

Przygotowania

Losowa kolejność ustawienia podróżników na starcie ma wpływ na przebieg rozgrywki, gdyż pierwszy podróżnik ma więcej możliwości do wyboru niż ostatni. Aby zrekompensować tą drobną niedogodność, doświadczeni gracze mogą wprowadzić drobną zmianę w zasadach.

Zależnie od kolejności w jakiej opuszczają pierwszą Gospodę, każdy podróżnik modyfikuje swoje zasoby tak jak to jest zaprezentowane na ilustracji. Ta modyfikacja dotyczy tylko początku gry i nie ma zastosowania w późniejszych Gospodach.



Przykład modyfikacji, dla gry czteroosobowej:

- Ostatni gracz opuszczający Kioto rozpoczyna grę z 2 dodatkowymi monetami.
- Trzeci gracz opuszczający Kioto rozpoczyna z 1 dodatkową monetą.
- Drugi gracz nic nie zmienia.
- Pierwszy gracz musi usunąć jedną monetę ze swoich zasobów nim opuści Kioto

Uwaga: Należy pamiętać, że gracze muszą wybrać karty swoich Podróżników, zanim losowo zostanie ustalona startowa kolejność.

Warianty i modyfikacje można łączyć ze sobą podczas gry; mogą one również zostać wykorzystane w grze dwuosobowej.

Kilka słów o Japonii...

Tokaido

Droga Tokaido która jest datowana na 11 wiek łączy dwa najważniejsze miasta w Japonii: Edo (dziś zwane Tokyo) i Kioto.

Droga ma aż 500 km długości i rozpoczyna się na południowym wybrzeżu największej wyspy w japońskim archipelagu, Honshu.

Podróźni w XVII wieku potrzebowali około dwóch tygodni, aby przebyć całą trasę, najczęściej pieszo, czasem na koniu, a rzadziej w lektykach (ci najbogatsi).

Droga miała 53 odcinki, a liczne karczmy zlokalizowane wzdłuż niej pozwalały podróżnym odpocząć i zaopatrzyć się w zapasy. Droga i hotele zainspirowały wielu artystów, wśród nich słynnego Hiroshige, który stworzył serię drzeworytów: Tokaido Gojusan Tsugi no Uchi (Pięćdziesiąt trzy stacje Tokaido).

Panoramy

Japonia jest w 3/4 górzysta, wliczając w to liczne wulkany, niektóre z nich do dziś aktywne. Nieliczne pola uprawne zdominowane są przez uprawę ryżu.

Linia brzegowa liczy tysiące kilometrów i jest bardzo urozmaicona, a morze od wieków zajmuje ważne miejsce w sercach mieszkańców i artystów.

Gorące źródła

W Japonii można spotkać wiele naturalnych gorących źródeł (jap. Onsen) i są one bardzo popularne. Wiele ze źródeł przerobiono na publiczne i prywatne kąpieliska, a czasem używa się ich również do gotowania jaj i warzyw!

Na wyspie Hokkaido (na północy archipelagu), można znaleźć gorące źródła zamieszkałe przez makaki, które korzystają z tych dobrodziejstw natury tak samo jak ludzie...

Kuchnia

Tradycyjna kuchnia japońska składa się z mięsa, ryby, ryżu, makaronu, warzyw i glonów.

Potrawą najlepiej znaną poza granicami jest sushi (plastry surowej ryby połączonej z aromatycznym ryżem), ale każdy region Japonii ma swoje kulinarne specjalności. Kuchnia i spożywanie posiłków są bardzo ważnymi symbolami japońskiej kultury.

Najpopularniejszymi napojami są oczywiście: sake (alkohol z ryżu nazywany nihonshu po japońsku) i herbata. Istnieje tak bogata różnorodność smaków obu napojów, że tylko prawdziwi konesery mogą je naprawdę docenić.

Pamiątki

Jeśli zamierzamy odwiedzić kogoś w Japonii podczas naszej podróży, w dobrym zwyczaju będzie przyniesienie pamiątki (jap.: Omiyage). Oto sugerowane pamiątki japońskie wraz z ich oryginalnymi nazwami: Małe pamiątki - pałeczki (Hashi), bączki (Koma); ubrania - kapelusze (Boshi), drewniane sandały (Geta); żywność i napoje - wypieki (Manju), słodczyce (Kompeito); sztuka - pudełka (Hako), laka (Urushi), drzeworyty (Ukiyo-e), rzeźby (Netsuke), instrumenty muzyczne (Shamisen).

Autor: Antoine Bauza

Ilustracje: Naïade

Skład: Funforge Studio

Korekta: W. Eric Martin, Yann Belloir i Gersende Cheylan

Antoine Bauza dziękuje:

Michaël Bertrand, Bruno Goube, Toni Bauza, Élisabeth Watremez, Françoise Sengissen, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Mikaël Bach, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Matthieu Houssais, Franck Lefebvre, Marielle Lefebvre, Frédéric Escribano, Maël Cathala, Mathias Guillaud, Thibaut Paulevé, Adèle Perché, Natacha Deshayes, Adrien Martinot, Charles, Catherine Ellena, Éric Robert, Bruno Faidutti, Jef Gontier, Coralie Desoeuvres, Émilie Escoulen, Clément Winkelmann, Corentin Lebrat, Cyril Sandelion and Sylvain Thomas.

Funforge dziękuje:

Nobuaki Takerube za jego bezcenna pomoc w konsultacjach kulturalnych, Christine Clotté (za wszystko i nawet więcej), Claude Amardeil za wszystko, Elodie Sallares, Jean-Marie David, Anne-Sophie Girault-Guessoum, Eddy Neveu, Abrial Da Costa, wszystkim testerom z Ludopathic Gathering za ich pomoc i Marie Cardouat za jej czujne oko.

©Funforge s.a.r.l. 2012 & Hobby.eu – Wszystkie prawa zastrzeżone.

ANTOINE BAUZA · NAÏADE



TOKAIDO

東海道

Zasady gry





Zawartość:

- 1 plansza
- 5 pionków Podróżników
- 5 znaczników punktacji
- 5 żetonów Bagażu
- 50 monet
- 10 dużych kart Podróżników
- 12 kart Gorących Źródeł
- 60 kart Panoram
- 25 kart Posiłku
- 24 kart Pamiątek
- 14 kart Spotkań
- 7 kart Osiągnięć

Cel gry

Gracze wcielają się w rolę podróżników zwiedzających dawną Japonię. Będą podróżować legendarną drogą Tokaido starając się, aby ich podróż była bogata w doświadczenia.

W tym celu gracze będą odkrywać niezapomniane miejsca, kontemlować piękne widoki, kupować pamiątki, korzystać z gorących źródeł, spotykać ciekawych ludzi oraz degustować lokalne potrawy.

Przygotowanie

- 1 Planszę należy umieścić na stole.
- 2 Tuż obok należy położyć odkryte wszystkie karty Osiągnięć.
- 3 Karty Posiłku (czerwony rewers) należy potasować i ułożyć zakryte w 1 stosie.
- 4 Karty Pamiątek (czarny rewers) należy potasować i ułożyć zakryte w 1 stosie.
- 5 Karty Spotkań (fioletowy rewers) należy potasować i ułożyć zakryte w 1 stosie.
- 6 Karty Gorących Źródeł (jasnoniebieski rewers) należy potasować i ułożyć zakryte w 1 stosie.
- 7 Karty Panoram należy podzielić według 3 rodzajów (Morze, Góry, Pola ryżowe) i według wartości (jako pierwsze na stosie danej Panoramy mają leżeć karty oznaczone cyfrą 1 potem 2 i tak dalej)
- 8 Siedem uzyskanych w ten sposób talii kart należy położyć na odpowiednich polach na planszy.
- 8 Monety należy położyć obok planszy. Będą stanowiły ogólną pulę.

Każdy z graczy wybiera swój kolor i bierze pionek Podróżnika, mały znacznik punktacji i żeton Bagażu w tym samym kolorze. Znaczniki punktacji należy umieścić na polu 0 na torze punktów Podróży. **A**

Następnie każdy z uczestników gry losowo dobiera dwie karty Podróżników, wybiera jedną z nich i umieszcza odkrytą przed sobą. **B**

W otwór karty należy włożyć żeton Bagażu w swoim kolorze. **C**

Nieuzywane żetony Bagażu, pionki i karty Podróżników należy odłożyć do pudełka. **D**

Każdy z graczy otrzymuje tyle monet, ile jest zaznaczone w prawym górnym rogu wybranej karty Podróżnika. **E**

Następnie należy umieścić wszystkie pionki graczy jeden za drugim, w losowej kolejności, w gospodzie w Kioto. **E**



Przebieg gry

W grze Tokaido, gracz, którego pionek jest ostatni - jest zawsze graczem wykonującym ruch. Pozostali gracze będą czekać na swoją turę do momentu, w którym to ich pionek będzie ostatni.

Gracz w swojej turze, zawsze musi poruszać swojego Podróżnika do przodu czyli w kierunku Edo. Nie wolno cofać swojego pionka. Ruch może wykonać na dowolne puste pole, przemieszczając się o jedno lub więcej pól.

Po poruszeniu swojego Podróżnika, gracz otrzymuje korzyści odpowiadające polu, na którym się zatrzymał. (Korzyści są opisane w dalszej części instrukcji.)

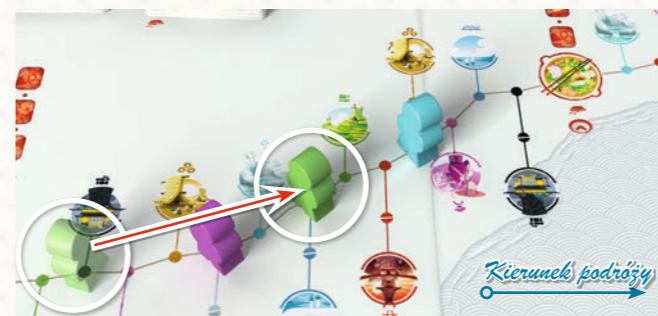
Najczęściej po ruchu Podróżnika, to inny Podróżnik będzie ostatni na drodze i to on rozpocznie swój ruch. Jeśli po wykonanym ruchu dany Podróżnik wciąż będzie ostatni na trasie, to oznacza, że nadal musi się poruszać, aż do momentu kiedy kogoś wyprzedzi.



Zielony podróżnik jest ostatni, więc wykonuje ruch.



Fioletowy podróżnik jest ostatni (dalej niż Zielony) więc teraz on powinien wykonać ruch.



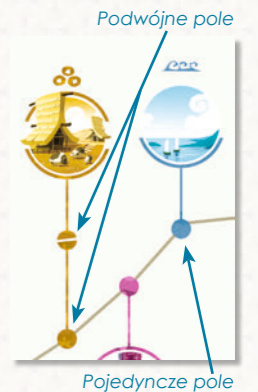
- Zielony podróżnik porusza się (patrz: strzałka). Następuje kolej Fioletowego.
- Jeśli Zielony podróżnik po swoim ruchu wciąż byłby ostatni, to nadal byłaby jego kolej.

Pojedyncze i podwójne pola

Niektóre pola na planszy są podwójne. Kiedy podróżnik stanie na takim polu musi zająć pole na głównej drodze (jeśli jest wolne).

Gracz, który przybędzie po nim zajmuje drugie pole. Podwójne pola są używane w grze 4 i 5 osobowej.

W grze 2 i 3 osobowej nie wykorzystuje się drugiego pola.



Opis pól

Każdy ruch przemieszcza podróżnika na jedno z 8 typów pól lub jedno z pól Gospody. W opisach poniżej słowo «kolekcja» odnosi się do wszystkich, położonych przed graczem kart, zdobytych podczas rozgrywki.

Uwaga: Podróżnicy na bieżąco podliczają wszystkie punkty zdobywane podczas podróży.



Gracz dobiera 3 karty pamiątek z talii i umieszcza odkryte przed sobą. Może on kupić jedną lub więcej z tych kart, płacąc cenę zaznaczoną na każdej karcie. Wszystkie niekupione karty należy odłożyć zakryte na spód talii. Każda Pamiątka jest inna i należy do jednego z 4 typów: drobiazgi, ubrania, sztuka oraz żywność i napoje.

Wszystkie pamiątki przynoszą punkty zwycięstwa, ale najwięcej punktów otrzymamy zbierając pamiątki różnych typów.

Kupując Pamiątki należy je grupować przed sobą w kolekcje. Każda kolekcja musi zawierać tylko jedną Pamiątkę danego typu.

- Pierwsza Pamiątka w kolekcji, bez znaczenia na typ, jest warta 1 punkt.
- Druga Pamiątka w kolekcji musi być innego typu niż pierwsza i jest warta 3 punkty.
- Trzecia Pamiątka w kolekcji musi być innego typu niż pierwsze dwie i jest warta 5 punktów.
- Czwarta pamiątka kolekcji musi być innego typu niż pierwsze trzy i jest warta 7 punktów.



Pamiątki kosztują 1, 2 lub 3 monety i są warte 1, 3, 5 lub 7 punktów zależnie od ich miejsca w kolekcji gracza.

Gracz zdobywa punkty w momencie, gdy dodaje karty pamiątek do swojej kolekcji. (Przykłady kolekcji pamiątek i zdobywanych za nie punktów są podane poniżej)

Uwaga:

- Podróżnik musi mieć przynajmniej 1 monetę, aby zatrzymać się w Wiosce, ale nie musi kupować w niej żadnych pamiątek.
- Każdy gracz może rozwijać kilka kolekcji pamiątek jednocześnie - nie musi skończyć poprzedniej by zacząć następną.

Kilka przykładów kolekcji pamiątek:

- 1 punkt
- 4 punkty (1+3)
- 9 punktów (1+3+5)
- 16 punktów (1+3+5+7)
- 5 punktów (1+1+3)
- 3 punkty (1+1+1)
- 8 punktów (1+3+1+3)



Farma

Gracz otrzymuje 3 monety z rezerwy i dodaje do swoich zasobów.

Nie ma limitu monet jakie gracz może zgromadzić.



Panorama

Panoramy składają się z 3, 4 lub 5 części. Gdy gracz zatrzyma się na polu danej Panoramy po raz pierwszy (nie ma żadnej karty z tej Panoramy), otrzymuje kartę odpowiadającą tej Panoramie o wartości 1.

W innym przypadku otrzymuje kolejną, brakującą kartę Panoramy, przy której się zatrzymał.

Punkty za zgromadzone Panoramy są naliczane od razu, odpowiednio do wartości otrzymanej karty (1, 2, 3, 4 lub 5 zależnie od typu Panoramy).



Uwaga: Każdy gracz może stworzyć tylko jedną panoramę danego typu. Gracz, który skompletował panoramę, nie może więcej się zatrzymywać na polach przypisanych do ukończonej przez niego panoramy (Morze, Góry lub Pola ryżowe).



Gorące Źródło



Gracz dobiera kartę Gorącego Źródła z talii i dodaje ją do swojej kolekcji.

7e karty są warte 2 lub 3 punkty.



Świątynia

Gracz przekazuje datkę na świątynię w wysokości 1, 2 lub 3 monet umieszczając je na planszy w obszarze Świątyń, na polu z jego kolorem. Gracz od razu otrzymuje 1 punkt za każdą przekazaną monetę.

Uwaga: gracz, który się zatrzyma na polu Świątyni musi przekazać datkę w wysokości co najmniej 1 monety, ale nie więcej niż 3 monety.



Spotkania

Gracz odstawia pierwszą kartę z talii spotkań i rozpatruje efekt. Po rozpatrzeniu spotkania gracz dodaje kartę do swojej kolekcji. Efekty kart spotkań opisano poniżej.



Shokunin (Podróżujący kupiec)

Gracz dobiera pierwszą kartę Pamiątki z talii i dodaje ją do swojej kolekcji. Zdobywa 1, 3, 5 lub 7 punktów, zależnie od tego jakie Pamiątki już posiada.



Annabito (Przewodnik)

Jeśli gracz nie rozpoczął pokazanej na karcie spotkania Panoramy otrzymuje kartę Panoramy odpowiedniego typu o wartości 1. Jeśli jednak rozpoczął już wcześniej tę Panoramę, dobiera kolejną kartę o wyższej wartości. Jeśli gracz już ukończył Panoramę pokazaną na karcie spotkania, może rozpocząć kolejną lub dodać do rozpoczętej innej Panoramy kartę o odpowiedniej (wyższej) wartości. Gracz zdobywa punkty za kartę Panoramy, tak jak zwykle.



Samurai (Samuraj)

Gracz natychmiast otrzymuje 3 punkty.



Kuge (Dostojnik)

Gracz natychmiast otrzymuje 3 monety z ogólnej rezerwy i dodaje do swoich zasobów.



Miko (Kaptanka Shinto)

Gracz bierze monetę z rezerwy i umieszcza ją jako datkę w Świątyni na polu ze swoim kolorem w obszarze Świątyń.

Następnie zdobywa 1 punkt.



Gospody

Gospody są polami specjalnymi i każdy Podróżnik musi się zatrzymać w każdej Gospodzie.

Gospody to miejsca gdzie gracz może kupić karty Posiłków. Kosztują one 1, 2 lub 3 monety i każda daje 6 punktów zwycięstwa.



Przybycie do Gospody

Gospoda jest obowiązkowym punktem postoju dla wszystkich podróżników; jest również miejscem gdzie można spróbować lokalnych specjałów i odpocząć.

Każdy podróżnik jest zobowiązany do zatrzymania się w każdej z 4 Gospód w drodze do Edo, zatem każda Gospoda ma na tyle pól, aby zmieścili się w niej jednocześnie wszyscy gracze.

Pola Gospody są na planszy oznaczone kolorem czerwonym. Kolejność w jakiej podróżnicy przybędą do Gospody ma znaczenie. Pierwszy podróżnik, zajmuje pole najbliższej drogi, a kolejni podróżnicy zajmują pola za nim.



Zielony podróżnik jest pierwszym, który opuści gospodę.

Gdy pierwszy podróżnik przybędzie do Gospody dobiera tyle kart Posiłków ilu jest graczy plus 1 (na przykład: w grze 3 osobowej, gracz dobierze 4 karty).

Gracz w gospodzie ogląda dobrane karty, nie pokazując ich pozostałym podróżnikom. Następnie może kupić jedną z kart, płacąc zapisaną na niej cenę (1,2 lub 3 monety) i dodać ją, odkrytą do swojej kolekcji. Pozostałe karty należy odłożyć zakryte obok planszy.

Każda karta Posiłku jest warta 6 punktów i gracz nalicza te punkty od razu, umieszczając kartę w swojej kolekcji.

Następnie gracz musi poczekać, aż pozostali gracze przybędą do Gospody. Po przybyciu każdy podróżnik może kupić jedną z pozostałych kart Posiłków.

Zatem pierwszy podróżnik, który przybędzie do Gospody ma większy wybór posiłków niż pozostali.

Ważne:

- Podróżnik nie może skosztować tego samego specjału dwa razy podczas wędrówki.
- Podróżnik nie może kupić więcej niż jedną kartę Posiłku w jednej Gospodzie.
- Podróżnik nie musi kupować karty Posiłku.

Przykład:

W grze 4 osobowej pierwszy podróżnik, który przybędzie do Gospody dobiera 5 kart Posiłku (4 graczy +1) i wybiera jedną spośród tych 5 kart.

Drugi podróżnik przybywa do Gospody; wybiera swój Posiłek spośród 4 pozostałych kart.

Trzeci podróżnik przybywa do Gospody; chciałby wybrać jeden z pozostałych 3 posiłków, ale nie ma wystarczająco dużo monet, aby za niego zapłacić!

W związku z tym nie może dobrać karty Posiłku i pozostaje głodny na tym postaju.

Czwarty podróżnik przybywa do Gospody i może wybrać spośród trzech kart gdyż poprzedni gracz nie kupił Posiłku. Kupuje jedną z nich i odkłada pozostałe karty na spód talii.

Kontynuowanie podróży

Gdy wszyscy podróżnicy odwiedzili Gospodę i mieli okazję do skosztowania lokalnej kuchni, mogą kontynuować podróż:

- Wszystkie niezakupione karty Posiłków należy odłożyć na spód odpowiedniej talii.
- Ostatni podróżnik, który przybył do Gospody czyli ten, który jest najdalej od pola Gospody – rozpoczyna nową rundę, wyruszając w dalszą drogę.

Koniec podróży

Gdy wszyscy podróżnicy przybędą do Edo, do ostatniej Gospody, gra się kończy.

Należy przydzielić odpowiednie karty Osiągnięć (Smakosz, Kolekcjoner, Kuracjusz, Gaduła) graczom zgodnie z ich osiągnięciami (zobacz niżej).

Następnie gracze otrzymują dodatkowe punkty zwycięstwa, za złożone datki na Świątynię.

- Najbardziej hojny ofiarodawca otrzymuje 10 punktów.
- Drugi otrzymuje 7 punktów.
- Trzeci otrzymuje 4 punkty.
- Pozostali otrzymują po 2 punkty.

W razie remisu wszyscy gracze otrzymują punkty według tego rankingu datków; np. dwóch graczy remisuje na pierwszym miejscu i każdy otrzymuje po 10 punktów.

Podróżnicy, którzy nie dali ani jednej monety nie otrzymują punktów.



Przykład:

Obrazek pokazuje hojność każdego gracza na końcu podróży:

- **Żółty** podróżnik zajmuje pierwsze miejsce i zdobywa 10 punktów.
- **Niebieski** i **Zielony** podróżnik remisują na drugim miejscu i każdy zdobywa po 7 punktów.
- **Biały** i **Fioletowy** gracz nie zdobywają punktów, gdyż nie przekazali żadnego datku na Świątynię.

Gracz z największą ilością punktów wygrywa grę. W razie remisu wygrywa gracz z największą ilością kart Osiągnięć.

W Tokaido, punkty zdobywane podczas podróży są naliczane na bieżąco, w trakcie gry. Jednak jeśli gracze nie są pewni czy wszystko było liczone poprawnie, mogą przeliczyć punkty jeszcze raz, na końcu gry, ponieważ wszystkie zdobyte podczas gry karty punktujące leżą na stole.

Karty Osiągnięć

W grze jest do zdobycia 7 kart Osiągnięć. 3 z nich można zdobyć podczas rozgrywki, a pozostałe 4 na końcu gry, podczas ostatniego podliczania punktów.

Karty Osiągnięć za Panoramy

W czasie podróży do Edo można zdobyć 3 karty Osiągnięć za Panoramy. Podróżnik, który jako pierwszy skompletuje Panoramę określonego typu, otrzymuje kartę osiągnięcia, odpowiednią do tej panoramy. Każda karta osiągnięcia za Panoramę przynosi 3 punkty.



Pozostałe karty Osiągnięć

7e karty są nagrodą dla graczy na końcu podróży.



Smakosz

Gracz, który zjadł najdroższy zestaw posiłków podczas wyprawy, otrzymuje tę kartę Osiągnięcia i zdobywa 3 punkty.



Kuracjusz

Gracz z największą ilością kart Gorących Źródeł, otrzymuje tę kartę Osiągnięcia i zdobywa 3 punkty.



Gaduła

Gracz z największą ilością kart Spotkań otrzymuje tę kartę Osiągnięcia i zdobywa 3 punkty.



Kolekcjoner

Gracz z największą ilością kart Pamiątek otrzymuje tę kartę Osiągnięcia i zdobywa 3 punkty.

Jeśli dwóch lub więcej podróżników remisuje w którejś kategorii, podczas przyznawania kart Osiągnięć na końcu gry, otrzymują oni po 3 punkty.

Opis Podróżników



Hiroshiige - artysta

Kiedy przybywa do każdej z 3 środkowych Gospód, zanim dobierze karty Posiłku dobiera 1 kartę dowolnej Panoramy. Punkty za dobraną kartę nalicza od razu.



Chuubei - postaniec

Kiedy przybywa do każdej z 3 środkowych Gospód, zanim dobierze karty Posiłku dobiera 1 kartę Spotkania i rozpatruje jej efekt.



Kinko - ronin

Każda karta Posiłku, którą kupuje Kinko kosztuje jedną monetę mniej. Posiłki kosztujące 1 monetę są za darmo.



Yoshiyasu - urzędnik

Podczas każdego Spotkania, Yoshiyasu dobiera dwie karty Spotkania, zatrzymuje jedną z nich, a drugą odkłada na spód talii (nie pokazując jej pozostałym graczom).



Satsuki - sierota

Kiedy przybywa do Gospody otrzymuje jedną kartę Posiłku ze stosu kart za darmo.

Uwaga: Po obejrzeniu karty darmowego Posiłku może z niej zrezygnować i kupić Posiłek w normalny sposób, tak jak pozostali gracze.



Mitsukuni - staruszek

Dostaje 1 dodatkowy punkt za każdą kartę Gorącego Źródła i Osiągnięć w swojej kolekcji.



Sasayakko - gejsza

Jeśli kupuje przynajmniej 2 pamiątki w wiosce, tańszą z nich otrzymuje za darmo.

Uwaga: Musi mieć monety aby zapłacić za całe zakupy ale nie płaci za tańszą Pamiątkę.



Hirotada - kaptan

Za każdym razem gdy zatrzyma się w Świątyni zabiera jedną monetę z zasobów i daje datkę na Świątynię zdobywając za to 1 punkt. Jest to dodatkowa akcja niezależna od datku na Świątynię, który może sam przekazać (1,2 lub 3 monety).



Umegae - uliczny artysta

Umegae zdobywa 1 punkt i 1 monetę za każde Spotkanie, przed rozpatrzeniem efektu z karty Spotkania.



Zen-emon - kupiec

Raz w każdej Wiosce, Zen-emon może kupić Pamiątkę za 1 monetę zamiast płacić oznaczoną na karcie cenę.

Specjalne zasady dla dwóch graczy

Gra dwuosobowa ma kilka dodatkowych zasad.

Podczas przygotowania gry należy dodać do początkowej gospody, trzeciego, neutralnego podróżnika (kolejność wszystkich trzech podróżników należy ustalić losowo).

Tak jak w przypadku podróżników kontrolowanych przez graczy ten neutralny podróżnik porusza się tylko wtedy, gdy jest ostatni na drodze. Gracz, którego podróżnik jest na przodzie porusza neutralnego podróżnika.

Uwaga: Ruch neutralnego podróżnika jest ważną częścią gry dwuosobowej i kluczem do zwycięstwa!



Zielony pionek jest neutralnym podróżnikiem. **N** Jako, że jest ostatni na drodze nadeszła pora jego ruchu. Gracz prowadzący Pomarańczowego podróżnika porusza neutralnego pionka, gdyż pomarańczowy podróżnik jest pierwszy na trasie.

Ruch neutralnego podróżnika nie ma wpływu na przebieg gry za wyjątkiem pól Świątyni i Gospody.



Gdy neutralny podróżnik zatrzyma się na polu w Świątyni zabiera jedną monetę z zasobów i daje datkę na Świątynię, kładąc tę monetę na polu datków, przy jego kolorze. Dzięki temu neutralny podróżnik uczestniczy na końcu gry w naliczaniu dodatkowych punktów za datki na Świątynię.



W grze dwuosobowej pierwszy gracz w Gospodzie dobiera 4 karty Posiłków. Kiedy neutralny podróżnik zatrzyma się w Gospodzie, gracz, który go prowadzi dobiera karty Posiłku i odrzuca jedną losowo. Kartę tę należy umieścić na spodzie odpowiedniej talii nie odstawiając jej.

Za wyjątkiem tych dwóch przypadków reszta gry z neutralnym przeciwnikiem przebiega bez zmian.

Warianty

Dziewięć Podróż

Jeśli jesteś nowym graczem w Tokaido lub chcesz tę grę pokazać innym graczom można użyć prostszych zasad. Karty Podróżników zostają w pudełku (nie korzystamy z nich), a każdy z graczy otrzymuje po 7 monet.

W tym wariantcie nie bierzemy pod uwagę specjalnych zdolności Podróżników.

Droga powrotna

Jakkolwiek tradycyjna podróż po Tokaido rozpoczyna się w Kioto i kończy się w Edo nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracze podróżowali w przeciwnym kierunku, rozpoczynając w Edo i kończąc w Kioto.

Zasady gry nie zmieniają się.

Gastronomia

Przybywając do Gospody pierwszy podróżnik dobiera tyle kart Posiłków ilu jest graczy (zamiast dobierać o jedną kartę więcej).

Każdy gracz ma zatem o jedno danie w menu mniej, co sprawia, że kolejność pojawiania się w Gospodzie staje się jeszcze istotniejsza.