

- Antoine Bauza -  
- Naiade -



# TOKAIDO®

東海道

## Anleitung



Pegasus Spiele



## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 5 Reisende-Figuren
- 5 Punktmarker
- 5 Spielerfarben-Plättchen (Taschen)
- 50 Münzen
- 10 Reisende-Plättchen
- 12 Karten „Heiße Quellen“
- 60 Panoramakarten
- 25 Mahlzeitenkarten
- 24 Andenkenkarten
- 14 Begegnungskarten
- 7 Erfolgskarten

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

## Spielziel

Die Spieler sind vor langer Zeit als Reisende in Japan unterwegs. Sie folgen der alten, hoch geschätzten Handelsstraße Tokaido und versuchen, diese Reise zu einem besonderen Erlebnis werden zu lassen.

Dabei sehen sie herrliche Landschaft, probieren kulinarische Köstlichkeiten, erwerben Andenken, genießen die heißen Quellen und haben unvergessliche Begegnungen.

## Spielvorbereitung

- 1 Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- 2 Die Erfolgskarten werden als offener Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.
- 3 Die Mahlzeitenkarten (rote Rückseite) werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- 4 Auch die Andenkenkarten (braune Rückseite) werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- 5 Die Begegnungskarten (violette Rückseite) werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- 6 Die Karten „Heiße Quellen“ (hellblaue Rückseite) werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- 7 Die Panoramakarten werden nach Arten (Meer, Gebirge, Reisfeld) und Werten sortiert (1 kommt auf 2, 2 kommt auf 3 usw.).  
Die 7 sich ergebenden Stapel werden auf dem Spielplan auf die jeweils dafür vorgesehenen Felder gelegt.
- 8 Die Münzen kommen als Vorrat neben den Spielplan.

Jeder Spieler wählt eine Reisenden-Figur sowie den Punktmarker und das Spielerfarben-Plättchen (Tasche) der entsprechenden Farbe. Der Punktmarker wird auf Feld 0 der Leiste gelegt, auf der im Laufe der Partie die Punkte angezeigt werden. **A**

Jeder Spieler zieht dann zufällig zwei Reisenden-Plättchen, wählt eines davon aus und legt es offen auf dem Tisch vor sich ab. **B**

Dann legt der Spieler sein Spielerfarben-Plättchen (Tasche) in die Aussparung seines Reisenden-Plättchens. **C**

Alle restlichen, nicht gewählten Materialien werden zurück in die Schachtel gelegt und für diese Partie nicht benötigt.

Jeder Spieler erhält eine Anzahl Münzen, die der Zahl entspricht, welche in der rechten oberen Ecke seines Reisenden-Plättchens angegeben ist; dieses Geld ist sein Startkapital zu Beginn der Reise. **D**

Nun werden alle Reisenden-Figuren in einer Reihe am ersten Gasthaus (Kyoto) aufgestellt. **E**



# Spielablauf

Bei TOKAIDO ist derjenige Reisende an der Reihe, dessen Figur auf der Straße am weitesten vom Zielort entfernt ist.

Der Spieler muss seinen Reisenden vorwärts ziehen — das heißt in Richtung Edo —, und zwar jeweils auf ein freies Feld seiner Wahl; dabei darf er über ein oder mehrere freie Felder hinweg ziehen, wenn er möchte.

Nachdem der Spieler seinen Reisenden gezogen hat, profitiert er von dem Vorteil, den das Feld ihm bietet. (Die einzelnen Felderarten werden auf dieser und der folgenden Seite erläutert.)

In den meisten Fällen ist nach dem Zug eines Reisenden ein anderer Reisender Letzter auf der Straße — dann ist dieser nun an der Reihe.

Manchmal ist der Reisende, der gerade dran war, auch nach seinem Zug noch der Letzte. In diesem Fall ist er sofort noch einmal an der Reihe.



Der grüne Reisende steht auf der Straße am weitesten hinten; also ist er an der Reihe.



Der violette Reisende ist weiter hinten als der grüne Reisende; deshalb ist er am Zug.



- Der grüne Reisende macht seinen Zug (Pfeil). Nun ist der violette Reisende an der Reihe
- Wenn der grüne Reisende nach seiner Bewegung noch immer hinter dem violetten Reisenden gestanden hätte, wäre er noch einmal an der Reihe gewesen ☐

# Einzel- und Doppelfelder

Auf dem Spielplan gibt es einige Doppelfelder.

Wenn ein Reisender auf einem Doppelfeld landet, muss er das auf der Straße gelegene Feld besetzen, wenn es frei ist; sollte es bereits besetzt sein, wird der zweite ankommende Reisende auf das zweite Feld gestellt.

Doppelfelder werden nur in Partien mit 4 oder 5 Spielern verwendet.

In einer Partie zu zweit oder dritt kann das zweite Feld (abseits der Straße) nicht besetzt werden.



# Beschreibung der Felder

Durch seinen Zug landet der Reisende auf einem Feld, das zu einer von acht unterschiedlichen Felderarten gehört, oder auf einem Gasthausfeld. In den nachfolgenden Beschreibungen bezieht sich der Begriff „Sammlung“ auf alle Karten, die ein Spieler im Laufe der Partie erhalten und offen vor sich abgelegt hat.

Anmerkung: Reisende erhalten immer sofort alle Punkte gutgeschrieben (mit ihrem Punktmarker auf der Leiste), die sie im Laufe der Reise erhalten.



Der Spieler zieht die ersten drei Andenkenkarten vom Stapel und legt sie offen vor sich ab. Dann kann er eine oder mehrere dieser Karten erwerben, indem er den auf der jeweiligen Karte angegebenen Preis zahlt.

Etwaige Karten, die er nicht gekauft hat, legt der Spieler verdeckt unter den Nachziehstapel. Jede Andenkenkarte ist anders und gehört zu einer von vier unterschiedlichen Arten: Kleinteile, Kleidung, Kunst, Essen und Trinken.

Um die höchstmögliche Anzahl an Punkten zu bekommen, muss der Spieler Andenken jeder Art sammeln. (Wichtig: Spieler können alle Arten von Andenken erwerben und damit punkten.)

Gekaufte Andenkenkarten sortiert der Spieler vor sich auf dem Tisch zu Sets: Jedes Sets kann nur ein einziges Andenken jeder Art enthalten.

- Das erste Andenken in einem Set ist — unabhängig von der Art des Andenkens — 1 Punkt wert.
- Das zweite Andenken in einem Set muss zu einer anderen Art gehören als das erste und ist 3 Punkte wert.
- Das dritte Andenken in einem Set muss zu einer anderen Art gehören als die beiden anderen und ist 5 Punkte wert.
- Das vierte Andenken in einem Set muss zu einer anderen Art gehören als die drei anderen und ist 7 Punkte wert.



Andenken kosten 1, 2 oder 3 Münzen. Je nach dem aktuellen Stand der Sammlung eines Spielers sind sie 1, 3, 5 oder 7 Punkte wert.

Der Spieler erhält diese Punkte, wenn er die Karte seiner Sammlung hinzufügt. (Beispiele für das Sammeln von Andenken und die damit verbundenen Punkte sind weiter unten aufgeführt.)

**Anmerkung:** Ein Reisender muss mindestens 1 Münze haben, um in einem Dorf anhalten zu können, muss aber nicht zwangsläufig ein Andenken kaufen.

## A few examples of souvenir collecting:



1 Punkt



4 Punkte (1+3)



9 Punkte (1+3+5)



16 Punkte (1+3+5+7)



5 Punkte (1+1+3)



3 Punkte (1+1+1)



8 Punkte (1+3+1+3)



## Bauernhof

Der Spieler erhält 3 Münzen aus dem Vorrat.

Die Anzahl der Münzen, die ein Spieler besitzen darf, ist nicht begrenzt.



## Panorama



Panoramen bestehen aus 3, 4 oder 5 Abschnitten.

Wenn ein Spieler auf einem Panorama-Feld stehen bleibt, nimmt er sich eine Panoramakarte des Werts 1, wenn er noch keine Panoramakarte dieser Art besitzt.

Andernfalls nimmt er sich eine Karte mit der nächsthöheren Zahl.

Er erhält sofort die dem Wert der Karte (je nach Panorama 1, 2, 3, 4 oder 5) entsprechende Anzahl an Punkten.



**Anmerkung:** Jeder Reisende kann von jeder Art nur ein einziges Panorama zusammenstellen. Ein Reisender, der ein Panorama vervollständigt, darf auf einem Feld dieser Art (Meer, Gebirge oder Reisfeld) nicht mehr stehen bleiben.



## Heiße Quelle



Der Spieler nimmt eine Karte „Heiße Quelle“ vom Stapel und fügt sie seiner Sammlung hinzu.

Diese Karten sind 2 oder 3 Punkte wert.



## Tempel

Der Spieler spendet dem Tempel 1, 2 oder 3 Münzen und legt sie im Tempel auf dem Spielplan in den Bereich, der seiner Spielerfarbe entspricht. Der Spieler erhält sofort 1 Punkt für jede gespendete Münze.

**Anmerkung:** Ein Reisender, der auf einem Tempelfeld stehen bleibt, muss mindestens 1 Münze und darf nicht mehr als 3 Münzen spenden.



## Begegnungen



Der Spieler deckt die oberste Karte des Begegnungskartenstapels auf und führt sie aus. (Die Effekte sind unten aufgeführt.) Anschließend fügt der Spieler die Karte seiner Sammlung hinzu.



## Shokunin (Handlungsreisender)

Der Spieler zieht die oberste Andenkenkarte vom Stapel und fügt sie seiner Sammlung hinzu. Er erhält dafür 1, 3, 5 oder 7 Punkte—in Abhängigkeit davon, wie viele Andenken er bereits besitzt.



## Annaibito (Führer)

Wenn der Spieler das dargestellte Panorama noch nicht begonnen hat, nimmt er sich eine entsprechende Karte mit dem Wert 1. Hat er das Panorama dieser Art bereits begonnen, nimmt er sich eine entsprechende Karte mit der nächsthöheren Zahl. Sollte er das Panorama bereits vollendet haben, darf er ein anderes Panorama seiner Wahl beginnen oder fortsetzen. Er erhält für die Panoramakarte die entsprechenden Punkte.



## Samurai

Der Spieler erhält sofort 3 Punkte.



## Kuge (Adeliger)

Der Spieler nimmt sich sofort 3 Münzen aus dem Vorrat.



## Miko (Shinto-Priester)

Der Spieler nimmt sich sofort 1 Münze aus dem Vorrat und legt sie als Spende im Tempel auf dem Spielplan in den Bereich, der seiner Spielerfarbe entspricht. Der Spieler erhält sofort 1 Punkt für dieses Opfer.



## Gasthäuser



Die Gasthäuser sind Sonderfelder: Jeder Reisende muss auf jedem Gasthausfeld stehen bleiben.

Auf diesen Feldern können die Spieler Mahlzeitenkarten kaufen. Sie kosten 1, 2 oder 3 Münzen und bringen jeweils 6 Siegpunkte ein.



## Ankunft im Gasthaus

Alle Reisenden müssen bei jedem Gasthaus anhalten. An diesen Orten können sie ein wohl verdientes Mahl zu sich nehmen und kulinarische Spezialitäten der jeweiligen Region sammeln.

Jeder Reisende muss auf jedem der vier Gasthausfelder auf dem Weg nach Edo anhalten. Auf jedem Gasthausfeld können deshalb beliebig viele Reisende auf einmal stehen.

Auf dem Spielplan sind diese Gasthausfelder rot markiert.

Es ist **entscheidend**, in welcher Reihenfolge die Spieler bei einem Gasthaus ankommen.

Der erste Reisende besetzt das Feld, das der Straße am nächsten liegt, und später ankommende Reisende nehmen jeweils die nächsten Plätze hinter ihm ein.

Wenn der erste Reisende bei einem Gasthaus ankommt, zieht er so viele Mahlzeitenkarten, wie Spieler teilnehmen, plus 1. (In einer Partie zu dritt zieht er also beispielsweise 4 Karten.)



Der grüne Reisende wird als Erster das Gasthaus verlassen.

Er sieht sich diese Karten an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

Dann kann er eine Mahlzeitenkarte seiner Wahl kaufen, indem er den auf der Karte angegebenen Preis (1, 2 oder 3 Münzen) in den Vorrat zahlt.

Anschließend fügt er die Karte seiner Sammlung hinzu und legt die übrigen Mahlzeitenkarten verdeckt neben den Spielplan.

Jede Mahlzeitenkarte ist 6 Punkte wert. Der Spieler erhält diese Punkte, wenn er die Karte seiner Sammlung hinzufügt.

Dann muss er warten, bis die anderen Spieler beim Gasthaus eintreffen. Bei ihrer Ankunft können alle Reisenden eine der (möglicher-weise) noch verbliebenen Mahlzeitenkarten erwerben.

Der Reisende, der als Erster im Gasthaus angekommen ist, hat folglich mehr Auswahl als der Letzte!

### Wichtig:

- Kein Reisender darf im Laufe seiner Reise zwei Mal dieselbe kulinarische Spezialität probieren.
- Kein Reisender darf pro Gasthaus mehr als eine einzige Mahlzeitenkarte erwerben.
- Ein Reisender ist nicht verpflichtet, eine Mahlzeitenkarte zu kaufen.

### Beispiel:

In einer Partie zu viert zieht der erste Reisende, der beim Gasthaus ankommt, 5 Mahlzeitenkarten (4 Spieler + 1) und wählt sein Mahl aus diesen 5 Karten aus.

Der zweite ankommende Reisende sucht sich eine der 4 restlichen Karten aus.

Der dritte Reisende, der das Gasthaus erreicht, würde gerne ein Mahl aus den verbliebenen drei Karten wählen, hat aber nicht genug Geld zum Bezahlen!

Deshalb kann er leider keine Mahlzeitenkarte erwerben und bleibt diesmal hungrig.

Der vierte ankommende Reisende findet also noch 3 Mahlzeitenkarten vor, da der Reisende vor ihm kein Mahl gekauft hat.

Er wählt eine dieser Karten aus und legt die verbliebenen Karten verdeckt unter den Stapel.

## Die Reise fortsetzen

Sobald alle Reisenden im Gasthaus eingetroffen sind und die Chance hatten, die Küche vor Ort zu testen, kann die Reise weitergehen:

- Alle nicht erworbenen Mahlzeiten werden verdeckt unter den entsprechenden Stapel gelegt.
- Der Reisende, der zuletzt angekommen ist – das heißt dessen Figur am weitesten vom Gasthaus entfernt steht – ist als nächster an der Reihe und setzt seine Reise wieder auf der Straße fort.

## Ende der Reise

Wenn alle Reisenden in Edo beim letzten Gasthaus angekommen sind, endet die Partie.

Die Erfolgskarten (Gourmet, Sammler, Badegast, Quasselstrippe) werden an die entsprechenden Spieler ausgegeben (siehe unten).

Die Spieler erhalten zusätzliche Punkte je nach der Rangfolge der Spender im Tempel:

- Der großzügigste Spender erhält 10 Punkte.
- Der Reisende, der die zweitgrößte Summe gespendet hat, erhält 7 Punkte.
- Der Dritte bekommt 4 Punkte.
- Alle anderen Spender erhalten je 2 Punkte.

Im Falle eines Gleichstands bekommen alle daran beteiligten Spieler die volle Punktzahl für diese Rangstufe; wenn also zwei Spieler auf dem ersten Platz landen, erhält jeder von ihnen 10 Punkte.

Reisende, die dem Tempel keine einzige Münze gespendet haben, erhalten auch keine Punkte.



#### Beispiel:

Die Abbildung zeigt den Spendenstand jedes einzelnen Reisenden am Ende der Reise:

- Der gelbe Reisende liegt auf dem ersten Platz und erhält 10 Punkte.
- Der blaue und der grüne Reisende belegen gleichauf Platz 2 und bekommen jeweils 7 Punkte.
- Der weiße und der violette Reisende erhalten keine Punkte, da sie nichts gespendet haben.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten Erfolgskarten hat.

Bei TOKAIDO erhalten die Spieler im Laufe der Partie Punkte. Es ist jedoch möglich, anhand der Sammlung eines Spielers auch am Ende noch nachzuprüfen, ob der Punktestand stimmt.

## Erfolgskarten

Es werden sieben Erfolgskarten an die Spieler verteilt: drei im Laufe der Partie und vier am Ende.

### Panorama-Erfolgskarten



Drei Karten werden während der Reise nach Edo verteilt.

Der erste Reisende, der ein Panorama einer Art vervollständigt, bekommt die entsprechende Erfolgskarte.

Jede Panorama-Erfolgskarte bringt sofort 3 Punkte ein.



## Andere Erfolgskarten



Diese Karten werden am Ende der Reise zugeteilt.

### Gourmet

Der Reisende, auf dessen Mahlzeitenkarten insgesamt die meisten Münzen abgebildet sind, erhält diese Erfolgskarte, die ihm sofort 3 Punkte einbringt.



### Badegast

Wer die meisten Karten „Heiße Quellen“ hat, erhält diese Erfolgskarte, die ihm sofort 3 Punkte einbringt.



### Quasselstippe

Der Reisende mit den meisten Begegnungskarten bekommt diese Erfolgskarte, die ihm sofort 3 Punkte einbringt.



### Sammler

Der Spieler mit den meisten Andenkenkarten erhält diese Erfolgskarte, die ihm sofort 3 Punkte einbringt.



Im Falle eines Gleichstands bekommen alle daran beteiligten Spieler die volle Punktzahl der entsprechenden Erfolgskarte.

## Beschreibung der Reisenden

### Hiroshige, der Künstler

Wenn Hiroshige unterwegs an einem der drei Gasthäuser ankommt, nimmt er sich jeweils vor der Mahlzeit 1 Panoramakarte seiner Wahl und erhält die Punkte dafür sofort.



### Chuubei, der Bote

Wenn Chuubei unterwegs an einem der drei Gasthäuser ankommt, nimmt er sich jeweils vor der Mahlzeit 1 Begegnungskarte seiner Wahl und führt sie sofort aus.



### Kinko, der Ronin

Jede Mahlzeitenkarte, die Kinko erwirbt, kostet eine Münze weniger. (Eine Mahlzeit, die 1 Münze kostet, bekommt er folglich kostenlos.)





## Yoshiyasu, der Beamte

Bei jeder Begegnung zieht Yoshiyasu 2 Begegnungskarten, behält eine seiner Wahl und legt die andere verdeckt unter den Stapel zurück (ohne sie den anderen Spielern zu zeigen).



## Satsuki, die Waise

Wenn sie bei einem Gasthaus ankommt, wird für Satsuki eine der verfügbaren Mahlzeitenkarte zufällig gezogen, die sie kostenlos erhält.

*Anmerkung:* Nachdem sie sich diese geschenkte Mahlzeit angesehen hat, kann sie entscheiden, stattdessen ein Mahl nach den üblichen Regeln zu kaufen.



## Mitsukuni, der alte Mann

Mitsukuni bekommt für jede Karte „Heiße Quelle“ und für jede Erfolgskarte 1 zusätzlichen Punkt.



## Sasayakko, die Geisha

Wenn Sasayakko im Dorf mindestens 2 Andenkenkarten erwirbt, ist die preisgünstigste davon für sie kostenlos.

*Anmerkung:* Sie muss zwar die erforderlichen Münzen haben, um alle Andenken zu bezahlen, muss aber das preisgünstigste Andenken nicht bezahlen.



## Hirotada, der Priester

Jedes Mal wenn er im Tempel anhält, kann Hirotada eine Münze aus dem Vorrat nehmen und im Tempel spenden; dafür erhält er 1 Punkt. Dies gilt zusätzlich zu den 1, 2 oder 3 Münzen, die er persönlich im Tempel spenden kann.



## Umegae, der Straßenkünstler

Umegae bekommt für jede gezogene Begegnungskarte 1 Punkt und 1 Münze, bevor er den Effekt ausführt.



## Zen-emon, der Händler

Zen-emon kann einmal pro Dorf 1 Andenken für 1 Münze kaufen, statt den angegebenen Preis zu zahlen.

## Sonderregeln für die Partie zu zweit

Für die Partie zu zweit gelten leicht veränderte Regeln.

Beim Spielaufbau wird ein dritter, neutraler Reisender zum Start-Gasthaus gestellt. (Die Reihenfolge der drei Reisenden wird zufällig ermittelt.)

Ebenso wie die von Spielern kontrollierten Reisenden wird diese neutrale Figur bewegt, wenn sie auf der Straße am weitesten hinten liegt.

Der Spieler, dessen Reisender führt, bewegt den neutralen Reisenden.

*Anmerkung:* Die Bewegungen des neutralen Reisenden sind ein wichtiger Bestandteil der Partie zu zweit und der Schlüssel zum Sieg!



Der grüne Reisende ist neutral. (N) Da er hinten steht, ist er nun an der Reihe. Der Spieler, dem der orangefarbene Reisende gehört, muss ihn bewegen, da seine Figur am weitesten vorne steht.

Die Bewegungen des neutralen Reisenden haben keine Auswirkungen auf das Spiel—außer bei Tempel- und Gasthausfeldern:



Wenn der neutrale Reisende auf einem Tempelfeld stehen bleibt, wird eine Münze aus dem Vorrat auf das Tempelfeld seiner Farbe gelegt. Der neutrale Reisende ist also am Ende der Partie an der Auswertung beteiligt, durch die es zusätzliche Punkte für Spenden im Tempel gibt.



Bei zwei Spielern zieht der erste Spieler, der an einem Gasthaus ankommt, vier Mahlzeitenkarten. Wenn der neutrale Reisende auf einem Gasthausfeld stehen bleibt, nimmt der Spieler, der ihn gezogen hat, die Mahlzeitenkarten und legt eine zufällig gezogene dieser Karten ab; sie wird unbenutzt verdeckt unter den Stapel zurückgelegt.

Von diesen beiden Ausnahmen abgesehen, folgt die Partie zu zweit den üblichen Regeln.

## Varianten

### Einführungsreise

Wenn Sie TOKAIDO noch nicht kennen oder anderen Spielern zeigen wollen, können Sie eine vereinfachte Variante spielen: Dafür werden die Reisenden-Plättchen nicht benötigt. Außerdem erhält jeder Spieler zu Beginn der Partie 7 Münzen.

Nun können Sie das Spiel kennen lernen, ohne die besonderen Eigenschaften der Reisenden berücksichtigen zu müssen.

### Rückreise

Obwohl die traditionelle Tokaido-Reise in Kyoto beginnt und nach Edo führt, hindert die Spieler nichts daran, auch in die andere Richtung zu reisen—also in Edo zu starten mit Kyoto als Ziel.

Die übrigen Regeln bleiben unverändert.

### Gastronomie-Reise

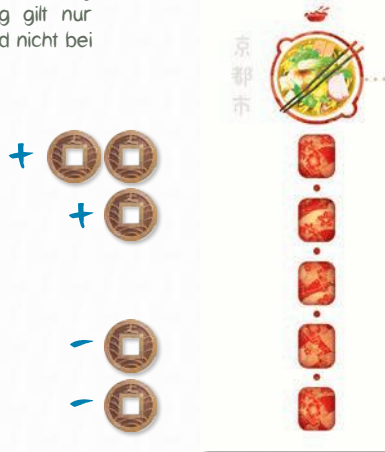
Der erste Reisende, der bei einem Gasthaus ankommt, zieht so viele Mahlzeitenkarten, wie Spieler teilnehmen (nicht eine mehr).

Die Reisenden haben nun weniger Auswahl, so dass die Reihenfolge des Eintreffens bei einem Gasthaus noch wichtiger wird.

## Erweiterte Reisevorbereitungen

Die Startreihenfolge hat eine Auswirkung auf die ersten Züge der Reisenden, und der Startspieler hat mehr Auswahl als der letzte Spieler. Um diese kleine Ungerechtigkeit auszugleichen, können erfahrene Spieler diese Variante wählen.

In Abhängigkeit von der Reihenfolge, in der die Spieler das erste Gasthaus in Kyoto verlassen, wird ihr Startkapital gemäß der unten stehenden Abbildung angepasst. Diese Anpassung gilt nur für den Beginn der Partie und nicht bei späteren Gasthäusern!



### Beispiel für eine Partie zu viert:

- Der letzte Spieler, der Kyoto verlässt, beginnt die Partie mit 2 zusätzlichen Münzen.
- Wer als Dritter Kyoto verlässt, bekommt 1 zusätzliche Münze.
- Der zweite Spieler bekommt das normale Startkapital.
- Der Startspieler muss eine Münze seines Startkapitals abgeben, bevor er Kyoto verlässt.

*Anmerkung:* Bevor die Startreihenfolge zufällig ermittelt wird, müssen die Spieler ihr Reisenden-Plättchen wählen!

Diese Varianten können beliebig miteinander kombiniert und gemischt werden und sind auch in einer Partie zu zweit anwendbar.

## Ein paar Worte über Japan ...

### Tokaido

Die Straße „Tokaido“ gab es schon im 11. Jahrhundert. Sie verbindet die beiden wichtigsten Städte Japans: Edo (heute Tokio genannt) und Kyoto.

Der Weg ist 500 km lang und folgt der Südküste der größten Insel des japanischen Archipels: Honshu.

Im 17. Jahrhundert brauchten Reisende ungefähr zwei Wochen für diese Strecke — in der Regel zu Fuß, manchmal zu Pferd und ganz selten in einer Sänfte (die Reichsten).

Der Tokaido bestand aus 53 Abschnitten. Entlang des Weges gab es zahlreiche Gasthäuser, in denen Reisende ausruhen und ihre Vorräte auffüllen konnten. Die Straße und die Gasthäuser inspirierten zahlreiche Künstler — unter anderem den berühmten Hiroshige, der eine Reihe von Holzschnitt-Drucken anfertigte: „Tokaido Gojusan Tsugi no Uchi“ (Die 53 Stationen des Tokaido).

## Panoramen

Japan ist zu drei Vierteln von Bergen bedeckt. Darunter befinden sich auch zahlreiche Vulkane, die teilweise noch aktiv sind. Infolgedessen gibt es nur wenig bebaubares Land, das größtenteils von Reisfeldern eingenommen wird.

Die japanische Küstenlinie ist Tausende von Kilometern lang, äußerst abwechslungsreich und bietet herrliche Aussicht auf das Meer, welches das Land umgibt. Aufgrund dieser speziellen Geographie hat das Meer einen besonderen Platz in den Herzen der Einwohner und Künstler.

## Heiße Quellen

Die zahlreichen natürlichen heißen Quellen („Onsen“ auf Japanisch) sind in Japan sehr beliebt. Die meisten sind zu öffentlichen oder privaten Badeorten umgestaltet worden — und manchmal werden sie sogar genutzt, um Eier oder Gemüse zu kochen!

Auf der Insel Hokkaido (im Norden des Archipels) sind die Quellen oft von Makaken besetzt, die deren wohltuende Wirkung genauso zu schätzen scheinen wie die Menschen...

## Küche

Die traditionelle japanische Küche besteht aus Fleisch, Fisch, Reis, Nudeln, Gemüse und Algen.

Außerhalb der Landesgrenzen ist Sushi besonders bekannt (ein Stück roher Fisch auf aromatischem Reis serviert), doch in jeder Region Japans gibt es andere köstliche Spezialitäten. Die Küche und die Speisen sind ein wichtiger Bestandteil der japanischen Kultur.

Die bekanntesten Getränke sind natürlich Sake (Reiswein, der auf Japanisch „Nihonshu“ heißt) und Tee. Von beiden gibt es eine große Auswahl, wobei einige Geschmacksrichtungen nur wahre Gourmets zu schätzen wissen.

## Andenken

Wer nach Japan reist, um jemanden zu besuchen, sollte von dort ein Andenken mitbringen („Omiyage“ auf Japanisch). Hier einige Vorschläge aus verschiedenen Kategorien und ihre japanischen Bezeichnungen: Kleinteile — Essstäbchen („Hashi“), Kreisel („Koma“); Kleidung — Hüte („Boshi“), hölzerne Sandalen („Geta“); Essen und Trinken — Backwaren („Manju“), Süßigkeiten („Komeito“); Kunst — Schachteln („Hako“), Lackwaren („Urushi“), Drucke („Ukiyo-e“), Skulpturen („Netsuke“).

## Impressum:

Autor: Antoine Bauza

Illustrationen: Naïade

Grafikdesign: Funforge Studio

Übersetzung: Birgit Irgang

Funforge s.a.r.l., 24 rue charlot, 75003 PARIS, Frankreich. © 2021 Funforge s.a.r.l. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



©Funforge s.a.r.l. 2021 - All rights reserved.