si můžete vybrat kteroukoli kostku jiného hráče v Leše a vykonat akci z oblasti, kde se jeho kostka nachází, a za použití hodnoty jeho kostky. Nemůžete provádět akce budov a nemůžete si vybrat kostku, která překročila řeku (toto pole je k dispozici pouze ve hře 2 hráčů).



Hnědý hráč umístil na toto pole kostku s hodnotou 3, takže ji snižil na 2. Vybral si fialovou kostku v zemích Jomi a provede akci leša z této oblasti, která vyžaduje hodnotu kostky 4 a vyšší (což je hodnota fialové kostky).



### NEFRITOVÁ PASEKA

*V této oblasti se duchové z celého Lesa setkávají, aby mezi sebou mohli měnit všechny možné druhy drahokamů a také, přirozeně, nápoj bohů: saké.*

V této oblasti můžete získat suroviny. Když sem umístíte kostku, můžete si vybrat z následujících akcí lesa (pokud je na vaší kostce hodnota stejná nebo vyšší, než u ostatních kostek v této oblasti – viz strana 9):

- 1 **Požadavek: hodnota kostky 1 a více.** Posuňte svůj ukazatel kodamy v této oblasti o 1 (viz strana 23).
- 2 **Požadavek: hodnota kostky 2 a více.** Vezměte si 1 dřevo nebo 1 nefrit.
- 3 **Požadavek: hodnota kostky 3 a více.** Vezměte si 1 libovolnou surovinu (dřevo, kámen, nefrit, saké).
- 4 **Požadavek: hodnota kostky 4 a více.** Vezměte si 2 libovolné suroviny (dřevo, kámen, nefrit, saké nebo kombinaci).
- 5 **Požadavek: hodnota kostky 6.** Vezměte si 3 libovolné suroviny (dřevo, kámen, nefrit, saké nebo kombinaci).



### VÝHNĚ

*Z útroby země vyzařuje rudá záře. Řemeslníci Pavoučího města dobývají krystaly duší zpod povrchu a pak z nich umně vytvářejí nádherné předměty a budují jedinečné stavby.*

Tato oblast umožňuje získat krystaly a stavět budovy. Když sem umístíte kostku, můžete si vybrat z následujících akcí lesa (pokud je na vaší kostce hodnota stejná nebo vyšší, než u ostatních kostek v této oblasti – viz strana 9):

- 1 **Požadavek: hodnota kostky 1 a více.** Posuňte svůj ukazatel kodamy v této oblasti o 1 (viz strana 23).
- 2 **Požadavek: hodnota kostky 2 a více.** Postavte 1 budovu na prázdném místě odpovídajícím typu stavěné budovy v kterékoliv obydlené oblasti (viz strana 22).
- 3 **Požadavek: hodnota kostky 3 a více.** Získejte 1 krystal (viz strana 25) nebo postavte 1 budovu na volném místě odpovídajícím typu stavěné budovy v kterékoliv obydlené oblasti (viz strana 22).
- 4 **Požadavek: hodnota kostky 4 a více.** Získejte 1 krystal (viz strana 25) nebo postavte 1 budovu na volném místě odpovídajícím typu stavěné budovy v kterékoliv obydlené oblasti (viz strana 22) se slevou 1 suroviny.
- 5 **Požadavek: hodnota kostky 6.** Získejte 1 krystal (viz strana 25) a postavte 1 budovu na volném místě odpovídajícím typu stavěné budovy v kterékoliv obydlené oblasti (viz strana 22) se slevou 1 suroviny (sleva platí buď na krystal, nebo na budovu, ne na obojí).

## F Posvátná řeka Kurirakugan

*Voda proudí korytem řeky Kurirakugan a po cestě rozdává život. Ti, kteří smočí nohy v řece, musí zaplatit malý poplatek, pokud chtějí pokračovat ve své cestě. Pouze pokorní mohou překročit řeku. Ten, kdo vstoupí do vody a pluje s proudem tam, kde se řeka setkává s mořem, budou plout věčně v podvodních síních.*

Řeka tvoří hranici oblastí Lesa. Pouze příbytek Velkého ducha nesousedí s jejím břehem. Pokud máte kostku umístěnou ve kterékoliv oblasti Lesa, kromě příbytku Velkého ducha, můžete s ní během svého tahu překročit řeku do odpovídající oblasti kopců Hikaru (viz strana 10).




### NEFRITOVÁ PASEKA



### VÝHNĚ



## BUDOVY

 Budovy můžete stavět v obydlých oblastech, abyste poskytli útěchu znaveným cestovatelům. Mají společné charakteristiky, které vám pomohou pochopit, jak fungují.

Na každém dílku budovy najdete následující:

- A Typ budovy:** Existuje 5 typů budov, každý má jinou ilustraci.
- B Bonus,** který získáte, když budovu postavíte. Posunutí vašeho ukazatele kodamy v této oblasti nebo v některých případech i amulet +1.
- C Akci budovy,** kterou může hráč provést, když umístí do dané oblasti svou kostku s požadovanou hodnotou.
- D Bonus pro majitele,** který dostanete, když vaši budovu využije jiný hráč (viz strana 9).



Pole na herní desce zobrazují, jaký typ budovy na nich můžete postavit. Ve hře existuje 5 typů budov: chrám, lázně onsen, farma, hostinec rjókan a starodávná budova.



rjókan farma onsen chrám



**Starodávné budovy** umístíte na herní desku na začátku hry podle počtu hráčů. Nemůžete je stavět.

## Kopce Hikaru

*Tato zářící místa jsou poslední baštou míru a pokoje. Jsou také domovem mnohých bytostí a duchů.*

Každá z oblastí Lesa (kromě příbytku Velkého ducha) je propojena s kopci Hikaru. Můžete zde získat karty jókai a bitoku nebo další odměny. Když s kostkou překročíte řeku, můžete ji umístit pouze do oblasti odpovídající oblasti Lesa, kde se kostka nacházela před překročením řeky (viz str. 10).

## Obydlené oblasti

*Jedná se o nejmírumilovnější část lesa, kde se setkávají duchové Lesa s lidskými tvory a předávají si vzájemně zkušenosti. Tak jako nad Lesem vždy bdí Velký duch, stráží i tyto oblasti duchové, kteří poskytují znaveným poutníkům přístřeší, občerstvení a možnost odpočinku. Je to také domov rozpustilých kodamů. Srdečně zde vždy vítají návštěvníky v místních hostincích, farmách, chrámech či lázních. Každý, kdo se chce stát Velkým duchem, by se měl postarat o pohodlí poutníků a zajistit jim vřelé přijetí a ubytování.*



Každá lesní oblast sousedí s obydlými oblastmi. Tato část herní desky obsahuje hromádky budov položené lícem dolů a nabídku dílků budov umístěných lícem nahoru. Pokud se rozhodnete postavit budovu, vybíráte si z nabídky dílků budov, které jsou obráceny lícem vzhůru.

V závislosti na počtu hráčů se ve hře mohou vyskytovat **starodávné budovy**. Ty fungují úplně stejně jako všechny ostatní budovy ve hře, pouze nemají majitele, takže z nich nikdo nezískává bonus pro majitele (viz okraj této strany).

### JAK POSTAVIT BUDOVU

Během hry může každý hráč postavit **celkem 6 budov**. Kolik budov můžete ještě postavit, poznáte podle počtu zbývajících žetonů budov na vaší hráčské desce. Tam také zjistíte, kolik za postavení budovy musíte zaplatit surovin. Když postavíte budovu, proveďte následující kroky:

- 1 Zaplaťte cenu** budovy uvedenu pod žetonem budovy nejvíce vlevo na vaší hráčské desce. Stavba vyžaduje dřevo, kámen nebo jejich kombinaci. Suroviny zaplaťte do společné zásoby. Vezměte si žeton budovy ze své hráčské desky. Získáte BC uvedené na desce pod tímto žetonem.
- 2 Vyberte si dílek budovy** z nabídky v obydlých oblastech herní desky. Pokud jsou v nabídce prázdná místa, zatím je nedoplňujte (doplňují se v zimní fázi - viz strana 13).
- 3 Vybraný dílek budovy přesuňte na prázdné pole označené stejným typem, jaký má zvolená budova.**
- 4 Posuňte svůj ukazatel kodamy** v této oblasti o tolik polí, kolik je znázorněno na dílku budovy v levém horním rohu. Získejte amulet +1, pokud je znázorněn na témže místě.
- 5 Umístěte na postavenou budovu svůj žeton budovy,** který jste si předtím vzali z hráčské desky, jako označení, že je budova vaše.




*Žlutý hráč chce v této oblasti postavit budovu. V minulých tazích už zde hnědý hráč postavil farmu a onsen, takže může postavit už jen rjókan nebo chrám. Rozhodne se postavit rjókan, a vzhledem k tomu, že se jedná o jeho třetí budovu, bude muset zaplatit 1 dřevo a 1 kámen.*


*Rjókan mu umožňuje posunout ukazatel kodamy o 2 pole. Postavenou budovu označí svým žetonem budovy, aby bylo zřejmé, že je jejím vlastníkem. Od této chvíle, pokaždé když někdo využije akci této budovy, získá žlutý hráč bonus pro majitele, 1 BC a amulet +1.*

## KODAMOVÉ A JEZERNÍ POKLADY

*Kodamové jsou maličcí přátelští, ale rozpustilí duchové, kteří žijí v tůňkách a potocích Lesa. Jsou nevinní a přívětiví, jenže jsou také nadmíru zvědaví, a díky své zvědavosti často v Lesě objeví nej-různější poklady. Kodamové rádi vzhlíží k duchům bitoku, kteří zastávají stejné ctnosti jako oni sami, a poklady jim často nabídnou. Duchové toho využívají a kodamy plně podporují. Ti se jim za to věrně odměňují jezerními poklady.*

Každá oblast má svoji vlastní stupnici kodamů. Některé akce ve hře mohou posunout váš ukazatel kodamy dopředu, zatímco jiné mohou posunovat dozadu ukazatele kodamů ostatních hráčů.

 Posuňte ukazatel kodamy vpřed. V případě symbolu vlevo o 2 pole. Můžete posunout o 2 pole kterýmkoliv vaším ukazatelem kodamy, anebo o 1 pole 2 různými kodamy.

 Posuňte soupeřův ukazatel kodamy vzad. V případě symbolu vlevo o 2 pole. Můžete posunout o 2 pole vzad kterýmkoliv soupeřův ukazatel kodamy, anebo o 1 pole 2 různé ukazatele kodamů.

 Pokud je akce označena **zelenou šipkou**, musíte ji provést ve stejné oblasti, kde je tato akce přístupná.

Různé ukazatele kodamů mohou být na stejném poli s **výjimkou posledního pole stupnice**, kde se může nacházet pouze 1 ukazatel kodamy.

Na konci hry hráči získají body podle umístění svých ukazatelů kodamů na stupnicích (viz strana 14).

**Speciální pravidlo pro hru 2 hráčů:** Pokud hrajete ve dvou, na čtvrté pole každé stupnice položte ukazatel kodamy neutrální barvy (pole je na herním plánu označené písmenem X). Tento ukazatel kodamy tam zůstane po celou hru, nemůžete s ním pohybovat ani pomocí akcí a při sčítání bodů na konci hry jej počítejte jako dalšího hráče.


## 1 Zenová zahrada


*Kameny iwakura jsou nejstarší duchové. V průběhu toku času zkameněli. Ač nejsou neteční ani nepohybliví, jejich vnímání probíhá ve zcela rozdílném čase od jejich okolí. Mezi jejich pouhým nádechem a výdechem se zrodí, dosáhnou svého vrcholu a upadnou celé říše. Duchové Lesa jsou si vědomi moudrosti, jež je ukryta v těchto kamenech. Také poutníci, kteří se jim naučili naslouchat, zasvěcují své životy tomu, aby moudrost získanou z kamenů iwakura předali dále svým soupeřům.*

Kameny iwakura jsou důležitým zdrojem BC na konci hry (viz strana 15). S jejich pomocí můžete získat body na základě symbolů, které jsou na nich znázorněny. Ale samotný kámen vám body nepřinese, abyste je získali, musíte vedle kamene umístit svého poutníka.

Na začátku hry umístíte kameny iwakura na herní desku. To jsou jediné kameny dostupné po celou hru. Kameny iwakura se **nikdy nedoplňují**.

Ve hře jsou 2 akce spojené s kameny iwakura:

 **Získat kámen iwakura:** Pokud máte na hráčské desce alespoň jedno volné pole pro kámen iwakura, můžete si vybrat kámen ze zenové zahrady a umístit ho na první volné místo vlevo na své hráčské desce.

 **Umístit poutníka ke kameni iwakura:** Vezměte jednoho svého probuzeného poutníka a umístejte ho na prázdné místo vedle kamene iwakura (tuto akci nemůžete provést, pokud žádný kámen nemáte, poutník musí být vždy umístěn vedle kamene). Pokud jsou na místě, kam umístejete poutníka, zobrazeny nějaké náklady, musíte je při umísteování poutníka uhradit. Poutníka umístejte spící stranou nahoru, protože už s ním po zbytek hry nebudete moci hýbat.



## Kameny iwakura



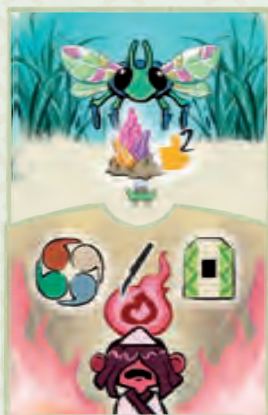
### Karty vidění



### Dílek vážky



### Dílek ducha mitama



### Vážka + duch mitama

## 1 Trhlina vidění

*V nehlubším srdci Lesa je strašlivá trhlina, která hrozí, že roztrhne celý svět vejpůl. Legenda praví, že ti, kteří se do ní dokážou podívat a nezešílet hrůzou, dokážou vidět věci, které se ještě nestaly, a předpovídat budoucnost.*

V této části herní desky jsou umístěny karty vidění. Za karty vidění můžete získat BC na konci hry, když splníte podmínky, které jsou na nich znázorněny (viz str. 16).

## 2 Křivolaká stezka duchů mitama

*Nejvzdálenější kout Lesa se klene nad útesem Mořský spár. Vede tudy stezka, kterou mohou jít pouze duchové mitama – trpící duše, které už dávno přestaly rozumět roli, kterou zaujímají v řádu všech věcí. Duchové mitama neúnavně bloudí stezkou a doufají, že najdou vážku chinkon, která by jim ukázala cestu. Ti, kteří nenaleznou svoji vážku, jsou odsouzeni ke spočinutí na dně moře a k věčnému zapomnění.*

Na této části herní desky jsou dostupné dílky duchů mitama a vážek. Vážou se k nim tyto dvě akce:



Získat ducha mitama



Získat vážku

### ZÍSKAT DUCHA MITAMA



Zaplaťte suroviny (saké/nefrit) a vyberte si ducha mitama z herní desky. Ihned získáte odměnu vyobrazenou nad dílkem (BC). Na uprázdněné místo nabídky zatím dílek nedoplňujte, to provedete až v zimní fázi (viz strana 13).

Provedte akci zobrazenou na dílku, který jste si vybrali, a umístěte ho na svou hráčskou desku. Pokud už máte vážku, můžete ji ihned spojit s duchem mitama (viz níže).

Akce na dílcích duchů mitama:



**Ara:** Vezměte si 1 libovolnou surovinu nebo 1 amulet +1 ze zásoby.



**Nigi:** Odemkněte jednu ze svých kostek a vezměte si 1 amulet +1 ze zásoby.



**Saki:** Získejte 1BP nebo si vezměte 1 amulet +1 ze zásoby.



**Kuši:** Posuňte buď jeden ze svých ukazatelů kodamů o 1, nebo si vezměte 1 amulet +1 ze zásoby.



**Šinigami:** Ve hře jsou 4 šinigami a každý poskytuje jinou akci:

- Vezměte si 1 libovolnou surovinu.
- Získáte 1 BP.
- Posuňte 1 svůj ukazatel kodamy o 1 pole vpřed a 1 soupeřův o 1 pole vzad.
- Vezměte si 1 amulet +1 nebo odemkněte 1 kostku.

Na konci hry můžete šinigami použít jako žolíka při skórování kamenů iwakura (viz str. 15).





## ZÍSKAT VÁŽKU



Zaplaťte suroviny nebo si vezměte suroviny pod dílkem a vezměte si vážku z herní desky. Akce vážky však můžete provádět až poté, co ji spojíte s duchem mitama. Dílek nedoplňujte, to nastane až v zimní fázi (viz strana 13)

Vážku umístěte na svou hráčskou desku. Pokud už máte ducha mitama, můžete ji s ním rovnou spojit.

## SPOJENÍ DUCHA MITAMA A VÁŽKY



Když získáte ducha mitama nebo vážku, můžete je spojit (ale pouze v tuto chvíli) s jeho protějškem, pokud jej máte k dispozici na své hráčské desce. Dílky spojte a umístěte je mimo hráčskou desku. Poté proveďte akci znázorněnou na dílku vážky.

Spojení duchové mitama a vážky se pak berou do úvahy ještě několikrát při skórování, ale nemůžete je už rozpojit a spojit s jiným dílkem.

**Poznámka:** Akce duchů mitama provádíte ihned, když si dílek vezmete, akce vážek až poté, co je spojíte s duchem mitama.

## 📍 Krystalové jeskyně

*Když se v nejvzdálenější části Lesa rozlomí balvan, otevře vchod do chladné jeskyně. Z ní uslyšíte ozvěnu slibné budoucnosti zářící odrazem krystalů duše. Pokud duch dovede harmonizovat ty správné krystaly, jeho cesta bude mnohem klidnější a prospěšnější.*

V této části herní desky můžete získat krystaly. Získané krystaly pak umísťujete na příslušná místa na své hráčské desce. Krystaly vám umožní provádět nové akce, a navíc je to jediný způsob, jak získat nové poutníky.



**Získat krystal:** Spomocí této akce si můžete vzít 1 krystal z herní desky poté, co zaplatíte zobrazené náklady (0, 1 nebo 2 libovolné suroviny). Uprázdňené místo v nabídce zatím nedoplňujte, to nastane až v zimní fázi (viz strana 13). Krystal si můžete vzít pouze v případě, že se jedná o krystal, jehož typ odpovídá typu zobrazenému na prázdném poli na vaší hráčské desce.

Krystal můžete umístit na kterékoliv prázdné místo odpovídajícího typu. Tím získáte poutníka, přemístěte ho probuzenou stranou vzhůru do horní části své hráčské desky. BC zobrazené na uprázdňeném místě po poutníkovi získáte na konci hry. Pokud nemáte žádná prázdná místa odpovídající typu krystalu, který chcete umístit, nemůžete tento krystal umístit.

## TYPY KRYSTALŮ

Ve hře jsou 3 typy krystalů, Každý typ má své místo na hráčské desce.



**Krystal snů (fialový):** Získáte za něj body pokaždé při kroku Sklidit plody své práce na jaře a na konci hry.



**Krystal paměti (žlutý):** Získáte 1-2 BC pokaždé, když provedete akci zobrazenou na dílku.



**Krystal důvtipu (růžový):** Vždy když vyložíte kartu jókai na odpovídající místo, můžete provést akci zobrazenou na dílku krystalu. Bonus si můžete vzít před tím, než dohrajete akce spojené s kartou, během akcí nebo i po nich.



Dílky krystalů



## HRÁČSKÉ DESKY

*Jejich životy trvají celá staletí a během té doby duchové, kteří se chtějí stát Velkým duchem, ustanoví svou vládu nad některou částí Lesa. V tomto svém pokojném útočišti pak mohou rozjímat a věnovat se sebeuvědomění.*

Hráčskou desku používáte k vykládání karet jókai a umisťování ostatních komponent, které během hry získáte. Hráčská deska má tyto části:

- A** Sem umisťujete žluté a růžové krystaly. Za každý sem umístěný krystal získáte poutníka k využití a BC na konci hry.
- B** Sem můžete zasunout karty vyřazené ze hry pomocí ctnosti ducha (viz strana 13).
- C** Sem umisťujete probuzené poutníky, které máte k dispozici, dokud je nepoužijete ve hře.
- D** Sem patří vaše vlajka.
- E** Dobírací balíček jókai. Z něj budete dobírat karty do ruky.
- F** Místa pro karty jókai. V letní fázi sem umisťujete zahrané karty. Také sem patří vaše zamknuté a odemknuté kostky. Zároveň jsou zde místa pro umístění získaných krystalů. Za krystal umístěný na toto místo získáte poutníka a BC na konci hry.
- G** Odkládací balíček jókai. Sem odkládáte použité karty jókai. Pokud v dobíracím balíčku už nemáte karty, zamíchejte odkládací balíček a vytvořte z něj nový.
- H** Cesta kamenů iwakura. Zde mohou vaši poutníci rozjímat nad kameny iwakura. Pokud je u kamene umístěný poutník, získáte za něj BC na konci hry. Je-li na tomto poli zobrazena surovina, musíte ji před umístěním poutníka zaplatit (viz str. 7).
- I** Žetony budov. Označíte jimi budovu, kterou vlastníte. Musíte zaplatit suroviny pod žetonem, abyste ho mohli použít. Na konci hry získáte BC odhalené pod žetonem.
- J** Místo odpočinku duchů mitama. Sem pokládejte dílky duchů mitama a vážek, než je spojíte.
- K** Cesta bitoku. Ze získaných karet bitoku budete vytvářet cestu. Po ní můžete pohybovat hráčským žetonem pomocí bodů pohybu a získávat odměny.
- L** Sem odkládejte mitamy spojené s vážkami, karty vidění, suroviny a amulety, které v průběhu hry získáte.



# VZESTUP TENGU



## SÓLO VARIANTA HRY

*Les byl napaden hordou tengu. Tihle zlomyslní duchové se vás budou snažit svést z cesty Ducha. Musíte se ukázat jako ctnostnější, než jsou oni.*

Zde jsou pravidla pro sólo hru. Pravidla hry jsou stejná jako v běžné hře, pokud není řečeno jinak. Pokud pravidla sólo hry říkají „vy“, odkazují se k vám jako k hráči. Pokud říkají „tengu“ nebo „on“, je tím míněn váš imaginární protivník.

## PŘÍPRAVA HRY

- A** Připravte hru pro 2 hráče tak, jak je popsáno v běžných pravidlech. V kroku G nedávejte tengu kámen iwakura, svůj si vezměte normálně.
- B** Vyberte barvu pro tengu a obraťte jeho hráčskou desku na stranu sólo hry. Mějte po ruce **tabulku aktivace tengu** (TAT).
- C** Umístěte jeho žetony budov na příslušná místa a všechny jeho poutníky do horní části desky. Z jeho počátečních karet jókai vytvořte balíček a položte ho lícem dolů na jeho desku. Vyberte jeden náhodný dílek vážky a umístěte jej na příslušné místo. Tengu nezískává žádné amulety ani karty vidění na začátku hry ani v jejím průběhu.

- D** Jeho ukazatele kodamů a hráčské žetony rozmístěte obvyklým způsobem jako pro běžného hráče. Na stupnici pořadí tahu umístěte tengu na první místo.

- E** Kostky tengu postavte na červená políčka s hodnotami 2, 3, 4 (zleva).

- F** Náhodně vyberte 1 kámen iwakura ze zenové zahrady a až teď ho umístěte na desku tengu. V zenové zahradě tak zůstane prázdné místo. Nedoplňujte je.

Poté náhodně vyberte ještě jeden kámen iwakura ze zásoby, který musí splnit následující podmínky:

1. Pokud první kámen na desce tengu má odměny za karty jókai, nový kámen musí mít odměny za budovy nebo duchy mitama.
2. Pokud první kámen na desce tengu má odměny za budovy nebo duchy mitama, nový kámen musí mít odměny za karty jókai.

Umístěte druhý kámen iwakura na tengu desku a vraťte zbytek kamenů do krabice.

- G** Tengu začíná hru s 1 dřevem a 1 surovinou dle jeho kamenů iwakura:

1. Pokud má některý z kamenů odměnu za budovy, dostane 1 kámen.
2. Pokud má některý z kamenů odměnu za duchy mitama, dostane 1 saké.

- H** Zamíchejte všech 10 karet akcí tengu a vytvořte balíček lícem dolů. Otočte 3 karty lícem nahoru a poskládejte je do řady doprava od balíčku.

- I** Dvě kostky barvy nehrajícího hráče umístěte poblíž tohoto balíčku. Tyto kostky budeme nazývat vůle tengu. Dílek tengu položte na určené místo ve spodní části desky tengu neaktivní stranou nahoru. Kostky vůle tengu nikdy neumísťujte na hrací desku a nepočítají se mezi jeho strážce.

Nyní jste připraveni začít hrát.



## TERMINOLOGIE TENGU

Při vyhodnocování akcí tengu se používají následující pojmy:

**Dílek tengu:** Tento dílek má aktivní a neaktivní stranu.

**Hodnota kostky:** Kostky tengu nikdy nemění svou hodnotu, ani když překračují řeku. Pokud může být odemknuto nebo umístěno na desku více kostek, vždy vyberte tu s nejnižší hodnotou. Pokud může více kostek překročit řeku, vyberte vždy tu s nejvyšší hodnotou.

**Dostupná akce:** Akce je „dostupná“, pokud se na jejím poli nenachází žádná kostka (vaše ani tengu).



**Nejzácnější bitoku:** Každá karta bitoku má číslo vzácnosti. Čím nižší číslo, tím vzácnější karta. Bitoku se považuje za nejzácnější, pokud má nejnižší číslo v kopcích a zároveň tengu ještě nemá bitoku stejného typu. Může se stát, že nejzácnějších bitoků se objeví více, pokud si mezi nimi má tengu vybrat, vybere si toho nejvíce vlevo.

**Nejsoutěživější kodama:** Při některých akcích budete muset najít nejsoutěživějšího kodamu. Tím je míněn kodama patřící tengu, který je na stupnici kodamy za vámi, ale potřebuje nejméně kroků k tomu, aby dosáhl pole s vašim kodamou. Pokud je takových kodamů více (nebo žádný), vyberte toho, který má nejvyšší možný zisk BC za první místo. Pokud s tále panuje shoda, vyberte kodamu nejvíce vlevo.

**Náhodně vyberte:** V některých případech musí tengu vybírat náhodně z několika možností. Má-li si vybrat mezi dvěma možnostmi, hodte kostkou vůle tengu a zvolte první možnost při výsledku 1–3 a druhou při 4–6. Má-li si tengu náhodně vybrat z položek na desce (duchové mitama, vážky, budovy nebo krystaly), hodte jednou kostkou a použijte následující možnosti:

- 1–2: Vyberte nejlevnější možnost (nejblíže středu plánu)
- 3–4: Vyberte druhou možnost
- 5: Vyberte třetí možnost
- 6: Vyberte čtvrtou (nejblíže k okraji plánu)

Pokud vybraná možnost není k dispozici, zvolte následující dražší možnost nebo přejděte zpět na nejlevnější, je-li to nutné. Ve vzácném případě, že k dispozici není žádná možnost, tengu akci ztrácí.

## ZMĚNY VE HŘE

Hra probíhá běžným způsobem v kolech rozdělených na jednotlivé fáze. Změny v jednotlivých fázích jsou popsány níže.



### JARO

Tengu si nikdy nedobírá karty jókai.

Během kroku Sklidit plody své práce dostane tengu 1 bod pohybu (který rovnou utratí, viz strana 29) za každý krystal na své desce.

Ostatní kroky v této fázi probíhají běžným způsobem.



### LÉTO

Během této fáze budete střídat hraní tahů za sebe a za tengu podle tabulky aktivace tahu (v prvním kole vždy začíná tengu). Své tahy hrajete podle běžných pravidel. Když je na tahu tengu, proveďte následující kroky:

A. Hodte oběma kostkami vůle tengu.

B. Podle hodnoty na kostkách vyberte 1 z karet akcí tengu:

- Pokud je hodnota nižšího z obou hodů 1–2: vyberte kartu vpravo.
- Pokud je hodnota nižšího z obou hodů 3–4: vyberte kartu uprostřed.
- Pokud je hodnota nižšího z obou hodů 5–6: vyberte kartu vlevo.

Vybraná karta je aktivní karta tengu.

C. Postupujte podle instrukcí tabulky aktivace tengu (TAT), najděte první krok, který můžete provést, a postupujte podle instrukcí. TAT se odkazuje na aktivní kartu tengu a na základě této karty vám sdělí, co dělat s kostkou a surovinami.

D. Po dokončení jeho tahu (i když tengu vynechal svůj tah) odložte aktivní kartu tengu, zbylé karty posuňte doprava, abyste zaplnili případné mezery, a otočte novou kartu, kterou umístíte na místo nejvíce vlevo.

Pokud už tengu nemá v balíčku žádné karty, zamíchejte 8 karet v odkládacím balíčku (včetně té, kterou jste právě odložili, ale nepřimíchejte ty dvě karty, které zůstávají v nabídce) a vytvořte z nich balíček nový.

Když dokončíte tyto kroky, jste opět na řadě vy. Pokud jste oba, vy i tengu, vynechali svůj tah, začíná podzimní fáze.



### PODZIM

Nové pořadí tahu se určuje běžným způsobem.



### ZIMA

Tengu nikdy neskóruje karty jókai a nikdy je tedy nevyřazuje ze hry. Karty jókai si nedobírá, neodkládá je, nemíchá je ani s nimi nemanipuluje žádným jiným způsobem.

Než přesunete Velkého ducha na počítadle kol, vyberte náhodně 1 kámen iwakura v zenové zahradě (pokud se zde ještě nějaký nachází) a odstraňte jej ze hry.

Poté fáze probíhá běžným způsobem.

## TABULKA AKTIVACE TENGU (TAT)

Poté co je vybrána aktivní karta tengu pro tento tah, najdete v tabulce (TAT na straně 31) první krok, u nějž je možné splnit všechny uvedené podmínky. Pokud není možné všechny podmínky splnit, krok přeskočte a pokračujte k následujícímu kroku. Když narazíte na proveditelný krok, proveďte akce a tah tengu končí.

Všechny akce vždy odkazují na komponenty a suroviny patřící tengu, pokud není specificky řečeno, že jde o ty vaše.

## AKCE TENGU

V jednotlivých oblastech může tengu provádět následující akce:



### ZEMĚ JOMI

A. Je-li na aktivní kartě tengu vyobrazena vážka, vezme si náhodnou vážku. Neplatí za ni ani za ni nezískává zdroje.

B. Je-li na aktivní kartě tengu vyobrazený duch mitama, vezme si svého oblíbeného ducha mitama. Pokud má na výběr z více možností, vezme si toho nejlevnějšího. Pokud žádný duch mitama neodpovídá jeho oblíbenému, vezme si náhodného. Neplatí žádné suroviny, ale ihned si přičte BC pod dílkem ducha mitama. Symboly na dílku ignoruje.

Pokud karta nezobrazuje ani jednu z možností (akce byla zvolena v kroku I) a tengu má k dispozici ducha mitama nespojeného s vážkou, provede možnost A. Pokud takového ducha nemá, provede možnost B.

### SPOJENÍ DUCHA MITAMA S VÁŽKOU

Tengu vždy spojuje ducha mitama s vážkou ihned. Přesuňte spojené dílky vedle jeho desky. Ignorujte symboly na dílku vážky, tengu místo nich dostane 2 body pohybu.

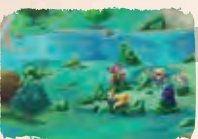
### SCHODY VĚDĚNÍ

Tengu získává 3 body pohybu.

### POUŽITÍ BODŮ POHYBU

Kdykoliv tengu získá body pohybu, okamžitě je použije. Vybírá z následujících možností v tomto pořadí:

- Pokud má kartu bitoku ve své cestě bitoku, na niž se může přesunout, přesune se na tuto kartu. Získá příslušné BC, ale ostatní odměny ignoruje.
- Pokud má poutníka na cestě moudrosti, pohne poutníkem:
  - Pokud může poutníkem pohnout na bodově nejvýše ohodnocené místo osvětlení, pohne jím tam. Získá dvojnásobek BC, všechny ostatní akce ignoruje.
  - Pokud může poutníkem pohnout k bráně, kde ještě poutníka nemá, pohne jím na bodově nejvýše ohodnocené volné pole. Získá dvojnásobek BC, odhalí z balíčku kartu tengu a okamžitě provede její akci (jako by to byla aktivní karta). Poté kartu odloží.
  - Jinak pouze pohne poutníkem dál na cestě. Mosty ignoruje.
- Jinak tengu umístí poutníka na cestu moudrosti. Pokud už dosáhl nějakých bran, umístí poutníka na tu nejvíce vpravo.



### NEFRITOVÁ PASEKA

Pokud aktivní karta tengu zobrazuje nefritovou paseku, vezme si tengu 2 suroviny zobrazené na kartě. Pokud tomu tak není, vezme si 2 související suroviny. Vždy posune nejsoutěživějším kodamou o 1 pole vpřed.

## TERMINOLOGIE TENGU (POKRAČOVÁNÍ)



**Oblíbený:** Tengu má dva kameny iwakura: jeden sjókai a druhý s budovami nebo duchy mitama. Oblíbený předmět tengu je ten, který je vyobrazen na některém z kamenů. Na dvou kartách akcí tengu je ve spodní části vyobrazen oblíbený duch mitama nebo budova. Pokud jeho kámen ukazuje ducha mitama, ke kartě se chovejte, jako by byla v zemi Jomi. Pokud kámen ukazuje budovu, ke kartě se chovejte, jako by byla ve Výhních.

**Poutníci:** Tengu má vždy na začátku hry dostupných všech 11 svých probuzených poutníků. Používá je pouze na cestě moudrosti.

**Přechod / sporný přechod:** Kostka je na přechodu, pokud je v oblasti pod řekou a alespoň jedno pole na druhé straně řeky v příslušné oblasti kopců je volné. Pokud tam takové pole není, kostka není na přechodu. Přechod je považován za sporný, pokud vy i tengu máte kostku na přechodu spojeném se stejnou oblastí kopců.

**Související suroviny:** Většina karet akcí tengu znázorňuje v pravém spodním rohu symbol suroviny. Říkáme jim související suroviny. Některé akce tengu vyžadují utratit nebo získat suroviny tohoto typu. Pokud na kartě žádné suroviny nejsou, tengu nic neutráci, i když je vyzván. Je-li vyzván, aby získal surovinu, vezme si tu, které má nejméně (pokud panuje shoda, tak: dřevo > nefrit > kámen > saké).

## ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI

Můžete si zvolit libovolné množství následujících možností, jimiž si můžete upravit obtížnost hry:

Takto bude **snadnější** porazit tengu:

- Tengu začíná hrát bez vážky.
- Tengu začíná hrát bez karet jókai.
- Tengu začíná hrát bez jakýchkoliv surovin.
- Tengu může posunout svého kodamu, pouze když umístí kostku do jeho oblasti a váš kodama se nachází dále na stupnici kodamy.
- Během jarní fáze tengu nedostane BP za krystaly duše.

Takto bude **obtížnější** porazit tengu:

- Jednoho poutníka tengu postavte na začátek cesty moudrosti na začátku hry.
- Během přípravy hry posuňte každého kodamu patřícího tengu o 1 pole vpřed.
- Tengu začíná hru se 2 vážkami.
- Tengu dostane na konci hry 3 BC za každou oblast, kde je jeho kodama před vaším.



## VÝHNĚ

A. Je-li na aktivní kartě tengu vyobrazený krystal, vezme si náhodný krystal. Neplatí za něj a nezíská za něj žádné suroviny.

B. Je-li na aktivní kartě tengu vyobrazená budova, postaví svou oblíbenou budovu. Má-li na výběr z více oblíbených budov, vezme si budovu umístěnou nejvíce vlevo. Pokud žádná z budov není jeho oblíbená, vezme si náhodnou. Nevezme si budovu, kterou by neměl kde postavit.

Výběr místa pro postavení budovy:

1. Budova musí být postavena na místě, kam ji lze dle pravidel umístit.
2. Pokud může stavět na více místech, vybere to, kde má nejsoutěživějšího kodamu.

Tengu neplatí žádné suroviny, ale umístí na budovu svůj žeton budovy. Ignoruje také efekty dílku budovy a místo toho posune kodamou v oblasti, kde byla budova postavena, o 1 pole (i když je na místě zobrazen pohyb o dvě pole).

Pokud karta nezobrazuje ani jednu z možností (akce byla zvolena v kroku I) a tengu může postavit svoji oblíbenou budovu, provede možnost B. Pokud oblíbenou budovu postavit nemůže, provede možnost B.

## AKCE BUDOV

Tengu nikdy neprovádí akce budov. Pokud využijete jeho budovu, místo obvyklého bonusu pro majitele získá 1 BC.

## KOPCE

Má-li tengu s jednou ze svých kostek překročit řeku, tabulka aktivace tengu vám napoví, jestli si vezme kartu bitoku nebo jókai.

Karty jókai si jednoduše přidá do svého balíčku karet a na konci hry za ně získá body. Karty bitoku si přidá do své cesty bitoku. Bude se pak po nich moci pohybovat za body pohybu.

## KONEC HRY

Na konci hry si spočítejte BC běžným způsobem (kromě kodamů, viz níže). BC pro tengu počítejte následovně:

- A** Spočítejte všechny viditelné body na místech, kde na jeho desce byly žetony budov.
- B** Získá 3 BC za každou kartu jókai a každou budovu nebo ducha mitama, shodují-li se s jeho kameny iwakura.
- C** 3 BC za každou počáteční kartu jókai a 6 BC za každou další, včetně těch, co jste obodovali v předchozím kroku.
- D** 1 BC za každou surovinu.
- E** 2 BC za každý krystal.
- F** Cestu bitoku skórujte stejně jako pro běžného hráče.
- G** Kodamy skórujte stejně jako ve hře dvou hráčů (kromě neutrálních) s jednou výjimkou: Pokud jste s tengu na některé stupnici dosáhli stejného pole, počítejte, jako by tengu skončil před vámi.
- H** Hráč nebo tengu na prvním místě stupnice pořadí tahu získává 3 BC.
- I** Tengu si nepočítá BC za hodnoty na svých kostkách ani za karty vidění, protože ty nemá.

Máte-li na konci hry více bodů než tengu, vyhráváte hru! Pokud ne, prohráli jste.



## TABULKA AKTIVACE TENGU (TAT)

| KROK | PODMÍNKA  | AKCE TENGU   |
|------|---|--|
| A    | Tengu je na <b>sporném přechodu</b> , u něhož je dostupná karta jókai nebo bitoku zobrazená na jeho aktivní kartě.  | Tengu překročí řeku s odpovídající kostkou a vezme si kartu jókai nebo bitoku zobrazenou na aktivní kartě (pokud jsou zobrazeny obě, vyberte kartu náhodně).   |
| B    | <ol style="list-style-type: none"> <li>Lokace zobrazená ve spodní části aktivní karty tengu je <b>dostupná</b>.</li> <li>Tengu <b>nemá žádné odemknuté kostky</b> a zároveň má alespoň 1 kostku zamknutou.</li> <li>Dílek tengu je <b>neaktivní</b>.</li> <li>Aktivní karta tengu je na <b>pozici nejvíce vlevo</b>.</li> </ol> | Obraťte dílek tengu na aktivní stranu. Tengu odemkne 1 kostku a ihned ji umístí na zobrazenou lokaci. Posuňte jeho ukazatel kodamy v odpovídající oblasti a proveďte příslušnou akci.  |
| C    | <ol style="list-style-type: none"> <li>Lokace zobrazená ve spodní části aktivní karty tengu je <b>dostupná</b>.</li> <li>Tengu má alespoň 1 odemknutou kostku.</li> </ol>   | Přesuňte odemknutou kostku na zobrazenou lokaci. Posuňte jeho ukazatel kodamy ve stejné oblasti o jedno pole vpřed a proveďte příslušnou akci.   |
| D    | <ol style="list-style-type: none"> <li>Tengu má alespoň 1 <b>zamknutou kostku</b>.</li> <li>Tengu má ve své zásobě <b>související surovinu</b> nebo karta nezobrazuje žádnou související surovinu.</li> </ol>   | Tengu odemkne 1 kostku a zaplatí související surovinu. Potom proveďte akci lokace zobrazenou ve spodní části aktivní karty, aniž byste tam přesunuli kostku.   |
| E    | Tengu je na <b>sporném přechodu</b> a v příslušné oblasti kopců je jen jedno volné pole.  | Tengu překročí řeku s odpovídající kostkou a vezme si první dostupné: <ul style="list-style-type: none"> <li>Oblíbenou kartu jókai.</li> <li>Nejzácnějšího dostupného bitoku typu, který tengu dosud nemá.</li> <li>Náhodnou kartu jókai.</li> </ul>   |
| F    | <ol style="list-style-type: none"> <li>Tengu ještě neumístil kostku v <b>příbytku Velkého ducha</b>.</li> <li>Tengu má alespoň 1 <b>zamknutou kostku</b>.</li> </ol>  | Umístěte odemknutou kostku na druhé nejvyšší místo v příbytku Velkého ducha (pokud už tam kostka je, umístěte ji na třetí místo). Posuňte jeho ukazatel kodamy v dané oblasti o 1 pole vpřed.<br><br>Poté si přičíte 3 BC plus další 2 BC za každou vaši kostku, která má hodnotu 5 nebo 6 a nachází se v oblastech pod řekou. |
| G    | Tengu má alespoň 1 zamknutou kostku.  | Odemkněte 1 kostku a vezměte si 1 související surovinu.  |
| H    | Tengu je na <b>přechodu</b> , kde je dostupná karta jókai nebo bitoku, která je zároveň zobrazená v horní polovině aktivní karty tengu.   | Tengu překročí řeku s odpovídající kostkou a vezme si kartu jókai nebo bitoku zobrazenou na aktivní kartě (pokud jsou zobrazeny obě, vyberte kartu náhodně).   |
| I    | <ol style="list-style-type: none"> <li>Lokace zobrazená ve spodní části aktivní karty tengu <b>není dostupná</b>.</li> <li>Tengu má alespoň 1 <b>odemknutou kostku</b>.</li> </ol>  | Najděte lokaci s nejsoutěživějším kodamou (kromě příbytku Velkého ducha) a umístěte sem odemknutou kostku. Poté posuňte jeho ukazatel kodamy v odpovídající oblasti o jedno pole vpřed a proveďte příslušnou akci.   |
| J    | <ol style="list-style-type: none"> <li>Dílek tengu je <b>aktivní</b>.</li> <li>Tengu nemá k dispozici žádnou zamknutou nebo odemknutou kostku.</li> </ol>   | Otočte dílek tengu na neaktivní stranu a vezměte si související surovinu.  |
| K    | Tengu je na <b>přechodu</b> .   | Tengu překročí řeku s odpovídající kostkou a vezme si první dostupné: <ul style="list-style-type: none"> <li>Oblíbenou kartu jókai.</li> <li>Nejzácnějšího dostupného bitoku typu, který tengu dosud nemá.</li> <li>Náhodnou kartu jókai.</li> </ul>   |
| L    |   | Tengu vynechá tah.   |



## KULTURNÍ ODKAZY V BITOKU

Bitoku je japonské slovo, které označuje různé typy ctností, zejména ty, které patří k bušidó. Bitoku je také hra odehrávající se ve fiktivním světě. Jedná se o svého druhu pokračování hry Silk, kterou vydalo nakladatelství Devir a která se odehrává v témže světě. Vlastně bychom měli říct, že se jedná o díl první, protože děj Bitoku se odehrává v době tisíce let před událostmi hry Silk, v níž je lidská rasa sotva přítomna. Hru Silk nepotřebujete znát, abyste si Bitoku užili, a naopak. Nebojte se vyzkoušet obě hry, ale vězte, že obě hry se stylem hraní od sebe výrazně liší.

Tento svět je inspirován převážně mangou, anime a dalšími japonskými popkulturními fenomény, které vycházejí z japonských folklorních tradic. Mnohé z bytostí zmíněných ve hře pochází z asijské mytologie a mnoho dalších si autoři vymysleli. Netvrdíme, že Bitoku je věrnou interpretací těchto kulturních odkazů, snažili jsme se však k těmto zdrojům naší inspirace přistupovat s respektem. Snažíme se o vytvoření takového kouzelného světa, který budou hráči rádi navštěvovat a který se stane inspirací mnoha skvělých her.

## AUTOŘI

Autor hry: **Germán P. Millán**

Ilustrace: **Edu Valls**

Pravidla sólo hry: **Dávid Turczi**

Vývoj pravidel sólo hry: **Xavi Bordes**

Jazyková úprava: **Marià Pitarque**

Grafická úprava: **Bascu, BG FX, Meeple Foundry**

Dřevěné a kartonové komponenty: **BG FX**

Vývoj a výroba: **David Esbrí**

Český překlad: **Radka Čížková**

Grafická úprava české verze: **Vladimír Smolík a Black Light Studio**

Jazyková úprava české verze: **Eliška Pospíšilová a Jan Březina**

Redakce české verze: **Martin Hrabálek, Filip X. Kroa a Ondřej Hrabálek**

Testeři: 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 a Jose Raúl Megías.

Poznámka autora: Tato hra by nevznikla, nebýt vlivu mistra Hayaoa Mizayakiho, který mou představivost mnohokrát přenesl do nádherných světů. Rád bych poděkoval své rodině a přátelům za jejich nekonečnou podporu a péči. Všem hráčům, kteří se i bez účasti v testování přesto podíleli na vývoji Bitoku. Dávidovi Turczimu a jeho vývojovému týmu za sólo hru a jejich přínos ke zlepšení této hry. Davidu Esbrímu za umožnění vzniku této deskové hry. A speciálně mé sestře Sandře.