



# Bitoku

RESTORAN

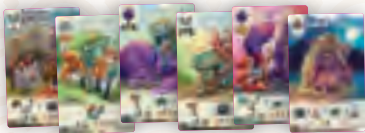


*Witajcie w Gospodzie w Sercu Kniei! W miejscu słynącym z dwóch rzeczy: najprzedniejszych specjalów i duchów, które – wygłodniałe gawęd – ciągną tu tłumnie, by podzielić się opowieściami, pokrzepić sake i pograć w rzutki.*

To rozszerzenie obejmuje 3 różne Przystawki (czy raczej moduły), którymi możecie się delektować podczas gry w Bitoku. Możecie wybrać jedną Przystawkę, dwie, a nawet wszystkie trzy w dowolnej kombinacji (jeśli znacie podstawową grę wystarczająco dobrze). Mimo to zalecamy dodawanie ich stopniowo, wszak kto dużo i szybko je, ten dużo i szybko pracuje. Niemniej to tylko rada – to wy najlepiej znacie swój głód.

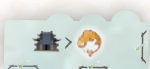
## GAWĘDY

Zawiera 6 nowych kart Yōkai i 5 nowych kafelków Głazów Iwakura.



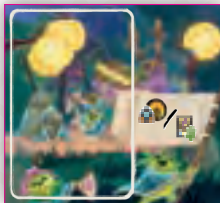
## KODAMY

Zawiera 15 nowych kafelków Skarbów Jezior (po 5 każdego typu). To jedyna Przystawka, której możecie spróbować w trybie solo podstawowej wersji gry.



## FESTYN

Zawiera 65 kart Festynu i 1 planszетkę z miejscem na ich talię.





*Tachibana, olbrzymi głaz iwakura, zaszczyca swym milczącym majestatem duchy yōkai i pielgrzymów, którzy zebrali się przy wspólnych stołach w głównej izbie gospody. Czasem, choć niezwykle rzadko, można tu spotkać siedzącego przy ogniu ducha bitoku. Otoczony wianuszkiem kodam snuje gawędę, a na ich zasłuchanych licach malują się wszystkie barwy radości.*



Do puli Głazów Iwakura z gry podstawowej dodaj 5 nowych kafelków, a do talii Yōkai – 6 nowych kart. Reszta rozgrywki pozostaje bez zmian, możesz więc cieszyć się nią bez konieczności dodawania nowych zasad.

## SOJUSZE YŌKAI



Sojusze Yōkai to karty Yōkai, które mają 2 typy naraz. Dzięki nim możesz wykonywać nowe akcje hybrydowe. Jeśli odrzucisz taką kartę w fazie Zimy, zdobędziesz 2 PZ za każdy Głaz Iwakura, który znajduje się na twojej planszy gracza (maksymalnie 8 PZ).

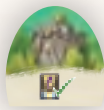


Traktuj tę kartę Yōkai, jakby była zarówno Imomushi, jak i Nezumi (na potrzeby zliczania PZ za Głazy Iwakura na koniec gry). Jej akcja pozwala ci zyskać 2 znaczniki Zasobów w dowolnej kombinacji (drewno lub kamień), wznieść Budynek albo zdobyć Kryształ. Jeśli odrzucisz tę kartę w fazie Zimy, zdobędziesz 2 PZ za każdy Głaz Iwakura na swojej planszy gracza.



## GŁAZY IWAKURA

Te potężne Głazy wprowadzają nowe sposoby zdobywania PZ na koniec gry. Pamiętaj jednak, że Iwakury nie zapewniają PZ, jeśli nie ma przy nich Pielgrzymów.



Zapewnia PZ za każdą Wizję, którą udało ci się zrealizować na koniec rozgrywki.



Zapewnia PZ za każdą swoją Ważkę połączoną z Mitamą.



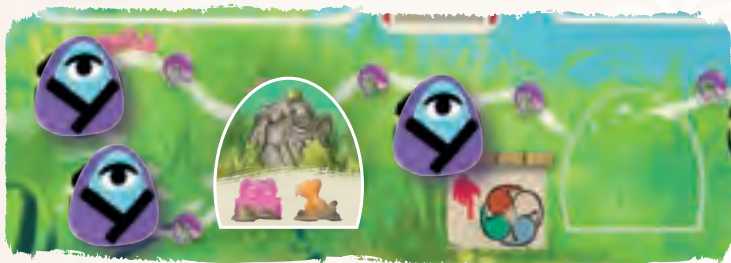
Zapewnia PZ za każdego Pielgrzyma, którego masz na polu Torii lub na polu Oświecenia na Ścieżkach Mądrości.



Zapewnia PZ za każdy **Kryształ Zaradności** oraz każdy **Kryształ Snów** na twojej planszy gracza.



Zapewnia PZ za każdy **Kryształ Zaradności** oraz każdy **Kryształ Pamięci** na twojej planszy gracza.



Lila ma 3 Pielgrzymów przy tej lwakurze, co zapewnia jej PZ za każdy **Kryształ Pamięci** oraz za każdy **Kryształ Zaradności**. Na koniec gry Lila ma 2 **Kryształy Zaradności** i 2 **Kryształy Pamięci**, więc zdobywa 12 PZ (4 **Kryształy** × 3 Pielgrzymów przy tej lwakurze).

*Niestety odtworzenie legendarnych potraw podawanych w Gospodzie w Sercu Kniei nie jest możliwe. Głównie dlatego, że wszystkie przepisy i składniki do dziś przetrwały tylko w legendach. Aby uraczyć was choć namiastką bogactwa ich aromatów, postanowiliśmy użyć nazw dań i składników pochodzących z kuchni japońskiej, chińskiej, tajskiej, tybetańskiej i koreańskiej. Na kartach Bijatyki znajdziecie imiona najróżniejszych duchów Kniei. Kto wie, pewnego dnia może uda nam się ujrzeć te istoty na własne oczy!*

## KODAMY



*Klientelę Gospody stanowią najróżniejsze istoty. Nie brak wśród nich grupek kodam, które z najbardziej ubzdrygonolnymi bywalcami chętnie dzielą stoly i czas spędzony na huucznej zabawie. Prawdę mówiąc, kodamy nigdy niczego nie spożywają, ale sama obecność tych pociesznych duchów napelnia serca biesiadujących radością. Zawsze pilnie przysłuchują się toczonym przy barze rozmowom i chętnie wybierają się na poszukiwania skarbów jezior, by móc nimi obdarowywać swoich nowych przyjaciół.*



Ta Przystawka zawiera 15 nowych kafelków Skarbów Jezior, którymi możesz wzbogacić podstawową wersję gry, także w trybie solo. Podczas przygotowywania gry wybierz losowo po jednym z każdego typu kafelków Skarbów Jezior (złote, czarne, białe). Teraz dodaj do nich następujące 2 kafelki Skarbów Jezior z podstawowej wersji gry:



Usuń z gry pozostałe 3 kafelki Skarbów Jezior z podstawowej wersji (z tym modułem nigdy nie są używane). Powinieneś teraz mieć 5 kafelków Skarbów Jezior – 2 podstawowe oraz 3 nowe (po 1 z każdego rodzaju). Losowo rozmieść po 1 z tych kafelków w każdym z 5 Regionów Kniei.



Po zaznajomieniu się z tym nowym wariantem rozgrywki możesz łączyć kafelki Skarbów Jezior wedle uznania. Nie zalecamy jednak usuwania wszystkich kafelków z podstawowej wersji gry ani korzystania z więcej niż 2 kafelków jednego typu.

Na nowych kafelkach znajduje się ikona zielonego „ptaszka”, która wskazuje konkretne pola na torze Kodamy. W niektórych przypadkach ikona wskazuje jedno pole, a w innych – kilka. Gdy znacznik gracza na torze Kodamy znajdzie się na jednym z takich oznaczonych „ptaszkiem” pól, gracz ten otrzymuje nagrodę widoczną na kafelku Skarbów Jeziora.

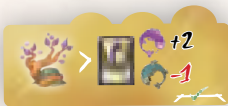


## ZŁOTE JEZIORA

Te jeziora nie zapewniają PZ zależnie od pozycji danej Kodamy względem innych Kodam. Zamiast tego podczas Wywyższenia (patrz str. 14 instrukcji do gry podstawowej) gracze, których Kodamy znajdują się przynajmniej na wskazanym miejscu toru Kodamy, zdobywają PZ według przedstawionych poniżej zasad:



Wybierz 1 ze swoich kart Yōkai, która nie została odrzucona w fazie Zimy. Zdobywasz PZ wskazane w dolnej części tej karty bez odrzucania jej.



Po wykonaniu kroku Spełnienie Wizji zdobywasz 2 PZ za każdą kartę Wizji, którą udało ci się zrealizować, ale tracisz 1 PZ za każdą kartę Wizji, której nie udało ci się zrealizować.



Po wykonaniu kroku Bitoku Oddają Pokłony zdobywasz 2 PZ za każdy typ kart Bitoku na twojej Sścieżce Bitoku.



Leon ma 4 różne typy kart Bitoku. W kroku Bitoku Oddają Pokłony zdobywa 7 PZ (tabela na str. 14 instrukcji do gry podstawowej). Ponieważ jego Kodama dotarła do oznaczonego miejsca, które wskazuje kafelek Skarbów Jezior, otrzymuje on jeszcze 8 PZ. Leon zdobywa więc w sumie 15 PZ.



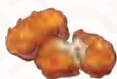
Zdobywasz 2 PZ za każdy różny kolor posiadanych przez siebie Mitam (czerwony, zielony, turkusowy, biały, fioletowy; maks. 10 PZ).



Zdobywasz 2 PZ za każdy różny kolor Budynku, na którym znajduje się twój znacznik Budynku (maks. 8 PZ).



## BIAŁE JEZIORA



Te jeziora nie zapewniają PZ zależnie od pozycji danej Kodamy względem innych Kodam. Zamiast tego za każdym razem, gdy znacznik gracza znajdzie się na oznaczonym polu na torze Kodamy, gracz ten natychmiast zdobywa PZ według przedstawionych poniżej zasad:



1 PZ za każdego Pielgrzyma, którego masz na polu Torii albo na polu Oświecenia na Ścieżkach Mądrości.



1 PZ za każdą twoją Ważkę potężną z Mitamą.



1 PZ za każdy Kryształ na twojej planszy gracza.



1 PZ za każdy Głaz Iwakura na twojej planszy gracza.



1 PZ za każdy znacznik Budynku, który masz na Budynku.



## CZARNE JEZIORA



Podobnie jak w podstawowej wersji gry, jeśli twój znacznik wysunięty jest najdalej na torze Kodamy, zdobywasz 4 PZ. Jeśli jest na drugim miejscu, zdobywasz 2 PZ, a jeśli na

trzecim: 1 PZ. Co więcej, gdy twoja Kodama znajdzie się na jednym z oznaczonych pól, otrzymujesz wskazaną na kafelku nagrodę. Znaczenie ikon możesz sprawdzić na arkuszu pomocy z gry podstawowej (efekty te powinny być ci już znane).

## O CZYM WARTO PAMIĘTAĆ, PORUSZAJĄC KODAMĘ INNEGO GRACZA

W przypadku kafelków czarnych i białych Skarbów Jezior (które zapewniają nagrody natychmiast) Kodama, która została cofnięta na oznaczone „ptaszkiem” pole, nie zapewnia nagrody po raz drugi. Jeśli jednak Kodama zostanie cofnięta przed oznaczone „ptaszkiem” pole, a następnie poruszona naprzód (na to pole) przez swojego gracza, to zapewnia mu nagrodę po raz kolejny. Innymi słowy, Kodamy zapewniają nagrody, tylko gdy wchodzi na oznaczone „ptaszkiem” pole, poruszając się naprzód – nigdy cofając się.

### FESTYN

*Co jakiś czas w Gospodzie obchodzone jest wyjątkowe święto. Rok rocznie z tej okazji ściągają tu wielkie tłumy. Wszyscy chcą znaleźć miejsce przy ogromnych, bogato zastawionych stołach, które czcigodne gospodynie – Natsunaka i Shui-guo – ustawiają w cieniu drzew. Duchy Kniei chętnie zatrzymują się tu, by odpocząć i pokrzepić się przed dalszą drogą. Muzyka, uroczystości, szeptane zwady, a nade wszystko przepyszne jedzenie, to powody, dla których nikt nie chciałby przepuścić tego wydarzenia.*

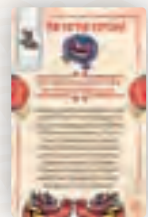


Dodaj 65 kart Festynu do podstawowej wersji gry, aby wzbogacić ją o nową mechanikę, która zapewni ci wiele wyjątkowych akcji i pozwoli pokrzyżować innym szyki.

Podczas przygotowywania gry, obok głównej planszy umieść planszетkę tak, by wszyscy mieli do niej dostęp. Następnie, postępując według poniższych zasad, stwórz talię Festynu:



- **Karty Bijatyki.** Jeśli macie ochotę na spokojniejszą rozgrywkę (albo dopiero uczycie się zasad tego modułu), odłóżcie czerwone karty do pudełka. Ich działanie wprowadza bezpośrednią interakcję między graczami – jeśli nie lubicie takich wrażeń, możecie obejść się bez kart Bijatyki.
- Jeżeli jednak waszą naturą jest chaos, koniecznie zostawcie je w tali!
- W przypadku rozgrywek 2-osobowych odłóżcie do pudełka karty nr 14 i 15. Nad numerem w prawym dolnym rogu widnieje na nich ikona widoczna z prawej strony.



Karta Bijatyki





Potasujcie talię Festynu i umieśćcie ją zakrytą na planszecie. Teraz każdy gracz dobiera z tej talii po 2 karty – może wziąć je na rękę albo umieścić przy swojej planszy (wedle woli). Pamiętajcie jednak, by nie pokazywać tych kart innym! Karty Festynu nie są traktowane jak karty Yōkai i każde z was może ich mieć na ręce tyle, ile chce.

Karty te pozwalają korzystać z bardzo potężnych akcji, które można wykonywać w opisanej na danej karcie sytuacji i po spełnieniu warunku aktywacji. Na przykład:

**Z tej karty możesz skorzystać, zagrywając w fazie Lata kartę Yōkai na swoją planszę gracza.**



Po zagraniu karty Festynu rozpatrz jej efekt, a następnie odłóż ją odkrytą obok talii – na stos odrzuconych kart Festynu. Choć to mało prawdopodobne, może się zdarzyć, że talia Festynu się wyczerpie. Gdy tak się stanie, potasuj karty Festynu ze stosu kart odrzuconych i utwórz z nich nową talię.

Jak wskazano na planszecie, karty Festynu możesz pozyskać na 2 opisane poniżej sposoby:



○ Gdy umieszczasz Pielgrzyma na polu Oświecenia, dobierasz wierzchnią kartę z talii Festynu.



○ Gdy, otrzymując karty Wizji, zdecydujesz się zatrzymać jedną z dobranych kart, dobierz również wierzchnią kartę z talii Festynu. Jeżeli zdecydujesz się odrzucić obie karty Wizji na rzecz 1 znacznika Zasobu, nie dobieraj karty Festynu.



Podczas Wywyższenia każda posiadana przez ciebie karta Festynu pozwala ci zdobyć 0,5 PZ (sumę zaokrąglij w górę). Na przykład 3 karty Festynu zapewniają posiadającemu je graczowi 2 PZ. Oprócz tego niektóre karty Festynu zapewniają dodatkowe PZ na koniec gry. Jeśli gra się zakończy, a ty zostaniesz z którąś z tych kart na ręce, zdobywasz PZ w liczbie wskazanej na danej karcie.

## TWÓRCY

Projekt gry: Germán P. Millán  
Ilustracje: Edu Valls  
Korekta anglojęzyczna:  
William Niebling  
Tłumaczenie angielskie:  
Andrew Campbell  
Projekt graficzny:  
Meeple Foundry  
Redakcja: David Esbrí

Wersja polska:  
Zespół Portal Games  
Tłumaczenie:  
Piotr A. Wesołowski  
Redakcja: Marcin Zalewski  
Skład: Robert Cebula  
Specjalne podziękowania za pomoc  
w przygotowaniu polskiej edycji gry  
kierujemy do: Konrada Krumholza,  
Piotra Wesołowskiego oraz Marcina Kupca.



Portal  
Games



www.devir.com

**DEVIR CONTENIDOS S.L.**  
Rosselló 184  
08008 Barcelona