

# TOKAIDO MAJSURI

Antoine Bauza - Naïade



## Musubi il ladro

Quando si ferma alle Locande intermedie, Musubi può prendere 1 moneta da ognuno dei viaggiatori a lui vicini (quelli che sono arrivati subito prima e subito dopo di lui).

Se un viaggiatore soggetto a questo effetto non possiede nessuna moneta, Musubi prende invece 1 moneta dalla banca. Analogamente, se Musubi è arrivato per primo o per ultimo alla locanda (e quindi ha soltanto un viaggiatore vicino), prende 1 moneta dal Viaggiatore vicino e 1 moneta dalla banca.



## Misaki il discepolo

Ogni volta che un Viaggiatore (sia che si tratti di lui, sia che si tratti di un altro) si ferma sulla casella di un Tempio, Misaki prende 1 moneta dalla banca.



## Titia a turista olandese

Titia acquista dei Souvenir del tipo "arte" e gli Oggetti Leggendari a 1 moneta in meno rispetto al normale. Quindi alcune carte saranno gratuite per Titia.

## Riconoscimenti:

Un gioco di Antoine Bauza

Illustrazioni di Naïade

Progetto grafico: Funforge Studio

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Gersende Cheylan & Nathan Morse

Antoine Bauza desidera ringraziare:

Kohri Taked e Nobuakii Takerube per il loro contributo culturale, Corentin Lebrat e Mathias Guillaud per i loro commenti e tutti i sostenitori della campagna di Kickstarter che ha consentito di realizzare l'Edizione da Collezionisti di Tokaido!



## Regolamento



Questa espansione richiede SIA il gioco base Tokaido  
CHE la sua prima espansione, Crossroads.

## Panoramica

Le festività tradizionali giapponesi ora fanno parte del Viaggio di Tokaido. Questi Matsuri (il termine giapponese per "festività"), che prendono il via con l'arrivo dei Viaggiatori alle Locande intermedie, costellano il cammino di vari eventi speciali.

## Preparazione

Preparate Tokaido e Crossroads seguendo le regole normali. Poi preparate le parti dell'espansione Matsuri seguendo le indicazioni sottostanti:

Mescolate le carte Matsuri e componete un mazzo da collocare a faccia in giù accanto al tabellone.

Collocate i segnalini Casella Chiusa, i segnalini punto Viaggio e i segnalini Bambola/Carpa accanto alla banca.

Aggiungete i nuovi Viaggiatori ai vecchi. Se lo desiderate, potete ora scegliere il vostro Viaggiatore tra 3 anziché tra 2, oppure prendere direttamente il Viaggiatore di vostra scelta tra tutti.

La partita va giocata applicando le regole di Tokaido.

## I Matsuri

Da adesso in poi, quando i viaggiatori si fermano a ognuna delle tre Locande intermedie, si attiva un evento: un Matsuri.

Una volta che TUTTI i Viaggiatori sono arrivati alla locanda (dopo che hanno usato le loro abilità e acquistato le loro carte Pasto), il primo giocatore ad arrivare alla Locanda pesca 2 Matsuri. Il giocatore guarda le 2 carte, ne sceglie una e colloca l'altra in fondo al mazzo, senza mostrarla agli altri giocatori.

La carta Matsuri scelta viene collocata a faccia in su in cima al mazzo, in modo che tutti i giocatori possano vederla. Il suo effetto viene applicato non appena la carta viene rivelata.

## Contenuto

- 20 carte Matsuri **(A)**
- 20 segnalini punti Viaggio **(B)**  
(a due facce, di valore da 1 a 4)
- 4 segnalini Casella Chiusa **(C)**
- 5 segnalini Bambola/Carpa (a due facce) **(D)**
- 16 tessere Viaggiatore **(E)**
- 16 miniature Viaggiatore **(F)**



## Effetti dei Matsuri



### O-Bon ● I morti

Ogni viaggiatore, secondo l'ordine di arrivo alla Locanda, può immediatamente fare una donazione al Tempio in base alle normali regole: 1, 2 o 3 monete per un rispettivo valore di 1, 2 o 3 punti Viaggio. Le abilità dei giocatori collegate al Tempio (come quella di Hirohada) non si applicano.



### Tori no Ichi ● Gli amuleti

Ogni viaggiatore che non possiede un Amuleto nella sua collezione riceve immediatamente un Amuleto gratuito, pescato casualmente da quelli che rimangono nel mazzo.

Se un giocatore possiede già un Amuleto, non trae nessun beneficio da questo Matsuri.





## Hina matsuri ● Le bambole



Ogni giocatore che possiede una Viaggiatrice femmina riceve immediatamente un segnalino Bambola dalla riserva. Questo segnalino si aggiunge alla collezione del giocatore e conta come un Souvenir del tipo piccoli oggetti. Viene usato come carta Souvenir nella collezione del giocatore.

**Esempio:** Sassako riceve un segnalino Bambola. Ha 2 carte Souvenir nella sua collezione: una carta Souvenir arte e una carta Souvenir cibo. Il segnalino Bambola viene aggiunto alla sua collezione e diventa il 3° Souvenir di un set, essendo di un tipo diverso rispetto agli altri 2 del set. La Bambola vale quindi 5 punti.

## Tango ● I ragazzi



Ogni giocatore che possiede un Viaggiatore maschio riceve immediatamente un segnalino Carpa dalla riserva. Questo segnalino si aggiunge alla collezione del giocatore e conta come un Souvenir del tipo piccoli oggetti. Viene usato come carta Souvenir nella collezione del giocatore.

**Esempio:** Chuubei riceve un segnalino Carpa. Ha e carte Souvenir nella sua collezione: una carta Souvenir arte, una carta Souvenir cibo e una carta Souvenir piccoli oggetti. Queste 3 carte Souvenir formano un set del valore di 9 punti Viaggio (1+2+5 punti). Il segnalino Carpa viene aggiunto alla sua collezione e inizia un nuovo set, quindi vale 1 punto Viaggio.

*Nota:* Anche se i segnalini Carpa/Bambola sono considerati carte Souvenir al fine di organizzare le collezioni dei giocatori, non contano quando è il momento di assegnare l'Obiettivo Collezionista e non contano ai fini degli Oggetti Leggendarî Shodo e Emaki.

## Hanabi ● Fuochi d'Artificio



Il viaggiatore che ha pescato e scelto questo Matsuri pesca immediatamente e casualmente 2 nuove carte Matsuri. Entrambe queste 2 carte Matsuri vengono messe in gioco e i suoi effetti vengono applicati. 2 carte Matsuri vengono messe in gioco e i suoi effetti vengono applicati.

## o-Fune matsuri ● Le navi



Ogni Viaggiatore riceve immediatamente la sezione successiva del suo Panorama Mare e ottiene i punti Viaggio corrispondenti.

- Se un giocatore ha già completato il suo Panorama Mare, non trae beneficio da questo Matsuri.
- Se più giocatori completano simultaneamente il loro Panorama Mare a seguito di questo Matsuri, ognuno di loro riceve i punti relativi all'obiettivo del Panorama Mare. Usate i segnalini "3 punti Viaggio" per rappresentare la ricompensa.

## o-Shogatsu ● La vigilia dell'anno nuovo



Nell'ordine di arrivo alla Locanda, ogni Viaggiatore può immediatamente tirare il dado della Fortuna. Poi il giocatore prende un numero di monete pari al risultato del dado (0, 1, 2, 3 o 4 monete).

## Setsubun ● Lancio dei fagioli



Nell'ordine di arrivo alla Locanda, ogni Viaggiatore può immediatamente tirare il dado della Fortuna. Poi il giocatore ottiene un numero di punti Viaggio pari al risultato del dado (0, 1, 2, 3 o 4 punti).

*Nota:* Usate i segnalini punti Viaggio per rappresentare la ricompensa.

## Tanabata ● Le stelle



I 4 Obiettivi (Buongustaio, Termalista, Chiacchierone e Collezionista) vengono consegnati immediatamente come previsto dalle normali regole di fine partita; tuttavia, invece di vincere la carta e 3 punti, ogni vincitore riceve un segnalino "2 punti Viaggio" (in caso di parità, ogni giocatore in parità al primo posto ottiene un segnalino "2 punti Viaggio").

*Nota:* Lasciate le carte Obiettivo a faccia in su accanto al tabellone, affinché possano essere consegnate di nuovo alla fine del viaggio nel modo normale (in quel caso gli Obiettivi avranno il loro normale valore di 3 punti Viaggio).

## o-Tsukimi ● La luna



Il Viaggiatore che ha pescato e scelto questo Matsuri prende immediatamente la carta Matsuri di sua scelta tra quelle che rimangono nel mazzo. Poi colloca quella carta a faccia in su accanto alle altre carte Obiettivo (e non nella sua collezione).

Alla fine della partita, ogni giocatore ottiene questi punti Calligrafia come se questa carta facesse parte della sua collezione.

Esempio: Doria ha scelto la Calligrafia "Contemplazione". Alla fine della partita, ogni giocatore ottiene 3 punti per ogni Panorama completato e 1 punto per ogni Ciliegio nella sua collezione.

## Shishimai ● Il leone



I viaggiatori che hanno donato monete al Tempio ottengono immediatamente i punti Viaggio corrispondenti alla loro donazione.

A differenza delle ricompense di Fine del Viaggio, soltanto i tre Viaggiatori più generosi vengono ricompensati come segue:

- Il donatore più generoso ottiene 4 punti Viaggio.
- Il secondo ottiene 2 punti Viaggio.
- Il terzo ottiene 1 punto Viaggio.

Le parità vengono risolte secondo le regole normali.

## Cho-yo ● Il crisantemo



Durante l'arrivo alla locanda successiva, che si tratti di una Locanda intermedia o di quella finale, tutte le carte Pasto costano 1 moneta in meno rispetto al normale (di conseguenza, le carte Pasto del valore di 1 moneta sono gratuite). Inoltre, il primo giocatore ad arrivare alla Locanda pesca 2 carte Pasto in più rispetto al normale.

Esempio: In una partita a 4 giocatori, il primo Viaggiatore alla Locanda pescherà 7 carte Pasto (5 carte nel caso di una partita a 4 giocatori +2 carte per il Matsuri).

## Yama no Ko ● La montagna



Fino alla locanda successiva, ogni Viaggiatore che si ferma su una casella Montagna può prendere 1 sezione Panorama Montagna aggiuntiva, prima di effettuare la consueta scelta di prendere un Panorama o un Ciliegio. Ottiene i punti Viaggio corrispondenti.

Se un giocatore ha già completato il suo Panorama Montagna, non trae beneficio da questo Matsuri.

## o-Taue matsuri ● Il riso



Fino alla Locanda successiva, ogni giocatore che si ferma su una casella Risaia può prendere 1 moneta dalla banca e donarla al Tempio a suo nome prima di prendere la consueta scelta relativa alla Risaia (prendere un Panorama Risaia o un Ciliegio). Ottiene i punti Viaggio corrispondenti per la donazione.

Se un giocatore ha già completato il suo Panorama Risaia, non trae beneficio da questo Matsuri.

## Hadaka matsuri ● L'uomo nudo



Fino alla Locanda successiva, ogni giocatore che si ferma su una casella Terme può pescare 1 carta Incontro e applicare l'effetto prima di effettuare la consueta scelta relativa alla casella Terme (prendere una carta Terme o una carta Bagno Termale).

## o-Hanami ● Il fiore di ciliegio



Fino alla Locanda successiva, ogni Viaggiatore che si ferma su una casella Panorama (Mare, Montagna o Risaia) prende la sezione successiva del Panorama corrispondente E riceve 1 moneta dalla banca.

Se un giocatore sceglie di prendere un Ciliegio, riceve 2 monete in totale: una per il Ciliegio e una per il Matsuri.



## Gion matsuri ● La salute del popolo



Fino alla Locanda successiva, ogni Viaggiatore che si ferma su una casella Incontro può scegliere il suo incontro da quelli che rimangono nel mazzo, anziché pescarlo casualmente. Una volta scelto l'incontro, rimescolate il mazzo.

## Kamiarisai ● Le divinità



Fino alla Locanda successiva, ogni Tempio chiude una delle sue caselle.

- I Templi a casella singola sono completamente chiusi.
- I Templi a casella doppia chiudono la loro seconda casella, quella che non si trova sulla strada (in altre parole, diventano Templi a casella singola).

## Tōka Ebisu ● I mercanti



Fino alla Locanda successiva, ogni Negoziò chiude una delle sue caselle.

- I Negozi a casella singola sono completamente chiusi.
- I Negozi a casella doppia chiudono la loro seconda casella, quella che non si trova sulla strada (in altre parole, diventano Negozi a casella singola).

## Mura matsuri ● I villaggi



Fino alla Locanda successiva, ogni Fattoria chiude una delle sue caselle.

- Le Fattorie a casella singola sono completamente chiuse.
- Le Fattorie a casella doppia chiudono la loro seconda casella, quella che non si trova sulla strada (in altre parole, diventano Fattorie a casella singola).

*Nota: collocate i segnalini Casella Chiusa sulle caselle influenzate per indicare che esse ora sono chiuse.*

## Nuovi Viaggiatori

Le abilità dei Viaggiatori che si applicano all'arrivo a una Locanda devono essere applicate una volta giunti alla Locanda, ma prima di acquistare un Pasto.



### Kushinada la viaggiatrice di mondo

All'inizio della partita, ognuno degli altri Viaggiatori cede 1 moneta a Kushinada.

Durante la partita, in qualsiasi momento, Kushinada può guardare in segreto le carte Calligrafia e Amuleto dei suoi avversari.

*Nota: In una partita a 2 giocatori, l'avversario cede a Kushinada 1 moneta e Kushinada prende 1 moneta dalla banca.*



### Mutsumi il bruto

Alle prime 4 Locande, Mutsumi può lasciare la Locanda per primo, a prescindere dall'ordine in cui è arrivato alla Locanda.



### Takeru il consigliere

Ogni volta che un Viaggiatore (che si tratti di lui o di un altro) si ferma su una casella Incontro, Takeru prende 1 moneta dalla banca.



### Rakuren il collezionista

Quando si ferma su una casella Negoziò, Rakuren può scegliere di pescare casualmente 4 carte Souvenir e 1 carta Oggetto Leggendaria, invece di effettuare le sue consuete azioni dei Negozi. Può poi comprare una o più di queste carte al loro prezzo indicato.



## Kamui il vagabondo

Quando si ferma alle Locande intermedie e all'ultima Locanda, Kamui ottiene 3 punti se non compra una carta Pasto.

*Nota: questi 3 punti possono essere combinati con i punti della Calligrafia "Digiuno".*



## Mari la poetessa

Quando si ferma su una casella Tempio, Mari ottiene 2 punti Viaggio (invece di 1) per ogni moneta che dona al Tempio. Se decide di comprare un Amuleto, Mari può prenderlo gratuitamente.



## Yashima la nobile

Alle Locande intermedie, Yashima riceve una carta Amuleto gratuita e casuale.

*Nota: Se non rimangono più carte Amuleto nel mazzo, Yashima non può più beneficiare della sua abilità.*



## Kidzuna la cuoca

Quando si ferma alle Locande intermedie, Kidzuna può comprare un altro Pasto IN AGGIUNTA al suo Pasto normale. Prima deve rivelare la prima carta del mazzo dei Pasti e può comprarla al prezzo indicato.

Ottiene i punti Viaggio corrispondenti. Poi Kidzuna procede ad acquistare il suo Pasto principale come previsto dalle regole normali.



## Chihaya il bagnante

Quando si ferma alle Locande intermedie, Chihaya riceve una carta Terme pescata casualmente dal mazzo.



## Iyasaka il manovale

Quando si ferma su una casella Fattoria, Iyasaka riceve 1 moneta aggiuntiva se sceglie di prendere 3 monete dalla banca, OPPURE Iyasaka può ripetere il tiro del dado della Fortuna se sceglie di sfidare la sorte nella Sala da Gioco (deve usare il secondo risultato, anche se è peggiore del primo).



## Marihito lo scrittore

Alla fine della partita, Marihito può raddoppiare una carta Calligrafia della sua collezione.

**Esempio:** Alla fine del Viaggio Marihito ha 2 carte Calligrafia: "Lungimiranza" e "Contemplazione".

"Lungimiranza" gli procura 8 punti (gli rimangono 4 monete) e "Contemplazione" gli procura 6 punti (ha un Panorama completo e 3 carte Ciliegio). Sceglie di raddoppiare la sua Calligrafia Lungimiranza (2 x 8 punti) per un totale di 22 punti Calligrafia.



## Suseri l'erudita

Alla fine della partita, Suseri ottiene 1 punto per ogni tipo di carta diverso nella sua collezione.

I tipi di carte diversi sono i seguenti: Terme, Bagno Termale, Souvenir, Oggetto Leggendaro, Incontro, Calligrafia, Amuleto, Pasto, Panorama Mare, Panorama Montagna, Panorama Risaia, Ciliegio.



## Ayumu la viandante

Le carte Pasto costano solo 1 moneta per Ayumu, a prescindere dal loro costo normale.

Inoltre, quando si trova su una casella Negozio, i souvenir del tipo "piccoli oggetti" non le costano niente.