

- Antoine Bauza -
- Nariade -

TOKAIDO[®] Matsuri



Livro de Regras



Essa expansão requer o jogo base Tokaido E sua primeira expansão, Encruzilhadas.

Visão Geral

Agora as festividades tradicionais japonesas fazem parte da Jornada da Tokaido. Os Matsuri (festival, em japonês) iniciam-se durante as paradas dos Viajantes nas Estalagens intermediárias, pontuando o caminho com eventos únicos.

Preparação

Prepare o jogo base Tokaido e Encruzilhadas normalmente. Então, prepare a expansão Matsuri da seguinte maneira:

Embaralhe as cartas de Matsuri e coloque a pilha virada para baixo próxima ao tabuleiro.

Coloque os marcadores de Espaço Fechado, os marcadores de Pontos de Jornada e os marcadores de Boneca/Carpa próximos ao banco.

Acrescente os novos Viajantes aos antigos. Se preferir, agora você pode escolher o seu Viajante dentre 3 ao invés de 2, ou escolher o seu preferido dentre todas as opções.

A partida é jogada de acordo com as regras do jogo base Tokaido.

Matsuri

A partir de agora quando os Viajantes pararem em cada uma das 3 Estalagens intermediárias um evento acontece: um Matsuri.

Assim que TODOS os Viajantes chegarem à Estalagem (depois que tiverem usado suas habilidades e comprado suas cartas de Refeição), o primeiro jogador a chegar compra 2 Matsuri. O jogador olha secretamente as 2 cartas, escolhe uma e coloca a outra no fundo da pilha, sem mostrá-la para os outros jogadores.

A carta de Matsuri escolhida é colocada voltada para cima no topo da pilha para que todos os jogadores possam vê-la. O efeito é aplicado assim que a carta é revelada.

Componentes

- A** 20 Cartas de Matsuri
- B** 20 Marcadores de Pontos de Jornada (dois lados, valores de 1 a 4)
- C** 4 Marcadores de Espaço Fechado
- D** 5 Marcadores de Boneca/Carpa (dois lados)
- E** 16 Peças de Viajantes



Efeitos Matsuri



o-Bon • O Morto

Cada Viajante, na ordem de chegada na Estalagem, pode imediatamente fazer uma doação ao Templo de acordo com as regras normais: 1, 2 ou 3 moedas que valem, respectivamente, 1, 2 ou 3 pontos de Jornada. As habilidades dos viajantes que estão associadas ao Templo (por exemplo, a de Hirofada) não podem ser usadas.

Toxi no Ichi • Os Amuletos

Cada Viajante que não tiver um Amuleto em sua coleção imediatamente recebe um Amuleto gratuitamente, que ele pega ao acaso na pilha que estiver disponível.

Se um jogador já tiver um amuleto, ele não se beneficia deste Matsuri.



Hina matsuri • As Bonecas

Cada jogador com uma Viajante feminina **imediatamente** recebe um marcador de Boneca da Reserva. O jogador acrescenta o marcador à sua coleção e o contabiliza como um Souvenir do tipo pequenos objetos. Ele é usado como uma carta de Souvenir na coleção do jogador.

Exemplo: Sasayakko recebe um marcador de Boneca. Ela tem 2 cartas de Souvenir em sua coleção: uma carta de Souvenir de arte e uma carta de Souvenir de alimentação. O marcador de Boneca é acrescentado à sua coleção e se torna o terceiro Souvenir de um conjunto, mas é de um tipo diferente dos outros 2 do conjunto. Assim, a Boneca vale 5 pontos.



o-Fune matsuri • Os Navios

Cada Viajante **imediatamente** recebe a próxima seção de seu Panorama do Mar e marca os pontos de Jornada correspondentes.

- Se um jogador já terminou seu Panorama do Mar, ele não se beneficia deste Matsuri.
- Se vários jogadores simultaneamente terminarem seus Panoramas do Mar como consequência deste Matsuri, cada um marca a Conquista de Panorama do Mar. Use os marcadores "3 pontos de Jornada" para representar o prêmio.



o-Shogatsu • Véspera de Ano Novo

Cada Viajante, na ordem de chegada na Estalagem, pode **imediatamente** rolar o dado da Fortuna. O jogador então pega um número de moedas igual ao resultado do dado (0, 1, 2, 3 ou 4 moedas).



Setsubun • Atrair os grãos

Cada Viajante, na ordem de chegada na Estalagem, pode **imediatamente** rolar o dado da Fortuna. O jogador então marca um número de pontos de Jornada igual ao resultado do dado (0, 1, 2, 3 ou 4 pontos).

Observação: Use os marcadores de pontos de Jornada para representar o prêmio.



Tanabata • As Estrelas

As 4 Conquistas (Gourmet, Banhista, Tagarela e Colecionador) são **imediatamente** concedidas de acordo com as regras normais do jogo; no entanto, em vez de ganhar a carta e 3 pontos, cada vencedor recebe um marcador de "2 pontos de Jornada" (os jogadores empatados em primeiro recebem um marcador de "2 pontos de Jornada" cada).

Observação: Coloque as cartas de Conquista voltadas para cima próximas ao tabuleiro para os jogadores as receberem no fim da jornada como normalmente (as Conquistas valerão os 3 pontos de Jornada normais).



Tango • Os Meninos

Cada jogador com um Viajante masculino **imediatamente** recebe um marcador de Carpa da Reserva. O jogador acrescenta o marcador à sua coleção e o contabiliza como um Souvenir do tipo pequenos objetos. Ele é usado como uma carta de Souvenir na coleção do jogador.

Exemplo: Chuubei recebe um marcador de Carpa. Ele tem 3 cartas de Souvenir em sua coleção: uma carta de Souvenir de arte, uma carta de Souvenir de alimentação e uma carta de Souvenir de pequenos objetos. Estas 3 cartas de Souvenir formam um conjunto que vale 9 pontos de Jornada (1+3+5 pontos). O marcador de Carpa é acrescentado à sua coleção e inicia um novo conjunto. Assim ele vale 1 ponto de Jornada.

Observação: Embora os marcadores de Boneca/Carpa sejam tratados como cartas de Souvenir na organização das coleções dos jogadores, eles não são contabilizados ao conceder a Conquista Colecionador e não contam no efeito dos Objetos Lendários Shodo e Emaki.



Hanabi • Fogos de Artifício

O Viajante que comprar e escolher este Matsuri **imediatamente**, e de forma aleatória, compra 2 novas cartas de Matsuri. Estas 2 cartas de Matsuri são jogadas e seus efeitos aplicados.



o-Tsukimi • A Lua

O Viajante que comprar e escolher este Matsuri **imediatamente** pega uma carta de Caligrafia à sua escolha entre as disponíveis na pilha. Em seguida, ele coloca a carta voltada para cima próxima às outras cartas de Conquista (e não em sua própria coleção).

No fim da partida, cada jogador marcará estes pontos de Caligrafia como se a carta estivesse em sua coleção.

Exemplo: Doria escolheu a Caligrafia "Contemplação". No fim do jogo, cada jogador marcará 3 pontos para cada Panorama completo e 1 ponto para cada Cerejeira em sua coleção.



Shishimai • O Leão

Os Viajantes que doaram moedas ao Templo **imediatamente** marcam pontos de Jornada correspondentes à sua doação.

Ao contrário dos prêmios do fim da jornada, apenas os três Viajantes mais generosos são recompensados conforme segue:

- O doador mais generoso marca 4 pontos de Jornada.
- O segundo marca 2 pontos de Jornada.
- O terceiro marca 1 ponto de Jornada.

Os empates são resolvidos de acordo com as regras normais.



Cho-yo • Os Crisântemos

Durante a chegada na próxima Estalagem, não importa se é uma Estalagem intermediária ou a última, todas as cartas de Refeição custam 1 moeda a menos que o normal (consequentemente, as cartas de Refeição que valem 1 moeda são gratuitas). Além disso, o primeiro jogador a chegar na Estalagem pega 2 cartas de Refeição a mais que o normal.

Exemplo: Em um jogo com 4 jogadores, o primeiro Viajante na Estalagem comprará 7 cartas de Refeição (5 cartas para uma partida com 4 jogadores + 2 cartas para o Matsuri).



Yama no Ko • A Montanha

Até a próxima Estalagem, cada Viajante que parar em um espaço de Montanha pode pegar 1 seção do Panorama de Montanha a mais, antes de fazer a escolha normal entre pegar um Panorama ou uma Cerejeira. Ele marca os pontos de Jornada correspondentes.

Se um jogador já terminou seu Panorama de Montanha, ele não se beneficia deste Matsuri.



o-Taue matsuri • O Arroz

Até a próxima Estalagem, cada jogador que parar em um espaço de Arrozal pode pegar 1 moeda do banco e doá-la para o Templo em seu nome antes de fazer a escolha normal no espaço do Arrozal (isto é, pegar um Panorama de Arrozal ou pegar uma Cerejeira). Ele marca os pontos de Jornada correspondentes à doação.

Se um jogador já terminou seu Panorama de Arrozal, ele não se beneficia deste Matsuri.



Hadaka matsuri • O Homem Nu

Até a próxima Estalagem, cada jogador que parar em um espaço de Águas Termais pode pegar 1 carta de Encontro e aplicar seu efeito antes de fazer a escolha normal no espaço das Águas Termais (isto é, pegar uma carta de Águas Termais ou pegar uma carta de Casa de Banho).



o-Hanami • A Flor de Cerejeira

Até a próxima Estalagem, cada Viajante que parar em um espaço de Panorama (Mar, Montanha ou Arrozal) pega a próxima seção do Panorama correspondente E recebe 1 moeda do banco.

Se um jogador escolher pegar uma Cerejeira, ele recebe 2 moedas no total: uma para a Cerejeira e uma para o Matsuri.



Kamiarisai • As Divindades

Até a próxima Estalagem, cada Templo fecha um de seus espaços.

- Os Templos com espaços simples são fechados completamente.
- Os Templos com espaços duplos fecham seu segundo espaço — o espaço fora da estrada (ou seja, eles tornam-se Templos com espaços simples.)

Observação: Coloque os marcadores de Espaço Fechado nos espaços que estão fechados para indicar o efeito.



Tōka Ebisu • Os Mercadores

Até a próxima Estalagem, cada Loja fecha um de seus espaços.

- As Lojas com espaços simples são fechadas completamente.
- As Lojas com espaços duplos fecham seu segundo espaço — o espaço fora da estrada (ou seja, elas tornam-se Lojas com espaços simples.)

Observação: Coloque os marcadores de Espaço Fechado nos espaços que estão fechados para indicar o efeito.



Mura matsuri • As Aldeias

Até a próxima Estalagem, cada Fazenda fecha um de seus espaços.

- As Fazendas com espaços simples são fechadas completamente.
- As Fazendas com espaços duplos fecham seu segundo espaço — o espaço fora da estrada. (ou seja, elas tornam-se Fazendas com espaços simples.)

Observação: Coloque os marcadores de Espaço Fechado nos espaços que estão fechados para indicar o efeito.



Gion matsuri • Saúde das Pessoas

Até a próxima Estalagem, cada Viajante que parar em um espaço de Encontro pode escolher seu encontro entre os restantes na pilha, em vez de comprar um ao acaso. Assim que o Encontro for escolhido, embaralhe novamente a pilha.

Novos Viajantes

As habilidades dos Viajantes que se referem a chegadas em Estalagens devem ser aplicadas ao chegar à Estalagem, antes de comprar uma Refeição.



Kushinada, a viajante do mundo

No início do jogo, cada um dos outros Viajantes dá 1 moeda para Kushinada.

Durante a partida, a qualquer momento, Kushinada pode olhar secretamente as cartas de Caligrafia e Amuleto de seus adversários.

Observação: Em uma partida de 2 jogadores, o oponente de Kushinada lhe dá 1 moeda e Kushinada paga 1 moeda do banco.



Takeru, o conselheiro

Sempre que um Viajante (ele ou outro) parar em um espaço de Encontro, Takeru pega 1 moeda do banco.



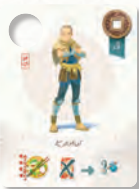
Rakuren, o colecionador

Quando parar em um espaço de Loja, Rakuren pode escolher comprar ao acaso 4 cartas de Souvenir E 1 carta de Objeto Lendário, em vez das ações de Loja normais. Ele pode comprar uma ou várias cartas pagando os custos indicados.



Mutsumi, o bruto

Nas primeiras 4 Estalagens, Mutsumi pode sair primeiro da Estalagem, não importando a ordem na qual ele chegou nela.



Kamui, o andarilho

Quando parar nas Estalagens intermediárias e na última Estalagem, Kamui marca 3 pontos se não comprar uma carta de Refeição.

Observação: Estes 3 pontos podem ser combinados com os pontos de Caligrafia "Jejum".



Mari, a poeta

Quando parar em um espaço de Templo, Mari marca 2 pontos de Jornada (em vez de 1) para cada moeda que ela doar ao Templo. Se ela decidir comprar um Amuleto, Mari pode pegá-lo gratuitamente.



Yashima, a nobre

Nas Estalagens intermediárias, Yashima recebe uma carta de Amuleto aleatória e gratuita.

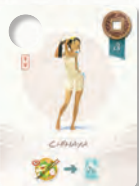
Observação: Se não restarem cartas de Amuleto na pilha, Yashima não pode mais se beneficiar de sua habilidade.



Kidzuna, a cozinheira

Quando parar nas Estalagens intermediárias, Kidzuna pode comprar uma Refeição A MAIS, além da Refeição normal. Primeiro, ela revela a primeira carta da pilha de Refeição e pode comprá-la pelo valor indicado.

Ela marca os pontos de Jornada correspondentes. Em seguida, Kidzuna compra a Refeição normal de acordo com as regras normais.



Chihaya, a banhista

Quando parar nas Estalagens intermediárias, Chihaya recebe uma carta de Águas Termais aleatória comprada da pilha.



Iyasaka, o artesão

Quando parar num espaço de Fazenda, Iyasaka recebe 1 moeda a mais se ele escolher pegar 3 moedas do banco OU pode rolar novamente o dado da Fortuna se quiser tentar a sorte na Sala de Jogos (o segundo resultado deve ser usado, mesmo que seja pior do que o primeiro).



Marihito, o escritor

Ao fim da partida, Marihito pode dobrar uma das cartas de Caligrafia de sua coleção.

Exemplo: A Jornada termina e Marihito tem 2 cartas de Caligrafia: "Presságio" e "Contemplação". "Presságio" lhe dá 8 pontos (restaram-lhe 4 moedas) e "Contemplação" lhe dá 6 pontos (ele tem um Panorama completo e 3 cartas de Cerejeira). Ele decide dobrar a Caligrafia Presságio (2 x 8 pontos) para um total de 22 pontos de Caligrafia.



Suseri, a erudita

No fim da partida, Suseri marca 1 ponto para cada tipo diferente de carta em sua coleção.

Os diferentes tipos de carta são os seguintes: Águas Termais, Casas de Banho, Souvenir, Objeto Lendário, Encontro, Caligrafia, Amuleto, Refeição, Panorama de Mar, Panorama de Montanha, Panorama de Arrozal, Cerejeira.



Ayumu, o caminhante

Cartas de Refeição custam apenas 1 moeda para Ayumu, não importando o valor normal.

Além disso, quando ele para em um espaço de Loja, os Souvenirs do tipo "pequenos objetos" são gratuitos.



Musubi, o astuto

Quando parar nas Estalagens intermediárias, Musubi pode pegar 1 moeda de cada um de seus Viajantes próximos (que chegaram imediatamente antes ou depois dele).

Se um dos Viajantes não tiver moedas, Musubi pega 1 moeda do banco. Da mesma forma, se Musubi chegou primeiro ou por último na Estalagem (e só tem um Viajante próximo), ele pega 1 moeda do Viajante próximo e 1 moeda do banco.



Misaki, o discípulo

Sempre que um Viajante (ele ou outro) parar em um espaço de Templo, Misaki pega 1 moeda do banco.



Titia, a turista holandesa

Titia compra Souvenirs do tipo "Arte" e Objetos Lendários por 1 moeda a menos que o normal. Assim, algumas cartas serão gratuitas para Titia.

Créditos:

Um jogo de Antoine Bauza

Ilustrações de Naiade

Design gráfico: Funforge Studio

Tradução: Doria Roustan

Revisão: Gersende Cheylan e Nathan Morse.

Agradecimentos de Antoine Bauza: Kohri Takeda e Nobuaki Takerube pela contribuição cultural, Corentin Lebrat e Mathias Guillaud por seus comentários e a todos os apoiadores da campanha do Kickstarter, que tornaram a Edição de Colecionador de Tokaido possível!

Galápagos

Tradução: Ana Resende

Revisão: Camila Loricchio

www.mundogalapagos.com.br