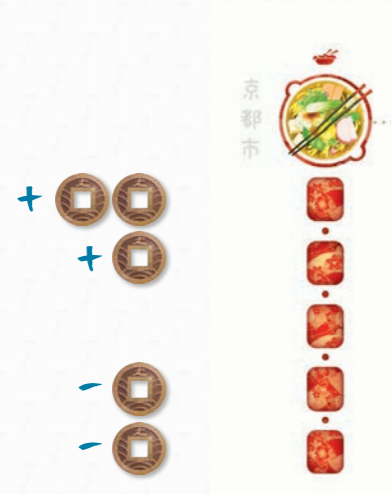


Goed begin

De volgorde van vertrek heeft invloed op de eerste verplaatsingen van de reizigers, waarbij de eerste reiziger meer keuze heeft dan de laatste. Om deze kleine handicap te compenseren, zouden ervaren spelers kunnen kiezen om deze variant toe te voegen.

Afhankelijk van de volgorde waarin ze de eerste Herberg verlaten, wordt de inhoud van de bank van elke speler aangepast zoals te zien in de afbeelding. Deze aanpassing wordt alleen toegepast aan het begin van het spel, niet bij latere Herbergen!



Voorbeeld, met vier spelers:

- De speler die als laatste Kyoto verlaat, begint het spel met twee extra muntjes.
- De speler die als derde Kyoto verlaat, begint met 1 extra muntje.
- De speler die als tweede vertrekt, ontvangt zijn bank zoals gebruikelijk.
- De speler die als eerste vertrekt, verwijdert 1 muntje uit zijn bank voordat hij vertrekt uit Kyoto.

Opmerking: Onthoud dat spelers hun Reiziger tegel moeten kiezen voordat de startvolgorde willekeurig bepaald wordt.

Je kunt deze varianten gebruiken en combineren tijdens je spel; ze kunnen ook worden gebruikt in een spel voor twee spelers.

Een paar woorden over Japan...

Tokaido

De Tokaido weg, die dateert uit de 11de eeuw, verbindt de twee belangrijkste steden in Japan: Edo (heet tegenwoordig Tokyo) en Kyoto.

De weg is 500km lang en volgt de zuidkust van het grootste eiland in de Japanse archipel, Honshu.

Reizigers in de 17de eeuw deden ongeveer twee weken over de route, meestal te voet, soms per paard, en heel soms per draagstoel (voor de rijksten).

Er waren 53 halteplaatsen op de route, en er waren een aantal herbergen op de route waar reizigers konden uitrusten en voorraad inslaan. De weg en de herbergen inspireerden een groot aantal kunstenaars, waaronder de beroemde Hiroshige, die een serie houtsneden produceerde: Tokaido Gojusan Tsugi no Uchi (De 53 Halteplaatsen van de Tokaido).

Panorama's

Japan is voor driekwart bergachtig, inclusief een aantal vulkanen, waarvan er een aantal nog altijd actief zijn. Daardoor is er weinig bebouwbare grond, die voornamelijk wordt bezet door rijstvelden.

De Japanse kustlijn is duizenden kilometers lang en zeer gevarieerd, met uitzicht over de zeeën rondom het hele land. Deze specifieke geografie heeft de zee een speciale plaats gegeven in de harten van de bewoners en kunstenaars.

Warmwaterbronnen

Er zijn veel natuurlijke warmwaterbronnen (Onsen in het Japans) in het land, en deze zijn zeer populair. De meesten zijn getransformeerd in baden, zowel openbaar als privé, en ze worden soms zelfs gebruikt om eieren en groenten te koken!

Op het eiland Hokkaido (in het noorden van de archipel), vind je vaak warmwaterbronnen die worden bevolkt door makaken, die net als mensen de gunstige effecten op prijs lijken te stellen...

Keuken

De traditionele Japanse keuken bestaat uit vlees, vis, rijst, noodles, groenten, en zeewier.

Het meest bekende gerecht is sushi (gesneden rauwe vis geserveerd met aromatische rijst), maar elke regio van Japan heeft gevarieerde en hartige specialiteiten. De keuken en de maaltijd zijn beide een krachtige waarde in de Japanse cultuur.

De meest populaire dranken zijn - natuurlijk - sake (rijstalcohol, eigenlijk nihonshu genaamd in het Japans) en thee. Er is een rijke verscheidenheid van beiden, met sommige smaken die alleen door echte kenners worden gewaardeerd.

Souvenirs

Wanneer je reist om iemand te bezoeken in Japan, is het gebruikelijk om een souvenir mee te nemen (Omiyage in het Japans). Hier zijn een aantal souvenirs in verschillende categorieën en hun Japanse benaming: Kleine objecten — eetstokjes (Hashi), tollens (Koma); Kleding — hoeden (Boshi), houten sandalen (Geta); Eten & drinken — gebakjes (Manju), snoep (Kompeito); Kunst — doosjes (Hako), lak (Urushi), prints (Ukiyo-e), beelden (Netsuke), muziekinstrumenten (Shamisen).

Credits:

Een spel van **Antoine Bauza**

Illustraties door **Naïade**

Grafisch ontwerp door **Funforge Studio**

Vertaling door **Michel Baudoin & Stefan Meeuwse**

Correcties door **W. Eric Martin, Yann Belloir en Gersende Cheylan**

Speciale dank van Antoine Bauza aan:

Michaël Bertrand, Bruno Goube, Toni Bauza, Élisabeth Watremez, Françoise Sengissen, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Mikael Bach, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Matthieu Houssais, Franck Lefebvre, Marielle Lefebvre, Frédéric Escibano, Maël Cathala, Mathias Guillaud, Thibaut Paulevé, Adèle Perché, Natacha Deshayes, Adrien Martinot, Charles, Catherine Ellena, Éric Robert, Bruno Faidutti, Jef Gontier, Coralie Desoeuvres, Émilie Escoulen, Clémens Winkelmann, Corentin Lebrat, Cyril Sandelon en Sylvain Thomas.

Speciale dank van FunForge aan:

Nobuaki Takerube voor zijn geweldige hulp bij de culturele bevestiging, Christine Clotté (voor alles en zelfs meer), Claude Amardeil (voor alles), Elodie Salaires, Jean-Marie David, Anne-Sophie Girault-Guessoum, Eddy Neveu, Abrial Da Costa, alle playtesters van de Ludopathic Gathering voor hun hulp alsook Marie Cardouat voor haar oplettende oog.

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

- Antoine Bauza -
- Naïade -



TOKAIDO

Spelregels





Doel van het spel

De spelers zijn reizigers in Japan in vroegere tijden. Ze zullen de prestigieuze Tokaido route volgen en proberen deze reis een zo rijk mogelijke ervaring te maken.

Hiervoor zullen ze prachtige natuur passeren, heerlijke culinaire specialiteiten proeven, souvenirs kopen, profiteren van de deugden van warmwaterbronnen, en onvergetelijke ontmoetingen hebben.

Vorbereiding

- 1 Plaats het speelbord op een vlakke ondergrond.
- 2 Neem de Prestatie kaarten en leg ze open naast het speelbord.
- 3 Schud de Maaltijdkaarten (rode achterkant) en maak een gedekte stapel.
- 4 Schud de Souvenirkaarten (zwarte achterkant) en maak een gedekte stapel.
- 5 Schud de Ontmoetingskaarten (paarse achterkant) en maak een gedekte stapel.
- 6 Schud de Warmwaterbronkaarten (lichtblauwe achterkant) en maak een gedekte stapel.
- 7 Verdeel de Panoramakaarten per type (Zee, Berg, Rijstveld) en per waarde (plaats de 1 bovenop de 2 bovenop de 3...).
- 8 Plaats de muntjes naast het speelbord als voorraad.

Inhoud:

- 1 Speelbord
- 5 Reiziger pionnen
- 5 Reispunt markeerstenen
- 5 Speelkleur fiches
- 50 Muntjes
- 10 Reiziger tegels
- 12 Warmwaterbronkaarten
- 60 Panoramakaarten
- 25 Maaltijdkaarten
- 24 Souvenirkaarten
- 14 Ontmoetingskaarten
- 7 Prestatiekaarten

Elke speler kiest een reiziger pion en neemt de Reispunt markeersteen en het Speelkleur fiche van dezelfde kleur. Plaats de markeersteen op veld 0 van het Reispunten spoor. **A**

Elke speler neemt willekeurig 2 Reiziger tegels, kiest er één en plaatst deze open voor zich op tafel. **B**

Vervolgens plaatst de speler zijn speelkleur fiche in het gat in zijn Reizigertegel. **C**

Plaats alle ongekozen en ongebruikte tegels terug in de doos en daarmee uit het spel.

Elke speler ontvangt muntjes gelijk aan het getal in de rechterbovenhoek van zijn Reizigertegel; dit vormt zijn bank aan het begin van de reis. **D**

Tot slot, plaats alle Reiziger pionnen willekeurig in een rij op de velden bij de eerste herberg (Kyoto). **E**



Het spel spelen

In Tokaido is de beurt altijd aan de speler die het verste achter ligt op de weg (gekeken vanaf de bestemming).

Deze speler moet zijn reiziger vooruit bewegen — richting Edo — naar een open veld naar keuze, waarbij hij desgewenst één of meer open velden mag overslaan.

Zodra de speler zijn reiziger heeft verplaatst, ontvangt hij het voordeel behorende bij de lokatie waar hij is gestopt. (De lokaties worden beschreven op pagina's 3 en 4 van de regels).

In de meeste gevallen nadat een reiziger is verplaatst, is een andere reiziger de achterste op de weg en is de beurt aan die speler.

Soms is de achterste reiziger na het verplaatsen nog steeds de laatste op de weg; in dat geval is hij meteen weer aan de beurt.



De Groene reiziger staat achteraan, dus hij is aan de beurt.



De Paarse reiziger ligt verder achterop dan de Groene reiziger, daarom is hij nu aan de beurt.



- De Groene reiziger verplaatst zich (zie pijl). Nu is de Paarse reiziger aan de beurt.
- Als de Groene reiziger zich na het verplaatsen nog steeds achter de Paarse reiziger had bevonden, zou hij opnieuw aan de beurt zijn geweest...

Enkele / meerdere velden

Sommige lokaties op het bord bestaan uit twee velden.

Wanneer een reiziger bij een lokatie komt met twee velden, dan moet hij het eerste vakje bezetten als deze vrij is; een volgende reiziger die bij deze lokatie eindigt moet het tweede veld bezetten.

De twee velden per lokatie worden alleen gebruikt in een spel met 4 of 5 spelers en het tweede veld wordt gezien als verder achter op de weg.

Wanneer er gespeeld wordt met 2 of 3 spelers, dan kan het tweede veld — het veld dat niet direct op de weg ligt — niet bezet worden.



Beschrijving van de lokaties

Na elke verplaatsing eindigt een reiziger bij één van de 8 soorten lokaties of één van de herbergvelden. In de uitleg hieronder refereert een «collectie» naar alle kaarten die een speler heeft verworven (en open voor zich heeft neergelegd) tijdens het spel.

Opmerking: Reizigers scoren altijd direct alle punten die tijdens de reis behaald worden.



De speler trekt de eerste 3 Souvenirkaarten van de stapel en legt ze open voor zich neer. Hij kan dan één of meer van deze kaarten aanschaffen door de prijs te betalen die op elke kaart wordt vermeld.

Niet aangeschafte kaarten worden gedekt onderop de stapel gelegd. Elk souvenir is anders, en behoort tot één van de 4 types: kleine objecten, kleding, kunst, en eten & drinken.

Om het maximale aantal punten te behalen, moeten de spelers souvenirs van elk type verzamelen. (Let op: je kunt souvenirs van elk type aanschaffen en daarmee punten scoren.)

Groep je aangeschafte souvenirs in sets open voor je op tafel; elke set mag slechts één souvenir van elk type bevatten.

- Het eerste Souvenir in een set, ongeacht het type, is 1 punt waard.
- Het tweede Souvenir in een set, die van een ander type moet zijn dan de eerste, is 3 punten waard.
- Het derde Souvenir in een set, die van een ander type moet zijn dan de eerste twee, is 5 punten waard.
- Het vierde Souvenir in een set, die van een ander type moet zijn dan de eerste drie, is 7 punten waard.



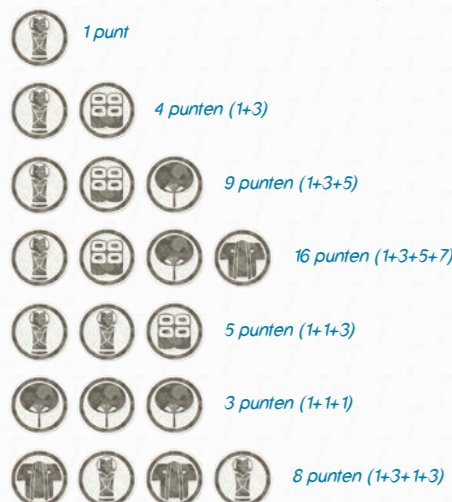
Souvenirs kosten 1, 2 of 3 muntjes. Ze hebben een waarde van 1, 3, 5 of 7 punten afhankelijk van de andere souvenirs die een speler in zijn collectie heeft.

De speler verdient deze punten op het moment dat hij de kaarten toevoegt aan zijn collectie. (Zie hieronder voorbeelden van het verzamelen van Souvenirs en de punten die je daarmee verdient.)

Let op:

- Een reiziger moet minimaal 1 muntje hebben om te stoppen bij een Winkel, maar is niet verplicht om souvenirs aan te schaffen.
- Een reiziger mag gelijktijdig meerdere sets verzamelen. Het is niet nodig om een set af te maken voordat je een nieuwe begint.

Voorbeelden van het verzamelen van Souvenirs:



Boerderij

De speler pakt 3 muntjes uit de voorraad en voegt deze toe aan zijn bank.

Er is geen limiet aan het aantal muntjes dat een speler kan sparen.



Panorama

Panorama's bestaan uit 3, 4 of 5 secties.

Wanneer een speler stopt op een Panorama lokatie, en nog geen Panoramakaarten van dit type heeft, neemt hij een Panoramakaart van waarde « 1 ».

Anders neemt hij het volgende nummer in oplopende volgorde.

Hij scoort onmiddellijk een aantal punten, gelijk aan de waarde van de kaart (1, 2, 3, 4 of 5 afhankelijk van de panorama).



Let op: Een reiziger kan slechts één panorama van elk type creëren; een reiziger die een panorama compleet maakt kan daarna niet meer stoppen op velden van dat type (Zee, Berg, of Rijstveld).



Warmwaterbron



De speler trekt een Warmwaterbronkaart van de stapel en voegt deze toe aan zijn collectie.

Deze kaarten zijn 2 of 3 punten waard.



Tempel

De speler doneert 1, 2 of 3 muntjes aan de tempel door deze op het tempel gedeelte van het bord te plaatsen, op het vakje van zijn speelkleur. Hij scoort onmiddellijk 1 punt voor elk gedoneerd muntje.

Let op: een reiziger die bij een Tempel stopt moet minimaal 1 muntje doneren als een offer en mag maximaal 3 muntjes doneren.



Ontmoetingen

De speler onthult de bovenste kaart van de stapel Ontmoetingskaarten en voert het effect uit (zie hieronder). Na het uitvoeren van het effect, voegt de speler de kaart toe aan zijn collectie.



Shokunin (Reizende koopman)

De speler trekt de bovenste kaart van de stapel Souvenirkaarten en voegt deze toe aan zijn collectie. Afhankelijk van de souvenirs in zijn collectie scoort hij 1, 3, 5, of 7 punten.



Annaibito (Gids)

Als de speler nog niet begonnen is aan de afgebeelde panorama, neemt hij een kaart met waarde 1 van de betreffende stapel. Als hij wel een begin heeft gemaakt, neemt hij het volgende nummer in oplopende volgorde. Als hij de panorama voltooid heeft, kan hij met een nieuwe starten of een kaart toevoegen aan een panorama naar keuze. Hij scoort punten voor de Panorama kaart zoals altijd.



Samurai

De speler scoort onmiddellijk 3 punten.



Kuge (Nobe)

De speler neemt onmiddellijk 3 muntjes uit de voorraad en voegt deze toe aan zijn bank.



Miko (Shinto priester)

De speler neemt onmiddellijk 1 muntje uit de voorraad en plaatst deze als een offer in de Tempel op het vakje van zijn speelkleur.

Hij scoort 1 punt voor deze donatie.



Herbergen

De Herbergen zijn speciale lokaties en alle Reizigers zijn verplicht om te stoppen bij elke Herberg.

Bij de Herbergen kunnen spelers Maaltijdkaarten kopen. Maaltijdkaarten kosten 1, 2 of 3 muntjes en leveren allemaal 6 reispunten op.



Arriveren bij een Herberg

De Herbergen, verplichte stopplaatsen voor alle reizigers, zijn lokaties om te genieten van een welverdiende maaltijd en het proeven van lokale delicatessen.

Elke reiziger moet stoppen bij elk van de 4 Herbergen op de weg naar Edo, dus natuurlijk zijn er genoeg velden in de herbergen voor alle reizigers tegelijk.

Deze Herbergvelden op het speelbord zijn roodgekleurd.

De volgorde waarin de spelers arriveren bij een Herberg is belangrijk.

De eerste reiziger die bij de Herberg arriveert, bezet het veld dat het dichtst bij de weg ligt; de reizigers die later arriveren vormen een rij achter hem.



De groene reiziger zal de eerste zijn die de Herberg verlaat.

Wanneer de eerste reiziger arriveert bij een Herberg, trekt hij zoveel Maaltijdkaarten als dat er spelers zijn, plus 1. (Bijvoorbeeld: in een spel met 3 spelers, trekt hij 4 kaarten.)

Hij bekijkt deze kaarten zonder ze te laten zien aan andere spelers.

Hij kan een Maaltijdkaart naar keuze aanschaffen door de prijs te betalen (1, 2, of 3 muntjes) die wordt aangegeven op de kaart.

Hij voegt deze kaart - open - toe aan zijn collectie en plaatst de rest van de kaarten gedekt naast het speelbord.

Elke Maaltijdkaart is 6 punten waard en een speler scoort de punten op het moment dat hij deze kaart toevoegt aan zijn collectie.

Daarna moet hij wachten totdat de andere spelers arriveren bij de Herberg. Bij aankomst mag elke reiziger één van de overgebleven Maaltijdkaarten aanschaffen (niet verplicht).

De reiziger die als eerste bij de Herberg arriveert heeft daardoor meer keuze dan de laatste reiziger!

Belangrijk:

- Een reiziger kan dezelfde delicatessen niet twee keer proeven tijdens zijn reis.
- Een reiziger kan nooit meer dan 1 Maaltijdkaart aanschaffen per Herberg.
- Een reiziger is nooit verplicht om een Maaltijdkaart aan te schaffen.

Voorbeeld:

In een spel met 4 spelers arriveert de eerste reiziger bij de Herberg; hij trekt 5 Maaltijdkaarten (4 spelers + 1) en kiest zijn maaltijd uit deze 5 kaarten.

De tweede reiziger arriveert bij de Herberg en kiest zijn maaltijd uit de resterende 4 kaarten.

De derde reiziger arriveert bij de Herberg; hij zou een maaltijd willen kiezen uit de 3 resterende kaarten, maar hij heeft niet genoeg muntjes om te betalen!

Helaas, hij kan geen Maaltijdkaart kopen en lijdt honger.

De vierde reiziger arriveert bij de Herberg met 3 kaarten om uit te kiezen omdat de vorige reiziger geen maaltijd heeft aangeschaft.

Hij koopt één kaart en legt de resterende kaarten onderop de stapel.

De reis voortzetten

Zodra alle reizigers zijn gearriveerd bij de Herberg en een kans hebben gehad om de lokale delicatessen te proeven, kan de reis worden voortgezet:

Plaats de niet aangekochte Maaltijdkaarten onderop de stapel.

De laatste reiziger op de route - degene die het verst weg staat van de Herberg - is aan de beurt en vervolgt zijn weg.

Einde van de reis

Het spel eindigt wanneer alle reizigers zijn gearriveerd in Edo bij de laatste Herberg.

Deel de Prestatiekaarten (Gourmet, Verzamelaar, Bader, Kleetskous) uit aan de betreffende reizigers. (Zie pagina 6).

De reizigers scoren bonuspunten afhankelijk van hun rang als donateur aan de Tempel:

- De meest gulle donateur scoort 10 punten.
- De tweede scoort 7 punten.
- De derde scoort 4 punten.
- Alle andere donateurs scoren 2 punten.

Bij gelijke donaties krijgt men de punten van de gedeelde rang; zo krijgen 2 spelers die gelijk spelen om de 1e plaats allebei 10 punten.

Reizigers die geen enkel muntje hebben gedoneerd aan de Tempel scoren geen bonuspunten.



Voorbeeld:

De afbeelding toont de offers van alle reizigers aan het einde van de reis:

- De Gele reiziger, op de eerste plaats, scoort 10 punten.
- De Blauwe en Groene reizigers eindigen beide op de tweede plaats en scoren allebei 7 punten.
- De Witte en Paarse reizigers scoren geen punten omdat ze niets hebben gedoneerd.

De speler met de meeste punten wint het spel. In het geval van een gelijkspel wint de speler met de meeste Prestatiekaarten.

In Tokaido scoor je Reispunten tijdens het spel. Echter, als je denkt dat je een fout hebt gemaakt, kun je aan de hand van je collectie je totale punten nogmaals berekenen aan het einde van het spel.

Prestatiekaarten

Er worden zeven Prestatiekaarten verdeeld tussen de reizigers, 3 tijdens het spel en 4 aan het einde.

Panorama Prestatiekaarten

Drie kaarten worden verdeeld tijdens de reis naar Edo.

De eerste reiziger die een panorama van een bepaald type compleet maakt, ontvangt de prestatiekaart van die panorama.

Elke Panorama Prestatiekaart levert onmiddellijk 3 punten op.



Andere Prestatiekaarten

Deze Prestatiekaarten worden verdeeld aan het einde van de reis.



Gourmet

De reiziger met het hoogste totaal aantal muntjes op zijn Maaltijdkaarten ontvangt deze Prestatiekaart en scoort 3 punten.



Bader

De reiziger met de meeste Warmwaterbronkaarten ontvangt deze Prestatiekaart en scoort 3 punten.



Kletskaus

De reiziger met de meeste Ontmoetingskaarten ontvangt deze Prestatiekaart en scoort 3 punten.



Verzamelaar

De reiziger met de meeste Souvernirkaarten ontvangt deze Prestatiekaart en scoort 3 punten.

Als twee of meer reizigers gelijk spelen voor een prestatiekaart, dan scoren ze allen 3 punten.

Beschrijving van de reizigers



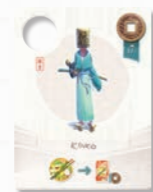
Hiroshige de kunstenaar

Wanneer Hiroshige arriveert bij elk van de 3 tussenliggende Herbergen, neemt hij voor zijn maaltijd 1 Panoramakaart naar keuze en scoort onmiddellijk de punten voor deze kaart.



Chuubei de boodschapper

Wanneer Chuubei arriveert bij elk van de 3 tussenliggende Herbergen, trekt hij voor zijn maaltijd 1 Ontmoetingskaart en past het effect toe.



Kinko de samoerai

Elke Maaltijdkaart die Kinko aanschaft kost één muntje minder. (Maaltijden die 1 muntje kosten zijn daardoor gratis.)



Yoshiyasu de functionaris

Bij elke Ontmoeting trekt Yoshiyasu twee Ontmoetingskaarten en kiest welke hij wil houden, de andere kaart gaat onderop de stapel (zonder deze te tonen aan andere spelers.)



Satsuki de wees

Wanneer Satsuki arriveert bij een Herberg, ontvangt ze gratis de bovenste kaart van de stapel Maaltijdkaarten.

Let op: Na het zien van de gratis maaltijd, kan ze besluiten om een andere maaltijd te kopen.



Mitsukuni de oude man

Mitsukuni verdient 1 extra punt voor elke Warmwaterbronkaart en elke Prestatiekaart.



Sasayakko de geisha

Als Sasayakko in de Winkel tenminste 2 Souvenirkaarten koopt, krijgt ze de goedkoopste gratis.

Let op: Ze moet genoeg muntjes in haar bank hebben om alle souvenirs te kunnen betalen, maar ze betaalt niet voor de goedkoopste.



Hirotada de priester

Telkens wanneer hij bij de Tempel komt kan Hirotada één muntje nemen van de algemene voorraad en deze doneren aan de Tempel; hij scoort hiervoor 1 punt. Dit is bovenop de 1, 2, of 3 muntjes die hij zelf kan doneren aan de Tempel.



Umegae de straat entertainer

Umegae verdient 1 punt en 1 muntje bij elke Ontmoeting voordat het effect van de getrokken Ontmoetingskaart wordt toegepast.



Zen-emon de handelaar

Eén keer per Winkel kan Zen-emon een Souvenir aanschaffen voor 1 muntje in plaats van de reguliere prijs.

Speciale regels bij een spel met 2 spelers

Spellen met twee spelers hebben enigszins andere regels.

Voeg tijdens de voorbereiding een derde reiziger toe - de Neutrale reiziger. (Bepaal de volgorde van de drie reizigers willekeurig.)

Net zoals reizigers verplaatst worden door spelers, moet ook de Neutrale reiziger worden verplaatst zodra hij de laatste op de weg is.

De speler wiens reiziger op de voorste positie op de weg staat, verplaatst de Neutrale reiziger.

Let op: Het verplaatsen van de Neutrale reiziger is een belangrijk onderdeel van een spel met twee spelers en is de sleutel tot de overwinning!



De Groene reiziger is de Neutrale reiziger. Omdat hij de achterste reiziger op de weg is, mag hij verplaatst worden. De speler met de Oranje reiziger moet hem verplaatsen, omdat hij op de voorste positie op de weg staat.

De bewegingen van de Neutrale reiziger hebben geen effect op het spel, behalve bij de Tempel en de Herbergvelden:



Wanneer de Neutrale reiziger bij een Tempel komt neem je een muntje van de algemene voorraad en leg je deze op het vakje van de Tempel dat overeenkomt met zijn kleur. De Neutrale reiziger heeft dus invloed op de bonuspunten voor offers aan de Tempel aan het einde van het spel.



In een spel met twee spelers, trekt de eerste speler bij de Herberg vier Maaltijdkaarten. Als de Neutrale reiziger bij een Herberg komt, pakt de speler die hem heeft verplaatst de Maaltijdkaarten en legt er één willekeurig onderop de stapel zonder deze te bekijken.

Behalve in deze twee gevallen wordt de rest van het spel gespeeld via de normale regels.

Varianten

Inwijdingsreis

Als je Tokaido voor het eerst speelt of je wilt het aan anderen laten zien, kun je deze eenvoudige variant spelen: Laat de reiziger tegels in de doos en geef elke speler 7 muntjes aan het begin van het spel.

Nu kun je het spel leren zonder rekening te hoeven houden met de verschillende eigenschappen van de reizigers.

Terugreis

Hoewel de traditionele Tokaido reis begint bij Kyoto en leidt naar Edo, is er niets dat de spelers belet om de andere kant op te reizen, beginnend bij Edo en reizend naar Kyoto.

De regels blijven verder exact hetzelfde.

Gastronomie

Wanneer de reizigers arriveren bij de Herbergen, trekt de eerste reiziger een aantal Maaltijdkaarten gelijk aan het aantal spelers (in plaats van één kaart meer te trekken dan het aantal spelers).

Elke reiziger heeft nu één keuze minder op het menu, wat de volgorde van het arriveren bij een Herberg meer tactisch maakt.