

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Bitōkū

LIVRET DE RÈGLES

Bitokū

DÉCOUVRIR BITOKU

Bitoku est un jeu dense, comportant un grand nombre de règles, comme vous pouvez le constater en tenant ce livret. Celui-ci vous présente les informations de manière optimale, vous détaillant tout d'abord la structure d'une manche et d'un tour, avant de présenter en détail le plateau principal et les plateaux individuels. Gardez à l'esprit qu'avec un jeu aussi complexe, il est probable que vous rencontriez, au début de ce livret, des concepts qui ne seront explicités que quelques pages plus loin.

Le mieux est de vous familiariser avec les éléments de jeu et de lire toutes les règles avant de réunir vos proches autour d'une table pour jouer. Il peut également être utile d'installer le plateau principal avant votre toute première partie et de jouer quelques tours seul, sans adversaires, afin de voir comment les éléments se déplacent sur le plateau et comment résoudre les actions dans les différentes zones. Vous maîtriserez ainsi le jeu en peu de temps, et n'aurez aucun mal à trouver dans les règles les réponses à vos éventuelles questions.

Enfin, lorsque vous inviterez vos proches pour leur expliquer le fonctionnement du jeu, commencez par leur donner les aides de jeu afin qu'ils puissent suivre vos explications. Ils vous seront sans doute reconnaissants d'avoir pris le temps de tout préparer !

Il y a bien longtemps, du temps de nos ancêtres, à une époque oubliée par l'humanité, un grand esprit habitait une immense forêt. Sa seule présence imprégnait toute chose de vie et assurait l'abondance et la paix. Une fois révolu le temps qui lui était imparti, le grand esprit s'en allait pour ne plus jamais revenir. Un esprit vertueux digne de prendre sa place, appelé Bitoku, était alors élu pour continuer à préserver l'harmonie de la forêt.

Cette forêt primitive, vieille de plusieurs millénaires, s'étend des plaines du Séisme aux contreforts des montagnes Akaishi. Ces montagnes abritent la source de la rivière sacrée Kurirakugan, dont le cours puissant traverse la forêt avant de se jeter dans l'océan depuis les hautes falaises des Griffes de la Mer.

Cette forêt n'a pas de nom, et pourtant, tous les endroits qui lui ressemblent sont également appelés forêts, en son honneur. Elle est l'un des Cinq Cœurs du Monde, et l'on dit que dans ses régions les plus profondes et les plus luxuriantes, la végétation est si dense que les âmes perdues qui y errent peuvent enfin trouver la paix et passer dans l'au-delà... ou bien flâner, puis cesser d'exister, lorsque disparaît le dernier souvenir que l'on avait d'elles.

Il n'y aura jamais plus d'endroit comme celui-ci. Des êtres magiques et spirituels l'habitaient, des êtres qui n'existent aujourd'hui plus que dans les légendes et dans les contes pour enfants...

Le temps est venu pour le grand esprit actuel de tirer sa révérence, et l'un des Bitokus, dont vous faites partie, doit être choisi pour être son successeur. Mais le chemin est encore long... Parviendrez-vous à prouver que vous seul méritez cet incroyable honneur ?

BUT DU JEU

Le jeu se déroule en quatre manches représentant les quatre dernières années de vie du grand esprit. Chaque manche est divisée en quatre phases nommées selon les saisons. À la fin de la phase d'Hiver de la quatrième manche, la partie se termine et l'ascension se produit.

À chaque phase, vous effectuez des actions pour gagner des Points de Vertu (désormais appelés « PV »). Au fur et à mesure que vous gagnez des PV, vous avancez sur le Chemin de l'esprit qui borde le plateau principal. Lors de l'ascension, vous pouvez gagner des PV supplémentaires en accomplissant certains objectifs. L'esprit qui avancera le plus loin sur ce noble chemin sera déclaré vainqueur et deviendra le nouveau grand esprit !

SOMMAIRE

◦ Matériel	3
◦ Mise en place	4
◦ Le voyage du grand esprit	6
◦ Printemps	7
◦ Été	8
◦ Automne	12
◦ Hiver	13
◦ L'ascension	14
◦ Les éléments de la forêt	17
◦ Les plateaux individuels	26
◦ L'Avènement du Tengu — mode solo	27



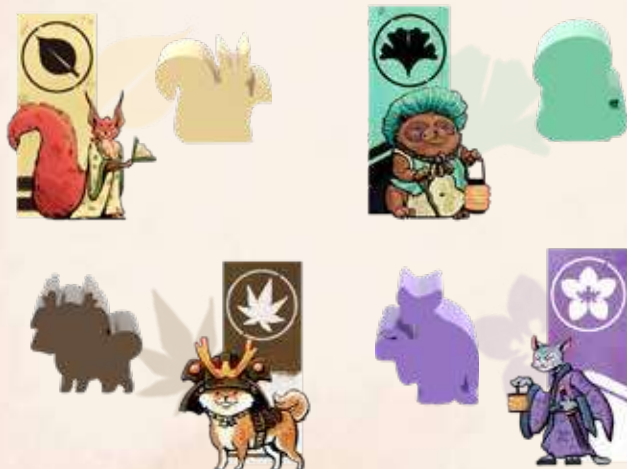
1 PLATEAU PRINCIPAL

- 14 tuiles prédécoupées (pour compléter le plateau principal)
- 4 plateaux individuels (1 par joueur) / plateau Tengu au verso (mode solo)
- 4 drapeaux (1 par joueur) / « +100 PV » au verso
- 12 dés (3 par joueur)



174 PIONS

- 1 pion Grand esprit (indique la manche en cours)
- 1 pion Pagode (indique la phase en cours)
- 12 pions Joueur (3 par joueur : pour l'ordre du tour, les PV et le Chemin de Bitoku)
- 44 pions Pèlerin (11 par joueur)
- 20 pions Kodama (5 par joueur)
- 24 pions Bâtiment (6 par joueur)
- 72 jetons Ressource (18 bois, 18 pierres, 18 jades et 18 sakés)







153 TUILES

- 24 tuiles Bâtiment (6 temples, 6 onsens, 6 fermes et 6 ryokans)
- 6 tuiles Bâtiment ancien
- 5 tuiles Trésor du lac
- 32 tuiles Cristal
- 24 tuiles Mitama (5 Aras, 5 Nigis, 5 Sakis, 5 Kushis et 4 Shinigamis)
- 32 tuiles Libellule
- 16 tuiles Portail (8 de type A et 8 de type B)
- 13 tuiles Rocher d'Iwakura
- 1 tuile Attitude du Tengu (mode solo)



111 CARTES

- 29 cartes Yōkai (5 Kappas, 5 Imomushis, 5 Nezumis, 5 Kitsunes, 5 Shin Ookamis et 4 Yama Ubas)
- 20 cartes Yōkai de départ (1 de chaque type par joueur)    
- 24 cartes Bitoku (5 Makotos, 5 Chuugis, 4 Yus, 4 Jins, 3 Reis, 2 Gis et 1 Meijos)
- 28 cartes Vision
- 10 cartes Action du Tengu (mode solo)

AUTRES ÉLÉMENTS

- 58 Amulettes (+1, +2, +3)
- 32 tuiles Ressource x3
- 12 marqueurs Hikaru
- 4 aides de jeu
- ce livret de règles



MISE EN PLACE

Le voyage du grand esprit touche à sa fin. Le dernier seuil franchi par cet être énigmatique marquera le début du voyage de son successeur. L'empreinte de sa sagesse sera à jamais gravée dans les pierres, dans les arbres de chacune des clairières de la forêt. Ceux qui sont appelés à prendre sa place, vous y compris, ont patienté des siècles, vivant de nombreuses réincarnations, dans l'unique but de pouvoir relever ce défi. Les plus sages des Bitokus sont donc maintenant prêts à démontrer leur valeur. Lequel d'entre vous deviendra le nouveau grand esprit de la forêt ?





MISE EN PLACE DU PLATEAU PRINCIPAL

- A** Placez le plateau principal au centre de la table. La face sans cavités est utilisée pour vos parties en **solo** ou à **deux joueurs**. À **trois** ou **quatre joueurs**, utilisez l'autre face du plateau et ajoutez les tuiles prédécoupées dans les cavités, en fonction de leurs illustrations. Chacune de ces tuiles ayant deux faces, choisissez la face correspondant au nombre de joueurs (celle pour quatre joueurs dispose toujours de plus de cases).
- B** Placez le pion Grand esprit sur la première case de la piste Manches et le pion Pagode sur la première case (printemps) de la piste Saisons.
- C** Séparez les tuiles Portail marquées « A » et « B ». Mélangez chaque groupe séparément. Placez une tuile A, au hasard, sur chaque emplacement de Portail marqué « A », et une tuile B, au hasard, sur chaque emplacement de Portail marqué « B », face Récompense visible. Rangez les tuiles Portail restantes dans la boîte.
- D** Pour une partie à **quatre joueurs**, ignorez cette étape. Si vous jouez à moins de quatre joueurs, mélangez les tuiles Bâtiment ancien. En **solo** ou à **deux joueurs**, placez-en une au hasard sur chacun des emplacements inférieurs gauches des quatre Zones habitées du plateau principal. À **trois joueurs**, placez seulement deux de ces tuiles : une sur l'emplacement inférieur gauche des Terres des Yomis, et une sur celui de la Clairière de jade (comme montré dans l'exemple). Rangez les tuiles restantes dans la boîte.
- E** Mélangez les tuiles Trésor du lac et placez-en une, au hasard, dans chacune des cinq régions de la forêt. Pour une partie à **deux joueurs**, placez également un pion Kodama d'une couleur neutre sur la **quatrième case** de la piste Kodama de chaque région.
- F** Mélangez séparément les tuiles Bâtiment, Cristal, Mitama et Libellule, puis placez-les, en formant deux piles à peu près équivalentes, face cachée sur les emplacements correspondants. Ensuite, retournez suffisamment de tuiles de chaque type (de l'une ou l'autre des piles) pour recouvrir tous les emplacements à côté de ces piles.
- G** Mélangez les tuiles Rocher d'Iwakura et, sans les consulter, donnez-en une à chaque joueur. Placez-en ensuite une, face visible, sur chaque emplacement du Jardin des Rochers. Rangez les tuiles restantes dans la boîte.
- H** Mélangez les cartes Vision et placez-les, face cachée, sur l'emplacement correspondant.

L'illustration ci-contre correspond à une mise en place pour trois joueurs. Les autres illustrations du livret de règles correspondent à une mise en place pour quatre joueurs.

Le plateau illustré page 17 est celui utilisé pour les parties à deux joueurs.



- I** Mélangez les cartes Bitoku et placez-les sur l'emplacement correspondant en ménageant un espace pour une défausse. Piochez et placez une carte Bitoku, face visible et à l'horizontale, sur chaque emplacement de la zone des Collines.
- J**     Séparez les cartes Yōkai de départ des autres et mettez-les de côté. Mélangez les cartes Yōkai restantes et formez un paquet, face cachée, puis placez-le sur l'emplacement correspondant, en ménageant un espace pour une défausse. Piochez et placez une carte Yōkai, face visible et à la verticale, sur chaque emplacement de la zone des Collines (en recouvrant partiellement la carte Bitoku qui s'y trouve).
- K** Formez une réserve générale avec les jetons Ressource (jades, sakés, pierres et bois), les tuiles Ressource x3, les marqueurs Hikaru et les Amulettes.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur. Prenez ensuite les éléments suivants :

- 1** 1 plateau individuel et le drapeau de votre couleur : placez-les devant vous, en insérant le drapeau dans le plateau.
- 2** Les 3 dés de votre couleur : placez-les sur les cases rouges de votre plateau individuel, en indiquant les valeurs suivantes de gauche à droite : 3, 2 et 1.
- 3** Les 5 pions Kodama de votre couleur : placez-en un sur la première case de chaque piste Kodama de la zone Forêt du plateau principal.
- 4** Les 11 pions Pèlerin de votre couleur : placez trois d'entre eux face Éveillé visible dans la zone supérieure droite de votre plateau individuel, et les autres face Endormi visible sur les huit cases près des zones Cristal, de sorte qu'ils recouvrent les icônes Point de Vertu (PV).
- 5** Les 3 pions Joueur de votre couleur : placez-en un au départ du Chemin de Bitoku de votre plateau individuel, un sur la case Rivière du plateau principal, qui marque le début de la piste Ascension, et un sur la piste Ordre du tour. Pour le premier tour, les pions des joueurs sont placés aléatoirement sur cette piste.
- 6** Les 6 pions Bâtiment de votre couleur : placez-les sur les emplacements de la zone Bâtiment de votre plateau individuel, en recouvrant les symboles PV.
- 7** 1 tuile Libellule : piochez-la au hasard dans l'une des deux piles correspondantes et placez-la face visible sur l'emplacement correspondant de votre plateau individuel.
- 8** 1 carte Vision : piochez la première carte du paquet correspondant et placez-la face visible à côté de votre plateau individuel.
- 9** Les 5 cartes Yōkai de départ de votre couleur : mélangez ces cartes et placez-les face cachée à côté de votre plateau individuel. Remettez toutes les cartes Yōkai de départ inutilisées dans la boîte.
- 10** 1 bois, 1 jade et 1 Amulette +1 : placez-les à côté de votre plateau individuel.
- 11** La tuile Rocher d'Iwakura que vous avez reçue précédemment : placez-la sur la case la plus à gauche de la zone correspondante.

◦ 1 aide de jeu avec le déroulement des manches et l'iconographie.

Notez qu'à l'exception des cartes et tuiles face cachée ainsi que des cartes Yōkai dans les mains des joueurs, tous les éléments de jeu (pions, tuiles, etc.) sont publics et accessibles à tous les joueurs.

Tout est désormais prêt pour commencer !





LE VOYAGE DU GRAND ESPRIT

Les esprits de la forêt sont unis les uns aux autres, cultivant l'harmonie et la symbiose. Dans tout ce qu'ils entreprennent, ils s'entraident, sans conflits. La haine est inconnue ici, et une végétation luxuriante pousse partout. Les Bitokus ont une connaissance exhaustive du monde, c'est pourquoi ils prennent soin, ensemble, de leur forêt sacrée. Le grand esprit est le plus important d'entre eux, et tous peuvent se réjouir de la magnanimité de ses actes.

Bitoku se joue en quatre manches, chacune divisée en quatre phases inspirées par les quatre saisons de l'année :

- **Printemps** : Le réveil de la forêt. Les joueurs préparent leurs cartes Yōkai et récoltent les fruits de leurs travaux antérieurs.
- **Été** : L'appel des gardiens. Les joueurs sollicitent leurs Yōkais et effectuent des actions dans les différentes zones du plateau.
- **Automne** : La révérence. En fonction de leurs actions de l'Été, les joueurs déterminent le nouvel ordre du tour.
- **Hiver** : Le repos de la forêt. Les joueurs récupèrent leurs éléments de jeu et préparent le plateau principal pour la prochaine manche.

À la fin de la quatrième manche, l'ascension commence : les derniers PV sont attribués et le nouveau grand esprit est choisi.

DÉS ET CARTES YŌKAI

Les tâches des Bitokus aspirant à devenir grand esprit de la forêt seraient laborieuses et ardues s'ils devaient les accomplir seuls.

Heureusement, les Yōkais, les créatures qui aident à veiller sur la forêt et à la protéger, sont là pour les assister. Leur présence dans le jeu est représentée sous forme de cartes et de dés, et leur utilisation est fondamentale dans la stratégie du jeu. Vous devez donc les utiliser à bon escient pour espérer devenir le prochain grand esprit.

Lors de chaque manche, 3 cartes et 3 dés sont utilisés.

◦ **Les cartes Yōkai** sont jouées sur votre plateau individuel. Elles vous permettent d'effectuer diverses tâches et de recevoir des récompenses. Vous commencez la partie avec un paquet de base formé des 5 cartes Yōkai de départ de votre couleur, mais vous pourrez gagner des cartes plus puissantes au cours de la partie. Ces cartes peuvent également vous donner des PV à la fin de la manche où elles ont été jouées.



Obtenir une carte Yōkai du paquet commun. Piochez les deux premières cartes, choisissez-en une et ajoutez-la à votre main. Remplacez ensuite l'autre, face cachée, sous le paquet.



Obtenir la carte Yōkai de la Colline Hikaru sur laquelle vous venez de déplacer votre dé. Ajoutez-la à votre main.



Piocher une carte Yōkai de votre paquet. Prenez la carte du dessus de votre paquet Yōkai et ajoutez-la à votre main. Votre paquet est conservé face cachée à côté de votre plateau individuel, et vous ne pouvez en consulter les cartes à aucun moment. Les cartes de votre main ne doivent pas être divulguées aux autres joueurs.

Lorsque vous **défaussez** des cartes Yōkai, placez-les dans votre défausse, face visible, à côté de votre paquet. Vous pouvez consulter les cartes de votre défausse à tout moment, mais vous ne pouvez en aucun cas piocher dedans.

Si vous devez piocher une carte et qu'il n'y a plus de cartes dans votre paquet, mélangez votre défausse et formez un nouveau paquet face cachée. Piochez-y ensuite les cartes dont vous avez besoin.



Chaque carte Yōkai indique son **type** **A**, l'**action** qu'elle offre lorsqu'elle est jouée **B**, ainsi que les **PV** qu'elle peut vous rapporter lors de l'étape Vertu de l'esprit (facultative) de la phase d'Hiver **C**. Le cercle rouge **D** indique le **maximum de points** (ici 12) que vous pouvez obtenir en jouant cette étape (voir l'aide de jeu). De plus, les cartes Yōkai de départ comportent, sous leur icône de type, un symbole qui correspond à la couleur du joueur.

La carte ci-contre est de type Nezumi. Son action vous permet d'avancer de 1 case l'un de vos Kodamas et soit de construire 1 Bâtiment, soit d'obtenir 1 Cristal. Si vous choisissez de la retirer de la partie pendant la phase d'Hiver, vous recevrez aussi 2 PV pour chaque Bâtiment que vous aurez construit (12 PV maximum).

◦ Les **dés** commencent chaque manche sur les cases rouges de votre plateau individuel. La **valeur** des dés détermine la puissance des Yōkais : plus la valeur d'un dé est élevée, plus l'action sera puissante lorsque vous utiliserez ce dé. De plus, comme seuls les Yōkais peuvent traverser la Rivière sacrée, seuls les dés peuvent être utilisés pour obtenir une faveur de la forêt, car celle-ci s'obtient en traversant la Rivière en direction des Collines (voir page 10).

Avant de pouvoir utiliser un dé, vous devez le débloquent en le déplaçant sur la case verte située au-dessus de son emplacement actuel. Il y a trois façons de **débloquent** un dé :

- **Jouer une carte Yōkai** sur l'emplacement adjacent au dé bloqué.
- **Utiliser une action** qui vous permet de débloquent un dé.



• **Défausser un Pèlerin** en retirant de la partie l'un de vos pions Pèlerin disponibles (face Éveillé visible). Si vous le faites, vous devez utiliser ce dé immédiatement (voir page 9).



PRINTEMPS : LE RÉVEIL DE LA FORÊT



La neige froide de l'hiver se transforme en ruisseaux limpides, inondant les bois de fraîcheur et de vitalité. La végétation se régénère dans un exubérant festival de vie, tandis que les animaux se réveillent doucement de leur hibernation et que les esprits reprennent leurs activités, prenant soin de la forêt. Le printemps est le moment où la vie s'épanouit, et où les Yōkais se rassemblent pour aider les Bitokus.

Pendant cette phase, les joueurs reçoivent leurs Yōkais pour la manche et perçoivent des revenus. Tous les joueurs peuvent agir simultanément pendant cette phase, en effectuant ces deux étapes :



A Invoquer les Yōkais : Chaque joueur pioche des cartes de son paquet Yōkai jusqu'à avoir 4 cartes en main. Il est possible qu'un joueur commence cette phase en ayant déjà 4 cartes ou plus en main (de la manche précédente). Dans ce cas, il ne doit pas piocher d'autres cartes de son paquet. Ensuite, chaque joueur doit choisir quelle(s) carte(s) défausser afin de n'en garder que 3 en main.



Violet a 1 carte de la manche précédente, elle pioche donc 3 cartes de son paquet, ce qui porte sa main à 4 cartes. Elle doit maintenant décider quelle carte défausser afin de n'en avoir plus que 3 en main.



B Récolter les fruits : Chaque joueur récolte maintenant les récompenses indiquées sur les Cristaux oniriques (violets) de son plateau individuel. Vous pouvez collecter ces récompenses dans l'ordre de votre choix.



Violet continue en résolvant les 2 Cristaux oniriques de son plateau individuel : elle pioche 1 carte Yōkai de son paquet (elle a désormais 4 cartes en main) et prend 1 Amulette +1 dans la réserve.



Lorsque tous les joueurs ont effectué ces deux étapes, la phase d'Été peut commencer : déplacez le pion Pagode sur la case suivante de la piste Saisons.

ICÔNES ET SYMBOLES

Dans Bitoku, de nombreux symboles et icônes sont utilisés pour vous aider et vous communiquer de précieuses informations. Cela peut faire beaucoup de prime abord, mais vous apprendrez rapidement à les identifier. Vous retrouverez tous les symboles dans l'aide de jeu où ils sont expliqués brièvement, ainsi que dans les pages consacrées aux divers composants du jeu.

Un chiffre **noir** à droite d'une icône indique le nombre de fois que vous pouvez effectuer l'action associée. S'il n'y a pas de chiffre, vous ne pouvez effectuer cette action qu'une seule fois.



Recevez 2 PV



Obtenez 1 Libellule

Une main **rouge** signifie que vous devez payer la ressource indiquée, en la remplaçant dans la réserve générale, afin d'obtenir une tuile ou effectuer une action. Une main **orange** à côté d'une icône indique que vous pouvez obtenir cette tuile ou effectuer cette action en bénéficiant d'une réduction de ressource (de n'importe quel type) égale au montant indiqué.



Ce Portail vous permet d'acheter une tuile Mitama en payant 2 ressources de moins que son coût. Ainsi, vous

pouvez réduire le prix de 2 sakés OU de 1 saké et 1 jade.

Si une icône **Point de Vertu** est **orange**, cela signifie que vous gagnez ces PV immédiatement quand vous effectuez l'action. Si l'icône est **violette**, vous ne gagnez ces PV qu'à la fin de la partie. Des PV gris indiquent une perte de PV.



Lorsque vous voyez une **barre oblique** « / » entre deux icônes, vous décidez de celle(s) dont vous bénéficiez.



Vous pouvez recevoir 2 jades OU 2 sakés OU 1 jade et 1 saké.



Vous pouvez construire 1 Bâtiment OU obtenir 1 Cristal avec une réduction de 1 ressource dans les deux cas.



ACTIONS

Il y a trois façons principales de gagner des actions au cours de la partie :

Les **actions de base** dont vous disposez pendant vos tours de la phase d'Été sont : jouer une carte Yōkai, utiliser un dé débloqué, traverser la Rivière ou passer.

Des actions **Forêt** et **Bâtiment** sont accordées par les régions de la forêt lorsque vous y placez un dé. Les actions Forêt sont différentes pour chaque région (voir page 19). L'action Bâtiment disponible dépend quant à elle des Bâtiments disponibles dans la région où vous avez placé votre dé (voir page 22).

Certains emplacements du plateau principal, certaines tuiles et certaines cartes Yōkai vous permettent également d'effectuer une action. Cette action doit être résolue au moment où l'emplacement, la tuile ou la carte est activé(e). Cela peut déclencher des actions supplémentaires, provoquant éventuellement un enchaînement d'actions.

AIDES DE JEU

Les aides de jeu fournies résument le déroulement des manches. Dans tous les cas, il ne s'agit que d'un résumé : vous devrez donc vous référer au livret de règles principal pour des explications détaillées.

Vous y trouverez également une illustration du plateau principal, où chaque section du plateau est nommée et renvoie à la page du livret de règles la concernant.

Enfin, à l'intérieur de ce résumé, se trouve la description de toutes les icônes que vous pourrez rencontrer dans le jeu ainsi que les pages correspondantes du livret de règles, au cas où vous auriez besoin de plus d'explications.



ÉTÉ : L'APPEL DES GARDIENS

Lorsque les esprits gagnent en sagesse et deviennent plus puissants, leurs corps se développent dans les mêmes proportions. Certains atteignent même la taille d'un chêne, faisant alors montre de capacités magistrales. Ils sont connus sous le nom de gardiens Yōkai. L'été est la saison de leur labeur, car c'est le moment où ceux qui espèrent devenir grand esprit font appel à ces gardiens.

Lors de cette phase, les joueurs jouent à tour de rôle. L'ordre du tour est défini par la position des pions Joueur sur la piste Ordre du tour, de gauche à droite.

Lorsque vient votre tour, vous **devez choisir** l'une de ces quatre actions de base :

- A. Jouer une carte Yōkai de votre main.
- B. Utiliser un dé débloqué de votre plateau individuel.
- C. Traverser la Rivière.
- D. Passer.

Lorsque vous avez terminé votre action, c'est au tour du joueur suivant. Les joueurs enchaînent les actions de cette manière jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi de passer. La phase d'Automne peut alors commencer : déplacez le pion Pagode sur la case suivante de la piste Saisons.

Regardons à présent les quatre actions plus en détail.

Jouer une carte Yōkai de votre main

Les cartes Yōkai représentent les créatures qui veillent sur la forêt. Elles sont divisées en cinq types, chacun disposant d'un effet spécifique.

Si vous choisissez cette option, jouez 1 carte Yōkai de votre main en la plaçant sur l'un des emplacements Yōkai vide de votre plateau individuel. Résolvez ensuite ces trois étapes :

1. **Débloquez le dé** situé près de la carte Yōkai que vous venez de jouer en le déplaçant de la case rouge à droite de votre carte (position bloquée) à la case verte (position débloquée), si nécessaire.
2. **Activez la carte Yōkai** que vous venez de jouer en effectuant l'action indiquée sur la carte. Cette étape est facultative.
3. **Harmonisez le Cristal**, si vous en avez un connecté à cet emplacement de carte (voir page 25), en effectuant l'action indiquée sur la tuile. Vous pouvez le faire **avant ou après** avoir activé la carte Yōkai. Cette étape est facultative.

Points à considérer lorsque vous jouez une carte Yōkai :

- Vous ne pouvez pas jouer une carte Yōkai sur un emplacement déjà occupé par une autre carte.
- Vous pouvez jouer une carte Yōkai sur un emplacement même si le dé qui lui est associé a déjà été débloqué ou joué sur le plateau principal.
- Si les trois emplacements de carte sont occupés, vous devez choisir une autre option.
- Vous ne pouvez pas déplacer une carte Yōkai vers un autre emplacement après l'avoir jouée.
- Chaque emplacement de carte ne peut être connecté qu'à un seul Cristal pendant toute la partie.



Marron joue de sa main une carte Yōkai Imomushi sur l'emplacement le plus à gauche de son plateau individuel. Le dé de cet emplacement étant bloqué, il le déplace sur la case verte (dé débloqué). Il active ensuite sa carte Yōkai, en prenant au choix 1 bois ou 1 pierre dans la réserve. Il n'y a pas de Cristal connecté à cet emplacement de carte, son tour prend donc fin et le joueur suivant commence le sien.

B Utiliser un dé débloqué de votre plateau individuel

Les Yökais les plus puissants, les gardiens, sont représentés dans le jeu par des dés. Lorsque vous utilisez l'un de vos dés débloqués, placez-le toujours dans la zone Forêt du plateau principal. La forêt est divisée en cinq régions. Chaque région dispose d'un certain nombre de cases où les dés peuvent être placés (voir page 19). Vous ne pouvez placer un dé que sur une case qui n'est pas déjà occupée par un autre dé.

Lorsque vous placez un dé sur le plateau principal, résolvez les étapes suivantes :

- 1. Renforcer le gardien :** Avant de placer un dé (et seulement à ce moment-là), vous pouvez augmenter la valeur indiquée sur ce dé en défaussant dans la réserve générale autant de vos Amulettes que vous le souhaitez. Chaque Amulette ainsi dépensée augmente la valeur du dé de 1, 2 ou 3, selon la valeur de celle-ci. La valeur d'un dé ne peut jamais être augmentée au-delà de 6 (tout point supplémentaire est perdu). Cette étape est facultative.
- 2. Visiter la forêt :** * Déplacez le dé sur n'importe quelle case vide de la zone Forêt du plateau principal. Vous pouvez avoir plus d'un dé dans la même région (placés sur plusieurs tours).
- 3. Effectuer des actions Forêt et Bâtiment :** Vous pouvez maintenant utiliser l'action Forêt de la région où vous avez placé le dé **et/ou** l'une de ses actions Bâtiment disponibles. Vous pouvez effectuer ces actions **dans l'ordre de votre choix**. Cette étape est facultative.

ACTIONS FORÊT

Vous ne pouvez effectuer une action Forêt que si le dé que vous avez placé a une **valeur égale ou supérieure à chaque autre dé** présent dans cette région. Notez que les dés qui ont traversé la Rivière en direction des Collines ne sont plus considérés comme étant dans cette région de la forêt.

Les actions Forêt correspondant à chaque région sont décrites pages 19 à 21.

ACTIONS BÂTIMENT

S'il y a des Bâtiments dans la Zone habitée liée à cette région de la forêt au moment où vous y placez le dé, vous pouvez effectuer l'action indiquée sur l'un de ces Bâtiments (voir page 22). Contrairement aux actions Forêt, vous pouvez effectuer une action Bâtiment quelle que soit la valeur des autres dés de cette région. Cependant, la valeur de votre dé doit être supérieure ou égale à la valeur indiquée sur la tuile du Bâtiment que vous souhaitez utiliser.

Bonus de propriété : Si vous effectuez une action Bâtiment en utilisant un Bâtiment construit par un autre joueur (c'est-à-dire en utilisant une tuile Bâtiment où est placé le pion Bâtiment d'un autre joueur), le propriétaire de ce Bâtiment reçoit le Bonus de propriété indiqué sur la tuile. Ce bonus provient de la réserve générale (vous ne lui versez pas le bonus vous-même). Il existe trois types de Bonus de propriété : le propriétaire gagne 1 PV ; le propriétaire gagne 1 PV ou 1 Amulette +1 (au choix du propriétaire) ; le propriétaire gagne 1 PV et 1 Amulette +1.

Vous ne recevez pas de Bonus de propriété lorsque vous utilisez vos propres Bâtiments.

Points à considérer lorsque vous placez vos dés dans la forêt :

- Vous ne pouvez pas effectuer plus d'une action Forêt et une action Bâtiment par placement de dé.
- Vous ne pouvez pas effectuer d'action Bâtiment utilisant un Bâtiment que vous avez construit lors du même tour.
- Vous ne pouvez pas placer de dés depuis votre plateau individuel sur les cases des Collines de l'autre côté de la Rivière.
- Vous pouvez utiliser un dé bloqué en défaussant définitivement un Pèlerin disponible de votre plateau individuel (voir page 6).
- Vous pouvez effectuer l'action Bâtiment avant l'action Forêt ou vice versa, mais dans les deux cas, vous devez terminer la première action avant de commencer la seconde.
- Les deux types d'actions sont facultatifs : vous pouvez placer un dé sans effectuer ni l'un ni l'autre, ou en effectuant un seul.

UN PETIT TRUC POUR AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Après vos premières parties, vous pouvez augmenter la difficulté simplement en modifiant les règles des actions Forêt comme suit :

Vous ne pouvez effectuer une action Forêt que si le dé que vous avez placé a une **valeur strictement supérieure à chaque autre dé** présent dans cette région. Si l'un de ces dés affiche une valeur de 6, vous devez dépenser une Amulette afin d'augmenter « virtuellement » votre valeur au-delà de 6 (conservez votre dé sur la valeur 6). Cette augmentation est ponctuelle et ne concerne que l'action Forêt en cours. Notez que les dés qui ont traversé la Rivière en direction des Collines ne sont plus considérés comme étant dans cette région de la forêt.



CASE VIDE DANS UNE RÉGION DE LA FORÊT

AMULETTES

Ces jetons mystiques sont utilisés par les gardiens pour améliorer leurs pouvoirs.

Lorsque vous les obtenez, prenez-les dans la réserve générale et placez-les à côté de votre plateau individuel.

Chaque fois que vous déplacez un dé vers le plateau principal, vous pouvez dépenser autant d'Amulettes que vous le souhaitez pour augmenter la valeur de ce dé (de +1, +2 ou +3, comme indiqué sur chaque Amulette).

Une Amulette ne peut pas être fractionnée en plusieurs Amulettes de plus petites valeurs. Par exemple, vous ne pouvez pas échanger une Amulette +3 contre trois Amulettes +1.



+1



+2



+3

RESSOURCES

Les ressources sont utilisées pour payer divers coûts pendant la partie et peuvent être acquises grâce aux tuiles, aux cartes et à d'autres moyens. Il existe quatre types de ressources dans le jeu :



L'icône suivante signifie que vous pouvez prendre autant de ressources qu'indiqué, identiques ou différentes, à votre convenance.



Cette icône vous permet de prendre 2 jades, ou 1 pierre et 1 bois, ou toute autre combinaison de 2 ressources.

Lorsque vous recevez des ressources, placez-les à côté de votre plateau individuel. À tout moment, vous pouvez remettre trois ressources du même type dans la réserve et prendre en échange une tuile Ressource x3 pour ce type de ressource (ou inversement).



LIMITE DE MATÉRIEL

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Ressource et d'Amulettes disponibles au cours de la partie.

Si vous êtes à court de l'un de ces éléments et que vous en avez besoin, utilisez un substitut temporaire, comme des pièces de monnaie.



Marqueur Hikaru



Jaune n'a pas de dé débloqué, mais il veut vraiment revendiquer une case du plateau principal avant tout autre joueur. Il défasse donc l'un des Pèlerins de son plateau individuel (il ne pourra plus utiliser ce Pèlerin de toute la partie) et débloque ainsi un dé, de valeur 2.

Ensuite, il défasse 2 Amulettes +1 pour augmenter la valeur du dé, le transformant ainsi en un dé de valeur 4.

Il place ce dé sur les Terres des Yomis (région de la forêt choisie). Un dé marron y est déjà présent, mais sa valeur n'est que de 2 : Jaune peut donc toujours utiliser l'action Forêt. Si le dé marron avait eu une valeur de 5, il n'aurait pas pu utiliser l'action Forêt, car son dé n'aurait pas été égal ou supérieur à tous les autres dés présents dans la région.

Ensuite, il entreprend une action Bâtiment en choisissant un Bâtiment dont la valeur de dé minimale requise est de 1. Comme la valeur de son dé est supérieure, il obtient 1 Rocher d'Iwakura. Enfin, ce Bâtiment appartient à Marron, qui reçoit donc 1 PV, Bonus de propriété de ce Bâtiment.

Traverser la Rivière

Si vous avez un ou plusieurs dés dans la zone Forêt du plateau principal, vous pouvez choisir cette option. Dans ce cas, suivez ces étapes :

- 1. Déplacer votre dé au-delà de la Rivière ** :** Choisissez l'un de vos dés dans une région de la forêt et déplacez-le de l'autre côté de la Rivière, sur une case vide de la zone des Collines correspondant à la région de départ de votre dé. Dans les parties à **deux joueurs**, les cases de l'autre côté de la Rivière sont associées aux deux Collines Hikaru les plus proches d'elles (les Collines sont séparées en deux groupes de deux par la Demeure du grand esprit).
- 2. Effectuer un acte de contrition :** Seuls les humbles peuvent traverser la Rivière sacrée Kurirakugan. Vous devez donc réduire de 1 point la valeur de votre dé. Cependant, si votre dé a une valeur de 6, vous devez réduire sa valeur de 3 points à la place. **Remarque :** Vous ne pouvez pas traverser la Rivière avec un dé de valeur 1, car il ne peut pas payer l'acte de contrition.
- 3. Obtenir une faveur de la forêt :** Obtenez l'un des avantages disponibles indiqués près de la case où vous avez déplacé votre dé. Vous ne pouvez déplacer votre dé que sur une case vide, mais vous pouvez y choisir n'importe quelle faveur disponible. Chaque faveur d'une zone ne peut être gagnée qu'une fois par manche, et devra être recouverte d'un marqueur Hikaru pour indiquer qu'elle n'est plus disponible avant la manche suivante. Dans les parties à **deux joueurs**, lorsque vous traversez la Rivière, vous pouvez accéder aux faveurs des deux Collines associées à la case où vous avez placé votre dé. Voici les trois faveurs disponibles dans chaque zone :



- A** Prenez la carte Bitoku de cet emplacement. Placez-la, face visible, à côté de votre plateau individuel afin de commencer ou de prolonger votre Chemin de Bitoku (voir page 12).
- B** Prenez la carte Yōkai de cet emplacement. Ajoutez-la à votre main. Vous pourrez jouer cette carte dès votre prochain tour.
- C** Choisissez **deux options différentes** parmi les quatre ci-dessous :
 - Piochez une carte Vision (en suivant le processus décrit page 16).
 - Prenez un Rocher d'Iwakura sur le plateau principal et ajoutez-le à votre Sentier des Rochers (voir page 23).
 - Placez l'un de vos Pèlerins disponibles sur votre Sentier des Rochers, à côté d'un Rocher d'Iwakura (voir page 24).
 - Avancez de 1 case l'un de vos Kodamas sur n'importe quelle piste Kodama (voir page 23).

Une fois qu'un dé a traversé la Rivière, il y reste jusqu'à la phase d'Hiver et ne peut donc plus être déplacé pendant cette manche.



Violet traverse la Rivière grâce à son dé de valeur 4. Elle doit en réduire la valeur à 3 (acte de contrition), puis elle prend la carte Bitoku et l'ajoute à son Chemin de Bitoku. Elle couvre ensuite la case lui ayant accordé cette faveur avec un marqueur Hikaru.

Jaune traverse également la Rivière, mais comme son dé est de valeur 6, il doit la réduire de 3 points. Il prend la carte Yōkai et l'ajoute à sa main, puis couvre la case de la faveur avec un marqueur Hikaru.

Plus tard, Violet a un autre dé grâce auquel elle peut traverser la Rivière. Les faveurs Yōkai et Bitoku ayant déjà été accordées, elle choisit donc de prendre un Rocher d'Iwakura et de déplacer l'un de ses Kodamas de 1 case (elle couvre également la case correspondant à cette faveur).



Points à considérer lorsque vous traversez la Rivière :

- Lorsque vous traversez la Rivière, vous ne pouvez placer votre dé que sur une case vide.
- La valeur de votre dé n'affecte pas les faveurs auxquelles vous avez accès.
- Après que vous avez traversé la Rivière, la case Forêt d'où vous êtes parti est de nouveau vide et disponible pour accueillir un autre dé.
- Un dé qui se trouve dans la Demeure du grand esprit ne peut pas traverser la Rivière.
- Obtenir une faveur de la forêt est facultatif : vous pouvez traverser la Rivière et choisir une faveur, mais décider de ne pas prendre la récompense associée et simplement couvrir cette option avec un marqueur Hikaru.

D Passer

Après avoir joué vos 3 cartes Yōkai sur votre plateau individuel et déplacé vos 3 dés sur des cases Forêt, si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas traverser la Rivière, vous pouvez **passer** votre tour. Une fois que vous avez passé, vous êtes « hors-jeu » pour le reste de la phase et ne pouvez plus faire d'actions.

Une fois que **tous** les joueurs ont passé, la phase d'Été se termine et la phase d'Automne peut commencer : déplacez le pion Pagode sur la case suivante de la piste Saisons.



AUTOMNE : LA RÉVÉRENCE



Le grand esprit de la forêt est une entité généreuse, car à chacun de ses pas jaillit la vie. Le grand esprit de la forêt est une entité sage, car il sait que tout ce qui vit doit mourir une fois son heure venue. Le grand esprit de la forêt est une entité juste, car il fait en sorte que la décomposition du défunt nourrisse le fruit duquel renaît la vie.

L'automne est la saison de la réflexion. À cette période, les Bitokus se présentent humblement devant le grand esprit pour passer en revue leurs actions. Les joueurs effectuent **simultanément** l'étape suivante :

Faire un pas en avant : Le nouvel ordre du tour est décidé à ce stade. Le joueur dont le dé est sur la case la plus haute dans la Demeure du grand esprit place son pion Joueur en première position sur la piste Ordre du tour, en décalant les autres pions vers la droite pour libérer la place. Puis, le joueur occupant la deuxième case la plus haute place son pion en deuxième position sur la piste Ordre du tour, et ainsi de suite.

Si vous avez plusieurs dés dans la Demeure du grand esprit, seul celui occupant la **plus haute** case est pris en compte. S'il n'y a pas de dés dans la Demeure du grand esprit, l'ordre du tour reste inchangé.

Une fois cette étape résolue, la phase d'Automne se termine et la phase d'Hiver peut commencer : déplacez le pion Pagode sur la case suivante de la piste Saisons.

La Demeure du grand esprit contient 3 dés, dans cet ordre : jaune, marron, jaune. Ainsi, Jaune se place en première position dans le nouvel ordre du tour, puisque l'un de ses 2 dés est sur la case la plus haute de la Demeure. Marron se place quant à lui en deuxième position. Enfin, Violet et Vert conservent le même ordre mais sont repoussés aux troisième et quatrième places.

CARTES BITOKU

Les Bitokus sont des esprits puissants qui suivent leur propre chemin vers l'ascension. Toutefois, même les plus forts d'entre eux ont besoin des conseils et de la sagesse des autres esprits.



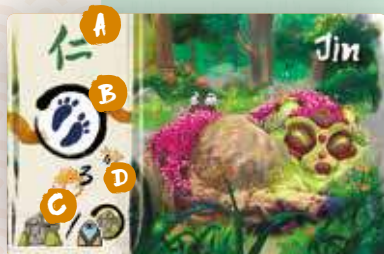
Obtenir une carte Bitoku du paquet commun. Piochez les deux premières cartes, choisissez-en une et placez-la sur votre Chemin de Bitoku. Replacez ensuite l'autre, face cachée, sous le paquet.



Obtenir la carte Bitoku de la Colline Hikaru sur laquelle vous venez de déplacer votre dé. Placez-la sur votre Chemin de Bitoku.



Carte accomplie.



Chaque carte Bitoku comporte son **type** **A**, une **case** pour placer un pion Joueur **B**, un gain de PV et toute autre récompense disponible lorsque le pion Joueur se déplace sur cette carte **C** ainsi qu'un **indice de rareté** précisant le nombre d'exemplaires de ce type disponibles dans le paquet **D**.

Les cartes Bitoku sont utilisées pour créer votre Chemin de Bitoku, à droite de votre plateau individuel. Chaque fois que vous gagnez une carte Bitoku, vous devez l'ajouter à votre Chemin comme indiqué.

Si vous avez au moins une carte Bitoku au-delà de la case occupée par votre pion Joueur, vous pouvez dépenser 1 Point de Mouvement (PM) pour déplacer votre pion sur la case suivante (voir page 18). Si vous le faites, accomplissez la carte Bitoku sur laquelle vous venez de déplacer votre pion et gagnez immédiatement les PV et toute autre récompense indiquée sur cette carte. Pour traverser les Ponts des Chemins de la sagesse, vous devez avoir accompli, en fonction du Pont, au moins une ou deux cartes Bitoku (voir page 19).

Au début de la partie, vous n'avez aucune carte Bitoku sur votre Chemin : vous ne pouvez donc pas avancer votre pion Joueur tant que vous n'avez pas obtenu au moins une carte.



HIVER : LE REPOS DE LA FORÊT



La neige et la glace envahissent la forêt. Le grand esprit contemple la façon dont les flocons font briller les branches des conifères, et comment la glace ralentit le rythme des étangs. Le silence s'installe à mesure que la forêt sombre dans la léthargie. L'hiver est la saison où la nature se régénère, reprenant ses forces pour le cycle à venir ; le moment idéal pour les Bitokus de se préparer à leurs prochains défis.

Chaque joueur doit suivre ces cinq étapes dans l'ordre :

A Les gardiens rentrent chez eux : Reprenez vos dés sur le plateau principal et replacez-les sur les cases rouges de votre plateau individuel, dans l'ordre de votre choix. Les dés conservent la valeur qu'ils avaient sur le plateau principal.

B La vertu de l'esprit : Si vous avez un total d'au moins 5 cartes Yōkai (en comptant votre paquet Yōkai, votre plateau individuel, votre main et votre défausse), vous pouvez choisir d'en retirer définitivement une de la partie pour gagner des PV. Cette étape est facultative.

En suivant le **nouvel ordre du tour**, chaque joueur peut retirer l'une des 3 cartes Yōkai de son plateau individuel et gagner les PV indiqués au bas de cette carte. Si vous le faites, placez la carte choisie face visible sous votre plateau individuel (à côté du drapeau), en laissant son type apparent. Vous ne pourrez plus utiliser cette carte de toute la partie. À la fin de la partie, cette carte est **toujours prise en compte** dans le décompte de vos Rochers d'Iwakura (voir page 15).

De plus, les cartes ainsi retirées octroient des PV en fonction du nombre d'exemplaires de chaque élément illustré qui vous appartient, multiplié par la valeur de l'icône PV, toujours dans un maximum de 12 points. Vous pouvez voir le détail de ce décompte dans l'aide de jeu.



Recevez 2 PV pour chaque Bâtiment que vous avez construit, jusqu'à un maximum de 12 PV.

C Les Yōkais font leurs adieux : Prenez toutes les cartes Yōkai restantes sur votre plateau individuel et placez-les dans votre défausse. Gardez toutes les cartes de votre main pour la prochaine manche.

D Le grand esprit fait un pas : Avancez de 1 case le pion Grand esprit sur la piste Manches.

Si le grand esprit atteint la **dernière case** de cette piste, ignorez l'étape suivante et commencez directement l'ascension (voir page 14).

E La neige recouvre la forêt : Préparez le matériel de jeu pour la prochaine manche.

1. Défaussez toutes les cartes Bitoku et Yōkai du plateau principal. Si l'un des deux paquets est épuisé, mélangez la défausse correspondante afin de former un nouveau paquet.
2. Remettez les marqueurs Hikaru placés sur les Collines dans la réserve générale.
3. Piochez une carte Bitoku ainsi qu'une carte Yōkai pour chaque emplacement des Collines.
4. Retirez du plateau principal les tuiles Mitama, Libellule, Bâtiment et Cristal se trouvant sur l'emplacement le plus éloigné des piles de chaque zone. Rangez ces tuiles dans la boîte. Puis déplacez les tuiles restantes dans chaque zone jusqu'à ce que tous les emplacements les plus éloignés soient recouverts. Enfin, retournez suffisamment de nouvelles tuiles pour recouvrir tous les emplacements vides propres à chaque type de tuile.
Rappel : Ne complétez jamais les tuiles Rocher d'Iwakura.
5. Replacez le pion Pagode sur la première case (printemps) de la piste Saisons.





L'ASCENSION DÉCOMPTE FINAL ET FIN DE LA PARTIE

Longtemps passa avant que le grand esprit ne soit en mesure d'achever son voyage et d'atteindre la plénitude. Trouver un remplaçant ne fut pas une mince affaire, car maîtriser l'équilibre et la sagesse requis est un défi prodigieux, même pour les êtres les plus éclairés. Les plus vieux des arbres, pour qui le passage des siècles n'est qu'un simple souffle, peuvent, s'ils sont très chanceux, connaître jusqu'à trois grands esprits au cours de leur existence.

Dès que la phase d'Hiver de la dernière manche est terminée, calculez vos scores finaux respectifs pour déterminer qui sera le prochain grand esprit de la forêt. Si vous le préférez, vous pouvez calculer vos scores finaux à tour de rôle, ou effectuer ensemble chaque étape de l'ascension.

Additionnez vos points en déplaçant votre pion Joueur sur la piste Ascension. Si votre score dépasse 100 PV, retournez votre drapeau sur sa face « +100 PV » pour montrer votre réussite.

Voici les différents éléments à décompter :



A **Récolter les fruits** : Chaque joueur récolte les récompenses indiquées sur les Cristaux oniriques (violets) de son plateau individuel. Vous pouvez collecter ces récompenses dans l'ordre de votre choix (voir l'aide de jeu).

Exemple de décompte : Violet possède 3 Cristaux oniriques qui lui permettent de piocher 1 carte Yōkai de son paquet Yōkai, de recevoir 1 Amulette +1 (aucune des deux ne lui servira à ce stade) et de prendre 1 saké.

B **Premier parmi tant d'autres** : Le joueur qui est en première position sur la piste Ordre du tour reçoit 3 PV.



Exemple de décompte : Violet a terminé la partie en première position sur la piste Ordre du tour, elle reçoit donc 3 PV.

C **Les Bitokus s'inclinent devant vous** : Chaque joueur possédant des cartes Bitoku reçoit des PV en fonction du nombre de types différents de Bitokus représentés parmi ses cartes, comme indiqué dans le tableau ci-dessous (les Bitokus en double ne rapportent rien à ce stade). Vous recevez des PV quelle que soit votre progression sur votre Chemin de Bitoku.

Types différents de Bitokus :	1	2	3	4	5	6	7
PV gagnés :	1	2	4	7	11	16	22



Exemple de décompte : En regardant son Chemin de Bitoku, Violet constate qu'elle possède des cartes Bitoku de 3 types différents. Elle gagne donc 4 PV.

Les PV pour chaque région de la forêt sont ensuite attribués.

D **Trésors du lac** : Pour chacune des pistes Kodama, le joueur dont le Kodama est le plus avancé gagne le plus grand nombre de PV pour cette région (propre à chaque tuile Trésor du lac). Le deuxième Kodama gagne la récompense du milieu, et le troisième la récompense la plus faible. Quand des Kodamas se trouvent sur la même case, additionnez les PV des positions qu'ils se disputent et répartissez équitablement le total entre les joueurs concernés (points arrondis à l'inférieur).

Rappel : La dernière case d'une piste Kodama ne peut être occupée que par un seul Kodama (voir page 23).



Exemple de décompte : Le Kodama de Violet occupe la position la plus avancée sur la piste des Terres des Yomis, elle reçoit donc 5 PV. Dans la région des Forges, elle est sur la même case que Marron. Ils se disputent la première et la deuxième place, et reçoivent donc 3 PV chacun (4 points de la première place + 2 points de la deuxième, divisés entre les 2 joueurs). Jaune ne reçoit pas de PV pour la troisième place.

E Les Rochers d'Iwakura résonnent : Chaque joueur gagne des PV pour les éléments indiqués sur les tuiles Rocher d'Iwakura de son plateau individuel. Chaque Pèlerin placé à côté d'un Rocher vous rapporte 1 PV pour chacun de ces éléments qui vous appartient. Si un élément apparaît sur deux tuiles Rocher, vous pouvez le compter deux fois.

Les éléments indiqués sur les tuiles Rocher peuvent se trouver sur des cartes Yōkai ou des tuiles Bâtiment ou Mitama, comme indiqué ci-dessous :



1. Yōkais : Chaque carte Yōkai marquée du symbole correspondant, qu'elle se trouve dans votre paquet Yōkai, votre défausse, votre main ou votre plateau individuel (même en dessous), et y compris toute carte Yōkai de départ, vous octroie des PV.



Les cartes **Yama Uba** font office de cartes « joker » : à ce moment-là, choisissez pour chacune de ces cartes le **type de Yōkai** que vous souhaitez attribuer.



3. Bâtiments : Chaque tuile Bâtiment marquée du symbole correspondant et que vous possédez (avec l'un de vos pions Bâtiment dessus) vous octroie des PV.



2. Mitamas : Chaque tuile Mitama marquée du symbole correspondant placée sur ou à côté de votre plateau individuel vous octroie des PV, que vous l'ayez combinée ou non à une Libellule.



Les Mitamas **Shinigami** font office de tuiles « joker » : à ce moment-là, choisissez pour chacune de ces tuiles le **type de Mitama** que vous souhaitez attribuer.



Exemple de décompte : Violet possède 2 Rochers d'Iwakura, et elle a placé 2 Pèlerins à côté d'eux. Le premier Rocher lui permet de marquer des points pour chaque Mitama Ara qu'elle possède. Elle choisit alors de compter son Mitama Shinigami comme un Ara et marque donc 3 PV x 2 Pèlerins = 6 PV. Son second Rocher lui permet de marquer des points pour des Bâtiments (ryokan et temple). Violet a seulement 1 temple, elle ne marque donc que 1 PV x 1 Pèlerin = 1 PV. Violet obtient un total de 7 PV pour ses Rochers d'Iwakura.

F Les gardiens rendent hommage : Chaque joueur additionne maintenant la valeur de ses 3 dés, plus le nombre de ressources qu'il détient encore, puis il divise ce total par 4 (en arrondissant à l'inférieur) et gagne le résultat en PV.

Exemple de décompte : En fin de partie, les dés de Violet ont des valeurs de 3, 5 et 3. Elle a également 2 bois et 1 saké. En les additionnant, elle obtient 14. En divisant par 4 et en arrondissant à l'entier inférieur, elle obtient alors 3 PV.

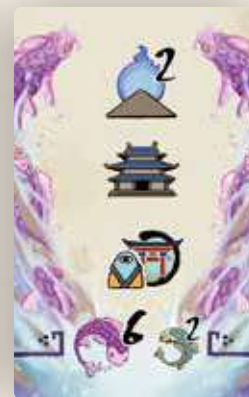
G Visions révélées : Chaque joueur gagne les PV indiqués sur les cartes Vision qu'il a pu réaliser, et perd 1 ou 2 PV pour chacune d'entre elles non réalisée, comme indiqué sur les cartes également. **Rappel** : Vous ne pouvez utiliser chaque élément de jeu que pour remplir les conditions d'une seule Vision (voir page 16).

Exemple de décompte : Violet n'a construit que 1 Bâtiment. Elle a accompli 2 cartes Bitoku sur son Chemin de Bitoku. Elle a 1 Pèlerin sur une case Portail, et 3 Mitamas combinés à des Libellules. Elle peut réaliser l'une ou l'autre de ces Visions, mais pas les deux car elles nécessitent toutes deux 1 Bâtiment. Elle choisit évidemment celle qui lui rapportera le plus : 6 PV. Elle perd tout de même 1 PV pour sa Vision non réalisée.

H Destin accompli : Chaque joueur additionne le nombre de PV de fin de partie (violet) indiqué sur son plateau individuel, dans les zones Bâtiment et Cristal.

Le joueur qui obtient le plus de PV remporte la partie et devient le nouveau grand esprit de la forêt ! En cas d'égalité, le joueur ayant réalisé le plus de Visions est déclaré gagnant. Si l'égalité persiste, le gagnant est celui qui est le mieux placé sur la piste Ordre du tour.

Exemple de décompte : Au cours de la partie, Violet a accumulé 67 PV. Ensuite, pendant l'ascension, elle obtient 3 PV (première dans l'ordre du tour) + 4 PV (Chemin de Bitoku) + 8 PV (Trésors du lac) + 7 PV (Rochers d'Iwakura) + 3 PV (gardiens) + 5 PV (Visions) + 6 PV (destin accompli), qui totalisent 36 PV. 67 + 36 lui donnent donc un total de 103 PV. Heureusement pour elle, elle bat Marron de 2 PV. S'ils avaient été à égalité, Marron l'aurait emporté, car il est parvenu à réaliser 2 Visions (contre 1 seule pour elle), le premier critère pour départager une égalité.



CARTES VISION

Chaque carte Vision présente une liste spécifique de conditions que vous devez **entièrement** remplir afin de gagner les PV indiqués. Vous perdez des PV pour chaque carte Vision dont les conditions ne sont pas entièrement remplies à la fin de la partie.

OBTENIR DES CARTES VISION



Lorsque vous effectuez une action qui vous permet d'obtenir une carte Vision, suivez ces étapes :



Piochez 2 cartes Vision dans le paquet.



Choisissez si vous voulez en garder une ou non :

1. Si vous choisissez de garder une carte Vision, prenez la carte qui vous intéresse et placez-la face visible à côté de votre plateau individuel. Remettez l'autre carte face cachée sous le paquet de cartes Vision.
2. Si vous choisissez de ne garder aucune des cartes Vision, remettez les 2 cartes sous le paquet et prenez 1 ressource de votre choix dans la réserve générale.

DÉCOMPTE DES CARTES VISION

Pour gagner les PV indiqués sur une carte Vision, vous devez réussir toutes les tâches indiquées sur cette carte **avant** le début de l'ascension (voir page 14). Les joueurs perdent 1 ou 2 PV en fin de partie, selon ce qui est indiqué sur la carte, pour chaque carte Vision n'ayant pas été complètement réalisée.

Chaque élément de jeu ne peut être utilisé que pour remplir les conditions d'une seule carte Vision. Ainsi, si vous avez plusieurs cartes Vision requérant le même élément, vous devez en avoir un exemplaire pour chaque carte Vision que vous voulez réaliser. Si vous n'en avez pas assez, vous devez choisir parmi vos cartes les Visions que vous réaliserez.

Lors de l'ascension, Marron a 3 cartes Vision. Il n'a que 3 Cristaux, ce qui n'est pas suffisant pour répondre aux conditions de ses 3 cartes. Il doit choisir les Visions qu'il réalisera, en fonction de sa capacité à remplir toutes les autres conditions, et perdra des PV pour chaque Vision non réalisée.



Chaque carte Vision présente les informations suivantes :

- A** Les **conditions** que vous devez remplir pour réaliser cette Vision.
- B** Les **PV** que vous **gagnerez** pendant l'ascension si vous réalisez cette Vision.
- C** Les **PV** que vous **perdrez** si vous ne réalisez pas cette Vision.

Les conditions requises pour réaliser une Vision peuvent inclure n'importe quels éléments parmi les suivants :



Avoir 1 ressource de n'importe quel type.



Avoir 1 Bâtiment construit.



Avoir 1 Cristal de n'importe quelle couleur.



Avoir 1 Mitama (combiné ou non à une Libellule ; dans le cas où il est combiné, la Libellule est valable également pour la condition ci-contre requérant une Libellule).



Avoir 1 Libellule combinée à un Mitama.



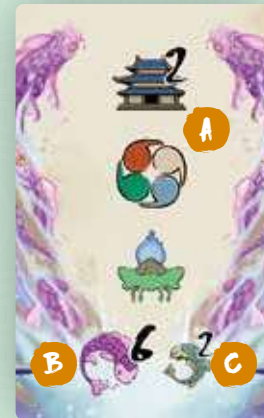
Avoir 1 Pèlerin sur une case Illumination.



Avoir 1 Pèlerin sur une case Portail.



Avoir progressé sur votre Chemin de Bitoku.



Si vous réalisez cette Vision, vous recevrez 6 PV. Cela nécessite que vous construisiez 2 Bâtiments, que vous ayez 1 ressource de n'importe quel type, et que vous ayez 1 Libellule combinée à un Mitama. Sinon, vous perdrez 2 PV.

LES ÉLÉMENTS DE LA FORÊT

Dans cette section du livret de règles, vous trouverez des détails sur les différentes zones du plateau et leur fonctionnement.

LE PLATEAU PRINCIPAL

Le plateau principal est divisé en plusieurs zones, chacune ayant une fonction différente pendant la partie :

- A** La piste Saisons
- B** La piste Manches
- C** Le Chemin de l'esprit
- D** Les Chemins de la sagesse
- E** La forêt, divisée en cinq régions :
 - 1** Les Terres des Yomis
 - 2** Les Escaliers de la connaissance
 - 3** La Demeure du grand esprit
 - 4** La Clairière de jade
 - 5** Les Forges
- F** La Rivière sacrée Kurirakugan
- G** Les Collines Hikaru
- H** Les Zones habitées
- I** Le Jardin des Rochers
- J** La Faille des Visions
- K** Le Sentier tortueux des Mitamas
- L** Les Grottes de Cristal
- M** Les pistes Kodama et les Trésors du lac



POINTS DE MOUVEMENT



Vous pouvez gagner des **Points de Mouvement (PM)** grâce aux effets de certaines cartes et tuiles. Les PM doivent toujours être dépensés immédiatement : ils ne peuvent pas être conservés d'un tour sur l'autre et sont perdus s'ils ne sont pas utilisés. Chaque PM peut être dépensé pour effectuer l'une des actions listées ci-dessous. Vous pouvez dépenser vos PM pour effectuer des actions différentes ou pour répéter la même action plusieurs fois, mais vous devez résoudre complètement chaque action avant de dépenser le PM suivant.



Déplacer votre Bitoku sur son Chemin de Bitoku : Si vous avez au moins une carte Bitoku au-delà de la position qu'occupe votre pion Joueur sur ce Chemin, vous pouvez dépenser 1 PM pour déplacer votre pion sur la carte suivante du Chemin. Cette carte est maintenant accomplie : vous devez effectuer l'action indiquée (voir page 12).



Commencer un nouveau Pèlerinage sur les Chemins de la sagesse : Si vous avez un Pèlerin disponible sur votre plateau individuel, vous pouvez payer 1 PM et le placer sur la case de départ (à côté du Portail de départ) du Chemin de la sagesse que vous souhaitez suivre (voir ci-contre).



Avancer un Pèlerin sur l'un des Chemins de la sagesse : Si vous avez déjà un Pèlerin sur l'un des Chemins de la sagesse, vous pouvez le faire avancer de 1 case en payant 1 PM (voir ci-contre).



Pèlerin
disponible



Pèlerin
indisponible

A La piste Saisons

Le pion Pagode est utilisé sur cette piste pour rappeler aux joueurs quelle phase ils sont en train de jouer (voir page 6). À la fin de chaque phase, avancez le pion sur la case suivante.

B La piste Manches

Le pion Grand esprit est utilisé sur cette piste pour indiquer la manche en cours. Après la phase d'Hiver de chaque manche, avancez le pion de 1 case vers l'ascension (voir page 6). La dernière case de cette piste indique qu'il est temps de passer à l'ascension.

C Le Chemin de l'esprit

Ce Chemin est utilisé par tous les joueurs pour suivre le compte de leurs **Points de Vertu (PV)** pendant la partie et l'ascension. N'oubliez pas de déplacer votre pion Joueur chaque fois que vous gagnez des PV. Si votre pion dépasse la case « 100 », indiquez-le en retournant votre drapeau face « +100 PV » visible.

D Les Chemins de la sagesse

Le chemin vers l'ascension apporte aux esprits et aux pèlerins un nouveau niveau de conscience et de connaissance de soi.



Il s'agit des Chemins que les Pèlerins peuvent suivre dans leur quête d'illumination. Pour déplacer un Pèlerin sur l'un de ces Chemins, vous devez dépenser des **Points de Mouvement (PM)**. Dans cette zone du plateau principal, vous pouvez effectuer les actions suivantes :



Commencer un nouveau Pèlerinage sur les Chemins de la sagesse : Si vous avez un Pèlerin disponible sur votre plateau individuel, vous pouvez payer 1 PM et le placer sur la case de départ (à côté du Portail de départ) du Chemin de la sagesse que vous souhaitez suivre. Selon le nombre de joueurs, ce Portail est le point de départ d'un ou deux Chemins.

Vous pouvez commencer autant de Pèlerinages que vous le souhaitez, tant que vous avez des Pèlerins disponibles. Vous pouvez acquérir de nouveaux Pèlerins en obtenant des Cristaux (voir page 25).

Facultatif : Si vous occupez déjà une case Portail avec l'un de vos Pèlerins (voir ci-dessous), vous pouvez commencer un nouveau Pèlerinage depuis la case du Chemin liée à ce Portail plutôt que depuis le Portail de départ, vous épargnant ainsi une partie du voyage. Cependant, vous avez toujours la possibilité de placer un nouveau Pèlerin sur le Portail de départ si vous préférez.



Violet a fait atteindre le premier Portail à son Pèlerin. Lorsqu'elle commence un autre Pèlerinage, elle peut profiter des connaissances acquises lors de son premier Pèlerinage et commencer directement sur la case adjacente au premier Portail.



Avancer un Pèlerin sur l'un des Chemins de la sagesse : Si vous avez déjà un Pèlerin sur l'une des cases des Chemins, vous pouvez payer 1 PM et l'avancer sur la case suivante. Chaque Chemin est à **sens unique** et doit donc être suivi dans la direction indiquée. Les Pèlerins ne peuvent jamais revenir sur leurs pas. Plusieurs Pèlerins peuvent occuper la même case, mais uniquement si celle-ci représente des empreintes de pas (le cercle de ces cases est **ouvert en haut**).

Le long des Chemins, votre Pèlerin rencontrera donc des bifurcations qui le mèneront à des cases **Illumination** ou **Portail**. Lorsque vous atteignez une bifurcation, choisissez la direction que vous souhaitez suivre. Les cases le long de ces sentiers ne peuvent contenir qu'un seul Pèlerin à la fois, comme l'indiquent les **cercles fermés de ces cases**. En outre, les Pèlerins d'un même joueur ne peuvent **pas** occuper des cases différentes sur un même sentier. Se déplacer sur n'importe quelle case disponible d'un sentier, que des Pèlerins d'autres joueurs soient déjà présents sur ce sentier ou non, coûte toujours 1 PM.



Cases Illumination : Ces cases accordent des PV et des Amulettes aux Pèlerins qui s'y déplacent.

Un Pèlerin sur une case Illumination est retourné face Endormi visible. Il ne peut plus se déplacer de toute la partie : il a atteint son objectif personnel.



Cases Portail (A et B) : Les mêmes règles que celles des cases Illumination s'appliquent ici. De plus, vous devez immédiatement effectuer l'action indiquée sur la tuile Portail de cette case.

Désormais, si vous décidez de commencer un nouveau Pèlerinage, vous pouvez commencer en partant de la case adjacente à ce Portail.



Cases Pont : Ces cases représentent les obstacles spirituels qu'un Pèlerin peut rencontrer au cours de son voyage. Pour traverser un Pont, il ne suffit pas de payer 1 PM. Vous devez également avoir suffisamment progressé sur votre Chemin de Bitoku. Pour le premier Pont, vous devez avoir accompli **au moins la première carte Bitoku** de votre Chemin de Bitoku. Pour le second, vous devez avoir accompli **au moins la deuxième carte Bitoku** de votre Chemin.

Les régions de la forêt

La forêt est comme un gigantesque entrelacs de baobabs vieux de plusieurs siècles : difficile de s'y retrouver. Ses ramifications s'étendent aux quatre vents, et dans son ombre se cachent une infinité de coins et de recoins, ayant chacun leur propre personnalité et abritant toutes sortes de créatures, des bêtes les plus primitives aux sociétés les plus parfaitement structurées. Ces terres mythiques, pleines de vie et de mystère, recèlent les ressources dont les esprits ont besoin pour achever leur voyage et entreprendre leur ascension. Chaque région est également le territoire de l'une des collines Hikaru, où se rassemblent les esprits Yōkai et Bitoku. La source de toute cette vie est la rivière sacrée Kurirakugan.

Pendant la phase d'Été, vous pouvez placer vos dés dans la zone Forêt du plateau principal (voir page 9). Chaque région de la forêt offre différentes **actions Forêt** et est liée à l'une des Collines Hikaru ainsi qu'à l'une des Zones habitées. Chaque région dispose également de sa propre piste Kodama, où les joueurs peuvent se disputer les Trésors du lac.



LES TERRES DES YOMIS

De nombreux esprits Mitama se perdent dans les ténèbres de la forêt. Heureusement, les Yomis interviennent pour les guider et purifier leurs âmes avant qu'ils ne soient à jamais oubliés. Les Yomis sont aidés dans cette tâche par les libellules Chinkon.

Cette région est liée au Sentier tortueux des Mitamas (voir page 24). Lorsque vous placez un dé ici, vous pouvez choisir parmi les **actions Forêt** suivantes (uniquement si votre dé a une valeur égale ou supérieure à chaque autre dé présent dans cette région – voir page 9) :

- 1 **Condition : Un dé de valeur 1 ou plus.** Avancez de 1 case votre Kodama situé dans cette région (voir page 23).
- 2 **Condition : Un dé de valeur 2 ou plus.** Payez le coût indiqué et obtenez 1 tuile Mitama ou 1 tuile Libellule (voir pages 24 et 25).
- 3 **Condition : Un dé de valeur 3 ou plus.** Payez le coût indiqué et obtenez 1 tuile Mitama (avec une réduction de 1 ressource) ou 1 tuile Libellule (voir pages 24 et 25).
- 4 **Condition : Un dé de valeur 4 ou plus.** Payez le coût indiqué avec une réduction de 1 ressource et obtenez 1 tuile Mitama ou 1 tuile Libellule (voir pages 24 et 25).
- 5 **Condition : Un dé de valeur 6.** Payez les coûts indiqués avec une réduction de 1 ressource pour l'un d'eux et obtenez 1 tuile Mitama ET 1 tuile Libellule (voir pages 24 et 25).

TUILES PORTAIL

Dès que vous placez l'un de vos Pèlerins sur une case Portail, effectuez immédiatement l'action indiquée en haut de la tuile occupant cette case. La partie inférieure de la tuile indique s'il s'agit d'un Portail de type A ou B.



LES TERRES DES YOMIS





LES ESCALIERS DE LA CONNAISSANCE

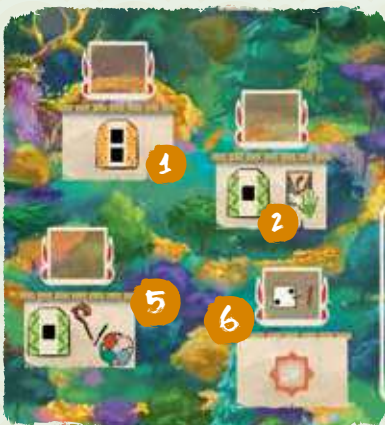


LA DEMEURE DU GRAND ESPRIT

Plateau pour trois ou quatre joueurs



Plateau pour deux joueurs



LES ESCALIERS DE LA CONNAISSANCE

Une longue marche attend tous les pèlerins en quête de vérité. Heureusement, ils trouvent sur leur chemin des refuges, les portails, où ils peuvent profiter d'un repos réparateur.

Cette région est liée aux Chemins de la sagesse (voir page 18). Lorsque vous placez un dé ici, vous pouvez choisir parmi les **actions Forêt** suivantes (uniquement si votre dé a une valeur égale ou supérieure à chaque autre dé présent dans cette région — voir page 9) :

- 1 **Condition : Un dé de valeur 1 ou plus.** Avancez de 1 case votre Kodama situé dans cette région (voir page 23).
- 2 **Condition : Un dé de valeur 2 ou plus.** Gagnez 1 PM (voir page 18).
- 3 **Condition : Un dé de valeur 3 ou plus.** Gagnez 2 PM (voir page 18).
- 4 **Condition : Un dé de valeur 4 ou plus.** Gagnez 3 PM (voir page 18).
- 5 **Condition : Un dé de valeur 6.** Gagnez 4 PM (voir page 18).



LA DEMEURE DU GRAND ESPRIT

C'est le refuge de celui qui est tout dans la forêt, et dont l'existence touche à sa fin. L'esprit Bitoku le plus vertueux fera bientôt sienne cette demeure.

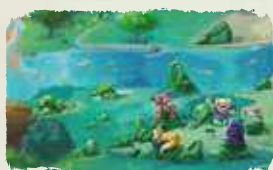
La piste Ordre du tour, située au nord de cette région, indique l'ordre dans lequel les joueurs jouent leurs tours pendant la phase d'Été (voir page 8). Cet ordre est déterminé pendant la phase d'Automne (voir page 12), en fonction de la position des dés de chaque joueur dans la Demeure du grand esprit.

Il y a ici plusieurs cases où vous pouvez placer un dé, chacune d'entre elles offrant un **action Forêt** différente. N'importe quel dé peut être placé sur ces cases, **quelle que soit sa valeur** (le grand esprit est équitablement généreux envers les êtres de la forêt).

- 1 Gagnez 1 Amulette +2.
- 2 Gagnez 1 Amulette +1 et piochez 1 carte Vision (en suivant les étapes décrites page 16).
- 3 Gagnez 1 Amulette +1 et 1 ressource de votre choix (cette case n'est disponible que dans les parties à **trois ou quatre joueurs**).
- 4 Gagnez 1 Amulette +1 et 1 PM (cette case n'est disponible que dans les parties à **trois ou quatre joueurs**).
- 5 Gagnez 1 Amulette +1 et, au choix, 1 PM ou 1 ressource (cette case n'est disponible que dans les parties à **deux joueurs**).
- 6 Cette case n'est disponible que dans les parties à **deux joueurs**. Elle est la seule **exception** à la règle selon laquelle un dé de n'importe quelle valeur peut être placé dans la Demeure du grand esprit : vous ne pouvez y placer qu'un dé de valeur 2 ou plus. Lorsque vous placez un dé sur cette case, vous devez immédiatement **réduire** sa valeur de 1 point. Ensuite, si vous le souhaitez, vous pouvez choisir **n'importe quel dé d'un autre joueur** se trouvant sur une case Forêt, puis effectuer l'action Forêt de la région où se trouve ce dé, en utilisant la **valeur de ce dé** (comme si vous jouiez, finalement, à la place de ce joueur). Vous ne pouvez pas effectuer d'action Bâtiment, et vous ne pouvez pas choisir un dé ayant traversé la Rivière.



Marron place un dé de valeur 3 sur cette case, puis réduit sa valeur à 2. Ensuite, il choisit un dé violet sur les Terres des Yomis et effectue l'action Forêt de cette région nécessitant une valeur de 4 ou moins (c'est la valeur du dé violet).



LA CLAIRIÈRE DE JADE

Dans cette région, les esprits de toute la forêt se réunissent pour échanger des pierres précieuses et, bien sûr, la boisson des dieux : le saké.

Cette région offre un moyen de gagner des ressources. Lorsque vous placez un dé ici, vous pouvez choisir parmi les **actions Forêt** suivantes (uniquement si votre dé a une valeur égale ou supérieure à chaque autre dé présent dans cette région — voir page 9) :

- 1 **Condition : Un dé de valeur 1 ou plus.** Avancez de 1 case votre Kodama situé dans cette région (voir page 23).
- 2 **Condition : Un dé de valeur 2 ou plus.** Prenez 1 bois ou 1 jade.
- 3 **Condition : Un dé de valeur 3 ou plus.** Prenez 1 ressource de votre choix.
- 4 **Condition : Un dé de valeur 4 ou plus.** Prenez 2 ressources de votre choix (dans n'importe quelle combinaison).
- 5 **Condition : Un dé de valeur 6.** Prenez 3 ressources de votre choix (dans n'importe quelle combinaison).



LES FORGES

Un feu écarlate jaillit des profondeurs de la Terre. Les artisans d'Arachnville sont en train d'extraire des cristaux d'âme, loin sous la surface. Ils les utilisent ensuite pour fabriquer de magnifiques objets et pour ériger des structures témoignant d'une incommensurable puissance.

Cette région offre un moyen d'obtenir des Cristaux et de construire des Bâtiments. Lorsque vous placez un dé ici, vous pouvez choisir parmi les **actions Forêt** suivantes (uniquement si votre dé a une valeur égale ou supérieure à chaque autre dé présent dans cette région — voir page 9) :

- 1 **Condition : Un dé de valeur 1 ou plus.** Avancez de 1 case votre Kodama situé dans cette région (voir page 23).
- 2 **Condition : Un dé de valeur 2 ou plus.** Construisez 1 Bâtiment sur un emplacement vide du type de ce Bâtiment dans n'importe quelle Zone habitée de la forêt (voir page 22).
- 3 **Condition : Un dé de valeur 3 ou plus.** Obtenez 1 Cristal (voir page 25) ou construisez 1 Bâtiment sur un emplacement vide du type de ce Bâtiment dans n'importe quelle Zone habitée de la forêt (voir page 22).
- 4 **Condition : Un dé de valeur 4 ou plus.** Payez le coût indiqué avec une réduction de 1 ressource pour obtenir 1 Cristal (voir page 25) ou construire 1 Bâtiment sur un emplacement vide du type de ce Bâtiment dans n'importe quelle Zone habitée de la forêt (voir page 22).
- 5 **Condition : Un dé de valeur 6.** Payez les coûts indiqués avec une réduction de 1 ressource pour l'un d'eux et obtenez 1 Cristal (voir page 25) ET construisez 1 Bâtiment sur un emplacement vide du type de ce Bâtiment dans n'importe quelle Zone habitée de la forêt (voir page 22).

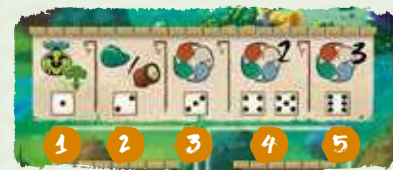
F La Rivière sacrée Kurirakugan

L'eau de la rivière sacrée Kurirakugan s'écoule paisiblement, faisant éclore la vie sur son passage. Ceux qui veulent se rendre sur l'autre rive en s'y mouillant les pieds doivent s'acquitter d'un droit de passage, car seuls les humbles sont admis à la traverser. Ceux qui, en revanche, entrent dans l'eau sans autorisation et suivent son cours jusqu'à l'endroit où la rivière rencontre la mer flotteront pour toujours dans les grottes sous-marines des Rashaars.

La Rivière marque la frontière entre les différentes régions de la forêt. Seule la Demeure du grand esprit ne jouxte pas ses rives. Si vous avez un dé dans n'importe quelle région de la forêt, à l'exception de la Demeure du grand esprit, vous pouvez, à votre tour, lui faire traverser la Rivière et le placer sur la Colline Hikaru correspondant à la région de départ de votre dé (voir page 10).



LA CLAIRIÈRE DE JADE



LES FORGES



BÂTIMENTS



Vous pouvez construire des Bâtiments dans les Zones habitées de la forêt pour apporter du réconfort aux voyageurs fatigués. Tous les Bâtiments ont des caractéristiques communes qui vous aideront à comprendre leur fonctionnement.

Chaque tuile Bâtiment présente les éléments suivants :

A Le type de Bâtiment : Il existe cinq types de Bâtiments, chacun ayant sa propre illustration.

B Le bonus que vous recevez lorsque vous construisez ce Bâtiment : Avancez votre Kodama situé dans cette région du nombre de cases indiqué (**Bonus Kodama**), et dans certains cas recevez également des Amulettes +1.

C L'action Bâtiment qu'un joueur peut effectuer lorsqu'il place son dé dans cette région : Pour effectuer cette action, le dé doit avoir au minimum la valeur indiquée.

D Le Bonus de propriété : Vous le recevez si un autre joueur utilise ce Bâtiment (voir page 9).



Les emplacements du plateau principal indiquent le type de Bâtiment que vous pouvez y construire. Comme indiqué précédemment, il existe cinq types de Bâtiments différents : temple, onsen, ferme, ryokan et bâtiment ancien.



Si vous jouez à **moins de quatre joueurs**, les **Bâtiments anciens** sont utilisés dans la partie. Placez-les sur le plateau au début de la partie, en fonction du nombre de joueurs. Vous ne pouvez pas les construire pendant la partie.

Les Collines Hikaru

Ces endroits lumineux, souvent parcourus par toutes sortes d'esprits, attestent de la paix qui règne en ces lieux.

Chacune des régions de la forêt (à l'exception de la Demeure du grand esprit) est liée à l'une des Collines Hikaru. Leurs emplacements peuvent vous octroyer des cartes Yōkai ou Bitoku ainsi que d'autres éléments. Lorsque vous faites traverser la Rivière à l'un de vos dés, vous pouvez le placer sur n'importe quelle case vide de la Colline liée à la région que le dé vient de quitter (voir page 10).

Les Zones habitées

Ce sont les parties les plus hospitalières de la forêt, là où les esprits et les êtres humains cheminent côte à côte et partagent leurs expériences. Tout comme le grand esprit chargé de préserver l'harmonie de la forêt, il y a toujours eu des esprits chargés de prendre soin de ces zones, offrant un repas, des divertissements et un lit aux pèlerins désireux de se reposer sur leur chemin. Cela fait également le bonheur des Kodamas espiègles qui aiment s'amuser. On y trouve souvent des bâtiments chaleureux et accueillants, notamment des ryokans (auberges traditionnelles), des fermes, des temples et des onsen (bains thermaux). Tout esprit aspirant à devenir le prochain grand esprit se doit de veiller au bien-être des pèlerins, en leur offrant confort et protection.



Chaque région de la forêt est liée à l'une des Zones habitées. Cette partie du plateau principal comporte des emplacements où se trouvent des piles de tuiles Bâtiment face cachée, et une réserve de Bâtiments placés face visible. Lorsque vous construisez un Bâtiment, vous pouvez choisir n'importe lequel de ces Bâtiments face visible.

Selon le nombre de joueurs, il peut y avoir quelques **Bâtiments anciens** sur le plateau au début de la partie. Ils fonctionnent de la même manière que les autres Bâtiments, sauf qu'ils n'ont pas de propriétaire et que personne ne reçoit de Bonus de propriété (voir ci-contre).

CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Vous pouvez construire un **maximum de 6 Bâtiments** au cours de la partie. Les pions Bâtiment situés sur votre plateau individuel indiquent le nombre de Bâtiments que vous pouvez encore construire et le coût que vous devez payer pour les construire. Lorsque vous construisez un Bâtiment, résolvez ces cinq étapes :

- 1 Payez le coût indiqué** sous le pion Bâtiment situé le plus à gauche sur votre plateau individuel. Les constructions requièrent une combinaison de bois et de pierre que vous devez payer à la réserve générale. Vous recevrez en fin de partie les PV indiqués sur l'emplacement de ce pion.
- 2 Choisissez une tuile Bâtiment** parmi celles disposées face visible à côté des deux piles correspondantes du plateau principal. Ne remplissez pas immédiatement les emplacements vides parmi ces tuiles (ils seront remplis lors de la phase d'Hiver — voir page 13).
- 3 Placez la tuile Bâtiment sur un emplacement vide** des Zones habitées correspondant au **type de Bâtiment** que vous avez choisi de construire (chaque emplacement ne peut être occupé que par le type de Bâtiment indiqué sur cet emplacement).
- 4 Déplacez votre Kodama** situé dans la même région que votre tuile Bâtiment d'un nombre de cases égal au Bonus Kodama accordé par ce Bâtiment, et recevez une Amulette +1 si indiqué.
- 5 Prenez le pion Bâtiment** de votre plateau individuel (dont le coût a été payé à l'étape 1) et placez-le sur la tuile Bâtiment que vous venez de construire, pour montrer que vous en êtes le propriétaire.



Jaune veut construire un Bâtiment dans cette Zone habitée. Marron ayant déjà construit une ferme et un onsen ici, il ne peut y construire qu'un ryokan ou un temple. Il choisit de construire un ryokan. Puisque c'est son troisième Bâtiment, il doit payer 1 pierre et 1 bois.

Le ryokan lui permet d'avancer son Kodama de 2 cases dans cette région. Il place son pion Bâtiment sur la tuile pour montrer que c'est lui qui l'a construit. Désormais, chaque fois qu'un autre joueur utilisera l'action de ce Bâtiment, Jaune recevra 1 PV ou 1 Amulette +1.

LES PISTES KODAMA ET LES TRÉSORS DU LAC

Les Kodamas sont des esprits amicaux, mais facétieux ! Ils vivent dans les plus petits étangs et ruisseaux de la forêt. Ce sont les êtres les plus innocents et les plus affables qui puissent exister, et leur curiosité sans limites les conduit à dénicher les trésors les mieux cachés de la forêt, où qu'ils soient. Les Kodamas s'identifient volontiers aux Bitokus qui cultivent les mêmes vertus qu'eux, c'est pourquoi ils leur offrent généreusement leurs trouvailles. Ceux qui aspirent à devenir grand esprit en font souvent un jeu, soutenant leurs fidèles alliés Kodama pour s'assurer de recevoir les plus beaux trésors de chaque région de la forêt.

Chaque région dispose de sa propre piste Kodama. Certaines actions que vous effectuez vous permettent d'avancer vos Kodamas, voire de reculer ceux de vos adversaires.



Vous pouvez avancer vos Kodamas.

Dans le cas de l'icône ci-contre, d'un total de 2 cases : vous pouvez avancer un Kodama de 2 cases, ou deux Kodamas de 1 case chacun, dans une ou plusieurs régions de la forêt.



Vous pouvez reculer les Kodamas d'un autre joueur.

Dans le cas de l'icône ci-contre, d'un total de 2 cases : vous pouvez reculer un Kodama de 2 cases, ou deux Kodamas de 1 case chacun, dans une ou plusieurs régions de la forêt.



Si l'action est marquée d'une **flèche verte**, vous ne pouvez déplacer que les Kodamas situés dans la région qui vous a accordé l'action.

N'importe quel nombre de Kodamas peuvent occuper une même case, à l'exception de la dernière case de chaque piste : seul un Kodama peut occuper chacune de ces cases.

Pendant l'ascension, les joueurs gagnent des PV en fonction de la position de leurs Kodamas sur les pistes Kodama (voir page 14).



Règle spéciale pour les parties à deux joueurs : Placez un Kodama « factice » de couleur neutre (non utilisée) sur la quatrième case de chaque piste Kodama (marquée d'un X sur le plateau). Ce jeton ne bouge jamais de cette case, pas même avec l'action Reculer un Kodama, mais il est pris en compte lors du classement final de chaque piste permettant de distribuer les PV.

1 Le Jardin des Rochers

Les Rochers d'Iwakura sont les esprits les plus anciens de la forêt. Au fil du temps, ils ont pris ces formes solides caractéristiques. Bien qu'ils ne soient ni inertes ni inactifs, leur existence progresse à une vitesse tout à fait différente de celle de leurs voisins. Leurs yeux millénaires ont vu des empires naître, grandir, puis disparaître, le temps d'un simple souffle. Les autres esprits de la forêt savent toute la sagesse que recèlent les Rochers, et les pèlerins qui ont appris à écouter leurs conseils consacrent leur vie à transmettre le savoir d'Iwakura à leurs compagnons de voyage.

Les Rochers d'Iwakura peuvent être une source importante de PV pendant l'ascension (voir page 15). Chacun d'entre eux octroie des PV en fonction des symboles présents sur sa tuile. Cependant, les Rochers n'accordent pas de points en eux-mêmes : vous devez placer des Pèlerins à leurs côtés pour gagner ces PV.

Au début de la partie, un certain nombre de tuiles Rocher d'Iwakura sont placées sur le plateau principal. Ce seront les seuls Rochers d'Iwakura disponibles pendant la partie, car ils ne sont **jamais renouvelés**.

Deux actions sont liées aux Rochers d'Iwakura :



Obtenir un Rocher d'Iwakura : Si vous avez au moins une case libre sur le Sentier des Rochers de votre plateau individuel, vous pouvez choisir un Rocher d'Iwakura dans le Jardin des Rochers (plateau principal). Placez-le ensuite sur votre plateau individuel, sur l'emplacement vide le plus à gauche de votre Sentier des Rochers.



Tuiles Rocher d'Iwakura



Cartes Vision



Tuile Libellule



Tuile Mitama



Libellule + Mitama



Placer un Pèlerin près d'une case Rocher d'Iwakura : Prenez l'un de vos Pèlerins disponibles et placez-le sur une case vide de votre Sentier des Rochers. Celle-ci doit se trouver à côté d'au moins un Rocher d'Iwakura (vous ne pouvez pas effectuer cette action si vous n'avez aucun Rocher d'Iwakura adjacent à une case vide). Si la case sur laquelle vous souhaitez placer votre Pèlerin présente un coût, vous devez payer ces ressources avant de le placer. Placez ensuite ce Pèlerin face Endormi visible, car ici s'arrête son voyage : il ne pourra plus être déplacé de toute la partie.

1 La Faille des Visions

Au plus profond de la forêt s'est creusée une terrible faille qui menace de diviser le monde en deux. On dit que ceux qui sont capables de fixer du regard cet abîme tout en préservant leur paix intérieure peuvent voir le futur et ainsi anticiper les événements.

La partie centrale du plateau principal accueille les cartes Vision. Celles-ci permettent, lorsque vous remplissez les conditions indiquées sur la carte, de gagner des PV supplémentaires lors de l'ascension (voir page 16).

K Le Sentier tortueux des Mitamas

Le coin le plus reculé de la forêt surplombe les falaises des Griffes de la Mer. Ici se trouve un sentier que seuls les esprits Mitama peuvent suivre : celui des âmes en peine ne comprenant plus la place qu'elles occupent dans l'ordre de toutes choses. Les Mitamas marchent inlassablement sur ce sentier, dans l'espoir de rencontrer une libellule Chinkon qui les guidera dans leur quête de sens. Ceux qui ne trouvent pas la bonne libellule sont destinés à sombrer dans la mer et à devenir des trophées oubliés des Rashaars.

La partie inférieure gauche du plateau accueille les tuiles Mitama et Libellule disponibles. Il y a deux actions qui vous permettent d'employer ces tuiles :



Obtenir un Mitama



Obtenir une Libellule

OBTENIR UN MITAMA



Prenez la tuile Mitama de votre choix parmi celles disponibles sur le plateau principal après avoir payé le coût indiqué (une quantité de saké et/ou de jade). Recevez immédiatement la récompense indiquée sur la case beige située en dessous de l'emplacement où vous avez pris cette tuile (en PV).

Ne remplissez pas immédiatement les emplacements vides parmi ces tuiles (ils seront remplis lors de la phase d'Hiver – voir page 13).

Effectuez l'action indiquée sur la tuile Mitama que vous avez choisie et placez-la sur votre plateau individuel. Si vous disposez d'une Libellule, vous pouvez immédiatement la combiner au Mitama (voir ci-dessous).

Voici les actions que vous pouvez effectuer lorsque vous obtenez un Mitama :



Ara : Prenez dans la réserve générale 1 ressource de votre choix ou 1 Amulette +1.



Nigi : Débloquez 1 dé de votre plateau individuel ET prenez dans la réserve générale 1 Amulette +1.



Saki : Gagnez 1 PM ou prenez dans la réserve générale 1 Amulette +1.



Kushi : Avancez de 1 case l'un de vos Kodamas sur sa piste ou prenez dans la réserve générale 1 Amulette +1.



Shinigami : Le jeu compte 4 tuiles Shinigami, chacune offrant une action différente :

- Prendre dans la réserve générale 1 ressource de n'importe quel type.
- Gagner 1 PM.
- Avancer de 1 case l'un de vos Kodamas sur sa piste ET reculer de 1 case l'un de ceux d'un autre joueur.
- Gagner 1 Amulette +1 ou débloquer un dé.

Pendant l'ascension, vous pouvez utiliser les Shinigamis comme des « joker » lorsque vous décomptez vos Rochers d'Iwakura (voir page 15).



OBTENIR UNE LIBELLULE



Prenez la tuile Libellule de votre choix parmi celles disponibles sur le plateau principal après avoir payé ou reçu les ressources indiquées sous cette tuile. Vous ne bénéficiez pas de l'action de la Libellule tant qu'elle n'est pas combinée à un Mitama. Ne remplissez pas immédiatement les emplacements vides parmi ces tuiles (ils seront remplis lors de la phase d'Hiver – voir page 13).

Placez votre tuile Libellule sur l'emplacement correspondant de votre plateau individuel. Si vous disposez d'un Mitama, vous pouvez immédiatement le combiner à la Libellule (voir ci-dessous).

COMBINER UN MITAMA À UNE LIBELLULE



Lorsque vous obtenez une tuile Mitama ou une tuile Libellule (et uniquement à ce moment-là), vous pouvez les combiner l'une à l'autre (une tuile Mitama à une tuile Libellule et inversement) si l'autre tuile est déjà disponible sur votre plateau individuel. Assemblez les deux tuiles et déplacez-les hors de votre plateau individuel, puis effectuez l'action indiquée sur la tuile Libellule.

Les Mitamas et les Libellules combinés sont pris en compte à plusieurs moments de la partie, mais ils ne peuvent plus être combinés à d'autres Mitamas ou Libellules.

Remarque : Vous devez effectuer les actions indiquées sur vos tuiles Mitama dès que vous les acquérez, mais vous ne pouvez pas effectuer les actions de vos tuiles Libellule tant que vous ne les avez pas combinées à des Mitamas.

Les Grottes de Cristal

Un rocher s'est brisé, dévoilant un accès aux grottes froides des confins de la forêt. Les échos d'un avenir prometteur émergent de ces cavernes où brillent des cristaux d'âme. Si un esprit parvient à harmoniser les bons cristaux, son chemin vers l'ascension sera indubitablement plus paisible et gratifiant.

Vous trouverez les Cristaux tout en bas du plateau principal. Lorsque vous obtenez des Cristaux, placez-les sur les cases correspondantes de votre plateau individuel. Si vous les placez sur les cases à droite des emplacements de carte Yōkai, ils sont dits connectés. Les Cristaux vous permettent d'entreprendre de nouvelles actions. De plus, c'est le seul moyen de gagner de nouveaux Pèlerins.



Obtenir un Cristal : Cette action vous permet de prendre 1 Cristal dans les Grottes de Cristal en payant le coût indiqué sur le plateau principal (0, 1 ou 2 ressources de n'importe quel type/dans n'importe quelle combinaison). Ne remplissez pas immédiatement les emplacements vides de la Grotte (ils seront remplis lors de la phase d'Hiver – voir page 13). Vous ne pouvez prendre un Cristal que s'il correspond au type spécifique indiqué sur l'un des emplacements Cristal vides de votre plateau individuel.

Lorsque vous obtenez un Cristal, vous pouvez le placer sur n'importe quel emplacement Cristal vide de votre plateau individuel. Lorsque vous faites cela, déplacez le Pèlerin de cette case vers le haut de votre plateau individuel, face Éveillé visible, afin de l'utiliser plus tard. Vous recevrez également tous les PV indiqués sur cette case à la fin de la partie. Si vous n'avez plus d'emplacements disponibles pour placer les Cristaux d'un certain type, vous ne pouvez pas les obtenir.

TYPES DE CRISTAUX

Il existe trois types de Cristaux : onirique (violet), mémoriel (jaune) et sensoriel (rose). Chaque type occupe des emplacements différents sur votre plateau individuel.



Cristal onirique (violet) : Vous recevez la récompense indiquée lors de l'étape Récolter les fruits (phase de Printemps) et lors de l'ascension.



Cristal mémoriel (jaune) : Vous recevez 1 ou 2 PV chaque fois que vous effectuez l'action indiquée sur la tuile.



Cristal sensoriel (rose) : Pendant la phase d'Été, lorsque vous jouez une carte Yōkai, effectuez l'action indiquée sur la tuile Cristal. Vous pouvez prendre votre récompense soit immédiatement avant, soit immédiatement après la résolution de la carte Yōkai.



Tuiles Cristal



LES PLATEAUX INDIVIDUELS

Au cours de sa vie séculaire, chaque esprit aspirant à devenir grand esprit de la forêt établit sa domination personnelle sur une partie de la forêt. Dans ce havre de paix, il peut réfléchir et développer sa conscience de soi.

Votre plateau individuel sert à placer vos cartes Yōkai et à organiser les éléments que vous récupérez au cours de la partie. Votre plateau individuel est divisé en différentes zones :

- A** C'est ici que vous placez vos Cristaux violets et jaunes. Chaque Cristal ainsi placé vous octroie un Pèlerin supplémentaire et, en fin de partie, les PV révélés.
- B** Vous pouvez glisser ici les cartes que vous défaussez lorsque vous jouez l'étape Vertu de l'esprit (voir page 13).
- C** Placez ici les Pèlerins dont vous disposez jusqu'à ce que vous les utilisiez.
- D** C'est ici que se place votre drapeau.
- E** **Paquet Yōkai.** Conservez ici vos cartes Yōkai jusqu'à ce que vous les piochiez.
- F** **Emplacements des cartes Yōkai.** C'est ici que vous jouez les cartes Yōkai lors de la phase d'Été. Ils accueillent également vos dés bloqués et débloqués, et offrent des emplacements pour les Cristaux que vous gagnez pendant la partie. Lorsque vous ajoutez un Cristal ici, vous gagnez un Pèlerin supplémentaire et, en fin de partie, les PV révélés.
- G** **Défausse Yōkai.** Conservez ici vos cartes Yōkai après utilisation. Si votre paquet Yōkai est vide lorsque vous devez piocher une carte, mélangez votre défausse et formez un nouveau paquet.
- H** **Sentier des Rochers d'Iwakura.** C'est ici que vos Pèlerins peuvent contempler ces célèbres Rochers. Vous ne pouvez gagner des PV grâce à un Rocher d'Iwakura que si vous avez un Pèlerin sur une case adjacente. Si cette case indique une ressource, vous devez la payer avant de pouvoir y placer votre Pèlerin (voir page 7).
- I** **Pions Bâtiment.** Ils sont utilisés pour revendiquer la propriété de vos Bâtiments. Pour utiliser un pion, vous devez payer le coût indiqué sur la case beige située en-dessous de celui-ci. À la fin de la partie, gagnez les PV révélés sous le pion.
- J** **Lieu de repos des Mitamas.** Ils servent à conserver vos tuiles Mitama et Libellule jusqu'à ce qu'elles soient combinées.
- K** **Chemin de Bitoku.** Il est formé de toutes les cartes Bitoku que vous gagnez au cours de la partie. Vous créez ainsi un Chemin en superposant les cartes (il s'étend vers la droite). Vous pouvez déplacer votre pion Joueur de carte en carte en utilisant des PM, puis effectuer les actions indiquées sur les cartes (voir page 18).
- L** Conservez vos Mitamas et Libellules combinés, vos cartes Vision, vos ressources et vos Amulettes à côté de votre plateau.



L'AVÈNEMENT DU TENGU



RÈGLES POUR LE MODE SOLO

La forêt est envahie par une horde de Tengus, et l'un d'entre eux est particulièrement déterminé à vous faire faillir à votre mission. Ce démon belliqueux va essayer de vous détourner du chemin menant à l'ascension. Vous devez donc vous montrer encore plus vertueux qu'à l'ordinaire pour vous élever au-dessus de lui et éviter ses pièges !

Ces règles vous permettent de jouer seul à Bitoku. Toutes les règles habituelles s'appliquent, sauf si elles sont explicitement modifiées dans ce chapitre. Dans ces règles, « vous » fait toujours référence au joueur solitaire, tandis que « le Tengu » ou « il » fait toujours référence à votre adversaire automatisé.

MISE EN PLACE

A Installez une partie à **deux joueurs** comme décrit dans les règles habituelles, mais ignorez l'étape G pour le Tengu. Il ne reçoit pas de tuile Rocher d'Iwakura à ce stade (vous recevez néanmoins la vôtre normalement).

B Choisissez une couleur pour le Tengu. Retournez son plateau individuel sur la face Solo. Gardez le tableau du **Cycle d'Activation du Tengu (CAT)** à portée de main.

C Placez les pions Bâtiment du Tengu sur les emplacements correspondants. Placez ensuite tous ses pions Pèlerin dans la partie supérieure de son plateau individuel, et toutes ses cartes Yōkai de départ face cachée en une pile dans le coin supérieur gauche. Prenez 1 tuile Libellule au hasard et placez-la sur l'emplacement correspondant. Le Tengu ne reçoit ni Amulettes ni cartes Vision, ni pendant la mise en place ni durant la partie.

D Placez les pions Kodama et Joueur du Tengu comme vous le feriez pour un joueur ordinaire. Le pion Joueur du Tengu est toujours le premier sur la piste Ordre du tour au début de la première manche.

E Placez les dés du Tengu sur les cases rouges de son plateau individuel, en indiquant les valeurs suivantes de gauche à droite : 2, 3 et 4.

F Choisissez au hasard 1 tuile Rocher d'Iwakura dans le Jardin des Rochers (plateau principal) et placez-la sur l'emplacement correspondant du plateau du Tengu. Cela laisse un emplacement vide dans le Jardin des Rochers : ne le remplissez pas.

Ensuite, choisissez une deuxième tuile au hasard parmi les tuiles Rocher d'Iwakura restantes, en appliquant les restrictions suivantes :

1. Si la tuile Rocher déjà placée sur le plateau individuel du Tengu présente des récompenses pour des cartes Yōkai, la seconde doit en présenter pour des Bâtiments ou des Mitamas.
2. Si la tuile Rocher déjà placée sur le plateau individuel du Tengu présente des récompenses pour des Bâtiments ou des Mitamas, la seconde doit en présenter pour des cartes Yōkai.

Placez cette deuxième tuile Rocher d'Iwakura sur le plateau du Tengu. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.

G Le Tengu commence avec 1 bois et 1 autre ressource en fonction de ses Rochers d'Iwakura :

1. Si l'un de ses Rochers d'Iwakura figure des Bâtiments, il commence avec 1 pierre.
2. Si l'un de ses Rochers d'Iwakura figure des Mitamas, il commence avec 1 saké.

H Mélangez les 10 cartes Action du Tengu et formez un paquet que vous placez face cachée devant son plateau individuel. Retournez-en ensuite les 3 premières cartes et alignez-les face visible à droite du paquet.

I Prenez 2 dés d'une couleur neutre (non utilisée) et placez-les près des cartes Action du Tengu. Ces dés sont appelés les dés Volonté du Tengu. Placez ensuite la tuile Attitude du Tengu dans le coin inférieur droit de son plateau, face Inactive visible. Les dés Volonté du Tengu ne sont jamais placés sur le plateau principal, et ne comptent pas comme faisant partie des dés du Tengu.

Vous voilà prêt à commencer !



TERMINOLOGIE TENGU

Ces termes de jeu sont utilisés lors de la résolution des actions du Tengu :

Action disponible : Une action est disponible s'il n'y a pas de dé sur cette case (ni le vôtre ni celui du Tengu).



Bitoku le plus rare : Chaque carte Bitoku possède un indice de rareté. Plus le chiffre est bas, plus le Bitoku est rare. Un Bitoku est considéré comme étant le plus rare s'il a l'indice de rareté le plus bas parmi les Bitokus actuellement placés sur les Collines ET que le Tengu n'a pas encore collecté de Bitoku de ce type. Il est possible que plusieurs Bitokus soient les plus rares : si le Tengu doit choisir entre eux, il préférera toujours celui qui est le plus à gauche.

Choisir aléatoirement : Dans certains cas, le Tengu doit choisir aléatoirement entre plusieurs options. S'il doit choisir entre deux options équivalentes, lancez l'un des dés Volonté du Tengu, dont les ensembles de valeurs 1-2-3 et 4-5-6 représentent chacun une option. S'il doit choisir parmi les éléments du plateau (Mitamas, Libellules, Bâtiments ou Cristaux), lancez un dé et appliquez la consigne correspondante :

1 ou 2 : Sélectionnez l'option la moins chère (la plus proche).

3 ou 4 : Sélectionnez la deuxième option (la suivante).

5 : Sélectionnez la troisième option.

6 : Sélectionnez la quatrième option (la plus éloignée).

Si l'option demandée n'est pas disponible, poursuivez vers les options les plus chères, puis revenez à la moins chère si nécessaire. Dans le cas extrêmement improbable où aucune option n'est disponible, son action est simplement perdue.



Préféré : Le Tengu dispose de 2 tuiles Rocher d'Iwakura : l'une indique des types de cartes Yōkai, et l'autre indique soit des types de Mitamas, soit des types de Bâtiments. Un élément est le préféré du Tengu dès lors qu'il apparaît sur l'un ou l'autre de ses Rochers d'Iwakura. Deux des cartes Action du Tengu indiquent « Mitama ou Bâtiment préféré » dans leur moitié inférieure : si ses Rochers d'Iwakura montrent un Mitama, traitez ces cartes comme si leur emplacement était les Terres des Yomis ; s'ils montrent un Bâtiment, utilisez les Forges.

Tuile Attitude du Tengu : Cette tuile a deux faces, une active et une inactive.

CHANGEMENTS DANS LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule normalement, en suivant les différentes phases de chaque manche, mais en appliquant les ajustements détaillés ci-dessous.



PRINTEMPS

Le Tengu ne pioche jamais de cartes Yōkai.

Pendant l'étape Récolter les fruits, le Tengu gagne (et dépense immédiatement) 1 PM pour chaque Cristal sur son plateau (voir la page suivante pour une explication sur la façon dont le Tengu utilise les PM).

Effectuez toutes les étapes de cette phase comme d'habitude (voir page 7).



ÉTÉ

Lors de cette phase, le Tengu et vous alternez vos tours, dans l'ordre indiqué par la piste Ordre du tour (c'est toujours le Tengu qui commence la première manche). Vous jouez tous vos tours normalement, en suivant les règles et limitations habituelles. Lorsque c'est le tour du Tengu, résolvez ces étapes :

A. Lancez les deux dés Volonté du Tengu.

B. Choisissez l'une des cartes Action du Tengu face visible en fonction du résultat du lancer :

- Si la valeur inférieure obtenue est 1 ou 2 : choisissez la carte de droite.
- Si la valeur inférieure obtenue est 3 ou 4 : choisissez la carte du milieu.
- Si la valeur inférieure obtenue est 5 ou 6 : choisissez la carte de gauche.

La carte choisie devient la carte Tengu active.

C. En suivant les instructions du Cycle d'Activation du Tengu (CAT), trouvez la première étape dont les conditions sont réunies pour être résolue et effectuez les actions correspondantes. Le CAT se base sur la carte Tengu active, et vous précise ce que vous devez faire avec les dés et les ressources du Tengu en fonction de cette carte.

D. Après avoir résolu les actions du Tengu (même si le Tengu a passé), défaussez la carte Tengu active, faites glisser les autres cartes Action du Tengu placées face visible vers la droite pour combler le vide (si nécessaire), puis retournez la carte du dessus du paquet et placez-la dans l'emplacement vide (le plus à gauche).

Si ce paquet est vide lorsque vous devez piocher une carte, mélangez les 8 cartes se trouvant actuellement dans la défausse du Tengu (y compris celle que le Tengu vient de défausser, mais pas les 2 cartes face visible se trouvant encore dans la rangée) et formez un nouveau paquet, face visible, dans lequel vous pourrez piocher.

Une fois ces étapes terminées, c'est de nouveau votre tour. Une fois que vous et le Tengu avez passé, procédez à la phase d'Automne.



AUTOMNE

Déterminez normalement le nouvel ordre du tour.



HIVER

Le Tengu ne décompte jamais ses cartes Yōkai et n'en retire jamais de son paquet Yōkai. Il ne pioche, ne défausse, ne remélange ni n'interagit jamais avec ses cartes Yōkai de quelque manière que ce soit.

Avant d'avancer le pion Grand esprit sur la piste Manches, prenez un Rocher d'Iwakura au hasard dans le Jardin des Rochers (s'il en reste) et retirez-le de la partie.

Le reste de cette phase demeure inchangé.

LE CYCLE D'ACTIVATION DU TENGU (CAT)

Une fois que la carte Action du Tengu a été sélectionnée pour son nouveau tour, déterminez la première étape possible pour laquelle le Tengu remplit toutes les conditions énumérées (vérifiez le CAT page 31). Si l'une des conditions n'est pas remplie, l'étape entière est passée. Une fois que vous avez trouvé une étape possible, résolvez-en les actions, puis le tour du Tengu est terminé.

Toutes les actions font toujours référence aux éléments et aux ressources du Tengu, sauf si elles mentionnent spécifiquement les vôtres.

Les actions que le Tengu effectue dans chaque région de la forêt sont les suivantes :

RÉSOLUTION DES ACTIONS DU TENGU



LES TERRES DES YOMIS

A. Si la carte Tengu active figure une Libellule, il prend 1 Libellule au hasard sur le plateau principal. Il ne paie ni ne reçoit aucune ressource pour cela.

B. Si la carte Tengu active figure un Mitama, il prend son Mitama préféré (voir page 28) sur le plateau principal. S'il a plusieurs options, il choisit le plus proche des piles. Si aucun Mitama ne correspond à son type préféré (ou s'il n'a pas de préféré), il en prend un au hasard. Il ne paie pas de ressources, mais il reçoit immédiatement les PV indiqués sous la tuile Mitama choisie. Il ignore les effets de cette tuile.

Si la carte Tengu active n'indique aucune de ces deux options, le Tengu effectue la première action s'il a un Mitama qui n'est pas encore combiné à une Libellule, sinon il effectue la seconde action.

COMBINER LES MITAMAS AUX LIBELLULES

Le Tengu combine ses Mitamas à ses Libellules dès qu'il le peut : placez ses tuiles combinées à côté de son plateau. Il ignore les effets des Libellules. À la place, le Tengu gagne 2 PM (voir ci-dessous).

LES ESCALIERS DE LA CONNAISSANCE

Le Tengu gagne 3 PM.

DÉPENSER DES POINTS DE MOUVEMENT

Chaque fois que le Tengu gagne des PM, il doit les dépenser immédiatement, en choisissant parmi les options suivantes, dans cet ordre de priorité :

A. Si, sur son Chemin de Bitoku, il a une carte sur laquelle il peut se déplacer, il avance sur cette carte. Il marque immédiatement les PV imprimés sur la carte Bitoku où il arrive, mais ignore tous les autres effets.

B. S'il a un Pèlerin sur les Chemins de la sagesse, il déplace ce Pèlerin :

- S'il peut se déplacer sur la case Illumination ayant la valeur de PV la plus élevée parmi celles encore disponibles, il le fait. Il gagne alors deux fois la valeur de PV imprimée et ignore tous les autres effets.
- S'il peut se déplacer sur une case Portail où il n'a pas déjà un Pèlerin, il le fait, en se plaçant sur la case ayant la valeur de PV la plus élevée. Il gagne deux fois la valeur de PV imprimée. Il pioche également la carte Action du Tengu du dessus du paquet correspondant et effectue immédiatement l'action indiquée sur cette carte (comme si c'était une carte Tengu active), puis la défasse.
- Sinon, il avance simplement de 1 case son Pèlerin, en ignorant les Ponts.

C. Sinon, le Tengu place un nouveau Pèlerin sur les Chemins de la sagesse, directement sur la case Portail la plus à droite qui lui est accessible (en fonction des Portails qu'il a déjà atteints).



LA CLAIRIÈRE DE JADE

Si la carte Tengu active figure la Clairière de jade, le Tengu prend les 2 ressources indiquées sur cette carte. Sinon, il prend 2 des ressources associées. Dans tous les cas, il avance également de 1 case son Kodama le plus compétitif.

TERMINOLOGIE TENGU

Kodama le plus compétitif : Certains effets vous demanderont de déterminer le Kodama le plus compétitif du Tengu. Il s'agit du Kodama qui est derrière le vôtre sur l'une des pistes, mais qui utiliserait le moins de déplacements pour vous égaler. Si plusieurs Kodamas sont au même nombre de déplacements derrière vous (ou si aucun des Kodamas n'est derrière vous), choisissez celui dont la piste offre la récompense la plus élevée pour la première place, ou celui qui est le plus à gauche si l'égalité persiste.

Pèlerins : Les 11 Pèlerins du Tengu sont disponibles dès le début de la partie, placés face Éveillé visible. Il ne les utilise que sur les Chemins de la sagesse.

Ressource associée : La plupart des cartes Action du Tengu indiquent une ressource dans le coin inférieur droit (bois, pierre, jade ou saké), appelée ressource associée. Certaines actions du Tengu nécessitent qu'il dépense ou gagne une ressource de ce type. Si la carte n'indique aucune ressource, alors le Tengu ne dépense aucune ressource si on lui demande de le faire ; si on lui demande de gagner une ressource en revanche, il prend la ressource qu'il a le moins en réserve (en cas d'égalité, bois > jade > pierre > saké).

Traversée/Traversée contestée : Un dé est sur une Traversée s'il se trouve à un endroit situé en dessous de la Rivière et qu'il y a au moins une case disponible dans la zone des Collines correspondant à cet endroit. S'il n'y a pas de case disponible, le dé n'est pas considéré comme étant sur une Traversée. Une Traversée est contestée si le Tengu et vous avez chacun un dé lié à la même zone des Collines.

Valeurs des dés : Les dés du Tengu ne changent jamais de valeurs, même en traversant la Rivière. Si plusieurs dés peuvent être débloqués ou placés sur le plateau principal, débloquez ou placez toujours le dé de plus faible valeur en premier. Si vous pouvez faire traverser la Rivière à plusieurs dés, utilisez celui qui a la valeur la plus élevée.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Vous pouvez utiliser autant d'options que vous le souhaitez parmi les suivantes pour ajuster la difficulté du jeu.

Ces options permettent de battre plus **facilement** le Tengu :

- Le Tengu ne reçoit aucune Libellule lors de la mise en place.
- Le Tengu ne reçoit aucune carte Yōkai lors de la mise en place.
- Le Tengu ne reçoit aucune ressource lors de la mise en place.
- Lorsqu'il place l'un de ses dés dans une région de la forêt, le Tengu ne peut avancer son Kodama correspondant que si vous êtes devant lui sur cette piste.
- Lors de la phase de Printemps, le Tengu ne gagne pas de PM pour ses Cristaux.

Ces options permettent de battre plus **difficilement** le Tengu :

- Placez 1 Pèlerin disponible du Tengu sur la case de départ des Chemins de la sagesse lors de la mise en place.
- Avancez de 1 case chacun des Kodamas du Tengu lors de la mise en place.
- Le Tengu reçoit 2 Libellules lors de la mise en place.
- Pendant l'ascension, le Tengu marque 3 PV supplémentaires pour chaque région de la forêt où son Kodama est en avance sur le vôtre (et non à égalité).



LES FORGES

A. Si la carte Tengu active figure un Cristal, il prend 1 Cristal au hasard sur le plateau principal. Il ne paie ni ne reçoit aucune ressource pour cela.

B. Si la carte Tengu active figure un Bâtiment, il prend et construit son Bâtiment préféré. Si plusieurs Bâtiments correspondent à son type préféré, il choisit le plus proche de la pile. Si aucun des Bâtiments ne correspond à son type préféré (ou s'il n'en a pas), il en prend un au hasard. Il ne prend pas de Bâtiment dont le placement n'est pas autorisé.

Choisir un emplacement pour le Bâtiment :

1. Le Bâtiment doit être placé sur un emplacement autorisé.
2. Si plusieurs emplacements autorisés sont disponibles, il utilise celui associé à la piste où se trouve son Kodama le plus compétitif.

Le Tengu ne paie pas de ressources, et il place le pion Bâtiment situé le plus à gauche de son plateau individuel sur le nouveau Bâtiment. Il ignore également les effets de la tuile Bâtiment et, à la place, avance de 1 case son Kodama dans la région de ce nouveau Bâtiment (même si la tuile indique deux déplacements).

Si la carte Tengu active n'indique aucune de ces deux options, le Tengu effectue la deuxième action s'il peut construire son Bâtiment préféré, sinon il effectue la première.

ACTIONS BÂTIMENT

Le Tengu n'utilise jamais d'actions Bâtiment. Si vous utilisez l'un des Bâtiments du Tengu, il gagne 1 PV (au lieu du Bonus de propriété habituel).

LES COLLINES HIKARU

Lorsque le Tengu reçoit l'ordre de faire traverser la Rivière à l'un de ses dés, le CAT vous indique s'il prend des cartes Yōkai ou Bitoku.

Les cartes Yōkai sont simplement ajoutées à sa pile de cartes Yōkai face cachée (pour être comptabilisées lors de l'ascension). Les cartes Bitoku sont ajoutées à son Chemin de Bitoku comme dans une partie classique, et il progresse sur ce Chemin en dépensant des PM (voir page précédente).

L'ASCENSION

Pendant l'ascension, vous comptabilisez vos PV normalement (sauf pour les Kodamas, comme expliqué ci-dessous). Ensuite, le Tengu comptabilise ses PV de la manière suivante :

- A** Il marque les PV visibles pour chaque pion Bâtiment qu'il a retiré de son plateau.
- B** Il marque 3 PV pour chaque Yōkai, Bâtiment et Mitama (qu'il soit combiné à une Libellule ou non) qu'il possède ET qui correspond aux éléments illustrés sur ses Rochers d'Iwakura.
- C** Il marque 3 PV pour chaque carte Yōkai de départ qu'il possède et 6 PV pour chaque Yōkai « avancé » qu'il a collecté, y compris ceux qui ont déjà été décomptés à l'étape B.
- D** Il marque 1 PV pour chaque ressource qu'il possède.
- E** Il marque 2 PV pour chaque Cristal qu'il possède.
- F** Il marque des PV pour son Chemin de Bitoku de la même façon que tout autre joueur.
- G** Décomptez les pistes Kodama de la même manière que vous le feriez dans une partie à **deux joueurs**, pour vous puis pour le Tengu, mais avec ce changement : si vous et le Tengu êtes à égalité sur une piste, le Tengu est considéré comme étant devant vous.
- H** Si le Tengu est premier sur la piste Ordre du tour, il gagne 3 PV (comme vous le faites si c'est vous qui occupez cette position).
- I** Le Tengu ne marque pas de PV pour ses valeurs de dés et n'a pas de Visions.

Si, après que tous les PV ont été attribués, vous avez plus de PV que le Tengu, vous avez gagné ! Sinon, vous avez perdu.



LE CYCLE D'ACTIVATION DU TENGU (CAT)

ÉTAPE	CONDITIONS	ACTIONS
A	Le Tengu est sur une Traversée contestée où une carte Yōkai ou Bitoku (figurant en haut de la carte Tengu active) est disponible.	Faites traverser la Rivière au dé correspondant et prenez la carte Yōkai ou Bitoku indiquée. (Si les 2 cartes correspondent, choisissez aléatoirement.)
B	1. La région indiquée au bas de la carte Tengu active est disponible . 2. Le Tengu n'a aucun dé débloqué , mais a au moins un dé bloqué. 3. La tuile Attitude du Tengu est inactive . 4. La carte Tengu active est positionnée le plus à gauche dans la rangée de cartes.	Retournez la tuile Attitude du Tengu face Active visible. Débloquez 1 dé et placez-le immédiatement sur la case indiquée. Avancez de 1 case le Kodama du Tengu dans cette région et effectuez l'action correspondante.
C	1. La région indiquée au bas de la carte Tengu active est disponible . 2. Le Tengu a au moins un dé débloqué .	Placez un dé débloqué sur la région indiquée. Avancez de 1 case le Kodama du Tengu dans cette région et effectuez l'action correspondante.
D	1. Le Tengu a au moins un dé bloqué . 2. Le Tengu a la ressource associée OU la carte ne figure aucune ressource associée.	Débloquez 1 dé et dépensez la ressource associée. Ensuite, effectuez l'action correspondant à la région indiquée au bas de la carte Tengu active, sans y placer de dé.
E	Le Tengu est sur une Traversée contestée avec seulement une case disponible dans la zone des Collines correspondante.	Faites traverser la Rivière au dé correspondant et prenez la première option disponible parmi les suivantes : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Sa carte Yōkai préférée; ◦ Le Bitoku disponible le plus rare d'un type qu'il ne possède pas déjà; ◦ Une carte Yōkai au hasard.
F	1. Le Tengu n'a pas encore placé de dés dans la Demeure du grand esprit . 2. Le Tengu a au moins un dé débloqué .	Placez un dé débloqué sur la deuxième case la plus haute de la Demeure du grand esprit (si votre dé se trouve déjà sur cette case, placez-le sur la troisième case la plus haute). Avancez de 1 case le Kodama du Tengu dans cette région. Ensuite, le Tengu marque 3 PV , plus 2 PV supplémentaires pour chacun de vos dés ayant une valeur de 5 ou 6 et étant actuellement placé sur l'une des cases en dessous de la Rivière .
G	Le Tengu a au moins un dé bloqué .	Débloquez 1 dé et prenez la ressource associée.
H	Le Tengu est sur une Traversée où une carte Yōkai ou Bitoku (figurant en haut de la carte Tengu active) est disponible.	Faites traverser la Rivière au dé correspondant et prenez la carte Yōkai ou Bitoku indiquée. (Si les 2 cartes correspondent, choisissez aléatoirement.)
I	1. La région indiquée au bas de la carte Tengu active est indisponible . 2. Le Tengu a au moins un dé débloqué .	Repérez la région de la forêt (sauf la Demeure du grand esprit) où se trouve le Kodama le plus compétitif et placez-y un dé débloqué. Avancez de 1 case le Kodama du Tengu dans cette région et effectuez l'action correspondante.
J	1. La tuile Attitude du Tengu est active . 2. Le Tengu n'a pas de dés disponibles (bloqués ou non).	Retournez la tuile Attitude du Tengu face Inactive visible et prenez la ressource associée.
K	Le Tengu est sur une Traversée .	Faites traverser la Rivière au dé correspondant et prenez la première option disponible parmi les suivantes : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Sa carte Yōkai préférée; ◦ Le Bitoku disponible le plus rare d'un type qu'il ne possède pas déjà; ◦ Une carte Yōkai au hasard.
L		Le Tengu passe.



RÉFÉRENCES CULTURELLES

« Bitoku » est un mot japonais qui fait référence à différents types de vertus, notamment celles du Bushido (code d'honneur des guerriers). Il s'agit d'un jeu se déroulant dans un univers fictif et qui est, en quelque sorte, la suite d'un autre jeu publié par Devir, *Silk*, qui se déroule dans le même monde. En fait, nous devrions même dire qu'il s'agit d'une préquelle, car l'action de *Bitoku* se déroule des milliers d'années avant *Silk*, à une époque où les humains sont à peine présents sur Terre. Vous n'êtes pas obligé de jouer à *Silk* pour apprécier *Bitoku*, et inversement. N'hésitez pas à les explorer tous les deux, mais sachez qu'ils offrent des sensations de jeu très différentes.

Cet univers s'inspire principalement des mangas, des anime et de la pop culture japonaise, eux-mêmes empreints du folklore et des traditions de ce pays. De nombreuses créatures mentionnées dans le jeu proviennent de mythes asiatiques, bien que beaucoup d'entre elles aient été inventées. *Bitoku* ne prétend pas restituer fidèlement cet héritage culturel, mais nous avons essayé de l'aborder avec le plus grand respect. Nous avons essayé de mettre en place un univers fictif que nous pourrions tous visiter et qui inspirera, nous l'espérons, de grands jeux.

CRÉDITS

Conception : **Germán P. Millán**

Illustrations : **Edu Valls**

Règles du mode solo : **Dávid Turczi**

Développement supplémentaire du mode solo : **Xavi Bordes**

Relecture de la version originale : **Marià Pitarque**

Conception graphique : **Bascu, BG FX, Meeple Foundry**

Matériel en bois et en carton : **BG FX**

Développement, production et édition : **David Esbrí**

Traduction française : **MeepleRules.fr**

Relecture française : **Maëva Debieu Rosas, Robin Houplier**

Graphisme de la version française : **Vincent Mougnot, Cindy Roth**

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

Note de l'auteur : Ce jeu n'aurait pas pu être imaginé sans l'influence du maître Hayao Miyazaki, qui a entraîné mon imagination dans des mondes merveilleux à tant d'occasions. Je tiens à remercier ma famille et mes amis pour leur soutien et leur attention sans faille. À tant de joueurs qui, même sans participer aux tests, ont joué un rôle dans le développement de *Bitoku*. À Dávid Turczi et son équipe de développement pour le mode solo et leurs contributions à l'amélioration de ce jeu. À David Esbrí pour avoir rendu ce jeu de société possible. Et surtout à ma sœur Sandra.

© 2022 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com

