

ANTOINE BAUZA · NAIJADE



TÓKAIDÓ

東海道

Livro de Regras





Conteúdo:

- 1 Tabuleiro
- 5 Peões de Viajantes
- 5 Marcadores de Pontos de Viagem
- 5 Fichas da cor do Jogador (bagagem)
- 50 Moedas
- 10 Peças de Viajantes
- 12 Cartas de Águas Termais
- 60 Cartas de Panorama
- 25 Cartas de Refeição
- 24 Cartas de Souvenir
- 14 Cartas de Encontro
- 7 Cartas de Conquista

Temática do Jogo

Os jogadores são viajantes no antigo Japão. Eles seguirão a famosa Tokaido e tentarão aproveitar o máximo possível dessa experiência.

Para isso, eles percorrerão a magnífica zona rural, provarão especialidades da culinária local, comprarão souvenirs, aproveitarão os benefícios das águas termais e terão encontros inesquecíveis.

Preparação

- 1 Coloque o tabuleiro numa superfície plana.
- 2 Pegue as cartas de Conquista e as coloque voltadas para cima próximas ao tabuleiro.
- 3 Embaralhe as cartas de Refeição (verso vermelho) e forme uma pilha voltada para baixo.
- 4 Embaralhe as cartas de Souvenir (verso preto) e forme uma pilha voltada para baixo.
- 5 Embaralhe as cartas de Encontro (verso preto) e forme uma pilha voltada para baixo.
- 6 Embaralhe as cartas de Águas Termais (verso azul-claro) e forme uma pilha voltada para baixo.
- 7 Organize as cartas de Panorama por tipo (Mar, Montanha, Arrozal) e por valor (em ordem, com a menor no topo).

Coloque as 7 pilhas resultantes nos locais correspondentes do tabuleiro.

- 8 Coloque as moedas próximas ao tabuleiro como banco.

Cada jogador escolhe um peão de Viajante e pega os respectivos marcador e ficha (bagagem) da mesma cor. Coloque o marcador no quadrado 0 do caminho que indica os pontos da Jornada. **A**

Cada jogador então pega 2 peças de Viajante aleatórias, escolhe uma e a coloca voltada para cima à sua frente. **B**

O jogador então insere sua ficha colorida (bagagem) no buraco da sua peça de Viajante. **C**

Devolva à caixa todas as peças não usadas; elas permanecerão fora de jogo.

Cada jogador recebe moedas igual ao número no canto superior direito da peça escolhida; isso constitui sua Reserva inicial para a jornada. **D**

Por fim, coloque aleatoriamente os peões de Viajante em fila na 1ª Estalagem (Kyoto). **E**



Andamento da Partida

Em **Tokaido**, o jogador cujo Viajante está por último na estrada (em relação ao destino) é o próximo jogador.

Este jogador deve mover seu Viajante para frente – isto é, em direção a Edo – para o espaço livre de sua preferência, podendo pular um ou mais espaços livres, se assim desejar.

Quando tiver movido seu Viajante, o jogador recebe o bônus correspondente ao tipo de espaço em que se encontra. (Os espaços são descritos nesta página e na próxima.)

Na maioria dos casos, após um Viajante se mover, outro Viajante se torna o último na estrada e, portanto, torna-se o jogador da vez.

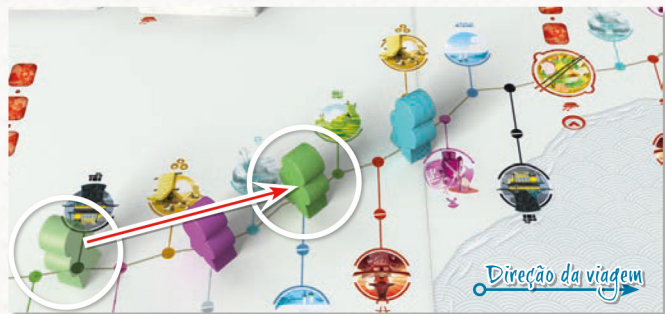
Porém, às vezes, o último Viajante permanece sendo o último após se mover, e então ele joga imediatamente de novo.



O Viajante Verde é o que está mais atrás na estrada, então é a vez dele jogar.



Considera-se que o Viajante Roxo está mais atrás que o Viajante Verde, então é a vez dele jogar.



- O Viajante Verde se move (seta). Agora é a vez do Viajante Roxo.
- Se o Viajante Verde tivesse se movido e ainda estivesse atrás do Viajante Roxo, ele jogaria novamente...

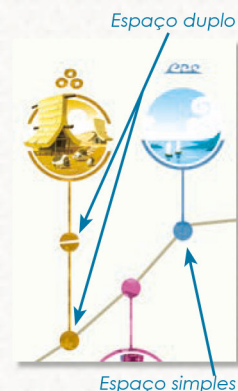
Espaços simples/duplos

Alguns espaços no tabuleiro são duplos.

Quando um Viajante chega a um espaço duplo, ele deve ocupar o espaço que está na estrada, se este estiver vazio; um Viajante que chegar depois dele tem de ocupar o segundo espaço.

Espaços duplos são usados apenas em partidas com 4 ou 5 jogadores, e o segundo espaço – que está fora da estrada – é considerado o mais distante de Edo.

Numa partida com 2 ou 3 jogadores, o segundo espaço não pode ser ocupado.



Descrição dos espaços

Cada movimentação faz um Viajante chegar a um dos 8 tipos de espaços ou a uma Estalagem. Na descrição a seguir, uma "coleção" se refere a todas as cartas adquiridas (e colocadas voltadas para cima) por um jogador durante a partida.

Observação: Os Viajantes imediatamente marcam todos os pontos recebidos durante a jornada.



O jogador compra as 3 primeiras cartas de Souvenir da pilha e as coloca voltadas para cima à sua frente. Ele pode então pagar o preço indicado em cada carta para comprar uma ou mais dessas cartas.

Ele então coloca as cartas que não foram compradas voltadas para baixo sob a pilha. Cada Souvenir é diferente e pertence a um destes quatro tipos: pequenos objetos, roupas, arte e alimentação.

Para pontuar o máximo possível, os jogadores devem coletar Souvenirs de todos os tipos. (Mas observe que você pode comprar e pontuar Souvenirs de qualquer tipo.)

Ao comprar cartas de Souvenir, agrupe-as em conjuntos à sua frente; cada conjunto pode conter apenas um Souvenir de cada tipo.

- O primeiro Souvenir de um conjunto, não importando o tipo, vale **1 ponto**.
- O segundo Souvenir num conjunto, que tem de ser de um tipo diferente do primeiro, vale **3 pontos**.
- O terceiro Souvenir num conjunto, que tem de ser de um tipo diferente dos dois primeiros, vale **5 pontos**.
- O quarto Souvenir num conjunto, que tem de ser de um tipo diferente dos três primeiros, vale **7 pontos**.



Souvenirs custam 1, 2 ou 3 Moedas. Eles valem 1, 3, 5 ou 7 pontos, dependendo dos Souvenirs que estiverem na coleção de um jogador.

O jogador recebe esses pontos no momento em que adiciona essas cartas à sua coleção. (A seguir, são apresentados exemplos de coleções de Souvenirs e sua pontuação.)

Observação:

- Um Viajante tem de ter pelo menos 1 moeda para parar em uma Loja, mas ele não é obrigado a comprar Souvenirs.
- Um Viajante pode formar diversos conjuntos em paralelo. Não é necessário completar um conjunto para começar outro.

Alguns exemplos de coleção de Souvenirs:



O jogador pega 3 moedas do banco e as adiciona à sua Reserva.

Não há limite para o número de moedas que um jogador pode acumular.



Panoramas são constituídos por 3, 4 ou 5 seções.

Quando um jogador para num espaço de Panorama, se ele ainda não tiver cartas de Panorama do tipo em questão, ele pega uma carta de Panorama de valor "1".

Caso contrário, ele pega o próximo número em ordem ascendente.

Ele imediatamente marca pontos igual ao valor da carta (1, 2, 3, 4 ou 5, dependendo do Panorama).



Observação: Cada Viajante pode criar apenas um panorama de cada tipo; um Viajante que completar um panorama não pode mais parar em espaços correspondentes a esse tipo (Mar, Montanha ou Arrozal).



O jogador pega uma carta de Águas Termais da pilha e a adiciona à sua coleção.

Essas cartas valem 2 ou 3 pontos.



O jogador doa 1, 2 ou 3 moedas ao templo, colocando-as na área de sua cor na seção do tabuleiro denominada "Templo". O jogador imediatamente marca 1 ponto por moeda doada.

Observação: Um Viajante que parar num espaço de Templo tem de doar pelo menos 1 moeda como oferenda, e não pode doar mais que 3 moedas.



O jogador revela a primeira carta da pilha de Encontros e aplica o seu efeito. Os efeitos possíveis estão listados mais adiante. Após aplicar um efeito, o jogador adiciona a carta à sua coleção.



Shokunin (Mercador Ambulante)

O jogador compra a primeira carta de Souvenir da pilha e a adiciona à sua coleção. Ele marca 1, 3, 5 ou 7 pontos, dependendo dos Souvenirs que já possuir.



Annaibito (Guia)

Se o jogador ainda não tiver começado o panorama ilustrado, ele pega uma carta de valor 1 do tipo apropriado. Se o panorama já tiver sido começado, então ele pega o próximo número em ordem ascendente. Se o panorama já estiver completo, ele pode começar ou adicionar a um panorama de sua escolha. Ele marca os pontos pela carta de Panorama, como de costume.



Samurai

O jogador imediatamente marca 3 pontos.



Kuge (Nobre)

O jogador imediatamente pega 3 moedas do banco e as adiciona à sua Reserva.



Miko (Sacerdote Shinto)

O jogador imediatamente pega 1 moeda do banco e a coloca como oferta na área correspondente à sua cor no Templo.

Ele marca 1 ponto por essa doação.



As Estalagens são espaços especiais, e todos os Viajantes têm de parar em cada uma.

As Estalagens são lugares onde os jogadores podem comprar cartas de Refeição. As cartas de Refeição custam 1, 2 ou 3 moedas e todas concedem 6 pontos.



Chegando a uma Estalagem

As Estalagens são paradas obrigatórias para todos os Viajantes e constituem lugares para se apreciar uma merecida refeição e provar especialidades culinárias locais.

Cada Viajante é obrigado a parar em cada uma das 4 Estalagens no caminho até Edo, de modo que elas podem comportar todos os Viajantes ao mesmo tempo.

Esses espaços de Estalagem são marcados em vermelho no tabuleiro.

A ordem em que os jogadores chegam à Estalagem é **importante**.

O primeiro Viajante ocupa o espaço mais próximo da estrada, e os Viajantes seguintes formam uma fila atrás dele.



O Viajante Verde será o primeiro a sair da Estalagem.

Quando o primeiro Viajante chega à Estalagem, ele compra um número de cartas de Refeição igual ao número de jogadores mais 1. (Por exemplo, numa partida de 3 jogadores, ele compra 4 cartas.)

Ele olha essas cartas sem mostrá-las aos demais jogadores.

Ele então pode comprar uma carta de Refeição de sua escolha pagando o preço indicado na carta (1, 2 ou 3 moedas).

Ele adiciona essa carta, voltada para cima, à sua coleção e coloca as cartas restantes próximas ao tabuleiro, voltadas para baixo.

Cada carta de Refeição vale 6 pontos, e um jogador marca esses pontos no momento em que adiciona a carta à sua coleção.

Ele deve então esperar que os demais Viajantes cheguem à Estalagem. Ao chegar, cada Viajante pode (se desejar) comprar uma das cartas de Refeição restantes.

O primeiro Viajante a chegar tem, portanto, mais opções que o último!

Importante:

- Um Viajante não pode provar a mesma especialidade culinária duas vezes em sua jornada.
- Um Viajante nunca pode comprar mais do que uma carta de Refeição por Estalagem.
- Um Viajante não é obrigado a comprar uma carta de Refeição.

Exemplo:

Numa partida com quatro jogadores, o primeiro Viajante chega à Estalagem; ele compra 5 cartas de Refeição (4 jogadores + 1) e seleciona sua Refeição dentre essas 5 cartas.

O segundo Viajante chega à Estalagem; ele seleciona sua Refeição dentre as 4 cartas restantes.

O terceiro Viajante chega à Estalagem; ele gostaria de selecionar sua Refeição dentre as 3 cartas restantes, mas não tem dinheiro suficiente!

Assim, ele não pode pegar uma carta de Refeição e acaba passando fome.

O quarto Viajante chega à Estalagem e tem 3 cartas de Refeição à disposição, pois o Viajante anterior não comprou uma Refeição.

Ele compra uma e devolve as cartas restantes ao fundo da pilha.

Prosseguindo a jornada

Quando todos os Viajantes tiverem chegado à Estalagem e tiverem tido a chance de provar a culinária local, a jornada pode prosseguir:

- Coloque as cartas de Refeição não compradas embaixo da pilha, voltadas para baixo.
- O último Viajante a chegar – ou seja, o que está mais longe da Estalagem – tem a vez e parte para a estrada novamente.

Fim da jornada

Quando todos os Viajantes chegarem a Edo, na última Estalagem, o jogo acaba.

Conceda as cartas de Conquista (Gourmet, Colecionador, Banhista, Tagarela) aos Viajantes que as mereceram. (Consulte a seguir.)

Os Viajantes marcam pontos extras dependendo das colocações como doadores no Templo:

- O doador mais generoso marca 10 pontos.
- O segundo marca 7 pontos.
- O terceiro marca 4 pontos.
- Os demais marcam 2 pontos.

Em caso de empate, todos os jogadores empatados marcam os pontos da sua colocação (por exemplo, dois jogadores empatados em primeiro marcam 10 pontos cada um).

Viajantes que não tiverem doado pelo menos uma moeda ao templo não pontuam.



Exemplo:

A figura mostra as oferendas de cada Viajante ao fim da jornada:

- O Viajante Amarelo, em primeiro, marca 10 pontos.
- Os Viajantes Azul e Verde, empatados em segundo, marcam 7 pontos cada um.
- Os Viajantes Branco e Roxo não marcam pontos, pois não doaram nada.

O jogador com mais pontos vence a partida. Em caso de empate, vence o jogador empatado com mais cartas de Conquista.

Em Tokaido, os pontos são marcados durante a jornada. Porém, se você acha que cometeu algum erro, a sua coleção permite que você recontе os pontos ao final da partida.

Cartas de Conquista

Existem sete cartas de Conquista que são distribuídas aos Viajantes: 3 durante a jornada, e 4 ao final.

Cartas de Conquista de Panorama



Tres cartas são distribuídas durante a viagem a Edo.

O primeiro Viajante a completar um Panorama de um determinado tipo recebe a respectiva carta de Conquista.

Cada carta de Conquista de Panorama concede imediatamente 3 pontos.



Outras cartas de Conquista



Estas cartas são distribuídas aos jogadores no fim da jornada:

Gourmet

O Viajante com maior soma de moedas em suas cartas de Refeição recebe esta carta de Conquista e marca 3 pontos.



Banhista

O Viajante que tiver mais cartas de Águas Termais recebe esta carta de Conquista e marca 3 pontos.



Tagarela

O Viajante que tiver mais cartas de Encontro recebe esta carta de Conquista e marca 3 pontos.



Colecionador

O Viajante que tiver mais cartas de Souvenir recebe esta carta de Conquista e marca 3 pontos.



Se dois ou mais Viajantes estiverem empatados em primeiro em qualquer das Conquistas, cada um deles recebe 3 pontos.

Descrição dos Viajantes



Hiroshige, o artista

Quando Hiroshige chega a cada uma das 3 Estalagens intermediárias, antes da Refeição, ele pega 1 carta de Panorama de sua escolha e a pontua imediatamente.



Chuubei, o mensageiro

Quando Chuubei chega a cada uma das 3 Estalagens intermediárias, antes da Refeição, ele compra 1 carta de Encontro e aplica os seus efeitos.



Kinko, o ronin

Cada carta de Refeição comprada por Kinko custa 1 moeda a menos. (Refeições que custam 1 moeda são, portanto, grátis.)



Yoshiyasu, o funcionário público

Em cada Encontro, Yoshiyasu compra 2 cartas de Encontro, escolhe a que preferir e coloca a outra sob a pilha (sem mostrar aos demais jogadores).



Satsuki, a órfã

Após chegar numa Estalagem, Satsuki recebe a primeira carta de Refeição da pilha de graça.

Observação: Após ver a Refeição oferecida gratuitamente, ela pode, em vez de aceitá-la, comprar uma Refeição assim como os demais.



Mitsukuni, o ancião

Mitsukuni recebe 1 ponto a mais por carta de Águas Termais e por carta de Conquista.



Sasayakko, a queixa

Na Loja, se Sasayakko comprar pelo menos duas cartas de Souvenir, o Souvenir mais barato é grátis.

Observação: Ela precisa ter moedas disponíveis para pagar por todos os Souvenirs, mas ela não paga pelo mais barato.



Hirotsada, o sacerdote

Cada vez em que parar num templo, Hirotsada pode pegar uma moeda do banco e doá-la ao templo, marcando 1 ponto por essa moeda. Isso não se sobrepõe às 1, 2 ou 3 moedas que ele pode doar ao Templo de sua Reserva pessoal.



Umegae, o artista de rua

Umegae ganha 1 ponto e 1 moeda por Encontro antes de os efeitos da carta de Encontro serem aplicados.



Zen-emon, o mercador

Uma vez por Loja, Zen-emon pode comprar um Souvenir por 1 moeda em vez de pagar o preço indicado.

Regras especiais para dois jogadores

Partidas com dois jogadores têm regras um pouco diferentes.

Durante a preparação, acrescente um terceiro Viajante – o Viajante Neutro – à Estalagem inicial. (Determine aleatoriamente a ordem dos três Viajantes.)

Assim como acontece com os Viajantes controlados por jogadores, esse Viajante Neutro tem de ser movido quando estiver atrás.

O jogador cujo Viajante estiver na frente move o Viajante Neutro.

Observação: Os movimentos do Viajante Neutro são importantes nas partidas de dois jogadores e são a chave para a vitória!



O Viajante Verde é o Viajante Neutro. **N** Como ele está em último na estrada, é a sua vez. O jogador que controla o Viajante Laranja deve mover o Viajante Neutro, pois está à frente na estrada.

Os movimentos do Viajante Neutro não afetam o jogo, exceto nos espaços de **Templo** e de **Estalagem**:



Quando o Viajante Neutro parar num espaço de Templo, pegue uma moeda do banco e coloque-a no espaço correspondente à cor dele. Assim, o Viajante Neutro está envolvido no fim do jogo, na distribuição de pontos extras relacionados às oferendas do Templo.



Com dois jogadores, o primeiro jogador na Estalagem compra quatro cartas de Refeição. Quando o Viajante Neutro chegar à Estalagem, o jogador que o moveu pega as cartas de Refeição e descarta uma aleatoriamente. Coloque essa carta embaixo da pilha, sem revelá-la.

Exceto por esses dois casos especiais, o restante da partida prossegue com as regras normais.

Variantes

Jornada de Iniciação

Se você estiver jogando Tokaido pela primeira vez e quiser mostrá-lo aos outros, esta variante oferece mais simplicidade: Deixe as peças de Viajante na caixa e dê 7 moedas a cada jogador no início do jogo.

Assim, você pode aprender as regras sem se preocupar com as várias características dos Viajantes.

Viagem de Volta

Apesar de a jornada tradicional da Tokaido começar em Kyoto e ir até Edo, nada impede que os jogadores viajem no sentido contrário, começando em Edo e indo em direção a Kyoto.

As demais regras permanecem inalteradas.

Gastronomia

Após chegar nas Estalagens, o primeiro Viajante compra um número de cartas de Refeição igual ao número de jogadores (em vez de comprar uma carta a mais que o número de jogadores).

Cada Viajante agora tem uma opção a menos no cardápio, tornando mais tática a ordem de chegada às Estalagens.

Preparativos

A ordem de partida tem impacto nas primeiras movimentações dos viajantes, pois o primeiro a sair tem mais opções que o último. Para compensar por essa vantagem, jogadores experientes podem optar por incorporar esta variante.

Dependendo da ordem em que cada um sai da primeira Estalagem, a Reserva inicial de cada viajante é modificada, conforme ilustrado. Esse ajuste se aplica apenas no início do jogo, e não a Estalagens posteriores!



Exemplo com quatro jogadores:

- O último jogador a sair de Kyoto começa o jogo com 2 moedas a mais.
- O terceiro jogador a sair começa o jogo com 1 moeda a mais.
- O segundo jogador a sair recebe sua Reserva normal.
- O primeiro jogador a sair remove uma moeda de sua Reserva antes de partir de Kyoto.

Observação: Lembre-se de que os jogadores devem escolher sua peça de Viajante antes de a ordem dos jogadores ser determinada aleatoriamente.

Você pode misturar estas variantes ao jogar; elas também podem ser usadas na versão para dois jogadores.

Algumas palavras sobre o Japão...

Tokaido

A estrada Tokaido, que remonta ao século XI, conecta as duas cidades mais importantes do Japão: Edo (atualmente conhecida como Tóquio) e Kyoto.

Ela tem 500km e margeia a costa sul da maior ilha do arquipélago japonês, Honshu.

Os viajantes do século XVII levavam aproximadamente duas semanas para completar a rota; geralmente iam a pé, às vezes, a cavalo e, muito raramente, em liteiras (no caso dos mais ricos).

Existiam 53 estações na rota, e uma série de estalagens estava disposta ao longo do caminho, onde os viajantes podiam descansar e comprar suprimentos. A estrada e as estalagens inspiraram vários artistas, entre os quais o famoso Hiroshige, que produziu uma série de gravuras em madeira: Tokaido Gojusan Tsugi no Uchi (As cinquenta e três estações da Tokaido).

Panoramas

Três quartos do Japão são compostos de montanhas, incluindo vários vulcões, alguns ainda ativos. Assim, há poucos campos cultiváveis, os quais são destinados principalmente a arrozais.

A costa japonesa tem milhares de quilômetros e é extremamente rica, com paisagens englobando os mares ao seu redor. Essa geografia única concedeu ao mar um lugar de honra no coração dos habitantes e artistas.

Águas Termais

Existem muitas fontes naturais de água quente (Onsen, em japonês) no país, e elas são muito populares. A maioria foi transformada em banhos, tanto públicos quanto privados, e, às vezes, elas são usadas para cozinhar ovos e vegetais!

Na ilha de Hokkaido (na parte norte do arquipélago), é possível encontrar fontes ocupadas por macacos, que parecem gostar tanto dos seus efeitos benéficos quanto os humanos...

Culinária

A culinária japonesa tradicional inclui carne, peixe, arroz, macarrão, vegetais e algas.

O prato mais conhecido no exterior é o sushi (peixe cru fatiado envolto em arroz aromático), mas cada região do Japão tem diferentes especialidades saborosas. A culinária e a refeição são um símbolo importante na cultura japonesa.

As bebidas mais conhecidas são, é claro, o saquê (álcool de arroz, que é, na verdade, chamado nihonshu, em japonês) e o chá. Existe uma rica variedade de ambos, com alguns sabores que apenas especialistas conseguem realmente apreciar.

Souvenirs

Quando se visita alguém no Japão, é costume levar um souvenir (Omiyage, em japonês). Aqui estão alguns souvenirs sugeridos em diversas categorias e com seus nomes em japonês: Pequenos objetos – Hashi, piões (Koma); Roupas – chapéus (Boshi), sandálias de madeira (Geta); Comida e bebida – massas (Manju), doces (Kompeito); Arte – caixas (Hako), laqueados (Urushi), xilogravuras (Ukiyo-e), esculturas (Netsuke), instrumentos musicais (Shamisen).

Créditos:

Um jogo de Antoine Bauza

Arte de Naïade

Design gráfico de Funforge Studio

Agradecimentos especiais de Antoine Bauza: Michaël Bertrand, Bruno Goube, Toni Bauza, Élisabeth Watremez, Françoise Sengissen, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Mikael Bach, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Matthieu Houssais, Franck Lefebvre, Marielle Lefebvre, Frédéric Escibano, Maël Cathala, Mathias Guillaud, Thibaut Paulevé, Adèle Perché, Natacha Deshayes, Adrien Martinot, Charles, Catherine Ellena, Éric Robert, Bruno Faidutti, Jef Gonfier, Coralie Desoèvres, Émilie Escoulen, Clémens Winkelmann, Corentin Lebrat, Cyril Sandellion e Sylvain Thomas.

Agradecimentos especiais de Funforge: Nobuaki Takerube, por sua ajuda inestimável sobre a cultura japonesa, Christine Clotté (por tudo e um pouco mais), Claude Amardeil (por tudo), Elodie Sallares, Jean-Marie David, Anne-Sophie Girault-Guesoum, Eddy Neveu, Abrial Da Costa, todos os testadores do Ludopathic Gathering, por sua ajuda, e Marie Cardouat, por seu olho sempre atento.

Tradução Leonardo Zilio

Revisão Priscilla Freitas

Diagramação BR Danilo Sardinha

Galápagos Jogos Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli