

- Antoine Bauza -
- Naiade -

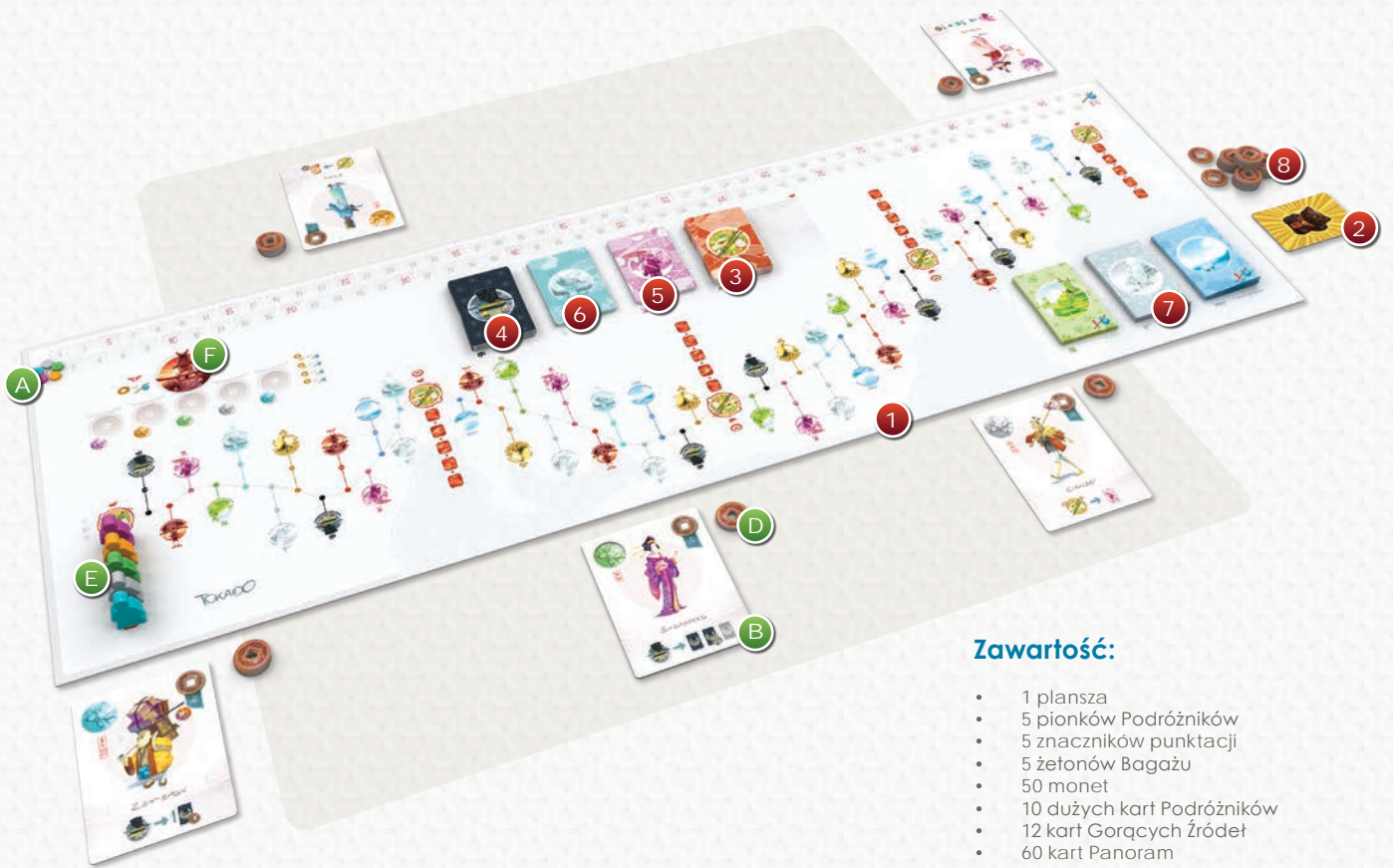


TOKAIDO®

東海道

Zasady Gry





Zawartość:

- 1 plansza
- 5 pionków Podróżników
- 5 znaczników punktacji
- 5 żetonów Bagażu
- 50 monet
- 10 dużych kart Podróżników
- 12 kart Gorących Źródeł
- 60 kart Panoram
- 25 kart Posiłku
- 24 kart Pamiętek
- 14 kart Spotkań
- 7 kart Osiągnięć

Cel gry

Gracze wcielają się w rolę Podróżników zwiedzających dawną Japonię. Będą podróżować legendarną drogą Tokaido starając się, aby ich podróż była jak najbogatsza w doświadczenia.

W tym celu Gracze będą odkrywać niezapomniane i wyjątkowe miejsca, kontemplować piękne widoki, kolekcjonować pamiątki, korzystać z gorących źródeł, spotykać ciekawych ludzi oraz degustować lokalne potrawy.

Przygotowanie

- 1 Planszę należy umieścić rozłożoną na stole.
- 2 Obok planszy należy położyć odkryte wszystkie karty Osiągnięć.
- 3 Karty Posiłków (czerwony rewers) należy potasować i ułożyć zakryte w jednym stosie na planszy.
- 4 Karty Pamiętek (czarny rewers) należy potasować i ułożyć zakryte w jednym stosie na planszy.
- 5 Karty Spotkań (różowy rewers) należy potasować i ułożyć zakryte w jednym stosie na planszy.
- 6 Karty Gorących Źródeł (jasnoniebieski rewers) należy potasować i ułożyć zakryte w jednym stosie na planszy.
- 7 Karty Panoram należy podzielić według 3 rodzajów (Morze, Góry, Pola ryżowe) i według wartości (jako pierwsze na stosie danej Panoramy mają leżeć karty oznaczone cyfrą 1, potem 2 i tak dalej).

Siedem uzyskanych w ten sposób talii kart należy położyć na odpowiednich polach na planszy.

- 8 Monety należy położyć obok planszy. Będą stanowiły ogólną pulę.

Każdy Gracz wybiera swój kolor i bierze pionek Podróżnika, mały znacznik punktacji i żeton Bagażu w tym samym kolorze. **A** Znaczniki punktacji należy umieścić przed rozpoczęciem rozgrywki na polu oznaczonym cyfrą zero na torze punktów Podróży.

Następnie każdy z Graczy losowo dobiera dwie karty Podróżników i zapoznaje się z nimi. Wybiera jedną z nich i umieszcza odkrytą przed sobą. **B** Drugą kartę odkłada do pudełka.

W otworze wybranej karty Podróżnika należy umieścić okrągły żeton Bagażu w swoim kolorze. **C**

Nie używane żetony Bagażu, pionki i karty Podróżników należy odłożyć do pudełka.

Gracze otrzymują tyle monet z puli ogólnej, ile określa cyfra w prawym górnym rogu w wybranej karcie Podróżnika. **D**

Następnie Gracze w losowej kolejności ustawiają swoje pionki w pierwszej gospodzie na planszy (Kioto). **E**



Przebieg gry

W grze **Tokaido** Gracz, którego pionek jest w danej chwili ostatni, wykonuje swój ruch. Pozostali Gracze muszą czekać na swoją turę do momentu, w którym ich pionek będzie ostatni.

Gracz w swojej turze zawsze musi poruszać swojego Podróżnika do przodu czyli w kierunku Edo. Nie wolno cofać swojego pionka. Ruch może wykonać na dowolne puste pole, przemieszczając się o jedno lub więcej pól.

Po poruszeniu swojego Podróżnika, Gracz otrzymuje korzyści odpowiadające polu, na którym się zatrzymał (korzyści są opisane w dalszej części instrukcji).

Najczęściej po ruchu Podróżnika, to inny Podróżnik będzie ostatni na drodze i to on rozpocznie swój ruch.

Czasami po wykonanym ruchu dany Podróżnik wciąż będzie ostatni na trasie, to oznacza, że nadal musi się poruszać, aż do momentu kiedy kogoś wyprzedzi.



Zielony Podróżnik jest ostatni, więc wykonuje ruch.



Fioletowy Podróżnik jest ostatni (za Zielonym), więc teraz on wykonuje ruch.



- Zielony Podróżnik porusza się (patrz: strzałka). Następuje kolej Fioletowego.
- Jeśli Zielony Podróżnik po swoim ruchu wciąż byłby ostatni, to nadal byłaby jego kolej.

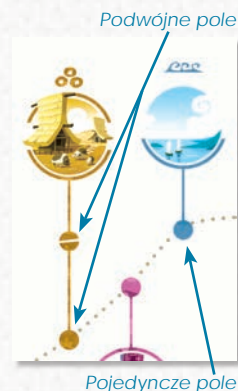
Pojedyncze i podwójne pola

Niektóre pola na planszy są podwójne.

Kiedy Podróżnik stanie na takim polu, musi zająć pole na głównej drodze, jeśli jest ono wolne. Kolejny Podróżnik, który odwiedza to samo miejsce, zajmuje drugie pole.

Podwójne pola są używane jedynie w grze 4- i 5-osobowej i drugie pole jest traktowane jako dalsze od drogi.

W grze 2- i 3-osobowej nie wykorzystuje się drugiego pola.



Opis pól

Każdy ruch Podróżnika pozwala mu zwiedzić jedno z 8 typowych pól bądź jedną z Gospód. W poniższych opisach słowo "Kolekcja" odnosi się do wszystkich zebranych i położonych przed Graczem kart, zdobytych podczas rozgrywki.

Uwaga: Podróżnicy na bieżąco podliczają wszystkie punkty zdobywane podczas podróży.



Gracz podczas wizyty w Sklepie dobiera 3 karty z talii Pamiątek (czarny rewers) i umieszcza odkryte przed sobą. Może kupić jedną, dwie lub wszystkie karty, płacąc cenę podaną na każdej z kart.

Wszystkie niekupione karty należy odłożyć zakryte na spód talii Pamiątek. Każda z dostępnych Pamiątek jest inna i należy do jednego z 4 typów: drobiazgi, ubrania, sztuka oraz żywność i napoje.

Wszystkie Pamiątki przynoszą punkty zwycięstwa, ale najwięcej punktów Gracz otrzyma kompletując Pamiątki różnych typów.

Kupując Pamiątki należy je grupować przed sobą w kolekcje. Każda kolekcja może zawierać tylko jedną Pamiątkę danego typu.

- pierwsza Pamiątka w Kolekcji jest warta **1 punkt**, bez względu na jej typ.
- druga Pamiątka w Kolekcji jest warta **3 punkty**, musi być innego typu niż pierwsza Pamiątka.
- trzecia Pamiątka w Kolekcji jest warta **5 punktów**, musi być innego typu niż poprzednie dwie Pamiątki.
- czwarta Pamiątka w Kolekcji jest warta **7 punktów**, musi być innego typu niż poprzednie trzy Pamiątki.



Pamiątki kosztują 1, 2 lub 3 monety i są warte 1, 3, 5 lub 7 punktów zależnie od posiadanych innych Pamiątek w Kolekcji Gracza.

Gracz zdobywa punkty w momencie, gdy dodaje karty Pamiątek do swojej Kolekcji (przykład kolekcji Pamiątek i zdobywanych za nie punktów są podane poniżej).

Uwaga:

- *Podróżnik musi mieć przynajmniej 1 monetę, aby zatrzymać się w Sklepie, ale nie musi kupować w niej żadnych Pamiątek.*
- *Podróżnik może rozwijać kilka kolekcji Pamiątek jednocześnie - nie musi złożyć poprzedniej, aby zacząć zbiernie kolejnej.*

Kilka przykładów Kolekcji Pamiątek:



1 punkt



4 punkty (1+3)



9 punktów (1+3+5)



16 punktów (1+3+5+7)



5 punktów (1+1+3)



3 punkty (1+1+1)



8 punktów (1+3+1+3)



Farma

Gracz otrzymuje 3 monety z puli ogólnej i dodaje do swoich zasobów.

W grze nie ma limitu posiadanej ilości monet przez Gracza.



Panoramy



Panoramy składają się z 3, 4 lub 5 części.

Gdy Gracz zatrzyma się na polu danej Panoramy po raz pierwszy (nie posiada żadnej karty tej Panoramy), otrzymuje kartę ze stosu tej Panoramy z numerem "1".

W przypadku posiadania karty Panoramy, Gracz otrzymuje kolejny brakujący element Panoramy, na polu której znalazł się Podróżnik.

Punkty za zgromadzone Panoramę są naliczane od razu i są zależne od wartości danej karty (1, 2, 3, 4 lub 5 punktów).



Uwaga: każdy Gracz może stworzyć tylko jedną Panoramę danego typu. Gracz, który skompletował Panoramę, nie może więcej się zatrzymać na polach przypisanych do ukończonej przez niego Panoramy (Morze, Góry bądź Pola Ryżowe).



Gorące Źródła



Gracz dobiera kartę Gorącego Źródła (niebieski rewers) z talii i dodaje ją do swojej Kolekcji.

Te karty są warte 2 lub 3 punkty.



Świątynia

Gracz przekazuje datek na Świątynię ze swoich zasobów (monety). Jednorazowo może przekazać datek w wysokości 1, 2 lub 3 monet, umieszczając je na planszy w obszarze Świątyni, na polu z jego kolorem. Gracz od razu otrzymuje 1 punkt za każdą przekazaną do Świątyni monetę.

Uwaga: Gracz, który się zatrzyma na polu Świątyni musi przekazać datek w wysokości co najmniej 1 monety, ale nie więcej niż 3 monety.



Spotkania



Gracz dobiera i odstawia pierwszą kartę z wierzchu talii Spotkań (różowy rewers) i rozpatruje jej efekt. Po rozpatrzeniu Spotkania Gracz dodaje kartę do swojej Kolekcji. Efekty kart opisano poniżej.



Shokunin (Podróżujący kupiec)

Gracz dobiera pierwszą kartę Pamiątki z talii i dodaje ją do swojej kolekcji. Zdobywa 1, 3, 5 lub 7 punktów, zależnie od tego jakie Pamiątki już posiada.



Annaibito (Przewodnik)

Jeśli Gracz nie rozpoczął kolekcjonowania pokazanej na karcie Spotkania Panoramy dobiera jedną kartę Panoramy odpowiedniego typu o wartości 1. Jeśli jednak rozpoczął już wcześniej tę Panoramę, dobiera kolejną kartę o wyższej wartości. Jeśli Gracz już ukończył Panoramę pokazaną na karcie Spotkania, może rozpocząć kolejną lub dodać do rozpoczętej innej Panoramy kartę o odpowiedniej (wyższej) wartości. Gracz zdobywa punkty za kartę Panoramy tak, jak podczas pobytu na polu Panoramy.



Samurai (Samurai)

Gracz natychmiast otrzymuje 3 punkty.



Kugie (Dostojnik)

Gracz natychmiast otrzymuje 3 monety z puli ogólnej i dodaje do swoich zasobów.



Miko (Kaptanka Shinto)

Gracz bierze jedną monetę z puli ogólnej i umieszcza ją jako datek w Świątyni na polu ze swoim kolorem.

Następnie zdobywa 1 punkt za swój datek.



Gospody



Gospody to pola specjalne i każdy Podróżnik MUSI się zatrzymać w każdej Gospodzie na swojej drodze.

Gospoda to miejsce, gdzie Gracz może kupić karty Posiłków. Ich koszt to 1, 2 lub 3 monety, a każda z nich daje Graczowi 6 punktów zwycięstwa.

Uwaga: pierwsza Gospoda czyli Kito, pełni funkcję pola startowego i tam nie dobieramy kart Posiłków.



Przybycie do gospody

Gospoda jest obowiązkowym punktem postoju dla każdego Gracza. Jest również miejscem, gdzie można spróbować lokalnych specjałów i odpocząć.

Każdy Podróżnik jest zobowiązany do zatrzymania się w każdej z 4 Gospód na drodze do Edo. Każda Gospoda jest przygotowana do przyjęcia wszystkich Podróżników jednocześnie.

Pola Gospody są na planszy oznaczone kolorem czerwonym.

Kolejność, w jakiej Podróżnicy będą przybywać do Gospody ma **znaczenie**.

Pierwszy Podróżnik zajmuje pole najbliższej drogi, a następnymi zajmują kolejne wolne pola.

Gdy pierwszy Podróżnik przybędzie do Gospody, dobiera tyle kart Posiłków (czerwony rewers), ilu jest Graczy plus 1 (np. w grze trzyosobowej Gracz dobiera 4 karty).



Zielony Podróżnik jest pierwszym, który opuści gospodę.

Gracz przegląda dobrane karty, nie pokazując ich innym Podróżnikom.

Następnie może kupić jedną z dobranych kart, płacąc określoną na karcie kwotę do puli ogólnej (1, 2 lub 3 monety) i dodać ją odkrytą do swojej kolekcji.

Pozostałe karty odkłada zakryte na specjalnie przygotowane do tego miejsce na planszy, tuż obok talii Posiłków.

Każda karta Posiłku jest warta 6 punktów i Gracz otrzymuje te punkty, gdy dodaje tę kartę do swojej Kolekcji.

Następnie Gracz musi czekać na pozostałych Podróżników, aż dotrą do Gospody. Po przybyciu do niej każdy z Graczy może kupić jedną z pozostałych kart Posiłków.

Pierwszy Podróżnik, który dotrze do Gospody ma dużo większy wybór niż ostatni!

Ważne :

- Podróżnik nie może skosztować tego samego specjału dwa razy podczas wędrówki.
- Podróżnik nie może kupić więcej niż jedną kartę Posiłku w jednej Gospodzie.
- Podróżnik nie musi kupić karty Posiłku.

Przykład:

W grze 4-osobowej pierwszy Podróżnik, który przybędzie do Gospody dobiera 5 kart Posiłku (4 Graczy + 1 karta) i wybiera jedną spośród tych 5 kart.

Drugi Podróżnik, który przybywa do Gospody, wybiera swój Posiłek spośród 4 pozostałych kart.

Trzeci Podróżnik, który przybywa do Gospody chciałby wybrać jeden z pozostałych Posiłków, jednak nie stać go na jego zakup!

W związku z tym nie dobiera karty Posiłku i pozostaje głodny na tym postoju.

Czwarty Podróżnik po przybyciu do Gospody może wybrać jedną z trzech pozostałych kart z uwagi na to, iż poprzedni Gracz nie kupił kart Posiłku.

Kupuje jedną z nich, a pozostałe karty odkłada na spód talii Posiłków.

Kontynuowanie podróży

Gdy wszyscy Podróżnicy odwiedzili Gospodę i mieli okazję skosztować lokalnej kuchni, mogą kontynuować swoją podróż:

- wszystkie niezakupione karty Posiłków należy odłożyć na spód talii Posiłków.
- ostatni Podróżnik, który przybył do Gospody (ten, który jest najdalej od drogi) rozpoczyna nową rundę, wyruszając w dalszą drogę.

Koniec podróży

Gdy wszyscy Podróżnicy dotrą do ostatniej Gospody w Edo, gra się kończy.

Należy wówczas przydzielić odpowiednie karty Osiągnięć (Smakosz, Kolekcjoner, Kuracjusz, Gaduła) Graczom zgodnie z ich osiągnięciami (Osiągnięcia zostały opisane w dalszej części instrukcji).

Następnie Gracze otrzymują dodatkowe punkty zwycięstwa za złożone w Świątyni datki:

- Najbardziej hojny ofiarodawca otrzymuje 10 punktów.
- Drugi otrzymuje 7 punktów.
- Trzeci otrzymuje 4 punkty.
- Pozostali ofiarodawcy otrzymują po 2 punkty.

W przypadku remisu wszyscy Gracze otrzymują punkty według rankingu datków, np. w przypadku gdy dwaj Gracze remisują na pierwszym miejscu, każdy z nich otrzymuje po 10 punktów.

Podróżnicy, którzy nie dali ani jednej monety jako datek do Świątyni, nie otrzymują żadnych punktów.



Przykład:

Obrazek pokazuje hojność każdego Gracza na końcu podróży:

- Żółty Podróżnik zajmuje pierwsze miejsce i zdobywa 10 punktów.
- Niebieski i Zielony Podróżnik remisują na drugim miejscu i każdy zdobywa po 7 punktów.
- Biały i Fioletowy Gracz nie zdobywają punktów, gdyż nie przekazali żadnego datku na Świątynię.

Gracz z największą ilością punktów wygrywa grę. W razie remisu wygrywa Gracz z największą ilością kart Osiągnięć.

W Tokaido punkty zdobywane podczas podróży są naliczane na bieżąco, w trakcie gry. Jednak jeśli Gracze nie są pewni, czy wszystko zostało naliczone poprawnie, mogą przeliczyć punkty jeszcze raz na końcu gry dzięki zdobytym w czasie podróży kartom ze swoich Kolekcji.

Karty Osiągnięć

W grze jest do zdobycia 7 kart Osiągnięć. 3 z nich można zdobyć podczas rozgrywki, a pozostałe 4 na końcu gry, podczas ostatecznego podliczania punktów.

Karty Osiągnięć za Panoramy



W czasie swojej podróży do Edo można zdobyć 3 karty Osiągnięć za Panoramy.

Podróżnik, który jako pierwszy skompletował daną Panoramę otrzymuje kartę Osiągnięcia odpowiednią do tej Panoramy.

Każda karta Osiągnięcia za Panoramę przynosi Graczowi 3 punkty.



Pozostałe karty Osiągnięć



Tymi kartami są nagradzani Gracze na końcu podróży.

Smakosz

Gracz, który zjadł najdroższy zestaw Posiłków podczas podróży, otrzymuje tę kartę wartą 3 punkty zwycięstwa.



Kuracjusz

Gracz z największą ilością kart Gorących Źródeł, otrzymuje tę kartę wartą 3 punkty zwycięstwa.



Ładuta

Gracz z największą ilością kart Spotkań, otrzymuje tę kartę wartą 3 punkty zwycięstwa.



Kolekcjoner

Gracz z największą ilością kart Pamiątek, otrzymuje tę kartę wartą 3 punkty zwycięstwa.



Jeżeli dwóch lub więcej Podróżników remisuje w danej kategorii, podczas przyznawania kart Osiągnięć na końcu gry, wszyscy remisujący Gracze otrzymują po 3 punkty.

Opis Podróżników

Hiroshige - artysta

Kiedy przybywa do każdej z 3 środkowych Gospód, zanim dobierze karty Posiłku, dobiera 1 kartę dowolnej Panoramy. Punkty za dobraną kartę nalicza od razu.



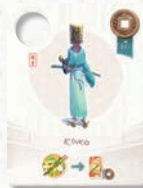
Chuubei - postaniec

Kiedy przybywa do każdej z 3 środkowych Gospód, zanim dobierze karty Posiłku, dobiera 1 kartę Spotkania i rozpatruje jej efekt.



Kinko - ronin

Każda karta Posiłku, którą kupuje Kinko, kosztuje jedną monetę mniej. Posiłki, które kosztują 1 monetę są za darmo.





Yoshiyasu - dostojnik

Podczas każdego Spotkania, Yoshiyasu dobiera dwie karty Spotkań. Jedną z nich zatrzymuje i rozpatruje jej efekt, drugą odkłada na spód talii Spotkań, nie pokazując jej innym Graczom.



Satsuki - sierota

Kiedy przybywa do Gospody otrzymuje jedną kartę Posiłku ze stosu za darmo. Uwaga: Po obejrzeniu karty darmowego Posiłku, może z niej zrezygnować i kupić Posiłek w normalny sposób, tak jak reszta Graczy.

Po obejrzeniu karty darmowego Posiłku może z niej zrezygnować i kupić Posiłek w normalny sposób, tak jak pozostali gracze.



Mitsukuni - starszek

Dostaje 1 dodatkowy punkt za każdą kartę Gorącego Źródła i Osiągnięć w swojej kolekcji.



Sasayakko - gejsza

Jeśli kupuje przynajmniej 2 Pamiątki w Sklepie, za tańszą z nich nie płaci.

Uwaga: musi mieć monety, aby zapłacić za całe zakupy, ale nie płaci za tańszą z Pamiątek.



Hirofada - kapitan

Za każdym razem, gdy zatrzyma się w Świątyni zabiera jedną monetę z ogólnych zasobów i przekazuje ją na rzecz Świątyni, w miejsce oznaczone wybranym przez Gracza kolorem. Zdobywa za tę czynność 1 punkt. Jest to akcja dodatkowa, niezależna od możliwego datku na rzecz Świątyni wynikającej z akcji Gracza (w czasie której może przekazać 1, 2 lub 3 monety). Oznacza to, że Gracz może przekazać podczas jednej wizyty maksymalnie 4 monety na rzecz Świątyni.



Umegae - uliczny artysta

Umegae zdobywa 1 punkt i 1 monetę za każde Spotkanie przed rozpatrzeniem efektu z karty Spotkania.



Zen-emon - kupiec

Raz w każdym Sklepie, Zen-emon może kupić dowolną Pamiątkę płacąc za nią 1 monetę, a nie kwotę wskazaną na karcie Pamiątki.

Specjalne zasady w grze 2-osobowej

Gra dwuosobowa ma kilka dodatkowych zasad.

Podczas przygotowania gry należy dodać do początkowej Gospody trzeciego, neutralnego Podróżnika (kolejność ustawienia wszystkich trzech podróżników należy ustalić losowo).

Tak jak w przypadku Podróżników kontrolowany przez Graczy, ten neutralny Podróżnik porusza się tylko wtedy, gdy jest ostatni na drodze. Gracz, którego Podróżnik jest najdalej na drodze porusza neutralnego Podróżnika.

Uwaga: ruch neutralnego Podróżnika jest ważną częścią gry dwuosobowej i kluczem do zwycięstwa!



Zielony pionek jest neutralnym Podróżnikiem (N). Jako, że jest ostatni na drodze nadeszła pora jego ruchu. Gracz prowadzący Pomarańczowego Podróżnika porusza neutralnego pionka, gdyż Pomarańczowy Podróżnik jest pierwszy na trasie.

Ruch neutralnego Podróżnika nie ma wpływu na przebieg gry za wyjątkiem pól Świątyni i Gospody:



Gdy neutralny Podróżnik zatrzyma się na polu Świątyni, zabiera jedną monetę z ogólnych zasobów i przekazuje datkę na Świątynię, kładąc tę monetę na polu datków w jego kolorze. Dzięki temu neutralny Podróżnik uczestniczy na końcu gry w naliczaniu dodatkowych punktów za datki w Świątyni.



W grze dwuosobowej pierwszy Gracz w Gospodzie dobiera 4 karty Posiłków. Kiedy neutralny Podróżnik zatrzyma się w Gospodzie, Gracz który go tam doprowadził, dobiera 4 karty Posiłku i odrzuca jedną z nich bez jej podglądania. Kartę tę należy umieścić na spodzie odpowiedniej talii.

Za wyjątkiem tych dwóch przypadków, reszta gry z neutralnym Graczem przebiega bez zmian.

Warianty

Dziewicza Podróż

Jeśli jesteś nowym Graczem w Tokaido lub chcesz tę grę pokazać innym Graczom, można użyć prostszych zasad. Karty Podróżników zostają w pudełku (nie korzystamy z nich w czasie gry), a każdy z Graczy otrzymuje po 7 monet.

W tym wariantcie nie bierzemy pod uwagę specjalnych zdolności Podróżników.

Droga powrotna

Jakkolwiek tradycyjna podróż po Tokaido rozpoczyna się w Kioto i kończy w Edo, nic nie stoi na przeszkodzie, aby Gracze podróżowali w przeciwnym kierunku, rozpoczynając w Edo i kończąc w Kioto.

Zasady gry nie zmieniają się.

Gastronomia

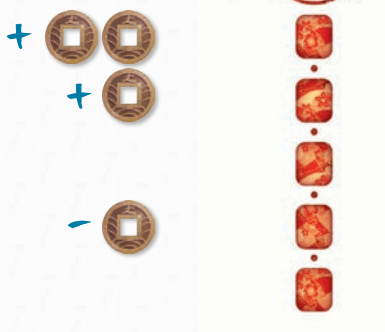
Przybywając do Gospody pierwszy Podróżnik dobiera tyle kart Posiłków, ilu jest Graczy (zamiast o jedną więcej).

Każdy Gracz ma zatem o jedno danie mniej w menu, co sprawia, że kolejność pojawiania się w Gospodzie staje się jeszcze bardziej istotna.

Przygotowania

Kolejność ustawienia pionków Graczy w pierwszej gospodzie (start gry) ma wpływ na przebieg rozgrywki, gdyż pierwszy Podróżnik wyruszający w drogę ma więcej możliwości do wyboru niż kolejni Gracze. W celu zniwelowania tej drobnej nierówności na początku gry, doświadczeni Gracze mogą wprowadzić niewielką zmianę w zasadach początkowych.

Proponowana zmiana dotyczy modyfikacji zasobów poszczególnych Graczy. Przykład ten został zilustrowany na zdjęciu. Należy pamiętać, że omawiana modyfikacja dotyczy tylko i wyłącznie początku gry i nie ma zastosowania w późniejszych Gospodach!



Przykład gry 4-osobowej:

- ostatni Gracz, który opuszcza Gospodę (pierwszy w rzędzie) rozpoczyna grę z dwoma dodatkowymi monetami.
- trzeci Gracz, który opuszcza Gospodę (drugi w rzędzie) rozpoczyna podróż z jedną dodatkową monetą.
- drugi Gracz, który opuszcza Gospodę (przedostatni w rzędzie) nic nie zmienia.
- pierwszy Gracz, który opuszcza Gospodę (ostatni w rzędzie) musi usunąć jedną monetę ze swoich zasobów, zanim opuści Kioto.

Uwaga: Gracze muszą wybrać karty swoich Podróżników, zanim zostanie ustalona startowa kolejność.

Warianty i modyfikacje można łączyć ze sobą podczas gry. Mogą one również zostać wykorzystane w grze dwuosobowej.

Kilka słów o Japonii...

Tokaido

Droga Tokaido która jest datowana na XI wiek, łączy dwa najważniejsze miasta w Japonii: Edo (dziś zwane Tokio) i Kioto.

Droga ma prawie 500 km długości i rozpoczyna się na południowym wybrzeżu największej wyspy w japońskim archipelagu - Honsiu.

Podróżni w XVII wieku potrzebowali około dwóch tygodni, aby przebyć całą trasę, najczęściej pieszo, czasem na koniu, a rzadziej w lektykach (ci najbogatsi).

Droga miała 53 odcinki, a liczne karczmy zlokalizowane wzdłuż niej pozwalały podróżnym odpocząć i zaopatrzyć się w zapasy. Droga i hotele zainspirowały wielu artystów, wśród nich słynnego Hiroshige, który stworzył serię drzeworytów: Tokaido Gojusan Tsugi no Uchi (Pięćdziesiąt trzy stacje Tokaido).

Panoramy

Japonia jest w 3/4 górzysta, wliczając w to liczne wulkany, niektóre z nich do dziś aktywne. Nieliczne pola uprawne zdominowane są przez uprawę ryżu.

Linia brzegowa liczy tysiące kilometrów i jest bardzo urozmaicona, a morze od wieków zajmuje ważne miejsce w sercach mieszkańców i artystów.

Gorące Źródła

W Japonii można spotkać wiele naturalnych gorących źródeł (jap. Onsen) i są one bardzo popularne. Wiele ze źródeł przerobiono na publiczne i prywatne kąpieliska, a czasem używa się ich również do gotowania jaj i warzyw!

Na wyspie Hokkaido (na północy archipelagu), można znaleźć gorące źródła zamieszkałe przez makaki, które korzystają z dobrodziejstw natury, tak samo jak ludzie.

Kuchnia

Tradycyjna kuchnia japońska składa się z mięsa, ryby, ryżu, makaronu, warzyw i glonów.

Potrąwą najlepiej znaną poza granicami jest sushi (plastry surowej ryby połączonej z aromatycznym ryżem), ale każdy region Japonii ma swoje kulinarne specjalności. Kuchnia i spożywanie posiłków są bardzo ważnymi symbolami japońskiej kultury.

Najpopularniejszymi napojami są oczywiście: sake (alkohol z ryżu nazywany nihonshu po japońsku) i herbata. Istnieje tak bogata różnorodność smaków obu napojów, że tylko prawdziwi koniesery mogą je naprawdę docenić.

Pamiątki

Jeśli zamierzamy odwiedzić kogoś w Japonii podczas naszej podróży, w dobrym zwyczaju będzie przyniesienie mu pamiątki (jap.: Omiyage).

Oto sugerowane pamiątki japońskie wraz z ich oryginalnymi nazwami: Małe pamiątki - pączki (Hashi), bączki (Koma); ubrania - kapelusze (Boshi), drewniane sandały (Geta); żywność i napoje - wypieki (Manju), słodycze (Kompeito); sztuka - pudełka (Hako), laka (Urushi), drzeworyty (Ukiyo-e), rzeźby (Netsuke), instrumenty muzyczne (Shamisen).

Autor: Antoine Bauza

Ilustracje: Naiade

Skład: Funforge Studio

Korekta: W. Eric Martin, Yann Belloir i Gersende Cheylan

Dystrybucja w Polsce: Hobbyty.eu

Antoine Bauza dziękuje:

Michaël Bertrand, Bruno Goube, Toni Bauza, Elisabeth Watremez, Françoise Sengissen, Emilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Mikael Bach, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Matthieu Houssais, Franck Lefebvre, Marielle Lefebvre, Frédéric Escribano, Maël Cathala, Mathias Guillaud, Thibaut Paulevé, Adèle Perché, Natacha Deshayes, Adrien Martinot, Charles, Catherine Ellena, Eric Robert, Bruno Faldutti, Jef Gontier, Coralie Desoeuvres, Emilie Escoulen, Clémens Winkelmann, Corentin Lebrat, Cyril Sandelion i Sylvain Thomas.

Funforge dziękuje:

Nobuaki Takerube za jego bezcenną pomoc w konsultacjach kulturowych, Christine Clotté (za wszystko, a nawet więcej), Claude Amardeil (za wszystko), Elodie Sallares, Jean-Marie David, Anne-Sophie Girault-Guessoum, Eddy Neveu, Abrial Da Costa, wszystkim testerom z Ludopathic Gathering za ich pomoc, a także Marie Cardout za jej czujne oko.

©Funforge s.a.r.l. 2017 & ©Hobbyty.eu. 2018 - Wszystkie prawa zastrzeżone.