

TOKAIDO MATSURI

Antoine Bauza – Naïade



Spielregeln



Musubi, der Schürke

Wenn Musubi unterwegs bei Gasthäusern stehen bleibt, kann er sich von jedem seiner beiden benachbarten Reisenden je 1 Münze nehmen (von demjenigen, der direkt vor ihm angekommen ist, und von demjenigen, der direkt nach ihm ankommt).

Falls einer dieser beiden Reisenden keine Münzen hat, erhält Musubi stattdessen 1 Münze aus dem Vorrat. Sollte Musubi als Erster oder Letzter am Gasthaus ankommen (sodass er nur einen einzigen Nachbarn hat), bekommt er 1 Münze von seinem Nachbarreisenden und die andere Münze aus dem Vorrat.



Misaki, der Jünger

Immer wenn ein Reisender (er selbst oder ein anderer) auf einem Tempelfeld stehen bleibt, erhält Misaki 1 Münze aus dem Vorrat.



Titia, die holländische Touristin

Titia kauft Kunst-Andenken und legendäre Gegenstände für 1 Münze weniger als normal. Deshalb sind einige Karten für Titia kostenlos.

Impressum

Ein Spiel von Antoine Bauza

Illustrationen: Naïade

Konzeption: Funforge Studio

Übersetzung: Birgit Irgang

Der Autor bedankt sich bei:

Kohri Takeda und Nobuaki Takerube für ihren kulturellen Beitrag, Corentin Lebrat und Mathias Guillaud für ihre Kommentare und bei allen Unterstützern der Kickstarter-Kampagne, die es ermöglicht haben, dass diese Sammlerausgabe von „Tokaido“ veröffentlicht werden konnte!

Für diese Erweiterung sind das Grundspiel „Tokaido“ sowie die erste Erweiterung, „Crossroads“, erforderlich.

Übersicht

Nun sind auch die japanischen Festlichkeiten Teil der Tokaido-Reise. Diese Matsuri (japanisch für Fest) werden unterwegs durch die Ankunft der Reisenden an den Gasthäusern ausgelöst und unterbrechen die Reise mit einzigartigen Veranstaltungen.

Spielvorbereitung

„Tokaido“ und „Crossroads“ werden wie üblich vorbereitet. Für den Aufbau der Materialien, die zur Erweiterung „Matsuri“ gehören, gelten folgende Regeln:

Die Matsuri-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben das Spielbrett gelegt.

Die Plättchen „Geschlossenes Feld“, die Reisepunkte-Plättchen und die Puppen-/Karpfen-Plättchen kommen neben den Vorrat.

Die neuen Reisenden werden den alten hinzugefügt. Sofern gewünscht, können die Spieler nun nicht nur zwischen zwei, sondern sogar zwischen drei Reisenden wählen oder sich direkt den Reisenden ihrer Wahl nehmen.

Es gelten die üblichen „Tokaido“-Regeln.

Die Matsuri

Von nun an wird jedes Mal, wenn ein Reisender unterwegs an einem der drei Gasthäuser anhält, ein Matsuri ausgelöst.

Sobald ALLE Reisenden am Gasthaus angekommen sind (und nachdem sie ihre Fähigkeiten genutzt und ihre Mahlzeiten-Karten gekauft haben), zieht der Spieler, der als Erster am Gasthaus angekommen ist, 2 Matsuri. Er sieht sich die beiden Karten an, wählt eine davon und legt die andere zurück unter den Stapel, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

Die gewählte Matsuri-Karte wird offen auf den Stapel gelegt, sodass alle Spieler sie sehen können. Ihr Effekt wird sofort angewendet.

Spielmaterial

- 20 Matsuri-Karten **A**
- 20 Punkteplättchen **B**
(doppelseitig bedruckt, Werte von 1 bis 4)
- 4 Plättchen „Geschlossenes Feld“ **C**
- 5 Puppen-/Karpfen-Plättchen **D**
(doppelseitig bedruckt)
- 16 Reisende-Karten **E**
- 16 Reisende-Figuren **F**



Matsuri-Auswirkungen



o-Bon ● Die Toten

In der Reihenfolge ihres Eintreffens beim Gasthaus können alle Reisenden sofort im Tempel spenden, gemäß den üblichen Regeln: 1, 2 oder 3 Münzen, die 1, 2 beziehungsweise 3 Punkte wert sind. Spielfähigkeiten, die mit dem Tempel verbunden sind (wie bei Hirokata) kommen nicht zum Einsatz.



Tori no Ichji ● Die Amulette

Jeder Reisende, der kein Amulett in seiner Sammlung hat, erhält sofort ein kostenloses Amulett, das zufällig vom Stapel der übrigen Amulette gezogen wird.



Spieler, die bereits ein Amulett besitzen, profitieren von diesem Matsuri nicht.

Hina matsuri ● Die Puppen



Jeder Spieler, dessen Reisender weiblich ist, erhält sofort ein Puppen-Plättchen aus dem Vorrat. Dieses Plättchen kommt in die Sammlung des Spielers und zählt als Andenken der Art „Kleinteile“. In der Sammlung des Spielers wird es als Andenkenkarte verwendet.

Beispiel: Sassako erhält ein Puppen-Plättchen. Sie hat 2 Andenkenkarten in ihrer Sammlung: eine aus dem Bereich „Kunst“ und eine aus dem Bereich „Essen und Trinken“. Das Puppen-Plättchen kommt in ihre Sammlung und wird zum dritten Andenken des Sets, da es zu einer anderen Art gehört als die beiden übrigen Andenken des Sets. Aus diesem Grund ist die Puppe 5 Punkte wert.

Tango ● Die Jungen



Jeder Spieler, dessen Reisender männlich ist, erhält sofort ein Karpfen-Plättchen aus dem Vorrat. Dieses Plättchen kommt in die Sammlung des Spielers und zählt als Andenken der Art „Kleinteile“. In der Sammlung des Spielers wird es als Andenkenkarte verwendet.

Beispiel: Chuubei erhält ein Karpfen-Plättchen. Er hat bereits 3 Andenkenkarten in seiner Sammlung: eine aus dem Bereich „Kunst“, eine aus dem Bereich „Essen und Trinken“ und eine aus dem Bereich „Kleinteile“. Diese 3 Andenkenkarten ergeben zusammen ein Set, das 9 Punkte wert ist (1 + 3 + 5 Punkte). Das Karpfen-Plättchen wird der Sammlung hinzugefügt und beginnt ein neues Set; deshalb ist es 1 Punkt wert.

Anmerkung: Die Puppen-/Karpfen-Plättchen werden zwar in der Sammlung des Spielers wie Andenkenkarten behandelt, zählen aber nicht mit, wenn es darum geht, wer die Erfolgskarte „Sammler“ erhält; auch bei den Auswirkungen der legendären Gegenstände Shodo und Emaki werden sie nicht berücksichtigt.

Hanabi ● Feuerwerk



Der Reisende, der diese Matsuri-Karte gezogen und ausgewählt hat, zieht sofort zufällig 2 neue Matsuri-Karten. Diese beiden Matsuri-Karten kommen ins Spiel, und ihre Effekte werden sofort angewendet.

o-Fune matsuri ● Die Schiffe



Jeder Reisende erhält sofort den nächsten Abschnitt seines Meeres-Panoramas und bekommt die entsprechenden Punkte.

- Falls ein Spieler sein Meeres-Panorama bereits vervollständigt hat, profitiert er von diesem Matsuri nicht.
- Sollten infolge dieses Matsuris mehrere Spieler gleichzeitig als Erste ihr Meeres-Panorama vollenden, erhalten sie alle die Punkte für die Panorama-Erfolgskarte „Meer“. Zu diesem Zweck erhalten die betreffenden Spieler 3 Punkteplättchen, um diese Belohnung auszuzahlen.

o-Shogatsu ● Silvester



In der Reihenfolge ihres Eintreffens beim Gasthaus können alle Reisenden sofort den Glückswürfel werfen. Dann nimmt sich jeder Spieler so viele Münzen, wie der Würfel anzeigt (also 0, 1, 2, 3 oder 4 Münzen).

Setsubun ● Bohnenwerfen



In der Reihenfolge ihres Eintreffens beim Gasthaus können alle Reisenden sofort den Glückswürfel werfen. Dann erhält jeder Spieler so viele Punkte, wie der Würfel anzeigt (also 0, 1, 2, 3 oder 4 Punkte).

Anmerkung: Um diese Belohnung auszuzahlen, werden die Punkteplättchen verwendet.

Tanabata ● Die Sterne



Die 4 Erfolgskarten (Gourmet, Sammler, Badegast, Quasselstrippe) werden sofort zugewiesen; dabei gelten dieselben Regeln, die normalerweise am Ende der Partie für die Erfolgskarten angewendet werden. Doch statt die entsprechende Karte und 3 Punkte zu erhalten, bekommt jeder Sieger ein „2 Punkte“-Plättchen. (Bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Spieler ein solches Plättchen.)

Anmerkung: Die Erfolgskarten bleiben offen neben dem Spielplan liegen und werden am Ende der Reise auf die übliche Weise verteilt. (Dann sind die Erfolgskarten die üblichen 3 Punkte wert.)

o-Tsukimi ● Der Mond



Der Reisende, der diese Matsuri-Karte gezogen und ausgewählt hat, nimmt sich sofort eine Kalligrafie-Karte seiner Wahl von denen, die noch im Stapel vorhanden sind. Dann legt er diese Kalligrafie-Karte offen neben die anderen Erfolgskarten (nicht in seine Sammlung).

Am Ende der Partie erhält jeder Spieler diese Kalligrafie-Punkte, als befände sich die Karte in seiner Sammlung.

Beispiel: Doria hat die Kalligrafie-Karte „Innere Einkehr“ gewählt. Am Ende der Partie bekommt jeder Spieler für jedes komplette Panorama 3 Punkte und 1 Punkt für jeden Kirschbaum in seiner Sammlung..

Shishimai ● Der Löwe



Die Reisenden, die Münzen im Tempel gespendet haben, erhalten sofort Punkte entsprechend ihrer Spende. Im Gegensatz zu der Belohnung, die es dafür am Ende der Partie gibt, bekommen lediglich die drei großzügigsten Spender Punkte, und zwar folgendermaßen:

- Der großzügigste Spender bekommt 4 Punkte.
- Der Reisende, der die zweitgrößte Summe gespendet hat, erhält 2 Punkte.
- Der Dritte bekommt 1 Punkt.

Gleichstände werden nach den üblichen Regeln aufgelöst.

Cho-yo ● Die Chrysanthemen



Bei der nächsten Ankunft an einem Gasthaus (unterwegs oder am Ende der Strecke), kosten alle Mahlzeitenkarten 1 Münze weniger als normal. (Infolgedessen gibt es eine Mahlzeitenkarte, die 1 Münze wert ist, kostenlos.) Außerdem zieht der erste Spieler, der an dem Gasthaus ankommt, 2 Mahlzeitenkarten mehr als normal.

Beispiel: In einer Partie zu viert zieht der erste Reisende, der an dem Gasthaus ankommt, 7 Mahlzeitenkarten (5 Karten, wie in der Partie zu viert üblich, plus 2 Karten aufgrund des Matsuris).

Yama no Ko ● Das Gebirge



Bis zum nächsten Gasthaus kann jeder Reisende, der auf einem Gebirgsfeld stehen bleibt, 1 zusätzlichen Gebirgsparanoma-Abschnitt nehmen, bevor er die übliche Entscheidung zwischen einem Panorama oder einem Kirschbaum trifft. Der Spieler erhält die entsprechenden Punkte.

Wenn ein Spieler sein Gebirgsparanoma bereits vollendet hat, profitiert er von diesem Matsuri nicht.

o-Tsue matsuri ● Der Reis



Bis zum nächsten Gasthaus kann jeder Reisende, der auf einem Reisfeld stehen bleibt, 1 Münze aus dem Vorrat nehmen und sie im Tempel spenden, bevor er die bei einem Reisfeld übliche Entscheidung trifft (ein Reisfeldparanoma oder einen Kirschbaum nehmen). Der Spieler erhält die entsprechenden Punkte für die Spende.

Wenn ein Spieler sein Reisfeldparanoma bereits vollendet hat, profitiert er von diesem Matsuri nicht.

Hadaka matsuri ● Der nackte Mann



Bis zum nächsten Gasthaus kann jeder Reisende, der auf einem „Heiße Quellen“-Feld stehen bleibt, 1 Begegnungskarte ziehen und ihren Effekt anwenden, bevor er die bei heißen Quellen übliche Entscheidung trifft (eine Karte „Heiße Quellen“ oder eine Badehaus-Karte nehmen).

o-Hanami ● Die Kirschblüte



Bis zum nächsten Gasthaus nimmt sich jeder Reisende, der auf einem Panoramafeld stehen bleibt (Meer, Gebirge oder Reisfeld) den nächsten Abschnitt des entsprechenden Panoramas UND erhält 1 Münze aus der Bank.

Falls ein Spieler beschließt, einen Kirschbaum zu nehmen, bekommt er insgesamt 2 Münzen: 1 für den Kirschbaum und 1 für den Matsuri.



Gion matsuiri ● Gesundheit des Volkes

Bis zum nächsten Gasthaus kann jeder Spieler, der auf einem Begegnungsfeld stehen bleibt, aus dem Stapel der restlichen Begegnungskarten eine auswählen, statt zufällig eine zu ziehen. Nachdem die Begegnung gewählt worden ist, wird der Stapel neu gemischt.



Kamiarisa ● Die Gottheiten

Bis zum nächsten Gasthaus schließt jeder Tempel eines seiner Felder.

- Die Tempel, die nur aus einem Feld bestehen, sind komplett geschlossen.
- Die Tempel, die aus zwei Feldern bestehen, schließen ihr zweites Feld, das abseits der Straße liegt (und werden damit zu Einzelfeld-Tempeln).



Tōka Ebisu ● Die Händler

Bis zum nächsten Gasthaus schließt jeder Laden eines seiner Felder.

- Die Läden, die nur aus einem Feld bestehen, sind komplett geschlossen.
- Die Läden, die aus zwei Feldern bestehen, schließen ihr zweites Feld, das abseits der Straße liegt (und werden damit zu Einzelfeld-Läden).



Mura matsuiri ● Die Dörfer

Bis zum nächsten Gasthaus schließt jeder Bauernhof eines seiner Felder.

- Die Bauernhöfe, die nur aus einem Feld bestehen, sind komplett geschlossen.
- Die Bauernhöfe, die aus zwei Feldern bestehen, schließen ihr zweites Feld, das abseits der Straße liegt (und werden damit zu Einzelfeld-Bauernhöfen).

Anmerkung: Die Plättchen „Geschlossenes Feld“ werden bei dieser Gelegenheit auf die geschlossenen Felder gelegt.

Neue Reisende

Fähigkeiten von Reisenden, die bei der Ankunft in einem Gasthaus zum Tragen kommen, müssen direkt nach dem Ankommen angewendet werden, vor dem Erwerb einer Mahlzeit.



Kushinada, die Weltenbummlerin

Zu Beginn der Partie gibt jeder andere Reisende Kushinada 1 Münze.

Während der Partie kann Kushinada sich jederzeit geheim die Kalligrafie- und Amulett-Karten ihrer Mitspieler ansehen.

Anmerkung: In der Partie zu zweit gibt Kushinadas Mitspieler ihr 1 Münze, und sie erhält 1 weitere Münze aus dem Vorrat.



Mutsumi, der Grobian

Bei den ersten vier Gasthäusern kann Mutsumi das Gasthaus als Erster verlassen, unabhängig davon, wann er dort angekommen ist.



Takeru, der Berater

Immer wenn ein Reisender (er selbst oder ein anderer) auf einem Begegnungsfeld stehen bleibt, nimmt sich Takeru 1 Münze aus dem Vorrat.



Rakuren, der Sammler

Wenn Rakuren auf einem Ladenfeld stehen bleibt, kann er 4 Andenkenkarten UND 1 Karte „Legendärer Gegenstand“ ziehen, statt die normale Laden-Aktion durchzuführen. Dann kann er eine oder mehrere dieser zufällig gezogenen Karten zu den angegebenen Kosten kaufen.



Kamui, der Vagabund

Wenn Kamui bei einem der Gasthäuser unterwegs und beim letzten Gasthaus anhält, erhält er 3 Punkte, falls er keine Mahlzeitenkarte kauft.

Anmerkung: Diese 3 Punkte können mit den Kalligrafie-Punkten „Fasten“ kombiniert werden.



Mari, die Dichterin

Wenn Mari auf einem Tempelfeld stehen bleibt, erhält sie 2 Punkte (statt einem) für jede Münze, die sie dem Tempel spendet. Wenn sie beschließt, ein Amulett zu kaufen, kann Mari es sich kostenfrei nehmen.



Yashmina, die Adlige

Bei den Gasthäusern unterwegs erhält Yashmina eine kostenfreie, zufällig gezogene Amulett-Karte.

Anmerkung: Wenn der Amulett-Kartenstapel leer ist, kann Yashmina nicht mehr von dieser Fähigkeit profitieren.



Kidzuna, die Köchin

Wenn Kidzuna bei den Gasthäusern unterwegs stehen bleibt, kann sie ZUSÄTZLICH zu ihrer üblichen Mahlzeitenkarte eine weitere Mahlzeit kaufen. Zuerst deckt sie die oberste Karte des Mahlzeitenkartenstapels auf und kann sie zu den angegebenen Kosten erwerben.

Sie erhält die entsprechenden Punkte. Kidzuna kann anschließend ihre Hauptmahlzeit zu den üblichen Regeln kaufen.



Chihaya, die Badende

Wenn Chihaya bei den Gasthäusern unterwegs stehen bleibt, erhält sie eine zufällig vom Stapel gezogene Karte „Heiße Quellen“.



Iyasaka, der Arbeiter

Wenn Iyasaka auf einem Bauernhoffeld stehen bleibt, erhält er 1 zusätzliche Münze, falls er sich entscheidet, 3 Münzen aus dem Vorrat zu nehmen, ODER kann den Glückswürfel erneut werfen, falls er beschließt, sein Glück im Spielsalon zu versuchen. (Das zweite Ergebnis muss er dann nehmen, selbst wenn es schlechter ist als das erste.)



Marihito, der Schriftsteller

Am Ende der Partie kann Marihito eine Kalligrafie-Karte seiner Sammlung verdoppeln.

Beispiel: Die Reise endet, und Marihito hat 2 Kalligrafie-Karten – „Weitblick“ und „Innere Einkehr“.

„Weitblick“ bringt ihm 8 Punkte ein (er hat 4 Münzen übrig) und „Innere Einkehr“ liefert ihm 6 Punkte (er hat ein vollständiges Panorama und 3 Kirschbaum-Karten). Er beschließt, seine Kalligrafie-Karte „Weitblick“ zu verdoppeln (2 x 8 Punkte). Dadurch erhält er insgesamt 22 Kalligrafie-Punkte.



Suseri, die Gelehrte

Am Ende der Partie erhält Suseri 1 Punkt für jede unterschiedliche Kartenart in ihrer Sammlung, und zwar für Heiße Quellen, Badehäuser, Andenken, legendäre Gegenstände, Begegnungen, Kalligrafie, Amulette, Mahlzeiten, Meerespanoramen, Gebirgs-panoramen, Reisfeldpanoramen, Kirschbäume.



Ayumu, der Wanderer

Unabhängig von ihren normalen Kosten muss Ayumu für Mahlzeitenkarten nur 1 Münze zahlen.

Wenn er auf einem Ladenfeld stehen bleibt, muss er außerdem für Andenken der Art „Kleinteile“ nichts bezahlen.