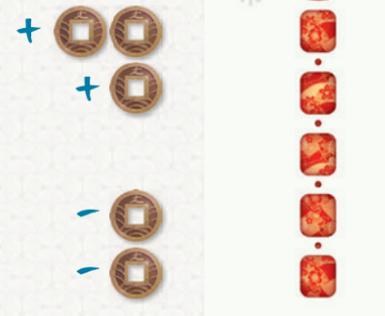


## Preparativos

El orden de salida repercute en los primeros movimientos de los viajeros, ya que el primero en salir tiene más opciones que el último. Para compensar esta ligera desventaja, los jugadores más expertos tal vez quieran añadir esta variante.

En función del orden de salida de la primera posada, la reserva inicial de cada jugador se modifica tal como aparece en la imagen. Este ajuste se aplica solamente al principio de la partida y no en las posadas siguientes.



### Ejemplo con cuatro jugadores:

- El último jugador en salir de Kioto empieza la partida con 2 monedas más.
- El tercer jugador en salir empieza con 1 moneda más.
- El segundo jugador en salir empieza con la reserva que le corresponda.
- El primer jugador en salir pierde una de sus monedas antes de salir de Kioto.

Atención: recuerda que los jugadores deberán elegir a su viajero antes de determinar al azar el orden de salida.

Puedes combinar estas variantes como desees. También pueden usarse en la versión para dos jugadores.

## Acerca de Japón

### Tokaido

La ruta tōkaidō, que se remonta al siglo XI, enlaza las dos ciudades más importantes de Japón: Edo (la actual Tokio) y Kioto.

Cubre 500 km y discurre por la costa meridional de la mayor isla del archipiélago japonés, Honshū.

En el siglo XVII a un viajero normalmente le llevaba dos semanas completar el trayecto, normalmente a pie, a veces a caballo y las menos en palanquines (para los más adinerados).

La ruta se componía de 53 etapas y había varias posadas junto al camino donde los viajeros podían descansar y aprovisionarse. Tanto el camino como las posadas inspiraron a varios artistas, entre ellos el famoso Hiroshige, que creó la serie de grabados *Cincuenta y tres etapas de la ruta de tōkaidō*.

## Paisajes

Tres cuartas partes de Japón son montañas, entre ellas varios volcanes algunos de los cuales todavía siguen activos. Por ello hay pocas zonas cultivables y la mayoría están ocupadas por arrozales.

El litoral japonés abarca miles de kilómetros y es muy variado, con unas vistas al mar que rodea el país. Esta geografía tan particular ha situado el mar en un lugar muy especial en el corazón de sus habitantes y de sus artistas.

## Aguas termales

En Japón hay muchas fuentes termales (onsen) que son muy populares. La mayoría se han transformado en baños termales, tanto públicos como privados, y a veces incluso se utilizan para cocinar huevos y verduras.

En la isla de Hokkaido (al norte del archipiélago), a menudo se encuentran manantiales ocupados por macacos, que al parecer aprecian los efectos beneficiosos de las aguas termales tanto como los humanos...

## Gastronomía

La cocina tradicional japonesa se compone de carne, pescado, arroz, fideos, verduras y algas.

El plato más conocido fuera de sus fronteras es el sushi (pescado crudo fileteado acompañado de arroz aromatizado), aunque cada región tiene sus propias especialidades. La gastronomía es un símbolo muy significativo de la cultura japonesa.

Las bebidas más populares son, obviamente, el sake (alcohol a base de arroz, conocido como *nihonshu* en japonés) y el té. Ambos cuentan con un gran número de variedades, con algunos sabores que sólo los entendidos pueden llegar a apreciar.

## Souvenirs

Cuando se viaja para visitar a alguien en Japón se acostumbra a llevar algún regalo (*omiyage*). He aquí una lista de posibles regalos en distintas categorías: objetos pequeños: pabillos (*hashi*) y peonzas (*koma*); ropa: sombreros (*boshi*) y zuecos (*geta*); comida y bebidas: pastelillos (*manju*) y dulces (*kompeito*); artesanía: cajas (*hako*), pinturas lacadas (*urushi*), grabados (*ukiyo-e*), esculturas (*netsuke*) e instrumentos musicales (*shamisen*).

## Créditos

Un juego de Antoine Bauza

Diseño artístico de Naiade

Diseño gráfico de Funforge Studio

Coordinación de la edición española por Xavier Garriga

Traducción de Oriol Garcia

Agradecimientos especiales de Antoine Bauza para:

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 Escibano, Maël Cathala, Mathias Guillaud, Thibaut Paulevé, Adèle Perché, Natacha Deshayes, Adrien Martinot, Charles, Catherine Elena, Éric Robert, Bruno Faidutti, Jef Gontier, Coralie Desoeuvres, Émilie Escoulen, Clémens Winkelmann, Corentin Lebrat, Cyril Sandelion y Sylvain Thomas.

Agradecimientos especiales de Funforge para:

Nobuaki Takerube por su inestimable ayuda al confirmar algunos aspectos culturales, Christine Clotté (por todo lo que hizo y más), Claude Amardell (por todo), Elodie Sallares, Jean-Marie David, Anne-Sophie Girault-Guessoum, Eddy Neveu, Abrial Da Costa y a todos los probadores de Ludopatic Gathering por su ayuda así como a Marie Cardouat por estar siempre tan atenta.

©Funforge s.a.r.l. 2016 - Todos los derechos reservados

ANTOINE BAUZA · NAIADE



Reglamento





### Componentes

- 1 tablero
- 5 peones de viajero
- 5 indicadores de puntuación
- 5 fichas de jugador (bolsa)
- 50 monedas
- 10 tarjetas de personaje
- 12 cartas de aguas termales
- 60 cartas de paisaje
- 25 cartas de comida
- 24 cartas de souvenir
- 14 cartas de encuentro
- 7 cartas de bonificación

## Objetivo del juego

Los jugadores representan a caminantes que viajan por el antiguo Japón. Avanzarán por la famosa ruta *tokaido*, intentando que su viaje se convierta en una experiencia lo más enriquecedora posible.

Para ello, atravesarán unos parajes magníficos, saborearán unas deliciosas especialidades culinarias, comprarán *souvenirs*, se beneficiarán de las virtudes de las aguas termales y vivirán unos encuentros inolvidables.

## Preparación

- 1 Coloca el tablero sobre una superficie plana.
- 2 Agrupa las cartas de bonificación y déjalas boca arriba junto al tablero.
- 3 Mezcla las cartas de comida (dorso rojo) y déjalas en una pila boca abajo.
- 4 Mezcla las cartas de souvenir (dorso negro) y déjalas en una pila boca abajo.
- 5 Mezcla las cartas de encuentro (dorso morado) y déjalas en una pila boca abajo.
- 6 Mezcla las cartas de aguas termales (dorso azul) y déjalas en una pila boca abajo.
- 7 Clasifica las cartas de paisaje según su tipo (mar, montaña o arrozal) y luego por su valor (colocando el 1 encima del 2, a su vez encima del 3, etc.).

Deja las 7 pilas resultantes en los espacios correspondientes del tablero.

- 8 Deja las monedas junto al tablero formando una banca.

Cada jugador elige una figura de viajero junto con el indicador de puntuación y la ficha de ese color (bolsa). Coloca el indicador de puntuación en la casilla 0 del marcador que señala los puntos de viaje. **A**

Después cada jugador recibe 2 tarjetas de viajero al azar, elige una de ellas y la deja frente a él. **B**

Luego el jugador coloca su ficha de color (bolsa) en el agujero que hay en su tarjeta de viajero. **C**

Devuelve todos los componentes que no se vayan a usar a la caja.

Cada jugador recibe luego tantas monedas como se indiquen en la esquina superior derecha de su personaje. Estas monedas constituirán su reserva al principio del viaje. **D**

Finalmente, forma una línea dispuesta al azar con todas las figuras de los viajeros en la primera posada (Kioto). **E**



## Desarrollo de la partida

En *Tokaido* el jugador que tenga a su viajero más retrasado (es decir, más lejos del punto de destino) será quien realice su turno.

Dicho jugador deberá hacer avanzar a su viajero (es decir, en dirección a Edo) situándolo en la casilla libre que desee y dejando atrás tantas casillas como quiera.

En cuanto haya movido a su viajero, el jugador recibirá el beneficio correspondiente a ese tipo de casilla (las casillas se explican con detalle en esta página y la siguiente).

A menudo, después de que un viajero se haya movido otro viajero será el último en el camino, de modo que empezará el turno de ese otro jugador.

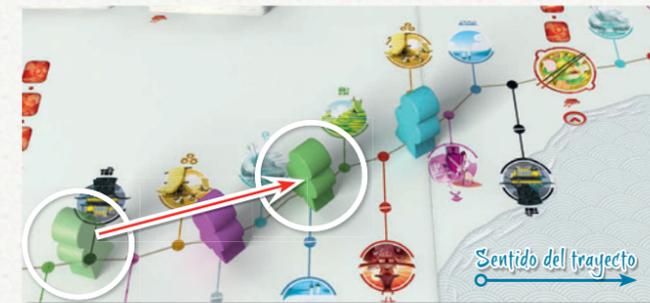
A veces el último viajero en haber movido seguirá siendo el último tras moverse, con lo cual volvería a jugar de nuevo.



El viajero verde es quien está más rezagado, de modo que realiza su turno.



El viajero morado está más alejado que el viajero verde, así que realiza su turno.



- El viajero verde se desplaza (flecha). Luego le tocará mover al viajero morado.
- Si el viajero verde hubiera quedado por detrás del morado al moverse, volvería a tocarle otra vez.

## Casillas dobles o sencillas

Algunas de las casillas del tablero están duplicadas.

Si un viajero termina en una casilla doble, tendrá que ocupar la casilla situada en el camino siempre que esté libre. Si después llega otro viajero, tendrá que ocupar la segunda casilla.

Las casillas dobles sólo se utilizan en las partidas con 4 ó 5 jugadores. La segunda casilla se considera más alejada del camino.

En las partidas con 2 ó 3 jugadores la segunda casilla (la que está apartada del camino) no puede ocuparse.



## Descripción de las casillas

Cada movimiento realizado situará al viajero en uno de los 8 tipos distintos de casillas o bien en una casilla de posada. En las descripciones que se muestran a continuación, cada vez que se habla de una "colección" nos referimos a todas las cartas que un jugador adquiere y deja boca arriba durante el transcurso de la partida.

Atención: los viajeros puntuarán de inmediato todos los puntos que consigan en su trayecto.



El jugador roba las 3 primeras cartas de souvenir de la pila y las deja boca arriba frente a él. Luego podrá comprar una o más de estas cartas pagando el precio que se indique en cada carta.

Después devolverá boca abajo las cartas que no haya comprado, dejándolas debajo de la pila.

Cada souvenir es distinto y cada uno pertenece a un tipo de los cuatro existentes: pequeños objetos, ropa, artesanía y comida y bebidas.

Para conseguir el máximo número de puntos, los jugadores tendrán que conseguir souvenirs de varios tipos (ten en cuenta que puedes comprar y puntuar los souvenirs del tipo que sean).

Según vayan comprando cartas de souvenirs, deberán agruparlas por conjuntos delante de él; cada set sólo puede contener un souvenir de cada tipo.

- El primer souvenir de un set, sea del tipo que sea, valdrá **1 punto**.
- El segundo souvenir de un set, que deberá ser distinto al primero, valdrá **3 puntos**.
- El tercer souvenir de un set, que deberá ser distinto a los dos primeros, valdrá **5 puntos**.
- El cuarto souvenir de un set, que deberá ser distinto a los tres primeros, valdrá **7 puntos**.



Los souvenirs cuestan 1, 2 ó 3 monedas y valen 1, 3, 5 ó 7 puntos en función de los souvenirs que el jugador tenga en su colección.

El jugador irá recibiendo estos puntos a medida que incorpore las cartas a su colección (más adelante se muestran algunos ejemplos de souvenirs conseguidos y los puntos que aportarían).

Atención:

- Un viajero debe tener al menos 1 moneda para poder detenerse en una tienda, pero no está obligado a comprar ningún souvenir.
- Un viajero puede crear varios sets en paralelo. No es necesario terminar un set antes de empezar otro.

## Unos cuantos ejemplos de souvenirs conseguidos:

- 1 punto
- 4 puntos (1 + 3)
- 9 puntos (1 + 3 + 5)
- 16 puntos (1 + 3 + 5 + 7)
- 5 puntos (1 + 1 + 3)
- 3 puntos (1 + 1 + 1)
- 8 puntos (1 + 3 + 1 + 3)



Granja

El jugador toma 3 monedas de la banca y las añade a su reserva.

No hay límite al número de monedas que un jugador puede acumular.



Paisajes

Los paisajes se componen de 3, 4 ó 5 segmentos.

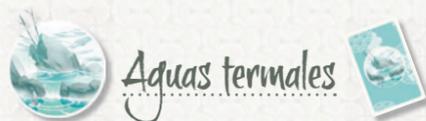
Cuando un jugador se detenga a admirar un paisaje, si todavía no tiene ningún paisaje de ese tipo, recibe una carta de ese paisaje de valor 1.

Si ya tuviera alguna, recibirá la siguiente carta en orden ascendente.

Después conseguirá inmediatamente tantos puntos como el valor de la carta (1, 2, 3, 4 ó 5, en función del paisaje).



Atención: cada viajero sólo puede crear un paisaje de cada tipo. Si el viajero completa un paisaje, ya no podrá volver a detenerse en las casillas correspondientes a ese tipo (mar, montaña o arrozal).



Aguas termales



El jugador tomará una carta de aguas termales de la pila y la añadirá a su colección.

Estas cartas valen 2 ó 3 puntos.



Templo F

El jugador dona 1, 2 ó 3 monedas al templo, dejándolas en el apartado del templo que corresponda con su color. El jugador recibirá de inmediato 1 punto por cada moneda donada.

Atención: si un viajero se detiene en un templo, tendrá que donar como mínimo 1 moneda y no podrá donar más de 3.



Encuentros

El jugador descubre la carta superior de la pila de encuentros y aplica el efecto indicado (los efectos se detallan a continuación). Tras aplicar el efecto, el jugador se queda con la carta en su colección.



Shokunin (artesano)

El jugador roba la carta superior de la pila de souvenirs y la añade a su colección. En función de los souvenirs que ya tenga conseguirá 1, 3, 5 ó 7 puntos.



Annaibito (guía)

Si el jugador no ha empezado todavía el paisaje que aparece, tomará una carta de valor 1 del tipo adecuado. Si ya lo hubiera empezado, conseguirá el siguiente número en orden ascendente. Si lo hubiera completado, podrá empezar otro paisaje o seguir con otro que tuviera, según desee. Como es habitual recibirá los puntos correspondientes a la carta de paisaje.



Samurái

El jugador consigue de inmediato 3 puntos.



Kuge (noble)

El jugador recibe de inmediato 3 monedas de la banca y las añade a su reserva.



Miko (doncella sintoísta)

El jugador recibe 1 moneda de la banca y la coloca como ofrenda en la zona del templo correspondiente a su color.

Después recibe 1 punto por esta donación.



Posadas

Las posadas son casillas especiales donde todos los viajeros están obligados a detenerse.

En las posadas los jugadores podrán comprar cartas de comida. Las cartas de comida cuestan 1, 2 ó 3 monedas y todas ellas aportan 6 puntos de victoria.



## Llegar a una posada

Las posadas, parada obligada para cualquier viajero, son lugares en los que disfrutar de una merecida comida y degustar las especialidades culinarias de la región.

Todos los viajeros tienen que detenerse en cada una de las 4 posadas que hay camino de Edo así que, obviamente, en las posadas hay casillas suficientes para alojar a todos los viajeros a la vez.

Las casillas de las posadas aparecen en rojo en el tablero.

El orden de llegada de los jugadores a una posada es importante.

El primer viajero ocupará la casilla más cercana al camino y los viajeros que vayan llegando después irán formando una fila detrás de él.

Cuando el primer viajero llegue a una posada, deberá robar tantas cartas de comida como jugadores haya más 1 (por ejemplo, en una partida con 3 jugadores robaría 4 cartas).



El viajero verde será el primero en abandonar la posada.

Deberá mirar estas cartas sin enseñarlas a los demás jugadores.

Luego podrá comprar la carta de comida que elija pagando el precio (1, 2 ó 3 monedas) señalado en la carta.

Después añadirá esa carta a su colección boca arriba y dejará las cartas de comida restantes boca abajo junto al tablero.

Cada carta de comida vale 6 puntos, que el jugador sumará en el momento en que añada esa carta a su colección.

Finalmente tendrá que esperar a que el resto de viajeros lleguen a la posada. Cuando llegue un nuevo viajero, podrá (tal vez) comprar una de las cartas de comida restantes.

Así pues, el primer jugador en llegar a la posada dispondrá de más opciones que el último.

Importante:

- Un viajero no puede probar la misma especialidad culinaria dos veces durante el trayecto.
- Un viajero no puede comprar más de una carta de comida en cada posada.
- Un viajero no está nunca obligado a comprar una carta de comida.

Ejemplo:

En una partida con 4 jugadores, el primer viajero llega a la posada. Roba 5 cartas de comida (4 jugadores + 1) y elige su comida entre estas 5 cartas.

El segundo viajero llega y elige su comida de entre las 4 cartas restantes.

El tercer viajero llega a la posada y quisiera elegir una comida de entre las 3 cartas restantes. Sin embargo, no tiene suficiente dinero.

Así pues, no puede llevarse ninguna carta de comida y tendrá que pasar un poco de hambre en esta parada.

El cuarto viajero llega a la posada y dispone todavía de 3 cartas de comida a elegir, ya que el anterior viajero no compró ninguna.

Compra una de ellas y luego deja las cartas restantes en la parte inferior de la pila.

## Proseguir el viaje

Cuando todos los viajeros hayan llegado a la posada y hayan tenido ocasión de probar la cocina autóctona, el viaje podrá seguir.

- Coloca las cartas de comida que no se hayan comprado debajo de la pila correspondiente.
- El último viajero (es decir, el que esté más alejado del camino) empezará su turno prosiguiendo con su viaje.

## Fin del viaje

Cuando todos los viajeros hayan llegado a la última posada, situada en Edo, la partida finalizará.

Entrega las cartas de bonificación (gourmet, coleccionista, bañista y parlanchín) a los viajeros que corresponda (véase más adelante).

Los viajeros también recibirán puntos adicionales en función de las donaciones que hayan realizado en el templo:

- El donante más generoso recibe 10 puntos.
- El segundo recibe 7 puntos.
- El tercero recibe 4 puntos.
- El resto de donantes reciben 2 puntos.

En caso de empate todos los jugadores empatados reciben los puntos correspondientes a ese puesto (p.ej. dos jugadores empatados por el primer puesto recibirían 10 puntos cada uno).

Los viajeros que no hayan donado ninguna moneda al templo no reciben ningún punto.



#### Ejemplo:

En la imagen se muestran las ofrendas de cada jugador al final del viaje:

- El jugador amarillo, que ocupa la primera posición, recibe 10 puntos.
- Los viajeros verde y azul, empatados en la segunda plaza, reciben 7 puntos cada uno.
- Los viajeros blanco y morado no reciben ningún punto ya que no donaron nada.

El jugador que tenga más puntos será el ganador. En caso de empate, el jugador que tenga más cartas de bonificación será el vencedor.

En Tokaido los puntos de viaje se van sumando en el transcurso de la partida, pero si crees haber cometido algún error, las cartas de tu colección te permitirían hacer un recuento de los puntos obtenidos.

## Cartas de bonificación

Se repartirán 7 cartas de bonificación a los viajeros; 3 durante la partida y 4 al fin de la misma.

## Cartas de bonificación paisajística

Durante el periplo a Edo se conceden tres cartas.

El primer viajero en completar un paisaje de un tipo concreto recibirá la carta de bonificación correspondiente a ese paisaje.

Cada carta de bonificación paisajística aporta inmediatamente 3 puntos.



## Otras cartas de bonificación

Estas cartas se conceden al final de la partida.



### Gourmet

El viajero que tenga la mayor suma de monedas en sus cartas de comida recibe esta carta de bonificación, que le proporciona 3 puntos.



### Bañista

El viajero que tenga más cartas de aguas termales recibe esta carta de bonificación, que le proporciona 3 puntos.



### Parlanchín

El viajero que tenga más cartas de encuentro recibe esta carta de bonificación, que le proporciona 3 puntos.



### Coleccionista

El viajero que tenga más cartas de souvenir recibe esta carta de bonificación, que le proporciona 3 puntos.

En caso de que uno o más viajeros estén empatados para la obtención de cualquiera de estas bonificaciones, cada uno de ellos recibe 3 puntos.

## Descripción de los viajeros



### Hiroshige el artista

Cuando Hiroshige llegue a cada una de las 3 posadas intermedias, antes de la comida toma la carta de paisaje que desee y la puntúa de inmediato.



### Chuubei el mensajero

Cuando Chuubei llegue a cada una de las 3 posadas intermedias, antes de la comida roba 1 carta de encuentro y aplica su efecto.



### Kinko el ronin

Cada carta de comida que Kinko compre le cuesta una moneda menos (así, las comidas que cuesten 1 moneda le saldrán gratis).



### Yoshiyasu el funcionario

En cada encuentro Yoshiyasu roba 2 cartas de encuentro, se queda con la que desee y luego deja la otra debajo de la pila (sin mostrarla a los demás jugadores).



### Satsuki la huérfana

Cuando Satsuki llega a la posada recibe gratis la primera carta de comida de la pila de comidas.

Atención: después de ver la comida que se le ofrece, puede decidir comprar en vez de ello una comida del mismo modo que el resto de jugadores.



### Mitsukuni el anciano

Mitsukuni consigue 1 punto adicional por cada carta de aguas termales y por cada carta de bonificación.



### Sasayakko la geisha

En la tienda, si Sasayakko compra al menos dos cartas de souvenir, el souvenir más barato le sale gratis.

Atención: Sasayakko deberá disponer de suficientes monedas en su reserva para pagar todos los souvenirs, pero no tendrá que pagar el más barato.



### Hirotsada el sacerdote

Cada vez que se detiene en un templo, Hirotsada puede tomar una moneda de la reserva y donarla al templo, recibiendo un punto por ello. Esta acción es independiente de las 1, 2 ó 3 monedas que puede donar al templo.



### Umegae la artista callejera

Umegae consigue 1 punto y 1 moneda por cada encuentro (antes de aplicar los efectos del encuentro).



### Zen-emon el mercader

Una vez por tienda, Zen-emon puede comprar un souvenir por 1 moneda en vez de por el precio señalado.

## Reglas especiales para partidas con dos jugadores

Las partidas con dos jugadores tienen unas reglas algo distintas.

Durante la preparación añade un tercer viajero (el viajero neutral) en la posada inicial. Determina el orden de los tres viajeros al azar.

Al igual que los viajeros controlados por los jugadores, este viajero neutral deberá moverse cuando sea el último en el camino.

El jugador que tenga el viajero más adelantado moverá al viajero neutral.

Atención: mover con astucia al viajero neutral es una parte importante en las partidas con dos jugadores y una de las claves para ganar.



La figura verde es el viajero neutral. **N** Como está en última posición, le toca mover a él. El jugador que controle al viajero naranja será quien le mueva, puesto que es el más adelantado.

Los movimientos del viajero neutral no tienen ningún efecto en la partida, excepto en las casillas de **templos y posadas**:



Cuando el viajero neutral se detenga en una casilla de templo, tomará una moneda de la banca y la colocará en el espacio correspondiente a su color. Así pues, el viajero neutral participará al final de la partida en el recuento de los puntos adicionales que dependen del número de ofrendas realizadas.



Con dos jugadores, el primer jugador en llegar a la posada robará cuatro cartas de comida. Cuando el viajero neutral se detenga en la casilla de la posada, el jugador que lo movió tomará las cartas de comida y descartará una de ellas al azar sin mostrarla.

A parte de estos dos casos, el resto de la partida se juega con las mismas reglas.

## Variantes

### Viaje de iniciación

Si es la primera vez que juegas a Tokaido o quieres enseñárselo a otras personas, puedes usar esta variante simplificada: deja las tarjetas de viajero en la caja y reparte 7 monedas a cada jugador al principio de la partida.

Así podrás aprender el juego sin tener que preocuparte de las distintas características de los viajeros.

### Cambio de sentido

Si bien el viaje tradicional por la ruta tōkaidō empieza en Kioto y termina en Edo, nada impide que los jugadores viajen en sentido contrario, empezando en Edo y llegando a Kioto.

A parte de esto, las reglas son las mismas.

### Gastronomía selecta

Al llegar a las posadas el primer viajero roba un número de comidas igual al número de jugadores (en vez de robar una carta más que el número de jugadores).

Así pues, cada viajero tendrá una opción menos a elegir del menú, con lo cual el orden de llegada a las posadas es mucho más importante.