

TOKAIDO MAJSURI

Antoine Bauza - Naiade



Zasady gry



Musubi tobaz

Podczas postoju w Środkowych Gospodach, Musubi może wziąć 1 monetę od każdego z dwóch sąsiadujących z nim Podróżników (tych, którzy przybyli bezpośrednio przed nim i po nim).

Jeśli któryś z poszkodowanych nie ma monet, Musubi otrzymuje w zamian brakujące monety z banku. Podobnie jeśli Musubi przybędzie do Gospody pierwszy lub ostatni (czyli ma tylko jednego sąsiada), otrzymuje 1 monetę od sąsiadującego z nim Podróżnika i 1 monetę z banku.



Misaki uczeni

Za każdym razem kiedy dowolny Podróżnik (on sam lub inny) zatrzyma się na polu Świątyni, Misaki otrzymuje monetę z banku.



Titia holenderska turystka

Titia kupuje Pamiątki typu: Sztuka i Legendarny Przedmiot o 1 monetę taniej. Zatem niektóre z nich może otrzymać za darmo.

Autor: Antoine Bauza

Ilustracje: Naiade

Art design: Funforge Studio

Tłumaczenie: Hobbity.eu

Korekta: Doria Roustan, Gersende Cheylan & Nathan Morse

Antoine Bauza dziękuje:

Kohri Takeda i Nobuaki Takerube za ich wkład kulturowy, Corentin Lebrat i Mathias Guillaud za ich uwagi i wszystkim wspierającym kampanię na Kickstarterze - dzięki nim powstała Edycja Kolekcjonerska Tokaido!

To rozszerzenie wymaga podstawowej wersji Tokaido i pierwszego dodatku: Rozdroża.

Wprowadzenie

Od teraz częściej podróży po Tokaido stają się Matsuri (tradycyjne japońskie święta i festiwale). Podróżnicy będą brać w nich udział, zatrzymując się w trzech Środkowych Gospodach.

Przygotowanie

„Tokaido,” i „Rozdroża,” należy przygotować zgodnie z podstawowymi zasadami. Następnie należy rozłożyć elementy dodatku „Matsuri” w następujący sposób:

Karty Matsuri należy potasować i utworzyć z nich zastonę talii kart do dobierania.

Żnaczniki Zamkniętych Pól, Punktów i żetony Lalek/Ryb należy położyć obok banku.

Karty nowych Podróżników należy dodać do starych. Jeśli chcesz, możesz wybrać swojego Podróżnika spośród 3, a nie 2 lub wybrać swojego Podróżnika spośród wszystkich dostępnych.

Rozgrywka jest prowadzona według standardowych zasad Tokaido.

Matsuri

Od teraz, za każdym razem gdy Podróżnicy zatrzymają się w każdej z 3 Środkowych Gospód, odbędzie się wydarzenie: Matsuri.

Gdy WSZYSCY Podróżnicy przybędą do Gospody (zaraz po tym jak wszyscy skorzystają ze swoich zdolności i zakupią karty Posiłku), pierwszy Gracz, który przybył do Gospody dobiera 2 karty Matsuri. Następnie ogląda te karty, wybiera jedną z nich, a drugą odkłada na spód talii bez pokazywania jej innym Graczom.

Wybraną kartę Matsuri należy położyć odsoniętą na górze talii tak, aby wszyscy Gracze ją widzieli. Efekt tej karty jest rozpatrywany od razu po odsonieniu karty.

Equipment

- 20 kart Matsuri **(A)**
- 20 żetonów punktów **(B)**
(dwustronnych, o wartościach od 1 do 4)
- 4 żetony Zamkniętych Pól **(C)**
- 5 dwustronnych żetonów Lalki/Ryby **(D)**
- 16 dużych kart Podróżników **(E)**
- 16 figurek Podróżników **(F)**



Efekty Matsuri



o-Ban ● Święto Kości

Każdy Podróżnik zgodnie z kolejnością przybycia do Gospody, może natychmiast przekazać datek na Świętynię zgodnie z podstawowymi zasadami: 1, 2 lub 3 monety odpowiednio warte 1, 2 lub 3 Punkty. Zdolności Podróżników powiązane ze Świętynią (np. Hirotada) nie działają.



Tori no Ichi ● Koguci Targ

Każdy Podróżnik, który nie ma w swojej kolekcji Amuletu, natychmiast otrzymuje darmowy, losowo dobrany Amulet.

Jeśli Gracz posiada już Amulet, nie otrzymuje korzyści z tego Matsuri.

Hina matsuiri ● Święto Dziewcząt



Każdy Gracz, który prowadzi Podróżnika kobietę, natychmiast otrzymuje 1 żeton Lalki z zasobów. Ten żeton jest dodawany do kolekcji Gracza i traktowany jest jako Pamiątka typu: Drobiazg. Podliczany jest tak, jak karta Pamiątki w kolekcji Gracza.

Przykład: Sassako otrzymała 1 żeton Lalki. Ma teraz 2 karty Pamiątek: 1 kartę Pamiątki typu: Sztuka i 1 kartę Pamiątki typu: Żywność. Dodaje do kolekcji żeton Lalki, który stanowi 3. Pamiątkę w zestawie. W związku z tym, że Lalka jest innym typem Pamiątki, niż pozostałe dwie Pamiątki, jest warta 5 Punktów.

Tango ● Święto Chłopców



Każdy Gracz prowadzący męskiego Podróżnika natychmiast otrzymuje 1 żeton Ryby z zasobów. Ten żeton jest dodawany do kolekcji Gracza i traktowany jest jako Pamiątka typu: Drobiazg. Podliczany jest tak, jak karta Pamiątki w kolekcji Gracza.

Przykład: Chuubei otrzymuje 1 żeton Ryby. Miał już wcześniej 3 karty Pamiątki w swojej kolekcji: 1 kartę Pamiątki: Sztuka, 1 kartę Pamiątki: Żywność i 1 kartę Pamiątki: Drobiazg. Te 3 karty Pamiątek tworzą zestaw wart 9 Punktów (1+3+5 Punktów). Dodany żeton Ryby rozpoczyna nową kolekcję i w związku z tym jest wart 1 Punkt.

Uwaga: Mimo, że żetony Lalka/Ryba znajdujące się w kolekcji Gracza są traktowane jak karty Pamiątek, nie są brane pod uwagę przy nagradzaniu Osiągnięciem Kolekcjoner i nie wliczają się do efektu Legendarnych Przedmiotów: Shodo i Emaki.

Hanabi ● Pokaz Sztucznych Ogni



Podróżnik, który wybrał tę kartę Matsuri, natychmiast dobiera losowo 2 karty Matsuri i umieszcza je w grze, a ich efekty są natychmiast rozpatrywane.

o-Fune matsuiri ● Święto Morza



Każdy Podróżnik natychmiast otrzymuje kolejny element swojej Morskiej Panoramy oraz odpowiednie Punkty.

- Jeśli Gracz ma już ukończoną swoją Morską Panoramę, nie korzysta z bonusu tego Matsuri.
- Jeśli kilku Graczy równocześnie, jako pierwsi, ukończą swoje Morskie Panoramy jako rezultat tego Matsuri, każdy z nich otrzymuje Punkty za kartę Osiągnięcia Morskiej Panoramy. Użyj żetonu „3 Punkty”, aby zaznaczyć tę nagrodę.

o-Shogatsu ● Święto Nowego Roku



Każdy Podróżnik w kolejności przybycia do Gospody może natychmiast rzucić kością Fortuny. Gracz może wziąć tyle monet, ile wyrzucił na kości (0, 1, 2, 3 lub 4 monety).

Setsubun ● Święto Rozrzucanej Fasoli



Każdy Podróżnik w kolejności przybycia do Gospody może natychmiast rzucić kością Fortuny. Gracz otrzymuje tyle Punktów, ile wyrzucił na kości (0, 1, 2, 3 lub 4 monety).

Uwaga: Skorzystaj z żetonów Punktów, aby zaznaczyć tę nagrodę.

Tanabata ● Święto Gwiazd



4 osiągnięcia (Smakosz, Kuracjusz, Gaduła i Kolekcjoner) są natychmiast przyznawane zgodnie z zasadami, jakie obowiązują na końcu gry. Jednak zamiast otrzymywać kartę i 3 Punkty, każdy zwycięzca otrzymuje żeton 2-punktowy (jeśli Gracze remisują na pierwszym miejscu, to wszyscy remisujący otrzymują żeton 2-punktowy).

Uwaga: Karty Osiągnięć należy zostawić odłożone obok planszy, gdyż punkty za nie będą przyznawane na końcu gry, zgodnie ze standardowymi zasadami. Osiągnięcia będą wówczas warte 3 Punkty.

o-Tsukimi ● Święto Księżyc



Podróżnik, który dobierze i wybierze tę kartę Matsuri, natychmiast wybiera jedną kartę Kaligrafii spośród dostępnych. Następnie umieszcza tę kartę odsoniętą obok pozostałych kart Osiągnięć (nie w swojej kolekcji).

Na końcu gry każdy Gracz zdobywa Punkty, tak jakby ta karta Kaligrafii znajdowała się w jego kolekcji.

Przykład: Doria wybrała kartę Kaligrafii: Kontemplacja. Na końcu gry każdy Gracz otrzyma 3 Punkty za każdą kompletną Panoramę i 1 Punkt za każde Drzewo Wiśniowe w swojej kolekcji.

Shishimai ● Święto Tańczącego Lwa



Podróżnik, który przekazał datkę na Świątynię, natychmiast otrzymuje Punkty odpowiednie do swojego datku.

W przeciwieństwie do nagród na końcu gry, tylko 3 najhojniejszych Podróżników jest nagradzanych następująco:

- najhojniejszy darczyńca otrzymuje 4 Punkty,
- drugi z kolei otrzymuje 2 Punkty,
- trzeci otrzymuje 1 Punkt.

Remisy należy rozpatrywać zgodnie z standardowymi zasadami Tokaido.

Cho-yo ● Święto Chryzantem



W czasie przybycia do następnej Gospody, środkowej lub ostatniej, wszystkie karty Posiłku kosztują jedną monetę mniej niż zwykle (w związku z tym karty Posiłku warte 1 monetę są za darmo). Dodatkowo, pierwszy Gracz, który przybył do Gospody, dobiera o 2 karty Posiłku więcej niż zwykle.

Przykład: W grze 4-osobowej, pierwszy Podróżnik w Gospodzie dobiera 7 kart Posiłku (5 kart za 4-osobową grę i 2 karty za Matsuri).

Yama no Ko ● Święto Gór



Do momentu przybycia do następnej Gospody, każdy Podróżnik, który zatrzyma się na polu Panoramy Górskiej, otrzymuje dodatkową 1 kartę tej Panoramy, zanim zdecyduje czy chce dobrać kartę Panoramy czy Drzewa Wiśniowego. Otrzymuje za to odpowiednie Punkty.

Jeśli Gracz ma już ukończoną Panoramę Górską, to nie otrzymuje korzyści z tego Matsuri.

o-Taue matsuri ● Święto Ryżu



Do momentu przybycia do następnej Gospody, każdy Podróżnik, zatrzymując się na polu Panoramy Pól Ryżowych, może wziąć 1 monetę z banku i przekazać ją na Świątynię w swoim imieniu, zanim zdecyduje czy chce dobrać kartę Panoramy czy Drzewa Wiśniowego. Otrzymuje za to odpowiednie Punkty.

Jeśli Gracz ma już ukończoną Panoramę Pól Ryżowych, to nie otrzymuje korzyści z tego Matsuri.

Hadaka matsuri ● Nagi Festiwal



Do momentu przybycia do następnej Gospody, każdy Podróżnik, który zatrzyma się na polu Gorącego Źródła może dobrać 1 kartę Spotkania i zastosować jej efekt, zanim zdecyduje czy chce dobrać kartę Gorącego Źródła lub Łaźni.

o-Hanami ● Święto Wiśni



Do momentu przybycia do następnej Gospody, każdy Podróżnik, który zatrzyma się na polu dowolnej Panoramy (Morskiej, Górskiej lub Pól Ryżowych) dobiera jak zwykle kolejny element Panoramy i dodatkow otrzymuje 1 monetę z banku.

Jeśli Gracz wybiera Drzewo Wiśniowe, otrzymuje w sumie 2 monety, 1 za Drzewo Wiśniowe i 1 za Matsuri.



Gion matsuri ● Święto Zdrowia

Do momentu przybycia do następnej Gospody, każdy Podróżnik, który zatrzyma się na polu Spotkania, może wybrać swoją kartę Spotkania z dostępnych, zamiast dobierać ją losowo. Po wybraniu Spotkania pozostałe karty należy potasować.



Kamiasai ● Festiwal Bóstw

Do momentu przybycia Podróżników do następnej Gospody, każda Świątynia zamyka jedno ze swoich pól.

- Świątynie jednopolewce całkowicie się zamykają.
- Świątynie dwupolewce zamykają swoje drugie pole - to poza główną ścieżką (stają się Świątyniami jednopoleowymi).



Toke Ebisu ● Festiwal Szczęścia

Do momentu przybycia Podróżników do następnej Gospody, każdy Sklep zamyka jedno ze swoich pól.

- Sklepy jednopolewce całkowicie się zamykają.
- Sklepy dwupolewce zamykają swoje drugie pole - to poza główną ścieżką (stają się Sklepami jednopoleowymi).



Mura matsuri ● Festiwal Zbiorów

Do momentu przybycia Podróżników do następnej Gospody, każda Farma zamyka jedno ze swych pól.

- Farmy jednopolewce całkowicie się zamykają.
- Farmy dwupolewce zamykają swoje drugie pole - to poza główną ścieżką (stają się Farmami jednopoleowymi).

Uwaga: do zaznaczenia zamkniętych pól na planszy należy użyć odpowiednich żetonów.

Nowi Podróżnicy

Zdolności Podróżników, które aktywują się, gdy przybywają oni do Gospody, muszą być rozpatrzone przed zakupem Posiłku.



Kushinada obiecyświatka

Na początku gry wszyscy pozostali podróżnicy przekazują 1 monetę Kushinadzie.

Podczas gry w dowolnym momencie, Kushinada może podglądać karty Kaligrafii i Amuletów innych graczy.

Uwaga: w grze 2-osobowej przeciwnik Kushinady daje jej 1 monetę, a drugą monetę Kushinada bierze z banku.



Mutsumi brutal

W pierwszych 4 gospodach, Mutsumi może jako pierwszy opuścić Gospodę bez względu na to, jako który z kolei do niej przybył.



Takeru kanclerz

Za każdym razem gdy dowolny Podróżnik (on sam lub inny) zatrzyma się na polu Spotkania, Takeru otrzymuje 1 monetę z banku.



Rakuren kolekcjoner

Podczas pobytu w Sklepie, Rakuren może dobrać 4 losowe karty Pamiątek i 1 kartę Legendarnego Przedmiotu zamiast zwyczajowej akcji pola Sklepu. Następnie może kupić jedną lub więcej spośród wylosowanych Pamiątek, płacąc ich zwykły koszt.



Kamui wagabunda

Podczas postoju w Środkowych Gospodach i Ostatniej Gospodzie Kamui otrzymuje 3 Punkty, jeśli nie kupi karty Posiłku.

Uwaga: te trzy Punkty mogą być łączone z Punktami za kartę Kaligrafii - Post.



Iyasaka rzemieślnik

Podczas postoju na polu Farmy, Iyasaka otrzymuje 1 dodatkową monetę, jeśli zdecyduje się na wzięcie 3 monet z banku LUB może przerzucić kość Fortuny, jeśli zdecyduje się poszukać szczęścia w Salonie Gier (drugi rezultat rzutu jest ostateczny, nawet jeśli będzie gorszy od pierwszego).



Mari poetka

Podczas postoju na polu Świątyni, Mari otrzymuje 2 Punkty (zamiast 1) za każdą monetę, którą przekaże jako dątek na Świątynię. Jeśli zdecyduje się kupić Amulet, Mari otrzymuje go za darmo.



Marihito pisarz

Na końcu gry Marihito może podwoić bonus jednej ze swoich kart Kaligrafii.

Przykład: Podróż się kończy i Marihito ma 2 karty kaligrafii: "Przezorność" i "Kontemplacja".

"Przezorność" daje mu 8 Punktów (zostało mu 4 monety), a "Kontemplacja" daje mu 6 Punktów (ma kompletną jedną Panoramę i 3 karty Drzew Wiśniowych). Decyduje się podwoić "Przezorność" (2 x 8 Punktów) i w sumie otrzymuje 22 Punkty za karty Kaligrafii.



Yashima arystokratka

W Środkowych Gospodach Yashima otrzymuje losową, darmową kartę Amuletu.

Uwaga: jeśli nie ma dostępnych kart Amuletów w talii, Yashima nie może skorzystać z tego bonusu.



Suseri crudytka

Na końcu gry Suseri dostaje 1 Punkt za każdy, różny typ karty w swojej kolekcji.

Karty dzielą się na następujące typy: Gorące Źródło, Łażnia, Pamiątka, Legendarny Przedmiot, Spotkanie, Kaligrafia, Amulet, Posiłek, Panorama Morska, Panorama Górska, Panorama Pól Ryżowych, Drzewo Wiśniowe.



Kidzuna kucharka

Podczas postoju w Środkowych Gospodach Kidzuna może kupić dodatkowy posiłek jako DODATEK do głównego posiłku. Najpierw odstania pierwszą kartę z talii Posiłków i może ją kupić za zwykły koszt.



Ayumu piechur

Karty Posiłku kosztują Ayumu tylko 1 monetę, bez względu na ich normalny koszt.

Dodatkowo podczas postoju na polu Sklepu, Pamiątki typu: Drobiazg nic go nie kosztują.



Chihaya czystoszka

Podczas postoju w Środkowych Gospodach, Chihaya otrzymuje losową kartę Gorącego Źródła.