

ANTOINE BAUZA - NAJADE

# TOKAIDO MATSURI



Zasady gry



To rozszerzenie wymaga podstawowej wersji Tokaido i pierwszego dodatku: Rozdroża.

## *Wprowadzenie*

Od teraz częścią podróży po Tokaido stają się Matsuri (tradycyjne japońskie święta i festiwale). Podróżnicy będą brać w nich udział, zatrzymując się w trzech Środkowych Gospodach.

## *Przygotowanie*

„Tokaido„ i „Rozdroża„ należy przygotować zgodnie z podstawowymi zasadami. Następnie należy rozłożyć elementy dodatku „Matsuri” w następujący sposób:

**K**arty Matsuri należy potasować i utworzyć z nich zastoniętą talię kart do dobierania.

**Z**naczniki Zamkniętych Pól, Punktów i żetony Lalek/Ryb należy położyć obok banku.

**K**arty nowych Podróżników należy dodać do starych. Jeśli chcesz, możesz wybrać swojego Podróżnika spośród 3, a nie 2 lub wybrać swojego Podróżnika spośród wszystkich dostępnych.

**R**ozgrywka jest prowadzona według standardowych zasad Tokaido.

## *Matsuri*

Od teraz, za każdym razem gdy Podróżnicy zatrzymają się w każdej z 3 Środkowych Gospód, odbędzie się wydarzenie: Matsuri.

**G**dy WSZYSCY Podróżnicy przybędą do Gospody (zaraz po tym jak wszyscy skorzystają ze swoich zdolności i zakupią karty Posiłku), pierwszy Gracz, który przybył do Gospody dobiera 2 karty Matsuri. Następnie ogląda te karty, wybiera jedną z nich, a drugą odkłada na spód talii bez pokazywania jej innym Graczom.

**W**ybraną kartę Matsuri należy położyć odstoniętą na górze talii tak, aby wszyscy Gracze ją widzieli. Efekt tej karty jest rozpatrywany od razu po odstonięciu karty.

## Komponenty

- 20 kart Matsuri (A)
- 20 żetonów punktów (B)  
(dwustronnych, o wartościach od 1 do 4)
- 4 żetony Zamkniętych Pól (C)
- 5 dwustronnych żetonów Lalki/Ryby (D)
- 16 dużych kart Podróżników (E)



## Efekty Matsuri



### O-Bon ● Święto Kości

Każdy Podróżnik zgodnie z kolejnością przybycia do Gospody, może natychmiast przekazać datkę na Świątynię zgodnie z podstawowymi zasadami: 1, 2 lub 3 monety odpowiednio warte 1, 2 lub 3 Punkty. Zdolności Podróżników powiązane ze Świątynią (np. Hirohada) nie działają.



### Tori no Ichi ● Koguci Tarq

Każdy Podróżnik, który nie ma w swojej kolekcji Amuletu, natychmiast otrzymuje darmowy, losowo dobrany Amulet.



Jeśli Gracz posiada już Amulet, nie otrzymuje korzyści z tego Matsuri.

## Hina matsuri ● Święto Dziewcząt



Każdy Gracz, który prowadzi Podróżnika kobietę, natychmiast otrzymuje 1 żeton Lalki z zasobów. Ten żeton jest dodawany do kolekcji Gracza i traktowany jest jako Pamiątka typu: Drobiazg. Podliczany jest tak, jak karta Pamiątki w kolekcji Gracza.

**Przykład:** Sassako otrzymała 1 żeton Lalki. Ma teraz 2 karty Pamiątek: 1 kartę Pamiątki typu: Sztuka i 1 kartę Pamiątki typu: Żywność. Dodaje do kolekcji żeton Lalki, który stanowi 3. Pamiątkę w zestawie. W związku z tym, że Lalka jest innym typem Pamiątki, niż pozostałe dwie Pamiątki, jest warta 5 Punktów.

## Tango ● Święto Chłopców



Każdy Gracz prowadzący męskiego Podróżnika natychmiast otrzymuje 1 żeton Ryby z zasobów. Ten żeton jest dodawany do kolekcji Gracza i traktowany jest jako Pamiątka typu: Drobiazg. Podliczany jest tak, jak karta Pamiątki w kolekcji Gracza.

**Przykład:** Chuubei otrzymuje 1 żeton Ryby. Miał już wcześniej 3 karty Pamiątki w swojej kolekcji: 1 kartę Pamiątki: Sztuka, 1 kartę Pamiątki: Żywność i 1 kartę Pamiątki: Drobiazg. Te 3 karty Pamiątek tworzą zestaw wart 9 Punktów (1+3+5 Punktów). Dodany żeton Ryby rozpoczyna nową kolekcję i w związku z tym jest wart 1 Punkt.

*Uwaga: Mimo, że żetony Lalka/Ryba znajdujące się w kolekcji Gracza są traktowane jak karty Pamiątek, nie są brane pod uwagę przy nagradzaniu Osiągnięciem Kolekcjoner i nie wliczają się do efektu Legendarnych Przedmiotów: Shodo i Emaki.*

## Hanabi ● Pokaz Sztucznych Ogni



Podróżnik, który wybrał tę kartę Matsuri, natychmiast dobiera losowo 2 karty Matsuri i umieszcza je w grze, a ich efekty są natychmiast rozpatrywane.

## o-Fune matsuri ● Święto Morza



Każdy Podróżnik natychmiast otrzymuje kolejny element swojej Morskiej Panoramy oraz odpowiednie Punkty.

- Jeśli Gracz ma już ukończoną swoją Morską Panoramę, nie korzysta z bonusu tego Matsuri.
- Jeśli kilku Graczy równocześnie, jako pierwsi, ukończą swoje Morskie Panoramy jako rezultat tego Matsuri, każdy z nich otrzymuje Punkty za kartę Osiągnięcia Morskiej Panoramy. Użyj żetonu „3 Punkty”, aby zaznaczyć tę nagrodę.

## o-Shogatsu ● Święto Nowego Roku



Każdy Podróżnik w kolejności przybycia do Gospody może natychmiast rzucić kością Fortuny. Gracz może wziąć tyle monet, ile wyrzucił na kości (0, 1, 2, 3 lub 4 monety).

## Setsubun ● Święto Rozrzucanej Fasoli



Każdy Podróżnik w kolejności przybycia do Gospody może natychmiast rzucić kością Fortuny. Gracz otrzymuje tyle Punktów, ile wyrzucił na kości (0, 1, 2, 3 lub 4 monety).

*Uwaga: Skorzystaj z żetonów Punktów, aby zaznaczyć tę nagrodę.*

## Tanabata ● Święto Gwiazd



4 osiągnięcia (Smakosz, Kuracjusz, Gaduła i Kolekcjoner) są natychmiast przyznawane zgodnie z zasadami, jakie obowiązują na końcu gry. Jednak zamiast otrzymywać kartę i 3 Punkty, każdy zwycięzca otrzymuje żeton 2-punktowy (jeśli Gracze remisują na pierwszym miejscu, to wszyscy remisujący otrzymują żeton 2-punktowy).

*Uwaga: Karty Osiągnięć należy zostawić odłożone obok planszy, gdyż punkty za nie będą przyznawane na końcu gry, zgodnie ze standardowymi zasadami. Osiągnięcia będą wówczas warte 3 Punkty.*

## *o-Tsukimi* ● Święto Księżyc



Podróżnik, który dobierze i wybierze tę kartę Matsuri, natychmiast wybiera jedną kartę Kaligrafii spośród dostępnych. Następnie umieszcza tę kartę odłożoną obok pozostałych kart Osiągnięć (nie w swojej kolekcji).

Na końcu gry każdy Gracz zdobywa Punkty, tak jakby ta karta Kaligrafii znajdowała się w jego kolekcji.

**Przykład:** Doria wybrała kartę Kaligrafii: Kontemplacja. Na końcu gry każdy Gracz otrzyma 3 Punkty za każdą kompletną Panoramę i 1 Punkt za każde Drzewo Wiśniowe w swojej kolekcji.

## *Shishimai* ● Święto Tańczącego Lwa



Podróżnik, który przekazał datek na Świątynię, natychmiast otrzymuje Punkty odpowiednie do swojego datku.

W przeciwieństwie do nagród na końcu gry, tylko 3 najhojniejszych Podróżników jest nagradzanych następująco:

- najhojniejszy darczyńca otrzymuje 4 Punkty,
- drugi z kolei otrzymuje 2 Punkty,
- trzeci otrzymuje 1 Punkt.

Remisy należy rozpatrywać zgodnie z standardowymi zasadami Tokaido.

## *Cho-yo* ● Święto Chryzantem



W czasie przybycia do następnej Gospody, środkowej lub ostatniej, wszystkie karty Posiłku kosztują jedną monetę mniej niż zwykle (w związku z tym karty Posiłku warte 1 monetę są za darmo). Dodatkowo, pierwszy Gracz, który przybył do Gospody, dobiera o 2 karty Posiłku więcej niż zwykle.

**Przykład:** W grze 4-osobowej, pierwszy Podróżnik w Gospodzie dobiera 7 kart Posiłku (5 kart za 4-osobową grę i 2 karty za Matsuri).

## Yama no Ko ● Święto Gór



Do momentu przybycia do następnej Gospody, każdy Podróżnik, który zatrzyma się na polu Panoramy Górskiej, otrzymuje dodatkową 1 kartę tej Panoramy, zanim zdecyduje czy chce dobrać kartę Panoramy czy Drzewa Wiśniowego. Otrzymuje za to odpowiednie Punkty.

Jeśli Gracz ma już ukończoną Panoramę Górską, to nie otrzymuje korzyści z tego Matsuri.

## o-Taue matsuri ● Święto Ryżu



Do momentu przybycia do następnej Gospody, każdy Podróżnik, zatrzymując się na polu Panoramy Pól Ryżowych, może wziąć 1 monetę z banku i przekazać ją na Świątynię w swoim imieniu, zanim zdecyduje czy chce dobrać kartę Panoramy czy Drzewa Wiśniowego. Otrzymuje za to odpowiednie Punkty.

Jeśli Gracz ma już ukończoną Panoramę Pól Ryżowych, to nie otrzymuje korzyści z tego Matsuri.

## Hadaka matsuri ● Nagi Festiwal



Do momentu przybycia do następnej Gospody, każdy Podróżnik, który zatrzyma się na polu Gorącego Źródła może dobrać 1 kartę Spotkania i zastosować jej efekt, zanim zdecyduje czy chce dobrać kartę Gorącego Źródła lub Łaźni.

## o-Hanami ● Święto Wiśni



Do momentu przybycia do następnej Gospody, każdy Podróżnik, który zatrzyma się na polu dowolnej Panoramy (Morskiej, Górskiej lub Pól Ryżowych) dobiera jak zwykle kolejny element Panoramy i dodatkowo otrzymuje 1 monetę z banku.

Jeśli Gracz wybiera Drzewo Wiśniowe, otrzymuje w sumie 2 monety, 1 za Drzewo Wiśniowe i 1 za Matsuri.

## Gion matsuri ● Święto Zdrowia



Do momentu przybycia do następnej Gospody, każdy Podróżnik, który zatrzyma się na polu Spotkania, może wybrać swoją kartę Spotkania z dostępnych, zamiast dobierać ją losowo. Po wybraniu Spotkania pozostałe karty należy potasować.

## Kamiasai ● Festiwal Bóstw



Do momentu przybycia Podróżników do następnej Gospody, każda Świątynia zamyka jedno ze swoich pól.

- Świątynie jednopolewe całkowicie się zamykają.
- Świątynie dwupolewe zamykają swoje drugie pole - to poza główną ścieżką (stają się Świątyniami jednopolewymi).

## Tōka Ebisu ● Festiwal Szczyścia



Do momentu przybycia Podróżników do następnej Gospody, każdy Sklep zamyka jedno ze swoich pól.

- Sklepy jednopolewe całkowicie się zamykają.
- Sklepy dwupolewe zamykają swoje drugie pole - to poza główną ścieżką (stają się Sklepami jednopolewymi).

## Mura matsuri ● Festiwal Zbiorów



Do momentu przybycia Podróżników do następnej Gospody, każda Farma zamyka jedno ze swych pól.

- Farmy jednopolewe całkowicie się zamykają.
- Farmy dwupolewe zamykają swoje drugie pole - to poza główną ścieżką (stają się Farmami jednopolewymi).

*Uwaga: do zaznaczenia zamkniętych pól na planszy należy użyć odpowiednich żetonów.*



## Nowi Podróżnicy

Idolności Podróżników, które aktywują się, gdy przybywają oni do Gospody, muszą być rozpatrzone przed zakupem Posiłku.



### Kushinada obciążeniawka

Na początku gry wszyscy pozostali podróżnicy przekazują 1 monetę Kushinadzie.

Podczas gry w dowolnym momencie, Kushinada może podglądać karty Kaligrafii i Amuletów innych graczy.

*Uwaga: w grze 2-osobowej przeciwnik Kushinady daje jej 1 monetę, a drugą monetę Kushinada bierze z banku.*



### Mutsumi brutal

W pierwszych 4 gospodach, Mutsumi może jako pierwszy opuścić Gospodę bez względu na to, jako który z kolei do niej przybył.



### Takeru kanclerz

Za każdym razem gdy dowolny Podróżnik (on sam lub inny) zatrzyma się na polu Spotkania, Takeru otrzymuje 1 monetę z banku.



### Rakuren kolekcjoner

Podczas pobytu w Sklepie, Rakuren może dobrać 4 losowe karty Pamiętek i 1 kartę Legendarnego Przedmiotu zamiast zwyczajowej akcji pola Sklepu. Następnie może kupić jedną lub więcej spośród wylosowanych Pamiętek, płacąc ich zwykły koszt.



### Kamui wagabunda

Podczas postoju w Środkowych Gospodach i Ostatniej Gospodzie Kamui otrzymuje 3 Punkty, jeśli nie kupi karty Posiłku.

*Uwaga: te trzy Punkty mogą być łączone z Punktami za kartę Kaligrafii - Post.*



### Mari poetka

Podczas postoju na polu Świątyni, Mari otrzymuje 2 Punkty (zamiast 1) za każdą monetę, którą przekaże jako datek na Świątynię. Jeśli zdecyduje się kupić Amulet, Mari otrzymuje go za darmo.



### Yashima arystokratka

W Środkowych Gospodach Yashima otrzymuje losową, darmową kartę Amuletu.

*Uwaga: jeśli nie ma dostępnych kart Amuletów w talii, Yashima nie może skorzystać z tego bonusu.*



### Kidzuna kucharka

Podczas postoju w Środkowych Gospodach Kidzuna może kupić dodatkowy posiłek jako DODATEK do głównego posiłku. Najpierw odstawia pierwszą kartę z talii Posiłków i może ją kupić za zwykły koszt.

Dostaje odpowiednie Punkty. Kidzuna kupuje główny Posiłek zgodnie z podstawowymi zasadami.



### Chihaya czystoszka

Podczas postoju w Środkowych Gospodach, Chihaya otrzymuje losową kartę Gorącego Źródła.



### Iyasaka rzemieślnik

Podczas postoju na polu Farmy, Iyasaka otrzymuje 1 dodatkową monetę, jeśli zdecyduje się na wzięcie 3 monet z banku LUB może przerzucić kość Fortuny, jeśli zdecyduje się poszukać szczęścia w Salonie Gier (drugi rezultat rzutu jest ostateczny, nawet jeśli będzie gorszy od pierwszego).



### Marihito pisarz

Na końcu gry Marihito może podwoić bonus jednej ze swoich kart Kaligrafii.

Przykład: Podróż się kończy i Marihito ma 2 karty kaligrafii: "Przezorność" i "Kontemplacja".

"Przezorność" daje mu 8 Punktów (zostało mu 4 monety), a "Kontemplacja" daje mu 6 Punktów (ma kompletną jedną Panoramę i 3 karty Drzew Wiśniowych). Decyduje się podwoić "Przezorność" (2 x 8 Punktów) i w sumie otrzymuje 22 Punkty za karty Kaligrafii.



### Suseri erudytką

Na końcu gry Suseri dostaje 1 Punkt za każdy, różny typ karty w swojej kolekcji.

Karty dzielą się na następujące typy: Gorące Źródło, łaźnia, Pamiątka, Legendarny Przedmiot, Spotkanie, Kaligrafia, Amulet, Posiłek, Panorama Morska, Panorama Górska, Panorama Pól Ryżowych, Drzewo Wiśniowe.



### Ayumu piechur

Karty Posiłku kosztują Ayumu tylko 1 monetę, bez względu na ich normalny koszt.

Dodatkowo podczas postoju na polu Sklepu, Pamiątki typu: Drobiazg nic go nie kosztują.



### Musubi tobuż

Podczas postoju w Środkowych Gospodach, Musubi może wziąć 1 monetę od każdego z dwóch sąsiadujących z nim Podróżników (tych, którzy przybyli bezpośrednio przed nim i po nim).

Jeśli któryś z poszkodowanych nie ma monet, Musubi otrzymuje w zamian brakujące monety z banku. Podobnie jeśli Musubi przybędzie do Gospody pierwszy lub ostatni (czyli ma tylko jednego sąsiada), otrzymuje 1 monetę od sąsiadującego z nim Podróżnika i 1 monetę z banku.



### Misaki uczeń

Za każdym razem kiedy dowolny Podróżnik (on sam lub inny) zatrzyma się na polu Świątyni, Misaki otrzymuje monetę z banku.



### Titia holenderska turystka

Titia kupuje Pamiątki typu: Sztuka i Legendarny Przedmiot o 1 monetę taniej. Zatem niektóre z nich może otrzymać za darmo.

Autor: Antoine Bauza

Ilustracje: Naïade

Art design: Funforge Studio

Tłumaczenie: Hobbyty.eu

Korekta: Doria Roustan, Gersende Cheylan & Nathan Morse

Antoine Bauza dziękuje:

Kohri Takeda i Nobuaki Takerube za ich wkład kulturowy, Corentin Lebrat i Mathias Guillaud za ich uwagi i wszystkim wspierającym kampanię na Kickstarterze - dzięki nim powstała Edycja Kolekcjonerska Tokaido!