

Partie mit 4 oder 5 Spielern:

Zu Beginn der Partie werden von jeder Art lediglich 5 zufällig gewählte Karten der Erweiterung „Crossroads“ (Badehaus, legendärer Gegenstand, Kirschbaum, Amulett, Kalligrafie) verwendet.

Bevor es losgeht, können die Spieler sich die Amulett- und Kalligrafie-Karten ansehen, die im Spiel sind. Die nicht verwendeten Karten kommen zurück in die Schachtel.

Viel Glück!

Zu Beginn der Partie kann jeder Spieler (in Spielreihenfolge) 1 Münze in den Vorrat zahlen, um eine zufällig gezogene Amulett-Karte zu erhalten, mit der er die Partie beginnt.

Anmerkungen

Die Fähigkeiten der Reisenden aus dem Grundspiel „Tokaido“ sind mit den „Crossroads“-Karten kompatibel. So erhält beispielsweise Mitsukuni 1 Punkt, wenn er eine Badehaus-Karte nimmt. Und Umegae bekommt 1 Münze und 1 Punkt, wenn sie eine Kalligrafie-Karte kauft.

Die Auswirkungen der Begegnungskarten beschränken sich auf die „Tokaido“-Karten und erstrecken sich nicht auf die „Crossroads“-Karten. Ein Führer (Annaibito) führt also nicht dazu, dass der Spieler sich einen Kirschbaum aussucht, ein Priester (Miko) lässt den Spieler kein Amulett erwerben, und ein Handlungsreisender (Shokunin) bringt dem Spieler keinen legendären Gegenstand ein, usw.

Impressum

Ein Spiel von Antoine Bauza

Illustrationen: Naïade

Konzeption: Funforge Studio

Übersetzung: Birgit Irgang

Lektorat: Corentin Lebrat, Alexia Munoz, Yann Belloir, Gersende Cheylan & Nathan Morse

Der Autor bedankt sich bei: Françoise Sengissen, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Émilie Pautrot, Frédéric VUILLET, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib.

TOKAIDO Crossroads

Antoine Bauza - Naïade



Spielregeln



Übersicht

Jede Tokaido-Station (mit Ausnahme der Gasthäuser) bietet dem Reisenden eine neue Option.

Bei jedem Stopp sind die Spieler nun mit neuen Wahlmöglichkeiten konfrontiert. Außerdem sind inzwischen einige neue Reisende auf der Handelsstraße Tokaido unterwegs ...

Spielmaterial

- 6 Reisende-Figuren **A**
- 6 Amulett-Karten **B**
- 6 Karten „Legendäre Gegenstände“ **C**
- 6 Badehaus-Karten **D**
- 6 Kalligrafie-Karten **E**
- 6 Kirschbaum-Karten **F**
- 1 Glückswürfel **G**
- 6 Reisende-Karten **H**



Spielvorbereitung

Das Spiel wird gemäß den bekannten „Tokaido“-Regeln aufgebaut. Dann werden die Materialien der „Crossroads“-Erweiterung vorbereitet, wie nachfolgend beschrieben.

An den entsprechenden Orten auf dem Spielplan werden verdeckte Stapel gebildet:

- die Karten „Legendäre Gegenstände“
- die Badehaus-Karten
- die Kalligrafie-Karten
- die Amulett-Karten
- die Kirschbaum-Karten

Der Glückswürfel wird neben den Spielplan gelegt.

Die neuen Reisenden gesellen sich zu den alten. Wie gewohnt, erhält jeder Spieler zwei Reisende und wählt einen davon für die Partie aus. Es gelten die normalen „Tokaido“-Regeln.

Neue Auswirkungen der Felder



Kirschbäume



Wenn ein Reisender auf einem Panorama-Feld (Meer, Gebirge oder Reisfeld) stehen bleibt, muss er nun zwischen den folgenden Optionen wählen:

- Eine Panorama-Karte dieser Art nehmen (Grundregel)
- Eine Kirschbaum-Karte nehmen (sofern verfügbar)

Durch die Kirschbaum-Karte erhält der Spieler 2 Punkte und 1 Münze.

Anmerkung: Im Gegensatz zu den Panoramen bestehen die Kirschbäume nicht aus Abschnitten, die gesammelt werden sollen; infolgedessen gibt es auch keine Erfolgskarten für die Kirschbäume.

Die Anzahl der Kirschbäume, die ein Spieler sammelt, ist nicht begrenzt.



Badehäuser



Wenn ein Reisender auf dem Feld einer heißen Quelle anhält, muss er nun zwischen den folgenden Optionen wählen:

- Eine Karte „Heiße Quelle“ nehmen (Grundregel)
- 1 Münze für eine Badehaus-Karte zahlen

Badehaus-Karten bringen 4 Punkte ein.

Anmerkung: Badehäuser gelten im Hinblick auf die Erfolgskarte „Badegast“ als heiße Quellen.



Bauernhöfe

Wenn ein Reisender auf dem Feld eines Bauernhofs anhält, muss er nun zwischen den folgenden Optionen wählen:

- 3 Münzen aus dem Vorrat nehmen (Grundregel)
- Versuchen, im Spielsalon Münzen zu gewinnen

Der Spielsalon

Der Spieler setzt 2 seiner Münzen ein und wirft den Glückswürfel.



Ergebnisse:

X: Der Spieler verliert seine eingesetzten Münzen.

x1: Der Spieler erhält seinen Einsatz zurück.

x2: Der Spieler verdoppelt seinen Einsatz.

x3: Der Spieler verdreifacht seinen Einsatz.

x4: Der Spieler vervierfacht seinen Einsatz.

Verlorene Münzen werden in den allgemeinen Vorrat gelegt, gewonnene Münzen erhält der Spieler aus dem Vorrat.



Tempel



Wenn ein Reisender auf dem Feld eines Tempels anhält, muss er nun zwischen den folgenden Optionen wählen:

- 1, 2 oder 3 Münzen an den Tempel spenden (Grundregel)
- 1 Münze in den Vorrat zahlen, um eine der verfügbaren Amulett-Karten zu nehmen

Die Amulett-Karten haben einen einmaligen Nutzen. Der Spieler wählt eine der verfügbaren Amulett-Karten aus und hält sie geheim, bis er sie einsetzt.

Gespielte Karten werden wieder auf den Amulett-Kartenstapel gelegt und können im weiteren Spielverlauf erneut gewählt werden.

Anmerkung: Jeder Reisende kann mehrere Amulett-Karten gleichzeitig haben.

Amulett-Karten



Lebenskraft

Der Spieler ist sofort noch einmal an der Reihe, wenn er durch seine Bewegung die erste Position einnimmt.

Anmerkung: Das Amulett kann nicht verwendet werden, wenn der Reisende an einem Gasthaus ankommt.



Glück

Der Spieler wirft den Glückswürfel, bevor er zieht. Je nach Ergebnis, gewinnt er möglicherweise Münzen (gemäß der Spielsalon-Tabelle, also X = 0 Münzen, x4 = 4 Münzen).



Gesundheit

Der Reisende wählt auf dem Feld, auf dem er landet, beide Optionen (in einer Reihenfolge seiner Wahl).

Anmerkung: Das Amulett kann nicht verwendet werden, wenn der Reisende an einem Gasthaus ankommt.



Freundschaft

Der Spieler stoppt auf einem Einzelfeld, das bereits von einem anderen Reisenden besetzt ist, als würde es sich um ein Doppelfeld handeln. Er stellt seine Reisenden-Figur neben das Feld, wie er es bei einem Doppelfeld täte.

Anmerkung: Das Einzelfeld MUSS von einem anderen Reisenden besetzt sein, damit dieses Amulett eingesetzt werden kann. Der Reisende, der das Amulett verwendet, verlässt das Feld als Erster.



Gastfreundschaft

Der Reisende nimmt sich kostenlos eine Mahlzeitenkarte, wenn er bei einem Gasthaus anhält.



Andacht

Der Reisende spendet dem Tempel die Münzen, die er für den Erwerb einer käuflichen Karte gezahlt hat (Andenken, Mahlzeit, legendärer Gegenstand, Badehaus, Kalligrafie, Amulett).

Wie bei einer normalen Spende erhält der Spieler sofort 1 Punkt pro gespendeter Münze, und die Münzen werden am Ende der Partie bei der Ermittlung des großzügigsten Spenders berücksichtigt.

Beispiel: Der Reisende mit dem Amulett „Andacht“ bleibt auf einem Ladenfeld stehen. Er kauft zwei Andenken, eins für 1 Münze, das andere für 3 Münzen. Er setzt sein Amulett ein, sodass die 3 Münzen für das zweite Andenken in den Tempel gelegt werden. Für diese 3 Münzen erhält er 3 Punkte.

Wichtig: Wenn ein Spieler ein Amulett kauft, kann er es erst ab der nächsten Runde einsetzen – niemals schon in der Runde, in der er es erworben hat.



Laden

Wenn ein Reisender auf dem Feld eines Ladens anhält, muss er nun zwischen den folgenden Optionen wählen:

- Andenken kaufen (Grundregel)
- Einen legendären Gegenstand kaufen

Karten „Legendärer Gegenstand“

Der Spieler kann einen einzigen legendären Gegenstand seiner Wahl kaufen (sofern die Karte verfügbar ist), der so viel kostet, wie auf der Karte angegeben ist (1, 2 oder 3 Münzen).



Shodo und Emaki

Wenn diese legendären Gegenstände erworben werden, bringen sie 1 Punkt für jedes Andenken und jeden anderen legendären Gegenstand in der Sammlung des Spielers ein sowie 1 zusätzlichen Punkt für jedes Andenken, das später gekauft wird.



Buppatsu und Ema

Diese legendären Gegenstände bilden eine neue Art von Andenken. Deshalb zählen sie auch zu den Andenkensets in der Sammlung des Spielers hinzu.

Anmerkung: Hat ein Spieler einen Gegenstand von jeder der fünf verschiedenen Arten, bringt ihm das $1 + 3 + 5 + 7 + 9 = 25$ Punkte.

Beispiel: Ein Reisender, der bereits 2 Andenken hat (Art A und Art B), erhält 5 Punkte, wenn er einen dieser legendären Gegenstände erwirbt. Falls er später ein Andenken der Art C kauft, bekommt er dafür 7 Punkte; und wenn er auch noch ein Andenken der Art D erwirbt, gibt es dafür 9 Punkte.



Murasame & Masamune

Diese legendären Gegenstände bringen 8 Punkte ein.

Anmerkung: Ein Spieler kann beide Arten eines bestimmten legendären Gegenstands erwerben.

Anmerkung: Die legendären Gegenstände werden bei der Ermittlung, wer die Erfolgskarte „Sammler“ erhält, berücksichtigt.



Begegnungen



Wenn ein Reisender auf einem Begegnungsfeld anhält, muss er nun zwischen den folgenden Optionen wählen:

- Eine Begegnungskarte ziehen (Grundregel)
- 1 Münze in den Vorrat zahlen, um eine der verfügbaren Kalligrafie-Karten seiner Wahl zu kaufen

Die Kalligrafie-Karten werden bei der Ermittlung, wer die Erfolgskarte „Quasselstrippe“ erhält, berücksichtigt.

Kalligrafie-Karten



Weitblick

Diese Kalligrafie-Karte bringt 2 Punkte pro Münze ein, die der Spieler am Ende der Partie noch besitzt.



Innere Einker

Diese Kalligrafie-Karte bringt 3 Punkte pro komplettem Panorama ein und 1 Punkt pro Kirschbaum.



Nostalgie

Diese Kalligrafie-Karte bringt 2 Punkte pro legendärem Gegenstand und 1 Punkt pro Andenken ein.



Geduld

Diese Kalligrafie-Karte bringt 6 Punkte ein, wenn der Reisende als Letzter am letzten Gasthaus ankommt, 4 Punkte, wenn er dort Zweitletzter ist, und 2 Punkte in jedem anderen Fall.



Perfektion

Diese Kalligrafie-Karte bringt 2 Punkte pro Erfolgskarte ein und 1 Punkt pro Kalligrafie-Karte.

Anmerkung: Die Kalligrafie-Karte „Perfektion“ ist selbst ebenfalls 1 Punkt wert.



Fasten

Diese Kalligrafie-Karte bringt 3 Punkte pro nicht verzehrter Mahlzeit ein.

Anmerkung: Aufgrund der Sammlung kann man leicht erkennen, wie viele Mahlzeiten ein Spieler ausgelassen hat. In einer Partie verzehrt ein Reisender bis zu 4 Mahlzeiten.

Anmerkung: Ein Reisender kann mehrere Kalligrafie-Karten haben.

Neue Reisende



Jirocho, der Yakuza

Wenn er an einem der Gasthäuser unterwegs ankommt, kann Jirocho vor der Mahlzeit sein Glück im Spielsalon versuchen. Er muss dann 1 Münze einsetzen und den Glückswürfel werfen. Je nach Würfelergebnis kann er seine Münze verlieren, sie zurückbekommen oder 1, 2 bzw. 3 zusätzliche Münzen gewinnen (gemäß der Tabelle für den Spielsalon auf Seite 4).



Daigoro, der Bursche

Daigoro zieht vor der Mahlzeit eine Andenkenkarte, wenn er an einem der drei Gasthäuser unterwegs ankommt.



Nampo, der Feinschmecker

Nampo bekommt bei jedem Gasthaus zusätzliche Punkte – in Abhängigkeit vom Wert der Mahlzeit, die er isst:

- Eine Mahlzeit mit dem Wert 1 bringt ihm 1 zusätzlichen Punkt ein.
- Eine Mahlzeit mit dem Wert 2 bringt ihm 2 zusätzliche Punkte ein.
- Eine Mahlzeit mit dem Wert 3 bringt ihm 3 zusätzliche Punkte ein.



Gotozaemon, der Andenkenverkäufer

Gotozaemon erhält bei jedem Panorama-Feld, auf dem er stehen bleibt, 1 Münze.

Anmerkung: Der Andenkenverkäufer erhält nur dann eine zusätzliche Münze, wenn er auf einem Panorama-Feld stehen bleibt, nicht bei der Begegnung mit einem Führer (Annaibito). Wenn er sich entscheidet, einen Kirschbaum zu nehmen, bekommt er 2 Punkte und 2 Münzen.



Miyataka, die abergläubische Frau

Miyataka kann beide Aktionen ausführen, wenn sie auf einem Tempelfeld stehen bleibt: Münzen im Tempel spenden UND ein Amulett kaufen.



Kita, die alte Frau

Kita kann beide Aktionen ausführen, wenn sie auf einem Begegnungsfeld stehen bleibt: eine Begegnungskarte ziehen UND eine Kalligrafie-Karte kaufen.

Varianten

Selten und wertvoll ...

Partie mit 2 oder 3 Spielern:

Zu Beginn der Partie werden von jeder Art lediglich 4 zufällig gewählte Karten der Erweiterung „Crossroads“ (Badehaus, legendärer Gegenstand, Kirschbaum, Amulett, Kalligrafie) verwendet.