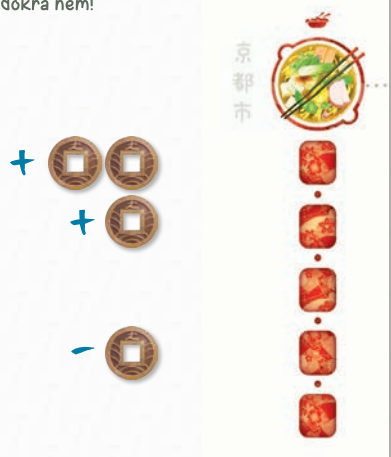


Kiegészített előkészületek

Az indulási sorrend hatással van az utazók első lépéseire, hiszen az első indulónak több választása van, mint az utolsónak. Ennek az apró hátrálynak a kiegyensúlyozására a gyakorlottabb játékosok bevetethik az alábbi változtatásokat.

Az indulási sorrend függvényében a játékosok kezdeti pénzmennyiségét a képen látható módon változtassátok meg. Ez a változtatás kizárólag a játék elejére vonatkozik, a később elért fogadókra nem!



Példa négy játékosslal:

A Kiotóból utolsóként induló játékos 2-vel több pénzzel kezd a játékot.

A harmadikként induló játékos 1-gyel több pénzzel kezd.

A második játékos egyszerűen az utazójának megfelelő összeggel indul.

Az elsőként induló játékos visszatesz a közös készletbe egy érmét a sajátjai közül, mielőtt elhagyná Kiotót.

Megjegyzés: Ne felejtsetek, hogy a játékosoknak ki kell választaniuk az utazókártyájukat, mielőtt a játékosrendet véletlenszerűen meghatároznátok!

Ezeket a játékváltozatokat szabadon kombinálhatjátok; illetve a kétszemélyes változatban is használhatók.

Pár szót Japánról...

Tokaido

A Tokaido út, amely legalább a XI. század óta létezik, összeköti Japán két legfontosabb városát: Edót (amelynek a neve napjainkban Tokió) és Kiotót.

Hossza 500 kilométer, és a Japán-szigetek legnagyobb szigete, Honsú déli partját követi.

A XVIII. századi utazóknak az út megtétele nagyjából két hetet vett igénybe, általában gyalogszerrel, néha lóháton, igen ritkán (a leg-gazdagabbak) pedig hordszéken.

Az út 53 szakaszból állt, és az út mentén számos fogadó állt, ahol az utazók megpihenhettek és ellátmányt vehettek magukhoz. Az utak és fogadók számos művészt megihlettek, köztük a híres Hirosigét, aki a Tókaidó Gozsuszan Cugi no Ucsi (A Tokaido 53 állomása) címmel nyomtatott fametszetsorozatot készített róla.

Apanorámák

Japán háromnegyedrészt hegyekből áll, köztük számos vulkánnal, amelyek egy része a mai napig aktív. Ebből következik, hogy kevés művelhető földterület maradt, amelyek nagy részét rizsföldek foglalják el.

A japán tengerpart több ezer kilométer hosszú és különösen változatos, mindenfelé gyönyörű kilátással az országot körülölelő tengerekre. Ennek a földrajzi adottságnak következtében a tenger különleges helyet foglal el az itt lakók és a művészek szívében.

Hőforrások

Az országban számos természetes hőforrás (japánul onszen) található, amelyek nagy népszerűségnek örvendenek. A legtöbbre fürdő épült, magán- és közösségi egyaránt, némelyikben pedig tojást és zöldségeket főznek.

Hokkaidó szigetén (a szigetcsoport északi részén) a hőforrások gyakran tele vannak makákókkal, akik - úgy tűnik - a jótékony hatásokat ugyanannyira értékelik, mint az emberek...

Konyhaművészet

A hagyományos japán konyha főként húst, halat, rizst, tésztát, zöldségeket és algát használ.

A külföldiek szemében a legismertebb fogás a szusi (szeletelt nyers hal kis mennyiségű illatos rizzzel tálalva), de Japán minden régiója különféle ízletes fogásokat kínál. A konyhaművészet és az ételek a japán kultúra erőteljes szimbólumai.

Természetesen a legnépszerűbb ital a szaké (rizsből készült, alkoholos ital) és a tea. Mindkettő variációkban gazdag, olyan ízkülönbségekkel, amit csak az igazi ínyencek tudnak igazán értékelni.

Emléktárgyak

Ha valakit meg akarunk látoztatni Japánban, ajándékot (japánul omijagét) szokás vinni neki. Pár javasolt ajándék különböző kategóriákban, és a japán nyelvük: kis tárgyak - evőpálcikák (hasi), pörgettyűk (koma); ruházat - kalapok (bosi), faszandálok (geta); étel és ital - sütemények (mandzsu), cukorkák (kompeitó); műtárgyak - dobozok (hako), zománcedények (urusi), képek (ukijo-e), szobrok (necuke), hangszerek (samisen).

Készítők:

Antoine Bauza játéka

Naiade illusztrációival

Grafikai tervezés: FunForge Studio

Molnár László (Lacxox) fordítása

Antoine Bauza külön köszönetet mond az alábbiaknak:

Michael Bertrand, Bruno Goube, Toni Bauza, Élisabeth Watremez, Françoise Sengissen, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Mikael Bach, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Matthieu Houssais, Franck Lefebure, Marielle Lefebure, Frédéric Escribano, Maël Cathala, Mathias Guillaud, Thibaut Paulevé, Adèle Perché, Natacha Deshayes, Adrien Martinot, Charles, Catherine Ellena, Éric Robert, Bruno Faidutti, Jérémy Contier, Coralie Desoeuvres, Émilie Escoulen, Clémens Winkermann, Corentin Lebrat, Cyril Sandelion és Sylvain Thomas.

Külön köszönet a FunForge részéről:

Nobutaki Takerubának a felbecsülhetetlen értékű segítségéért a kulturális tartalom valóságtartalmának ellenőrzésében, Christine Clottnak (mindenért és még többért), Claude Amardeilnek (mindenért), Elodie Sallares-nek, Jean-Marie Davidnek, Anne-Sophie Girault-Guessoumnak, Eddy Neveunek, Abrial Da Costának, a Ludopathic Gathering összes játéktesztelőjének a segítségükért és Marie Cardouatnak az odafigyeléséért.

- Antoine Bauza -

- Naiade -



TOKAIDO

Játékszabály





A doboz tartalma:

- 1 játéktábla
- 5 utazófigura
- 5 utazáspontjelző
- 5 játékoszínkorong (zsákok)
- 50 érme
- 10 utazólap
- 12 hőforráskártya
- 60 panorámakártya
- 25 ételkártya
- 24 emléktárgykártya
- 14 találkozáskártya
- 7 teljesítéskártya

A játék célja

A játékosok a régmúlt Japánjában indulnak vándorútra. A neves Tokaido úton végighaladva igyekeznek az utazásuk során a lehető legtöbb élménnyel gazdagodni.

Ennek eléréséhez az országon keresztülúlvágya lenyűgöző tájakat járnak be, ínycsiklandó kulináris különlegességeket kóstolnak, emléktárgyakat vásárolnak és felejthetetlen találkozásokban részesülnek.

Előkészületek

1. Helyezzétek a játéktáblát sima felületre.
 2. A teljesítéskártyákat tegyétek képpel felfelé a tábla mellé.
 3. Keverjétek meg az ételkártyákat (piros hátlapú kártyák), és képezzetek képpel lefordított paklit belőlük.
 4. Keverjétek meg az emléktárgykártyákat (barna hátlapú kártyák), és képezzetek képpel lefordított paklit belőlük.
 5. Keverjétek meg a találkozáskártyákat (lila hátlapú kártyák), és képezzetek képpel lefordított paklit belőlük.
 6. Keverjétek meg a hőforráskártyákat (világoskék hátlapú kártyák), és képezzetek képpel lefordított paklit belőlük.
 7. Válogassátok szét típus (tenger, hegy, rizsföld) és érték szerint a panorámakártyákat, majd az azonos típusúakat tegyétek egymásba sorban, az 1-eseket téve legfelülre, a 2-esekre, azokat a 3-asokra és így tovább.
- A hét létrejött pakli mindegyikét tegyétek a kijelölt helyére a táblán.
8. Az érmékből alkossatok készletet a tábla mellett.

Minden játékos választ egy utazófigurát, és elveszi azzal együtt a megfelelő színű jelölőt és színkorongot (zsákok). A jelölőt helyezzétek az utazáspontokat jelző ösvény 0-val jelölt mezőjére. **A**

Ezután minden játékos véletlenszerűen magához vesz 2 utazólapot, kiválaszt egyet, és azt képpel felfelé maga elé teszi az asztalra. **B**

A játékos ezt követően a színkorongját (zsákját) beilleszti az utazólapja lyukába. **C**

A ki nem választott és nem használt lapokat tegyétek vissza a dobozba, a játék során nem lesz rájuk szükség.

Minden játékos annyi érmét kap, amilyen szám a választott utazólap jobb felső sarkában látható; ennyi pénzzel fog útnak indulni. **D**

Végül az utazófigurákat véletlenszerű sorrendben helyezzétek el egy sorba az első kocsmához (Kiotóban). **E**



A játék menete

A Tokaidóban a következő lépést mindig az a játékos hajtja végre, akinek a figurája leginkább le van maradva, leghátrébb áll az úton a figurák között.

Ennek a játékosnak a figurájával előre (Edo felé) kell lépnie az általa választott bármelyik üres mezőre, szabadon átlépve egy vagy több üres mezőn is akár; ha szeretne.

Amikor lépett az utazójával, a játékos megkapja a mező típusának megfelelő előnyöket. (A mezők részletezése a játékszabályban ezen és a következő oldalon olvasható.)

A legtöbb esetben egy utazó lépése után más utazó lesz az utolsó az úton, és akkor az a játékos következik.

Néha az utolsó játékos utolsó marad lépés után is - ez esetben azonnal újra ő következik.



A zöld utazó van a leghátrébb, ezért ő jön.



A lila utazó hátrébb van, mint a zöld utazó, ezért a lila jön.



A zöld utazó lép (nyílt). Most a lila utazó jön. Ha a zöld utazó például a lila mögötti sárga mezőre lépett volna, még mindig az utolsó helyen állna, ezért újra ő lépne.

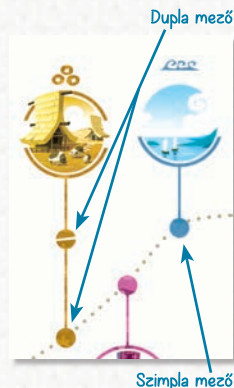
Szimpla/dupla mezők

A táblán némelyik mező meg van duplázva.

Amikor egy utazó egy dupla mezőre ér, az úton lévő mezőre kell lépnie, ha az még szabad. Az utána érkező utazónak a második mezőre kell lépnie.

A dupla mezőket csak négy- vagy ötszemélyes játékban használjátok.

Két vagy háromszemélyes játékban a második mezőt - amely az úttól távolabb van - nem foglalhatjátok el.



A mezők részletezése

Minden lépés után az utazó a nyolcféle mező egyikére vagy az egyik kocsmamezőre érkezik. Az alábbi leírásokban a „gyűjtemény” szóval mindazon kártyákra gondolunk, amelyeket a játékos megszerzett (és képpel felfelé maga elé rakott) a játék során.

Megjegyzés: Az utazók azonnal elkönyvelik az utazás során szerzett pontjaikat.



A játékos felhúzza a pakli 3 legfőbb emléktárgykártyáját, és képpel felfelé fordítva maga elé rakja azokat. Ezt követően megvehet egyet vagy többet ezek közül a kártyák közül, kifizetve a kártyákon jelzett árakat.

A meg nem vásárolt kártyákat képpel lefelé fordítva a pakli aljára teszi. Minden emléktárgy különböző, és mindegyik a 4 típus egyikéhez tartozik: apró tárgy, ruhanemű, műalkotás vagy étel/ital.

A maximális pontszám eléréséhez a játékosnak minden típusból kell emléktárgyakat gyűjtenie. (Megjegyzés: bármilyen típusú emléktárgyat megvehetsz és pontot kaphatsz érte.)

Amikor emléktárgyakat veszel, csoportosítsd magad előtt készletekbe őket; minden készletben minden típusú emléktárgyból csak egy lehet.

- Az **első emléktárgy egy készletben**, mindegy, milyen típusú, megszerzésekor **1 pontot** ad.
- A **második emléktárgynak egy készletben már az elsőől eltérő típusúnak** kell lennie, és megszerzésekor **3 pontot** ér.
- A **harmadik emléktárgynak egy készletben az első kettőtől eltérő típusúnak** kell lennie, és megszerzésekor **5 pontot** ér.
- A **negyedik emléktárgynak egy készletben az első háromtól eltérő típusúnak** kell lennie, és megszerzésekor **7 pont** jár érte.



Az emléktárgyak 1, 2 vagy 3 érmébe kerülnek. 1, 3, 5 vagy 7 pont jár értük attól függően, hogy mennyi emléktárgy van a játékos gyűjteményében.

- A legbőkezűbb adományozó 10 pontot kap.
- A második 7 pontot kap.
- A harmadik 4 pontot kap.
- Minden további adományozó 2 pontot kap.

Döntetlen esetén minden játékos megkapja a megfelelő helyezésért járó pontot, például ha 2 játékos döntetlenre áll az első helyen, mindketten 10 pontot kapnak.

Azok a játékosok, akik nem adományoztak egyetlen érmét sem a szentélynek, nem kapnak pontot.



Példa:

A képen láthatók a játékosok adományai az utazás végén:

A sárga játékos az 1. helyért 10 pontot kap.

A kék és zöld játékos, mivel döntetlenre áll a 2. helyen, 7-7 pontot kap.

A fehér és lila utazók nem kapnak pontot, mert nem adományoztak.

Az a játékos nyeri meg a játékot, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén az érintettek közül az a játékos győz, akinek több teljesítéskártyája van.

A Tokaidóban az egész játék során kapnak pontokat a játékosok. Ha azonban úgy érzed, valahol hibáztál a pontszámításban, esetleg elfelejtettél elkönyvelni valamit, a gyűjtemény alapján a játék végén újra lehet számolni a játékban szerzett pontokat.

Teljesítéskártyák

Hét teljesítéskártyát kapnak meg az utazók: 3-at játék közben és 4-et a végén.

Panoráma teljesítéskártyák

Három kártya kerül a játékosokhoz az Edóba vezető úton.

Az első játékos, akinek egy adott típusból sikerül elkészítenie a panorámát, megkapja az ehhez a panorámához tartozó teljesítéskártyát.

Minden panoráma teljesítéskártyáért azonnal 3 pontot kap a játékos.



További teljesítéskártyák

Ezeket a kártyákat a játékosok az utazás végén kapják meg.



Ínyenc

Az a játékos, akinek a játék végén az ételkártyáin összességében a legtöbb érme látható, megkapja ezt a teljesítéskártyát és 3 pontot.

Fürdőző

Az a játékos, akinek a játék végén a legtöbb hőforráskártyája van, megkapja ezt a teljesítéskártyát és 3 pontot.

Ismerkedő

Az a játékos, akinek a játék végén a legtöbb találkozáskártyája van, megkapja ezt a teljesítéskártyát és 3 pontot.

Gyűjtő

Az a játékos, akinek a játék végén a legtöbb emléktárgykártyája van, megkapja ezt a teljesítéskártyát és 3 pontot.

Ha több utazó döntetlenre áll bármelyik teljesítés kapcsán, mindegyikük megkapja a 3 pontot.

Az utazók leírása



Hirosige, a művész

Amikor Hirosige megérkezik a 3 útközben található fogadóhoz, étkezés előtt mindhárom helyen elvesz egy általa választott típusú panorámakártyát, azonnal megkapva az érte járó pontokat.

Csúbej, a hívívó

Amikor Csúbej megérkezik a 3 útközben található fogadóhoz, étkezés előtt húz 1 találkozáskártyát, és végrehajtja a hatását.

Kinko, a ronin

Minden ételkártya, amit Kinko megvásárol, 1 érmével kevesebbe kerül (az 1 érmebe kerülő ételeket tehát ingyen veszi meg).

Josijaszu, a közhivatalnok

Josijaszu minden találkozáskor 2 lapot húz, és azt tartja meg, amelyiket szeretné, míg a másikat beteszi a pakli aljára (anélkül, hogy megmutatná azt a többieknek).

Szacuki, az árva

Amikor Szacuki megérkezik egy fogadóba, ingyen megkapja az egyik még megszerezhető. A pakliból véletlenszerűen felcsapott ételkártyát.

Megjegyzés: miután meglátta a neki felajánlott fogást, dönthet úgy, hogy inkább a többi játékoshoz hasonlóan vásárol ételkártyát.

Micukuni, a vénember

Micukuni 1-gyel több pontot kap minden hőforráskártyáért és minden teljesítéskártyáért.

Szaszajakko, a gésa

A faluban, ha Szaszajakko legalább 2 emléktárgyat vásárol, a legolcsóbb emléktárgyat ingyen veheti meg.

Megjegyzés: nála kell, hogy legyen a megfelelő mennyiségű érme ahhoz, hogy mindegyik megvásárolni kívánt emléktárgyat megvegye, de nem fizet a legolcsóbbért.

Hirofada, a pap

Valahányszor Hirofada megáll a szentélynél, elvehet egy érmét a bankból, hogy a szentélynek adományozza, amiért kap 1 pontot. Ez az érme azon az 1, 2 vagy 3 érmén felül kerül a szentélybe, amit ő maga adományozhat.

Umegae, az utcai előadó

Umegae 1 pontot és 1 érmét kap minden találkozásért, mielőtt a felhúzott találkozáskártya hatása életbe lépne.

Zen-emon, a kereskedő

Zen-emon falvanként egyszer egy emléktárgyat 1 érméért vásárolhat meg az azon jelölt ár helyett.

A kétszemélyes játék különleges szabályai

A kétszemélyes játék szabályai kis mértékben eltérnek a korábban írottaktól.

Az előkészületek során tegyetek egy harmadik utazót - a semleges utazót - a kiindulópontként szolgáló fogadóba. (A három utazó sorrendjét véletlenszerűen határozzátok meg.)

Mint a játékosok által mozgatott utazóknak, ennek a semleges utazónak is akkor kell lépnie, amikor az úton ő áll a leghátrébb.

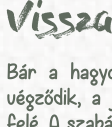
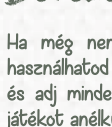
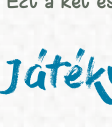
Az a játékos lép a semleges utazóval, akinek az utazója legelől áll.

Megjegyzés: a semleges utazók lépései fontos részét képezik a kétszemélyes játéknak, és ezek jelentik a győzelem kulcsát!



A zöld figura a semleges utazó. Mivel ő áll a leghátrébb az úton, ő következik. A narancssárga utazót mozgató játékosnak kell lépnie vele, mivel ő áll az első helyen.

A semleges utazó lépéseinek nincs hatása a játékra, kivéve a szentély- és fogadómezőkön:



Amikor a semleges utazó megáll egy szentélymezőn, vegyetek el egy érmét a közös készletből, és tegyék az ő színének megfelelő helyre a szentélynél. Így a játék végén, a szentélyben lehelyezett adományokért járó pontok számításakor a semleges utazó adományait is figyelembe kell venni (elfordulhat tehát, hogy ő nyeri meg az első vagy második helyet az adományaival).

Kétszemélyes játék esetén a fogadóba elsőként érkező játékos 4 ételkártyát húz. Amikor a semleges utazó megáll egy fogadómezőn, a játékos, aki odalépett vele, fogja az ételkártyákat, és véletlenszerűen eldob közülük egyet. Ezt a lapot tegyék a pakli aljára anélkül, hogy megnéznék.

Ezt a két esetet leszámítva a játék a szokott szabályok szerint folyik.

Játékváltozatok

Bevezető utazás

Ha még nem játszottál Tokaidót, vagy ha meg akarsz mutatni másoknak, használhatod ezt az egyszerűsített változatot: hagyd az utazólapokat a dobozban, és adj minden játékosnak 7 érmét a játék kezdetén. Így megtanulhatjátok a játékot anélkül, hogy az utazók különböző képességeivel kellene törődnötök.

Visszaút

Bár a hagyomány szerint a Tokaido-utazás Kiotóban kezdődik és Edóban végződik, a játékosok nyugodtan utazhatnak a másik irányba, Edóból Kiotó felé. A szabályok máskülönben változatlanok maradnak.

Gasztronómia

Amikor az első utazó a fogadóhoz ér, csak annyi ételkártyát húz, amennyien játszanak (ahelyett, hogy eggyel többet húzna). Így minden játékos eggyel kevesebb kártya közül választhat, ezért a fogadóba érkezés sorrendjének megnő a taktikai szerepe.