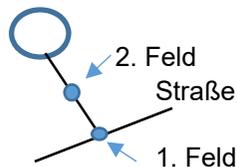


Es ist immer der Spieler am Zug, der am weitesten vom Zielort entfernt ist.

- ◆ In Deinem Zug ziehst Du immer in Richtung EDO auf ein beliebiges freies Feld. Das Zielfeld, wo Du Deine Figur hinstellst, bringt Dir Vorteile.
- ◆ Ist das Feld ein Doppelfeld, musst Du das 1. Feld auf der Straße besetzen (wenn frei), ansonsten gehst Du zum 2. Feld.
In Partien zu zweit / dritt kann das 2. Feld nicht besetzt werden.
- ◆ Es gibt 8 unterschiedliche Felder-Arten und 3 Gasthäuser:

Doppel-
Feld



DORF: Ziehe 3 Andenken-Karten und lege sie offen vor Dir ab.
Kaufe 1 - 3 Karten für je 1 - 3 Münzen (wie darauf angezeigt).
Die nicht gekauften Karten kommen unter den Nachzieh-Stapel.
Es gibt 4 verschiedene Arten von Andenken.
Sammle Sets aus verschiedenen Arten: Die 1. / 2. / 3. / 4.
Karte eines solchen Sets bringt sofort 1 / 3 / 5 / 7 SP.

BAUERNHOF: Nimm 3 Münzen.

PANORAMA: Ein fertiges Panorama besteht aus 3 - 5 Abschnitt-Karten.
Bleibst Du auf einem solchen Feld stehen, nimmst Du 1 Panorama-Karte im Wert "1" (falls Du von dieser Art noch nichts hast). Andernfalls nimm die nächst höhere fehlende Zahl.
Erhalte sofort den Kartenwert als SP.
Jede Panorama-Art kannst Du nur einmal besitzen und dann darfst Du auch kein Feld mehr mit Bezug zu solchen betreten, die Du schon besitzt.

HEISSE QUELLE: Nimm 1 Karte "Heiße Quelle" vom Stapel für Deine Sammlung und erhalte 2 bzw. 3 SP.

TEMPEL: Spende dem Tempel 1 - 3 Münzen und lege diese in Deinen Bereich dort. Jede Münze bringt 1 SP. Münzen sind unbegrenzt.
Der Tempel bringt zum Spielende noch 2 - 10 SP.

BEGEGNUNGEN: Deck die oberste Karte des Begegnungskarten-Stapels auf und führe sie aus. Behalte sie. Es gibt diese Arten:

Shokunin: Ziehe oberste Andenken-Karte vom Stapel und lege sie in Deine Sammlung. Erhalte wie üblich entsprechende SP für ein Set.
(1-mal)

Annaibito: Hast Du das dargestellte Panorama noch nicht begonnen, nimm nur die entsprechende Karte mit Wert "1". Andernfalls nimm die nächst höhere fehlende Karte. Hast Du das gezeigte Panorama aber schon fertig, darfst Du ein anderes beginnen / fortsetzen.
Erhalte so viele SP wie der Kartenwert angibt.
(6-mal)

Samurai: Erhalte 3 SP.
(3-mal)

Kuge: Nimm 3 Münzen.
(2-mal)

Miko: Nimm 1 Münze und lege sie im Tempel in Deinen Bereich.
Erhalte 1 SP.
(2-mal)

**GAST-
HAUS:**



■ 1. Sp.

● 2. Sp.

■ 3. Sp.

● 4. Sp.

■ 5. Sp.

● 5. Sp.

Du MUSST auf jedem Gasthaus stehen bleiben.

Es können dort beliebig viele Spieler stehen, wobei deren Reihenfolge wichtig ist.

Der erste Spieler besetzt das Feld, das der Straße am nächsten liegt usw. die Folgespieler. Wer zuerst kommt, zieht so viele Mahlzeiten-Karten wie Anz. Spieler in Partie plus 1. Er sichtet diese + darf 1 Mahlzeiten-Karte kaufen (1 - 3 Münzen), die übr. Karten kommen verdeckt neben den Plan (für spätere Spieler).
Die gekaufte Karte bringt sofort 6 SP.

Jeder Spieler im Gasthaus MUSS auf alle anderen **warten**.
Wer ankommt, darf 1 verbliebene Mahlzeit kaufen (sofort 6 SP).
Niemand darf 2-mal die selbe Mahlzeit in der Partie wählen.
Sind alle Spieler anwesend, kommen übrige Mahlzeiten unter ihren Nachziehstapel. Der letzte Spieler dort setzt das Spiel fort.

Sind alle Reisenden beim letzten Gasthaus angekommen, **endet das Spiel** und es werden ERFOLGS-KARTEN verteilt.

Spielende: Noch Erfolgs-Karten verteilen und Tempel-Wertung ausführen.

ERFOLGS-Karten:

Vergabe sofort bei Eintritt:

Panorama-Erfolg: Wer zuerst ein Panorama einer Art vervollständigt 3 Karten (es gibt 3), erhält entsprechende Erfolgs-Karte + 3 SP.

Vergabe erst bei Spielende:

- Gourmet:** Wer auf seinen Mahlzeiten-Karten (rot) in Summe die meisten Münzen hat, erhält diese Karte und 3 SP.
- Badegast:** Wer die meisten Karten "Heiße Quelle" (hellblau) besitzt, erhält diese Karte und 3 SP.
- Quasselstrippe:** Wer die meisten Begegnungs-Karten (violett) besitzt, erhält diese Karte und 3 SP.
- Sammler:** Wer die meisten Andenken-Karten (braun) besitzt, erhält diese Karte und 3 SP.

Im Falle eines Patts erhalten die Beteiligten alle je 3 SP.

TEMPEL-Wertung:

- Wer am meisten gespendet hat, erhält 10 SP. *Beispiel:*
 Ohne jegliche Spende ist man nicht dabei.
 Für Rang 2 und 3 gibt es 7 bzw. 4 SP. *2 Spieler haben je 8 gespendet,*
 Weitere Ränge mit Spende erhalten je 2 SP. *1 Spieler nur 7.*
Patt: Die Beteiligten erhalten je volle SP für ihren Rang.
 Es werden keine Ränge übersprungen. *Punkte: 10 - 10 - 7*

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielte.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Erfolgskarten ist Sieger.

Sonderregeln für die Partie zu ZWEIT:

- ◆ Beim Spielaufbau kommt ein dritter, neutraler Reisender zum Start-Gasthaus. Die Reihenfolge der 3 Reisenden wird zufällig ermittelt.
- ◆ Liegt der neutrale Reisende hinten auf der Straße, wird er durch den auf der Straße führenden Reisenden bewegt.
- ◆ Die Bewegungen des neutralen Reisenden wirken sich auf das Spiel nur aus bei Erreichung von Tempel- und Gasthausfeldern und er blockiert.

TEMPEL: 1 Münze vom Vorrat kommt auf das Feld des neutralen Reisenden.
 Zum Spielende ist der neutrale Reisende an der Auswertung der Spenden beteiligt.

GASTHAUS: Wer zuerst kommt, zieht 4 Mahlzeiten-Karten.

Wenn der neutrale Reisende kommt, zieht der ihn bewegende Reisende zufällig 1 Mahlzeiten-Karte und legt sie verdeckt unter den Nachziehstapel.

Beschreibung der Reisenden:

- Hiroshide:** Kommt er zu einem Gasthaus, nimmt er sich vor der Mahlzeiten-Karte erst 1 Panorama-Karte seiner Wahl und erhält deren SP.
- Chuubei:** Kommt er zu einem Gasthaus, nimmt er sich vor der Mahlzeiten-Karte 1 Begegnungs-Karte seiner Wahl und führt sie aus.
- Kinko:** Jede durch ihn gekaufte Mahlz.-Karte kostet 1 Münze weniger.
- Yoshiyasu:** Bei jeder Begegnung zieht er 2 Begegnungs-Karten und behält 1 seiner Wahl. Die andere kommt verdeckt unter ihren Stapel.
- Satsuki:** Kommt sie zu einem Gasthaus, wird für sie zufällig eine kostenlose Mahlzeiten-Karte gezogen. Nach Ansicht kann sie stattdessen eine Karte nach den üblichen Regeln kaufen.
- Mitsukuni:** Sie erhält für jede Karte "Heiße Quelle" und jede Erfolgs-Karte 1 zusätzlichen SP.
- Sasayakko:** Erwirbt sie im Dorf mind. 2 Andenken-Karten, ist die preisgünstigere kostenlos.
 Sie muss aber so viele Münzen haben, wie regulär die Kosten wären.
- Hirohada:** Immer bei seinem Stop im Tempel kann er 1 Münze aus dem Vorrat nehmen und spenden = 1 SP. Das gilt zusätzlich zu den Münzen, die er persönlich spenden kann.
- Umegae:** Für jede gezogene Begegnungs-Karte erhält er 1 SP + 1 Münze, bevor er den Effekt ausführt.
- Zeb-emon:** Einmal je Dorf kann er 1 Andenken für 1 Münze kaufen, statt für den angegebenen Preis.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.07.23

Tokaido Spielhilfe

Feld-Art	Farbe	Funktion
Dorf	braun	1 - 3 Andenken aufdecken und 1 - 3 davon kaufen. Sammle Sets aus verschiedenen Andenken, sofort SP: Die 1. / 2. / 3. / 4. Karte eines Sets: 1 / 3 / 5 / 7 SP.
Bauern-Hof	gelb	Nimm 3 Münzen.
Heiße Quelle	hell-blau	Nimm 1 Karte "Heiße Quelle" und sofort 2 / 3 SP.
Tempel	orange	Spende dort 1 - 3 Münzen für 1 - 3 SP.
Begegnungen	violett	Karte aufdecken und ausführen. Karte behalten.
Panorama	blau türkis grün	Meer Gebirge Reisfeld } Nimm die Panorama-Karte mit der niedrigsten Nummer, die Dir daran noch fehlt. Wert = sofortige SP. Du kannst jedes Panorama 1x bauen.
Gasthaus (Pflicht-Feld)	gelb	Speiseteller Folgendes gilt für <u>1. Spieler</u> dort: Setze Dich auf nächstes freie Feld zur Straße. Ziehe Mahlzeiten (Anz.= Spieler in Partie +1). Kaufe ggf. 1 Mahlzeit. Rest verdeckt neben Plan. 6 SP sofort. <u>Spätere</u> Spieler dürfen auch genau je 1 übrige Mahlzeit kaufen (6 SP). Habe keine Mahlzeit doppelt in Partie.

Sonderregeln:

zu zweit/dritt: Nur das 1. Feld auf der Straße kann jeweils betreten werden.
 zu zweit: Der führende Spieler bewegt den neutralen Spieler, wenn dieser hinten liegt. Er beeinflusst nur Tempel/Gasthäuser und blockiert das Feld, auf dem er steht.

Tokaido Spielhilfe

Feld-Art	Farbe	Funktion
Dorf	braun	1 - 3 Andenken aufdecken und 1 - 3 davon kaufen. Sammle Sets aus verschiedenen Andenken, sofort SP: Die 1. / 2. / 3. / 4. Karte eines Sets: 1 / 3 / 5 / 7 SP.
Bauern-Hof	gelb	Nimm 3 Münzen.
Heiße Quelle	hell-blau	Nimm 1 Karte "Heiße Quelle" und sofort 2 / 3 SP.
Tempel	orange	Spende dort 1 - 3 Münzen für 1 - 3 SP.
Begegnungen	violett	Karte aufdecken und ausführen. Karte behalten.
Panorama	blau türkis grün	Meer Gebirge Reisfeld } Nimm die Panorama-Karte mit der niedrigsten Nummer, die Dir daran noch fehlt. Wert = sofortige SP. Du kannst jedes Panorama 1x bauen.
Gasthaus (Pflicht-Feld)	gelb	Speiseteller Folgendes gilt für <u>1. Spieler</u> dort: Setze Dich auf nächstes freie Feld zur Straße. Ziehe Mahlzeiten (Anz.= Spieler in Partie +1). Kaufe ggf. 1 Mahlzeit. Rest verdeckt neben Plan. 6 SP sofort. <u>Spätere</u> Spieler dürfen auch genau je 1 übrige Mahlzeit kaufen (6 SP). Habe keine Mahlzeit doppelt in Partie.

Sonderregeln:

zu zweit/dritt: Nur das 1. Feld auf der Straße kann jeweils betreten werden.
 zu zweit: Der führende Spieler bewegt den neutralen Spieler, wenn dieser hinten liegt. Er beeinflusst nur Tempel/Gasthäuser und blockiert das Feld, auf dem er steht.