

Partidas con 4 ó 5 jugadores

Al preparar la partida utiliza sólo 5 cartas de cada uno de los tipos que aparecen en esta expansión (casas de baños, objetos legendarios, cerezos, amuletos y caligrafías), elegidas al azar.

Antes de empezar la partida puedes examinar las cartas con las que se jugará. Devuelve a la caja las cartas que no se vayan a usar.

Buena suerte

Al principio de la partida cada jugador (empezando por el jugador inicial) puede pagar 1 moneda a la banca para recibir una carta de amuleto al azar, con la que empezará la partida.

Aclaraciones

Las habilidades de los personajes originales también funcionan con las cartas de esta expansión. Así, Mitsukuni el anciano ganará 1 punto cada vez que tome una carta de casa de baños. Del mismo modo, Umegae la artista callejera ganará 1 punto y 1 moneda si compra cartas de caligrafía.

Los efectos de las cartas de encuentro se limitan a las cartas originales y no a las de esta expansión. Así pues, un guía (annaibito) no te permitiría elegir una carta de cerezo, una doncella (miko) no te permitiría comprar un amuleto y un artesano (shokunin) no te permitiría tomar un objeto legendario.

Créditos:

Un juego de Antoine Bauza

Ilustrado por Naïade

Diseño artístico de Funforge Studio

Traducción de Oriol Garcia

Corrección de Doria Roustan y Oriol Garcia

Antoine Bauza quisiera dar las gracias a:

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

TOKAIDO 東海道

Encrucijadas



Reglamento



Resumen

Cada parada en el camino (excepto las posadas) ofrecerá a los viajeros una nueva decisión que tomar.

En cada casilla los jugadores dispondrán de nuevas opciones. Además, hay algunos caminantes nuevos que han decidido realizar la ruta de tōkaidō...

Componentes

- 6 figuras de viajero **A**
- 6 cartas de amuletos **B**
- 6 cartas de objetos legendarios **C**
- 6 cartas de casas de baños **D**
- 6 cartas de caligrafía **E**
- 6 cartas de cerezos **F**
- 1 dado de la fortuna **G**
- 6 tarjetas de personaje **H**



Preparación

Prepara la partida siguiendo las reglas habituales. Después dispón los componentes de esta expansión tal como se indica a continuación.

Prepara varias pilas boca abajo en los espacios correspondientes del tablero:

- las cartas de objetos legendarios
- las cartas de casas de baños
- las cartas de caligrafía
- las cartas de amuletos
- las cartas de cerezos

Deja el dado de la fortuna junto al tablero.

Mezcla los nuevos personajes con los originales. Como siempre, cada jugador recibe dos personajes y elige uno de ellos para la partida. La partida transcurre siguiendo las reglas estándar de Tokaido.

Nuevas opciones en las casillas



Cerezos



A partir de ahora, cuando un personaje se detenga en una casilla de paisaje (mar, montaña o arrozal), deberá elegir entre:

- Robar la carta de paisaje del tipo correspondiente (como en las reglas básicas del juego) o bien;
- Robar una carta de cerezo (si estuviera disponible).

Las cartas de cerezo aportan 2 puntos y 1 moneda.

Atención: a diferencia de los paisajes, los cerezos no están compuestos por segmentos, por lo que tampoco hay ninguna carta de bonificación correspondiente a los cerezos.

No hay límite a la cantidad de cartas de cerezos que se pueden acumular.



Casas de baños



A partir de ahora, cuando un viajero se detenga en una casilla de aguas termales, deberá elegir entre:

- Robar una carta de aguas termales (como en las reglas básicas del juego) o bien;
- Pagar 1 moneda para conseguir una carta de casa de baños.

Cada carta de casa de baños aporta 4 puntos.

Atención: las casas de baños se consideran aguas termales a efectos de conceder la carta de bonificación "Bañista".



Granjas

A partir de ahora, cuando un viajero se detenga en una casilla de granja, deberá elegir entre:

- Recibir 3 monedas de la banca y añadirlas a su reserva (como en las reglas básicas del juego) o bien;
- Intentar aumentar su reserva en la sala de juegos.

La sala de juegos

El jugador apuesta 2 monedas de su reserva y tira el dado de la fortuna.



Resultados:

- X: el jugador pierde la cantidad apostada.
- x1: el jugador recupera la cantidad apostada.
- x2: el jugador duplica la cantidad apostada.
- x3: el jugador triplica la cantidad apostada.
- x4: el jugador cuadruplica la cantidad apostada.

Las monedas perdidas se dejan en la banca.
Las monedas ganadas provienen de la banca.



Templos



A partir de ahora, cuando un viajero se detenga en una casilla de templo, deberá elegir entre:

- Donar 1, 2 ó 3 monedas al templo (como en las reglas básicas del juego) o bien;
- Pagar 1 moneda a la banca para tomar una de las cartas de amuleto disponibles.

Las cartas de amuleto confieren un efecto de un solo uso. El jugador podrá elegir entre todos los amuletos disponibles y lo mantendrá en secreto hasta que decida usarlo.

Los amuletos que se utilicen se devolverán a su pila correspondiente en el tablero de la expansión y podrán volver a conseguirse posteriormente.

Atención: un viajero puede tener varias cartas de amuleto.

Cartas de amuleto



Vitalidad

Este amuleto le permite al jugador volver a jugar de nuevo si, tras realizar su movimiento, se ha colocado en primera posición del recorrido.

Atención: este amuleto no puede usarse cuando el viajero llega a la posada.



Fortuna

Este amuleto le permite al jugador tirar el dado de la fortuna antes de moverse y ganar monedas en función del resultado (donde X = 0 monedas, x1 = 1 moneda, x2 = 2 monedas, etc.)



Salud

Este amuleto le permite al jugador elegir las dos opciones de la casilla en la que termine su movimiento (siguiendo el orden que desee).

Atención: este amuleto no puede usarse cuando el viajero llega a la posada.



Amistad

Este amuleto le permite al jugador detenerse en una casilla sencilla que esté ocupada por otro viajero como si se tratara de una casilla doble. Para ello colocará su figura de viajero junto a la casilla, como si hubiera otro espacio.

Atención: para poder usar este amuleto es necesario que la casilla esté ocupada por otro viajero.

El jugador que haya usado el amuleto será el primero en abandonar la casilla.



Hospitalidad

Este amuleto le permite al jugador tomar su carta de comida gratis cuando se detenga en una posada.



Devoción

Este amuleto le permite al jugador donar al templo las monedas que se haya gastado al comprar una carta (souvenir, comida, objeto legendario, casa de baños, caligrafía o amuleto).

Al igual que sucede con una donación normal, el jugador gana inmediatamente 1 punto por cada moneda colocada y las monedas se contarán al final de la partida a la hora de determinar quién ha realizado más donaciones al templo.

Ejemplo: el jugador que tiene el amuleto de la devoción se detiene en una casilla de tienda. Compra dos souvenirs, uno de valor 1 y el otro de valor 3. Utiliza el amuleto para que las 3 monedas que ha pagado por el segundo objeto se dejen en el templo y recibe 3 puntos por dichas monedas.

Importante: cuando un jugador compre un amuleto podrá usarlo a partir de su siguiente turno, pero no en el mismo turno en el que lo adquirió.



Tienda



A partir de ahora, cuando un viajero se detenga en una casilla de tienda, deberá elegir entre:

- Comprar souvenirs (como en las reglas básicas del juego) o bien;
- Adquirir un objeto legendario.

Cartas de objeto legendario

El jugador puede comprar un solo objeto legendario (siempre que la carta esté disponible) pagando el precio indicado en la carta (1, 2 ó 3 monedas).



Shodo y Emaki

En el momento de adquirirlos, estos objetos legendarios aportan 1 punto por cada otro souvenir u objeto legendario que tuviera el propietario en su colección y 1 punto adicional por cada souvenir que consiga a partir de entonces.



Buppatsu y Ena

Estos objetos legendarios cuentan como un nuevo tipo de souvenir, por lo que se añaden a los sets de souvenirs que tenga el propietario en su colección.

Atención: así pues, tener un set compuesto por los 5 tipos distintos supone $1+3+5+7+9=25$ puntos.

Ejemplo: un viajero que ya disponga de 2 souvenirs (del tipo A y B) sumaría 5 puntos al conseguir uno de estos objetos legendarios. Si más adelante adquiriera un souvenir del tipo C, conseguiría 7 puntos, y si luego consiguiera el del tipo D, 9 puntos.



Murasame & Masamune

Estos objetos legendarios dan 8 puntos.

Atención: un mismo jugador puede tener las dos variantes de un objeto legendario.

Atención: los objetos legendarios se tienen en cuenta a la hora de conceder la bonificación «Coleccionista».



Encuentros



A partir de ahora, cuando un viajero se detenga en una casilla de encuentro, deberá elegir entre:

- Robar una carta de encuentro (como en las reglas básicas del juego) o bien;
- Pagar 1 moneda a la banca para adquirir la carta de caligrafía disponible que desee.

Las cartas de caligrafía se tienen en cuenta a la hora de conceder la bonificación «Parlanchín».

Cartas de caligrafía



Previsión

Esta carta de caligrafía te aporta 2 puntos por cada moneda que te sobra al final de la partida.



Contemplación

Esta carta de caligrafía te aporta 3 puntos por cada paisaje completado y 1 punto por cada cerezo.



Nostalgia

Esta carta de caligrafía te aporta 2 puntos por cada objeto legendario y 1 punto por cada souvenir.



Paciencia

Esta carta de caligrafía te aporta 6 puntos si eres el último en llegar a la última posada; 4 puntos si eres el penúltimo; y 2 puntos en el resto de casos.



Perfección

Esta carta de caligrafía te aporta 2 puntos por cada carta de bonificación y 1 punto por cada carta de caligrafía.

Atención: la propia carta de perfección ya aporta por lo tanto 1 punto.



Ayunas

Esta carta de caligrafía te aporta 3 puntos por cada comida que no hayas tomado.

Atención: en tu colección podrás ver fácilmente cuántas comidas has dejado de tomar. En una partida un viajero llega a tomar hasta 4 comidas.

Atención: un jugador puede tener varias cartas de caligrafía.

Nuevos personajes



Jirocho el yakuza

Cuando llega a una de las tres posadas intermedias, antes de la comida, Jirocho puede probar suerte en la sala de juegos. Si lo hace, deberá apostar 1 moneda y tirar el dado de la fortuna. En función del resultado, puede perder la moneda, recuperarla, o conseguir 1, 2 ó 3 monedas más (según la lista de resultados para la sala de juegos que aparece en la página 4).



Daigoro el niño

Daigoro roba una carta de souvenir cada vez que llega a una de las tres posadas intermedias, antes de la comida.



Nampo el gourmet

Nampo consigue puntos adicionales en cada posada en función del valor en monedas de la comida que tome:

- Una comida de valor 1 le aporta 1 punto adicional.
- Una comida de valor 2 le aporta 2 puntos adicionales.
- Una comida de valor 3 le aporta 3 puntos adicionales.



Gotozaemon el vendedor de souvenirs

Gotozaemon consigue 1 moneda cada vez que se detenga en una casilla de paisaje.

Atención: el vendedor de souvenirs consigue la moneda sólo si se detiene en una casilla de paisaje, y no por encontrarse con un guía (annaibito). Si decide quedarse con un cerezo, recibe 2 puntos y 2 monedas.



Miyataka la supersticiosa

Miyataka puede realizar ambas acciones cuando se detenga en un templo (donar monedas y a la vez comprar un amuleto).



Kita la anciana

Kita puede realizar ambas acciones cuando se detenga en un encuentro (robar una carta de encuentro y a la vez comprar una carta de caligrafía).

Variantes

Raro ypreciado...

Partidas con 2 ó 3 jugadores

Al preparar la partida utiliza sólo 4 cartas de cada uno de los tipos que aparecen en esta expansión (casas de baños, objetos legendarios, cerezos, amuletos y caligrafías), elegidas al azar.