

Gra dla 4 lub 5 Graczy:

Przed grą przygotuj tylko 5 losowych kart każdego typu, z dodatku „Rozdroża” (Łaźnia, Legendarny Przedmiot, Drzewo Wiśniowe, Amulet, Kaligrafia).

Przed rozpoczęciem gry, każdy Gracz może przejrzeć karty Amuletów i Kaligrafii, wylosowane do gry. Nieużywane karty należy odłożyć do pudełka.

Na szczęście

Na początku gry każdy Gracz (w kolejności startowej) może oddać do banku 1 monetę i dobrać losową kartę Amuletu, z którą zacznie rozgrywkę.

Uwagi

3dolności starych Podróżników z Tokaido działają również z dodatkiem „Rozdroża”. Zatem starszek Mitsukuni zdobywa 1 Punkt za każdą kartę Łaźni, a uliczny artysta Umegae zdobywa 1 monetę i 1 Punkt, jeśli kupi kartę Kaligrafii.

Efekte kart Spotkań są ograniczone tylko do bazowych kart Tokaido, bez dodatku „Rozdroża”. Zatem Przewodnik (Annaibito) nie umożliwia dobrania karty Drzewa Wiśniowego, Kaptanka (Miko) nie umożliwia kupna Amuletu, a Kupiec (Shokunin) nie zaopatruje Graczy w Legendarne Przedmioty.

Autor: Antoine Bauza

Ilustracje: Naïade

Art design: Funforge Studio

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

Antoine Bauza dziękuje:

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

Antoine Bauza - Naïade

TOKAIDO 東海道

Rozdroża



Zasady gry



Wprowadzenie

Stając na dowolnym polu na drodze Tokaido (poza Gospodami) Podróżnicy otrzymują dodatkowe, strategiczne możliwości.

Na każdym przystanku, Gracze muszą dokonywać nowych wyborów. Ponadto kilka nowych postaci dołączyło do podróży...

Komponenty

- 6 figurek Podróżników **A**
- 6 kart Amuletów **B**
- 6 kart Legendarnych Przedmiotów **C**
- 6 kart Łaźni **D**
- 6 kart Kaligrafii **E**
- 6 kart Drzewa Wiśniowego **F**
- 1 kostka Fortuny **G**
- 6 dużych kart Podróżników **H**



Przygotowanie

Grę należy przygotować zgodnie z podstawowymi regułami Tokaido. Następnie należy rozłożyć elementy dodatku „Rozdroża” w następujący sposób.

Zakryte stosy kart należy rozłożyć na planszy, na odpowiednich miejscach:

- karty Legendarnych Przedmiotów
- karty Łaźni
- karty Kaligrafii
- karty Amuletów
- karty Drzewa Wiśniowego

Kostkę Fortuny należy umieścić w pobliżu planszy.

Nowe postaci należy dołożyć do starych. Tak jak w standardowych regułach, każdy Gracz otrzymuje 2 Podróżników i wybiera jednego do gry. Rozgrywka jest prowadzona wg standardowych reguł Tokaido.

Nowe efekty pól



Drzewa Wiśniowe



Gdy Podróżnik zatrzyma się na polu Panoramy (Morskiej, Górskiej, Pól Ryżowych) musi wybrać pomiędzy:

- dobraniem karty odpowiedniej Panoramy (reguły standardowe).
- dobraniem karty Drzewa Wiśniowego (jeśli jest dostępna).

Wraz z kartą Drzewa Wiśniowego Gracz otrzymuje 2 Punkty i 1 monetę.

Uwaga: karty Drzewa Wiśniowego w przeciwieństwie do kart Panoramy, nie układają się się w jeden obrazek, więc nie zdobywamy za nie żadnych kart Osiągnięć.

Nie ma limitu kart Drzewa Wiśniowego, posiadanych przez Gracza.



Łaźnie



Gdy Podróżnik zatrzyma się na polu Gorącego Źródła musi wybrać pomiędzy:

- dobraniem karty Gorącego Źródła (reguły standardowe).
- zapłaceniem 1 monety i dobraniem karty łaźni.

Każda karta łaźni jest warta 4 Punkty.

Uwaga: Łaźnie rozpatruje się tak jak Gorące Źródła, podczas przyznawania karty Osiągnięcia - Kuracjusz.



Farmy

Gdy Podróżnik zatrzyma się na polu Farmy musi wybrać pomiędzy:

- dobraniem 3 monet (reguły standardowe).
- pobytem w Salonie Gier.

Salon Gier

Gracz stawia 2 monety ze swoich zasobów (oddając je do banku) i rzuca kością Fortuny.



Wyniki:

x: Gracz traci swój zakład

x1: Gracz odzyskuje swój zakład (2 monety)

x2: Gracz otrzymuje dwukrotność zakładu (4 monety)

x3: Gracz otrzymuje trzykrotność zakładu (6 monet)

x4: Gracz otrzymuje czterokrotność zakładu (8 monet)

Utracone monety odkładane są do banku; zdobyte monety pobierane są z banku.



Świątynie



Gdy Podróżnik zatrzyma się na polu Świątyni musi wybrać pomiędzy:

- ofiarowaniem 1, 2 lub 3 monet na Świątynię (reguły standardowe).
- zapłaceniem 1 monety do banku, aby wybrać jedną z dostępnych kart Amuletów.

Karty Amuletów mają jednorazowy efekt. Gracz wybiera 1 spośród dostępnych kart Amuletów i kładzie ją, zakrytą przed sobą, aż do czasu, kiedy zdecyduje się ją użyć.

Wykorzystane karty Amuletów należy odłożyć na właściwy stos na planszy „Rozdroża”. Mogą one być ponownie dobierane w późniejszych etapach gry.

Uwaga: Każdy Podróżnik może posiadać dowolną liczbę kart Amuletów podczas gry.

Karty Amuletów



Witalność

7en Amulet pozwala Graczowi wykonać kolejny ruch, kiedy jego Podróżnik znajdzie się na pierwszym miejscu, na drodze Tokaido.

Uwaga: Ten Amulet nie może być użyty przez Podróżnika przybywającego do Gospody.



Fortuna

7en Amulet pozwala Graczowi rzucić kością Fortuny przed ruchem i dzięki temu zdobyć kilka monet, zależnie od wyrzuconego wyniku ($X = 0, x4 = 4$).



Zdrowie

7en Amulet pozwala Graczowi wybrać obydwie opcje dla pola, na którym się zatrzymał (w dowolnej kolejności).

Uwaga: Ten Amulet nie może być użyty w Gospodzie.



Przyjaźń

7en Amulet pozwala Graczowi zatrzymać się na polu zajmowanym przez innego Gracza i ustawić swój pionek, tak jakby to zajęte pole było podwójne.

Uwaga: Pole MUSI być zajęte przez innego Gracza, aby można było aktywować na nim ten Amulet.

Gracz, który użył tego Amuletu, opuszcza pole jako pierwszy.



Gościnność

7en Amulet pozwala Podróżnikowi dostać wybraną kartę posiłku za darmo, kiedy zatrzymuje się w Gospodzie.



Pobożność

7en Amulet pozwala Podróżnikowi przekazać na Świątynię pieniądze, którymi właśnie zapłacił za jakąś kartę (Pamiątki, Posiłku, Legendarnego Przedmiotu, Łaźni, Kaligrafii, Amuletu).

7ak, jak w przypadku normalnego datku, gracz natychmiast otrzymuje 1 Punkt za każdą monetę, którą ofiarował na Świątynię. Monety darowane za pomocą tego Amuletu liczone są w normalny sposób podczas końcowego liczenia Punktów dla najhojniejszych ofiarodawców.

Przykład: Podróżnik posiadający Amulet Pobożności, zatrzymuje się na polu Sklepu. Kupuje w nim 2 Pamiątki, wartość odpowiednio: 1 monetę i 3 monety. Następnie używa Amuletu Pobożności i 3 monety, które zapłacił za Pamiątkę przekazuje na Świątynię zamiast do Banku. Gracz zdobywa 3 Punkty za te 3 monety.

Ważne: Kiedy Gracz kupuje Amulet, może go użyć dopiero w swoim następnym ruchu, a nigdy w tej samej turze, w której go otrzymał.



Sklep



Kiedy Podróżnik zatrzyma się na Polu Sklepu musi wybrać pomiędzy:

- kupieniem Pamiątek (reguły standardowe).
- kupieniem Legendarnego Przedmiotu.

Karty Legendarnych Przedmiotów

Gracz może kupić tylko jeden, wybrany przez siebie Legendarny Przedmiot naraz (jeśli Legendarne Przedmioty są jeszcze dostępne), płacąc koszt przedmiotu zaznaczony na karcie (1,2 lub 3 monety).



Shodo i Emaki

Kiedy Gracz zdobywa te Legendarne Przedmioty otrzymuje 1 Punkt za każdą inną kartę Pamiątki/ Legendarnego Przedmiotu, który posiada w swojej kolekcji i 1 dodatkowy Punkt za każdą Pamiątkę, którą kupi od tej pory.



Buppatsu i Ema

7e Legendarne Przedmioty są nowym typem Pamiątek. Dokłada się je w zwykły sposób do własnej kolekcji Pamiątek.

Uwaga: Mając po jednym przedmiocie każdego z 5 typów Pamiątek Gracz zdobywa: 1+3+5+7+9=25 Punktów.

Przykład: Podróżnik, który posiada w kolekcji 2 Pamiątki różnego typu (typ A i typ B – czyli 1 + 3 Punkty), zdobywając przedmiot: Buppatsu lub Ema, dokłada go do swojej kolekcji i otrzymuje 5 Punktów. Jeśli później dokończy do tej kolekcji kolejną pamiątkę (typ C) otrzyma 7 Punktów, a za następną pamiątkę (typ D) otrzyma 9 Punktów.



Murasame & Masamune

3a te Legendarne Przedmioty Gracz otrzymuje 8 Punktów.

Uwaga: Podróżnik może posiadać obydwie typy z każdego rodzaju Legendarnych Przedmiotów (np. Murasame + Masamune).

Uwaga: Legendarne Przedmioty uważane są za Pamiątki podczas przyznawania karty Osiągnięcia „Kolekcjoner”, na końcu gry.



Spotkania



Kiedy Podróżnik zatrzyma się na polu Spotkania, musi wybrać pomiędzy:

- dobraniem karty Spotkania (reguły standardowe).
- zapłaceniem 1 monety do banku i otrzymaniem wybranej przez siebie karty Kaligrafii (jeśli karty Kaligrafii są jeszcze dostępne).

Karty Kaligrafii uważane są za karty Spotkań, podczas przyznawania karty Osiągnięcia „Gaduła”, na końcu gry.

Karty Kaligrafii



Przezorność

7a karta Kaligrafii przynosi 2 Punkty za każdą monetę, która pozostała Graczowi na końcu gry.



Kontemplacja

7a karta Kaligrafii przynosi Graczowi 3 Punkty, za każdą ukończoną Panoramę i 1 Punkt za każde Drzewo Wiśniowe, które posiada.



Nostalgia

7a karta Kaligrafii przynosi Graczowi 2 Punkty za każdy Legendarny Przedmiot i 1 Punkt za każdą zwykłą pamiątkę, którą posiada.



Ciepłota

7a karta Kaligrafii przynosi Graczowi 6 Punktów, jeśli przybył jako ostatni do końcowej Gospody, 4 Punkty - jeśli przybył jako przedostatni do końcowej Gospody, 2 Punkty - w pozostałych przypadkach.



Dokonałość

7a karta Kaligrafii przynosi Graczowi 2 Punkty za każdą kartę Osiągnięcia i 1 Punkt za każdą kartę Kaligrafii, którą posiada.

Uwaga: Karta Kaligrafii „Dokonałość” jest warta sama z siebie 1 Punkt.



Post

7a karta Kaligrafii przynosi graczowi 3 Punkty za każdy niejedzony Positek.

Uwaga: Łatwo sprawdzić, ile posiłków ominęło Gracza, gdyż każdy Podróżnik powinien zjeść 4 razy podczas gry. Uwaga: Każdy Podróżnik może mieć kilka kart Kaligrafii w dowolnym momencie.

Nowi Podróżnicy



Jirocho - yakuza

Kiedy przybywa do każdej z 3 Środkowych Gospód, przed posiłkiem, Jirocho może spróbować szczęścia w Salonie Gier. Jeśli chce to zrobić, to musi postawić 1 monetę (oddać ją do banku) i rzucić kością Fortuny. W zależności od rezultatu na kości może stracić swoją monetę (X), odzyskać ją (1x), lub odzyskać ją i zarobić 1, 2 lub 3 dodatkowe monety (2x, 3x, 4x), zgodnie z tabelą na stronie 4.



Daigoro - dzieciak

Kiedy przybywa do każdej z 3 Środkowych Gospód, przed posiłkiem, Daigoro dobiera kartę Pamiętki.



Nampo - smakosz

Nampo zdobywa dodatkowe punkty w każdej Gospodzie, w wysokości zależnej od wartości posiłku, który zjadł:

- za posiłek wart 1 monetę otrzymuje 1 Punkt.
- za posiłek wart 2 monety otrzymuje 2 Punkty.
- za posiłek wart 3 monety otrzymuje 3 Punkty.



Gotozaemon - sprzedawca pamiątek

Gotozaemon otrzymuje monetę za każdym razem, kiedy zatrzymuje się na polu Panoramy.

Uwaga: Gotozaemon otrzymuje monetę tylko jeśli zatrzyma się na polu Panoramy, a nie jeśli spotka Przewodnika (Annaibito). Jeśli zdecyduje się dobrać kartę Drzewa Wiśniowego, otrzymuje za nią 2 Punkty i 2 monety.



Miyataka - przesądna kobieta

Miyataka może wybrać obydwie opcje kiedy zatrzymuje się na polu Świątyni: dać datkę na Świątynię ORAZ kupić Amulet.



Kita - stara kobieta

Kita może wybrać obydwie opcje kiedy zatrzymuje się na polu Spotkania: dobrać kartę Spotkania ORAZ kupić kartę Kaligrafii.

Warianty

Rzadki i cenny...

Gra dla 2 lub 3 Graczy:

Przed grą przygotuj tylko 4 losowe karty każdego typu, z dodatku „Rozdroża” (Łażnia, Legendarny Przedmiot, Drzewo Wiśniowe, Amulet, Kaligrafia).