

BITOKU

Per elevare il proprio Spirito bisogna seguire la via della saggezza.



Introduzione

Quando si prende in mano un gioco del “peso” (anche fisico) di **Bitoku** viene subito voglia di staccare i pezzi dalle fustelle ed iniziare immediatamente una partita. Frenato il primo impulso si passa all’esame del regolamento (32 pagine nel nostro caso) e si comincia a riflettere meglio sul come affrontare il gioco. **Bitoku**, edito da **Devir** e dedicato a 1-4 giocatori esperti (da 14 anni in su), è ambientato in un mondo di... spiriti della Terra ed invita i giocatori ad evolversi sulla via della saggezza, utilizzando un mix di meccaniche ormai abituali (piazze lavoro, ricerca ed utilizzo di risorse, ecc.).

Il risultato finale è davvero buono e una volta che i giocatori hanno imparato a riconoscere le decine di “icone” disseminate sui componenti, in poco meno di 2 ore si può completare una partita a quattro. Preparatevi però ad uno studio delle regole abbastanza impegnativo, non tanto per la loro difficoltà intrinseca, ma per il modo con cui sono state redatte, visto l’utilizzo generalizzato di nomi... esotici (yokai, kodama, bitoku, mitama, ecc.) e per i numerosi rimandi nel testo ad altri paragrafi.

Tenete duro, non spaventatevi ed utilizzate la prima partita esclusivamente come “esercizio” di apprendimento: una volta superato questo ostacolo non avrete praticamente più bisogno di ritornare al regolamento (anche perché un pieghevole inserito nella scatola vi darà il sommario di tutte le fasi e la lista delle icone utilizzate) e il vostro impegno verrà ampiamente ripagato.

Chi poi fosse interessato potrà trovare **qui** un sommario in italiano un po' più dettagliato di quello della scatola e (soprattutto) la lista di tutte le risorse in gioco con i diversi modi per ottenerle (carte, tessere, caselle sul tabellone, ecc.): potrebbe esservi utile per le prime partite.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

All'apertura della scatola di **Bitoku** si scopre il perché del suo peso: troviamo infatti una decina di fustelle con centinaia di tessere, quattro plance rettangolari per i giocatori, tre mazzi di carte, 12 dadi di plastica colorata traslucida ed un buon numero di sacchetti con tutti i segnalini di legno colorato (alcuni dei quali sono anche serigrafati).

Tutti i materiali sono di ottima fattura e non hanno dato alcun problema durante il gioco, a parte i segnalini da utilizzare sul tracciato dei Punti Vittoria che sono un po' troppo ingombranti e che noi abbiamo poi sostituito con dei semplici dischetti di legno colorato. In ogni caso munitevi di svariati sacchetti per tenere ben divisi i componenti e facilitare così il setup.

Il tabellone è a doppio strato e a “double face”: sul lato A (per 3-4 giocatori) ci sono delle “finestre” (ricavate nel primo strato di cartone) in cui inserire apposite tessere che completano il “paesaggio” e che cambiano in base al numero dei partecipanti. Sul Lato B si gioca in due o in solitario, ma non si inserisce alcun inserto.



Foto 2 – Il tabellone sul Lato A: notare le “finestre” per l’inserimento degli inserti.

Nella nostra copia del gioco erano inclusi due libretti per le regole (in inglese e in spagnolo) insieme a 8 pieghevoli di cartoncino (4 in inglese e 4 in spagnolo) con il sommario dei turni, le condizioni di vittoria e la spiegazione per le decine di icone utilizzate.

Il regolamento di **Bitoku** è graficamente molto ben fatto ed accompagna passo-passo i giocatori nella preparazione, poi però l’autore ha deciso di spiegare il gioco in fasi successive: la prima con una presentazione “generica” di quanto avviene nelle quattro stagioni (rounds) di ogni partita (con frequenti “rimandi” a regole successive per i dettagli), la seconda con i dettagli su ogni singola zona del tabellone e sulle azioni che si possono eseguire e la terza con dettagli vari stampati a margine delle pagine o inseriti in riquadri alternati alle spiegazioni.

Tutto ciò genera un po’ di confusione in chi deve imparare le regole per la prima volta e diventa quindi assolutamente indispensabile effettuare fisicamente il setup durante lo studio per riuscire a seguire il flusso delle istruzioni: noi abbiamo anche scritto sulla mappa (sacrilegio!!!!) un po’ dei nomi utilizzati per le diverse zone e tracciati (Spirit Path, Paths of Wisdom, Land of Yomi, Home of the Great Spirit, ecc.) in modo da capire meglio quanto indicato nel testo.

Fortunatamente non c’è nulla di davvero complicato e basta avere un po’ di pazienza e di esperienza per arrivare in fondo, rileggere tutto per una migliore comprensione e sentirsi pronti a spiegare le regole agli amici per la partita di prova.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

La preparazione del tavolo di **Bitoku** è abbastanza articolata, e quindi consigliamo di iniziare il lavoro almeno una mezz'ora prima dell'orario fissato per la partita: se avrete suddiviso con attenzione i vari componenti potrete accelerare le operazioni e mettere tutti gli inserti al loro posto nelle “finestre” del tabellone, con le altre tessere negli appositi spazi.

Ci sono poi tre mazzi di carte da preparare: le carte Yokai (57x89 mm) vanno suddivise in due gruppi: quelle “iniziali” sono composte da quattro mazzetti uguali di 5 carte (e bisogna darne uno ad ogni giocatore); le altre 29 sono da rimescolare e mettere sul tabellone, estraendo le prime quattro ed esponendole sulle apposite caselle.

Le 24 carte “Bitoku” (57x89 mm) devono essere posate a loro volta sul tabellone, estraendo le prime quattro e mettendole sotto le Yokai. Le 29 carte “Vision” (41x63 mm) vengono piazzate al centro del tabellone, ed ogni giocatore ne prende una: possiamo considerarle degli “obiettivi” e serviranno quindi a indirizzare le prime azioni dei giocatori.



Foto 5 – La plancia dei giocatori al setup.

Il Gioco

Ci sono 4 fasi in ognuno dei 4 rounds di **Bitoku**, e ogni fase prende il nome di una stagione:

- **PRIMAVERA**: in questa fase i giocatori ripristinano la loro mano di 3 carte Yokai pescandone un certo numero dalla riserva fino ad averne 4, per scartarne poi una; tutti ricevono inoltre eventuali bonus per i “Cristalli” acquisiti nei turni precedenti (si tratta di amuleti, carte, punti vittoria, risorse, ecc.);
- **ESTATE**: questo è il vero cuore del gioco e tutti, in “giri” successivi, potranno giocare le tre carte Yokai (dalla mano), oppure spostare i loro dadi dalla plancia alla foresta; o fare loro attraversare il fiume (vedremo tutto più avanti);
- **AUTUNNO**: serve unicamente a definire il nuovo “Ordine del turno” in base ai dadi posizionati nella Casa del Grande Spirito, sapendo che la sequenza non cambia mai in senso orario/antiorario, ma secondo... i meriti;
- **INVERNO**: tutti riprendono i dadi dal tabellone; chi vuole può mettere da parte una carta Yokai (fra quelle giocate) per guadagnare i relativi PV; poi si scartano le altre dalla plancia personale, si fa avanzare il segnalino del Grande Spirito di una casella, si tolgono tutte le tessere e le carte rimaste sul tabellone (sostituendole con altre nuove prese dalle rispettive riserve) e si ricomincia tutto da capo.



Foto 6 – Esempio di carte Yokai.

Nella fase “Estate” di **Bitoku** ogni giocatore, al suo turno, può eseguire una delle seguenti azioni:

(a) Giocare una carta Yokai (esse rappresentano gli “Spiriti Guardiano” della foresta) in uno spazio libero fra i tre della propria plancia, eseguendo immediatamente quando indicato e attivando subito dopo il dado corrispondente. Le carte (come si vede nella Foto 6 qui sopra) sono caratterizzate da un nome e un simbolo ad esso associato (in alto a sinistra); da un disegno; da un “effetto” (stampato in basso) e da un “valore” in PV (se la carta viene accantonata in Inverno). Così quella in alto a sinistra, per esempio, regala 1 Amuleto verde e permette di acquistare una tessera “Dragonfly” o “Mitama”; la carta in basso a destra invece permette di spostare un Kodama di due spazi e di muovere un Pellegrino di uno spazio; ecc.

- (b) Spostare nella Foresta un dado già “attivato”: ci sono 5 diverse zone nel tabellone, quattro delle quali hanno un fiume davanti, mentre la quinta (la Casa del Grande Spirito) serve soprattutto a decidere l’Ordine del turno successivo (ma regala anche alcuni bonus)
- (c) Attraversare il fiume con un dado precedentemente posizionato nella foresta: in questo modo si può reclamare una delle due carte di quella posizione (Yokai o Bitoku), oppure eseguire due azioni supplementari.
- (d) Passare: quando non ci sono più azioni possibili.

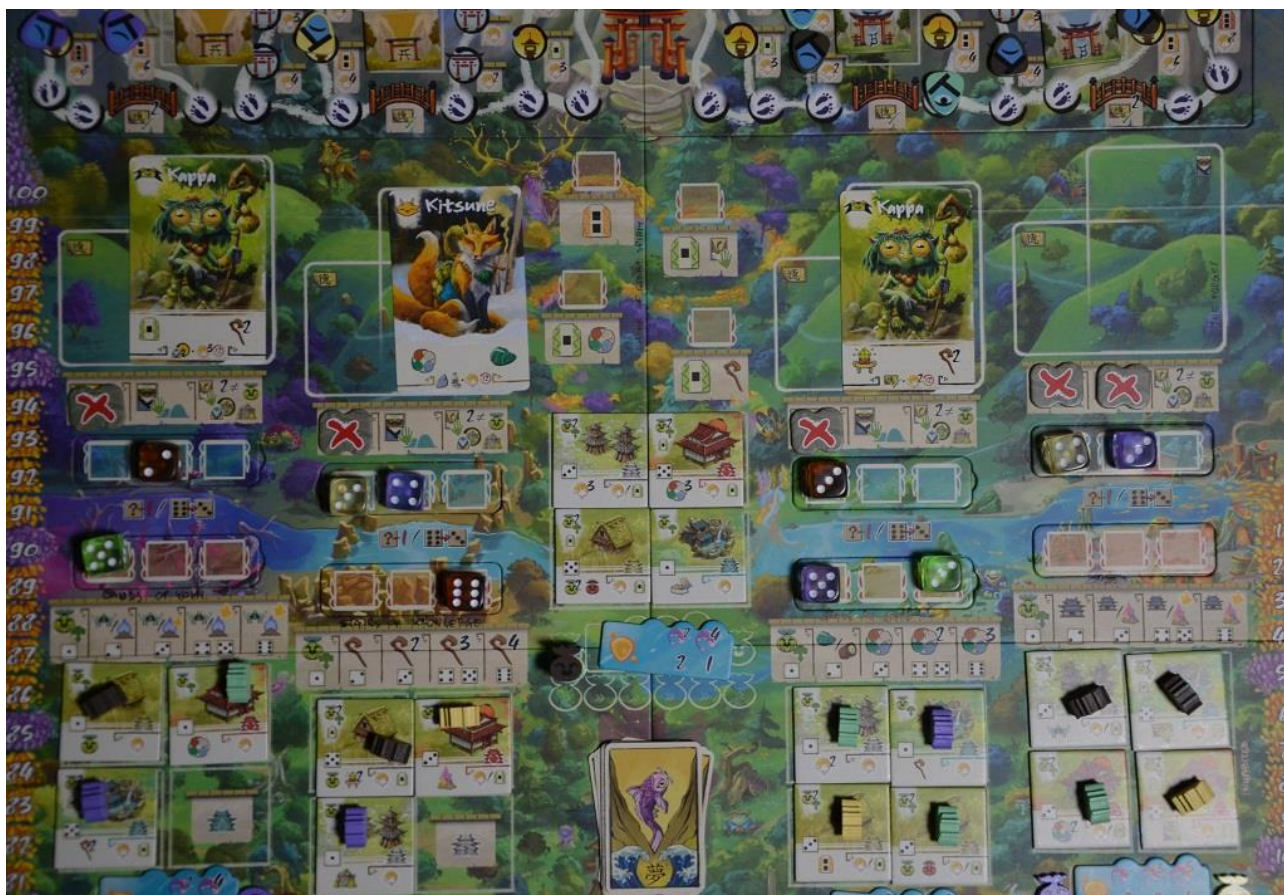


Foto 7 – La zona centrale del tabellone in una partita a quattro, con le aree della Foresta ed i relativi guadi per attraversare il fiume.

Avrete già capito che è nella Foresta di **Bitoku** che i giocatori potranno ottenere il maggior numero di risorse, ed infatti ognuno dei 5 settori è “specializzato”: portando un dado in una delle caselle dell’area si ha accesso all’azione corrispondente al valore del dado e a tutte quelle di valore più basso, senza dimenticare che un dado potrà essere “potenziato” spendendo una o più delle tessere “Amuleto” precedentemente acquisite (aumenta di 1 punto per ogni amuleto speso).

Vediamo allora che cosa possono fare i giocatori nelle diverse aree:

- In quella più a sinistra (Lands of Yomi) è possibile acquistare tessere Dragonfly e/o Mitama (sono spiriti “affini” della foresta), ma con un dado di valore “1” si può soltanto avanzare di una casella il proprio Kodama nel lago adiacente (e questo avviene anche nelle altre aree);

- La seconda (Stairs of Knowledge) è specializzata in “passeggiate” e permette di spostare i pellegrini sul “Cammino della Saggezza” oppure il segnalino della propria plancia sulle carte Bitoku già acquisite;
- La terza (Home of the Great Spirit) non ha il fiume davanti, ma serve a determinare l’ordine del turno successivo, dando nello stesso tempo dei bonus ai giocatori (amuleti, punti movimento, carte Vision o 1 risorsa a scelta);
- La quarta (The Glade of Jade) permette di ottenere 1-3 risorse a scelta;
- La quinta (The Forges) dà ai giocatori la possibilità di costruire Edifici e/o acquistare “Cristalli”



Foto 8 – Esempio di tessere “Edificio”.

A **Bitoku** si possono costruire quattro tipi di edificio (identificati da una piccola icona sotto al disegno: grigio, giallo, blu e rosso): il costo per la loro costruzione è indicato direttamente sulla plancia personale: il primo edificio, per esempio costa una risorsa legno; il secondo necessita di 1 pietra e 1 legno; il terzo di 2 pietre; ecc. In base al numero dei giocatori le regole indicano anche se e quanti edifici “antichi” devono essere posizionati sul tabellone prima della partita (li vedete in alto a destra, nella Foto 8 qui sopra).

La funzione di tutti è comunque la stessa: ogni dado piazzato nella foresta dà diritto, come abbiamo visto, a delle azioni che dipendono dal suo valore, ma se ci sono degli edifici già costruiti in quell’area il giocatore, dopo aver eseguito la sua azione, può sceglierne uno di valore pari o inferiore a quello del suo dado e raccogliere il bonus stampato nella parte sinistra della tessera: se l’edificio appartiene ad un altro giocatore quest’ultimo riceverà quanto indicato sulla parte destra.

Guardando di nuovo la foto, per esempio, vediamo che l'edificio in basso a destra (rosso) regala una carta Yokai, mentre al proprietario andranno 1 PV ed 1 Amuleto; il primo in alto a sinistra permette di scegliere una Roccia e regala 1 PV al proprietario; ecc.



Foto 9 – Esempio di carte Bitoku.

Se un giocatore ha uno o più dadi già posizionati davanti ad un guado nella foresta, al suo turno può “attraversare il fiume” spostandone uno dall’altra parte: da notare che oltre il fiume c’è sempre a disposizione un numero di caselle inferiore a quello dei giocatori, quindi bisogna ricordarsi che “chi tardi arriva... non alloggia per niente”. Inoltre ogni dado che attraversa il fiume perde 1 punto (quindi i dadi che hanno valore “1” non possono fare la traversata, a meno che non siano prima “potenziati” con una o più tessere “Amuleto”); da notare che i dadi da “6” vengono automaticamente ridotti al valore “3”.

Attraversare il fiume significa avere accesso ad una delle seguenti alternative:

- (1) Prendere la carta “Bitoku” che si trova accanto al guado (se c’è ancora, naturalmente);
- (2) Prendere la carta “Yokai” (sono tutte più potenti di quelle base);
- (3) Prendere 2 Bonus diversi, scegliendo fra: una carta “Vision”, un avanzamento del Kodama, una roccia Iwakura, un pellegrino accanto ad una roccia.



Foto 10 – Le tessere Cristallo sono di tre diversi tipi.

Il costo per acquistare i vari tipi di tessere varia in base al principio del “chi prima arriva meglio alloggia”: nel senso che il loro costo è crescente, quindi il primo giocatore in ognuna delle tre zone può scegliere la tessera che costa di meno, se gli serve, oppure prendere quella più importante per lui, pagando quando indicato sotto la casella da cui la preleva.

I cristalli in particolare sono interessanti perché quando vengono posizionati sulle rispettive caselle della plancia personale sbloccano (girandolo sul lato con l’occhio aperto) uno dei pellegrini

“addormentati” che avevamo posizionato all’inizio della partita e che potremo in seguito utilizzare in due modi:

- (a) Mettendoli e muovendoli sul percorso della saggezza (in alto nel tabellone) per raggiungere alcuni obiettivi e fare PV o guadagnare risorse;
- (b) Posizionandoli nelle caselle accanto alle rocce Iwakura che avremo preso durante la partita e spostato sulla nostra plancia, in modo da utilizzarli come “moltiplicatori” dei PV che le rocce danno alla fine.



Foto 11 – La postazione di un giocatore nelle ultime fasi della partita.

La partita a **Bitoku** finisce quando il “Grande Spirito” raggiunge l’ultima casella del suo percorso e... ascende! I giocatori invece restano con i piedi per terra ma devono conteggiare il loro punteggio tenendo conto di: eventuali PV garantiti dai cristalli sulle loro plance; numero di carte Bitoku di colore diverso che sono state collezionate; posizione dei Kodama nei quattro laghi; numero di rocce Iwakura adorare dai Pellegrini; numero di carte “Vision” soddisfatte; punteggio dei dadi. Il giocatore che è Primo nel Turno a fine partita riceve inoltre 3 PV extra.

Qualche considerazione e suggerimento

Ci auguriamo che quanto sopra vi abbia fatto comprendere l’importanza del “giusto” posizionamento dei dadi nella foresta, e se usiamo quell’aggettivo è perché ognuno deve programmare per tempo le sue mosse e farle quando può ottenere il massimo.

Così mandare un dado da “1” può essere utile solo all’inizio della partita, ma normalmente sarà bene cercare di ottenere prima qualche “amuleto” per potenziarlo, in modo da poter effettuare azioni di un certo valore.



Foto 12 – I segnalini Risorsa di Bitoku.

Cercate di avere sempre un po' di "Risorse" nella vostra scorta, altrimenti rischiate di non poter effettuare gli acquisti necessari: anche qui, prima di posare le vostre carte Yokai di base, pensate a cosa vi serve con più urgenza e guardate cosa hanno fatto i giocatori prima di voi, così potrete adattare le vostre scelte ed evitare di arrivare in un posto senza poter scegliere quello di cui avete bisogno perché gli avversari vi hanno preceduto. Se vi accorgete di questo rischio cambiate subito obiettivo ed accumulate più risorse possibili per essere pronti nel turno successivo.

Quando volete essere certi di agire per primi mettete un dado nella posizione più alta della Casa del Grande Spirito: un dado da "1" nella prima casella è perfetto, soprattutto ad inizio partita e magari se non siete fra i primi a giocare, tanto più che raccoglierà un amuleto da "2" e potrete così rinforzare un altro dado in seguito.

Gli edifici possono di **Bitoku** farvi avere parecchi bonus, se posizionati rapidamente: la scelta iniziale potrebbe cadere sulla prima zona della foresta (Lands of Yomi), dato che tutti prima o poi dovranno andare a prendere le tessere Dragonfly e Mitama e quindi è facile che scelgano anche il vostro edificio, se non avete "esagerato" con il numero del dado (i valori 1-2-3 sono perfetti, a questo scopo).

Le carte Bitoku possono farvi avere parecchi PV a fine partita, se avete avuto l'accortezza di prenderle tutte diverse: 5 carte, per esempio, vi regalano 11 PV, ma con 6-7 arriverete a 16 e 22 PV, quindi cercate di piazzare i vostri dadi nelle aree di foresta di fronte ad un guado che mostra una carta Bitoku di un colore che vi manca: inoltre fate in modo di essere i primi a mettere il dado in quella zona per essere anche i primi ad attraversare il fiume e non correre il rischio di farvi rubare la carta dagli avversari.



Foto 13 – Le tessere “Dragonfly”.

Quando andate a prendere tessere Dragonfly e Mitama guardate attentamente cosa offrono, ricordando che le “Mitama” vi regalano un bonus immediato, e quindi normalmente saranno le prime ad essere acquistate, ma le “Dragonfly” posseggono dei ancor più bonus interessanti che però vengono attivati solo accoppiandole ad un Mitama: è quasi inutile quindi accumulare più tessere dello stesso tipo senza accoppiarle al più presto. Se avrete accumulato un po’ di scorte, come dicevamo più sopra, potrete anche affrontare costi più alti, se il gioco vale la candela. E non

dimenticate che dadi di alto valore nella prima zona di foresta vi danno anche uno sconto per l'acquisto di queste tessere.

Infine non sottovalutate il “Cammino della Saggezza”: nelle primissime partite si ha la tendenza a trascurarlo un po' e quindi a non sfruttare la seconda zona della Foresta (Stairs of Knowledge). In realtà mandare qui 3-4 Pellegrini vi può aiutare ad ottenere diversi bonus e molte delle condizioni per soddisfare le carte Vision chiedono che ci sia un pellegrino proprio sui templi del Cammino della Saggezza. Se i vostri piani per quel turno sono stati un po' scombussolati dai giocatori che vi precedono è un'ottima occasione per mandare uno o due pellegrini su questo tracciato ed ottenere risorse, amuleti e PV extra.



Foto 14 – La scatola di Bitoku.

Bitoku contiene anche un lungo capitolo (ben 5 pagine) dedicato al gioco in solitario ed intitolato “Rise of Tengu”: si usa il lato B del tabellone e ci si scontra con “Tengu”, un personaggio dalla lunga barba bianca, con una katana altrettanto lunga e due inquietanti ali sulle spalle. Il setup iniziale viene parzialmente variato e si usano 10 carte speciali per attivare le azioni del Tengu. Sfortunatamente abbiamo provato solo qualche mossa iniziale per vedere il funzionamento del sistema, ma non abbiamo ancora abbastanza esperienza per commentare queste regole (l'autore spagnolo ha confessato di averle aggiunte a gioco completato per rispettare le richieste attuali del “mercato”, su consiglio dell'editore).

Commento finale

Siamo ormai alla fine e abbiamo volutamente trascurato molti dettagli del gioco per non tediare troppo i lettori, ma una cosa dobbiamo dirla chiaramente: nonostante le difficoltà iniziali di apprendimento **Bitoku** è un ottimo gioco e basta una partita di prova per spazzare via ogni dubbio e dedicarsi in pieno alla scelta delle diverse strategie. Una delle cose più apprezzate dai partecipanti è la possibilità di fare sempre “qualcosa” di utile anche quando gli avversari hanno preso tutto quello che era stato programmato: ci sono sempre altri modi per arrivare ad un obiettivo e se questo sembra allontanarsi possiamo scegliere una strada diversa.

Il risultato è che nessuno si annoia o si sente mai “tagliato fuori” dalla lotta per la vittoria: ovviamente il tavolo deve avere una composizione “giusta”, quindi cercate di non accoppiare giocatori con 3-4 partite sulle spalle ad altri che non hanno mai giocato. A noi è successo un paio di volte, ma i “novellini”, alla fine, non hanno recriminato, dicendo che il gioco era comunque bello anche se avevano perso e che avrebbero voluto rigiocarlo, sfruttando quanto avevano visto fare dai più esperti. E questo crediamo sia un ottimo complimento per un gioco da tavola.

Vi ricordiamo infine che *qui* potrete trovare una tabella con l’elenco di tutte le risorse e le tessere del gioco e, per ognuna di esse, la lista delle azioni con cui possono essere acquisite.

"Si ringrazia la ditta [DEVIR](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"