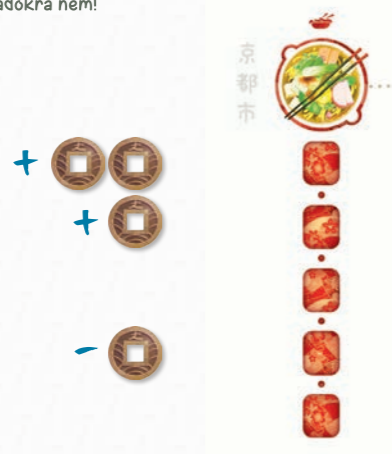


## Kiegyenlített előkészületek

Az indulási sorrend hatással van az utazók első lépéseire, hiszen az első indulónak több választása van, mint az utolsóknak. Ennek az apró hátránynak a kiegyensúlyozására a gyakorlottabb játékosok bevezethetik az alábbi változtatásokat.

Az indulási sorrend függvényében a játékosok kezdeti pénzmennyiségét a képen látható módon változtassátok meg. Ez a változtatás kizárólag a játék elejére vonatkozik, a később elért fogadókra nem!



Példa négy játékosal:

A Kiotóból utolsóként induló játékos 2-vel több pénzzel kezd a játékot.

A harmadikként induló játékos 1-gyel több pénzzel kezd.

A második játékos egyszerűen az utazójának megfelelő összeggel indul.

Az elsőként induló játékos visszatesz a közös készletbe egy érmét a sajátjai közül, mielőtt elhagyná Kiotót.

*Megjegyzés: Ne felejtsetek, hogy a játékosoknak ki kell választaniuk az utazókártyájukat, mielőtt a játékosrendet véletlenül megváltoztatnátok!*

Ezeket a játékváltoztatásokat szabadon kombinálhatjátok; illetve a kétszemélyes változatban is használhatók.

## Pár szót Japánról...

### Tokaido

A Tokaido út, amely legalább a XI. század óta létezik, összeköti Japán két legfontosabb városát: Edót (amelynek a neve napjainkban Tokió) és Kiotót.

Hossza 500 kilométer, és a Japán-szigetek legnagyobb szigete, Honsú déli partját követi.

A XVII. századi utazóknak az út megtétele nagyjából két hetet vett igénybe, általában gyalogszerrel, néha lóháton, igen ritkán (a leg-gazdagabbak) pedig hordszéken.

Az út 53 szakaszból állt, és az út mentén számos fogadó állt, ahol az utazók megpihenhettek és ellátmányt vehettek magukhoz. Az utak és fogadók számos művészt meghívtak, köztük a híres Hirosigét, aki a Tókaidó Gozsuszan Cugi no Ucsi (A Tokaido 53 állomása) címmel nyomtatott fametszetsorozatot készített róla.

## Apanorámák

Japán háromnegyedrészt hegyekből áll, köztük számos vulkánnal, amelyek egy része a mai napig aktív. Ebből következik, hogy kevés művelhető földterület maradt, amelyek nagy részét rizsföldek foglalják el.

A japán tengerpart több ezer kilométer hosszú és különösen változatos, mindenfelé gyönyörű kilátással az országot körülölelő tengerekre. Ennek a földrajzi adottságnak következtében a tenger különleges helyet foglal el az itti lakók és a művészek szívében.

## Hőforrások

Az országban számos természetes hőforrás (japánul onsen) található, amelyek nagy népszerűségnek örvendenek. A legtöbbször fürdő épült, magán- és közösségi egyaránt, némelyikben pedig tojást és zöldségeket főznek.

Hokkaidó szigetén (a szigetcsoport északi részén) a hőforrások gyakran tele vannak makákókkal, akik - úgy tűnik - a jótékony hatásokat ugyanannyira értékelik, mint az emberek...

## Konyhaművészet

A hagyományos japán konyha főként húst, halat, rizst, tésztát, zöldségeket és algát használ.

A külföldiek szemében a legismertebb fogás a szusi (szeletelt nyers hal kis mennyiségű illatos rizzzel tálalva), de Japán minden régiója különféle ízletes fogásokat kínál. A konyhaművészet és az ételek a japán kultúra erőteljes szimbólumai.

Természetesen a legnépszerűbb ital a szaké (rizsből készült, alkoholos ital) és a tea. Mindkettő variációkban gazdag, olyan ízkülönbségekkel, amit csak az igazi inycenek tudnak igazán értékelni.

## Emléktárgyak

Ha valakit meg akarunk látogatni Japánban, ajándékot (japánul omijagét) szokás vinni neki. Pár javasolt ajándék különböző kategóriákban, és a japán nyelvük: kis tárgyak - euópálcikák (hasi), pörgettyűk (koma); ruházat - kalapok (bosi), faszandálok (geta); étel és ital - sütemények (mandzsu), cukorkák (kompeitó); műtárgyak - dobozok (hako), zománcedények (urusi), képek (ukijo-e), szobrok (necuke), hangszerek (samisen).

## Készítők:

Antoine Bauza játéka

Naiade illusztrációival

Grafikai tervezés: FunForge Studio

Molnár László (Lacxox) fordítása

Antoine Bauza külön köszönetet mond az alábbiaknak:

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 Escribano, Maël Cathala, Mathias Guillaud, Thibaut Paulevé, Adèle Perché, Natacha Deshayes, Adrien Martinot, Charles, Catherine Ellena, Éric Robert, Bruno Faidutti, Jof Contier, Coralie Desoeuvres, Émilie Escoulen, Clémens Winkelmann, Corentin Lebrat, Cyril Sandelion és Sylvain Thomas.

Külön köszönet a FunForge részéről:

Jobuaki Takerubének a felbecsülhetetlen értékű segítségéért a kulturális tartalom valódiságátartalmának ellenőrzésében, Christine Cloténak (mindenért és még többért), Claude Amardeilnek (mindenért), Elodie Sallares-nek, Jean-Marie Davidnek, Anne-Sophie Girault-Guessoumnak, Eddy Mueunnek, Abrial Da Costának, a Ludopathie Gathering összes játékesztelőjének a segítségükért és Marie Cardouatnak az odafigyeléséért.

©Funforge s.a.r.l. 2017 - All rights reserved.

- Antoine Bauza -  
- Naiade -



# TOKAIDO

## Játékszabály







### A doboz tartalma:

- 1 játéktábla
- 5 utazófigura
- 5 utazáspontjelző
- 5 játékoszínkorong (zsákok)
- 50 érme
- 10 utazólap
- 12 hőforráskártya
- 60 panorámakártya
- 25 ételkártya
- 24 emléktárgykártya
- 14 találkozáskártya
- 7 teljesítéskártya

## A játék célja

A játékosok a régmúlt Japánjában indulnak vándorútra. A neves Tokaido úton végighaladva igyekeznek az utazásuk során a lehető legtöbb élménnyel gazdagodni.

Ennek eléréséhez az országon keresztülúlvágya lenyűgöző tájakat járnak be, ínycsiklandó kulináris különlegességeket kóstolnak, emléktárgyakat vásárolnak és felejthetetlen találkozásokban részesülnek.

## Előkészületek

- 1 Helyezzétek a játéktáblát sima felületre.
- 2 A teljesítéskártyákat tegyétek képpel felfelé a tábla mellé.
- 3 Keverjétek meg az ételkártyákat (piros hátlapú kártyák), és képezzetek képpel lefordított paklit belőlük.
- 4 Keverjétek meg az emléktárgykártyákat (barna hátlapú kártyák), és képezzetek képpel lefordított paklit belőlük.
- 5 Keverjétek meg a találkozáskártyákat (lila hátlapú kártyák), és képezzetek képpel lefordított paklit belőlük.
- 6 Keverjétek meg a hőforráskártyákat (világoskék hátlapú kártyák), és képezzetek képpel lefordított paklit belőlük.
- 7 Válogassátok szét típus (tenger, hegy, rizsföld) és érték szerint a panorámakártyákat, majd az azonos típusúakat tegyétek egymásra sorban, az 1-eseket téve legfelülre, a 2-esekre, azokat a 3-asokra és így tovább.  
A hét létrejött pakli mindegyikét tegyétek a kijelölt helyére a táblán.
- 8 Az érmékből alkossatok készletet a tábla mellett.

Minden játékos választ egy utazófigurát, és elveszi azzal együtt a megfelelő színű jelölőt és színkorongot (zsákok). A jelölőt helyezétek az utazáspontokat jelző ösvény 0-val jelölt mezőjére. **A**

Ezután minden játékos véletlenszerűen magához vesz 2 utazólapot, kiválaszt egyet, és azt képpel felfelé maga elé teszi az asztalra. **B**

A játékos ezt követően a színkorongját (zsákját) beilleszti az utazólapja lyukába. **C**

A ki nem választott és nem használt lapokat tegyétek vissza a dobozba, a játék során nem lesz rájuk szükség.

Minden játékos annyi érmét kap, amilyen szám a választott utazólap jobb felső sarkában látható; ennyi pénzzel fog útnak indulni. **D**

Végül az utazófigurákat véletlenszerű sorrendben helyezétek el egy sorba az első kocsmához (Kiotóban). **E**



## A játék menete

A Tokaidóban a következő lépést mindig az a játékos hajtja végre, akinek a figurája leginkább le van maradva, leghátrébb áll az úton a figurák között.

Ennek a játékosnak a figurájával előre (Edo felé) kell lépnie az általa választott bármelyik üres mezőre, szabadon átlépve egy vagy több üres mezőn is akár; ha szeretne.

Amikor lépett az utazójával, a játékos megkapja a mező típusának megfelelő előnyöket. (A mezők részletezése a játékszabályban ezen és a következő oldalon olvasható.)

A legtöbb esetben egy utazó lépése után más utazó lesz az utolsó az úton, és akkor az a játékos következik.

Néha az utolsó játékos utolsó marad lépés után is - ez esetben azonnal újra ő következik.



A zöld utazó van a leghátrébb, ezért ő jön.



A lila utazó hátrébb van, mint a zöld utazó, ezért a lila jön.



A zöld utazó lép (nyílt). Most a lila utazó jön. Ha a zöld utazó például a lila mögötti sárga mezőre lépett volna, még mindig az utolsó helyen állna, ezért újra ő lépne.

## Szimpla/dupla mezők

A táblán némelyik mező meg van duplázva.

Amikor egy utazó egy dupla mezőre ér, az úton lévő mezőre kell lépnie, ha az még szabad. Az utána érkező utazónak a második mezőre kell lépnie.

A dupla mezőket csak négy- vagy ötszemélyes játékban használjátok.

Két vagy háromszemélyes játékban a második mezőt - amely az úttól távolabb van - nem foglalhatjátok el.



## A mezők részletezése

Minden lépés után az utazó a nyolcféle mező egyikére vagy az egyik kocsmamezőre érkezik. Az alábbi leírásokban a „gyűjtemény” szóval mindazon kártyákra gondolunk, amelyeket a játékos megszerzett (és képpel felfelé maga elé rakott) a játék során.

*Megjegyzés: Az utazók azonnal elkönnyelik az utazás során szerzett pontjait.*



A játékos felhúzza a pakli 3 legfelső emléktárgykártyáját, és képpel felfelé fordítva maga elé rakja azokat. Ezt követően megehet egyet vagy többet ezek közül a kártyák közül, kifizetve a kártyákon jelzett árakat.

A meg nem vásárolt kártyákat képpel lefelé fordítva a pakli aljára teszi. Minden emléktárgy különböző, és mindegyik a 4 típus egyikéhez tartozik: apró tárgy, ruhanemű, műalkotás vagy étel/ital.

A maximális pontszám eléréséhez a játékosnak minden típusból kell emléktárgyakat gyűjtenie. (Megjegyzés: bármilyen típusú emléktárgyat megehetesz és pontot kaphatsz érte.)

Amikor emléktárgyakat veszel, csoportosítsd magad előtt készletekbe őket; minden készletben minden típusú emléktárgyból csak egy lehet.

- Az **első emléktárgy egy készletben**, mindegy, milyen típusú, megszerzésekor **1 pontot** ad.
- A **második emléktárgynak egy készletben már az elsőől eltérő típusúnak kell lennie**, és megszerzésekor **3 pontot** ér.
- A **harmadik emléktárgynak egy készletben az első kettőtől eltérő típusúnak kell lennie**, és megszerzésekor **5 pontot** ér.
- A **negyedik emléktárgynak egy készletben az első háromtól eltérő típusúnak kell lennie**, és megszerzésekor **7 pont** jár érte.



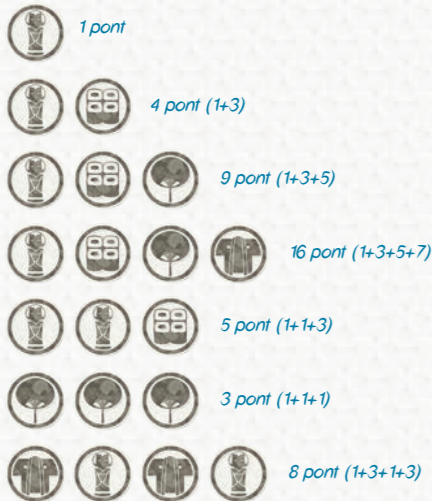
Az emléktárgyak 1, 2 vagy 3 érmébe kerülnek. 1, 3, 5 vagy 7 pont jár értük attól függően, hogy mennyi emléktárgy van a játékos gyűjteményében.



A játékos az újabb és újabb kártyákért járó pontokat akkor kapja meg, amikor ezeket a lapokat hozzáteszi a gyűjteményéhez. (Az emléktárggyűjtésért járó pontokra a példákat lásd alább)

*Megjegyzés: Az utazónak legalább 1 érmeje kell, hogy legyen ahhoz, hogy megállhasson egy faluban, de nem kötelező megvásárolnia egyetlen emléktárgyat sem.*

## Pár példa az emléktárggyűjtésre:



## Tanya

A játékos elvesz 3 érmét a közös készletből, és a saját készletébe teszi.

A játékos akármennyi érmét összegyűjthet maga elé.



## Panoráma

A panorámák 3, 4 vagy 5 részből állnak.

Amikor a játékos megáll egy kilátóponton, akkor, ha még ebből a típusból nincs panorámakártyája, elveszi az adott típusból az 1-es számú panorámakártyát.

Máskülönben a növekvő sorrendben következő számú kártyát veszi el.

Azonnal kap is érte annyi pontot, amennyi a kártya értéke (1, 2, 3, 4 vagy 5 a panorámától függően).



*Megjegyzés: Minden utazó csak egy panorámát hozhat létre minden típusból. Az az utazó, aki már elkészült egy panorámával, nem állhat meg többet az adott típusú (tenger, hegy vagy rizsföld) kilátópontmezőkön.*



## Hőforrás



A játékos elvesz a pakliból egy hőforráskártyát, és a gyűjteményébe teszi.

Ezek a kártyák 2 vagy 3 pontot érnek.



## Szentély

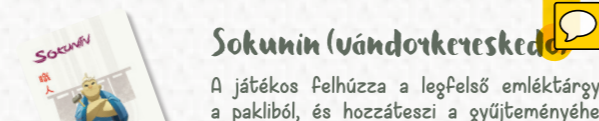
A játékos 1, 2 vagy 3 érmét adományoz a szentélynek, a tábla szentélyterületén a saját színéhez letéve ezeket. A játékos minden egyes odaadományozott érmeért azonnal 1 pontot könyvel el.

*Megjegyzés: annak az utazónak, aki megáll egy szentélymezőn, kötelező legalább 1 érmét a szentélynek adományoznia, de nem adományozhat 3-nál több érmét.*



## Találkozások

A játékos felfedi a találkozáspakli legfelső kártyáját, és végrehajtja annak hatását. Ezeket a hatásokat az alábbiakban részletezzük. A kártya hatásának végrehajtása után a játékos a kártyát hozzáteszi a gyűjteményéhez.



## Sokunin (vándorkereskedő)

A játékos felhúzza a legfelső emléktárgykártyát a pakliból, és hozzáteszi a gyűjteményéhez. 1, 3, 5 vagy 7 pontot kap attól függően, hogy milyen emléktárgyai voltak eddig.



## Annaibito (idegenvezető)

Ha a játékos még nem kezdte meg a kártya alján látható panorámát, elveszi az 1-es kártyát a megfelelő típusból. Ha már megkezdte, növekvő sorrendben a következő kártyát veszi el. Ha viszont már korábban elkészült vele, elkezdhet egy másik, általa választott panorámát, vagy felhúzhatja egy másik panoráma következő lapját.



## Szamuráj

A játékos azonnal kap 3 pontot.



## Kuge (nemes)

A játékos azonnal elvesz 3 érmét a közös készletből, és a saját készletébe teszi.



## Miko (sintó papnő)

A játékos azonnal elvesz 1 érmét a közös készletből, és a szentélybe beadja a saját színével jelölt területre.

1 pontot kap ezért az adományért.



## Fogadók

A fogadók különleges mezők, és minden utazó köteles megállni minden fogadóban.

A fogadók azok a helyek, ahol a játékosok ételkártyákat vehetnek. Az ételkártyák 1, 2 vagy 3 érmebe kerülnek, és mind 6 pontot ér.



## Amikor megérkeztek egy fogadóba...

A fogadók kötelező pihenőhelyek az utazók számára. Itt fogyaszthatják el megérdemelt ebédjeiket és kóstolhatják meg a helyi jellegzetes, különleges fogásokat.

Minden játékosnak meg kell állnia mind a 4 fogadóban az Edo felé vezető úton, ezért természetesen a fogadómezőkön az összes utazó egyszerre elfér.

Ezek a fogadómezők pirosak a táblán.

**Fontos,** hogy milyen sorrendben érkeznek a játékosok a fogadóhoz.

Az első játékos, aki a fogadóhoz érkezik, az úthoz legközelebbi mezőt foglalja el, majd a később érkező utazók egy vonalban sorakoznak fel mögötte.



A zöld utazó fogja először elhagyni a fogadót.

Amikor az első utazó megérkezik egy fogadóhoz, eggyel több ételkártyát húz, mint amennyien játszanak (például 3 személyes játékban 4 ételkártyát vesz a kezébe).

Megnézi ezeket a kártyákat, anélkül, hogy megmutatná őket a többi játékosnak.

Ezt követően megvásárolhat egy általa választott ételkártyát a lapon jelzett áron (1, 2 vagy 3 érmeért).

Ezt a kártyát képpel felfelé fordítva a gyűjteményébe helyezi, majd a többi ételkártyát lerakja a tábla mellé, képpel lefelé fordítva.

Minden ételkártya 6 pontot ér, és a játékos akkor kapja meg ezt a 6 pontot, amikor a kártyát hozzáteszi a gyűjteményéhez.

Ezt követően meg kell várnia a többi utazót, hogy azok is megérkezzenek a fogadóba. Érkezéskor minden játékos megehet (ha tud és akar) egyet a megmaradó ételkártyák közül.

A fogadóba elsőként érkező utazó tehát több étel közül választhat, mint az utolsó!

### Fontos:

- Egy utazó nem kóstolhatja meg kétszer ugyanazt a különleges kulináris fogást az utazása során.
- Egy utazó nem vásárolhat fogadónként egynél több ételkártyát.
- Az utazónak sosem kötelező ételkártyát vásárolnia.

### Példa:

Egy 4 személyes játékban az első utazó megérkezik a fogadóba; húz 5 ételkártyát (4 játékos+1), és választ egyet az 5 kártya közül.

A második utazó megérkezik a fogadóba; a megmaradt 4 kártya közül dönti el, hogy melyik fogást választja.

A harmadik utazó megérkezik a fogadóba; szeretne ételt választani a megmaradt 3 kártya közül, de nem maradt elég pénze a vásárlásra.

Ennek megfelelően nem vehet el ételkártyát, ezen a pihenőhelyen éhes marad.

A negyedik utazó megérkezik a fogadóba, és azon 3 ételkártya közül választhat, amelyekből az előző utazó nem vásárolt ételt.

Megvesz egyet, majd a megmaradó lapokat átteszi a pakli aljára.

## Az utazás folytatódik

Miután minden utazó megérkezett a fogadóba, és lehetőségük nyílt rá, hogy megismerkedjenek a helyi ételkülönlegességekkel, az utazás folytatódhat.

- A meg nem vásárolt ételkártyákat tegyék a pakli aljára.
- A legutolsó utazó - vagyis az, aki legmesszebb van a fogadótól - következik: ő indul tovább az úton elsőként.

## Az utazás vége

Amikor minden utazó megérkezett Edóba, az utolsó fogadóba, a játék véget ér.

Adjátok át a teljesítéskártyákat (ínyenc, gyűjtő, fürdőző, ismerkedő) a megfelelő utazónak (ld. a következő oldalon).

Az utazók további pontokat kapnak a szentélynek adott adományaik szerinti sorrendben:



- A legbőkezűbb adományozó 10 pontot kap.
- A második 7 pontot kap.
- A harmadik 4 pontot kap.
- Minden további adományozó 2 pontot kap.

Döntetlen esetén minden játékos megkapja a megfelelő helyezéért járó pontot, például ha 2 játékos döntetlenre áll az első helyen, mindkettőn 10 pontot kapnak.

Azok a játékosok, akik nem adományoztak egyetlen érmét sem a szentélynek, nem kapnak pontot.



Példa:

A képen láthatók a játékosok adományai az utazás végén.

A sárga játékos az 1. helyért 10 pontot kap.

A kék és zöld játékos, mivel döntetlenre áll a 2. helyen, 7-7 pontot kap.

A fehér és lila utazók nem kapnak pontot, mert nem adományoztak.

Az a játékos nyeri meg a játékot, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén az érintettek közül az a játékos győz, akinek több teljesítéskártyája van.

A Tokaidóban az egész játék során kapnak pontokat a játékosok. Ha azonban úgy érzed, valahol hibáztál a pontszámításban, esetleg elfelejtettél elkönyvelni valamit, a gyűjtemény alapján a játék végén újra lehet számolni a játékban szerzett pontokat.

## Teljesítéskártyák

Hét teljesítéskártyát kapnak meg az utazók: 3-at játék közben és 4-et a végén.

### Panoráma teljesítéskártyák

Három kártya kerül a játékosokhoz az Edóba vezető úton.

Az első játékos, akinek egy adott típusból sikerül elkészítenie a panorámát, megkapja az ehhez a panorámához tartozó teljesítéskártyát.

Minden panoráma teljesítéskártyáért azonnal 3 pontot kap a játékos.



## További teljesítéskártyák

Ezeket a kártyákat a játékosok az utazás végén kapják meg.



### Inyenc

Az a játékos, akinek a játék végén az ételkártyáin összességében a legtöbb érme látható, megkapja ezt a teljesítéskártyát és 3 pontot.



### Fürdőző

Az a játékos, akinek a játék végén a legtöbb hőforráskártyája van, megkapja ezt a teljesítéskártyát és 3 pontot.



### Ismerkedő

Az a játékos, akinek a játék végén a legtöbb találkozáskártyája van, megkapja ezt a teljesítéskártyát és 3 pontot.



### Gyűjtő

Az a játékos, akinek a játék végén a legtöbb emléktárgykártyája van, megkapja ezt a teljesítéskártyát és 3 pontot.

Ha több utazó döntetlenre áll bármelyik teljesítés kapcsán, mindegyikük megkapja a 3 pontot.

## Az utazók leírása



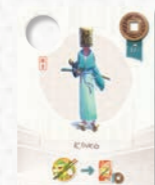
### Hirošige, a művész

Amikor Hirošige megérkezik a 3 útközben található fogadóhoz, étkezés előtt mindhárom helyen elvesz egy általa választott típusú panorámakártyát, azonnal megkapva az érte járó pontokat.



### Csúbej, a hírvivő

Amikor Csúbej megérkezik a 3 útközben található fogadóhoz, étkezés előtt húz 1 találkozáskártyát, és végrehajtja a hatását.



### Kinko, a ronin

Minden ételkártya, amit Kinko megvásárol, 1 érmével kevesebbe kerül (az 1 érmebe kerülő ételeket tehát ingyen veszi meg).



### Josijaszu, a közhivatalnok

Josijaszu minden találkozáskor 2 lapot húz, és azt tartja meg, amelyiket szeretné, míg a másikat beteszi a pakli aljára (anélkül, hogy megmutatná azt a többieknek).



### Szacuki, az úru

Amikor Szacuki megérkezik egy fogadóba, ingyen megkapja az egyik még megszerzhető. A pakliból véletlenszerűen felcsapott ételkártyát.

*Megjegyzés: miután meglátta a neki felajánlott Fogást, dönthet úgy, hogy inkább a többi játékoshoz hasonlóan vásárol ételkártyát.*



### Micukuni, a vénember

Micukuni 1-gyel több pontot kap minden hőforráskártyáért és minden teljesítéskártyáért.



### Szaszajakko, a gésa

A Faluban, ha Szaszajakko legalább 2 emléktárgyat vásárol, a legolcsóbb emléktárgyat ingyen veheti meg.

*Megjegyzés: nála kell, hogy legyen a megfelelő mennyiségű érme ahhoz, hogy mindegyik megvásárolni kívánt emléktárgyat megvesse, de nem fizet a legolcsóbbért.*



### Hirofada, a pap

Valahányszor Hirofada megáll a szentélynél, elvehet egy érmét a bankból, hogy a szentélynek adományozza, amiért kap 1 pontot. Ez az érme azon az 1, 2 vagy 3 érmén felül kerül a szentélybe, amit ő maga adományozhat.



### Umegae, az utcai előadó

Umegae 1 pontot és 1 érmét kap minden találkozásért, mielőtt a felhúzott találkozáskártya hatása életbe lépne.



### Zen-emon, a kereskedő

Zen-emon falvanként egyszer egy emléktárgyat 1 érméért vásárolhat meg az azon jelölt ár helyett.

## A kétszemélyes játék különleges szabályai

A kétszemélyes játék szabályai kis mértékben eltérnek a korábban írottaktól.

Az előkészületek során tegyetek egy harmadik utazót - a semleges utazót - a kiindulópontként szolgáló fogadóba. (A három utazó sorrendjét véletlenszerűen határozzátok meg.)

Mint a játékosok által mozgatott utazóknak, ennek a semleges utazónak is akkor kell lépnie, amikor az úton ő áll a leghátrébb.

Az a játékos lép a semleges utazóval, akinek az utazója legelől áll.

*Megjegyzés: a semleges utazók lépései fontos részét képezik a kétszemélyes játéknak, és ezek jelentik a győzelem kulcsát!*



A zöld figura a semleges utazó. **N** Mivel ő áll a leghátrébb az úton, ő következik. A narancssárga utazót mozgató játékosnak kell lépnie vele, mivel ő áll az első helyen.

A semleges utazó lépéseinek nincs hatása a játékra, kivéve a szentély- és fogadómezőkön.



Amikor a semleges utazó megáll egy szentélymezőn, vegyetek el egy érmét a közös készletből, és tegyétek az ő színének megfelelő helyre a szentélynél. Így a játék végén, a szentélyben lehelyezett adományokért járó pontok számításakor a semleges utazó adományait is figyelembe kell venni (előfordulhat tehát, hogy ő nyeri meg az első vagy második helyet az adományaival).



Kétszemélyes játék esetén a fogadóba elsőként érkező játékos 4 ételkártyát húz. Amikor a semleges utazó megáll egy fogadómezőn, a játékos, aki odalépett vele, fogja az ételkártyákat, és véletlenszerűen eldob közülük egyet. Ezt a lapot tegyetek a pakli aljára anélkül, hogy megnéznétek.

Ezt a két esetet leszámítva a játék a szokott szabályok szerint folyik.

## Játékváltozatok

### Bevezető utazás

Ha még nem játszottál Tokaidót, vagy ha meg akarod mutatni másoknak, használhatod ezt az egyszerűsített változatot: hagyd az utazólapokat a dobozban, és adj minden játékosnak 7 érmét a játék kezdetén. Így megtanulhatjátok a játékot anélkül, hogy az utazók különböző képességeivel kellene törődnötök.

### Visszaút

Bár a hagyomány szerint a Tokaido-utazás Kiotóban kezdődik és Edóban végződik, a játékosok nyugodtan utazhatnak a másik irányba, Edóból Kiotó felé. A szabályok máskülönbben változatlanok maradnak.

### Gasztronómia

Amikor az első utazó a fogadóhoz ér, csak annyi ételkártyát húz, amennyien játszanak (ahelyett, hogy eggyel többet húzna). Így minden játékos eggyel kevesebb kártya közül választhat, ezért a fogadóba érkezés sorrendjének megnő a taktikai szerepe.