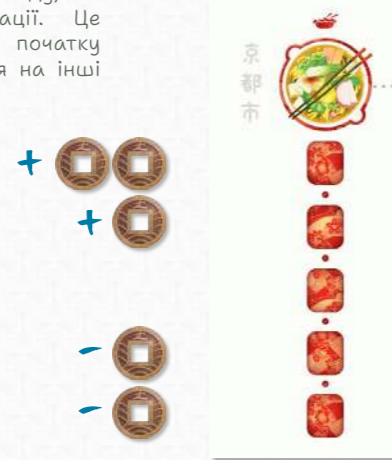


## Додаткові приготування

Порядок, у якому мандрівники розпочинають свою подорож, впливає на перебіг гри. Перший мандрівник матиме більший вибір, ніж останній. Щоб нівелювати цей момент, досвідчені гравці можуть ввести в гру додаткове правило.

Це правило передбачає зміну початкової кількості монет в особистих запасах гравців залежно від порядку ходу, як показано на ілюстрації. Це правило діє лише на початку гри та не поширюється на інші рюкани!



### Приклад для гри вчотирьох

- Гравець, чий мандрівник покине Кіото четвертим, починає гру з 2 додатковими монетами.
- Гравець, чий мандрівник покине Кіото третім, починає гру з 1 додатковою монетою.
- Особистий запас другого гравця залишиться без змін.
- А гравець, чий мандрівник першим вирушить у подорож, повинен повернути 1 монету з особистого запасу в загальний, перш ніж залишити Кіото.

Примітка: пам'ятайте, що гравці спершу вибирають планшети мандрівників, а вже потім випадково визначають порядок ходів.

Ви можете поєднувати ці режими, а також використовувати їх у грі вдвох.

## Кілька слів про Японію...

### Токайдо

Шлях Токайдо, що бере свій початок із XI століття, сполучає два найважливіших міста Японії — Едо (сьогодні це Токіо) та Кіото.

Цей шлях завдовжки 500 кілометрів проходить південним узбережжям найбільшого острова Японського архіпелагу — Хонсю.

Щоб подолати Токайдо, мандрівники XVII століття витрачали два тижні. Пересувались вони, як правило, пішки, рідше — на конях, а найзаможніші використовували паланкіни.

На шляху розташовувалися 53 містечка-станції, де мандрівники могли зупинитися трохи перепочити та поповнити запаси харчів. Дорога та місцеві рюкани стали джерелом натхнення численних художників, чи не найвідомішим із яких був Утагава Хірошіге, автор серії гравюр «Токайдо Годжюсан Цугі» («53 станції Токайдо»).

### Панорами

Три чверті території Японії вкрито горами та вулканами, частина яких досі залишаються активними. Тому орних земель доволі мало, і використовують їх переважно як рисові поля.

А от узбережжя Японії простягається на тисячі кілометрів і є дуже різноманітним. Саме через такі географічні особливості та надзвичайну красу морських пейзажів морю відведено особливе місце в серцях усіх японців, і японських художників зокрема.

### Гарячі джерела

Країна багата на природні термальні джерела (японською їх називають онсен), які користуються великим попитом. Більшість із них були перетворені на ванни (як громадські, так і особисті), а ще джерела інколи використовуються для приготування яєць чи овочів!

На острові Хоккайдо, що на півночі архіпелагу, у гарячих джерелах можна побачити макак. Здається, вони використовують цілющі властивості джерел так само, як і люди...

### Кухня

М'ясо, риба, рис, овочі, локшина та водорості — саме це найпопулярніші продукти традиційної японської кухні.

З-поміж усіх японських страв найбільшу популярність за межами країни завойовали суші (нарізані шматочки сирого риби на основі з ароматного рису), проте кожен регіон Японії має свої різноманітні й вишукані місцеві страви. А приготування та прийом їжі є важливою складовою японської культури.

Серед напоїв найбільшою популярністю користується, звичайно, саке (рисовий алкоголь, оригінальна назва японською — ніхонсю) та чай. Обидва напої мають безліч варіацій та смаків і зможуть задовільнити навіть найприскіпливіших поціновувачів.

### Сувеніри

Якщо ви плануєте навідати когось у Японії, прихопіть із собою якийсь сувенір (японською — оміяге), як прийнято за традицією.

А ось перелік різноманітних сувенірів (із їхніми японськими назвами), які ви можете привезти з Японії: дрібнички — палички для їжі (хаші), дзиги (кома); одяг — капелюхи (боші), дерев'яні сандалі (гета); їжа та напої — піріжки з солодкою бобовою начинкою (манджю), льодяники (компейто); предмети мистецтва — скриньки (хакко), японський лак (уруші), гравюри (укійо-е), маленькі фігурки (нецке), традиційні музичні інструменти (шямісен).

### Творці гри

Автор: Антуан Боза

Ілюстрації: Наїад (Naïade)

Графічний дизайн: Студія «Funforge»

Редагування та коректура: В. Ерік Мартін, Ян Беллуа та Жерсонд Шейо

Антуан Боза висловлює особливу подяку:

Міхаель Бертран, Бруно Губ, Тоні Боза, Елізабет Ватреме, Франсуаза Сенжисен, Емілі Потро, Фредерік Вюе, Мікаель Бах, Фабріс Рабелліно, Міріам Мусье, Матьє Уссе, Франк Лефевр, Фредерік Ескрібано, Маель Катала, Матіас Гійо, Тібо Полеве, Адель Перше, Наташа Деай, Адрієн Мартіно, Шарль, Катерін Еллена, Ерік Робер, Бруно Файдутті, Жеф Гонтъе, Коралі Дезьєвр, Емілі Ескюлен, Клеман Вінкельман, Корентен Лебра, Сиріл Сандейон та Сільвен Тома.

Особлива подяка від «Funforge»:

Нобуакі Такерубе за його безцінні консультації в питаннях культури, Крістін Клотте (за все та навіть більше), Клод Амардей (за все), Елюді Соларе, Жан-Марі Давід, Анн-Софі Жиро-Гюсо, Еді Ньове, Абріель да Коста, усім тестувальникам компанії «Ludopathic Gathering» за їхню допомогу, а також Марі Кардуа за її уважність до деталей.

Локалізація українською: Максим Супруненко, Ірина Гнатюк, Алла Костовська, Марія Отрошенко, Михайло Клейменов, Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран.

Видавництво «Розум»

©Funforge s.a.r.l. 2023 – Усі права застережено.

- Antoine Bauza -  
- Naïade -



# ТОКАЙДО

## Правила гри







## Огляд гри

Вам випала унікальна нагода відвідати стародавню Японію! Вирушайте у подорож легендарним шляхом Токайдо та спробуйте зробити все, щоб ця мандрівка принесла вам якнайбільше вражень.

Милуйтеся мальовничими пейзажами, куштуйте смачні місцеві страви, купуйте сувеніри, відпочивайте в цілющих гарячих джерелах, а також знайомтеся з іншими подорожніми.

## Приготування до гри

- 1 Покладіть ігрове поле в центрі ігрової зони.
- 2 Візьміть карти досягнень і покладіть їх біля ігрового поля горілиць.
- 3 Перетасуйте карти страв (із червоним зворотом) і покладіть колодою долілиць.
- 4 Перетасуйте карти сувенірів (із чорним зворотом) і покладіть колодою долілиць.
- 5 Перетасуйте карти зустрічей (із пурпуровим зворотом) і покладіть колодою долілиць.
- 6 Перетасуйте карти гарячих джерел (із блакитним зворотом) і покладіть колодою долілиць.
- 7 Відсортуйте карти панорам за типом (море, гори, рисове поле), утворивши три стоси. У кожному стосі складіть карти в порядку зростання значень (верхня карта стосу — зі значенням «1», наступна зі значенням «2» і т. д.).  
Кожен із 7 отриманих стосів розмістіть у відповідному місці ігрового поля.
- 8 Монети покладіть купкою біля ігрового поля. Це загальний запас.

### Вміст коробки:

- 1 ігрове поле
- 5 фішок мандрівників
- 5 маркерів вражень
- 5 кольорових жетонів багажу
- 50 монет
- 10 планшетів мандрівників
- 12 карт гарячих джерел
- 60 карт панорам
- 25 карт страв
- 24 карти сувенірів
- 14 карт зустрічей
- 7 карт досягнень

Кожен гравець обирає колір і бере фішку мандрівника, маркер вражень і жетон багажу цього кольору. Покладіть свій маркер вражень на поділку «0» шкали вражень. **A**

Після цього кожен гравець бере 2 випадкові планшети мандрівників, обирає один із них і кладе його перед собою горілиць. **B**

Вкладіть свій жетон багажу в отвір у верхньому лівому куті вибраного планшета мандрівника. **C**

Решту планшетів мандрівників поверніть у коробку, вони не знадобляться у цій партії.

Кожен гравець бере із загального запасу стільки монет, скільки вказано у правому верхньому куті вибраного планшета мандрівника — це ваш особистий запас. **D**

Розмістіть фішки мандрівників у випадковому порядку в комірках під першим рьоканом (Кіото). **E**



## Перебіг гри

У грі «Токайдо» хід завжди переходить до того гравця, чий мандрівник перебуває найдалі від місця призначення.

Активний гравець повинен перемістити свого мандрівника вперед, у будь-яку локацію в напрямку Едо, і зайняти вільну комірку маршруту. Переміщуючись, мандрівник може пропустити одну чи більше локацій.

Після переміщення гравець розіграє ефект поточної локації (докладніше про види локацій читайте на с. 3–4).

Коли активний гравець перемістився і розіграв ефект поточної локації, хід переходить до гравця, чий мандрівник відстав від решти (перебуває найдалі від місця призначення).

Якщо після завершення ходу гравця його мандрівник залишається останнім, то він ходить ще раз.



Зелений мандрівник — останній, тому хід переходить до нього.



Фіолетовий мандрівник перебуває позаду зеленого мандрівника, тому хід переходить до нього.



- Якщо зелений мандрівник переміститься, як показує стрілка, то наступним ходитиме фіолетовий мандрівник.
- Якби зелений мандрівник перемістився на 1 чи 2 локації, то залишився б останнім і ходив би знову.

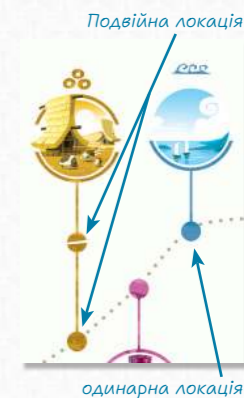
## Одинарні / подвійні локації

Деякі локації на ігровому полі мають дві комірки маршруту, а не одну.

Коли мандрівник переміщується в таку локацію, він повинен зайняти ту з двох комірок, яка розташована на лінії головної дороги (якщо вона вільна); наступний мандрівник, який вирішить переміститись у цю локацію, повинен зайняти другу комірку.

Подвійні локації використовують тільки в партіях на 4–5 гравців. Мандрівник, який зайняв другу комірку маршруту подвійної локації, відстає від того, хто зайняв першу комірку (на лінії головної дороги).

У партіях на 2–3 гравців друга комірка (яка розташована не на головній дорозі) недоступна, її не можна зайняти.



## Опис локацій

Після кожного переміщення мандрівник потрапляє в одну з локацій (яких є 8 типів) або в один із рьоканів. В описі локацій слово «колекція» використовують для позначення всіх карт, які гравець здобув протягом гри та поклав перед собою горілиць.

Примітка: здобуваючи очки, відразу пересувайте свій маркер вражень на відповідну кількість комірок шкали вражень.



Візьміть 3 верхні карти з колоди сувенірів і покладіть їх горілиць перед собою. Можете купити один чи кілька сувенірів, заплативши ціну, вказану на картах.

Кarti некуплених сувенірів покладіть під низ колоди долілиць. Усі сувеніри унікальні, однак кожен із них належить до однієї з чотирьох категорій: «Дрібнички», «Одяг», «Мистецтво» або «Їжа та напої».

Купуючи сувеніри, ви здобуваєте очки. Щоб здобути максимальну кількість очок, треба зібрати якнайбільше наборів різномісних сувенірів.

Придбані сувеніри групуйте в набори перед собою; у кожному наборі може бути тільки по одному сувеніру кожної категорії.

- Перший сувенір (будь-якої категорії) у наборі принесе вам 1 очко.
- Другий сувенір (повинен належати до іншої категорії, ніж перший) у наборі принесе вам 3 очки.
- Третій сувенір (повинен належати до іншої категорії, ніж попередні два) у наборі принесе вам 5 очок.
- Четвертий сувенір (повинен належати до іншої категорії, ніж попередні три) у наборі принесе вам 7 очок.



Сувеніри можуть коштувати 1, 2 чи 3 монети. Кожен куплений сувенір може принести вам 1, 3, 5 або 7 очок, залежно від складу наборів у вашій колекції.

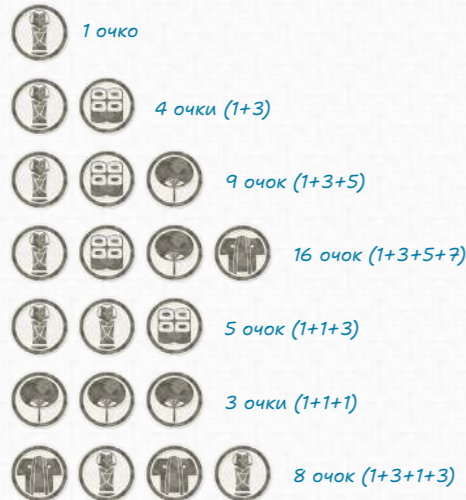


Ви здобуваєте очки відразу після додавання карти до своєї колекції. (Приклади колекціонування сувенірів та здобуття очок див. нижче.)

Примітка:

- Ви можете переміститися у крамницю, якщо у вашому запасі є принаймні 1 монета. Зупинившись у крамниці, ви завжди берете 3 верхні карти колоди сувенірів, але можете не купувати жодного з них.
- Ви можете збирати кілька наборів одночасно. Щоб почати збирати новий набір, необов'язково завершувати попередній.

## Приклади колекціонування сувенірів



Візьміть 3 монети з загального запасу та покладіть їх у свій запас. Кількість монет в особистому запасі необмежена.



Панорама може складатися з 3, 4 або 5 фрагментів.

Зупинившись у локації панорами певного типу (море, гори, рисове поле) вперше, візьміть з відповідного стосу карту панорами зі значенням «1».

Якщо у вас уже є карта панорами цього типу, візьміть карту зі значенням, що на 1 більше за попереднє.

Ви також відразу здобуваєте кількість очок, що відповідає значенню взятої карти (1, 2, 3, 4 або 5, залежно від типу панорами).



Примітка: кожен мандрівник може зібрати тільки по одній панорамі кожного типу; зібравши всі фрагменти певної панорами, ви більше не зможете зупинитися на локаціях цієї панорами (море, гори, рисове поле).



Візьміть карту з колоди гарячих джерел і додайте її до своєї колекції. Кожна така карта відразу приносить вам 2 чи 3 очки.



По жертвуйте храму 1, 2 або 3 монети, поклавши їх на комірку вашого кольору в зоні храму (у верхньому лівому куті ігрового поля). За кожну по жертвовану монету відразу здобудьте 1 очко.

Примітка: перемістившись у локацію храму, ви повинні по жертвувати принаймні 1 монету, але не більше за 3 монети.



Відкрийте верхню карту колоди зустрічей і застосуйте її ефект. Застосувавши ефект, додайте карту до своєї колекції. Докладний опис ефектів різних карт зустрічей читайте нижче.

### Шьокунін (мандрівний торговець)

Візьміть верхню карту з колоди сувенірів і додайте її до своєї колекції. Цей сувенір може принести вам 1, 3, 5 або 7 очок, залежно від складу наборів у вашій колекції.

### Аннаїбіто (провідник)

Якщо у вас ще немає карт вказаної панорами, візьміть із відповідного стосу карту зі значенням «1». Якщо у вас уже є карти панорами цього типу, візьміть карту зі значенням, що на 1 більше за попереднє. Якщо ви вже зібрали всі фрагменти цієї панорами, можете розпочати або продовжити панораму іншого типу. Здобувайте очки за отримані карти панорам за звичайними правилами.

### Самурай

Ви здобуваєте 3 очки.

### Куге (вельможа)

Візьміть 3 монети з загального запасу та додайте їх до свого особистого запасу.

### Міко (служителька шінтоїстського храму)

Візьміть 1 монету з загального запасу та по жертвуйте її храму, поклавши на комірку свого кольору в зоні храму.

Здобудьте за це 1 очко.



Рьокани — це особливі локації на ігровому полі. Кожен мандрівник повинен зупинитися в кожному рьокані.

У рьоканах ви можете скуштувати місцеві страви, оплативши ціну відповідних карт. Кожна страву може коштувати від 1 до 3 монет і принесе вам 6 очок.



## Прибуття до рьокану

Рьокани є обов'язковим пунктом маршруту кожного мандрівника. Це місця, де можна перепочити та скуштувати місцеві страви.

На шляху до Едо кожен мандрівник повинен зупинитися в кожному з 4 рьоканів, тому ці локації містять більше комірок і розраховані на одночасне перебування всіх мандрівників.

Рьокани позначені на ігровому полі червоним кольором.

Порядок прибуття мандрівників до рьокану впливає на гру.

Мандрівник, який першим прибуває в рьокан, займає найближчу до головної дороги комірку, а наступні мандрівники вишиковуються в лінію позаду нього.

Мандрівник, який першим прибуває до рьокану, бере стільки карт страв, скільки є гравців, плюс 1. (Наприклад, у грі в трьох він бере 4 карти).



Зелений мандрівник першим покидатиме рьокан.

Він переглядає взяті карти страв, не показуючи їх іншим гравцям.

Він може скуштувати 1 з цих страв, заплативши зазначену на карті ціну.

Карту цієї страви він додає до своєї колекції горілиць, а решту карт кладе долілиць праворуч від колоди страв. Це стос страв цього рьокану.

Кожна страву приносить 6 очок, які гравець здобуває відразу після додавання карти страви до своєї колекції.

Тепер залишилося дочекатися, доки інші мандрівники прибудуть до рьокану. Кожен наступний мандрівник матиме змогу скуштувати одну страву з тих, що залишились у стосі.

Тож мандрівник, який першим переміщується в рьокан, має значно більший вибір страв, ніж той, хто прибуває останнім!

**Важливо:**

- Під час своєї мандрівки ви не можете куштувати одну й ту саму страву двічі.
- У кожному рьокані можна скуштувати щонайбільше одну страву.
- Ви не зобов'язані куштувати страву, перебуваючи в рьокані.

### Приклад

У грі вчотирьох перший мандрівник прибуває до рьокану, бере 5 карт страв (4 гравці + 1) з колоди страв і вирішує скуштувати одну з них, заплативши вказану на карті ціну.

Другий мандрівник прибуває в рьокан і вибирає собі страву з тих 4 карт, які залишились у стосі після першого мандрівника.

Третій мандрівник прибуває до рьокану й може вибрати одну з 3 карт, проте йому бракує монет, щоб заплатити за страву!

На жаль, у цьому рьокані він залишиться голодним.

Четвертий мандрівник прибуває до рьокану й може вибрати собі одну з 3 карт, адже попередній мандрівник нічого не купив.

Він обирає, яку страву скуштувати, додає відповідну карту до своєї колекції, а решту карт страв кладе під низ колоди.

## Продовження мандрівки

Коли всі мандрівники прибудуть до рьокану й отримають можливість скуштувати місцеві страви, вони можуть продовжити свою мандрівку:

- Усі невибрані карти страв покладіть під низ відповідної колоди.
- Хід переходить до останнього мандрівника — того, який перебуває найдалі від рьокану.

## Кінець мандрівки

Гра закінчується, коли всі мандрівники прибудуть до останнього рьокану, розташованого в Едо.

Нагородіть відповідних мандрівників за здобуті досягнення (гурман, колекціонер, купальник, базика). Докладніше про карти досягнень читайте нижче.

Залежно від по жертв, зроблених у храмах, мандрівники здобувають додаткові очки:



- Найщедріший благодійник здобуває 10 очок.
- Другий благодійник здобуває 7 очок.
- Третій благодійник здобуває 4 очки.
- Усі інші благодійники здобувають по 2 очки.

У разі нічий всі претенденти отримують очки в повному обсязі відповідно до правил вище. Наприклад, якщо двоє мандрівників стали найщедрішими благодійниками, то кожен із них отримує по 10 очок.

Ті мандрівники, які не зробили храму жодної пожертви, не здобувають очки.



#### Приклад

Під час цієї подорожі троє мандрівників жертвували монети у храми.

- Жовтий мандрівник пожертвував найбільше, тож здобуває 10 очок.
- Зелений та блакитний мандрівники зробили однакові пожертви, тому вони ділять друге місце і здобувають по 7 очок.
- Білий та фіолетовий мандрівники не отримують очки, адже нічого не пожертвували.

Гравець, що здобув найбільше очок, перемагає. У разі нічий виграє той із претендентів, який здобув більше карт досягнень.

У грі «Токайдо» очки нараховують у процесі гри. Однак якщо ви вважаєте, що могли припуститися помилки в підрахунках, перерахуйте здобуті очки в кінці гри.

## Карти досягнень

Мандрівники можуть здобути 7 досягнень: 3 під час гри та 4 наприкінці гри.

### Досягнення за панорами

Під час мандрівки до Едо можна здобути 3 карти досягнень за панорами.

Мандрівник, який першим збере всі фрагменти панорами певного типу, здобуває карту досягнення за відповідну панораму (гори, море чи рисове поле)

Кожна карта досягнення за панораму приносить 3 очки.



## Інші карти досягнень

Ці карти досягнень гравці здобувають після гри.

### Гурман

Мандрівник, який під час подорожі скуштував найдорожчий набір страв, здобуває це досягнення та 3 очки.



### Купальник

Мандрівник, який під час подорожі додав до своєї колекції найбільше карт гарячих джерел, здобуває це досягнення та 3 очки.

### Базіка

Мандрівник, який під час подорожі додав до своєї колекції найбільше карт зустрічей, здобуває це досягнення та 3 очки.

### Колекціонер

Мандрівник, який під час подорожі додав до своєї колекції найбільше карт сувенірів, здобуває це досягнення та 3 очки.

Якщо двоє чи більше мандрівників претендують на якесь із досягнень, кожен із них здобуває по 3 очки.

## Мандрівники



### Художник Хірошіге

Коли Хірошіге прибуває до кожного з трьох «проміжних» рьоканів, то, перш ніж перейти до вибору страв, він бере 1 карту панорами на свій вибір і негайно здобуває за неї очки.



### Посланець Чюбей

Коли Чюбей прибуває до кожного з трьох «проміжних» рьоканів, то, перш ніж перейти до вибору страв, він бере 1 карту зустрічей та застосовує її ефект.



### Ронін Кінко

Кінко завжди платить за страви на одну монету менше (страви, які коштують 1 монету, стають безкоштовними).



### Чиновник Йошіясу

Під час кожної зустрічі Йошіясу бере 2 карти зустрічей, залишає собі одну, а іншу кладе під низ колоди, не показуючи її іншим гравцям.



### Сирота Сацукі

Після прибуття до рьокану Сацукі може отримати верхню карту з колоди страв безкоштовно.

Примітка: якщо Сацукі не хоче куштувати цю страву або не може (бо вже куштувала таку раніше), вона кладе карту під низ колоди та може вибрати карту зі стосу рьокану за звичайними правилами.



### Діауньо Міцукуні

Міцукуні здобуває 1 додаткове очко за кожну карту гарячих джерел та кожну карту досягнень.



### Гейша Сасаякко

Якщо Сасаякко купує в крамниці принаймні дві карти сувенірів, то дешевший із них вона отримує безкоштовно.

Примітка: хоча Сасаякко й не буде платити за дешевший сувенір, у неї все одно має бути вдосталь монет, щоб оплатити всі вибрані сувеніри.



### Священник Хіротада

Щоразу, коли Хіротада зупиняється у храмі, він може взяти одну монету з загального запасу та пожертвувати її храму, поклавши на комірку свого кольору в зоні храму. Зробивши це, він здобуває 1 очко. Це додаткова дія, Хіротада все ще може зробити пожертву з особистого запасу (1, 2 або 3 монети) за звичайними правилами.



### Вулична артистка Умегає

Умегає здобуває 1 очко та 1 монету за кожну зустріч перед застосуванням ефекту цієї карти зустрічі.



### Купець Дзен'емон

У кожній крамниці Дзен'емон може купити 1 із сувенірів за 1 монету (замість ціни, вказаної на карті).

## Правила для гри вдвох

Граючи вдвох, дотримуйтеся таких додаткових правил.

Під час приготувань додайте третього «нейтрального» мандрівника в початковий рьокан. Навмання визначте порядок ходу трьох мандрівників.

Хід переходить до нейтрального мандрівника за звичайними правилами, тобто тоді, коли він опиняється позаду всіх інших.

Однак переміщує нейтрального мандрівника той гравець, чий мандрівник перебуває найближче до місця призначення.

Примітка: добре обмірковуйте ходи нейтрального мандрівника, адже вони впливатимуть на перебіг гри, ба більше — можуть стати ключем до вашої перемоги!



На ілюстрації зелений мандрівник — нейтральний **N**. Оскільки зараз він останній на маршруті, то хід переходить до нього. Помаранчевий мандрівник випереджає всіх інших, тому гравець, який його контролює, вирішуватиме, куди переміститься нейтральний мандрівник.

Переміщення нейтрального мандрівника не впливають на перебіг гри, окрім випадків, коли він зупиняється у храмі чи рьокані.



Коли нейтральний мандрівник зупиняється у храмі, візьміть монету з загального запасу та зробіть пожертву, поклавши її на комірку відповідного кольору в зоні храму. Відповідно, наприкінці гри нейтральний мандрівник також претендуватиме на додаткові очки за пожертви храму.



У грі вдвох мандрівник, який першим прибуває до рьокану, бере 4 карти страв із відповідної колоди. Коли в рьокан прибуває нейтральний мандрівник, то гравець, який його переміщував, бере стос страв рьокану і скидає з нього випадкову карту. Скинуту карту покладіть долілиць під низ колоди, не показуючи іншому гравцю.

Окрім цих двох випадків, гра триває як зазвичай.

## Режими гри

### Ознайомча мандрівка

Якщо ви граєте у «Токайдо» вперше, або хочете показати гру новачкам, можете грати за спрощеними правилами: залиште планшети мандрівників у коробці та роздайте кожному гравцю по 7 монет на початку гри.

Тепер ви можете насолодитися грою, не відволікаючись на особливості вміня мандрівників.

### Зворотний шлях

Хоча класична мандрівка Токайдо починається в Кіото та завершується в Едо, чому б не спробувати пройти цей шлях у зворотному напрямку? Починайте в Едо і прямуйте в Кіото!

Інші правила залишаються незмінними.

### Гастрономічний тур

Коли перший мандрівник прибуває до рьокану, він бере стільки карт страв, скільки є гравців (не беріть додаткову карту, як у звичайній грі).

Рьокан тепер пропонує більш обмежене меню, тому послідовність прибуття мандрівників стає ще важливішою.