

## Partite a 4 e 5 giocatori:

A inizio partita si usano solamente 5 carte Crossroads scelte casualmente per ogni tipologia (Bagno Termale, Oggetto Leggendaro, Ciliegio, Amuleto, Calligrafia).

Le carte Amuleto e Calligrafia in gioco possono essere guardate prima dell'inizio della partita. Le carte non utilizzate vanno riposte nella scatola.

## Buona fortuna

A inizio partita ogni giocatore (in base all'ordine di partenza), donando 1 moneta alla riserva generale, può ricevere una carta Amuleto scelta casualmente con la quale inizierà la partita.

## Note

Le abilità dei viaggiatori di Tokaido funzionano anche con le carte di Crossroads. Perciò Mitsukuni il vecchio guadagna 1 punto se acquista una carta Bagno Termale. Allo stesso modo, Umegae l'imbonitore di strada guadagna 1 punto e 1 moneta se acquista una carta Calligrafia.

Gli effetti delle carte Incontro sono limitati alle carte di Tokaido e non si estendono alle carte di Crossroads. Perciò una Guida (Annaibito) non permette di scegliere una carta Ciliegio, un Sacerdote (Miko) non permette di acquistare un Amuleto, un Mercante (Shokunin) non permette di prendere un Oggetto Leggendaro.

## Riconoscimenti:

Un gioco di Antoine Bauza

Illustrato da Naiade

Design grafico di Funforge Studio

Revisione di Corentin Lebrat, Alexia Munoz, Yann Belloir, Gersende Cheylan e Nathan Morse

Traduzione di Marta Schioppetti

Antoine Bauza ringrazia: Françoise Sengissen, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib.

# TOKAIDO 東海道 Crossroads



## Regolamento



## Panoramica

Ogni Stazione della strada di Tokaido (fatta eccezione per le Locande) conferisce una nuova opzione ai viaggiatori.

A ogni fermata, i giocatori si trovano ad affrontare nuove scelte. Inoltre alcuni nuovi viaggiatori si sono aggiunti al viaggio sulla strada di Tokaido...

## Contenuto

- 6 miniature Viaggiatori **A**
- 6 carte Amuleto **B**
- 6 carte Oggetto Leggendaro **C**
- 6 carte Bagno Termale **D**
- 6 carte Calligrafia **E**
- 6 carte Ciliegio **F**
- 1 dado della Fortuna **G**
- 6 tessere Viaggiatore **H**



## Preparazione

Preparate il gioco Tokaido seguendo le solite regole. Dopodiché preparate le parti dell'espansione Crossroads come segue:

Collocate sugli spazi corrispondenti del tabellone i mazzi a faccia in giù composti da:

- le carte Oggetto Leggendaro
- le carte Bagno Termale
- le carte Calligrafia
- le carte Amuleto
- le carte Ciliegio

Collocate il dado della Fortuna accanto al tabellone.

Aggiungete i nuovi viaggiatori a quelli del gioco base. Come sempre, ogni giocatore riceve 2 tessere Viaggiatore e ne sceglie una per la partita. La partita viene giocata seguendo le normali regole di Tokaido.

## Nuovi effetti delle caselle



Quando un viaggiatore si ferma su una casella Panorama (Mare, Montagna o Risaia), deve ora scegliere tra:

- prendere una carta Panorama di quel tipo (come previsto dalle regole base).
- prendere una carta Ciliegio (se disponibile).

Le carte Ciliegio forniscono 2 punti e 1 moneta.

*Nota: Diversamente dalle carte Panorama, le carte Ciliegio non sono formate da sezioni collezionabili, e di conseguenza non esistono carte Obiettivo corrispondenti.*

Non c'è limite al numero di carte Ciliegio che un giocatore può accumulare.





## Bagno Termale



Quando un viaggiatore si ferma su una casella Terme, deve ora scegliere tra:

- pescare una carta Terme (come previsto dalle regole base).
- acquistare una carta Bagno Termale al costo di 1 moneta.

Le carte Bagno Termale forniscono 4 punti.

*Nota: Le carte Bagno Termale sono considerate parte delle Terme per l'assegnazione della carta Obiettivo Termalista.*



## Fattoria

Quando un viaggiatore si ferma su una casella Fattoria, deve ora scegliere tra:

- prendere 3 monete dalla riserva generale e aggiungerle alle proprie (come previsto dalle regole base).
- tentare di accrescere la propria riserva nella Sala da Gioco.

## La Sala da Gioco

Il giocatore punta 2 monete della sua riserva e tira il dado della Fortuna.



Risultati:

X: il giocatore perde le monete puntate

x1: il giocatore recupera le monete puntate

x2: il giocatore raddoppia le monete puntate

x3: il giocatore triplica le monete puntate

x4: il giocatore quadruplica le monete puntate

Le monete perse vanno nella riserva generale; le monete vinte vengono prese dalla riserva generale.



## Tempio



Quando un viaggiatore si ferma su una casella Tempio, deve ora scegliere tra:

- donare 1, 2 o 3 monete al Tempio (come previsto dalle regole base).
- acquistare una delle carte Amuleto disponibili, pagando 1 moneta alla riserva generale.

Le carte Amuleto conferiscono un effetto che può essere utilizzato una sola volta. Il giocatore sceglie tra le carte Amuleto disponibili e le tiene segrete fino al momento in cui decide di usarle.

Le carte già utilizzate vengono riposte nella pila sul tabellone Crossroads, e possono essere pescate nuovamente durante la partita.

*Nota: Ogni giocatore può possedere più carte Amuleto contemporaneamente.*

## Carte Amuleto



### Energia

Questo Amuleto permette al giocatore di giocare ancora, senza aspettare di nuovo il proprio turno, quando il suo viaggiatore è davanti a tutti.

*Nota: L'Amuleto non può essere utilizzato quando il viaggiatore arriva in una Locanda.*



### Fortuna

Questo Amuleto permette al giocatore di tirare il dado della Fortuna prima di muoversi, e quindi di poter vincere monete in base al risultato (secondo la tabella dei risultati della carta per cui X=0 monete e x4=4 monete).



## Salute

Questo Amuleto permette al viaggiatore di selezionare entrambe le opzioni previste dalla casella su cui si ferma (nell'ordine da lui scelto).

*Nota: L'Amuleto non può essere utilizzato quando il viaggiatore arriva in una Locanda.*



## Amicizia

Questo Amuleto permette al viaggiatore di fermarsi su una casella singola già occupata da un altro viaggiatore, come se fosse una casella doppia. Si posiziona il segnalino viaggiatore vicino alla casella, come si farebbe nel caso di caselle doppie.

*Nota: Perché questo Amuleto sia utilizzabile, la casella singola DEVE essere occupata da un altro viaggiatore. Il viaggiatore che utilizza l'Amuleto lascia la casella per primo.*



## Accoglienza

Questo Amuleto permette al viaggiatore di prendere la carta Pasto gratuitamente quando si ferma in una Locanda.



## Culto

Questo Amuleto permette al viaggiatore di donare al Tempio le monete spese per comprare una carta (Souvenir, Pasto, Oggetto Leggendaro, Bagno Termale, Calligrafia, Amuleto). Come per le normali donazioni, il giocatore guadagna immediatamente 1 punto per ogni moneta donata e le monete verranno conteggiate alla fine della partita come punti donazione al Tempio.

Esempio: Il viaggiatore con l'Amuleto Culto si ferma su una casella Villaggio. Acquista due Souvenir, uno del valore di 1 moneta e l'altro del valore di 3 monete. Utilizza l'Amuleto in modo che le 3 monete del secondo oggetto vengano donate al Tempio. Guadagna 3 punti per queste 3 monete.

**Importante:** Quando un giocatore acquista un Amuleto, lo può utilizzare dalla mossa successiva, ma mai nello stesso turno nel quale l'ha acquistato.



Quando un viaggiatore si ferma su una casella Villaggio, deve ora scegliere tra:

- comprare Souvenir (come previsto dalle regole base).
- acquistare un Oggetto Leggendaro.

## Carte Oggetto Leggendaro

Il giocatore può acquistare un solo Oggetto Leggendaro a sua scelta (se la carta è disponibile) al prezzo indicato sulla carta (1, 2 o 3 monete).



## Shodo e Emaki

Una volta acquistati, questi Oggetti Leggendaro conferiscono 1 punto per ogni altro Souvenir / Oggetto Leggendaro posseduto nella propria collezione e 1 punto in più per ogni Souvenir acquistato successivamente.



## Buppatsu e Ema

Questi Oggetti Leggendaro valgono come un nuovo tipo di Souvenir. Vanno perciò aggiunti agli altri tipi di Souvenir della propria collezione.

*Nota: Possedere un oggetto per ognuno dei 5 tipi conferisce quindi  $1+3+5+7+9 = 25$  punti.*



Esempio: Un viaggiatore che possiede già 2 Souvenir (di tipo A e B) guadagna altri 5 punti acquistando uno degli Oggetti Leggendarî. Se successivamente acquista un Souvenir di tipo C, guadagna 7 punti e se acquista un Souvenir di tipo D, guadagna 9 punti.



### Murasame e Masamune

Questi Oggetti Leggendarî conferiscono 8 punti.

*Nota: Lo stesso viaggiatore può acquistare entrambe le tipologie dello stesso Oggetto Leggendarî.*

*Nota: Gli Oggetti Leggendarî sono presi in considerazione per il conferimento della carta Obiettivo Collezionista.*



### Incontri

Quando un viaggiatore si ferma su una casella Incontro, deve ora scegliere tra:

- pescare una carta Incontro (come previsto dalle regole base).
- pagare 1 moneta alla riserva generale per l'acquisto di una delle carte Calligrafia disponibili a propria scelta.

*Nota: Le carte Calligrafia fanno parte del tipo Incontro per il conferimento della carta obiettivo Chiacchierone.*

### Carte Calligrafia



### Lundimiranza

Questa carta Calligrafia conferisce 2 punti per ogni moneta rimanente alla fine della partita.



### Contemplazione

Questa carta Calligrafia conferisce 3 punti per ogni Panorama completo e 1 punto per ogni Ciliegio.



### Nostalgia

Questa carta Calligrafia conferisce 2 punti per ogni Oggetto Leggendarî e 1 punto per ogni Souvenir.



### Pazienza

Questa carta Calligrafia conferisce 6 punti se il viaggiatore arriva per ultimo all'ultima Locanda, 4 punti se arriva penultimo, 2 punti in tutti gli altri casi.



### Perfezione

Questa carta Calligrafia conferisce 2 punti per ogni carta Obiettivo e 1 punto per ogni carta Calligrafia.

*Nota: La carta Calligrafia Perfezione vale anch'essa 1 punto.*



### Digiluno

Questa carta Calligrafia conferisce 3 punti per ogni Pasto non consumato.

*Nota: La collezione dovrebbe facilmente permettere di stabilire quanti Pasti hai saltato. In una partita, un viaggiatore consuma fino a 4 Pasti.*

*Nota: Un viaggiatore può possedere contemporaneamente più di una carta Calligrafia.*

## Nuovi viaggiatori



### Tirocho lo yakuza

Quando arriva in ognuna delle tre Locande intermedie, prima del Pasto Jirocho può tentare la fortuna nella Sala da Gioco. Deve quindi puntare 1 moneta e tirare il dado della Fortuna. In base al risultato, può perdere la moneta, recuperarla, o recuperarla e vincere 1, 2 o 3 monete aggiuntive (secondo la tabella dei risultati della Sala da Gioco a pagina 4).



### Daigoro il bambino

Daigoro pesca una carta Souvenir quando arriva in ognuna delle tre Locande intermedie, prima del Pasto.



### Nampo il buongustaio

Nampo ottiene punti aggiuntivi in ogni Locanda, in base al valore del Pasto che consuma:

- Un Pasto del valore di 1 moneta conferisce 1 punto aggiuntivo.
- Un Pasto del valore di 2 monete conferisce 2 punti aggiuntivi.
- Un Pasto del valore di 3 monete conferisce 3 punti aggiuntivi.



### Gotozaemon il venditore di souvenir

Gotozaemon guadagna una moneta ogni volta che si ferma su una casella Panorama.

*Nota: Il venditore di souvenir guadagna una moneta aggiuntiva solamente quando si ferma su una casella Panorama, non quando incontra una Guida (Annaibito). Se decide di prendere una carta Ciliegio, guadagna 2 punti e 2 monete.*



### Miyataka la superstiziosa

Miyataka può compiere entrambe le azioni quando si ferma su una casella Tempio: donare monete al Tempio E acquistare una carta Amuleto.



### Kita la vecchiaia

Kita può compiere entrambe le azioni quando si ferma su una casella Incontri: pescare una carta Incontro E acquistare una carta Calligrafia.

## Varianti

### Rare e preziose...

#### Partite a 2 e 3 giocatori:

A inizio partita si usano solamente 4 carte Crossroads scelte casualmente per ogni tipologia (Bagno Termale, Oggetto Leggendaro, Ciliegio, Amuleto, Calligrafia).