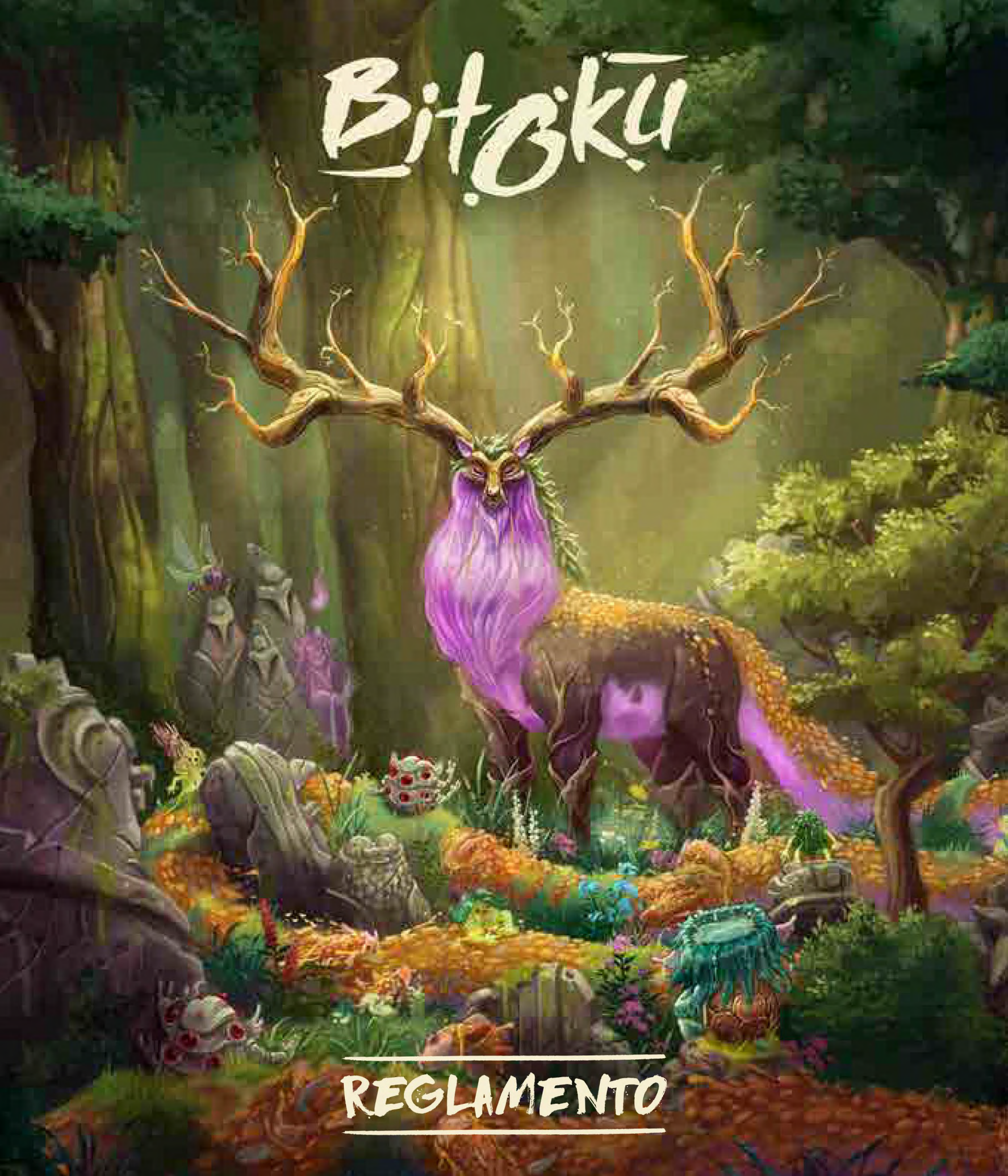
Bitoku



REGLAMENTO



APRENDER A EXPLICAR BITOKU

Bitoku tiene un reglamento considerable, como puedes comprobar al sostenerlo con tus manos. Por ello, te aconsejamos que eches un vistazo al tutorial en vídeo que encontrarás en **www.devir.com**, para complementar lo que aprenderás al leer estas páginas.

Este reglamento te presenta la información de la manera más óptima: primero te explica la estructura de las rondas y de los turnos, y luego los detalles del tablero de juego y de los tableros personales. Ten en cuenta que, siendo este un juego tan complejo, es probable que en los primeros apartados aparezcan conceptos que no se explican en detalle hasta unas cuantas páginas más adelante.

Para empezar, siempre es bueno familiarizarse con los componentes del juego. Antes de vuestra primera partida, harás bien en desplegar el tablero y preparar los componentes como si fueras a jugar una partida; juega unos cuantos turnos, sin contrincantes, simplemente moviendo las fichas por el tablero y resolviendo algunas situaciones en los distintos lugares del bosque. De esta manera, en poco tiempo dominarás el juego y no tendrás ningún problema en encontrar cualquier información en el reglamento.

Por último, cuando invites a tus amigos y amigas y les expliques cómo se juega, entrégales las hojas de ayuda, para que puedan seguir mejor tu explicación. Seguro que te agradecerán que seas un buen anfitrión y que te hayas preparado bien la partida.

En una época ancestral que el hombre ha olvidado, un gran espíritu habitaba en el bosque. Su mera presencia lo envolvía todo de vida, abundancia y paz. Cada cierto tiempo el gran espíritu marchaba para siempre, y entonces surgía un espíritu bitoku digno de sucederle, para preservar la armonía del bosque.

Se trata de un bosque primordial y milenario, que se extiende desde las Llanuras del Temblor hasta la falda de las montañas Akaishi. En estas montañas nace el río sagrado Kurirakugan, el cual, con su curso caudaloso, cruza el bosque hasta desembocar en los acantilados de Zarpa de Mar. El bosque, que no tiene más nombre que este pues los demás bosques se llaman así por él, es uno de los cinco corazones del mundo. Se dice que en lo más profundo de su espesura, las almas perdidas encuentran solaz y trascienden, o se pierden y dejan de existir tan pronto como se olvida el último recuerdo de su existencia.

Jamás existió un sitio igual; seres mágicos y espirituales habitaban este bosque, que hoy es recordado como una leyenda, como un cuento para niños.

Ha llegado el momento de que el gran espíritu marche del bosque y de que uno de los bitoku sea elegido como su sucesor. Eres uno de esos espíritus, pero... ¿puedes demostrar que solo tú eres digno de este increíble honor?

OBJETIVO

Bitoku se juega en **cuatro rondas** que representan los cuatro últimos años que le quedan al gran espíritu. Cada una de estas rondas, a su vez, se divide en **cuatro fases** o estaciones (primavera, verano, otoño e invierno). Al finalizar el invierno de la cuarta ronda, se acaba la partida y se resuelve la **ascensión**.

Durante la partida, en su turno los jugadores realizan **acciones** con el objetivo de obtener **puntos de virtud (PV)**. Cuando un jugador gana PV, avanza por el camino del espíritu (el marcador de PV que discurre alrededor del tablero). Durante la ascensión, los jugadores pueden ganar PV adicionales si completan determinados objetivos. El jugador que avance más por el camino del espíritu será el ganador y se convertirá en el nuevo gran espíritu.

ÍNDICE

- Componentes 3
- Preparación 4
- El camino del gran espíritu 6
  - Primavera 7
  - Verano 8
  - Otoño 12
  - Invierno 13
- La ascensión 14
- Los lugares del bosque 17
- El tablero personal 26
- El auge de los Tengu - Juego solitario 27

COMPONENTES



1 TABLERO DE JUEGO

- 14 piezas troqueladas (para completar el tablero)
- 4 tableros personales (uno por jugador) / tablero del tengu (modo solitario)
- 4 banderas identificativas / «+100 PV» (1 por jugador)
- 12 dados (3 por jugador)



172 FICHAS

- 1 ficha de gran espíritu (para indicar la ronda)
- 1 ficha de pagoda (para indicar la fase)
- 12 fichas de jugador (3 por jugador: para indicar el orden de turnos, los PV y el avance en su senda del bitoku)
- 44 fichas de peregrino (11 por jugador)
- 20 fichas de kodama (5 por jugador)
- 24 fichas de construcción (6 por jugador)
- 72 fichas de recursos (18 maderas, 18 piedras, 18 jades y 18 sakes)





152 LOSETAS

1. 24 losetas de edificio (6 templos, 6 onsen, 6 granjas y 6 ryokan)
2. 6 losetas de edificio milenario
3. 5 losetas de tesoros del lago
4. 32 losetas de cristal
5. 24 losetas de mitama (5 ara, 5 nigi, 5 saki, 5 kushi y 4 shinigami)
6. 32 losetas de libélula
7. 16 losetas de puerta torii (8 de tipo A, 8 de tipo B)
8. 13 losetas de roca iwakura
9. 1 loseta de actitud del tengu (modo solitario)



111 CARTAS

- 29 cartas de yōkai (5 kappa, 5 imomushi, 5 nezumi, 5 kitsune, 5 shin ookami y 4 yama-uba)
- 20 cartas de yōkai iniciales (1 de cada tipo por jugador)



- 24 cartas de bitoku (5 Makoto, 5 Chuugi, 4 Yu, 4 Jin, 3 Rei, 2 Gi y 1 Meiyo)
- 28 cartas de visión
- 10 cartas de acción del tengu (modo solitario)

OTROS COMPONENTES

- 58 amuletos (+1, +2, +3)
- 32 indicadores «x3 recursos»
- 12 indicadores «Hikaru»
- 1 reglamento
- 4 hojas de ayuda



PREPARACIÓN

El camino del gran espíritu llega a su fin. Los últimos pasos de este inescrutable ser marcan el camino de aquel que está destinado a convertirse en su sucesor. La huella de su sabiduría quedará marcada para siempre en las rocas, los claros y el verde del bosque. Aquellos que están llamados a intentar sustituirlo llevan varias encarnaciones preparándose, siglo tras siglo. Los espíritus bitoku más sabios han llegado hoy hasta aquí y, muy pronto, uno de ellos se convertirá en el nuevo gran espíritu del bosque.

Este ejemplo de preparación se ha hecho mostrando una partida a 3 jugadores. Los ejemplos del manual muestran una partida de 4 jugadores.

La imagen de la página 17 muestra el tablero para 2 jugadores.



PREPARACIÓN DEL TABLERO

A Colocad el tablero en el centro de la mesa. El tablero por la cara sin huecos está preparado para el modo **solitario** y para que jueguen **dos jugadores**. Si sois **tres** o **cuatro** jugadores, colocad las piezas troqueladas en los espacios correspondientes, tal y como se indica en los espacios del tablero (la versión de cuatro jugadores siempre tiene más espacios o casillas que la de tres).

B Colocad la ficha de gran espíritu en la primera casilla del marcador de rondas y la ficha de pagoda en la primera casilla del marcador de fases (primavera).

C Barajad las losetas de puerta torii «A» y «B», cada grupo por separado. Al azar, colocad una loseta «A» boca arriba en cada casilla de puerta torii «A» y haced lo mismo con las «B». Devolved las losetas sobrantes a la caja.

D En partidas en **solitario** o de **dos jugadores**, colocad una loseta de edificio milenario al azar en cada uno de los espacios inferiores izquierdos de las cuatro zonas habitadas indicadas en el tablero. En partidas de **tres jugadores**, colocad solo una de estas losetas al azar en el espacio inferior izquierdo de las tierras yomi y del claro del jade (como se indica en este ejemplo). En las partidas de **cuatro jugadores** no es necesario usar los edificios milenarios. Devolved las losetas sobrantes a la caja.

E Colocad al azar una loseta de tesoros del lago en cada una de las cinco regiones del bosque. Si sois **dos jugadores**, colocad también una ficha de kodama (de uno de los colores que no vayáis a usar) en el **cuarto espacio** (marcado con una X) de cada marcador de kodamas.

F Por separado, barajad las losetas de edificio, cristales, mitamas y libélulas; apiladlas, boca abajo, en los espacios indicados de sus respectivos caminos formando dos columnas más o menos iguales. Revelad tantas losetas como espacios haya junto a cada pila, tomándolas de cualquera de las dos columnas indistintamente.

G Barajad las losetas de roca iwakura y, sin mirar, entregad una a cada jugador. Luego, cubrid los espacios del jardín de rocas con losetas, dejándolas boca arriba. Devolved las losetas sobrantes a la caja.

H Barajad las cartas de visión y dejad el mazo, boca abajo, en su espacio del tablero.

I Barajad las cartas de bitoku y dejad el mazo en la parte superior del tablero, con espacio para una pila de descarte. Revelad y colocad una carta de bitoku en cada espacio de las colinas Hikaru.

J Tomad el mazo de yōkais y dejad a un lado las cartas de yōkai iniciales. Barajad las cartas restantes y formad un mazo; dejadlo boca abajo en la parte superior del tablero, con espacio para una pila de descarte. Revelad y colocad una carta de yōkai en cada espacio de las colinas Hikaru. Al colocarlas taparéis parcialmente las cartas de bitoku.

K En un lado del tablero, formad una reserva común con las fichas de recursos (jade, sake, piedra y madera), los indicadores «×3», los indicadores «Hikaru» y las fichas de amuleto.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Cada jugador elige un color y toma:

1. Un tablero personal y una bandera identificativa de su color, que coloca delante de sí.

2. Tres dados, que deja en los espacios rojos de su tablero personal, mostrando los siguientes valores, de izquierda a derecha: «3», «2» y «1».

3. Cinco fichas de kodama de su color: coloca una en la primera casilla del marcador de kodamas de cada zona habitada del bosque.

4. Once fichas de peregrino de su color: deja tres de estas en la parte superior de su tablero personal, mostrando la cara «despierta» y, las restantes mostrando la cara «durmiente», en los ocho espacios de los cristales tapando los iconos de puntos de virtud (PV).

5. Tres fichas de jugador: una en el comienzo de la senda del bitoku de su tablero personal; otra, en el río, al principio del marcador de ascensión (marcador de PV) y, la última, en el marcador de orden de turnos (al inicio de la partida, distribuid al azar las fichas de los jugadores en este marcador).

6. Seis fichas de construcción, que coloca en la zona de construcciones de su tablero personal, tapando los iconos de PV.

7. Una libélula tomada al azar de una de las pilas, que deja boca arriba en este espacio de su tablero personal.

8. Una carta de visión del mazo tomada al azar de una de las pilas, que deja boca arriba junto a su tablero personal.

9. El conjunto de cinco cartas de yōkai iniciales de su color. Cada jugador baraja su mazo de yōkais y lo deja, boca abajo, junto a su tablero personal. Devolved a la caja las cartas iniciales de los colores que no se vayan a usar.

10. Una madera, un jade y un amuleto «+1», que deja junto a su tablero personal.

11. Coloca la roca iwakura en el espacio más a la izquierda del tablero personal.

- Una hoja de ayuda, con las fases de una ronda y un resumen de los iconos.



Ten en cuenta que, a excepción de los mazos de cartas boca abajo y de las cartas de yōkai en la mano, el resto de elementos del juego (fichas, losetas, cartas de visión, etc.) son públicos y están disponibles para todos los jugadores.

¡Ya está todo listo para empezar!



EL CAMINO DEL GRAN ESPÍRITU

Los espíritus del bosque están unidos en simbiosis y armonía. Todos se ayudan entre sí. No existen los conflictos, se desconoce el odio y el verdor crece frondoso por doquier. Los bitoku supervisan todo y cuidan del bosque. El gran espíritu es uno de ellos, y se regocijan con la opulencia de su obra.

Bitoku se juega en cuatro rondas, cada una dividida en cuatro fases que representan las estaciones del año:

- **Primavera:** el despertar del bosque. Los jugadores preparan sus cartas de yōkai y obtienen los frutos de sus acciones pasadas.
- **Verano:** la llamada de los guardianes. Los jugadores convocan a sus yōkais para realizar acciones en varias regiones del tablero.
- **Otoño:** la reverencia. Según las acciones que han realizado durante el verano, los jugadores determinan el orden de turnos.
- **Invierno:** el reposo del bosque. Los jugadores recuperan sus piezas y preparan el tablero para la siguiente ronda.

Al final de la última ronda, empieza la **ascensión**, en la que se otorgan PV adicionales y se determina quién se convierte en el nuevo gran espíritu.

LAS CARTAS Y LOS DADOS DE YŌKAI

Como espíritu bitoku que aspira a convertirse en el próximo gran espíritu del bosque, tu tarea es ardua y laboriosa, pero no estás solo.

Los yōkais son poderosos guardianes que custodian y protegen el bosque, y están dispuestos a ayudarte. Su presencia se manifiesta en forma de cartas y dados. La gestión y optimización de estos dos elementos son fundamentales para tu estrategia durante la partida, así que debes usarlos bien si deseas convertirte en el nuevo gran espíritu.

En cada ronda, usarás 3 cartas y 3 dados.

- Las **cartas de yōkai** las juegas sobre tu tablero personal. Empiezas con un mazo inicial básico, formado por cinco yōkai iniciales, pero puedes obtener cartas más poderosas durante la partida. Las cartas de yōkai también te pueden otorgar PV al final de la ronda en la que las has jugado.



Obtén una carta de yōkai del mazo común. Para ello, toma las dos cartas superiores del mazo, elige una de ellas y colócala en tu mano. Devuelve la otra boca abajo al fondo del mazo.



Obtén la carta de yōkai de la colina Hikaru en la que acabas de colocar el dado. Colócala en tu mano.



Roba una carta de yōkai de tu mazo y colócala en tu mano. Cuando debas **robar** cartas de yōkai, las tomarás de la parte superior de tu mazo. Deja el mazo boca abajo junto a tu tablero personal; nunca puedes mirar las cartas de tu mazo. Mantén las cartas de tu mano siempre ocultas para el resto de jugadores.

Deja las cartas de yōkai que **descartes** boca arriba, en tu pila de descarte, junto a tu tablero personal. Puedes consultar tu propia pila de descarte en cualquier momento, pero en ningún caso puedes robar cartas de esta.

Si tienes que robar una carta y ya no queda ninguna en tu mazo, baraja tu pila de descarte y colócala boca abajo, para crear así un nuevo mazo. Luego, puedes seguir robando las cartas que te falten.



En las cartas de yōkai se indica su **tipo** A, **la acción** B que ofrecen al jugarlas y los **PV** que te otorgan al dejarlas bajo tu tablero personal, en el paso opcional de la virtud del espíritu, durante la fase de invierno C. El círculo rojo D indica que las virtudes del espíritu te permiten obtener un máximo de 12 PV (v. hoja de ayuda). Adicionalmente, las cartas iniciales cuentan con un símbolo del color de las piezas del jugador debajo del icono del tipo.

La carta de la ilustración es de tipo Nezumi, su acción consiste en que al jugarla puedes avanzar uno de tus kodamas un espacio y, o bien construir un edificio, o bien obtener un cristal. Si decides eliminarla durante la fase de invierno recibes 2 PV por cada edificio que hayas construido (máx. 12).

- **Los dados** empiezan cada ronda en los espacios rojos de tu tablero personal. El **valor** del dado determina cuán poderoso es ese yōkai; así, cuanto más alto sea el valor, más potente es la acción que puedes realizar con ese dado. Además, como solo los yōkais pueden cruzar el río sagrado Kurirakugan, únicamente podrás obtener el favor del bosque en las colinas del otro lado del río mediante los dados (v. pág. 10).

Antes de usarlos debes desbloquearlos, moviéndolos al espacio verde. Puedes **desbloquear un dado** de tres maneras:

- **Juega una carta de yōkai** en el espacio adyacente a un dado bloqueado.
- **Realiza una acción** que lo permita.



- **Eliminar una ficha de peregrino.** Puedes eliminar una ficha de peregrino que tengas disponible para usar un dado de tu tablero personal que esté bloqueado. Si lo haces, debes usar el dado de inmediato (v. pág. 9) y retirar al peregrino de la partida.



PRIMAVERA · EL DESPERTAR DEL BOSQUE

Las nieves del frío invierno se tornan en riachuelos cristalinos que inundan todo de frescura y verdor. El bosque estalla en una fiesta de vida y exuberancia, los animales se despiertan de su letargo y los espíritus retoman su actividad y dedicación al cuidado del bosque.

En esta fase, los jugadores reciben a los yōkais que les ayudarán durante el año y obtienen los frutos de sus acciones pasadas. De forma simultánea, los jugadores realizan los dos pasos siguientes:



A Invocar a los yōkais. Cada jugador roba cartas de su mazo de yōkais hasta tener una mano de 4 cartas. Es posible que algunos jugadores ya comiencen esta fase con 4 o más cartas en la mano, provenientes de rondas anteriores; en tal caso, no roban más cartas. Después, eligen qué carta o cartas descartan, hasta quedarse finalmente con 3 cartas de yōkai en la mano.



La jugadora lila tiene una carta en su mano (de la ronda anterior), por lo que roba 3 cartas de su mazo. Ahora, con 4 cartas en la mano, debe decidir de cuál se descarta, para quedarse con solo 3.



B Recoger los frutos. Cada jugador recibe las recompensas indicadas en las losetas de cristal del sueño (color morado) que tiene en su tablero personal, en el orden que prefiera (v. hoja de ayuda).



La jugadora lila tiene estas dos losetas de cristal del sueño en su tablero personal, por lo que roba una carta de yōkai de su mazo (ahora tiene cuatro cartas en mano) y toma un amuleto «+1» de la reserva.



En cuanto todos los jugadores hayan resuelto estos pasos, avanzan la ficha de pagoda a la siguiente casilla del marcador de fases y proceden a jugar la fase de verano.

ICONOS Y SÍMBOLOS

Bitoku utiliza varios iconos y símbolos que te guían por el juego y que te comunican información importante. Pueden parecer muchos de entrada, pero seguro que los identificarás muy rápidamente. Puedes encontrarlos todos en la hoja de ayuda, con referencias a las páginas del reglamento en las que se explican en detalle.

Un **número negro** a la derecha de cualquier icono indica cuantas veces puedes efectuar la acción indicada. Si no hay ningún número, podrás tomar esa acción una sola vez.



Recibe 2 PV.



Obtén una Libélula.

Una mano **roja** nos dice que hay que pagar los recursos indicados a la reserva común para poder obtener una loseta o efectuar una acción. Una mano **amarilla** nos dice que podemos tomar esa acción pagando uno (o varios) recursos menos de lo que cueste habitualmente.





Esta puerta nos permite obtener un espíritu pagando 2 recursos menos. De este modo podremos reducir el precio en dos sake o un sake y un jade.

Si el icono de **puntos de virtud** es **naranja**, significa que obtendrás esos PV tan pronto como efectúes esa acción. Si el icono es **lila** no obtendrás esos PV hasta la fase de ascensión. Un icono **gris** indica una pérdida de PV.



Cuando veas una **barra** «**/**» separando dos iconos, podrás decidir cual de ellos quieres obtener.



Puedes obtener 2 jades, 2 sakes o 1 jade y 1 sake.



Puedes construir un edificio con un descuento de 1 recurso, u obtener un cristal con un descuento de 1 recurso.

ACCIONES

En *Bitoku*, los jugadores pueden realizar tres tipos de acciones.

Las **acciones básicas** son las que realizas en tu turno durante la fase de verano: jugar una carta de yōkai de la mano, usar un dado desbloqueado, cruzar el río y pasar.

Las **acciones del bosque** y las de **los edificios** las llevas a cabo al colocar los dados en las regiones del bosque. Las acciones del bosque son específicas de cada región (v. pág. 19), mientras que las acciones de edificio que puedes realizar dependen de qué edificios están disponibles en la región en la que has colocado tu dado (v. pág. 22).

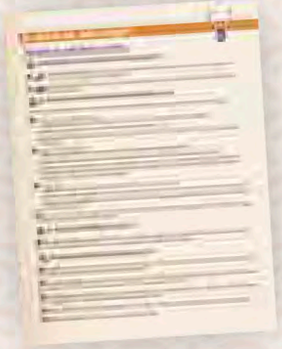
Además, algunos espacios del tablero de juego, losetas y cartas de yōkai te permiten realizar la acción que muestran. Debes resolver estas acciones en el momento en que activas el espacio, la loseta o la carta. Esto puede comportar la realización de acciones adicionales, provocando probablemente una cadena de acciones, una tras otra.

HOJA DE AYUDA

En el juego se incluyen cuatro hojas de ayuda, una para cada jugador. En estas se explica, de forma resumida, las fases de una ronda. En cualquier caso, se trata solo de un resumen, por lo que deberás consultar el reglamento para obtener información y explicaciones más detalladas.

También hay una imagen del tablero de juego, con los nombres de los diferentes lugares y referencias a las páginas del reglamento en las que encontrarás todos los detalles importantes.

Además, se describen todos los iconos que aparecen en el juego, con referencias a las páginas relevantes del reglamento, por si necesitas más explicaciones.



VERANO · LA LLAMADA DE LOS GUARDIANES

A medida que los espíritus se hacían más sabios y poderosos, crecían en proporción. Los había incluso tan grandes como robles y, a los que adquirían poderes magistrales, se les denominaba guardianes yōkais. El verano es la estación en la que hay que trabajar más duro y el momento en que los aspirantes a gran espíritu convocan a estos guardianes para que les ayuden.

Esta fase se juega por orden de turnos, determinado por la posición de las fichas de jugador, de izquierda a derecha en el marcador de orden de turnos.

Cuando sea tu turno **debes realizar una** de las siguientes acciones básicas:

A. Jugar una carta de yōkai de tu mano.

B. Usar un dado desbloqueado, que esté en tu tablero personal.

C. Cruzar el río.

D. Pasar.

Una vez que hayas resuelto tu acción básica, el turno pasa al siguiente jugador, que realizará una de estas cuatro acciones. Los jugadores proceden de este modo hasta que todos hayan **pasado**, momento en el que se avanza la ficha de pagoda y se procede a jugar la fase de otoño. A continuación se explican las cuatro acciones básicas;

A Jugar una carta de yōkai de tu mano

Las cartas de yōkai representan a los espíritus guardianes del bosque. Se dividen en cinco tipos y cada uno de estos se especializa en un poder diferente.

Esta acción básica te permite jugar una de las cartas de yōkai de tu mano y ponerla en tu tablero personal, en un espacio de yōkai que esté vacío. Luego, resuelve los tres pasos siguientes:

1. **Desbloquea el dado** que está asociado a ese espacio (si lo hubiera, en el espacio rojo justo a la derecha de la carta). Para ello, desplaza el dado al espacio verde.
2. **Activa la carta de yōkai:** realiza la acción indicada en la carta. Este paso es opcional.
3. **Armoniza con el cristal:** si tienes algún cristal del ingenio asociado a ese espacio (v. pág. 25), realiza la acción indicada en la loseta **antes o después** de activar la carta de yōkai. Este paso es opcional.

Consideraciones sobre las cartas de yōkai:

- No puedes jugar una carta de yōkai en un espacio de yōkai que ya esté ocupado por otra carta.
- Puedes jugar una carta de yōkai aunque ya hayas desbloqueado el dado en ese espacio, o incluso si ya lo has jugado en el tablero.
- Si los tres espacios de yōkai en tu tablero personal ya están ocupados, debes elegir una acción básica distinta en tu turno.
- Una vez jugada, no puedes mover una carta de yōkai a otro espacio.
- Cada espacio de carta de yōkai solo puede asociarse a **un único** cristal durante toda la partida.



El jugador marrón juega la carta del yōkai imomushi en el espacio izquierdo de su tablero personal. En ese espacio, el dado está bloqueado, así que lo desplaza al espacio verde y lo desbloquea. Seguidamente, activa la carta de yōkai y realiza su acción: toma 1 madera o bien 1 piedra de la reserva, a su elección. No tiene ningún cristal asociado a ese espacio de yōkai, por lo que da su turno por finalizado y ahora es el turno del siguiente jugador.

B Usar un dado desbloqueado

Los yōkais más poderosos son los guardianes, representados en el juego por los dados de los jugadores. Cuando uses uno de tus dados desbloqueados, lo colocas siempre en el tablero, concretamente en una región del bosque. El bosque se divide en cinco regiones, y cada una de estas tiene diferentes espacios en los que se pueden colocar los dados (v. pág. 19). Solo puedes colocar el dado en un espacio que no esté ocupado por otro dado.

Cuando vayas a colocar un dado en el tablero de juego, sigue estos tres pasos:

1. Refuerza al guardián. Antes de colocar un dado en el bosque (y únicamente en este momento), puedes aumentar su valor descartando tantos amuletos de tu depósito como desees (déjalos en la reserva). Cada amuleto que gastes aumenta el valor del dado en 1, 2 o 3 (según el tipo de amuleto), pero el valor del dado nunca puede ser superior a 6 (cualquier punto en exceso se pierde). Este paso es opcional.

2. Visita el bosque (*). Pon el dado en uno de los espacios vacíos de cualquiera de las cinco regiones del bosque. Puedes colocarlo en una región en la que ya tengas otro de sus dados (colocado en algún turno anterior), siempre y cuando queden espacios vacíos.

3. Realiza una acción del bosque y una de edificio. En este momento, puedes realizar una acción del bosque y/o una de las acciones de edificio que hay disponibles en esa región, **en el orden que desees**. Este paso es opcional.

ACCIONES DEL BOSQUE

En una determinada región, solo puedes realizar una de sus acciones del bosque si colocas **un dado de valor igual o superior al de todos los demás dados** que haya en esa región. Por lo que respecta a los dados que han cruzado el río hacia las colinas Hikaru, se considera que ya no están en la región del bosque.

Las acciones disponibles en cada región se explican en sus apartados respectivos, a partir de la pág. 19.

ACCIONES DE LOS EDIFICIOS

Si hay uno o más edificios en la zona habitada de esa región del bosque en el momento de colocar el dado, puedes realizar la acción de uno de ellos (v. pág. 22). A diferencia de las acciones del bosque, puedes realizar la acción de un edificio con independencia del valor de cualquier otro dado en esa región del bosque. En cualquier caso, solo puedes realizar una determinada acción de edificio si el dado que has colocado tiene un valor igual o superior al valor indicado en esa loseta de edificio.

Bonificación de propiedad. Si realizas la acción de un edificio que ha sido construido por **otro jugador** (es decir, uno que tenga encima una ficha de construcción de otro jugador), el **propietario** del edificio recibe la bonificación de propiedad indicada en la loseta. Dicha bonificación es independiente del efecto que tú hayas conseguido con ese edificio; además, tú no le pagas al propietario ni el PV ni el amuleto que pueda haber ganado, sino que los obtiene directamente.

Hay tres tipos de bonificaciones de propiedad: el propietario gana 1 PV, el propietario gana 1 PV o un amuleto «+1» (a su elección) y el propietario gana 1 PV y un amuleto «+1».

Los jugadores no obtienen el bonificador de propiedad cuando utilizan sus propios edificios.

Consideraciones al colocar dados en el bosque:

- No puedes realizar más de una acción del bosque por dado colocado.
- No puedes realizar más de una acción de edificio por dado colocado.
- No puedes realizar la acción de un edificio que acabas de construir en ese turno.
- No puedes colocar un dado desde tu tablero personal a un espacio que se encuentre en el lado de las colinas, al otro lado del río.
- Puedes usar un dado bloqueado eliminando una ficha de peregrino que tengas disponible en tu tablero (v. pág. 6).
- Puedes realizar la acción del edificio antes que la del bosque, pero siempre debes resolver por completo aquella que realices primero, antes de empezar la otra.
- Ambas acciones son opcionales, por lo que puedes colocar un dado en el bosque sin realizar ningún tipo de acción.

UNA SUGERENCIA PARA UNA PARTIDA MÁS DIFÍCIL

Tras jugar unas cuantas partidas a *Bitoku*, puedes aumentar la dificultad si aplicas los siguientes cambios a la regla de las acciones del bosque. Así:

En una determinada región, solo puedes realizar una de sus acciones del bosque si colocas **un dado de valor superior al de todos los demás dados que haya en esa región.** Si alguno de esos dados muestra un valor de 6, entonces debes gastar un amuleto para aumentar «virtualmente» el valor de tu dado por encima de 6, solo para esta acción de bosque (no cambies la cara superior del dado). Por lo que respecta a los dados que han cruzado el río hacia las colinas Hikaru, se considera que ya no están en la región del bosque.



ESPACIOS VACÍOS DE REGIONES DE BOSQUE

LOS AMULETOS

Los guardianes usan estos objetos místicos para potenciar sus poderes.

Cuando obtengas estos amuletos, tómalos de la reserva común y déjalos junto a tu tablero personal.

Cada vez que desplaces un dado al bosque, puedes gastar cualquier cantidad de tus amuletos para modificar el valor de ese dado (+1, +2 o +3, según se indique en cada amuleto).

No es posible cambiar un amuleto por una combinación de amuletos de menor valor (p. ej., no puedes cambiar un amuleto «+3» por tres amuletos «+1»).



LOS RECURSOS

Los recursos se usan para pagar ciertos costes durante la partida, y se obtendrán mediante los efectos de losetas, cartas y otros medios. En el juego hay cuatro tipos de recursos:



Jade **Sake** **Madera** **Piedra**

El siguiete icono indica que puedes tomar recursos de cualquier tipo. Tantos como se indique, ya sean todos iguales o diferentes.



Por ejemplo, podrían ser dos jades o una piedra y una madera, o cualquier otra combinación de dos recursos.

Cuando obtengas recursos, almacénalos junto a tu tablero personal. En cualquier momento de la partida, puedes devolver tres recursos del mismo tipo a la reserva y tomar un indicador «x3» recursos de ese tipo (o viceversa).





ESPACIOS VACÍOS DE RÍO

LÍMITE DE COMPONENTES

No existe límite al número de fichas de recursos ni de amuletos que pueda haber en juego al mismo tiempo.

Si se agotan las piezas incluidas en la caja y necesitáis más, podéis usar otro tipo de sustitutos temporales, como monedas .



Indicador <<Hikaru>>





El jugador amarillo no tiene dados desbloqueados, pero quiere usar un espacio del tablero de juego antes de que lo haga cualquier rival. Por tanto, decide gastar una ficha de peregrino de las que tiene en su tablero personal (la pierde para el resto de la partida), para desbloquear así un dado de valor 2.

Luego, gasta dos amuletos «+1» para aumentar el valor del dado, que pasa de 2 a 4.

En la región de las tierras Yomi hay un dado marrón de valor 2. El jugador amarillo puede colocar su dado de valor 4 en esta región y puede realizar ahí una acción del bosque. Si el dado marrón hubiese tenido un valor de 5, el jugador amarillo no podría realizar una acción del bosque en esta región, ya que el valor de su dado no sería igual o superior al de todos los demás dados ahí presentes.

Luego, puede realizar la acción de un edificio de valor igual o inferior al de su dado, y elige la de un edificio de valor 1 que le permite hacerse con una roca iwakura. El edificio pertenece al jugador marrón, que recibe una bonificación de propiedad de +1 PV.

C Cruzar el río

Si tienes uno o más dados colocados en algunas de las regiones del bosque, puedes realizar esta acción. Para ello, aplica los siguientes pasos:

1. **Desplaza tu dado a través del río** **. Elige uno de tus dados en el bosque y desplázalo a uno de los espacios disponibles de la correspondiente colina Hikaru, al otro lado del río. En partidas a dos jugadores los espacios del otro lado del río alcanzan a las dos colinas Hikaru en ese lado del tablero (según queda dividido por el hogar del gran espíritu).
2. **Realiza un acto de contrición.** Solamente los humildes pueden cruzar el río sagrado Kurirakugan, por lo que debes reducir el valor del dado en 1. Ahora bien, si es un dado de valor 6, réstale un total de 3 puntos. **Atención**: no puedes cruzar el río con un dado de valor 1 ya que no le puedes restar 1 punto y, por tanto, no puedes hacer el acto de contrición.
3. **Obtén un favor del bosque.** Reclama uno de los favores disponibles en la zona a la que has movido el dado. En cada colina Hikaru, cada favor solo se puede reclamar una única vez por ronda. Una vez reclamado, cada uno de estos favores se cubre con un indicador «Hikaru», a modo de recordatorio. En partidas a 2 jugadores se podrá acceder a los favores de las dos colinas colindantes a los espacios en los que se situan los dados al cruzar el río. Todas las colinas Hikaru ofrecen estos tres favores:



A Toma la carta de bitoku de esta colina Hikaru; ponla boca arriba junto a tu tablero personal, de modo que inicie o continúe tu senda del bitoku (v. pág. 12).

B Toma la carta de yōkai de esta colina Hikaru y añádela a tu mano. Esta carta la podrás jugar a partir de tu siguiente turno.

C Realiza **dos acciones distintas**, de entre las cuatro siguientes:

- Roba 1 carta de visión del mazo (tal como se indica en la pág. 16).
- Toma 1 roca iwakura del tablero y colócala en tu ruta de las rocas (v. pág. 23).
- Coloca a 1 peregrino disponible en tu tablero personal adyacente a una roca iwakura. (v. pág. 24).
- Avanza 1 de tus kodamas una casilla en cualquier marcador de kodamas (v. pág. 23).

Cuando un dado cruza el río, se queda en la colina Hikaru hasta que llega el invierno, y ya no se puede volver a desplazar durante la ronda en curso.



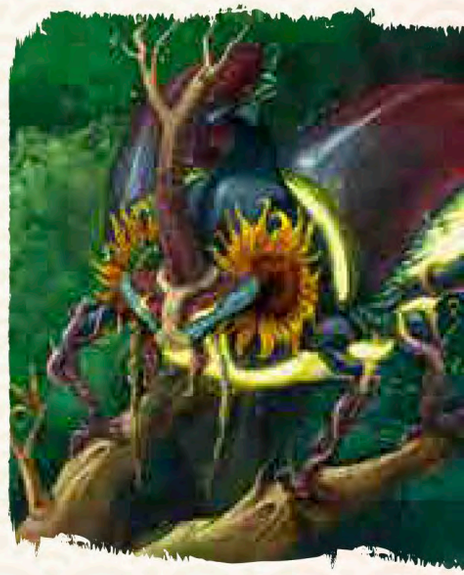
La jugadora lila cruza el río con su dado de valor 4, que se convierte en un 3. Toma la carta de bitoku y la añade a su senda del bitoku. Cubre el espacio del favor obtenido con un indicador «Hikaru».

El jugador amarillo cruza el río con un dado de valor 6: debe restarle 3 puntos y pasa a ser de valor 3. Toma la carta de yōkai y la añade a su mano. Cubre el espacio del favor obtenido con un indicador «Hikaru».

Más adelante, la jugadora lila llega por segunda vez a esta colina Hikaru con otro dado. Como ya se han reclamado los favores del yōkai y del bitoku, solo le queda la opción de obtener dos acciones distintas; elige tomar una roca iwakura y avanzar uno de sus kodamas una casilla, tras lo cual también cubre el espacio de ese favor con un indicador «Hikaru».

Consideraciones sobre el cruce del río:

- Al cruzar el río, solo puedes colocar tu dado en un espacio que esté vacío.
- El valor de tu dado no afecta a qué favores puedes reclamar.
- Al cruzar el río, el espacio de la región del bosque donde estaba tu dado vuelve a estar disponible para que alguien coloque ahí otro dado.
- No es posible cruzar el río con un dado que esté en el hogar del gran espíritu.
- Obtener el favor del bosque es opcional, por lo que puedes cruzar el río (con el consiguiente acto de contrición) y rechazar el favor, simplemente cubriendo uno de los espacios disponibles con un indicador «Hikaru», sin más efecto.



D Pasar

Tras haber jugado tus tres cartas de yōkai en tu tablero personal y haber desplazado tus tres dados a los espacios del bosque, si no puedes o no quieres cruzar el río, en tu turno puedes **pasar**. Una vez que hayas pasado, ya no puedes realizar más acciones en la actual fase de verano.

En cuanto **todos** los jugadores hayan pasado, el verano se ha acabado. Avanzan la ficha de pagoda a la siguiente casilla del marcador de fases y proceden a jugar la fase de otoño.

OTOÑO · LA REVERENCIA



El gran espíritu del bosque es un ser generoso y, con cada uno de sus pasos, la vida brota a sus pies. El gran espíritu del bosque es un ser severo, y todo lo que vive debe morir cuando le llega el momento. El gran espíritu del bosque es un ser ecuánime, y la podredumbre de lo caduco alimenta el fruto del que nacerá la nueva vida.

El otoño es la estación de la reflexión. En este momento, los aspirantes se presentan humildemente ante el gran espíritu y debaten sobre sus actos. De forma simultánea, los jugadores resuelven el siguiente paso:

Da un paso al frente. Los jugadores determinan el nuevo orden de turnos. El jugador que tenga un dado en la posición más alta del hogar del gran espíritu coloca su ficha de jugador en la primera posición del orden de turnos; el resto de fichas se desplaza hacia la derecha. Luego, el jugador que tenga un dado en la **segunda posición** más alta coloca su ficha de jugador en la segunda posición del orden de turnos y procede del mismo modo, y así sucesivamente.

Si tienes más de un dado en el hogar del gran espíritu, solo debes tener en cuenta el que esté en la posición **más alta**. Si no hay ningún dado en el hogar del gran espíritu, el orden de turnos se mantiene.

Una vez resuelto este paso, el otoño ha terminado. Avanzad la ficha de pagoda a la siguiente casilla del marcador de fases y empezad la fase de invierno.

En el hogar del gran espíritu hay tres dados (de arriba abajo: amarillo, marrón y amarillo). Por lo tanto, el jugador amarillo se coloca en primera posición (tiene un dado en la posición más alta) y el marrón se coloca en segunda posición. Las posiciones relativas de los jugadores lila y verde no cambian cuando sus fichas de jugador se desplazan hacia la derecha.

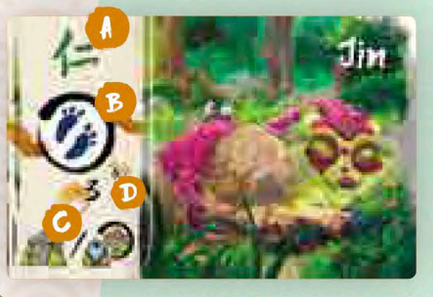
CARTAS DE BITOKU

Los bitokus son espíritus poderosos que han emprendido el camino de la ascensión. Aun así, necesitan el consejo y la sabiduría de otros espíritus, de los que tienen mucho que aprender.

Obtén una carta de bitoku del mazo común. Para ello, toma las dos cartas superiores del mazo, elige una de ellas y colócala en tu senda del bitoku. Devuelve la otra boca abajo al fondo del mazo.

Obtén la carta de bitoku de la colina Hikaru en la que acabas de colocar el dado. Colócala en tu senda del bitoku.

Carta completada.



Cada carta de bitoku muestra su tipo (A), una casilla de peregrinaje (B), los PV y cualquier otra acción otorgada en cuanto la ficha de jugador alcanza la carta (C) y una cifra que indica su frecuencia (cuántas cartas de ese tipo hay en el mazo) (D).

Usa las cartas de bitoku para crear una senda del bitoku en tu tablero personal. Cada vez que obtengas una, añádela a tu senda, tal como se muestra.

Si tienes al menos una carta de bitoku más allá de la casilla ocupada por tu ficha de jugador, puedes gastar 1 punto de movimiento (PM) para avanzar tu ficha a la siguiente casilla (v. pág. 18). Al hacerlo se considera que **completas** la carta de bitoku a la que has movido la ficha y ganas inmediatamente los PV y puedes tomar cualquier otra acción indicada. Además, vas a necesitar tener una o dos cartas de bitoku completadas para que tus peregrinos puedan cruzar los puentes de la sendas de la sabiduría (v. pág. 19).

Al principio de la partida no tienes ninguna carta de bitoku en tu senda, por lo que no puedes avanzar tu ficha de jugador hasta que obtengas al menos una carta.



INVIERNO · EL REPOSO DEL BOSQUE

La nieve y el hielo se apoderan del bosque. El gran espíritu contempla cómo los copos se posan sobre las ramas de los abetos y el hielo paraliza el latido de los estanques. El silencio reina cuando el bosque se va a dormir. El invierno es la estación en la que el bosque descansa y recupera sus fuerzas. En este momento, los aspirantes a gran espíritu se preparan para el próximo año.

Los jugadores resuelven los cinco pasos siguientes, en orden:

A **La vuelta al hogar.** Recupera tus dados del tablero de juego y déjalos en los espacios rojos de tu tablero personal, en el orden que elijas y manteniendo el valor actual de cada dado.

B **La virtud del espíritu.** Si tienes **al menos 5 cartas de yōkai** en total (entre tu mazo de yōkais, tu tablero personal, tu mano y tu pila de descarte), **puedes eliminar** una de la partida de forma permanente, para ganar PV. Este paso es opcional.

Siguiendo el **nuevo orden de turnos**, cada jugador puede eliminar una de las tres cartas de yōkai presentes en su tablero personal y puntuarla, para ganar los PV indicados en la parte inferior de la carta. Si lo haces, deja la carta que has puntuado bajo tu tablero personal (a la izquierda de tu bandera), boca arriba, de modo que el tipo de yōkai quede visible. Ya no podrás usar esta carta durante el resto de la partida. Ahora bien, al final de la partida, **sí que la tienes en cuenta** al puntuar tus rocas iwakura (v. pág. 15).

Las cartas eliminadas de esta manera otorgarán PV al contar el número de copias de cada concepto que tienes bajo tu control, multiplicado por el valor del icono de PV, siempre hasta un máximo de 12 PV. Consulta la hoja de ayuda para más detalles.



Ganas 2 PV por cada edificio que hayas construido, hasta un máximo de 12 PV.

C **La despedida de los yōkai.** A continuación, toma las cartas de yōkai que haya en tu tablero personal y déjalas en tu pila de descarte. Si tienes algunas en tu mano, consérvalas hasta la siguiente ronda.

D **El gran espíritu del bosque da un paso más.** Avanza la ficha de gran espíritu una casilla en el marcador de rondas.

Al avanzar, si el gran espíritu llega a la casilla de **ascensión**, ignorad el siguiente paso y proceded de inmediato a resolver esa fase (v. pág. 14).

E **Nieve en el bosque.** Preparad el tablero de juego para la siguiente ronda, de este modo:

1. Retirad del tablero todas las cartas de bitoku y de yōkai, y dejadlas en sus respectivas pilas de descarte. Si no quedan cartas en alguno de los mazos, barajad la correspondiente pila de descarte y cread un nuevo mazo.

2. Retirad los indicadores «Hikaru» y dejadlos en la reserva común.

3. Robad cuatro cartas de bitoku y cuatro de yōkai; colocad una de cada, boca arriba, en el espacio correspondiente de cada colina Hikaru.

4. Retirad del juego las losetas de mitama, libélula, edificio y cristal que haya en el **espacio final** de sus respectivos caminos. Avanzad las losetas restantes hasta que ocupen el espacio final de cada camino. Revelad tantas losetas nuevas como sea necesario para ocupar todos los espacios de cada camino.
Recuerda: las rocas iwakura no se reponen nunca.

5. Colocad la ficha de pagoda en la casilla de primavera del marcador de fases.

LA ASCENSIÓN. PUNTUACIÓN FINAL Y PROCLAMACIÓN DEL NUEVO GRAN ESPÍRITU.

Pasaba mucho tiempo hasta que el gran espíritu podía marchar en paz y ser reemplazado, pues no era fácil alcanzar tal estado de equilibrio y sabiduría. Los árboles más viejos, aquellos para los cuales el paso de los siglos no es más que un suspiro, con suerte llegaban a conocer a tres grandes espíritus distintos en toda su vida.

Una vez terminada la fase de invierno de la última ronda, los jugadores calculan su puntuación final para determinar quién será el próximo gran espíritu del bosque. Si lo prefieren, pueden hacer este recuento de forma individualizada, siguiendo el orden de turnos, o bien pueden proceder simultáneamente en cada paso de la ascensión.

Suma los PV obtenidos en cada uno de los conceptos que se explican en este apartado y avanza tu ficha por el camino del espíritu. Si superas los 100 PV, gira tu bandera identificativa de modo que muestre su lado «+100 PV».

A continuación se explican los conceptos que deben puntuarse.



A **Recoger los frutos.** Cada jugador recibe las recompensas indicadas en las losetas de cristal del sueño (morado) que tiene en su tablero personal, en el orden que prefiera (v. hoja de ayuda).

Ejemplo de puntuación (parte 1): la jugadora lila tiene tres cristales del sueño que le permiten robar una carta de yōkai de su mazo, recibe un amuleto «+1» (que no le benefician en nada en este punto del juego) y 1 sake.

B **El primero entre muchos.** Quien esté en la primera posición del orden de turnos gana 3 PV. 

Ejemplo de puntuación (parte 2): la jugadora lila ha acabado la partida estando en la primera posición del orden de turnos, por lo que gana 3 PV.

C **Las reverencias de los bitokus.** Cada jugador que posea cartas de bitoku (sin importar hasta dónde haya recorrido esa senda) obtendrá puntos por el conjunto de cartas distintas más numerosas que tenga, según indica la siguiente tabla. Los bitokus repetidos no se tienen en cuenta.

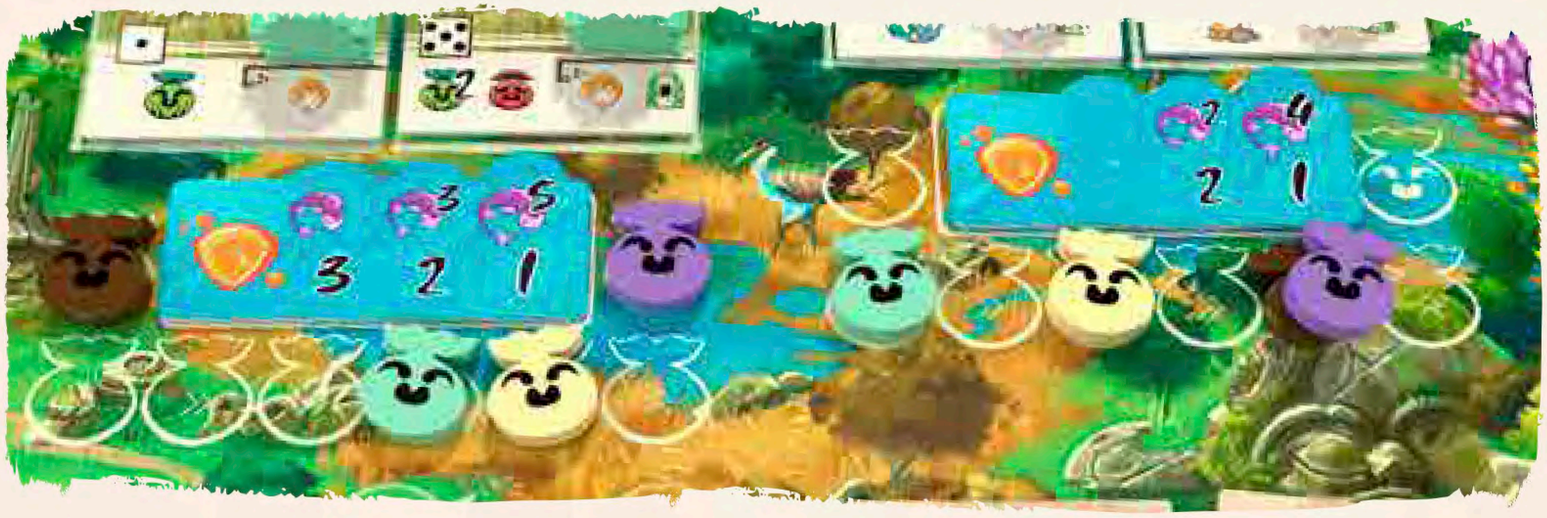
Tipos de bitoku distintos:	1	2	3	4	5	6	7
PV obtenidos:	1	2	4	7	11	16	22



Ejemplo de puntuación (parte 3): tras comprobar las cartas de bitoku en su senda, la jugadora lila constata que tiene tres tipos diferentes de cartas de bitoku, por lo que gana 4 PV.

D **Los tesoros del lago.** Ahora se puntúan los tesoros de cada región del bosque. El jugador cuyo kodama haya llegado más lejos en el marcador gana los PV correspondientes al tesoro del 1; el segundo kodama, los PV del tesoro 2 y, el tercero, los PV del tesoro menor (si lo hay). En caso de empate, se suman los PV de todas las posiciónes en las que existe el empate, se divide entre el número de jugadores empatados (redondeando a la baja) y cada uno obtiene esa cantidad de PV.

Recuerda: la casilla final del marcador solo puede estar ocupada por un único kodama (v. pág. 23).



Ejemplo de puntuación (parte 4): en las tierras Yomi el kodama de la jugadora lila ocupa la primera posición en el marcador de kodamas, por lo que gana 5 PV. En las forjas su kodama empata con el del marrón por la primera y segunda posición, por lo que ahí ganan 3 PV respectivamente (y el jugador amarillo puntúa cero PV).

E **El eco de las rocas iwakura.** Cada jugador gana los PV correspondientes a las rocas iwakura de su tablero personal. Así, cada peregrino situado junto a una roca te otorga 1 PV por cada elemento que tengas de los indicados en la loseta de roca iwakura junto a él. Si algún elemento se encuentra en dos rocas iwakura distintas, se puntúa en ambos casos. Estos elementos pueden encontrarse en las cartas de yōkai, en los edificios o en los mitamas que hayas acumulado durante la partida.

Las rocas iwakura puntúan los siguientes elementos:



1. **Yōkais:** ganas PV por cada carta de yōkai del tipo indicado (ya esté en el mazo, en la pila de descarte, en el tablero personal o bajo este, o en la mano del jugador, incluyendo las cartas iniciales).



Los yōkai **yama-uba** son comodines. En este momento puedes decidir **qué único tipo de yōkai** representa cada una de estas cartas.



2. **Espíritus mitama:** ganas PV por cada loseta de espíritu mitama del tipo indicado que tengas en tu tablero personal (ya esté combinada o no con una libélula).



Los mitama **shinigami** son comodines. En este momento puedes decidir **qué tipo de mitama** representa cada uno de ellos.



3. **Edificios:** ganas PV por cada edificio del tipo indicado que poseas (es decir, que contenga tu ficha de construcción).



Ejemplo de puntuación (parte 5): la jugadora lila tiene dos rocas iwakura y ha puesto dos peregrinos en contacto con ellas. La primera roca iwakura le permite puntuar cada mitama de tipo ara que tenga. En su tablero personal tiene dos ara y un shinigami. Decide que el shinigami contará como si fuera un ara, por lo que multiplica estas tres losetas por los dos peregrinos en contacto con esta roca, y gana 6 PV. La segunda roca le permite puntuar los ryokan y los templos que haya construido. Solo tiene un templo, así que, multiplicado por el peregrino en contacto con la roca, gana 1 PV. En total, la jugadora lila gana 7 PV por sus rocas iwakura.

F **El homenaje de los guardianes.** Cada jugador suma el valor actual de sus tres dados más el número de recursos que le quedan, y divide este total entre 4, redondeando a la baja, para ganar ese número de PV.

Ejemplo de puntuación (parte 6): la jugadora lila termina la partida con unos valores de 3, 5 y 3 en sus dados, y le quedan dos fichas de madera y una de sake. Esto suma un total de 14, por lo que gana 3 PV.

G **Visiones reveladas.** Cada jugador gana los PV correspondientes a las visiones cumplidas y pierde 1 o 2 PV (la penalización indicada) por cada visión no cumplida. **Recuerda**: solo puedes usar cada elemento para cumplir los requisitos de una única visión (v. pág. 16).

Ejemplo de puntuación (parte 7): la jugadora lila ha construido un único edificio, ha completado dos pasos en la senda del bitoku, tiene un peregrino en una puerta torii y ha combinado a tres mitamas con libélulas. Podría cumplir cualquiera de las dos visiones que ha obtenido durante la partida, pero no puede puntuar las dos, ya que tiene un único edificio en el bosque y debe decidir a cuál de las dos visiones quiere asignarlo. Obviamente, lo asigna a la visión que le otorga 6 PV. Después, pierde 1 PV por la visión no cumplida.

H **El destino consumado.** Los jugadores ganan los PV de color morado visibles en su tablero personal (fichas de construcción y cristales).

El jugador con más PV se convierte en el nuevo gran espíritu del bosque y gana la partida. Si hay un empate, gana el jugador que haya cumplido más visiones. Si el empate persiste, gana el jugador que ocupe una posición más avanzada en el marcador de orden de turnos.

Ejemplo de puntuación (conclusión): durante la partida, Lila ha acumulado 67 PV. Durante la ascensión obtiene 3 PV (primera en el orden de turnos) + 4 PV (reverencia de los bitoku) + 8 PV (tesoros del lago) + 7 PV (rocas iwakura) + 3 PV (el homenaje de los guardianes) + 5 PV (visiones) + 6 PV (destino), para un total de 36 PV. De este modo, 67 + 36 hace que Lila obtenga un total de 103 PV. Lila supera a Marrón por tan solo 2 PV. Si hubieran empatado, Marrón hubiera sido el ganador, puesto que se habría impuesto en el primer criterio de desempate con sus dos visiones cumplidas.





CARTAS DE VISIÓN

Cada carta de visión muestra una lista específica de requisitos, y debes satisfacerlos todos para ganar los PV que la carta otorga, o perder PV por cada una de tus visiones que no hayas cumplido.

OBTENER CARTAS DE VISIÓN

Cuando realices una acción que te recompensa con una carta de visión, sigue estos dos pasos:

A Roba dos cartas de visión del mazo.

B Decide si quieres quedarte con una de las visiones; luego:

1. Si te quedas una de las visiones, deja esa carta boca arriba junto a tu tablero personal y devuelve la otra, boca abajo, a la parte inferior del mazo.

2. Si no quieres ninguna de las visiones, devuelve las dos cartas a la parte inferior del mazo y obtén un recurso cualquiera (tómalo de la reserva común).

RESOLVER LAS CARTAS DE VISIÓN

Para ganar los PV de una visión, debes satisfacer todos los requisitos indicados en la carta antes de que empiece la ascensión (v. pág. 14). Al final de la partida, pierdes 1 o 2 PV por cada visión que no hayas cumplido.

Cada uno de los elementos requeridos solo puede asignarse a una única visión. Por tanto, si tienes varias cartas de visión que muestran el mismo requisito, deberás tener suficientes elementos de ese tipo si quieres cumplir con ese requisito en todas ellas; si no los tienes, deberás conformarte con cumplir solo algunas de las visiones.



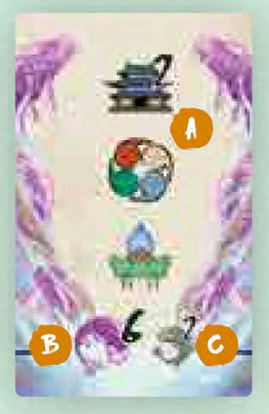
Se está resolviendo la ascensión y el jugador marrón tiene estas tres cartas de visión. Además, dispone de tres cristales, que no son suficientes para cumplir con los requisitos de las tres visiones. Por ello, tendrá que escoger qué visiones quiere cumplir y puntuar, teniendo en cuenta si puede o no cumplir con el resto de requisitos exigidos por estas visiones. Por último, perderá los PV correspondientes a las visiones no cumplidas.

Cada carta de visión contiene la siguiente información:

A **Los requisitos** que debes cumplir para puntuar la visión.
B **Los puntos de virtud** que te otorga durante la ascensión (si cumples todos sus requisitos).
C **La penalización** que sufrirás (número de PV perdidos) si no cumples la visión.

A continuación se enumeran los requisitos que puede presentar una carta de visión. Fíjate que los iconos son los mismos que se usan durante la partida para indicar distintas acciones, y que aquí deben interpretarse como «haber realizado y completado esa acción».

- Tener un recurso de cualquier tipo.
- Haber construido un edificio.
- Tener un cristal de cualquier color.
- Tener un mitama (con o sin libélula; si está asociado a una libélula, esta también puede contarse para el siguiente requisito).
- Tener una libélula asociada a un mitama.
- Tener un peregrino en una casilla de iluminación.
- Tener un peregrino en una casilla de puerta torii.
- Haber avanzado una casilla en la senda del bitoku.



Esta carta de visión otorga 6 PV si el jugador logra construir dos edificios, tiene un recurso cualquiera y cuenta con una libélula combinada con un espíritu mitama. En caso contrario, perderá 2 PV.

LOS LUGARES DEL BOSQUE

En este apartado del reglamento explicamos en detalle los distintos lugares del tablero y su función durante la partida.

EL TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego se compone de los siguientes marcadores y lugares:

- **A** El marcador de fases
- **B** El marcador de rondas
- **C** El camino del espíritu
- **D** Las sendas de la sabiduría
- **E** El bosque, dividido en cinco regiones:
  - **1** Las tierras Yomi
  - **2** Las escaleras del conocimiento
  - **3** El hogar del gran espíritu
  - **4** El claro del jade
  - **5** Las forjas
- **F** El río sagrado Kurirakugan
- **G** Las colinas Hikaru
- **H** Las zonas habitadas
- **I** El jardín de rocas
- **J** La grieta de las visiones
- **K** El tortuoso camino de los mitamas
- **L** Las cuevas de cristal
- **M** Kodamas y tesoros del lago





PUNTOS DE MOVIMIENTO

Los jugadores ganan **puntos de movimiento (PM)** durante la partida gracias a algunas cartas y losetas. Cuando ganes PM, debes gastarlos de inmediato (no puedes reservarlos y, si no los usas, los pierdes). Cada uno de estos PM te puede servir para realizar una de las siguientes acciones. Puedes gastar cada PM en una acción diferente o para repetir una misma acción más de una vez, pero lo importante es que resuelvas cada acción por completo antes de gastar el siguiente PM.

Avanzar a tu espíritu en la senda del bitoku: si tienes al menos una carta de bitoku más allá de la casilla ocupada por tu ficha de jugador, puedes gastar 1 PM para avanzar tu ficha a la casilla de la siguiente carta en tu senda del bitoku. Si lo haces, completas inmediatamente esa carta, ganando los PV y la acción que otorga (v. pág. 12).



Iniciar a un nuevo peregrino en las sendas de la sabiduría: si tienes algún peregrino disponible en tu tablero personal, puedes colocarlo en la primera casilla de peregrinaje (junto a la puerta torii principal) de aquella senda de la sabiduría que vaya a recorrer (v. esta página).

Avanzar a un peregrino en una senda de la sabiduría: si ya cuentas con al menos un peregrino en una senda de la sabiduría, puedes gastar 1 PM para hacerlo avanzar a la siguiente casilla de peregrinaje (v. esta página).



Peregrino disponible

Peregrino no disponible

A El marcador de fases

La ficha de pagoda en este marcador indica qué fase estáis jugando (v. pág. 6). Al concluir cada fase, avanzad la ficha a la siguiente casilla.

B El marcador de rondas

La ficha de gran espíritu en este marcador indica qué ronda estáis jugando. Tras la fase de invierno de cada ronda, avanzad la ficha una casilla hacia la ascensión (v. pág. 6). La última casilla de este marcador indica que empieza la fase de ascensión.

C El camino del espíritu

En este marcador lleváis la cuenta de los **puntos de virtud (PV)** que cada uno de vosotros va ganando durante la partida y la ascensión. No te olvides de actualizar tu puntuación, avanzando tu ficha de jugador cada vez que ganes PV. Si tu ficha de jugador supera la casilla «0/100», gira tu bandera de modo que muestre su lado de «+100 PV» para recordar que ya has sumado tus primeros 100 PV.

D Las sendas de la sabiduría

Los caminos de la ascensión llevarán a los espíritus y a los peregrinos a nuevas cotas de conciencia y conocimiento personal.

En esta parte del tablero de juego se muestran las sendas que los peregrinos recorren en su búsqueda de la iluminación espiritual. Para hacer que uno de tus peregrinos avance por una senda, usa los **puntos de movimiento (PM)**, tal como se explica en esta misma página. A continuación se describen las acciones que puedes llevar a cabo en estas sendas.

Iniciar a un nuevo peregrino en las sendas de la sabiduría. Si tienes algún peregrino disponible en tu tablero personal, puedes colocarlo en la primera casilla de peregrinaje (junto a la puerta torii principal) de aquella senda de la sabiduría que vaya a recorrer. Dependiendo del número de jugadores, de la puerta torii inicial parten una o dos sendas.

Puedes iniciar a tantos peregrinos como desees en la senda de sabiduría. Puedes conseguir más peregrinos al obtener cristales (v. pág. 25).

Opcionalmente, si uno de tus peregrinos ya se encuentra en una casilla de puerta torii (v. más adelante), puedes colocar al nuevo peregrino en la casilla de peregrinaje adyacente (la que está conectada a esa puerta torii), ahorrándole así gran parte del camino. No obstante, si lo prefieres, puedes situarlo en la primera casilla de peregrinaje, de la forma habitual.



La jugadora lila ha alcanzado la primera puerta torii de la senda. Por tanto, al iniciar a un nuevo peregrino en esa senda, puede aprovechar todo el conocimiento del peregrino anterior e iniciar su camino en la casilla de peregrinaje adyacente.

Avanzar a un peregrino en una senda de la sabiduría. Si ya cuentas con al menos un peregrino en una casilla de peregrinaje, puedes gastar 1 PM para hacerlo avanzar a la siguiente casilla de peregrinaje. Cada senda se recorre en el sentido indicado (hacia la izquierda o hacia la derecha) y nunca se puede retroceder en una senda. Varios peregrinos pueden coincidir en una misma casilla de peregrinaje, siempre que el círculo de la casilla esté **abierto por arriba**.

A lo largo de la senda, los peregrinos se topan con bifurcaciones que, si lo deseas, te permiten desviarlos hacia casillas de iluminación o hacia puertas torii. Cada una de estas casillas solo puede estar ocupada por una única ficha de peregrino, por eso el **círculo de la casilla está cerrado**. Los peregrinos de un mismo jugador **no pueden** ocupar más de una casilla en la misma bifurcación. Moverse a cualquiera de las casillas disponibles de una bifurcación, independientemente de si hay peregrinos de otros jugadores previamente colocados en esa misma bifurcación o no, siempre cuesta 1 PM.

Casillas de iluminación. Al colocar un peregrino en una de estas casillas ganas de inmediato los PV y el amuleto indicados en la casilla. El peregrino que alcance una de estas casillas ya no puede avanzar más y permanece ahí el resto de la partida: ha alcanzado su meta personal (voltea la ficha para que muestre su cara durmiente).

Casillas de puerta torii (A y B). Al colocar un peregrino en una de estas casillas se aplican las mismas reglas que en las casillas de iluminación. Además, realizas de inmediato la acción que se muestra en la loseta asociada a esta puerta torii. A partir de ahora, si decides iniciar a nuevos peregrinos en esta senda, estos pueden emprender su camino a partir de la casilla de peregrinaje adyacente.

Los puentes. Tales puentes representan obstáculos espirituales que los peregrinos pueden encontrar durante su viaje. Para poder cruzarlos, no basta con gastar 1 PM, sino que, además, tu ficha de jugador debe haber avanzado en tu senda del bitoku. Así, para poder cruzar el primer puente, debes haber avanzado tu ficha de jugador hasta **al menos la primera carta** de tu senda del bitoku; de modo similar, para el segundo puente, tu ficha de jugador debe haber alcanzado **al menos la segunda carta** en tu senda del bitoku.

F Las regiones del bosque

El bosque es como un gigantesco baobab centenario: difícil de abrazar. Sus dominios se extienden por los cuatro puntos cardinales. En el bosque hay una infinidad de rincones con personalidad propia y todo tipo de criaturas que moran en él, desde las bestias más simples a pequeñas sociedades perfectamente estructuradas. Estos lugares se conocen como las regiones del bosque, lugares míticos, rebosantes de vida y misterio, donde brotan los recursos que los espíritus necesitan en su camino a la ascensión. Cada región está asociada a una colina Hikaru, donde es fácil dar con más espíritus yōkais y bitokus a los que atraer a vuestra causa. La fuente de toda esta vida es el río sagrado Kurirakugan, que cruza el bosque de punta a punta.

Durante la fase de verano, puedes colocar tus dados en esta parte del tablero de juego (v. pág. 9). Cada región te ofrece diferentes **acciones del bosque** y está asociada a una de las colinas Hikaru y a una zona habitada. También hay un marcador de kodamas en cada región, en los que podréis competir para capturar los tesoros del lago.



LAS TIERRAS YOMI

Muchos espíritus mitama se pierden en la oscuridad del bosque. Por suerte, los yomi les ayudan a regresar y purificar sus almas antes de ser olvidados y abandonados, mostrándoles el camino gracias a las libélulas chinkon.

Esta región está vinculada al tortuoso camino de los mitamas (v. pág. 24). Cuando coloques un dado aquí, puedes elegir entre las siguientes **acciones del bosque** (solo si tu dado tiene un valor igual o superior al de todos los demás dados que haya en la región, tal como se explica en la pág. 9).

1 **Requisito: un dado de valor 1 o superior.** Tu kodama en esta región avanza una casilla (v. pág. 23).

2 **Requisito: un dado de valor 2 o superior.** Paga el coste indicado y obtén 1 loseta de espíritu mitama o 1 loseta de libélula (v. pág. 24).

3 **Requisito: un dado de valor 3 o superior.** Paga el coste indicado y obtén 1 loseta de espíritu mitama con 1 recurso de descuento **o bien** 1 loseta de libélula (v. pág. 24).

4 **Requisito: un dado de valor 4 o superior.** Obtén 1 loseta de mitama con 1 recurso de descuento, **o bien**, 1 loseta de libélula con 1 recurso de descuento (v. pág. 24).

5 **Requisito: un dado de valor 6.** Obtén 1 loseta de mitama **y** 1 loseta de libélula (v. pág. 24). Dispones de un descuento de 1 recurso, pero solo es aplicable a una de las adquisiciones.

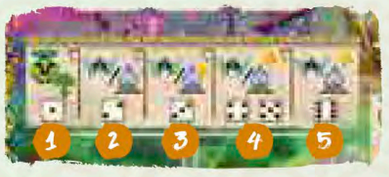
LAS PUERTAS TORII

Cuando coloques a uno de tus peregrinos en una casilla de puerta torii, obtienes de inmediato la acción indicada en la parte superior de la loseta que ocupa esa casilla. La parte inferior de la loseta indica si se trata de una puerta de tipo «A» o «B».





LAS TIERRAS YOMI





LAS ESCALERAS DEL CONOCIMIENTO

Un largo camino espera a los peregrinos que buscan la verdad de todas las cosas, las respuestas a todas las preguntas. Por suerte, en las puertas torii se puede encontrar refugio para un descanso reparador.

Esta región está vinculada a las sendas de la sabiduría (v. pág. 18). Cuando coloques un dado aquí, puedes elegir entre las siguientes **acciones del bosque** (solo si tu dado tiene un valor igual o superior al de todos los demás dados que haya en la región, tal como se explica en la pág. 9).

1. **Requisito: un dado de valor 1 o superior.** Tu kodama en esta región avanza una casilla (v. pág. 23).
2. **Requisito: un dado de valor 2 o superior.** Ganas 1 punto de movimiento (v. pág. 18).
3. **Requisito: un dado de valor 3 o superior.** Ganas 2 puntos de movimiento (v. pág. 18).
4. **Requisito: un dado de valor 4 o superior.** Ganas 3 puntos de movimiento (v. pág. 18).
5. **Requisito: un dado de valor 6.** Ganas 4 puntos de movimiento (v. pág. 18).

LAS ESCALERAS DEL CONOCIMIENTO





EL HOGAR DEL GRAN ESPÍRITU

Este es el refugio del que lo ha sido todo en este bosque y sabe que su tiempo se acaba. Es también la casa que ocupará aquel espíritu que alcance una virtud más excelsa.

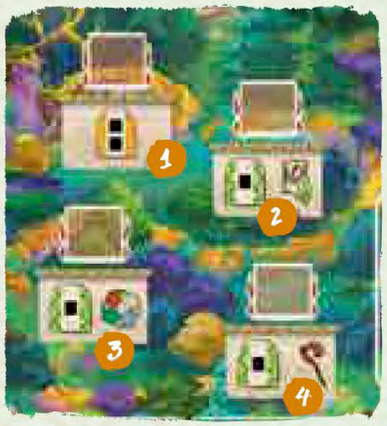
En esta región, el marcador de orden de turnos indica en qué orden jugarán sus turnos los jugadores durante la fase de verano (v. pág. 8). Este orden se determina durante la fase de otoño (v. pág. 12), según la posición que ocupen los dados de los jugadores en esta región.

El hogar del gran espíritu contiene varios espacios para los dados, cada uno de los cuales permite realizar una **acción del bosque** distinta. **No hay requisitos en lo que respecta al valor del dado** que se coloca en esta región (el gran espíritu es generoso con todos los seres del bosque):

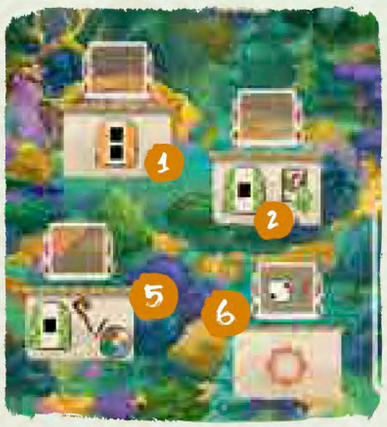
1. Toma 1 amuleto «+2».
2. Toma 1 amuleto «+1» **y** roba 1 carta de visión del mazo (siguiendo el procedimiento indicado en la pág. 16).
3. Toma 1 amuleto «+1» y 1 recurso cualquiera. Disponible solo en partidas de **3 o 4 jugadores.**
4. Toma 1 amuleto «+1» y 1 PM. Disponible solo en partidas de **3 o 4 jugadores**.
5. Toma 1 amuleto «+1» y 1 PM, **o bien** toma un amuleto «+1» y 1 recurso cualquiera. Disponible solo en partidas de **2 jugadores.**
6. Este espacio es una **excepción** en el hogar del gran espíritu, puesto que presenta el requisito de que cualquier dado que se coloque aquí debe tener un **valor mínimo de 2.** Cuando coloques un dado en este espacio, debes reducir su valor en 1. A continuación, puedes elegir cualquier dado del rival que esté en cualquier espacio del bosque y realizas la acción del bosque correspondiente a ese espacio, usando el valor de ese dado del rival. No puedes realizar ninguna acción de edificios y tampoco puedes elegir ningún dado que haya cruzado el río. Disponible solo en partidas de **2 jugadores**.

EL HOGAR DEL GRAN ESPÍRITU

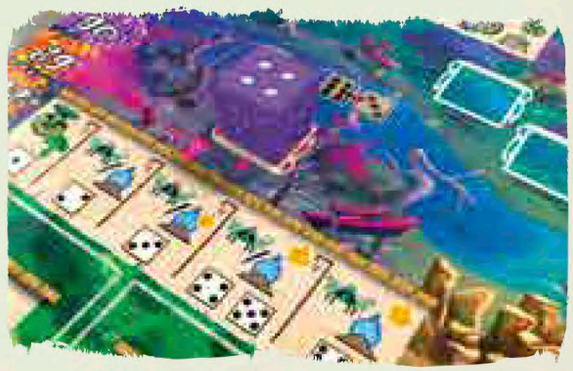
Tablero para 3/4 jugadores



Tablero para 2 jugadores







El jugador marrón coloca un dado de valor 3 en este espacio y reduce su valor a 2. Luego, elige un dado lila en las tierras Yomi y realiza una acción de bosque en esa región que requiere un valor de 4 o menos (ya que es el valor del dado rival).



EL CLARO DEL JADE

Todos los espíritus se reunían en esta región para recolectar e intercambiar todo tipo de piedras preciosas, y por qué no decirlo, para disfrutar de la bebida de los dioses, el preciado sake.

Esta región está vinculada a la obtención de recursos. Cuando coloques un dado aquí, puedes elegir entre las siguientes **acciones del bosque** (solo si tu dado tiene un valor igual o superior al de todos los demás dados que haya en la región, tal como se explica en la pág. 9).

1. **Requisito: un dado de valor 1 o superior.** Tu kodama en esta región avanza una casilla (v. pág. 23).
2. **Requisito: un dado de valor 2 o superior.** Toma 1 madera o 1 jade.
3. **Requisito: un dado de valor 3 o superior.** Toma 1 recurso cualquiera (madera, jade, sake o piedra).
4. **Requisito: un dado de valor 4 o superior.** Toma 2 recursos cualesquiera (madera, jade, sake o piedra), iguales o en la combinación que prefieras.
5. **Requisito: un dado de valor 6.** Toma 3 recursos cualesquiera (madera, jade, sake o piedra), iguales o en la combinación que prefieras.

EL CLARO DEL JADE





LAS FORJAS

Un fuego escarlata emanaba de las profundidades de la tierra. Los artesanos del pueblo araña usaban los cristales que obtenían de las profundidades para crear objetos míticos y erigir bellos edificios de un poder inconmensurable.

Esta región está vinculada a la obtención de cristales y a la construcción de edificios. Cuando coloques un dado aquí, puedes elegir entre las siguientes **acciones del bosque** (solo si tu dado tiene un valor igual o superior al de todos los demás dados que haya en la región, tal como se explica en la pág. 9).

1. **Requisito: un dado de valor 1 o superior.** Tu kodama en esta región avanza una casilla (v. pág. 23).
2. **Requisito: un dado de valor 2 o superior.** Construye 1 edificio en cualquier zona habitada del bosque. Colócalo en un espacio vacío del mismo tipo del edificio (v. pág. 22).
3. **Requisito: un dado de valor 3 o superior.** Obtén 1 cristal (v. pág. 25), **o bien** construye 1 edificio en cualquier zona habitada del bosque. Colócalo en un espacio vacío del mismo tipo del edificio (v. pág. 22).
4. **Requisito: un dado de valor 4 o superior.** Obtén 1 cristal con 1 recurso de descuento (v. pág. 25), **o bien** construye 1 edificio en cualquier zona habitada del bosque con 1 recurso de descuento. Colócalo en un espacio vacío del mismo tipo del edificio (v. pág. 22).
5. **Requisito: un dado de valor 6.** Obtén 1 cristal (v. pág. 25), **y** construye 1 edificio en cualquier zona habitada del bosque. Colócalo en un espacio vacío del mismo tipo del edificio (v. pág. 22). Dispones de un descuento de 1 recurso, pero solo es aplicable a una de las adquisiciones.

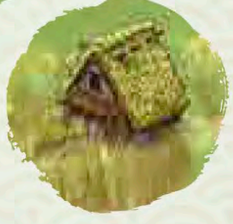
LAS FORJAS











F El río

El agua fluye por el camino del río sagrado Kurirakugan, regalando vida a su paso. Aquellos que bañan sus pies en el río pagan un pequeño precio por dar un paso en su camino a la trascendencia. Aquellos que se entregan al agua y fluyen con el Kurirakugan hasta el mar, flotarán para siempre en los salones submarinos del palacio de los Rashaar.

El río bordea las regiones de las tierras Yomi, las escaleras del conocimiento, el claro del jade y las forjas, separándolas de las colinas Hikaru. En cambio, el río no baña el hogar del gran espíritu. En tu turno, si tienes un dado en cualquier región del bosque (distinta del hogar del gran espíritu), puedes hacer que cruce el río hasta la correspondiente colina Hikaru (v. pág. 10).



EDIFICIOS



Puedes construir edificios en las zonas habitadas del bosque, para ofrecer reposo y servicios a los cansados viajeros. Todos comparten algunas características comunes que te ayudarán a comprender cómo funcionan.

En cada loseta de edificio se indica lo siguiente:

A El **tipo de edificio:** hay cinco tipos, cada uno con una ilustración específica.

B La **bonificación** que te otorga cuando lo construyes: el número de casillas que avanza tu kodama en esa región y, a veces, un amuleto «+1».

C La **acción del edificio** que puedes realizar cuando colocas un dado en esa región y el valor mínimo que ese dado debe tener para realizarla.

D La **bonificación de propiedad** que obtienes cada vez que otro jugador realice la acción de un edificio que hayas construido (v. pág. 9).



Los espacios del tablero indican qué tipo de edificio se puede construir en ellos. Hay cinco tipos distintos: ryokan ('posada'), granja, onsen ('casa de baño'), templo y edificio milenario.



Ryokan Granja Onsen Templo



Los **edificios milenarios** se colocan en el tablero durante la preparación de la partida, dependiendo del número de jugadores (estos no pueden construirlos durante la partida).

G Las colinas

Estos luminosos lugares son remansos de paz, en los que suelen morar toda suerte de espíritus.

Cada región del bosque (excepto el hogar del gran espíritu) tiene asociada una colina Hikaru. Estos espacios te otorgan cartas de yōkai o de bitoku, además de otras opciones. Cuando desplaces un dado a través del río, colócalo en cualquier espacio vacío que esté asociado a la región de la que ha partido el dado (v. pág. 10).

H Las zonas habitadas

Esta es la parte más amable del bosque, así que tanto espíritus como mundanos suelen transitar por ella. Esta parte del bosque está habitada por gran cantidad de kodamas, unos espíritus traviesos, de carácter jovial y muy curiosos. Aquí es habitual encontrar edificios que dan servicio a los viajeros, tales como ryokan ('posadas'), granjas, templos y onsen ('casas de baños'). Los espíritus que aspiran a convertirse en el próximo gran espíritu harán bien en asegurar el bienestar de los peregrinos que cruzan su bosque, dándoles buen cobijo y refugio.



Cada región del bosque está asociada a una zona habitada. En esta parte del tablero, los jugadores disponen de dos pilas de losetas de edificio (boca abajo) y, junto a esta, una reserva de edificios visibles (boca arriba). Cuando construyas un edificio, puedes elegir cuál de las losetas que están visibles en la reserva quieres construir.

Dependiendo del número de jugadores, es posible que el tablero cuente con la presencia de **edificios milenarios** desde el principio de la partida. Funcionan del mismo modo que los demás edificios, con la salvedad de que no pertenecen a ningún jugador y, por tanto, no conceden ninguna bonificación de propiedad (v. esta misma página).

CONSTRUIR EDIFICIOS

Cada jugador puede construir un **máximo de seis edificios** durante la partida. En tu tablero personal, las fichas de construcción te indican cuántos edificios puedes construir todavía y el coste de construcción de cada uno. Para construir un edificio debes seguir estos cinco pasos:

1. Paga el coste indicado en tu tablero personal, justo debajo de la ficha de construcción situada más a la izquierda. La construcción de un edificio requiere el gasto de madera y/o piedra, que devuelves a la reserva común. Toma la ficha de construcción (la colocarás en el quinto paso de esta secuencia). Al final de la partida, ganarás los PV indicados en la casilla recién liberada.
2. Toma una loseta de edificio de las disponibles en la reserva, en las zonas habitadas. No repongas todavía con losetas de la pila los espacios que queden vacíos; eso ocurre durante la fase de invierno (v. pág. 13).
3. Coloca la loseta de edificio en un espacio vacío (en cualquiera de las regiones) que coincida con el tipo de edificio que has elegido (cada espacio solo puede ocuparse por un edificio del tipo indicado).
4. Avanza tu kodama en el marcador de la región en la que has construido el edificio, tantas casillas como indique la bonificación de la loseta y, si es el caso, toma también un amuleto «+1».
5. Coloca la ficha de construcción (la que has tomado en el primer paso) sobre la loseta del edificio recién construido, para indicar que te pertenece.



El jugador amarillo quiere construir un edificio en esta zona habitada. Aquí ya hay una granja y un onsen del jugador marrón, por lo que amarillo solo puede construir un ryokan o un templo; se decanta por el ryokan. Al tratarse de su tercera construcción, debe devolver a la reserva una piedra y una madera.

Este ryokan hace que su kodama avance dos casillas en el marcador de esa región. Coloca su ficha de construcción sobre la loseta, para indicar que es el propietario del ryokan. A partir de ahora, cada vez que otro jugador utilice la acción de este edificio, él ganará 1 PV o un amuleto «+1», a su elección.

LOS KODAMAS Y LOS TESOROS DEL LAGO

Los kodamas son unos simpáticos espíritus que habitan el bosque, en los arroyos y los pequeños lagos cercanos al río sagrado. Son los seres más inocentes y afables del lugar, y su curiosidad les lleva a encontrar los tesoros más recónditos a lo largo y ancho del bosque. Los kodamas, en su pura inocencia, suelen identificarse con alguna de las virtudes que los bitokus manifiestan, y les ofrecen estos tesoros, a modo de ofrenda. Los aspirantes a gran espíritu suelen entrar en el juego, apoyando a sus kodamas para que sean los primeros en encontrar los tesoros de cada región del bosque.







Cada región del bosque tiene su marcador de kodamas. Algunas de las acciones te permiten avanzar a tus kodamas, o incluso retroceder a un kodama de otro jugador:



Puedes avanzar tus kodamas.
En el caso del icono de la izquierda avanzarías un total de 2 espacios. Puedes mover un kodama 2 espacios, o dos kodamas 1 espacio cada uno en cualquier región del bosque.



Puedes hacer retroceder alguno de los kodamas de otros jugadores.
En el caso del icono de la izquierda los retrasarias un total de 2 espacios. Puedes retrasar un kodama 2 espacios, o dos kodamas 1 espacio cada uno en cualquier región del bosque.



Si la acción está marcada con una **flecha verde**, el avance deberá efectuarse en esa misma región del bosque.

En cada marcador de kodamas, las casillas pueden estar ocupadas por más de un kodama, **excepto la casilla final**, que solo puede estar ocupada por un único kodama.

Los tesoros del lago otorgan PV durante la ascensión, tras comprobar la posición de los kodamas en el marcador de cada una de las cinco regiones (v. pág. 14).



Kodama «neutral», regla especial para partidas de 2 jugadores: en un partida de *Bitoku* con 2 jugadores, colocad un kodama «neutral» (de un color que no estéis usando) en el cuarto espacio de cada marcador de kodamas (marcado con una X en el tablero). Estos kodamas permanecen en su casilla durante toda la partida (no podéis hacerlos retroceder). A efectos de puntuar los tesoros del bosque durante la ascensión, debéis tener en cuenta estos kodamas al determinar la posición de los vuestros.

1 El jardín de rocas

Las rocas iwakura son espíritus muy antiguos que, con el paso del tiempo, han tomado forma sólida. No están inertes ni inmóviles, pero su existencia transcurre a una velocidad distinta a la del resto. Sus ojos indiferentes han visto a imperios alzarse, progresar y desaparecer en el tiempo en el que ellos exhalan un simple suspiro. Los espíritus del bosque saben de la sabiduría que se esconde en estas rocas. Aquellos peregrinos que saben escuchar y atienden a sus consejos, dedican sus vidas a escuchar y transmitir el conocimiento de las iwakura a sus compañeros del camino.

Loseta de roca iwakura



Las rocas iwakura pueden ser una importante fuente de PV durante la ascensión (v. pág. 15). Cada una de ellas otorga PV según los símbolos en su loseta. Ahora bien, por sí solas no otorgan puntos; para ello es imprescindible que les asignes un peregrino a su lado.

Al principio de la partida, preparad una reserva de losetas de roca iwakura, de modo que ocupen todos los espacios disponibles. Estas son todas las rocas iwakura que estarán disponibles durante la partida, pues las losetas que vayáis tomando **no se repondrán**.

Hay dos acciones relacionadas con las rocas iwakura:



Obtener una roca iwakura. Si tienes al menos un espacio libre en la zona de las rocas iwakura de tu tablero personal, puedes elegir una loseta de roca del jardín de rocas y colocarla en tu tablero personal, en el espacio vacío más a la izquierda de tu ruta de las rocas iwakura.



Cartas de visión



Loseta de libélula





Loseta de espíritu mitama



Libélula + espíritu mitama

Colocar a un peregrino en una casilla de roca iwakura. Toma a un peregrino que esté disponible en tu tablero personal y colócalo en una casilla vacía de tu ruta de las rocas iwakura que esté adyacente a una roca (no puedes realizar esta acción si no tienes ninguna roca con espacios vacíos adyacentes). Atención: algunos espacios solo pueden ser ocupados por un peregrino previo pago de un recurso. Coloca a este peregrino de modo que muestre su cara durmiente, ya que este será el final de su viaje y no podrás moverlo durante el resto de la partida.

J La grieta de las visiones

En lo más profundo del bosque hay una terrible grieta que parte el mundo en dos. Se dice que quien mire fijamente al abismo, con el alma en calma, será capaz de interpretar su futuro y aprender del porvenir.

En este lugar del bosque se hallan las cartas de visión. Estas visiones te permiten ganar PV adicionales durante la ascensión si satisfaces los requisitos indicados en la carta (v. pág. 16).

K El tortuoso camino de los mitamas

El rincón más remoto del bosque se encuentra junto a los acantilados de Zarpa de Mar. Ahí hay un camino transitado únicamente por los mitamas, almas en pena que han dejado de entender el lugar que ocupan en el orden de las cosas. Los mitamas recorren inquietos este sendero, esperando encontrar una libélula chinkon que les guíe en su camino. Aquellos que no dan con la libélula correcta se sumergen en el mar, entregándose a la irrelevancia eterna como trofeos olvidados en el palacio de los Rashaar.

En este lugar del tablero se hallan las losetas de mitama y las de libélula. Hay **dos tipos** de acciones relacionadas con el tortuoso camino de los mitamas:

Obtener un espíritu mitama **Obtener una libélula**

OBTENER UN ESPÍRITU MITAMA

Obtén una loseta de espíritu mitama, de entre las disponibles en el tablero. Paga el coste indicado (una cierta cantidad de sake y/o jade) y gana de inmediato los PV indicados en ese espacio del tablero de juego. No repongas todavía los espacios que queden vacíos; eso ocurre durante la fase de invierno (v. pág. 13).

Efectúa la acción indicada en la loseta y coloca el espíritu mitama en tu tablero personal. Si tienes una libélula disponible, puedes combinarla inmediatamente al mitama (v. más adelante).

A continuación se describen las acciones que puedes hacer con los mitamas:

Ara: toma 1 recurso a tu elección **o bien** un amuleto «+1» de la reserva.

Nigi: desbloquea cualquier dado en tu tablero personal **y** toma un amuleto «+1» de la reserva.

Saki: gana 1 PM, **o bien** toma un amuleto «+1» de la reserva.

Kushi: uno de tus kodamas avanza una casilla en su marcador, **o bien** toma un amuleto «+1» de la reserva.

Shinigami: hay cuatro losetas de este tipo en la pila, cada una de las cuales ofrece una acción diferente:

- Tomar 1 recurso cualquiera.
- 1 PM.
- Avanzar 1 espacio uno de tus kodamas y retroceder 1 espacio al kodama de otro jugador en cualquier región.
- Tomar un amuleto «+1» **o bien** desbloquear un dado.

Durante la ascensión, al puntuar las rocas iwakura, los shinigami actúan como comodines; es decir, puedes considerarlos como si fueran cualquier otro tipo de mitama (v. pág. 15).



OBTENER UNA LIBÉLULA



Obtén una loseta de libélula, de entre las disponibles en el tortuoso camino, pagando o recibiendo los recursos indicados en la parte inferior. No obtienes la acción de la libélula hasta que no la combines a un espíritu mitama. No repongas todavía los espacios que queden vacíos; eso ocurre durante la fase de invierno (v. pág. 13).

Coloca la libélula en tu tablero personal. Si tienes un espíritu mitama disponible, puedes combinarlo inmediatamente a la libélula (v. a continuación).

COMBINAR UN ESPÍRITU MITAMA CON UNA LIBÉLULA



Cuando obtengas un espíritu mitama o una libélula (y solo en este preciso momento), puedes combinarlos (siempre y cuando tengas disponible al otro miembro de la pareja en tu tablero personal). Así, junta las dos losetas y sácalas de tu tablero personal; ahora podrás efectuar la acción indicada en la loseta de libélula.

Los espíritus mitama y las libélulas combinados se tienen en cuenta para diversas puntuaciones durante el juego, pero ya no pueden combinarse con otros espíritus o libélulas.

Nota: realizas la acción del espíritu mitama en el momento en que consigues la loseta, pero la de la libélula no la puedes hacer hasta que logres combinarla con un espíritu mitama.

L Las cuevas de cristal

La roca se rompe y abre paso hacia las frías cuevas del rincón más apartado del bosque. Su interior, lleno de ecos de un futuro prometedor, resplandece con el reflejo de los cristales del alma. Si un espíritu logra armonizar con el cristal correcto, su camino hacia la ascensión será, sin duda, mucho más apacible y enriquecedor.

Durante la partida, en este lugar del bosque puedes obtener cristales, que colocas en tu tablero personal, y te facilitan distintos tipos de acciones. Además, este es el único modo de obtener nuevos peregrinos.



Obtener un cristal. Elige un cristal de los disponibles en las cuevas, y paga el coste indicado en el tablero de juego (0, 1 o 2 recursos cualesquiera). No repongas todavía los espacios que queden vacíos; eso ocurre durante la fase de invierno (v. pág. 13). Puedes tomar un cristal solamente si en tu tablero personal tienes un espacio donde colocarlo (el espacio y el cristal han de ser del mismo tipo).

Cuando obtengas un cristal, puedes colocarlo en el lugar vacío que corresponda a su tipo en tu tablero personal. Al hacerlo, toma al peregrino que ocupa ese espacio y déjalo en la parte superior de tu tablero (voltea la ficha para que muestre su cara despierta): ya puedes usarlo. Además, al final de la partida, los cristales te otorgan los PV indicados en el espacio que ocupan. Si no te quedan espacios para colocar un determinado tipo de cristal, no podrás obtenerlo.

TIPOS DE CRISTALES

Hay tres tipos de cristales: del sueño (morado), del recuerdo (ámbar) y del ingenio (rosa). Cada tipo de cristal ocupa lugares específicos indicados en tu tablero personal.



Cristal del sueño (morado): obtienes la recompensa indicada en la loseta durante el paso de «Recoger los frutos» de la primavera y de la ascensión.



Cristal del recuerdo (ámbar): ganas 1 o 2 PV cada vez que realices la acción indicada en la loseta (consulta la hoja de ayuda).



Cristal del ingenio (rosa): en la fase de verano, al jugar una carta de yōkai en el espacio asociado al cristal, realizas la acción indicada en la loseta. Puedes aplicar tales bonificaciones inmediatamente antes o después de resolver la carta de yōkai.



Loseta de cristal





EL TABLERO PERSONAL

A lo largo de los siglos, todos los espíritus que aspiran a convertirse en el nuevo gran espíritu habrán acumulado suficiente poder como para haber establecido su propio dominio en el bosque. Un remanso de tranquilidad en el que reflexionar y conocerse mejor a sí mismos.

Usarás tu tablero personal para colocar tus cartas de yōkai y organizar los otros elementos que acumularás durante la partida. Se divide en las siguientez zonas.

A Aquí es donde colocas tus cristales morados y también los ámbar. Por cada cristal que coloques, obtienes un peregrino y, al final de la partida, ganas los PV que has revelado.

B Puedes deslizar las cartas que descartes mediante la virtud del espíritu (v.pág. 13) debajo de este espacio.

C Puedes colocar tus peregrinos disponibles en esta zona, a la espera de ser puestos en juego.

D Sitúa tu bandera identificativa aquí.

E **Mazo de yōkais.** Deja aquí tus cartas hasta que las robes.

F **Espacios para cartas de yōkais.** Aquí dejas las cartas de yōkai que juegas en verano. También es el lugar donde tienes tus dados (bloqueados y desbloqueados) y donde dejas los cristales rosas que obtienes durante la partida. Por cada cristal que coloques, obtienes un peregrino y, al final de la partida, ganas los PV que has revelado.

G **Pila de descarte de yōkais.** Una vez usadas, deja aquí tus cartas de yōkai. Si tienes que robar una carta y ya no queda ninguna en tu mazo, baraja tu pila de descarte y crea un nuevo mazo.

H **Ruta de las rocas iwakura.** Aquí tus peregrinos se reúnen para contemplar las rocas iwakura. Las rocas solo te otorgan PV si les has asignado un peregrino en un espacio adyacente. Si un espacio de peregrino muestra un icono de costes de recursos, debes pagarlo antes de colocar ahí un peregrino (v. pág. 7).

I **Marcador de construcciones**. Aquí tienes las fichas de construcción que usarás para reclamar la propiedad de tus edificios. Para usar una de estas fichas, debes pagar el coste indicado debajo. Al final de la partida, ganas los PV que has revelado.

J **Lugar de descanso de los mitamas.** Deja aquí tus losetas de mitama y también las de libélula, hasta que las combines.

K **Senda del bitoku.** Donde van a parar las cartas de bitoku que consigues y con las que formarás una ruta, superponiéndolas, de izquierda a derecha. Gasta puntos de movimiento para avanzar tu ficha de jugador por la ruta y tomar así las acciones indicadas.

L Deja aquellos mitamas que hayas combinado con una libélula, las cartas de visión, los recursos y los amuletos que obtengas junto al tu tablero personal.



EL AUGE DE LOS TENGU



REGLAS PARA PARTIDAS EN SOLITARIO

La presencia de los Tengu se extiende por el bosque. Estos traviesos demonios intentarán embaucarte para alejarte del camino de la ascensión, ¡así que debes esforzarte aún más para demostrar tu virtud y superarlos!



Estas reglas te permiten jugar a *Bitoku* en solitario. Debes continuar aplicando todas las reglas de las partidas de dos jugadores, a no ser que en esta versión se modifique alguna regla de forma explícita. En esta versión en solitario, nos referimos a ti (jugador humano) usando los verbos en la segunda forma del singular, mientras que tu oponente virtual es siempre «el tengu».

PREPARACIÓN

A Prepara una partida para dos jugadores, tal como se describe en el correspondiente apartado del reglamento habitual. No tengas en cuenta el paso G por lo que respecta al tengu, él no recibe ninguna roca en este momento (tú la obtienes de forma normal).

B Selecciona un color para el tengu. Da la vuelta a un tablero personal para que muestre el tablero tengu. Ten a mano la **tabla del ciclo de activación del tengu (CAT),** de la última página de este reglamento.

C Coloca las fichas de construcción del tengu en los espacios indicados. Coloca a todos sus peregrinos en la parte superior del tablero tengu. Deja todas sus cartas de yōkai iniciales boca abajo, formando un mazo sobre su tablero. Toma una loseta de libélula al azar y ponla en el espacio indicado. El tengu no recibe ninguna carta de visión ni amuletos durante la preparación, ni tampoco durante la partida.



D Coloca las fichas de kodama y de jugador del tengu, tal como lo haría un jugador humano. Al inicio de la primera ronda, la ficha de jugador del tengu se sitúa en la primera casilla del marcador de orden de turnos.

E Deja los dados del tengu en los espacios rojos, con valores de 2, 3 y 4 (en este orden, de izquierda a derecha).

F Toma 1 roca iwakura al azar del jardín de rocas y colócala en el tablero del tengu. No repongas el espacio que ha quedado vacío en el jardín de rocas.

Luego, toma una segunda roca iwakura al azar del jardín de rocas, con las siguientes restricciones:

1. Si la primera roca en el tablero del tengu le otorga PV por cartas de yōkai, la segunda tiene que ser una que le otorgue PV por edificios o por mitamas.

2. Si la primera roca en el tablero del tengu le otorga PV por edificios o por mitamas, la segunda tiene que ser una que le otorgue PV por cartas de yōkai.

Coloca la segunda roca iwakura en el tablero del tengu. Devuelve a la caja las rocas iwakura sobrantes (las no usadas para crear el jardín).

G El tengu empieza con 1 madera y con otro recurso (1), en función de sus rocas iwakura:

1. Si una de sus rocas iwakura premia los edificios, empieza con 1 piedra.

2. Si una de sus rocas iwakura premia los mitamas, empieza con 1 sake.

H Baraja las diez cartas de acción del tengu y forma un mazo boca abajo. Revela las tres primeras cartas y déjalas a la derecha del mazo, formando una fila.

I Toma dos dados (de un color que no se use en la partida) y déjalos junto a las cartas del tengu. Estos dados representan la «voluntad del tengu». Coloca la loseta de actitud del tengu en la ranura inferior del tablero, mostrando su cara «inactiva». Los dados de la voluntad del tengu no se colocan nunca sobre el tablero de juego y no forman parte de los dados de guardianes yōkai del tengu.

¡Ya estás listo para empezar!

TERMINOLOGÍA «TENGU»

Estos términos son importantes para resolver las acciones del tengu:

Acción disponible. Una acción está disponible si no hay ningún dado (ni tuyo ni del tengu) en ese espacio.



Bitoku menos frecuente. Toda carta de bitoku tiene un número que indica la frecuencia de dicho bitoku. Cuanto más bajo sea el número, menos *frecuente* es ese bitoku. Se considera que un bitoku es el *menos frecuente* si posee el número más bajo de loae en ese momento están presentes en las colinas y el tengu aún no ha obtenido ningún bitoku de ese tipo. Es posible que varios bitokus sean los menos frecuentes al mismo tiempo; en tal caso, si el tengu tiene que elegir uno de ellos, preferirá aquel que esté situado más a la izquierda.

Elegir al azar. En algunos casos, el tengu debe elegir al azar entre varias opciones. Si tiene que elegir entre dos opciones igual de probables, lanza un dado de la voluntad del tengu, asignando los resultados 1-3 a una opción y 4-6 a la otra. Si debe elegir entre varios objetos situados en el tablero de juego (mitamas, libélulas, edificios o cristales), lanza un dado y aplica los siguientes criterios:

1 o **2**: selecciona la opción menos costosa (más centrada en el tablero);

3 o **4**: selecciona la segunda opción (la siguiente);

5: selecciona la tercera opción;

6: selecciona la cuarta opción (la más exterior).

Si la opción seleccionada no está disponible, pasa a la siguiente más costosa (hacia el exterior), dando la vuelta hasta la opción menos costosa si llegase a ser necesario. En el caso poco probable de que todas las opciones estén vacías, la acción no se realiza y se pierde.



Favorito/a. El tengu tiene dos rocas iwakura: una premia los tipos de yōkai y, la otra, los mitamas o bien los edificios. Se considera que un elemento es *favorito* del tengu si aparece en alguna de sus rocas iwakura. Dos de las cartas de acción del tengu muestran el icono «mitama o edificio favorito» en la mitad inferior de la carta; si la roca del tengu muestra un mitama, considera que el lugar indicado por la carta es las tierras Yomi; si la roca muestra un edificio, considera que es las forjas.

Loseta de actitud del tengu: cuenta con un lado activo uno inactivo.

CAMBIOS EN LAS REGLAS

La partida discurre de la manera habitual, jugando las diversas fases de cada ronda, con los cambios que se describen a continuación.



PRIMAVERA

El tengu nunca roba cartas de yōkai.

Durante el paso «Recoger los frutos», además de cualquier otra recompensa que pueda recibir, el tengu gana (y gasta inmediatamente) 1 PM por cada cristal en su tablero (v. pág. siguiente para una explicación de cómo el tengu usa sus PM).

Sigue todos los pasos de esta fase, de la manera habitual.



VERANO

Durante esta fase, tú y el tengu os alternáis para jugar vuestros turnos, en el orden que indique el marcador de orden de turnos (en la primera ronda, el tengu siempre juega primero). Tú juegas de la manera habitual, siguiendo las reglas y limitaciones del juego. Cuando sea el turno del tengu, sigue estos pasos:

A. Lanza los dos dados de la voluntad del tengu.

B. Selecciona una de las cartas de acción del tengu que están boca arriba, según el resultado de la tirada:

- si el valor más bajo de los dos dados es un 1 o un 2, selecciona la carta de la derecha;
- si el valor más bajo de los dos dados es un 3 o un 4, selecciona la carta del centro;
- si el valor más bajo de los dos dados es un 5 o un 6, selecciona la carta de la izquierda.

La carta seleccionada es la carta activa del tengu.

C. Siguiendo las instrucciones del ciclo de activación del tengu (CAT), localiza el primer paso que se pueda resolver y aplica sus instrucciones. El CAT hace referencia a la carta activa del tengu y te indicará qué hay que hacer con sus dados y recursos, basándose en dicha carta.

D. Tras resolver las acciones del tengu (incluso si este ha pasado), descarta la carta activa del tengu; desplaza (si es necesario) las otras cartas boca arriba, hacia la derecha, para cubrir cualquier hueco en la fila; luego, revela la carta superior del mazo de cartas de acción y déjala en el espacio vacío en el extremo izquierdo de la fila.

Si el mazo se ha agotado cuando haya que robar una carta, baraja las ocho cartas que hay en la pila de descarte (incluyendo la carta que acabas de descartar, pero no las dos cartas que están en la fila) y crea un nuevo mazo de cartas de acción para poder seguir robando.

Una vez completados estos pasos, vuelve a ser tu turno. Cuando tú y el tengu hayáis pasado, procede a jugar la fase de otoño.



OTOÑO

Determina el nuevo orden de turnos de la manera habitual.



INVIERNO

El tengu nunca puntúa las cartas de yōkai y nunca elimina ninguna de su mazo. En ninguna circunstancia roba, descarta, baraja ni interacciona con sus cartas de yōkai.

Antes de que avances la ficha de gran espíritu, selecciona una roca iwakura al azar de las que queden en el jardín (si aún queda alguna) y elimínala de la partida.

El resto de la fase no cambia.

EL CICLO DE ACTIVACIÓN DEL TENGU (CAT)

Una vez seleccionada la carta de acción del tengu para este turno, localiza el primer paso (en la tabla CAT de la página 31) para el cual el tengu satisfaga todas las condiciones. Basta con que no cumpla una sola de las condiciones para descartar ese paso por completo. Una vez hallado un paso válido, resuelve las acciones indicadas, tras lo cual finaliza el turno del tengu.

En la columna de las acciones se hace referencia a las piezas y recursos del tengu, a no ser que claramente se especifique que se hace referencia a tus piezas o recursos.

A continuación se explica cómo resolver las acciones del tengu en los diferentes lugares, a partir de lo indicado en la tabla.

RESOLUCIÓN DE LAS ACCIONES DEL TENGU



LAS TIERRAS YOMI

A. Si la carta activa del tengu muestra una libélula, el tengu obtiene una libélula al azar. Para ello, no gasta ni obtiene ningún recurso.

B. Si la carta activa del tengu muestra un espíritu mitama, el tengu obtiene su mitama favorito (si hay varias opciones, toma el menos costoso). Si no hay mitamas de su tipo favorito (o si no tiene favorito), toma uno al azar. No gasta ningún recurso, pero gana de inmediato los PV que se indican debajo del espacio del mitama. Ignora los efectos indicados en la loseta del mitama.

Si la carta activa del tengu no muestra ninguna de estas opciones (la acción ha sido seleccionada en el paso A), el tengu ejecuta la primera opción si tiene un mitama aún sin combinar con una libélula; en caso contrario, ejecuta la segunda opción.

COMBINAR MITAMAS CON LIBÉLULAS

El tengu siempre combinará los mitamas con libélulas tan pronto como le sea posible. Deja las losetas combinadas al lado del tablero. Ignora los efectos de la libélula; en vez de ello, el tengu gana 2 PM (v. más adelante).

LAS ESCALERAS DEL CONOCIMIENTO

El tengu obtiene 3 PM.

USO DE LOS PUNTOS DE MOVIMIENTO

Siempre que el tengu gane PM, los gasta de inmediato, eligiendo una de las siguientes opciones (según este orden de prioridad):

A. Si en su ruta del bitoku tiene una carta a la que se pueda desplazar, avanza su ficha de jugador a la siguiente carta. Gana de inmediato los PV de ese bitoku, pero ignora los demás efectos.

B. Si tiene a un peregrino en la senda de la sabiduría, lo hace avanzar:

- Si puede avanzar hasta la casilla de iluminación disponible que otorgue la mayor cantidad de PV, lo hace. Gana el doble de esa cantidad de PV e ignora las otras acciones.
- Si puede avanzar a una casilla de puerta torii en la que no tenga ya un peregrino, lo hace, ocupando la casilla que otorgue más PV. Gana el doble de esa cantidad de PV. Además, roba la carta superior del mazo de cartas de acción del tengu y realiza inmediatamente la acción indicada en esa carta (como si fuera una carta activa del tengu); después, la descarta.
- Si los puntos anteriores no son posibles, simplemente avanza una casilla con su peregrino, ignorando los puentes.

C. En cualquier otro caso, el tengu inicia a un nuevo peregrino en la senda de la sabiduría, en la puerta torii más a la derecha (de entre aquellas a las que tenga acceso, dependiendo de las puertas que ya haya alcanzado).



EL CLARO DEL JADE

Si la carta activa del tengu muestra el claro del jade, el tengu toma los dos recursos indicados en la carta. En caso contrario, toma dos del recurso asociado. En ambos casos, su kodama más competitivo avanza una casilla.

TERMINOLOGÍA «TENGU» (CONT.)

Kodama más competitivo. Algunas instrucciones te piden que identifiques al *kodama más competitivo* del tengu. Este será un kodama que esté por detrás del tuyo en el correspondiente marcador, y concretamente aquel que necesitaría avanzar el menor número de casillas para empatar con tu kodama. En caso de empate entre varios kodamas del tengu (o si ninguno de sus kodamas está más retrasado que el tuyo en los marcadores correspondientes), el más competitivo será aquel que esté en el marcador con un mayor tesoro (más PV) para el primer clasificado y, si el empate persiste, aquel que esté situado en el marcador de más a la izquierda.

Peregrinos. El tengu dispone de 11 peregrinos al principio de la partida, con su cara «despierta» visible. Solo los usa en la senda de la sabiduría.

Recurso asociado. La mayoría de las cartas de acción del tengu muestran un recurso (madera, piedra, jade o sake) en la esquina inferior derecha, que se conoce como recurso asociado. Algunas acciones del tengu requieren que este gaste o gane un recurso de este tipo. Si la carta no muestra ningún recurso, entonces el tengu no gasta recursos cuando se le diga que debería gastarlos, y si se le indica que gana un recurso, toma aquel recurso del cual tenga menos cantidad (en caso de empate, la prioridad es madera > jade > piedra > sake).

Vado / Vado disputado. Un dado se encuentra en un vado si está en un lugar en la orilla inferior del río y hay al menos un espacio disponible en la orilla opuesta, en la correspondiente colina Hikaru. Si no hay ningún espacio disponible en la orilla opuesta, entonces el dado no está en un vado. Se considera que un vado está *disputado* si tanto tú como el tengu tenéis ahí un dado, ambos con posibilidades de cruzar el río hacia la misma colina.

Valor de los dados. Los dados del tengu nunca cambian de valor, ni tan solo al cruzar el río. Si hay varios dados que se pueden desbloquear o colocar en el tablero de juego, siempre desbloquea o coloca primero el de valor más bajo. Si hay varios dados que pueden cruzar el río, usa aquel de valor más alto.

AJUSTE DE LA DIFICULTAD

De las siguientes opciones, puedes aplicar cuantas quieras para ajustar el grado de dificultad de la partida.

Estas opciones hacen que resulte más **fácil** derrotar al tengu:

- El tengu empieza la partida sin la libélula inicial.
- El tengu empieza la partida sin cartas de yōkai.
- El tengu empieza la partida sin ningún recurso.
- Cuando coloque uno de sus dados en un lugar, el tengu solo avanza con su kodama si tu kodama está más avanzado en ese marcador.
- Durante la fase de primavera, el tengu no gana PM por sus cristales.

Estas opciones hacen que resulte más **difícil** derrotar al tengu:

- Durante la preparación, coloca a un peregrino del tengu en la primera casilla de la senda de la sabiduría.
- Durante la preparación, avanza una casilla cada uno de los kodamas del tengu.
- El tengu empieza la partida con dos libélulas.
- Durante la ascensión, el tengu gana 3 PV adicionales por cada región en la que su kodama esté por delante del tuyo (no empatado).





LAS FORJAS

A. Si la carta activa del tengu muestra un cristal, toma un cristal al azar. Para ello, no gasta ni obtiene ningún recurso.

B. Si la carta activa del tengu muestra un edificio, toma y construye su edificio favorito (si hay varios edificios de su tipo favorito, elige el que se encuentra más cerca del centro del tablero). Si no hay edificios de su tipo favorito (o si no tiene favorito), toma uno al azar. No toma ningún edificio que no pueda colocar de forma válida en ningún lugar.

Para seleccionar un lugar para el edificio:

1. Debe construirlo en algún lugar que sea válido.
2. Si hay varios de estos lugares, lo construye en aquel donde tenga su kodama más competitivo.

Al construir, el tengu no gasta ningún recurso. Coloca la siguiente ficha de construcción (disponible en su tablero) sobre su nuevo edificio. Ignora los efectos de la loseta del edificio y, en vez de estos, avanza una casilla con su kodama en la región donde ha construido (incluso aunque la loseta indique dos avances).

Si la carta activa del tengu no muestra ninguna de estas opciones (la acción ha sido seleccionada en el paso I), el tengu ejecuta la segunda opción si puede construir su edificio favorito; en caso contrario, ejecuta la primera opción.

ACCIONES DE EDIFICIO

El tengu nunca usa acciones de edificio. Si activas un edificio del tengu, este gana 1 PV (en vez de la habitual bonificación de propiedad).

LAS COLINAS

Cuando al tengu se le indique que tiene que cruzar el río con un dado, el CAT te dirá si toma una carta de yōkai o de bitoku.

Por lo que respecta a las cartas de yōkai, las añade boca abajo a su mazo de yōkais (se puntúan durante la ascensión). En cuanto a las cartas de bitoku, las usa para alargar su senda del bitoku, de la manera habitual, y así poder avanzar por ella cuando gaste PM (tal como se ha explicado antes).

LA ASCENSIÓN

Durante la ascensión, ganas PV de la manera habitual, excepto por los kodamas (v. más adelante, punto G). Luego, calcula la puntuación del tengu, así:

- **A** Gana los PV que hayan quedado visibles en su tablero, en los espacios vacíos de las fichas de construcción.
- **B** Gana 3 PV por cada uno de sus yōkais, edificios y/o mitamas (combinado o no con una libélula) que se corresponda con alguna sus dos rocas iwakura.
- **C** Gana 3 PV por cada yōkai inicial que tenga y 6 PV por cada yōkai «avanzado» que haya adquirido (incluyendo cualesquiera de estos que haya sido puntuado en el paso anterior).
- **D** Gana 1 PV por cada recurso que tenga.
- **E** Gana 2 PV por cada cristal que tenga.
- **F** Gana PV por su senda del bitoku (igual que un jugador humano).
- **G** Puntúa los marcadores de kodamas de la misma manera como lo harías normalmente en una partida de dos jugadores (regla especial del kodama «neutral»), excepto por el hecho de que si tu kodama y el del tengu están empatados en un determinado marcador, debes considerar que el del tengu está ahí por delante del tuyo.
- **H** Aquel de los dos que ocupe la primera posición en el marcador de orden de turnos, gana 3 PV.
- **I** El tengu no gana PV por el valor de sus dados y no tiene visiones.

Una vez otorgados todos los PV, ganas la partida si tienes más PV que el tengu. En caso contrario, has perdido.

EL CICLO DE ACTIVACIÓN DEL TENGU (CAT)

PASO	CONDICIONES	ACCIONES DEL TENGU
A	El tengu está en un **vado disputado** en cuya orilla opuesta hay disponible un yōkai o bitoku (lo que se muestre en la mitad superior de la carta activa del tengu).	Cruza el río con el dado correspondiente y toma ese yōkai o bitoku según indique la carta (si ambas opciones son válidas, elige al azar).
B	**1.** El lugar que se muestra en la mitad inferior de la carta activa del tengu está **disponible**. **2.** El tengu **no tiene ningún dado desbloqueado**, pero tiene al menos uno bloqueado. **3.** La loseta de actitud del tengu muestra el lado **inactivo**. **4.** La carta activa del tengu está en el espacio **más a la izquierda** en la fila.	Voltea la loseta de actitud del tengu a su cara activa. Desbloquea 1 dado y colócalo de inmediato en el lugar que se muestra. El tengu realiza la acción correspondiente y su kodama avanza una casilla en esa región.
C	**1.** El lugar que se muestra en la mitad inferior de la carta activa del tengu está **disponible**. **2.** El tengu tiene al menos **un dado desbloqueado**.	Coloca un dado desbloqueado en el lugar que se muestra. El tengu realiza la acción correspondiente y su kodama avanza una casilla en esa región.
D	**1.** El tengu tiene al menos un dado **bloqueado**. **2.** El tengu tiene el recurso asociado, o la carta no muestra ningún recurso asociado.	Desbloquea un dado y gasta el recurso asociado. Luego realiza la acción del lugar que se muestra en la mitad inferior de la carta activa del tengu, sin colocar ahí ningún dado.
E	El tengu está en un **vado disputado** con solo un espacio disponible en la correspondiente colina Hikaru.	Cruza el río con el dado correspondiente y toma la primera de estas opciones que esté disponible: ° su yōkai favorito; ° el bitoku menos frecuente que esté disponible y de un tipo que aún no tenga; ° un yōkai al azar.
F	**1.** El tengu aún no ha colocado ningún dado en el **hogar del gran espíritu.** **2.** El tengu tiene al menos un **dado desbloqueado.**	Coloca un dado desbloqueado en la segunda posición más alta en el hogar del gran espíritu (si uno de tus dados ya ocupa esa posición, el tengu coloca su dado en la tercera posición más alta). El kodama del tengu avanza una casilla en esa región. Luego, el tengu gana **3 PV** más **2 PV** adicionales por cada uno de tus dados con valores de 5 o 6 que estén actualmente en cualesquiera lugares en la **orilla inferior del río.**
G	El tengu tiene al menos un **dado bloqueado.**	Desbloquea un dado y toma el recurso asociado.
H	El tengu está en un **vado** en cuya orilla opuesta hay disponible un yōkai o bitoku (lo que se muestre en la mitad superior de la carta activa del tengu).	Cruza el río con el dado correspondiente y toma ese yōkai o bitoku (si ambas opciones son válidas, elige al azar).
I	**1.** El lugar que se muestra en la mitad inferior de la carta activa del tengu **no está disponible.** **2.** El tengu tiene al menos un **dado desbloqueado.**	Localiza el lugar (excluyendo el hogar del gran espíritu) donde está el kodama más competitivo y coloca ahí un dado desbloqueado. El tengu realiza la acción correspondiente y su kodama avanza una casilla en esa región.
J	**1.** La loseta de actitud del tengu muestra el lado **activo**. **2.** El tengu no tiene ningún dado bloqueado ni desbloqueado disponible.	Voltea la loseta de actitud del tengu a su cara **inactiva** y toma el recurso asociado.
K	El tengu está en un **vado**.	Cruza el río con el dado correspondiente y toma la primera de estas opciones que esté disponible: ° su yōkai favorito; ° el bitoku menos frecuente que esté disponible y de un tipo que aún no tenga; ° un yōkai al azar.
L		El tengu pasa.



REFERENTES CULTURALES

Bitoku es una palabra japonesa que hace referencia a diferentes tipos de virtudes, especialmente las del *bushidō*. *Bitoku* también es un juego ambientado en un universo ficticio, una especie de secuela de otro juego publicado por Devir, *Silk*, ya que ambos comparten el mismo universo. En verdad, deberíamos decir que se trata de una precuela, ya que en *Bitoku* la acción se sitúa en una época que precede a la de *Silk* en muchos milenios, cuando los seres humanos apenas estaban presentes. No es necesario que juegues a *Silk* para disfrutar de *Bitoku*, ni viceversa. Te animamos a que juegues a ambos, pero debes saber que son experiencias lúdicas muy diferentes.

Este universo se inspira sobre todo en el manga, el *anime* y todo tipo de cultura pop japonesa, que a su vez se deriva de su folclore y tradiciones. Muchas de las criaturas mencionadas en el juego provienen de los mitos asiáticos; otras nos las hemos inventado. *Bitoku* no pretende interpretar de forma fidedigna ninguno de estos aspectos culturales, pero hemos tratado de abordarlos con el mayor respeto. Estamos intentando compilar un universo ficticio que todos podamos visitar y que sirva de inspiración para grandes juegos de mesa.

CRÉDITOS

Un juego creado por **Germán P. Millán**
Ilustrado por **Edu Valls**
Reglas del modo solitario por **Dávid Turczi**
Desarrollo del modo solitario por **Xavi Bordes**
Revisión de textos: **Marià Pitarque**
Diseño gráfico: **Bascu, BG FX, Meeple Foundry**
Componentes de madera y troqueles: **BG FX**
Adaptación, producción y edición: **David Esbrí**

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

Agradecimientos del autor: este juego no hubiese sido posible sin la influencia del maestro Hayao Miyazaki, quien ha hecho volar mi imaginación hacia mundos maravillosos en incontables ocasiones. Gracias a mi familia, amigos y seres queridos por su incondicional apoyo y cariño. A tantos jugadores que no han formado parte de las pruebas, pero que también han sido esenciales para el desarrollo de *Bitoku*. A Dávid Turczi y su equipo por el modo solitario del juego, además de sus consejos y sugerencias. A David Esbrí por hacer posible este homenaje en forma de juego de mesa. Y en especial a Sandra, mi hermana.