



Bitoku

RESTORAN



Bienvenue à L'Auberge du Cœur de la Forêt, où l'on cuisine les mets les plus délicieux. Les esprits ont pour habitude de s'y réunir pour partager leurs histoires en jouant aux cartes et en dégustant un bon saké.

Cette extension se compose de 3 Menus (ou modules) différents que vous pouvez ajouter à vos parties de Bitoku. Vous pouvez jouer à loisir avec autant de Menus que vous le souhaitez, en faisant néanmoins attention à ne pas avoir les yeux plus gros que le ventre ! Ainsi, nous vous recommandons de savourer les Menus petit à petit, et de ne jouer simultanément avec les 3 Menus que si vous maîtrisez déjà le jeu de base. Mais personne ne peut savoir mieux que vous à quel point vous avez faim !

MENU CONVERSATIONS

Ce Menu ajoute 6 nouvelles cartes Yōkai et 5 nouvelles tuiles Rocher d'Iwakura.



MENU HODAMAS

Ce Menu ajoute 15 nouvelles tuiles Trésor du lac (5 pour chaque nouveau type).
C'est le seul Menu compatible avec le mode solo du jeu de base.



MENU FESTIVAL

Ce Menu ajoute 65 cartes Festival et 1 petit plateau sur lequel placer le paquet de cartes.





Tachibana, le gigantesque Rocher d'Iwakura, surplombe silencieusement la grande salle de l'auberge. À l'intérieur, les Yōkais partagent leurs tables avec des pèlerins. En de rares occasions, si l'on est assez attentif, il est même possible de surprendre ici, assis près du feu, un Bitoku entouré de Kodamas aux visages fascinés, happés par les récits qu'il leur raconte.

Les 6 nouvelles cartes Yōkai et les 5 nouvelles tuiles Rocher d'Iwakura de ce Menu s'ajoutent à celles du jeu de base. La partie se déroule normalement, sans ajouts de règles supplémentaires.



ALLIANCES YŌKAI

Les cartes Alliance Yōkai comptent pour deux types de Yōkais à la fois et permettent d'effectuer des actions hybrides inédites. Si elles sont défaussées durant la phase d'Hiver, ces cartes vous rapportent 2 PV pour chaque Rocher d'Iwakura que vous avez placé sur votre plateau individuel, jusqu'à un maximum de 8 PV.



Lors du décompte des Rochers d'Iwakura en fin de partie, cette carte Yōkai est considérée comme étant à la fois un Nezumi et un Imomushi. Son effet vous permet d'obtenir 2 ressources dans la combinaison de votre choix (bois et/ou pierre) OU de construire 1 Bâtiment OU d'obtenir 1 Cristal. Si, lors de la phase d'Hiver, vous décidez de la défausser, vous gagnez 2 PV pour chaque Rocher d'Iwakura présent sur votre plateau individuel.



ROCHERS D'IWAKURA

Ces puissantes tuiles apportent de nouvelles manières de gagner des PV en fin de partie.

N'oubliez pas que les Rochers d'Iwakura ne rapportent aucun point s'ils n'ont pas au moins 1 Pèlerin à leurs côtés.



Recevez des PV pour chaque carte Vision réalisée en fin de partie.



Recevez des PV pour chaque Libellule que vous avez combinée à un Mitama.



Recevez des PV pour chacun de vos Pèlerins placés sur une case Portail ou Illumination le long des Chemins de la sagesse.



Recevez des PV pour chaque Cristal rose ou violet présent sur votre plateau individuel.



Recevez des PV pour chaque Cristal rose ou jaune présent sur votre plateau individuel.



Violet a placé 3 Pèlerins près de ce Rocher, qui rapporte des points pour chaque Cristal rose ou jaune. À la fin de la partie, Violet, qui possède 2 Cristaux roses et 2 Cristaux jaunes, reçoit donc 12 PV (4 Cristaux x 3 Pèlerins assignés au Rocher).

Malheureusement, il est aujourd'hui impossible de recréer les plats légendaires autrefois servis dans cette auberge, leurs recettes s'étant perdues au fil des siècles... Pour tenter de s'en rapprocher le plus possible, nous avons remplacé les noms des ingrédients et des plats de l'auberge par d'autres issus des cuisines japonaise, chinoise, thaïlandaise, tibétaine et coréenne. Les cartes Bagarre, quant à elles, portent les noms de toutes sortes d'esprits de la forêt. Peut-être pourrions-nous un jour les voir de près !

MENU KODAMAS



L'auberge accueille toutes sortes de visiteurs, mais, parmi cette foule hétéroclite, il y a toujours des petits groupes de Kodamas confortablement attablés juste à côté des clients les plus enivrés – et donc les plus bruyants. Certes, les Kodamas ne consomment jamais rien. Mais leur simple présence apporte de la joie au lieu. Toujours attentifs aux conversations qui s'engagent au comptoir, ils s'échapperont furtivement en direction des lacs, à la recherche d'offrandes pour leurs nouveaux amis.



Les 15 nouvelles tuiles Trésor du lac de ce Menu s'ajoutent au jeu de base. Vous pouvez également les utiliser lorsque vous jouez en solo.

Lors de la mise en place, prenez au hasard 1 nouvelle tuile Trésor du lac de chaque type (lacs dorés, lacs blancs et lacs noirs). À ces 3 tuiles, ajoutez les 2 tuiles suivantes du jeu de base :



Remettez dans la boîte les 3 tuiles Trésor du lac du jeu de base restantes. Mélangez les 5 tuiles sélectionnées et placez-en 1 au hasard dans chacune des cinq régions de la forêt.

Une fois familiarisé avec cette variante, vous pourrez combiner à votre guise les tuiles Trésor du lac. Nous vous recommandons toutefois de ne pas retirer toutes les tuiles Trésor du lac du jeu de base, et de ne pas utiliser plus de 2 tuiles Trésor du lac d'un même type.



Vous aurez sûrement remarqué que les nouvelles tuiles disposent de coches vertes sur les bords, et que celles-ci pointent vers certaines cases Kodama. Certaines tuiles ne disposent que d'une seule coche, alors que d'autres en ont plusieurs. Lorsqu'un Kodama atteint l'une des cases pointées par une coche, le joueur correspondant reçoit la récompense indiquée sur la tuile Trésor du lac.

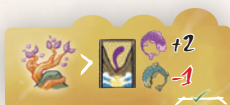


LACS DORÉS

Contrairement aux tuiles du jeu de base, ces lacs n'octroient pas de PV en fonction de la position relative des Kodamas. À la place, **lors de l'ascension** (voir pages 14-15 des règles du jeu de base), chaque Kodama ayant atteint ou dépassé la case désignée par la coche fait gagner des PV à son joueur :



Choisissez l'une des cartes Yōkai que vous n'avez pas défaussées lors de la phase d'Hiver et recevez immédiatement les PV indiqués au bas de celle-ci. Ne défaussez pas la carte.



Après avoir effectué l'étape *Visions révélées*, vous gagnez 2 PV pour chaque carte Vision que vous avez réalisée. Vous perdez néanmoins 1 PV pour chaque carte Vision que vous n'avez pas réalisée.



Après avoir effectué l'étape intitulée *Les Bitokus s'inclinent devant vous*, vous gagnez 2 PV pour chaque type de cartes Bitoku que vous avez sur votre plateau individuel.



Marron a 4 types de cartes Bitoku différents sur son plateau. Comme dans le jeu de base, avec l'étape Les Bitokus s'inclinent devant vous, Marron remporte d'abord 7 PV. Puis, avec ce Menu, 8 PV supplémentaires lui sont accordés pour avoir atteint la case désignée par la coche de la tuile. Marron gagne donc un total de 15 PV.



Vous gagnez 2 PV pour chaque Mitama de couleur différente que vous possédez, jusqu'à un maximum de 10 PV.



Vous gagnez 2 PV pour chaque Bâtiment de couleur différente que vous possédez, jusqu'à un maximum de 8 PV.



LACS BLANCS



Contrairement aux tuiles du jeu de base, ces lacs n'octroient pas de PV en fonction de la position relative des Kodamas. À la place, chaque fois qu'un Kodama atteint ou dépasse l'une des cases désignées par une coche, il fait immédiatement gagner des PV à son joueur :



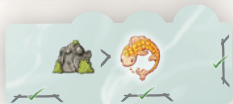
Vous gagnez 1 PV pour chaque Pèlerin que vous avez placé sur une case Portail ou Illumination le long des Chemins de la sagesse.



Vous gagnez 1 PV pour chaque Libellule que vous avez combinée à un Mitama.



Vous gagnez 1 PV pour chaque Cristal que vous avez placé sur votre plateau individuel.



Vous gagnez 1 PV pour chaque Rocher d'Iwakura que vous avez placé sur votre plateau individuel.



Vous gagnez 1 PV pour chaque Bâtiment que vous possédez.

LACS NOIRS



Comme pour les tuiles du jeu de base, ces lacs octroient des PV en fonction de la position relative des Kodamas : le Kodama le plus avancé sur la piste fait gagner 4 PV à son joueur, le deuxième 2 PV, et le troisième 1 PV.



De plus, chaque fois qu'un Kodama atteint ou dépasse l'une des cases désignées par une coche, il fait immédiatement gagner la récompense correspondante à son joueur. Les effets de ces différentes récompenses, déjà connus, sont détaillés dans l'aide de jeu incluse dans le jeu de base.

ÉLÉMENTS À PRENDRE EN COMPTE POUR DÉPLACER LE KODAMA D'UN AUTRE JOUEUR

Dans le cas des lacs blancs et noirs, qui accordent une récompense immédiate lorsqu'une case désignée par une coche est atteinte, sachez que lorsque l'un d'entre vous force le Kodama d'un autre joueur à reculer, cet adversaire ne gagne **pas** de récompense si son Kodama franchit en sens inverse une case désignée par une coche. En revanche, **si par la suite son Kodama atteint à nouveau une case désignée par une coche, il gagnera une nouvelle fois la récompense correspondante.** En d'autres termes, les récompenses ne sont attribuées que lorsqu'un joueur **avance** sur une case désignée par une coche, et non lorsqu'il y recule.

MENU FESTIVAL

De temps à autre, l'auberge devient le théâtre d'un magnifique festival. Cet événement, à chacune de ses éditions, rassemble d'immenses foules autour de tables débordant de vivres que les gérantes de l'auberge, les vénérables dames Natsunaka et Shui-guo, placent à l'ombre des arbres. Les esprits de la forêt se font une joie de s'y arrêter pour reprendre des forces avant de poursuivre leurs chemins, pleinement revigorés. La musique, la fête, quelques disputes et, surtout, une nourriture délicieuse sont autant de raisons de participer à ce rendez-vous unique, qu'aucun habitant de la forêt n'oserait manquer.

Les 65 cartes Festival de ce Menu s'ajoutent au jeu de base et introduisent une nouvelle mécanique, vous permettant de réaliser toutes sortes d'effets uniques et déstabilisants.

Lors de la mise en place, placez le petit plateau à côté du plateau principal, à portée de tous les joueurs. Constituez ensuite le paquet de cartes Festival, en retirant certaines d'entre elles du jeu selon les cas suivants :

- Si vous jouez à deux joueurs, retirez les cartes 14 et 15, marquées du symbole ci-contre.
- Si vous souhaitez une partie plus détendue, notamment si vous jouez pour la première fois avec ce Menu, retirez les **cartes Bagarre**. Ces cartes rouges provoquent des interactions directes entre les joueurs : il est donc préférable de ne pas les utiliser si vous souhaitez une expérience de jeu plus introspective.

Dans le cas contraire, embrassez le chaos et intégrez toutes les cartes Bagarre au paquet.



Carte Bagarre



Mélangez le paquet Festival et placez-le, face cachée, sur le petit plateau. À tour de rôle, chaque joueur pioche 2 cartes du paquet. Les autres joueurs ne doivent pas voir de quelles cartes il s'agit. Les cartes piochées sont placées soit à côté du plateau individuel du joueur, soit dans sa main parmi ses cartes Yōkai, sans place attirée. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Festival qu'un joueur peut posséder.

Les cartes Festival offrent des actions très puissantes. Vous pouvez les utiliser au moment précisé sur la carte, tant que vous remplissez la condition nécessaire à leur activation. Par exemple :



Le joueur possédant cette carte peut l'utiliser lors de la phase d'Été, au moment où il joue une carte Yōkai sur son plateau individuel.

Lorsque vous jouez une carte Festival, résolvez son effet, puis placez-la à côté du paquet Festival, face visible, dans la défausse. Bien que cela soit peu probable, si le paquet venait à être épuisé, mélangez la défausse pour reformer un nouveau paquet.

Il y a deux façons d'obtenir des cartes Festival au cours de la partie, comme indiqué sur le petit plateau :



○ Lorsque vous placez un Pèlerin sur une case Illumination, vous obtenez la première carte du paquet Festival.



○ Lorsque vous piochez des cartes Vision, si vous choisissez de conserver l'une d'elles, vous obtenez également la première carte du paquet Festival. En revanche, si vous décidez de ne garder aucune des deux cartes Vision (au profit d'une ressource), vous n'obtenez pas de carte Festival.



Lors de l'ascension, chaque carte Festival que vous avez en main vous fait gagner 0.5 PV, la somme des cartes étant arrondie à l'unité supérieure (par exemple, 3 cartes Festival feront gagner 2 PV à leur propriétaire). Certaines cartes Festival font également gagner des PV supplémentaires en fin de partie. Si vous terminez la partie avec l'une de ces cartes en main, vous gagnez les PV indiqués sur la carte.



CRÉDITS

Conception : Germán P. Millán

Développement, production et édition : David Esbri

Illustrations : Edu Valls

Relecture de la version originale : William Niebling

Traduction française : MeepleRules.fr

Conception graphique : Meeple Foundry

Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Guillaume Dejonghe



Graphisme de la version française : Vincent Mougenot