

ANTOINETTE BAUZA · NAJADE

TOKAIDO

東海道

Crossroads



Rules Of Play



Áttekintés

Minden Tokaido megálló (a fogadók kivételével) új lehetőségeket nyújt az utazóknak.

A játékosok mindegyik megállónál új választásokkal néznek szemben. Néhány új utazó is csatlakozott az utazáshoz....

Tartozékok

- 1 játéktábla **A**
- 6 Amulettkártya **B**
- 6 Legendás tárgy kártya **C**
- 6 Fürdőház kártya **D**
- 6 Kalligráfia kártya **E**
- 6 Cseresznyefakártya **F**
- 1 Kocka **G**
- 6 Utazó lap **H**



Előkészítés

Készítsd elő a Tokaido játékot a szokásos szabályok szerint. Ezután készítsd elő a Keresztutak kiegészítő részeit az alábbiak szerint:

Rakd a kiegészítő táblát a Tokaido tábla fölé.

Tégy paklikat képpel lefelé ennek a táblának megfelelő helyeire az alábbi kártyákból:

- Legendás tárgy kártyák
- Fürdőház kártyák
- Kalligráfia kártyák
- Amulettkártyák
- Cseresznyefakártyák
- Szerencskocka

Keverd az új utazókat a régiek közé. Minden játékos két utazót kap, amiből választhat egyet a játékhoz. A játék a Tokaido szabályai szerint folyik.

A mezők új hatásai



Cseresznyefa



Ha egy játékos megáll egy Panoráma mezőn (tengeri, hegyi vagy rizsföldi), a következők közül kell választania:

- Elvesz egy megfelelő típusú panorámakártyát (alapjáték szabály).
- Elvesz egy cseresznyefakártyát (ha van még).

A cseresznyefakártya 2 pontot és egy érmét ad.

Megj: A panorámakártyákkal ellentétben a Cseresznyefák nem képeznek készletet, és ennek megfelelően nincs is a Cseresznyefákhoz kapcsolódó eredménykártya.

Nincs korlátozva, hogy egy játékos hány cseresznyefát gyűjthet be a játék során.



Füüdöház



Ha egy játékos megáll egy Termálvíz mezőn, a következők közül kell választania:

- Húz egy Termálvíz kártyát (alapjáték szabály)
- Fízet 1 érmét egy Füüdöház kártyáért.

4 Füüdöház kártya 4 pontot ad.

Megj: A Füüdöház kártya Termálvíznek számít "A füüdöház" eredmény kiszámításakor.



Farm

Ha egy játékos megáll egy Farm mezőn, a következők közül kell választania:

- Elvesz 3 érmét a bankból és a készletéhez adj (alapjáték szabály).
- Megpróbálja növelni a készletét a Játékteremben.

Játékterem

4 játékos feltesz 2 érmét a készletéből, és dob a szerencsekockával.



Eredmény:

X: a játékos elveszíti a tétjét.

X1: a játékos visszakapja a tétjét.

X2: a játékos megduplázza a tétjét.

X3: a játékos megtriplázza a tétjét.

X4: a játékos megnégyszerezi a tétjét.

4z elvesztett érmék a bankba kerülnek, a nyereményt a bank adja.

4



Templom



Ha egy játékos megáll egy Templom mezőn, a következők közül kell választania:

- Ad 1, 2 vagy 3 érmét a Templomnak (alapjáték szabály).
- Fízet egy érmét a banknak, hogy megszerezze az egyik amulettkártyát.

4z amuletteknek egyszer használható hatásuk van. A játékos válszt az elérhetők közül, és titokban tartja a többiek elől, amíg fel nem használja.

4z használt kártyák visszakérülnek a paklijukba a Keresztutak táblára, és újra felhúozhatók a későbbiekben.

Megj: Egy utazónak több amulettkártyája is lehet egyidőben.

Amulettkártyák



Életerő

Éz az amulett lehetővé teszi, hogy a játékos még egyszer lépjen, ha az utazója a vezető helyen van.

Megj: az amulett nem használható, ha az utazó megérkezett egy fogadóba.



Szerencse

Éz az amulett lehetővé teszi, hogy a játékos a lépése előtt dobjon a szerencsekockával, és a dobástól függően érmeket nyerjen (X=0 érme, X4=4 érme).

5



Edészség

Ez az amulett lehetővé teszi, hogy az utazó a mező mindkét lehetőségét végrehajtsa (tetszés szerinti sorrendben).

Megj: az amulett nem használható, ha az utazó megérkezett egy fogadóba.



Barátság

Ez az amulett lehetővé teszi, hogy az utazó olyan egyes mezőre lépjen, ahol már egy másik utazó áll, mintha dupla mező lenne. Az utazóját a másik mellé helyezi, mintha dupla hely lenne.

Megj: Az egyes mezőt el kell, hogy foglalja egy másik utazó, hogy használni lehessen az amulettet.

Az amulettet használó utazó hagyja el először a mezőt.



Vendégszeretet

Ez az amulett lehetővé teszi, hogy az utazó ingyen elvegyen egy ételkártyát, amikor egy fogadóba ér.



Hitbuzgalom

Ez az amulett lehetővé teszi, hogy az utazó a templomnak adjon annyi érmét, amennyit egy kártya megvásárlására költ (szuvenír, étel, legendás tárgy, fürdőház, kalligráfia, amulett).

Ahogy a normál adománynál is, a játékos azonnal kap 1 pontot elhelyezett érmékként, és az érmekeket a játék végén bele kell számolni a templomi adomány pontok kiszámításakor.

Példa: Az utazó megáll a Hitbuzgalom amulettel a Faluban. Vesz két szuvenírt, 1 és 3 érméért. Használja az amulettet, így 3 érmét elhelyez a templomban a második tárgyért. Kap 3 pontot ezért a 3 érméért.

Fontos: Ha a játékos vesz egy amulettet, csak a következő körben használhatja, sohasem abban a körben, amikor megszerezte.



Falú



Ha egy játékos megáll egy Falú mezőn, a következők közül kell választania:

- Vesz egy szuvenírt (alapjáték szabály).
- Vesz egy legendás tárgyat.

Legendás tárgy kártyák

A játékos vehet egy é csakis egy tetszés szerinti legendás tárgyat (ha van még kártya) a kártyán látható árért (1, 2 vagy 3 érme).



Shodo és Emaki

Amikor megveszik, ez a legendás tárgy 1 pontot ad minden egyes szuvenírért és legendás tárgyért, ami a vásárló birtokában van, és 1 plusz pontot minden a későbbiekben megvett szuvenírért.



Buppatsu és Ema

Ez a legendás tárgy egy újfajta szuvenírként szolgál. Hozzá kell adni a tulajdonos gyűjteményéhez, mint egy újfajta szuvenírt.

Megj: Ha mind az ötfajta szuvenírből van egy-egy a készletben, az $1+3+5+7+9=25$ pontot ér.

Példa: Az utazó, akinek két különböző fajtájú szuvenírje van (A és B fajta) 5 pontot kap, ha egy ilyen legendás tárgyat szerez. Ha a későbbiekben szerez egy C fajtájú szuvenírt, 7 pontot kap, és ha szerez egy D fajtájút, 9 pontot kap.



Murasame & Masamune

Ezek a legendás tárgyak 8 pontot adnak.

Megj: Egy utazó beszerezhet mindkét fajta legendás tárgyból egyet-egyet.

Megj: A legendás tárgyakat is figyelembe kell venni "A gyűjtő" eredménykártya odaítélésekor.



Találkozások



Ha egy játékos megáll egy Találkozás mezőn, a következők közül kell választania:

- Húz egy találkozáskártyát (alapjáték szabály)
- Fizet a banknak 1 érmét, hogy megszerezzen egy tetszés szerinti kalligráfiakártyát a meglévők közül.

4 kalligráfiakártyákat is figyelembe kell venni "A dumagép" eredménykártya odaítélésekor.

Kalligráfia kártyák



Előrelátás

Ez a kalligráfiakártya 2 pontot ad minden megmaradt érmeért a játék végén.



Elmélkedés

Ez a kalligráfiakártya 3 pontot ad minden teljes panorámáért és 1 pontot minden cseresznyefáért.



Nostalgia

Ez a kalligráfiakártya 2 pontot ad minden legendás tárgyat és 1 pontot minden szuvenírért.



Türelem

Ez a kalligráfiakártya 6 pontot ad, ha az utazó utolsónak érkezik az utolsó fogadóba, 4 pontot, ha utolsó előttiként és 2 pontot minden más esetben.



Tökéletesség

Ez a kalligráfiakártya 2 pontot ad minden eredménykártyáért és 1 pontot minden kalligráfiakártyáért.

Megj: A tökéletesség kalligráfiakártya is 1 pontot ér.



Bőjtölés

Ez a kalligráfiakártya 2 pontot ad minden el nem fogyasztott ételért

Megj: Könnyen kiszámítható, hány étkezés maradt ki, mivel egy utazó négyszer ehet a játékban.

Megj: Egy utazónak több kalligráfiakártyája is lehet egyszerre.

Új utazók.....

Tirocho, a jákuza



Amikor megérkezik egy közbenső fogadóba, evés előtt szerencsét próbálhat a játékkeremben. Fel kell tennie 1 érmét, és dobni a szerencsekoc-kával. Az eredménytől függően elveszíti a tétjét, vagy visszakapja az érméjét és 1, 2 vagy 3 további érmét kap (a játékkerem eredménytáblája szerint, l. a 4. oldalt).

Daigoro, a kölyök



Daigoro húz egy szuvenirkártyát, amikor megérkezik egy közbenső fogadóba, még evés előtt.

Nampo, az ingyenc



Nampo pontokat kap minden fogadóban, az elfogyasztott étkezés árától függően:

- A1 érmébe kerülő étkezés 1 további pontot ad.
- A2 érmébe kerülő étkezés 2 további pontot ad.
- A3 érmébe kerülő étkezés 3 további pontot ad.

Gotozaemon, a szuvenírkereskedő



Gotozaemon kap egy érmét, valahány-szor panoráma mezőre lép.

Megj: A szuvenírkereskedő csak akkor kap egy érmét, amikor megáll egy panoráma mezőn, akkor nem, amikor az idegenvezetővel (Annaibito-val) találkozik. Ha úgy dönt, cseresznyefát vezs, 2 pontot és 2 érmét kap.

Miyataka, a babonás asszony



Miyataka végrehajthatja mindkét akciót, amikor templom mezőre lép: érmét adományoz a templomnak ÉS vesz egy amulettet.

Kita, az öregasszony



Kita végrehajthatja mindkét akciót, amikor találkozás mezőre lép: húz egy találkozáskártyát ÉS vesz egy kalligráfia-kártyát.

Variációk

Ritka és precíz...

2 vagy 3 játékkal:

4 játékban a Keresztutak kiegészítő minden fajta kártyájából (fürdőház, legendás tárgy, cseresznyefa, amulett, kalligráfia) csak 4-et használtak (véletlenül választva).

4 vagy 5 játékkal:

4 játékban a Keresztutak kiegészítő minden fajta kártyájából (fürdőház, legendás tárgy, cseresznye-fa, amulett, kalligráfia) csak 4-et használtak (véletlenszerűen választva).

Megnézhetitek a kiválasztott amulett- és kalligráfia-kártyákat a játék kezdete előtt. A nem használt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.

Jószerendse

4 játék kezdetekor minden játékos (a kezdés sorrendjében) adhat egy érmét a banknak, hogy kapjon egy véletlenszerűen kiválasztott amulettkártyát, amivel kezdi a játékot.

Megjegyzések

4 Tokaido utazói együttműködnek a Keresztutak kártyáival. Így Mitsukuni, a vén kap egy pontot, ha Fürdőház kártyát vesz. Ugyanígy, Umegae, a vásári komédiás kap 1 pontot és 1 érmét, ha kalligráfia-kártyát vesz.

4 találkozáskártyák hatása a Tokaido kártyákra vonatkozik, és nem terjednek ki a Keresztutak kártyáira. Így az idegenvezető (Annabioto) nem adhat cseresznyefát, a szerzetes (Miko) nem adhat amulettet, a kézműves (Shokunin) nem adhat neked legendás tárgyat.

Credits: magyar fordítás: Guszty

4 game by Antoine Bauza

Illustrated by Naïade

Art design: Funforge Studio

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

Antoine Bauza would like to thank:

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