

TOKAIDO MATSURI 東海道

Antoine Bauza - Naiade



Reglamento



Musubi el pícaro

Cada vez que se detenga en una posada intermedia, Musubi recibe 1 moneda de cada uno de sus dos vecinos (es decir, de los viajeros que llegaron justo antes y justo después de él).

Si a uno de los viajeros afectados no le quedan monedas, Musubi toma en vez de ello 1 moneda de la banca en su lugar. Del mismo modo, si Musubi llega primero o último a la posada (y por lo tanto sólo tiene un vecino), toma además 1 moneda de la banca.



Misaki el discípulo

Cada vez que un viajero (él u otro cualquiera) se detenga en una casilla de templo, Misaki toma 1 moneda de la banca.



Titia la turista holandesa

4 Titia los souvenirs del tipo artesanía y los objetos legendarios le cuestan 1 moneda menos. Es posible que, de este modo, algunas cartas le salgan gratis.

Créditos:

Un juego de Antoine Bauza

Ilustrado por Naiade

Diseño artístico de Funforge Studio

Traducción de Oriol Garcia

Corrección de Doria Roustan y Oriol Garcia

Antoine Bauza quisiera dar las gracias a:

Kohri Takeda y Nobuaki Takerube por sus aportaciones culturales, a Corentin Lebrat y Mathias Guillaud por sus comentarios; y a toda la gente que nos ha apoyado en la campaña de Kickstarter que ha permitido dar a luz a esta edición de coleccionista de Tokaido.

Esta expansión requiere tanto el juego básico de **Tokaido** como su primera expansión, **Encrucijadas**.

Resumen

Ahora los festejos formarán parte de la ruta tōkaidō. Estas *matsuri* (fiestas tradicionales japonesas) con que se toparán los viajeros cuando lleguen a las posadas intermedias marcarán el camino con unos acontecimientos únicos.

Preparación

Prepara el juego básico y la expansión *Encrucijadas* siguiendo las reglas habituales. Después, dispón los componentes de esta expansión tal como se indica a continuación:

Mezcla las cartas de *matsuri* y déjalas formando una pila boca abajo junto al tablero.

Deja las fichas de casilla cerrada, de puntos y de muñeca/carpa junto a la banca.

Añade los nuevos personajes a los anteriores. Si lo deseas, puedes dejar que los jugadores elijan entre 3 personajes en vez de 2, o bien puedes optar por que cada jugador tome el personaje que desee.

La partida transcurre siguiendo las reglas del juego básico.

Las matsuri

A partir de ahora, cada vez que los viajeros se detengan en una de las tres posadas intermedias tiene lugar un acontecimiento: una *matsuri*.

Cuando todos los viajeros hayan llegado a la posada (después de que hayan usado sus habilidades y comprado su comida), el primer jugador en llegar a la posada roba 2 *matsuri*. Tras mirar las dos cartas, elige una y deja la otra debajo de la pila sin mostrarla a los demás jugadores.

La carta de *matsuri* elegida se deja boca arriba sobre la pila para que todos los jugadores puedan verla. Su efecto se aplica en cuanto se muestra la carta.

Componentes

- 20 cartas de *matsuri* **A**
- 20 fichas de puntos **B**
(de doble cara, con valores del 1 al 4)
- 4 fichas de casilla cerrada **C**
- 5 fichas de muñeca/carpa (de doble cara) **D**
- 16 tarjetas de personaje **E**
- 16 figuras de viajero **F**



Efectos de las matsuri



o-Bon ● Los fallecidos

Cada viajero, siguiendo el orden de llegada a la posada, puede hacer una donación inmediatamente al templo siguiendo las reglas normales: 1, 2 ó 3 monedas para 1, 2 ó 3 puntos respectivamente. Las habilidades de los personajes relacionadas con el templo (como la de Hirohada) no se aplican.



Tori no Ichi ● Los amuletos

Cada viajero que no tenga un amuleto en su colección recibe de inmediato un amuleto de forma gratuita. El amuleto se saca al azar de entre aquellos que queden en la pila.



Si un jugador ya tiene un amuleto, no se beneficia de esta *matsuri*.

Hina matsuri ● Las muñecas



Cada jugador que tenga un personaje femenino recibe una ficha de muñeca de la reserva. Esta ficha se añade a la colección del jugador y cuenta como un souvenir del tipo de pequeños objetos. Se considera como si fuera una carta de souvenir en la colección del jugador.

Ejemplo: Sassako recibe una ficha de muñeca. Ya tiene dos cartas de souvenir en su colección: una pieza de artesanía y una comida. La ficha de muñeca se añade a su colección, convirtiéndose en su tercer souvenir del set, ya que es distinto a los otros dos. Así pues, la muñeca le aporta 5 puntos.

Tango ● Las carpas



Cada jugador que tenga un personaje masculino recibe una ficha de carpa de la reserva. Esta ficha se añade a la colección del jugador y cuenta como un souvenir del tipo de pequeños objetos. Se considera como si fuera una carta de souvenir en la colección del jugador.

Ejemplo: Chuubei recibe una ficha de carpa. Ya tiene tres cartas de souvenir en su colección: una pieza de artesanía, una comida y un pequeño objeto. Estas tres cartas conforman un set que le aporta 9 puntos (1+3+5). Al añadir la ficha de carpa empieza un nuevo set, por lo que le aportará 1 punto.

Atención: aunque las fichas de muñeca/carpa se consideran una carta de souvenir a la hora de organizar la colección de cada jugador, no se tienen en cuenta al conceder la bonificación "Coleccionista" ni tampoco se tienen en cuenta para el efecto de los objetos legendarios Shodo y Emaki.

Hanabi ● Fuegos artificiales



El jugador que haya elegido esta matsuri roba de inmediato dos nuevas cartas de matsuri. Las dos cartas de matsuri se ponen en juego y se aplican los dos efectos.

o-Fune matsuri ● Los barcos



Cada jugador toma de inmediato el siguiente segmento de su paisaje marino y recibe los puntos correspondientes.

- Si un jugador ya hubiera completado el paisaje marino, no se beneficiará de esta matsuri.
- Si, a resultas de esta matsuri, varios jugadores completan su paisaje marino al mismo tiempo, cada uno recibe los puntos correspondientes a la bonificación por el paisaje de mar.

o-Shogatsu ● Año Nuevo



Cada jugador, siguiendo el orden de llegada a la posada, puede tirar inmediatamente el dado de la fortuna. Luego el jugador recibe tantas monedas como el resultado indique (0, 1, 2, 3 ó 4 monedas).

Setsubun ● Las habichuelas



Cada jugador, siguiendo el orden de llegada a la posada, puede tirar inmediatamente el dado de la fortuna. Luego el jugador recibe tantos puntos como el resultado indique (0, 1, 2, 3 ó 4 puntos).

Atención: utiliza las fichas de puntos para señalar el resultado.

Tanabata ● Las estrellas



Las 4 cartas de bonificación (gourmet, bañista, parlanchín y coleccionista) se conceden inmediatamente siguiendo las reglas normales de final de partida. Sin embargo, en vez de conseguir la carta y 3 puntos, cada ganador recibe una ficha por valor de 2 puntos (los jugadores empatados reciben cada uno una ficha de 2 puntos).

Atención: deja las cartas de bonificación boca arriba junto al tablero, ya que deberán concederse de nuevo al final del viaje (las bonificaciones valdrán entonces los 3 puntos habituales).

o-Tsukimi ● La luna



El jugador que elija esta *matsuri* toma de inmediato la carta de caligrafía que desee entre las que hubiera disponibles en la pila y la deja junto a las cartas de bonificación (no en su colección).

Al final de la partida cada jugador sumará los puntos correspondientes a dicha carta de caligrafía como si la tuviera en su colección.

Ejemplo: Doria ha elegido la carta «Contemplación». Al final de la partida, cada jugador conseguirá 3 puntos por cada paisaje completo y 1 punto por cada cerezo que tenga en su colección.

Shishimai ● El león



Los jugadores que hayan donado monedas al templo obtienen de inmediato varios puntos en función de los donativos realizados. A diferencia de las bonificaciones de final de viaje, únicamente los tres viajeros más generosos reciben puntos:

- El donante más generoso recibe 4 puntos.
- El segundo recibe 2 puntos.
- El tercero recibe 1 punto.

Los empates se resuelven siguiendo las reglas normales.

Cho-yo ● El crisantemo



En la siguiente posada, tanto si es una posada intermedia como la última, todas las cartas de comida cuestan 1 moneda menos (así, las comidas que costaran 1 moneda serían gratis). Además, cuando el primer jugador llegue a la posada deberá robar 2 cartas de comida más de lo habitual.

Ejemplo: en una partida con 4 jugadores, el primer viajero en llegar a la posada robaría 7 cartas de comida (5 cartas al ser una partida con 4 jugadores + 2 cartas por la *matsuri*).

Yama no Ko ● La montaña



Hasta la siguiente posada, cada viajero que se detenga en una casilla de montaña podrá tomar un segmento más de paisaje de montaña, antes de decidir si toma un paisaje o un cerezo. Al hacerlo recibirá los puntos que le correspondan.

Si un jugador ya ha completado su paisaje de montaña, no podrá beneficiarse de esta *matsuri*.

o-Taue matsuri ● El arroz



Hasta la siguiente posada, cada viajero que se detenga en una casilla de arrozal podrá tomar 1 moneda de la banca y donarla al templo antes de decidir si toma un paisaje o un cerezo. Al hacerlo recibirá el punto correspondiente a la donación.

Si un jugador ya ha completado su paisaje de arrozal, no podrá beneficiarse de esta *matsuri*.

Hadaka matsuri ● El hombre desnudo



Hasta la siguiente posada, cada jugador que se detenga en una casilla de aguas termales podrá robar 1 carta de encuentro y aplicar el efecto antes de decidir si toma una carta de aguas termales o una de casa de baños.

o-Hanami ● El cerezo en flor



Hasta la siguiente posada, cada viajero que se detenga en una casilla de paisaje (mar, montaña o arrozal) tomará el siguiente segmento del paisaje correspondiente y además recibirá 1 moneda de la banca.

Si un jugador decide quedarse un cerezo, recibirá 2 monedas en total: una por el cerezo y otra por la *matsuri*.



Gion matsuuri ● La salud

¶ Hasta la siguiente posada, cada viajero que se detenga en una casilla de encuentro podrá elegir la carta de encuentro entre todas las que queden en la pila, en vez de robarla al azar. Una vez elegida la carta de encuentro, vuelve a mezclar la pila de encuentros.



Kamiarisai ● Las divinidades

¶ Hasta la siguiente posada, cada templo tendrá cerrada una de sus casillas.

- Los templos con una sola casilla quedarán cerrados por completo.
- Los templos de casilla doble cerrarán su segunda casilla (la que está más alejada del camino). De este modo se convertirán en casillas sencillas.



Tōka Ebisu ● Los mercaderes

¶ Hasta la siguiente posada, cada tienda tendrá cerrada una de sus casillas.

- Las tiendas con una sola casilla estarán cerradas por completo.
- Las tiendas de casilla doble cerrarán su segunda casilla (la que está más alejada del camino). De este modo se convertirán en casillas sencillas.



Mura matsuuri ● Las aldeas

¶ Hasta la siguiente posada, cada granja tendrá cerrada una de sus casillas.

- Las granjas con una sola casilla estarán cerradas por completo.
- Las granjas de casilla doble cerrarán su segunda casilla (la que está más alejada del camino). De este modo se convertirán en casillas sencillas.

Atención: coloca las fichas de casilla cerrada sobre las casillas necesarias para indicar que han sido cerradas.

Nuevos personajes

Las habilidades de los personajes que se apliquen al llegar a la posada, deben aplicarse en el momento de alcanzar la posada, antes de comprar una comida.



Kushinada la trofamundos

Al principio de la partida, cada uno de los otros jugadores le entrega 1 moneda a Kushinada.

En cualquier momento durante el transcurso de la partida, Kushinada puede mirar en secreto las cartas de caligrafía y amuleto de sus rivales.

Atención: en una partida con 2 jugadores, Kushinada recibirá 1 moneda de su rival y otra moneda de la banca.



Mutsumi el bruto

En las primeras 4 posadas Mutsumi puede abandonar la posada antes que nadie, independientemente del orden de llegada a la posada.



Takeru el consejero

Cada vez que un viajero (ya sea él mismo o cualquier otro) se detenga en una casilla de encuentro, Takeru recibe 1 moneda de la banca.



Rakuren el coleccionista

Al detenerse en una casilla de tienda, Rakuren puede decidir robar 4 cartas de souvenir al azar y 1 carta de objeto legendario, en vez de las opciones habituales en una tienda. Después puede comprar una o varias de estas cartas al coste indicado.



Kamui el vagabundo

Cuando Kamui se detenga en las posadas intermedias y en la posada final, recibe 3 puntos si no compra ninguna carta de comida.

Atención: estos 3 puntos pueden combinarse con la carta de caligrafía «Ayunas»



Mari la poetisa

Cuando Mari se detenga en una casilla de templo, recibe 2 puntos (en vez de 1) por cada moneda que done al templo. Si decide comprar un amuleto, puede adquirirlo gratis.



Yashima la noble

En las posadas intermedias Yashima recibe gratis una carta de amuleto al azar.

Atención: si no quedaran cartas de amuleto en la pila, Yashima ya no podrá aprovechar su habilidad.



Kidzuna la cocinera

Cuando Kidzuna se detenga en las posadas intermedias puede comprar otra comida aparte de su comida habitual. Primero mostrará la carta superior de la pila de comidas, pudiéndola comprar al precio señalado.

Después de sumar los puntos pertinentes, Kidzuna podrá comprar su comida principal siguiendo las reglas habituales.



Chihaya la bañista

Cuando Chihaya se detenga en las posadas intermedias, roba una carta al azar de la pila de aguas termales.



Iyasaka el jornalero

Cuando Iyasaka se detenga en una casilla de granja, recibe 1 moneda adicional si decide tomar 3 monedas de la banca o bien puede repetir la tirada del dado de la fortuna si decide probar suerte en la sala de juegos (deberá quedarse con el segundo resultado, aunque sea peor que el primero).



Marihito el escritor

Al final de la partida, Marihito puede duplicar una de las cartas de caligrafía de su colección.

Ejemplo: al finalizar el viaje Marihito tiene 2 cartas de caligrafía: «Previsión» y «Contemplación».

«Previsión» le aporta 8 puntos (le han sobrado 4 monedas) y «Contemplación» le aporta 6 puntos (tiene un paisaje completo y 3 cartas de cerezo). Así pues, decide duplicar su carta de «Previsión» (2 x 8 puntos). De este modo acaba consiguiendo un total de 22 puntos con las cartas de caligrafía.



Suseri la erudita

Al final de la partida, Suseri recibe 1 punto por cada tipo de carta distinto que tenga en su colección.

Los distintos tipos existentes son: aguas termales, casa de baños, souvenir, objeto legendario, encuentro, caligrafía, amuleto, comida, paisaje de mar, paisaje de montaña, paisaje de arrozal y cerezo.



Ayumu el caminante

Las cartas de comida sólo le cuestan 1 moneda a Ayumu, sea cual sea su coste normal.

Además, en las casillas de tienda los souvenirs del tipo pequeños objetos no le cuestan nada.