

ANTOINETTE BAUZA · NAIJADE



Правила игры





Компоненты

- 1 игровое поле
- 5 фигурок путешественников
- 5 маркеров путешественников
- 5 жетонов путешественников
- 50 монет
- 10 карточек путешественников
- 12 карт горячих источников
- 60 карт пейзажей
- 25 карт угощений
- 24 карты сувениров
- 14 карт случайных встреч
- 7 карт достижений

Цель игры

Игроки берут на себя роли странников, путешествующих по Токайдо былых времён и старающихся сделать своё путешествие как можно более насыщенным.

А оно и не получится другим, ведь путники пройдут по красивейшей местности, далёкой от городской суеты, попробуют изысканную еду, приобретут сувениры, укрепят здоровье в горячих источниках и повстречают незабываемых людей.

Подготовка

- 1 Положите игровое поле на твёрдую поверхность.
- 2 Выложите карты достижений рядом с игровым полем.
- 3 Перемешайте угощения (карты с красной рубашкой) и положите их в закрытую на игровое поле.
- 4 Перемешайте сувениры (карты с тёмной рубашкой) и положите их в закрытую на игровое поле.
- 5 Перемешайте случайные встречи (карты с сиреневой рубашкой) и положите их в закрытую на игровое поле.
- 6 Перемешайте горячие источники (карты с голубой рубашкой) и положите их в закрытую на игровое поле.
- 7 Разделите пейзажи по типу (карты с морем, горами и рисовыми полями), и разложите карты по возрастанию (сверху карты с номером «1», под ними – карты с «2» и т.д.).
Выложите три получившиеся стопки на игровое поле.
- 8 Поместите монеты рядом с игровым полем, это банк.

Каждый игрок выбирает цвет и получает фигурку путешественника, маркер путешественника и жетон путешественника своего цвета. Игроки кладут маркеры на нулевое деление шкалы очков путешествия. **A**

Каждый игрок в закрытую вытягивает две карточки путешественников, выбирает из них одну и кладёт перед собой. **B**

Игроки вставляют жетоны путешественников в специальную выемку на карточках путешественников. **C**

Все неиспользованные и невыбранные компоненты возвращаются в коробку. Каждый игрок получает столько монет, сколько указано в правом верхнем углу его карточки. Это его капитал на начало путешествия. **D**

Игроки случайным образом размещают фигурки путешественников на игровом поле под изображением первого постоянного двора (в Киото). **E**



Ход игры

В «Токайдо» ходит тот, кто находится дальше всех от конечной точки назначения.

Этот игрок должен передвинуть своего путешественника на любую свободную область по своему выбору (в направлении Эдо), переместив его через сколь угодно областей.

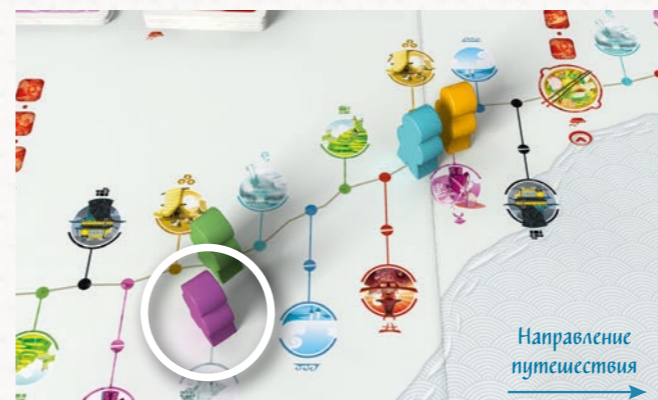
Заняв область, игрок тут же выполняет её действие (подробнее об областях на этой и следующей страницах).

В большинстве случаев после перемещения путешественника самым последним на дороге оказывается какой-то другой игрок. В этом случае ход переходит к этому другому игроку.

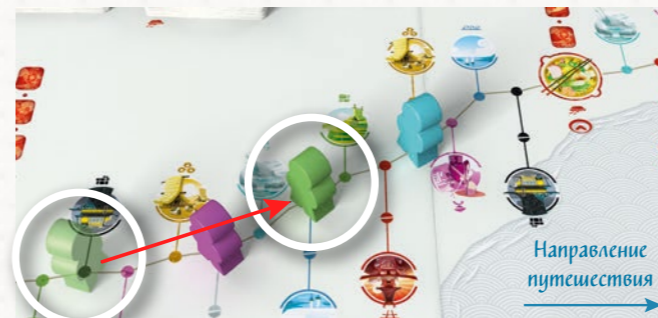
Бывает и такое, что после перемещения текущий игрок всё равно остаётся последним на дороге. В этом случае он ходит ещё раз.



Зелёный путешественник отстал больше всех, стало быть, сейчас его ход.



Сиреневый путешественник позади Зелёного. Значит, ход достаётся ему.



- Зелёный путешественник перемещается (по стрелке) и оказывается впереди. Теперь ходит Сиреневый путешественник.
- Если бы после перемещения Зелёный путешественник не обогнал Сиреневого, то он ходил бы второй раз.

Одиночные и двойные области

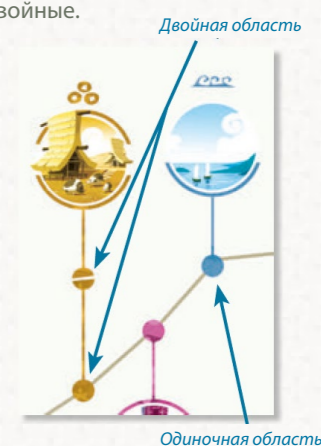
Некоторые области игрового поля двойные.

Если игрок останавливается в такой области, он занимает место на дороге (если оно свободно).

Следующий игрок в этой области займёт второе место (рядом с дорогой).

Свойство двойных областей используется только в игре на четверых-пятерых участников.

Не занимайте второе место области (то, что рядом с дорогой) в игре с 2-мя или 3-мя участниками.



Описание областей

Каждое перемещение приводит путешественников в один из восьми типов областей (или на один из 4-х постоянных дворов). В описании ниже будет часто встречаться термин «собирать» – он будет относиться к картам, которые получает и выкладывает перед собой игрок во время путешествия.

Примечание. Получая очки путешествия, игроки сразу же перемещают свои маркеры путешественников на соответствующее число делений.



Игрок открывает 3 верхних сувенира и выкладывает их в ряд перед собой. Он может приобрести один или несколько сувениров, уплатив столько, сколько на них указано.

После этого игрок в закрытую кладёт сувениры, которые он не захотел купить, под низ колоды. Все сувениры разные и каждый из них относится к одному из четырёх типов: безделушки, одежда, искусство или еда и напитки.

Чтобы получить максимум очков, игрок должен собрать сувениры каждого типа (обратите внимание, что вы получаете очки за любой сувенир – вне зависимости от его типа).

Покупая сувениры, выкладывайте их перед собой наборами, в каждом таком наборе может быть по одному сувениру каждого типа.

- **Первый сувенир** в наборе (не важно, какого типа) приносит **1 очко**.
- **Второй сувенир** (его тип должен отличаться от типа первого) приносит **3 очка**.
- **Третий сувенир** (его тип должен отличаться от типов первых двух) приносит **5 очков**.
- **Четвёртый сувенир** (его тип должен отличаться от типов первых трёх) приносит **7 очков**.



Стоимость сувениров от 1-ой до 3-х монет. Они приносят 1, 3, 5 или 7 очков в зависимости от того, сколько из них собрал игрок.

Игрок получает очки всякий раз, когда к собранному набору добавляется новая карта (примеры начисления очков ниже).

Примечание. Чтобы остановиться в деревне, у игрока должна быть хотя бы 1 монета. Но он не обязан её тратить.

Примеры подсчёта очков за сувениры

-  1 очко
-   4 очка (1+3)
-    9 очков (1+3+5)
-     16 очков (1+3+5+7)
-    5 очков (1+1+3)
-    3 очка (1+1+1)
-     8 очков (1+3+1+3)



Ферма

Игрок берёт 3 монеты из банка и добавляет их к своему капиталу. Количество денег игрока не ограничено.



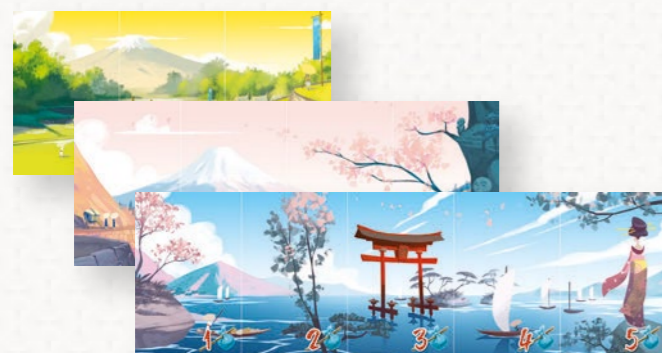
Пейзаж

Пейзажи состоят из 3-х, 4-х или 5-ти частей.

Впервые остановившись в области с одним из трёх типов пейзажа, игрок получает карту соответствующего пейзажа с цифрой «1».

В последующие разы он забирает карты со следующими номерами.

За каждую карту пейзажа игрок получает количество очков, равное её номеру (от 1-го до 5-ти в зависимости от типа пейзажа).



Примечание. Каждый путешественник может собрать только по одному пейзажу каждого типа. Когда какой-нибудь пейзаж собран, соответствующие области игрового поля становятся недоступными для игрока.



Горячий источник



Игрок получает одну карту из колоды горячих источников и выкладывает её перед собой.

Эти карты приносят 2 или 3 очка.



Храм

Игрок жертвует храму одну, две или три монеты, выкладывая деньги на специальную ячейку своего цвета на игровом поле. За каждую отданную монету игрок тут же получает по 1-му очку.

Примечание. Путешественник, остановившийся в храме, обязан пожертвовать хотя бы одну монету (но не больше трёх).



Случайная встреча

Игрок открывает верхнюю карту колоды случайных встреч, получает то, что указано на карте (описание карт ниже), и кладёт её перед собой.



Shokunin (Странствующий торговец)

Игрок забирает себе верхнюю карту колоды сувениров, выкладывает перед собой и получает за неё 1, 3, 5 или 7 очков в зависимости от её типа.



Annabito (Проводник)

Если игрок ещё не начал собирать указанный пейзаж, он получает первую карту этого пейзажа. Если начал – получает карту с нужным ему номером. Если игрок уже закончил собирать какой-то другой (взять карту с номером «1»), либо продолжить уже начатый. Очки за пейзажи начисляются как обычно.



Samurai (Самурай)

Игрок получает 3 очка.



Kide (Дворянин)

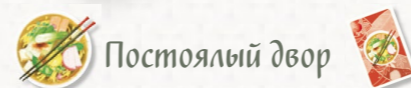
Игрок получает 3 монеты из банка и добавляет их к своему капиталу.



Miko (Синтоистский священник)

Игрок получает 1 монету из банка и жертвует её храму (кладёт на ячейку своего цвета на игровом поле).

Пожертвование приносит ему 1 очко.



Постоялый двор

Постоялый двор – особая область, в которой путешественники всегда останавливаются.

На постоянных дворах игроки могут купить угощения, их стоимость варьируется от 1-ой до 3-х монет, и они приносят по 6 очков.



Прибытие на постоянный двор

По пути в Эдо все путешественники должны побывать на каждом из 4-х постоянных дворов. Там они получают заслуженный отдых и пробуют блюда местной кухни.

Игроки обязаны останавливаться на постоянных дворах, причём те, кто приходят туда первыми, должны дожидаться остальных.

Фигурки путешественников размещаются на красных квадратах рядом с областью постоянного двора.

Очередность, в которой игроки прибывают на постоянный двор, **важна**.

Первый путешественник занимает место рядом с дорогой, последующие занимают места за ним.

Первый путешественник открывает из колоды угощений число карт, равное увеличенному на 1 числу участников. Например, если путешественников трое, он открывает 4 карты.



Зелёный путешественник покидает постоянный двор первым

Эти карты он не показывает остальным.

Игрок может приобрести одну любую карту, уплатив столько монет, сколько на ней указано.

Купленную карту он кладёт в открытую перед собой, оставшиеся карты – в закрытую рядом с полем.

Каждое угощение приносит 6 очков, и, выложив карту, игрок сразу же начисляет их себе.

После всего этого первый путешественник дожидается появления остальных игроков, каждый из которых может (но не обязан) купить одно из отложенных угощений.

Легко заметить, что выбор у первого, кто оказывается на постоялом дворе, гораздо больше, чем у последнего.

Это важно!

- За всё путешествие одно и то же блюдо игрок может попробовать только 2 раза.
- На каждом постоялом дворе игрок может приобрести только одно угощение.
- Игрок не обязан покупать угощение.

Пример

Игра вчетвером. Первый путешественник, попавший на постоянный двор, берёт 5 угощений (4+1) и выбирает из них одно.

Второй путешественник выбирает одно из четырёх.

Третий путешественник смотрит карты, но ему не хватает денег, чтобы купить хоть что-то.

Он не получает угощение и сидит голодный.

Четвёртому путешественнику предоставлен выбор из 3-х карт (так как предыдущий игрок не стал покупать карту). И он приобретает одну из них, после чего кладёт оставшиеся карты под низ колоды.

Продолжение путешествия

Отдохнув на постоялом дворе и отведав местных яств, путешественники отправляются в путь.

- Уберите оставшиеся угощения под низ соответствующей колоды.
- Последний путешественник, прибывший на постоянный двор (он же самый отставший), получает ход.

Окончание путешествия

Игра заканчивается, как только на постоялом дворе в Эдо появляется последний путешественник.

Карты достижений («Гурман», «Коллекционер», «Купальщик», «Трепло») раздаются заслужившим их игрокам (об этом ниже).

Путешественники получают дополнительные очки в зависимости от жертвований храму.

- Самый щедрый путешественник получает 10 очков.
- Второй по щедрости – 7 очков.
- Третий – 4 очка.
- Четвёртый – 2 очка.

В случае ничейных ситуаций несколько игроков получают указанное число очков. Например, если два игрока претендуют на первое место, обоим начисляется по 10 очков. Путешественники, не пожертвовавшие храму ни одной монеты, не получают ничего.



Пример

На картинке показаны пожертвования игроков в течение путешествия.

- На первом месте Жёлтый игрок, ему достаётся 10 очков.
- На втором месте сразу два игрока: Зелёный и Голубой. Каждому из них начисляется по 7 очков.
- Белый и Сиреневый игроки за свою жадность награды не получают.

В игре побеждает путешественник, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьи побеждает игрок с большим числом карт достижений.

В «Токайдо» очки начисляются в течение всей игры. Однако если у вас есть подозрение, что вы где-то ошиблись в подсчётах, выложенные перед вами карты помогут сделать пересчёт.

Достижения

Всего в «Токайдо» 7 карт достижений, 3 из них можно получить во время путешествия, 4 – в конце игры.

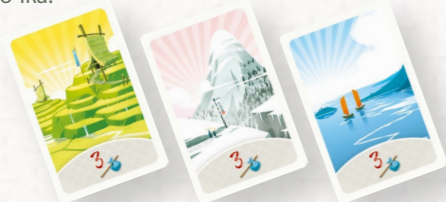
Пейзажные достижения



По пути в Эдо игроки могут получить три достижения.

Первый путешественник, собравший пейзаж определённого типа, получает карту достижения этого типа.

Каждая «пейзажная» карта достижения приносит владельцу 3 очка.



Другие достижения

Эти карты игроки получают по окончании путешествия.



Гурман

Игрок с наибольшим количеством монет на своих картах угощений получает это достижение и 3 очка.



Купальщик

Игрок с наибольшим числом карт горячих источников получает это достижение и 3 очка.



Трепло

Игрок с наибольшим числом карт случайных встреч получает это достижение и 3 очка.



Коллекционер

Игрок с наибольшим числом карт сувениров получает это достижение и 3 очка.

В случае ничьи по 3 очка получают сразу несколько путешественников.

Способности путешественников



Hiroshige the artist (Художник Хиросигэ)

Прибывая на каждый промежуточный постоялый двор (всего их 3), перед тем как выбрать угощение, Хиросигэ забирает одну карту пейзажа по своему выбору, сразу же получая за неё очки.



Shiubei the messenger (Посильный Тюбэй)

Прибывая на каждый промежуточный постоялый двор (всего их 3), перед тем как выбрать угощение, Тюбэй забирает одну карту случайной встречи и получает то, что на ней указано.



Kinko the ronin (Ронин Кинко)

Стоимость угощений снижена для Кинко на 1 (угощение за одну монету бесплатно).



Yoshiyasu the functionary

(Чиновник Ёсиясу)

Во время случайной встречи Ёсиясу получает сразу две карты, из которых выбирает одну, а другую, не показывая остальным, возвращает под низ колоды.



Satsuki the orphan (Сиротка Сацуки)

Прибывая на постоялый двор, Сацуки вытягивает одно из доступных угощений и оставляет его себе, не оплачивая его стоимость. *Примечание.* Вытянув угощение, она может отказаться от него и купить одну из доступных карт, как и все остальные игроки.



Mitsukuni the old man

(Старец Мицукуни)

Мицукуни получает по 1-му дополнительному очку за каждую собранную карту горячего источника и достижения.



Sasayakko the geisha (Гейша Сасаякко)

Если Сасаякко покупает в деревне как минимум 2 сувенира, самый дешёвый из них достаётся ей бесплатно. *Примечание.* При этом у неё должно быть достаточно денег, чтобы заплатить за все приобретаемые сувениры.



Hirotaada the priest

(Священник Хиротада)

Всякий раз, останавливаясь в храме, Хиротада может взять из банка монету и пожертвовать её храму, получив за это 1 очко, после чего, как и все остальные игроки, обязан пожертвовать храму 1, 2 или 3 монеты из собственного кошелька.



Umegae the street entertainer

(Уличная танцовщица Умэгаэ)

Помимо указанного на карте, случайная встреча всегда приносит Умэгаэ одну монету и одно очко.



Zen-emon the merchant

(Торговец Дзэн-эмон)

Оказавшись в деревне, Дзэн-эмон может заплатить за какой-либо сувенир только одну монету, игнорируя его истинную стоимость.

Особые правила для игры вдвоём

Некоторые правила игры на двоих отличаются от описанных ранее. Во время подготовки на стартовую область добавляется третий, Нейтральный путешественник. Очередность расстановки фигурок путешественников по-прежнему определяется случайным образом. Нейтральный путешественник совершает ход так же, как и остальные игроки, – оказавшись последним на дороге, двигается вперёд. Нейтральным путешественником управляет ближайший к Эдо игрок.

Примечание. Перемещение Нейтрального путешественника имеет большое значение в игре на двоих и является ключом к победе!



Нейтральный путешественник – Зелёный. **N** Так как на дороге он последний, сейчас его ход. А поскольку первый на дороге Жёлтый путешественник, он-то и будет управлять ходом Нейтрального.

Перемещение Нейтрального путешественника никак не влияет на игру за исключением двух ситуаций.



Когда Нейтральный путешественник останавливается в храме, возьмите монету из банка и пожертвуйте её храму (монета кладётся на ячейку того же цвета, что и Нейтральный игрок). Как видите, Нейтральный игрок участвует в распределении очков за пожертвования храму в конце игры.



При игре вдвоём первый, кто оказывается на постоялом дворе, открывает 4 карты угощений. Когда там же появляется Нейтральный путешественник, управляющий им игрок случайным образом сбрасывает одно из доступных угощений. Эта карта в закрытую уходит под низ колоды.

За исключением всего вышеизложенного правила основной игры не меняются.

Варианты игры

Вводное путешествие

Если вы незнакомы с «Токайдо» или просто хотите продемонстрировать её другим, можете сыграть по упрощённому варианту. Оставьте карточки путешественников в коробке и раздайте игрокам по 7 монет.

Теперь вы сможете научиться играть, не отвлекаясь на различные способности путешественников.

Обратный путь

Хотя путешествие в «Токайдо» и начинается в Киото, а заканчивается в Эдо, никто не мешает вам начать его в Эдо и закончить в Киото.

Правила игры остаются теми же.

Кулинария

Прибывая на постоялый двор, первый путешественник открывает число карт угощений, равное числу игроков (вместо того, чтобы открывать на одну карту больше). В меню каждого игрока теперь будет на одно блюдо меньше, что сделает время прибытия на постоялый двор более стратегическим моментом игры.

Сборы

Последовательность размещения фигурок путешественников в начале игры имеет большое значение, поскольку у тех, кто ходят первыми, больше выбора. Чтобы уравнивать силы, опытные игроки могут сделать следующее.

В зависимости от расстановки фигурок на стартовом постоялом дворе награждайте или штрафуйте игроков указанным на картинке числом монет. Обратите внимание, что такая корректировка капиталов происходит только на стартовом постоялом дворе



Пример в игре на четверых

- Последний, кто покидает Киото, получает две дополнительные монеты.
- Третий, кто покидает Киото, получает одну монету.
- У второго, кто покидает Киото, только стартовый капитал.
- Первый, кто покидает Киото, возвращает в банк одну монету.

Примечание. Не забывайте, что игроки выбирают карточку путешественника до того, как на игровом поле расставляются фигурки путешественников.

При желании вы можете играть в «Токайдо», используя несколько или даже все варианты игры. Также вы можете использовать эти варианты при игре вдвоём.

Немного о Японии

Токайдо

Дорога Токайдо была проложена в XI веке, соединив два важнейших японских города: Эдо (древнее название Токио) и Киото (старая столица Японии).

Она протянулась на 500 км по южному побережью Хонсю, крупнейшего острова Японского архипелага.

У путешественников XVII века дорога занимала порядка двух недель. В основном, её преодолевали пешком, реже на лошадях, а самые именитые путешественники – на носилках.

По пути из Киото в Эдо располагались 53 почтовые станции, а многочисленные постоялые дворы встречались на протяжении всей дороги, в них путешественники отдыхали и пополняли запасы. Дорога и постоялые дворы вдохновили немало художников, одним из которых был Утагава Хиросигэ, создавший знаменитую серию гравюр «53 станции Токайдо».

Пейзажи

На три четверти Япония – это горная местность. На её территории находится множество вулканов, некоторые из которых действующие. Земель, пригодных под сельское хозяйство, мало, почти все они заняты рисовыми полями.

Японское побережье тянется на тысячи километров, и виды, открывающиеся с него на омывающие страну воды, очень разнообразны. Красота пейзажей находит отклик в сердцах местных жителей и художников.

Горячие источники

В Японии много горячих источников (по-японски «онсэн»), и все они крайне популярны. Многие из них перестроены в купальни, частные и общественные, а в некоторых даже варят яйца и овощи.

На острове Хоккайдо (северная часть архипелага) в горячих источниках частенько встречаются макаки, которые, по-видимому, как и люди, приходят туда, чтобы поправить здоровье.

Кухня

Традиционная японская кухня включает в себя: мясо, рыбу, рис, лапшу, овощи и водоросли.

Самое известное за пределами страны блюдо – суши (ломтик сырой рыбы на ароматном комочке риса). Однако каждая префектура Японии славится своей особой кухней, потому что кухня – важная составляющая японской культуры.

Самые популярные напитки – это, конечно, sake (алкогольный напиток, получаемый путём брожения риса, в Японии он называется «нихонсю») и чай. Видов того и другого огромное множество. Зачастую вкус некоторых из них по достоинству могут оценить лишь специалисты.

Сувениры

Когда вы приезжаете в Японию к кому-то в гости, считается хорошим тоном привезти ему подарок (по-японски «омиягэ»).

Вот рекомендуемые сувениры разных категорий с названиями на японском: безделушки – палочки для еды (хаси), юла (кома); одежда – головной убор (боси), деревянные сандалии (гэта); еда и напитки – пирожок (мандзю), конфеты (компэйто); предметы искусства – ящик (хако), изделия из лака (уруси), гравюра (укиё-э), фигурка (нэцкэ), музыкальный инструмент (сямисэн).

Авторы

Разработчик – Antoine Bauza

Художник – Naïade

Переводчик – Александр Петрунин (balury@gmail.com)

Вёрстка – Алексей «Yushin» Юшин