

ANTOINE BAUZA · NAIJDE



Rules Of Play





Herní komponenty:

- Herní plán
- 5 figurek pceestných
- 5 bodovacích žetonů
- 5 žetonů hráčů (uzlíček)
- 50 mincí
- 10 destiček pceestných
- 12 karet horkých pramenů
- 60 karet výhledů
- 25 karet jídel
- 24 karet suvenyrů
- 14 karet setkání
- 7 karet vyznamenání

Cíl hry

Hráči se stávají pceestnými putujícími po slavné cestě Tokaidó ve starém Japonsku. Usilují o to, aby jejich cesta byla co nejzajímavější a plná zážitků.

Ty získají pohledy z překrásných vyhlídek, ochutnávají vynikajících kulinářských specialit, kupují suvenyrů, odpočinkem v blahodárných horkých pramenech a nezapomenutelnými setkáními se zajímavými cizinci na cestách...

Příprava hry

- 1 Položte herní plán na rovný povrch.
- 2 Umístěte karty vyznamenání lícem vzhůru vedle herního plánu. Zamíchejte karty jídel (oranžový rub) a vytvořte balíček rubovou stranou karet vzhůru.
- 3 Zamíchejte karty suvenyrů (černý rub) a vytvořte balíček rubovou stranou karet vzhůru.
- 4 Zamíchejte karty setkání (tmavě růžový rub) a vytvořte balíček rubovou stranou karet vzhůru.
- 5 Zamíchejte horkých pramenů (světle modrý rub) a vytvořte balíček rubovou stranou karet vzhůru.
- 6 Rozložte karty výhledů dle typu (moře, hory, rýžová pole) a dle hodnot (nejprve karty s hodnotou 1, pod ně 2, pod ně 3, atd.). Umístěte jednotlivé balíčky karet na příslušná místa na herním plánu.
- 8 Umístěte mince vedle herního plánu jako společnou zásobu.

Každý hráč si zvolí a vezme figurku pceestného, bodovací žeton a žeton hráče (uzlíček) - vše ve stejné barvě. Bodovací žeton umístěte na bodovací stupnici **A** na políčko 0.

Každý hráč si náhodně vylosuje 2 destičky pceestných, jednu z nich si vybere a položí ji lícem vzhůru před sebe. **B**

Poté každé hráč umístí svůj uzlíček do otvoru na své destičce postavy. **C**

Každý hráč si vezme ze společné zásoby příslušný počet mincí, který je vyobrazen v pravém horním rohu destičky pceestného. Tyto mince představují počáteční zásobu peněz každého hráče. **D**

Nakonec náhodně umístěte figurky hráčů na jednotlivá políčka prvního hostince (Kjóto). **E**



Příběh hry

Na tahu je vždy ten hráč, jehož figurka se v daném okamžiku nachází na cestě nejvíce vzadu (vzhledem ke směru putování).

Hráč, který je právě na tahu, musí pohnout svojí figurkou směrem vpřed (opět vzhledem ke směru putování, většinou směrem k Edu) na volné políčko dle své volby - může tedy dle svého uvážení několik políček přeskočit.

Jakmile hráč ukončí svůj pohyb na nějakém políčku, získává okamžitě výhodu plynoucí z návštěvy tohoto políčka, jak bude podrobně vysvětleno dále.

Ve většině případů bude poté na tahu další hráč, jehož figurka se bude nacházet na cestě nejvíce vzadu.

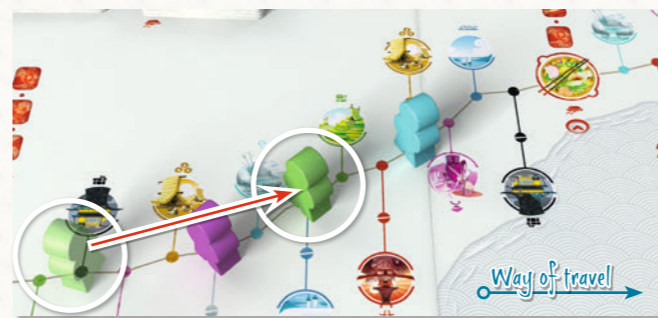
Pokud se však stane, že po vykonání tahu je hráčova figurka stále poslední, je opět na tahu.



Zelený hráč je nejvíce pozadu, je tady na tahu.



Fialový hráč je nejvíce pozadu, je tedy na tahu.



Zelený hráč je na tahu a pohne svojí figurkou; po tomto tahu bude na řadě fialový hráč. Pokud by zelený ve svém tahu umístil figurku za fialovou figurku (např. na žluté políčko), byl by opět na tahu zelený.

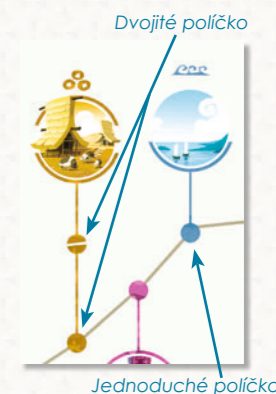
Jednoduchá / dvojité políčko

Některá políčka na herním plánu jsou dvojítá.

Pokud pceestný ukončí svůj pohyb na neobsazeném dvojitém políčku, musí umístit svojí figurku na cestě; pokud je toto místo volné, až v pořadí druhý pceestný může obsadit políčko vzdálenější od cesty.

Dvojité políčko se používají pouze při hře 4-5 hráčů.

Při hře 2-3 hráčů nemůže být políčko vzdálenější od cesty nikdy obsazeno.



Popis herních políček

V každém tahu umístí hráč svojí figurku na některé z osmi druhů políček či na políčko hostince. V popisech níže se výrazem „sbírka“ myslí všechny karty získané v průběhu hry hráčem (a umístěné lícem vzhůru vedle hráčovy tabulky pceestného).

Pozn.: Pceestní body zaznamenávají ihned po jejich získání během svého putování.



Hráč si dobere horní tři karty z balíčku karet suvenyrů a položí si je před sebe. Poté si může jednu nebo více karet vzít a zaplatit za každou kartu tolik mincí, kolik je na každé kartě vyobrazeno.

Karty, které si hráč nechtěl nebo nemohl koupit, umístí dospod balíčku karet suvenyrů. Každý suvenyr je jedinečný a každý patří do jedné kategorie: drobnosti, oblečení, umění a jídlo & pití.

Aby hráč získal maximum bodů, snaží se získat suvenyr z každé kategorie (ovšem body hráč získá za jakýkoliv suvenyr z jakékoliv kategorie).

Jak hráč postupně získává karty suvenyrů, vykládá si je před sebou do kolekcí. Každá kolekce obsahuje vždy pouze jediný suvenyr z dané kategorie.

- **První suvenyr** v kolekci, bez ohledu na kategorii, má hodnotu **1 bodu**.
- **Druhý suvenyr** v kolekci, který musí být jiné kategorie než předchozí suvenyr, má hodnotu **3 bodů**.
- **Třetí suvenyr** v kolekci, který musí být jiné kategorie než předchozí dva suvenyry, má hodnotu **5 bodů**.
- **Čtvrtý suvenyr** v kolekci, který musí být jiné kategorie než předchozí tři suvenyry, má hodnotu **7 bodů**.



Suvenyry stojí 1, 2 nebo 3 mince. Mají hodnotu 1, 3, 5 nebo 7 bodů dle aktuálního počtu suvenyrů v hráčově kolekci.

Hráč body za suvenýr získá hned po té, co suvenýr přidá do své kolekce (příklady bodování suvenýrů následují níže).

Poznámka: hráč musí mít aspoň jednu minci, aby mohl jeho pocestný zastavit ve vesnici, ale není povinen si koupit suvenýr.

Několik příkladů bodování suvenýrů.....

-  1 bod
-   4 body (1+3)
-    9 bodů (1+3+5)
-     16 bodů (1+3+5+7)
-    5 bodů (1+1+3)
-    3 body (1+1+1)
-     8 bodů (1+3+1+3)



Hráč si vezme ze společné zásoby 3 mince a přidá si je do své zásoby.
Hráč může mít ve své zásobě neomezený počet mincí.



Ve hře jsou tři druhy vyhlídek. Vyhlídky se skládají z 3, 4 nebo 5 částí.

Když se figurka pocestného zastaví na políčku s vyhlídkou a hráč ještě kartu této vyhlídky nevlastní, získá hráč kartu vyhlídky s hodnotou „1“.

Pokud už hráč nějakou kartu této vyhlídky vlastní, získá kartu s vyšším číslem, než je nejvyšší číslo doposud vlastněné karty vyhlídky.

Hráč okamžitě získá body odpovídající číslu právě získané karty vyhlídky.



Poznámka: hráč může vidět a kompletovat vždy jen jedno panorama dané vyhlídky. Hráč, který zkompletuje celé panorama, již nemůže navštívit políčko s daným typem vyhlídky (moře, rýžové pole, hory).



Hráč si vezme kartu horkého pramene a umístí ji do své sbírky.

Karty mají hodnotu 2 nebo 3 bodů, které hráč okamžitě získá.



Hráč může věnovat chrámu 1, 2 nebo 3 mince ze své zásoby - mince umístí na políčko chrámu v barvě svého uzlíčku. Hráč okamžitě získá bod za každou věnovanou minci.

Poznámka: pocestný, který ukončil svůj pohyb na políčku s chrámem, musí chrámu věnovat alespoň 1 minci a nesmí věnovat více než 3 mince.



Hráč, který ukončil svůj pohyb na políčku setkání, si vezme horní kartu z balíčku setkání a okamžitě vyhodnotí její efekt. Získanou kartu si pak hráč ponechá ve své sbírce.



Shokunin (putující kupec)

Hráč si vezme horní kartu z balíčku karet suvenýrů a přidá si ji do své kolekce suvenýrů. Získá 1, 3, 5 nebo 7 bodů podle toho, jaké suvenýry vlastní.



Annaibito (průvodce)

Pokud hráč ještě nevlastní kartu vyobrazené vyhlídky, pak tuto kartu získá. Pokud již nějakou kartu vlastní, získá kartu s vyšším číslem, než je nejvyšší číslo vlastněné karty vyhlídky. Pokud již hráč zkompletoval celé panorama této vyhlídky, může si vzít kartu jiné vyhlídky. Hráč získá body odpovídající hodnotě získané karty.



Samurai

Hráč okamžitě získává 3 body.



Kuge (šlechtic)

Hráč si vezme ze společné zásoby 3 mince a přidá si je do své zásoby.



Miko (šintoistická kněžka)

Hráč vezme ze společné zásoby 1 minci a umístí ji na políčko chrámu v barvě svého uzlíčku - za to získá 1 bod.



Hostince jsou zvláštní místa - všichni pocestní se musí v každém hostinci zastavit.

V hostinci lze koupit jídlo. Karty jídel stojí hráče 1, 2 nebo 3 mince a přináší hráči 6 bodů.



Zastávka v hostinci

Hostince, zastavení pro všechny pocestné, jsou místa určená k vychutnání dobře připravených pokrmů a ochutnání místních specialit.

Každý pocestný se musí na své pouti do Eda zastavit v každém ze čtyř hostinců, tedy každý hostinec všechny pocestné nakonec společně „zadrží“ na jednom místě.

Políčka hostinců jsou na herním plánu zobrazena oranžově.

Pořadí pocestných v hostinci je důležité.

První přišedší pocestný skončí svůj tah na políčku nejbližší k cestě, ostatní pocestní se radí za něj.

První pocestný v hostinci si vezme tolik karet jídel, kolik je v dané hře hráčů, plus 1 (např. při hře 3 hráčů si vezme 4 karty).



Zelený hráč opustí hostinec jako první

Karty jídel si prohlédne, aniž by je ukazoval ostatním hráčům.

Vybere si kartu jídla a zaplatí za ni příslušný obnos vyobrazený na kartě (1, 2 nebo 3 mince).

Získanou kartu jídla přidá do své sbírky, ostatní karty jídla umístí rubem vzhůru vedle herního plánu.

Karta jídla má hodnotu 6 bodů, které hráč zaznamená okamžitě po získání karty jídla.

Hráč pak musí počkat na okamžik, kdy do hostince dorazí i ostatní hráči. Každý hráč si pak může obdobným způsobem koupit jedno ze zbývajících jídel.

Hráč, který jako první dorazil do hostince, má více možností než další hráči!

Důležité:

- Pocestný nemůže ochutnat během svého putování stejný pokrm dvakrát
- Pocestný nemůže v hostinci koupit více jídel
- Pocestný není povinen si jídlo kupovat

Příklad:

Ve hře čtyři hráčů dorazí do hostince první pocestný a dobere si z balíčku jídel 5 karet (4 hráči + 1) a z těchto karet si jednu vybere.

Druhý pocestný dorazí do hostince a vybere si jídlo ze zbývajících 4 karet.

Třetí pocestný v hostinci by si rád koupil jídlo ze zbývajících 3 karet, ale nemá dostatek mincí k zaplacení. Nemůže si tedy kartu jídla vzít a bude na této zastávce hladovět.

Poslední pocestný si ze zbývajících 3 karet jídla jednu vybere a zaplatí; zbytek karet dá dospod hromádky karet jídel.

Cesta pokračuje dál a dál...

Jakmile všichni pocestní skončili v hostinci a měli možnost ochutnat některé z nabízených jídel, cesta pokračuje dál:

- umístíte zbylé karty jídel dospod balíčku karet jídel
- poslední pocestný (tj. ten, jehož figurka se nachází na políčku nejvíce vzdáleném od cesty) začíná hrát a vydává se na další cestu.

Konec cesty.....

Jakmile všichni pocestní dorazí do posledního hostince v Edu, hra končí.

Udělte karty vyznamenání (Gourmet, Sběratel, Lázeňský host a Mluvka) příslušným pocestným (viz dále).

Pocestní obdrží další body dle výše svých příspěvků v chrámech.

- Nejštědřejší dárci obdrží **10 bodů**
- Druhý nejštědřejší obdrží **7 bodů**
- Třetí nejštědřejší obdrží **4 body**
- Všichni ostatní dárci obdrží **2 body**

V případě shody obdrží daný počet všech hráčů, mezi kterými shoda panuje, např. dva hráči darovali shodně nejvíce mincí - oba tedy dostanou po 10 bodech.

Pocestní, kteří žádné mince chrámu nedarovali, žádné body neobdrží.



Příklad:

Na obrázku je situace v chrámu na konci hry:

- Žlutý pocestný daroval nejvíce - obdrží 10 bodů
- Modrý a zelený jsou na druhém místě, oba dostanou po 7 bodech
- Šedý a fialový žádné mince nedarovali, body tedy nezískávají

Vítězem hry se stává hráč s nejvíce body. V případě shody vítězí hráč, který získal více karet vyznamenání.

Body se udílejí průběžně během hry. Pokud ale získáte pocit, že jste během bodování udělali chybu, lze body přepočítat dle získaných karet a darovaných mincí chrámu.

Karty vyznamenání

Hráči postupně získají 7 karet vyznamenání - 3 v průběhu hry a 4 na jejím konci.

Karty vyznamenání - vyhlídky



Tyto 3 karty jsou uděleny v průběhu hry.

První pocestný, který dokončí celé panorama dané vyhlídky, obdrží odpovídající kartu vyznamenání.

Každá karta vyznamenání představuje okamžitý zisk 3 bodů.



Ostatní karty vyznamenání



Tyto karty jsou uděleny na konci hry.



Gourmet

Pocestný, který má ve své sbírce karty jídel s celkovou nejvyšší hodnotou v mincích, získává tuto kartu vyznamenání a tedy i 3 body



Zájezdský host

Pocestný, který má ve své sbírce nejvíce karet horkých pramenů, získává tuto kartu vyznamenání a tedy i 3 body



Mluka

Pocestný, který má ve své sbírce nejvíce karet setkání, získává tuto kartu vyznamenání a tedy i 3 body



Sběratel

Pocestný, který má ve své sbírce nejvíce karet suvenýrů, získává tuto kartu vyznamenání a tedy i 3 body

Pokud dojde při udělování karet vyznamenání ke shodě mezi více hráči, získávají karty vyznamenání (a tedy i body) všichni ti hráči.

Popis jednotlivých pocestních



umělec Hiroshige

Vždy, když se Hiroshige zastaví v jednom ze tří hostinců uprostřed cesty, vybere si (ještě před kartou jídla) libovolnou kartu vyhlídky a získá za ni příslušný počet bodů.



poštáček Chubei the

Vždy, když se Chubei zastaví v jednom ze tří hostinců uprostřed cesty, vybere si (ještě před kartou jídla) libovolnou kartu setkání a získá za ni příslušný bonus.



rōnin Kinko

Každé jídlo, které si Kinko koupí, je o jednu minci lacinější (jídla, která stojí 1 minci, jsou tedy zdarma).



váček Yoshiyasu

Během každého setkání si Yoshiyasu bere dvě karty setkání - ponechá si jednu z nich a druhou vrátí dospod balíčku karet.



šofér Satsuki

V hostinci získává Satsuki jednu z právě dostupných karet jídel zdarma. Kartu vyberte náhodně.

Poznámka: po prohlídce dostupných karet jídel se může Satsuki rozhodnout, že si jídlo koupí stejně jako ostatní hráči.



stárec Mitsukuni

Mitsukuni získává za každou kartu horkého pramene a za každou kartu vyznamenání bod navíc.



gejša Sasayakko

Pokud si Sasayakko ve vesnici koupí alespoň dva suvenýry, získá ten nejlevnější z nich zdarma.

Poznámka: je zapotřebí mít k dispozici mince na všechny kupované suvenýry, jen se za nelevnější suvenýr neplatí.



kněz Hirohada

Vždy, když se Hirohada zastaví v chrámu, může vzít jednu minci ze společné zásoby, věnovat ji chrámu a získat za to jeden bod. Navíc může jako každý jiný hráč věnovat 1, 2 nebo 3 mince z vlastní zásoby jako kterýkoliv jiný hráč.



podliční umělkyně Umegae

Umegae získává 1 bod a 1 minci při každém setkání ještě před vyhodnocením karty setkání.



kupec Zen-emon

V každé vesnici si může Zen-emon koupit jeden suvenýr za cenu jedné mince místo ceny vyobrazené na kartě suvenýru.

Zvláštní pravidla pro hru dvou hráčů

Hra v počtu dvou hráčů se poněkud odlišuje od běžných pravidel.

Při přípravě hry přidejte do prvního hostince figurku třetího neutrálního pocestného. Pořadí figurek určete náhodně.

Neutrální pocestný se pohne vpřed vždy, když je na cestě nejvíce vzadu. Tah učiní hráč, jehož figurka je v daném okamžiku nejvíce vpředu.

Poznámka: □ tahy □ neutrálním □ pocestným □ jsou □ ve □ hře □ dvou hráčů □ zcela □ klíčové!



Zelená figurka je neutrální pocestný. Jelikož je poslední, je tedy na tahu. Tah provede hráč, jemuž patří oranžový pocestný, jelikož je na cestě nejvíce vpředu.

Neutrální pocestný nemá na hru žádný vliv s výjimkou chrámů a hostinců:



Pokud se neutrální pocestný zastaví v chrámu, vezměte 1 minci ze společné zásoby a dejte ji do chrámu na políčko v barvě neutrálního pocestného. Na konci hry tedy bude mít neutrální pocestný vliv na pořadí dárců chrámu.



Při hře dvou hráčů si bere hráč, který jako první dorazí do hostince, 4 karty jídel. Když do hostince dorazí neutrální pocestný, hráč, který tento tah provedl, vyřadí jednu kartu jídla z aktuální nabídky.

Až na dva výše uvedené případy zůstává zbytek pravidel nezměněn.

Herní varianty

Cesta zasvěcení

Hrajete-li Tokaido poprvé nebo jej chcete vysvětlit začínajícím hráčům, můžete použít zjednodušenou variantu pravidel: destičky postav nechte v krabici a každému hráči dejte do začátku hry 7 mincí.

Hru se snáze naučíte, když se nebudete zabývat zvláštními schopnostmi postav.

Putování zpět

Ačkoliv se tradiční pouť vykonává z Kjóta do Eda, nic nebrání pocestným cestovat opačným směrem.

Hráči začínají v hostinci v Edu a cestují do Kjóta. Žádná další pravidla se nemění.

Zabužnická varianta

První hráč, který dorazí do hostince, si vezme přesně tolik karet, kolik je v dané partii hráčů.

Každý pocestný má tedy užší výběr jídel, což činí pořadí v hostinci ještě taktičtější.

Zvláštní přípravu

Pořadí hráčů na začátku cesty není nezanedbatelné - první hráč na tahu má mnohem více možností než po slední hráč. Aby se tento handicap určitým způsobem vyrovnal, mohou zkušenější hráči použít tuto herní variantu.

V závislosti na pořadí hráčů na začátku hry je počáteční zásoba mincí každého hráče upravena dle následujícího obrázku. Úprava se týká pouze počátečního hostince!



Příklad pro hru 4 hráčů

- **Poslední hráč získá další 2 mince**
- **Třetí hráč získá navíc 1 minci**
- **Druhý hráč začíná s běžným počtem mincí**
- **První hráč 1 minci ztrácí**

Poznámka: Hráči si musí své postavy zvolit ještě předtím, než je vytvořeno náhodné pořadí na začátku cesty.

Výše uvedené herní varianty můžete libovolně zkombinovat; mohou být také použity při hře 2 hráčů.

Několik slov o Japonsku...

Tokaidō

Zmínky o cestě Tokaidō sahají do 11. století. Cesta propojovala tehdy dvě nejdůležitější japonská města: Kjóto a Edo (dnes známé jako Tokio).

Cesta je dlouhá 500km a vine se jižním pobřežím Honšú, největšího ostrova japonského souostroví.

V 17. století trvalo pocestným absolvování cesty většinou kolem dvou týdnů. Cestovalo se nejvíce pěšky, někdy na koních a jen ti nejzámožnější si mohli dovolit nosítka.

Na cestě bylo zřízeno 53 zastavení a větší počet hostinců, které sloužily k občerstvení, odpočinku a doplňování zásob. Cesta a hostince inspirovaly bezpočet umělců, mezi nejznámější patří slavný Hiroshige, který vytvořil sérii dřevorytů zvanou Gojusan Tsugi no Uchi (Padesát tři zastavení na cestě Tokaidó).

Výhledy

Japonsko ze tří čtvrtin hornaté s větším množstvím sopek, z nichž některé jsou dodnes činné. Díky tomu zde není příliš obdělávatelné půdy, většinu z ní tvoří rýžová políčka.

Japonské pobřeží je dlouhé tisíce kilometrů a velmi členité, s krásnými výhledy nejen na moře. Díky tomuto krajinnému uspořádání se moře nevyhnutelně zapsalo do srdcí umělců a obyvatel Japonska.

Horké prameny

V Japonsku jsou velmi populární přírodní horké prameny (Onsen), kterých je v celé zemi velké množství. Většina z nich byla přeměněna na lázně, veřejné i soukromé. Je v nich možno dokonce připravovat vajíčka či zeleninu!

Na ostrově Hokkaidó (nejsevernějším v japonském souostroví) lze často najít horké prameny okupované tlupou makaků, kteří používají blahodárných pramenů stejně jako lidé...

Kuchyně

Tradiční japonská kuchyně se skládá z masa, ryb, rýže, nudlí, zeleniny a vodní řasy.

Nejznámějším pokrmem v zahraničí je suši (závitky voňavé rýže se zeleninou či syrovou rybou zavinuté ve vodní řase), ovšem v každé oblasti lze ochutnat množství místních specialit. Jídlo a vaření jsou silnými symboly japonské kultury.

Nejoblíbenějším nápojem je samozřejmě saké (rýžové víno) a čaj. Obojí je možné okusit v nespočetném množství variant a chutí, z nichž některé dovedou ocenit jen skuteční znalci.

Suveníry

Pokud chcete v Japonsku někoho navštívit, je tradicí hostitele podarovat dárkem, suvenýrem (Omiyage). Zde je několik příkladů v různých kategoriích a jejich japonské názvy: Drobnosti - jídelní hůlky (Hashi), dřevěné káči (Koma); oblečení - klobouky (Boshi), dřeváky (Geta); jídlo a nápoje - zákusky (Manju), bonbony (Kompei-to); umění - krabičky (Hako), lakované dřevoryty (Urushi), rytiny a obrazy (Ukiyo-e), sošky (Netsuke) a hudební nástroje (Shamisen).

Autori

autor hry: Antoine Bauza

ilustrace a grafika: Naïade

grafický design: Funforge Studio

český překlad a sazba: Petr Janda

Poděkování autora:

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 Marinot, Charles, Catherine Ellena, Éric Robert, Bruno Faidutti, Jef Gontier, Coralie Desoeuvres, Émilie Escoulen, Clément Winkermann, Corentin Lebrat, Cyril Sandelion a Sylvain Thomas.

Poděkování vydavatele:

Nobuaki Takerube, Christine Clotté, Claude Amardeil, Elodie Sallares, Jean-Marie David, Anne-Sophie Girault-Guessoum, Eddy Neveu, Abrial Da Costa, Ludopathie Gathering, Marie Cardouat.