

- Antoine Bauza + Naiade -
TOKAIDO
DUO



Правила



Сикоку, самый маленький из четырех главных островов Японии, но на нем всегда кипит жизнь! Есть странники, которые путешествуют по острову, чтобы отдать дань уважения храмам и полюбоваться великолепными садами, торговцы, которые несут свои товары в поисках выгодных сделок, и художники, которые наслаждаются каждым пейзажем и набираются опыта с каждой встречей.



- Странник
- Художник
- Торговец

Фиолетовый игрок



Плитки живописи спереди | сады

Зеленый игрок



Плитки живописи спереди | сады

- 8 Каждый игрок размещает свои 2 маркера посещения в слоты со значением 1 на своем планшете Странника.
- 9 Каждый игрок перемещивает свои 10 плиток картин лицевой стороной вниз, а затем кладет их случайным образом на ячейки своего планшета Художника, не открывая их.
- 10 Положите монеты и золотые пластины рядом с игровым полем в качестве запаса.
- 11 Поместите три кубика рядом с игровым полем: кубик Странника , кубик Торговца и кубик Художника .
- 12 Разместите фигурки персонажей на 6 соответствующих стартовых ячейках (по одному игроку с каждой стороны игрового поля): для Странника, Торговца и Художника. Игрок, поставивший свои фигурки персонажей возле компаса 13, начинает игру.

Комплектация

- 1 игровое поле
- 6 планшетов персонажами (2 странника, 2 торговца и 2 художника)
- 6 фигурок персонажей (3 фиолетовых, 3 зеленых)
- 8 жетонов торговли
- 26 жетонов товаров (5 кимоно, 6 керамики, 7 кукол, 8 вееров)
- 20 тайлов живописи
- 10 плиток фиолетовой живописи (3 луны, 3 водопада, 2 горы и 2 бамбука)
- 10 плиток зеленой живописи (2 луны, 2 водопада, 3 горы и 3 бамбука)
- 4 маркера посещения (2 фиолетовых и 2 зеленых)
- 2 цветовой метки (1 фиолетовая, 1 зеленая)
- 1 жетон горячего источника
- 3 двусторонних плитки волны
- 24 монеты (20 номиналом 1 и 4 номиналом 5)
- 12 золотых пластин
- 1 тканевый мешок
- 3 специальных кубика

Обзор игры

Игровое поле создано по образцу острова Сикоку в Японии. Он разделен на 8 областей (Горы, Водопады, Бамбуки, Луны) торговыми путями (оранжевые линии). На внутреннем острове есть 4 горных города, а на окраинах есть множество станций: храмы, сады, морские берега, прибрежные города и горячие источники.

Каждый игрок управляет тремя персонажами, которых он будет перемещать по острову: Странником путешествующим вокруг острова, Торговцем следующим торговым путям внутри острова, и Художником перемещающимся из одной области в другую по проторенным дорожкам. Игрок, которому удастся как можно лучше координировать движения и действия 3-х персонажей и набирает наибольшее количество очков, побеждает в игре.

Подготовка к игре

- 1 Поместите игровое поле между 2 игроками.
- 2 Каждый игрок выбирает цвет (зеленый или фиолетовый). Затем берет 3 планшета персонажей (Странник, Торговец и Художник), а также 3 фигурки, 10 плиток живописи, 2 маркера посещения и цветовую метку этого цвета.
- 3 Каждый игрок размещает метку своего цвета рядом со своим планшетом Персонажей в качестве напоминания о своем цвете.
- 4 Перемешайте 8 жетонов торговли и случайным образом положите их лицевой стороной вверх на каждую из 8 соответствующих ячеек игрового поля.
- 5 Положите 26 жетонов товаров в тканевый мешок.
- 6 Поместите 3 плитки волн случайной стороной вверх в любом порядке на соответствующие клетки игрового поля.
- 7 Поместите жетон горячего источника на соответствующее место на игровом поле.



Игровой процесс

Раунд состоит из 3 шагов:

- Игрок А (который начинает игру) бросает 3 кубика, выбирает 1 из них для использования для перемещения соответствующей фигурки персонажа.
- Игрок Б (другой игрок) затем выбирает 1 из 2 оставшихся кубиков и перемещает с его помощью соответствующую фигурку персонажа.
- Наконец, игрок А использует оставшийся кубик, чтобы переместить соответствующую фигурку персонажа.

Как только все 3 кубика будут использованы, начинается новый раунд. Теперь игрок Б бросает кубики и первым (и третьим) выбирает один кубик. Продолжайте играть так, пока игра не закончится и вы не подсчитаете свои очки.

Когда игрок использует кубик, он **ДОЛЖЕН** переместить соответствующую фигурку персонажа на точное количество клеток, указанное в результате кубика. В конце хода игрок **МОЖЕТ** использовать действие персонажа на клетке прибытия.

Примечания:

- Вы можете перемещать только свои фигуры.
- Запрещается заходить в одну и ту же клетку дважды за один ход.
- Иногда нельзя выполнить действие; однако движение всегда обязательно.

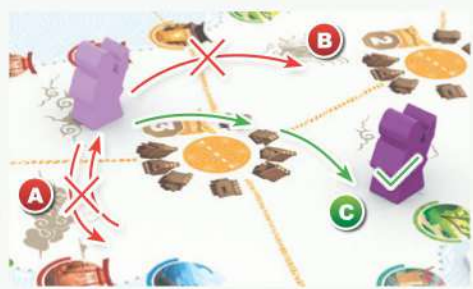
Каждый раз, когда вы выбираете кубик, поместите его на поле соответствующего персонажа. Это поможет вам отслеживать ходы и показывать, кто человек А, а кто человек Б.

Художник

Художники путешествуют из одной области в другую, пересекая оранжевые торговые пути. Они запечатлевают красивые пейзажи на картинах и дарят их прохожим.

Переместите своего художника на столько делений (областей), сколько указано на кубике. Затем выберите 1 из следующих 2 действий: Нарисовать ИЛИ Подарить картины.

Примечание: Оба художника могут одновременно находиться в одной области.



Пример: Мики выбирает кубик Художника, который показывает движение на 2 деления. Она не может сделать ход А, потому что это означало бы вход в клетку более одного раза. Она также не может сделать ход В, который составляет всего 1 деление, что отличается от значения кубика. Однако движение С допустимо, поскольку это перемещение на 2 клетки через не посещенные зоны.

Рисование

Откройте столько тайлов живописи лицевой стороной вниз с вашего планшета художника, сколько других персонажей находится в области вашего художника, включая любых персонажей, занимающих станции и окружающие его горные города.



Пример: Мики перемещает своего Художника в область, где есть 3 других персонажа. Таким образом, она может перевернуть 3 тайлов живописи на планшете своего Художника.

Тайлы живописи всегда открываются слева направо, начиная с самого верхнего ряда и спускаясь вниз. Если нужно открыть больше тайлов, чем доступно, просто откройте все оставшиеся.



Дарить картины

Если символ зоны прибытия совпадает со значком, показанным на самом верхнем и самом левом открытом тайле вашего планшета Художника, вы можете подарить этот тайл Картины, сняв его со своего планшета и положив обратно в коробку.

Примечания:

- Вы можете отдать только 1 тайл живописи за одно действие.
- Можно подарить только самый верхний и самый левый открытый тайл.

Если игрок отдаст свой последний живописи, игра заканчивается.



Пример: Мики выбирает кубик Художника, который в данный момент показывает 2. Она проходит через бамбуковую зону к водопаду. Если самый верхний и самый левый оставшийся тайл Живописи на её планшете Художника открыт и показывает водопад, она может убрать его со своего планшета.

Торговец

Торговцы перемещаются только по торговым путям (оранжевые), соединяющим города в горах и города на побережье. Ваш Торговец пересекает несколько торговых маршрутов, соответствующих числу на кубике, после чего вы можете взаимодействовать со станцией там.



Пример: Мики выбирает кубик Торговца со значением движения 2. Следуя оранжевым торговым маршрутам, у неё есть выбор между двумя пунктами назначения: посетить горный город А, чтобы приобрести товары, либо отправиться в прибрежный город Б, чтобы продать свои кимоно.

Горный город

4 горных города находятся во внутренней части острова. Когда Торговец останавливается там, он может приобрести Товары.

Для этого возьмите из тканевого мешка столько жетонов товаров, сколько указано на месте, где вы остановились (2, 3 или 4). Вы можете хранить не более 5 жетонов товаров на доске Торговца.

2
3
4

Примечания:

- У вас может быть более 5 товаров, когда вы вытягиваете плитки, но вы можете оставить максимум 5 в конце вашего действия. Вы можете выбрать, какие жетоны оставить, независимо от того, откуда они взяты (из мешка или доски Торговца). Остальное положите обратно в мешок.
- Оба торговца могут находиться в одном горном городе одновременно.

Прибрежный город

8 прибрежных городов расположены на окраинах острова. Прибывающие туда торговцы могут продать один или несколько своих товаров.

Жетон торговли, связанный с каждым прибрежным городом, указывает тип товара и цену (2, 3 или 4 монеты). Положите тайлы товаров, которые вы продаете, обратно в мешок и возьмите монеты соответствующего номинала.

Важно: Всякий раз, когда у вас есть 10 или более монет, вы должны немедленно обменять 10 монет на 1 золотую пластину. Поместите золотую пластину в крайнее левое свободное место под доской Торговца.

Примечания:

- Прибрежные города могут одновременно принимать только одну фигурку персонажа (это может быть Торговец или Странник). Торговец не может перемещаться в прибрежный город, который уже занят.
- Монеты можно обменять с запасом в любое время (например, 1 монета номиналом 5 за 5 единиц и наоборот), но вы не можете обменять золотые пластины на монеты.

Если игрок получает свою шестую золотую пластину, игра заканчивается.



Пример: Мики перемещает своего торговца в прибрежный город, что позволяет ей продавать свою керамику по 3 монеты за каждую. Она получает $4 \times 3 = 12$ монет, затем сразу же превращает 10 монет в 1 золотую пластину, которую кладет под планшет. Оставшиеся 2 монеты добавляет она в свой личный запас. Это действие дает ей 35 победных очков вместо 26 ранее.

Странник



Странник движется по часовой стрелке вокруг внешней части острова. Вы можете перемещаться по станциям, на которых стоят другие фигуры (Странником или Торговцем) — эти станции засчитываются в счет движения. Однако, если Странник должен закончить свое движение на занятой станции, вместо этого он должен приземлиться на следующей пустой станции и может выполнить действие только этой новой станции прибытия.



Есть 5 видов станций со следующими действиями:



Прибрежный город

Возьмите столько денег, сколько указано на жетоне торговли рядом с прибрежным городом (2, 3 или 4 монеты).



Храм

Продвиньте свой маркер посещения на шкале храма на 1 деление. Когда вы достигаете своего 9-го места, игра заканчивается.



Сад

Продвиньте свой маркер посещения на вашей садовой дорожке на 1 деление. Когда вы достигаете 6-го места, игра заканчивается.



Горячие источники

Возьмите жетон Горячего источника, независимо от того, находится ли он на игровом поле или находится под контролем вашего оппонента, и положите его перед собой под свой контроль. Вы не можете использовать его эффект сразу после его получения, а только на одном из следующих кубиков, которые вы берете.

Жетон Горячего источника позволяет вам использовать кубик, который вы только что выбрали, во второй раз (ход + действие). После использования положите жетон Горячего источника обратно на игровое поле.

Примечания:

- Фигурка персонажа **ДОЛЖНА** снова переместиться на то количество делений, которое указано на кубике (не перебрасывайте кубик).
- Если у вас есть Волна странников (ход +1 или -1), вы можете применить этот модификатор, независимо от того, использовали вы его раньше или нет.
- Если вы переходите на станцию Горячий источник, когда у вас уже есть жетон Горячего источника, ничего не произойдет.
- Если ваш противник переходит на станцию с Горячим источником, пока вы контролируете жетон, он немедленно заберет его у вас. Обязательно используйте его, прежде чем это произойдет!

Пример: Мики перемещает своего Торговца. Она перемещает его на 2 деления, как показано на кубике, переходит в Горный город, где она может взять 3 тайла товаров. Затем она решает использовать свой жетон Горячий источник: она снова перемещает своего торговца еще на 2 деления и достигает Прибрежный город, где она может продавать товары, указанные на соответствующем жетоне торговли. Она кладет жетон горячего источника обратно на игровое поле.



Морской берег

Выберите любую плитку Волны с игрового поля и поместите его на соответствующее поле Персонажа. Теперь вы контролируете жетон и пользуетесь его эффектом до тех пор, пока делаете это.

Примечания:

- Если на игровом поле больше нет доступных тайлов Волны, выберите тот, который контролирует ваш оппонент, и заберите его у него, поместив на соответствующее поле вашего Персонажа.
- Если вы переходите на Морскую станцию и у вас уже есть все 3 плитки Волны, ничего не происходит.
- Плитки волн не разрешается переворачивать во время игры.

Использование этих эффектов не является обязательным; вы волны выбирать, использовать ли плитки Волны.

Для каждого персонажа есть двухсторонняя плитка Волны.



Безмятежный странник: При перемещении своего Странника вы можете переместить его на одну станцию меньше, чем указано на кубике (хотя вы всегда должны перемещаться как минимум на 1 станцию).



Поспешный странник: при перемещении своего Странника вы можете переместить его на одну клетку дальше, чем указано на кубике (например, вы можете переместиться на 5 станций, если на кубике выпало 4).



Искусный художник: когда вы выполняете действие Рисование, вы можете перевернуть 1 дополнительный тайл живописи.



Вдохновленный художник: когда вы выполняете действие Дарить картину, если ваша фигурка начала движение в области, прошла или закончила движение в области с соответствующим символом.



Хитрый торговец: при продаже жетона товара вы получаете на 1 монету больше, чем указано, за каждый проданный товар.



Сильный торговец: когда вы берете жетоны товаров, вытяните на 1 тайл больше, чем указано.

Кроме того, вы можете хранить до 6 жетонов товаров на планшете Торговца (вместо обычных 5).

Примечание: если у вас есть 6 тайлов товаров и вы потеряли этот тайл волны, вы должны немедленно вернуть 1 тайл товаров по вашему выбору в мешок.

Конец игры

Конец игры может быть вызван тремя событиями:

- Странник достигает последнего слота своей шкалы Храма ИЛИ Сада.
- Торговец добавляет свою 6 золотую пластину внизу своего поля.
- Художник дарит свой 10 жетон живописи (его поле пусто).

Когда это произойдет, закончите разыгрывать все оставшиеся кубики, брошенные в начале текущего хода (должны быть взяты все кубики). Затем вы подсчитываете свои победные очки.

Подсчет победных очков

Очки веры: умножьте количество клеток, достигнутых на вашей дорожке Храма, на количество клеток, достигнутых на вашей дорожке Сада на планшете Странника.

Торговые очки: число над самой правой золотой пластиной на планшете Торговца.

Очки культуры: максимальное видимое число на планшете Художников (самое нижнее, самое правое).

Каждый игрок суммирует очки, заработанные тремя его персонажами. Выигрывает тот, у кого больше всего очков! В случае ничьей побеждает тот, у кого больше денег. Если ничья остается, оба игрока делят победу.

Примечание: оставшиеся тайлы живописи (перевернутые или нет), монеты и жетоны товаров не приносят никаких очков.

Пример: Мики запускает конец игры, продвигаясь к 6-му слоту Сада.



Так как она достигла 7-го Храма другим маркером, она получает $7 \times 6 = 42$ очка веры.



Кроме того, она получает 35 торговых очков за свои 5 золотых пластин под планшетом Торговца. Однако её оставшиеся товары не приносят очков.



Мики смогла подарить 6 картин во время игры, за что получает 18 очков культуры. Другие картины не приносят очков, независимо от того, какой стороной они лежат.

Мики набирает в общей сложности 42 (веры) + 35 (торговли) + 18 (культуры) = 95 победных очков.

Об острове Сикоку

Сикоку — самый маленький из четырех главных островов Японии. Его название означает «четыре области» и относится к четырем провинциям, на которые он был ранее разделен.

Сикоку известен своим странническим маршрутом, состоящим из 88 храмов, по которому странники обходят остров пешком. Это путешествие, которое в основном проходит по часовой стрелке, занимает около 6 недель, в течение которых нужно преодолеть почти 1200 км. Он начинается с храма Редзэн-дзи в префектуре Токусима и заканчивается в Кагаве храмом Окубо-дзи.

Заслуга:

Автор: Антуан Бауза

Иллюстрации: Найада

Графический дизайн: Funforge Studio

Основные тестировщики: Брюно Губ, Маэль Губ, Виолет Сонжис, Эстебан Бауза, Корентен Лебра, Франсуаза Сенгиссен, Людовик Моблан, Голье де Коттро, Матье Уссе, Оливье Рекс, Оливье Мойс и Батист Лоран.