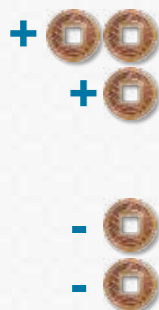


Změna počátečního jmění

Pořadí, v jakém se poutníci vydají na cestu, je důležité, protože čím dříve vyrazíte, tím větší výběr máte. Jako kompenzaci drobného handicapu těch, co vyrazí později navrhujeme zkušenějším hráčům následující variantu.

Množství mincí přidělených jednotlivým hráčům je upraveno podle jejich startovního pořadí, jak je uvedeno na obrázku. Tato úprava se týká jen zahájení hry – nikoliv dalších zastávek v hostincích v průběhu hry.



Příklad hry ve čtyřech hráčích:

- **1. hráč**, který bude Kjóto opouštět jako poslední, dostane o 2 mince navíc.
- **2. hráč** v pořadí dostane o 1 minci navíc.
- **3. hráč** dostane obvyklý počet mincí bez jakýchkoli úprav.
- **4. hráč**, který bude hru začínat, dostane o 1 minci méně než obvykle.

Poznámka: Připomínáme, že hráči si musí zvolit svou postavu dříve, než je určeno pořadí, v jakém se vydají na pouť.

Všechna alternativní pravidla můžete libovolně kombinovat a lze je použít i ve hře dvou hráčů.

Několik slov o Japonsku

Tókaidó

Historie cesty Tókaidó spojující dvě nejvýznamnější japonská města, Kjóto a Edo (dnešní Tokio), sahá až do 11. století.

Je dlouhá 500 km a vede, po jižním pobřeží Honšú, největšího z ostrovů japonského souostroví.

Pocestným v 17. století pouť trvala přibližně dva týdny. Většina ji absolvovala pěšky, někteří na koni, ti nejbohatší též v nosítkách.

Na cestě je 53 zastavení a řada hostinců, kde mohli poutníci spočinout a doplnit zásoby před další cestou. Pouť inspirovala celou řadu umělců, mezi jinými také proslulého Hirošigeho, který vydal sérii dřevorezby s názvem Tókaidó godžúsán cugi no uči (53 zastavení Tókaidó).

Panoramatické výhledy

Povrch Japonska tvoří ze tří čtvrtin hory, mnoho z nich sopečného původu, některé sopky jsou dosud aktivní. Jen malou část půdy lze obdělávat, většina je využita jako rýžová pole. Japonské pobřeží se táhne tisíce kilometrů a je nesmírně proměnlivé. Poskytuje mnoho překrásných výhledů na moře obklopující pevninu. Toto svérázné geografické uspořádání způsobilo, že moře je zapsáno hluboko v srdcích obyvatel Japonska a představuje mocnou inspiraci pro mnohé umělce.

Horké prameny

V Japonsku vyvěrá velké množství horkých minerálních pramenů (japonsky onsen) a jsou velmi populární. Často na nich byly vybudovány veřejné i soukromé lázně a některé jsou dokonce využívány k vaření vajec nebo zeleniny!

Na ostrově Hokkaidó na severu souostroví můžeme často vidět, jak si v horkých pramenech hová opice druhu makakú a evidentně se oddávají jejich blahodárným účinkům se stejnou vášní jako my lidé...

Gastronomie

Tradiční japonská kuchyně využívá masa, ryb, rýže, nudlí, zeleniny a mořských řas. Asi v zahraničí nejznámějším japonským pokrmem je suši (plátek syrové ryby na lůžku z vařené aromatické rýže). Každý region však má mnoho unikátních místních specialit. Jídlo a stolování má v japonské kultuře velmi důležitý symbolický význam.

Nejoblíbenějšími nápoji je v Japonsku pochopitelně sake (rýžové víno, kterému se japonsky ve skutečnosti říká nihonšu) a čaj. Obojího existuje velmi široká škála různých druhů, z nichž některé dokáže náležitě ocenit jen skutečný znalec.

Suvenýry

Při návštěvě v Japonsku je velmi vhodné přinést nějaký suvenýr (japonsky omijage). Zde předkládáme pár příkladů suvenýrů různých druhů i s jejich japonskými názvy: drobnosti – jídelní hůlky (haši), káčka (koma); oděvy – slaměný klobouk (sandogasa), dřevěné sandály (geta); pokrm a nápoje – pečivo (mandžú), bonbóny (konpeitó); umělecké předměty – krabičky (hako), lakované předměty (urusji), kolorované dřevorezby (ukijoe), vyřezávané sošky - miniatury (necuke), hudební nástroje (šamisen).

Tiráž

Autor: Antoine Bauza
Ilustrace: Naïade
Grafický design: Funforge Studio
Český překlad: Karel Vlasák

3a kontrolu a úpravu správného přepisu japonských jmen a názvů děkujeme Mgr. Michaelu Weberovi z Ústavu Dálného východu FF UK v Praze.

Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o.
Korunní 104
101 00, Praha 10
www.mindok.cz

©Funforge s.a.r.l. 2012 - All rights reserved.

ANTOINE BAUZA - NAÏADE



Pravidla hry





Herní materiál:

- 1 herní plán
- 5 figurek poutníků
- 5 označovací žetonů na počítadlo bodů
- 5 žetonů cestovních ranečků
- 50 mincí
- 10 destiček postav
- 12 karet horkých pramenů
- 60 karet krajin
- 25 karet specialit
- 24 karet suvenýrů
- 14 karet setkání
- 7 karet trofejí

Cíl hry

Hráči představují poutníce putující po legendární poutní cestě Tókaidó (česky „Cesta Východního moře“) v Japonsku za starých dob. Jejich snahou je, aby jim pouť přinesla co nejbohatší zážitky.

Na své cestě budou poutníci procházet čarokrásnou krajinou, ochutnají vybrané kulinářské lahůdky, nakoupí rozmanité suvenýry, zotaví se koupelemi v léčivých pramenech a prožijí nezapomenutelná setkání.

Příprava hry

- 1 Umístěte herní plán na rovný povrch (ideálně na stůl).
- 2 Balíček karet trofejí položte vedle něj lícem nahoru.
- 3 Zamíchejte karty specialit (červený rub) a vytvořte balíček lícem dolů.
- 4 Zamíchejte karty suvenýrů (černý rub) a vytvořte balíček lícem dolů.
- 5 Zamíchejte karty setkání (růžový rub) a vytvořte balíček lícem dolů.
- 6 Zamíchejte karty horkých pramenů (světle modrý rub) a vytvořte balíček lícem dolů.
- 7 Karty krajin rozřídte podle druhů (moře, hory, rýžová pole) a každý z nich dále podle hodnot (od nejnižších nahoře po nejvyšší dole) lícem nahoru.
Všechny balíčky karet umístěte na vyznačená místa na herním plánu.
- 8 Utvořte bank mincí vedle herního plánu.

Každý hráč si zvolí barvu a vezme si příslušnou figurku, označovací žeton a žeton cestovního ranečku. Všechny označovací žetony umístěte na pole 0 počítadla bodů. **A**

Destičky postav zamíchejte a všem hráčům rozdejte náhodně po dvou. **B**

Každý si zvolí jednu z obdržených destiček a položí ji před sebe na stůl.

Hráči umístí svůj žeton cestovního ranečku do kulatého výřezu v levém horním rohu své destičky postavy. **C**

Zbylý materiál v nepoužitých barvách můžete vrátit do krabice.

Každý hráč obdrží do začátku tolik mincí, kolik je uvedeno v pravém horním rohu jeho destičky postavy. Tyto peníze představují jeho jmění na začátku pouti. **D**

Na závěr srovnajte všechny figurky náhodně do řady u prvního hostince vyznačeného na herním plánu (Kjóto). **E**



Průběh hry

V této hře je na tahu vždy ten hráč, jehož figurka je na cestě nejvíce vzadu.

Takový hráč musí přesunout svou figurku vpřed, ve směru do města Edo na kterékoli **volné** pole podle své volby. Přitom může klidně přeskočit jedno nebo i více polí, volných i obsazených.

Po přesunutí své figurky provede hráč akci podle pole, na němž pohyb figurky skončil (popis jednotlivých druhů polí následuje dále).

Ve většině případů bude po přesunutí figurky poslední jiná figurka a tedy na tahu jiný hráč. Může se však stát, že i po provedeném pohybu bude figurka aktivního hráče stále poslední na cestě. V takovém případě je tento hráč znovu na tahu.



Zelená figurka je poslední na cestě, zelený je tedy na tahu.



Fialová figurka je více vzadu než zelená, na tahu je proto fialový hráč.



- Zelený hráč přesune svou figurku ve směru šipky. Dalším na tahu bude fialový hráč.
- Pokud by zelený přesunul svou figurku tak, že by byla stále až za figurkou fialovou, přišel by znovu na tahu zelený hráč.

Jednomístná a dvojmístná pole

Některá pole na cestě jsou dvojmístná.

První hráč, který na takové pole přesune svou figurku, musí obsadit políčko ležící přímo na cestě. Přijde-li na takové pole další figurka, obsadí druhé (vzdálenější) políčko.

Dvojmístná pole je možné využívat pouze ve hře čtyř nebo pěti hráčů.

Ve hře dvou nebo tří hráčů nelze políčka ležící mimo cestu obsazovat.



Popis jednotlivých polí

Na cestě se vyskytují pole osmi různých druhů plus hostince. Přesunem figurku na nové pole vždy provedete příslušnou akci, při tom můžete sbírat karty různých druhů a získávat vítězné body. Dále v textu používáme pojem „kolekce“, to je sada veškerých karet, které hráč při své pouti nasbírá.

Poznámka: Vždy, když získáte v průběhu hry nějaké vítězné body, zaznamenejte je hned na počítadle bodů.



Přemístí-li hráč svou figurku na pole vesnice, vezme si z balíčku karet suvenýrů tři horní karty a vloží je lícem nahoru před sebe na stůl. Poté si může koupit jednu či více z nich do své kolekce tak, že zaplatí do banky cenu uvedenou na vybrané kartě. Může koupit všechny tři, nemusí však koupit kartu žádnou. Karty, které hráč nekoupí, vrátí lícem dolů do sady dobíracího balíčku. Každá karta suvenýrů je jiná a každá patří k jednomu ze čtyř druhů: drobnosti, oděvy, umělecké předměty a potraviny. Za každý koupený suvenýr získává hráč vítězné body. Aby jich bylo co nejvíce, je třeba vytvářet kompletní sady suvenýrů všech čtyř druhů. Můžete však kupovat jakékoliv suvenýry bez omezení – tvoření sad není povinné. Koupené karty suvenýrů vykládejte veřejně před sebe na stůl. Sady se vytvářejí tak, že v každé může být právě jedna karta každého druhu a body se přidělují takto:

- Za první získanou kartu v sadě (může být jakéhokoliv druhu) získáte **1 bod**.
- Za druhou kartu do sady (musí být odlišného druhu od první karty) získáte **3 body**.
- Za třetí kartu do sady (musí být odlišného druhu od obou předchozích karet) získáte **5 bodů**.
- Za čtvrtou kartu (opět odlišného druhu od všech předchozích) získáte **7 bodů**. Je možné mít „rozpracováno“ několik sad současně.




Karty suvenýrů stojí 1, 2 nebo 3 mince. Přinesou vám 1 až 7 vítězných bodů podle toho, jak velkou sadu jimi vytvoříte, jak je popsáno v předchozím odstavci.

Vítězné body za karty suvenýrů si přičtete hned, jakmile danou kartu koupíte a přidáte do své kolekce. Několik příkladů uvádíme níže.

Poznámka:
Poutník musí mít alespoň 1 minci, aby se směl zastavit ve vesnici, ale nemusí v ní koupit žádný suvenýr.

Příklady tvoření sad 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)

Farma

Při zastávce na farmě si hráč vezme z banku 3 mince. Počet mincí, které mohou mít hráči ve své zásobě, není nijak omezen.

Panorama

Na těchto místech lze získat karty krajiny potřebné ke složení panoramatického obrazu. Panorama se může skládat ze tří, čtyř nebo pěti segmentů – karet příslušné krajiny.

Panorama rýžových polí se skládá ze tří, hor ze čtyř a moře z pěti karet. Zastaví-li hráč pohyb své figurky na poli daného typu, vezme si kartu dané krajiny o nejnižší hodnotě, kterou ve své kolekci dosud nemá.

Zároveň tím získá počet bodů odpovídající hodnotě právě získané karty (1 až 5, podle toho, o jakou krajinu se jedná).



Poznámka: Každý hráč může sbírat vždy jen jediné panorama každého typu. Jakmile se mu podaří sestavit celé panorama, nesmí svou figurkou už na poli odpovídajícím tomuto krajiněmu typu zastavit.

Horké prameny

Při zastávce na tomto poli si hráč vezme horní kartu z balíčku horkých pramenů a přidá ji do své kolekce.
Při tom získá 2 nebo 3 body (jsou vyznačeny na získané kartě).

Chrást

Na tomto poli může hráč darovat do chrámové sbírky 1, 2 nebo 3 mince – položí je na vyznačené místo své barvy v levém horním rohu herního plánu a zároveň získá po 1 bodu za každou darovanou minci.

Poznámka: Hráč musí při každé zastávce v chrámu darovat alespoň 1 a nanejvýš 3 mince.

Setkání

Zde hráč otočí horní kartu z balíčku setkání a provede příslušnou akci (viz popis dále). Poté hráč zařadí kartu do své kolekce.

Šokunin – Řemeslník

Hráč si vezme horní kartu z balíčku suvenýrů a zařadí ji do své kolekce, čímž získá počet bodů (1, 3, 5 nebo 7) podle obvyklých pravidel – podle toho, do jaké sady získanou kartu přidá.

Annabito – Průvodce

Hráč získá kartu krajiny typu vyobrazeného na kartě průvodce o nejnižší hodnotě, kterou doposud nemá. Má-li panorama tohoto typu již zkompletováno, může si vybrat nejnižší dosud nevlastněnou kartu libovolného jiného panoramatu. Opět získává body jako obvykle při získání karty krajiny (viz výše).

Samuraj

Hráč získává 3 vítězné body.

Kuge - Šlechtic

Hráč si vezme z banku 3 mince.

Miko – Šintoistická kněžka

Hráč vezme 1 minci z banku a přidá ji na své vyhrazené pole u chrámové pokladny na herním plánu.

Za to získá jako obvykle 1 bod.

Hostince

Hostince představují zvláštní pole, kde se vždy musejí všichni hráči zastavit. Každý poutník tak během cesty navštíví každý hostinec.

Zde je možno nakoupit karty kulinařských specialit. Každá karta stojí 1, 2 nebo 3 mince a přináší vždy 6 bodů.



Příchod do hostince

Hostince představují povinné zastávky, kde si mohou poutníci dopřát zasloužený odpočinek, nabrat čerstvé síly a ochutnat místní speciality.

Každý poutník musí zastavit v každém ze čtyř hostinců na cestě z Kjóta do Eda, takže v každém hostinci je dost místa pro všechny.

Pole hostinců jsou na herním plánu vyznačena červeně.

Pořadí, v jakém hráči do hostince dorazí, je **důležité**.

První přichodí obsadí pole nejbližší cesty a ostatní tvoří řadu za ním.

Zelený dorazil do hostince poslední a jako první vyrazí na další cestu.

První hráč, který do hostince dorazí, si vezme karty specialit odpovídající počtu hráčů plus jedna. (Například při hře ve třech hráčích si vezme čtyři karty.)

Karty si prohlédne, ale ostatním je neukazuje.

Jednu z nich si může zakoupit zaplacením obnosu uvedeného na zvolené kartě do banku.

Získanou kartu vyloží veřejně do své kolekce, ostatní karty nechá ležet lícem dolů vedle herního plánu.

Získaná karta speciality vždy znamená zisk šesti bodů, ty hráč jako obvykle hned vyznačí na počítadle bodů.

Poté je třeba vyčkat příchodu ostatních poutníků. Každý další poutník má také možnost koupit jednu ze stranou odložených karet specialit. Kdo dřív přijde, má tedy větší výběr!

Důležité upozornění:

- Žádný poutník nesmí po celou dobu pouti ochutnat stejnou specialitu dvakrát či vícekrát (nesmí mít ve své kolekci více totožných karet specialit).
- Nikdo nesmí v jednom hostinci získat více než jednu kartu speciality.
- Nákup karty speciality není povinný.
- Karty, které si nevybral nikdo, vraťte zpět lícem dolů do spodu balíčku specialit.

Příklad:

Ve hře čtyř hráčů dorazí do hostince první poutník. Postaví svou figurku na políčko nejbližší cesty a vezme z balíčku 5 karet specialit (4 hráči + 1). Z nich si jednu vybere a zakoupí ji.

Dorazí druhý hráč, postaví svou figurku za figurku prvního hráče a vybere si jednu ze zbylých čtyř karet.

Třetí hráč by si rád vybral ze zbylých tří karet, ale nemá dost peněz na zaplacení žádné z nich! Musí tak bohužel zůstat v tomto hostinci o hladu.

Dorazí poslední poutník a může si vybrat ze stále ještě tří karet k dispozici.

Jednu si vybere a koupí ji. Zbylé dvě karty vrátí lícem dolů do spodu dobíracího balíčku.

Pokračování v pouti

Jakmile do hostince dorazí všichni poutníci a dostanou příležitost si koupit kartu speciality, může putování pokračovat.

Jako první se vydá na další cestu hráč, který do hostince dorazil jako poslední.

Konec pouti

Jakmile dorazí všichni poutníci do posledního hostince ve městě Eda, je cesta u konce.

Přidělte karty trofejí, jak je popsáno dále.

Hráči dostanou navíc body za to, jak štedřivými dárci chrámu byli:

- Nejštedřivější donátor získá 10 bodů,
- Druhý v pořadí získá 7 bodů,
- Třetí 4 body,
- Všichni ostatní dárci získají po 2 bodech.



Příklad:

Obrazek ukazuje celkové množství mincí darovaných chrámu všemi hráči za celou dobu pouti:

- Žlutý hráč daroval nejvíce mincí, obdrží proto 10 bodů.
- Modrý a zelený hráč shodně darovali druhý nejvyšší počet mincí, proto každý z nich obdrží 7 bodů.
- Bílý a fialový hráč nedarovali do chrámové pokladny vůbec nic, proto neobdrží žádný bod.

Hráč, který na konci hry dosáhl nejvyššího počtu bodů, vítězí. V případě shody vítězí hráč, který získal větší počet karet trofejí.

Získané body byste měli v průběhu hry hned zaznamenávat na počítadle bodů, abyste měli přehled o aktuálním stavu. Nemí však problém podle kolekce každého hráče na konci hry znovu ověřit, zda jste při zaznamenávání průběžných stavů někde neudělali chybičku.

Karty trofejí

V průběhu hry lze získat celkem sedm karet trofejí, tři v průběhu hry a čtyři na jejím konci.

Karty panoramat

Karty trofejí udělované v průběhu hry jsou karty panoramat.

Hráč, kterému se jako prvnímu podaří složit dané panorama, obdrží příslušnou trofejní kartu.

za to získá 3 vítězné body.



Karty trofejí udělované na konci hry



Gourmán

Hráč s největším součtem mincí na kartách specialit ve své kolekci získá tuto trofejní kartu a s ní i 3 vítězné body.



Milovník koupelí

Tuto kartu a 3 body získá hráč, který nasbíral nejvíce karet horkých pramenů.



Společenský typ

Tuto trofej a 3 body obdrží ten, kdo získal nejvíce karet setkání.



Sběratel

Největší sbírka karet suvenýrů zajistí svému majiteli tuto kartu a s ní i 3 vítězné body.

Pokud se o prvenství v některé z uvedených soutěží dělí více hráčů, obdrží plnou prémii 3 bodů každý z nich.

Popis jednotlivých postav



Malíř Hirošige

Šakmile Hirošige dorazí do některého ze tří hostinců ležících na cestě (nikoliv na startu a v cíli), smí si před výběrem karty speciality nejprve vybrat jednu kartu libovolné krajiny jako obvykle s nejnižší hodnotou, kterou dosud nemá, a získá tomu odpovídající počet bodů.



Posliček Čubei

Když Čubei dorazí do některého ze tří hostinců na trase, vezme si před výběrem karty speciality nejprve jednu kartu setkání a provede příslušnou akci.



Ronin Kinko

Kinko kupuje každou kartu speciality se slevou 1 mince. Karty, které stojí 1 minci, si tak může vzít zdarma.



Uředník Jošijasu

V průběhu každého setkání si Jošijasu bere dvě karty, jednu si vybere a provede její efekt a druhou vrátí zpět lícem dolů do spodu dobíracího balíčku, aniž by ji ukázal ostatním.



Sirotek Sacuki

Když Sacuki dorazí do hostince, dostane zdarma jednu náhodně určenou kartu specialit z těch, které jsou pro ni k dispozici.

Poznámka: Pokud se jí tato karta nelíbí (nebo ji nemůže v souladu s pravidly přijmout), může si koupit jinou za obvyklých podmínek.



Stařec Micukuni

Micukuni získá 1 bod navíc za každou získanou kartu horkých pramenů a kartu trofeje.



Gejša Sasajakko

Pokud Sasajakko ve vesnici koupí alespoň dva suvenýry, ten nejlevnější z nich dostane zdarma.

Poznámka: Musí mít peníze na všechny kupované suvenýry, ale za nejlevnější nemusí zaplatit.



Mnich Hirotada

Při každé zastávce v chrámu může Hirotada vzít jednu minci z banku a darovat ji do chrámové pokladny. Za to získá bod jako obvykle. Tuto jednu minci může darovat navíc ke svým mincím darovaným podle běžných pravidel.



Tanečnice Umegae

Umegae získá 1 minci a 1 bod na každém poli setkání, a to předtím, než provede zde příslušnou akci.



Kupec Zen'emon

V každé vesnici může Zen'emon koupit jednu z otočených karet suvenýrů za cenu 1 mince místo ceny uvedené na kartě.

Zvláštní pravidla pro hru dvou hráčů

Hrajete-li jen ve dvou hráčích, platí drobné úpravy pravidel.

V rámci přípravy hry umístěte do výchozího hostince ještě třetí, neutrální figurku poutníka. Pořadí všech figurek určete náhodně jako obvykle.

Neutrální figurka je stejně jako v běžné hře na řadě vždy, když je nejvíce pozadu na cestě.

za neutrální figurku hraje ten z hráčů, kdo je aktuálně nejvíce vpředu.

Poznámka: Pohyb neutrální figurky je důležitým taktickým prvkem hry ve dvou a může být klíčem k vítězství!



Zelený je neutrální poutník. Protože je nejvíce pozadu, je na řadě. Hráč za něj bude oranžový hráč, protože je aktuálně nejvíce vpředu.

Pohyb neutrální figurky má vliv na hru pouze na polích druhu chrám a hostinec:



Zastaví-li se neutrální figurka na poli chrám, vezměte z banku minci a položte ji do chrámové pokladny na pole příslušející neutrálnímu hráči. Součet mincí darovaných neutrálním hráčem tak bude mít význam při přidělování příslušné karty trofeje na konci hry.



Dorazí-li do hostince figurka prvního hráče, dobere příslušný hráč čtyři vrchní karty z balíčku specialit (jako obvykle počet hráčů včetně neutrálního plus jedna). Když do hostince poté dorazí figurka neutrálního hráče, příslušný hráč jednu z karet dosud k dispozici náhodně vybere a vrátí ji lícem dolů zpět do spodu balíčku, aniž by ji ukazoval či se na ni sám díval. Pokud do hostince jako první dorazí figurka neutrální, neděje se nic a první hráč, který do hostince poté dorazí se svou figurkou, si dobere jen karty tři.

Všechna ostatní pravidla hry platí jako ve hře více hráčů.

Varianty hry

První pout'

Hrajete-li hru poprvé nebo představujete-li ji novým hráčům, doporučujeme vám zjednodušenou verzi – nechte v krabici všechny destičky postav a přidělte každému hráči do začátku 7 mincí.

Tímto způsobem se můžete se hrou seznámit, aniž byste si museli komplikovat život přemýšlením o vhodném využití zvláštních schopností jednotlivých postav.

Zpáteční cesta

Přestože tradiční trasa pouti vede z Kjóta do Eda, nic vám nebrání vydat se opačným směrem – z Eda do Kjóta.

Všechna pravidla hry platí jako obvykle.

Chudší nabídka v hostincích

Po příchodu do hostince si první hráč bere tolik karet, kolik je hráčů (nikoliv o jednu více).

Nabídka menu je tak omezená a pořadí příchodu do hostince hraje větší roli.