

## Дополнительные приг отовления

Поря док, при котором путешес твенники начинают с вое путешес твие, влия ет на х од иг ры. У первог о путешес твенника будет большой выбор, чем пос ледний. Чтобы нивелировать этот момент, опытные иг роки мог ут ввес ти в иг ру дополнительное правило.

Это правило предпола гает изменение начальног о количес тва монет в личные запасы иг роков в завис имости от поря дках ода, как показано на иллк: трац ии. Это правило дейс твует только в начале иг ры и не рас прос траня ется на друг ие реканы!



### Пример для иг ры вчетвером

- Иг рок, чей путешес твенник покинет Киото четвертым, начинает иг ру с 2 дополнительными монетами.
- Иг рок, чей путешес твенник покинет Киото третьим, начинает иг ру с одной дополнительной монетой.
- Личный запас второг о иг рока ос танется без изменений.
- А иг рок, чей путешес твенник первым отправится в путешес твие, должен вернуть 1 монету из личног о запаса в общий, прежде чем покинуть Киото.

Примечание: помните, что иг рок и с начала выбирают планшеты путешес твенников, а потом с лучайно определя ют поря док х одов.

Вы можете совмещать эти режимы, а также ис пользоваться их в иг ре вдвоем.

## Нес колько слов о Японии...

### Токайдо

Путь Токайдо, берущий начало с XI века, соединя ет два важней ших г орода Японии — Эдо (с ег одня это Токио) и Киото.

Этот путь протя женностью 500 километров прох одит по южному побережью крупнейшег о ос трова Японс ког о арх ипелага — Х онсю

Чтобы преодолеть Токайдо, путешес твенники XVIII столетия тратили две недели. Передвиг али сь они, как правило, пешком, реже на лошада х, а с амые бог атые ис пользовали паланкины. На пути рас полага лись в 53 г ордка-

станц ии, где путешес твенники мог ли ос тановиться немного отдох нуть и пополнить запасы продовольс твия. Дорог аи мест ные реканы с тали ис точником вдох новения мног очис ленных х удожников, едва ли не с амым извест ным из которых был Утаг ава Х ирошиг э, автор с ерии г равкв Токайдо Г оджк ан Цуг и (53 станц ии Токайдо).

### Панорамы Три

четверти территории Японии покрыты г орами и вулканами, час ть которых дос их пор ос таются активными. Поэтому пах отных земель дос таочно мало, и ис пользуют их преимущес твенно как

рис овые поля. А вот побережье Японии прос тирается на тыся чи километров и очень разнообразно. Именно из-за таких геог рафичес ких ос беннос тей и необычайной крас оты морс ких пейзажей морю отведено ос бое место в с ердц ах вс ех я понц ев ия понс ких х удожников в час тности.

### Горя чие ис точники

Страна бог ата ес тественными термальными ис точниками (на я понс ком их называю т онс ен), которые пользуютс я большим с прос ом. Большинс тво из них были превраще ны в ванны (как общес твенные, так и личные), а ис точники иног да ис пользуютс я для приг отовления я иц или овощей!

На ос трове Х оккайдо на севере арх ипелага в горя чих ис точниках можно увидеть макак. Кажется, они ис пользуют ц елебные с войс тва ис точников так же, как люди...

### Кух ня

Мясо, рыба, рис, овощи, лапша и водорос ли — это с амые популя рные продукты традиц ионной я понс кой кух ни. Из вс ех

я понс ких блюд наибольшю популя рнос ть за пределами страны завоевали с уши (нарезанные кус очки с ырой рыбы на ос нове ароматног о рис а), однако каждый рег ион Японии имеет с вои разнообразные и избы канные мест ные блюда. Приг отовление и прием пищи я вля ется важной с ос тавля ющей я понс кой культуры. Среди напитков

наибольшей популя рнос тью пользуютс я, конечно, с аке (рис овый алког оль, ориг инальное название я понс ког о — них онша) и чай. Оба напитка имеют множес тво вариаций и вкус ов и с мог ут удовлетворить даже с амых придирчивых ценителей.

### Сувениры

Если вы планируете посетить ког о-нибудь в Японии, прих ватите с собой какой-нибудь сувенир (на я понс ком — омия ге), как приня то по

традиц ии. А вот с пис ок разнообразных сувениров (с их я понс кими названия ми), которые вы можете привезти из Японии: безделушки — палочки для еды (х аши), волчки (кома); одежда — шля пы (боши), деревя нные сандалии (г ета); еда и напиток — пирожки с ос ладкой бобовой начинкой (мандзю), леденцы (компейто); предметы ис кус с тва — я щики (х ако), я понс кий лак (уруши), г равквы (укиёе), маленькие фигурки (нец ке), традиц ионные музыкальные инс трументы (шамис ен).

### Создатели иг ры

Автор: Антуан Боза  
Иллк: трац ии: Ная д (Najade)  
Г рафичес кий дизайн: Студия «Fu nf of»  
Редактирование и корректура: В. Эрик Мартин, Ян Беллуа и

Жерс онд Ш й о Антуан Боза выражает ос обу благодарнос ть: Мих аэль Бертран, Э. Береран, Бруно Г уб, Тони Боза, Франс уаза Сенжис ен, Эмили Потро, Фредерик Вее, Мик аэль Бах, Фабрис Рабеллино, Мириам Му сье, Матье Ус се, Франк Лефевр, Фредерик Эс крибано, Мээль Катала, Матиа с Г ий о, Тибо Полеве, Адель Перво, Наташа Дей, Эрик Робер, Бруно Фай дутти, Жеф Г онтье, Коралли Дезевр, Эмили Эс кюлен, Клеман Винкельман, Корентен Лебра, Сирил С андей он и С ильвен Тома. Ос обя

благодарнос ть от Fu nf of: Нобуаки  
Такерубе за ег обес ценные конс ультации в вопрос ах культуры, Кристи н Клянте (вс е и даже больше), Клод Амардей (вс е), Элюди С оля ре, Жан-Мари Давид, Анн-С оф и Жиро-Г ю о, Эди Неве, Абриэль да Кос та, вс ем тест ировщикам компании Lu dpat h с Gat lei ngз их помощь, а также Мари Карду аза ее внимательнос ть к деталям. Локализация

на украинс ком: Микс им Супруненко, Ирина Г натюк, Алла Кос товс кая, Мария Отрошенко, Мих аил Клей менов, Владис лав Бондаренко, Дмитрий Х удобин, Окс ана Таран. Издательс тво «Ум»

- Antoine Bauza -  
- Naiade -



# ТОКАЙДО

## Правила иг ры





## Обзор игры

Вам представился уникальный случай посетить древнюю Японию! Отправляйтесь в путешествие по легендарному пути Токайдо и попробуйте сделать все, чтобы это путешествие принесло вам как можно больше впечатлений.

Лкбуйтесь живописными пейзажами, пробуйте вкусные местные блюда, покупайте сувениры, отдыхайте в целебных горячих источниках, а также знакомьтесь с другими путешественниками.

## Приготовление к игре

- 1 Уложите игровое поле в центре игровой зоны.
- 2 Возьмите карты достижений и положите их у игрового поля лицом вверх.
- 3 Перетасуйте карты блюд (с красным оборотом) и положите бревном вниз.
- 4 Перетасуйте карты сувениров (с черным оборотом) и положите бревном вниз.
- 5 Перетасуйте карты встреч (с пурпурным оборотом) и положите бревном вниз.
- 6 Перетасуйте карты горячих источников (с голубым оборотом) и положите бревном вниз.
- 7 Отсортируйте карты панорам по типу (море, горы, рисовое поле), образовав три кипы. В каждой стопке сложите карты в порядке возрастания значений (верхняя карта стопки — с обозначением «1», следующая с обозначением «2» и т. д.).  
Каждую из 7 полученных стопок разместите в соответствии с местом игрового поля.
- 8 Монеты положите кучкой у игрового поля. Это общий запас.

### Содержимое коробки:

- 1 игровое поле
- 5 фишек путешественников
- 5 маркеров впечатлений
- 5 цветных жетонов багажа
- 50 монет
- 10 планшетов путешественников
- 12 карт горячих источников
- 60 карт панорам
- 25 карт блюд
- 24 карты сувениров
- 14 карт встреч
- 7 карт достижений

Каждый игрок выбирает цвет и берет фишку путешественника, маркер впечатлений и жетон багажа этого цвета. Уложите с собой маркер впечатлений на разделе «0» шкалы впечатлений.

После этого каждый игрок берет 2 случайных планшета путешественников, выбирает один из них и кладет его перед собой лицом вверх.

Вложите с собой жетон багажа в отверстие в верхнем левом углу выбранного планшета путешественника.

Остальные планшеты путешественников верните в коробку, они не понадобятся в этой партии.

Каждый игрок берет из общего запаса столько монет, сколько указано в правом верхнем углу выбранного планшета путешественника — это ваш личный запас.

Разместите фишки путешественников в случайном порядке в ячейках под первыми реками (Кийо).



## Течение игры

В игре «Токайдо» ход всегда переходит к тому игроку, чей путешественник находится дальше от места назначения.

Активный игрок должен переместить своего путешественника вперед в любую локацию направления Эдо и занять свободную ячейку маршрута. Перемещаясь, путешественник может пропустить одну или несколько локаций.

После перемещения игрок вызывает эффект текущей локации (подробнее о видах локаций читайте на стр. 3-4).

Когда активный игрок переместился и вызвал эффект текущей локации, ход переходит к игроку, чей путешественник остался отстоять (находится дальше от места назначения).

Если после хода игрока его путешественник остается последним, то он ходит еще раз.



Зеленый путешественник последний, поэтому ход переходит к нему.



Фиолетовый путешественник находится за зеленым путешественником, поэтому ход переходит к нему.



- Если зеленый путешественник переместится, как показывает стрелка, следующим будет фиолетовый путешественник.
- Если же зеленый путешественник переместится на 1 или 2 локации, то остался бы последним и ход был бы снова

## Одинарные/двойные локации

Некоторые локации на игровом поле имеют две ячейки маршрута, а не одну.

Когда путешественник переместится в такую локацию, он должен занять ту из двух ячеек, которая расположена на линии главной дороги (если она свободна); следующая путешественник, который решит переместиться в эту локацию, должен занять вторую ячейку.

Двойные локации используются только в партии на 4-5 игроков. Путешественник, занявший вторую ячейку маршрута двойной локацией, отстает от того, кто занял первую ячейку (на линии главной дороги).

В партии на 2-3 игрока вторая ячейка (которая расположена на главной дороге) недоступна, ее нельзя занять.



## Описание локаций

После каждого перемещения путешественник попадает в одну из локаций (которых 8 типов) или в один из реконгов. В описании локаций слово «коллекция» используется для обозначения всех карт, которые игрок получил в течение игры и положил перед собой лицом вверх.

Примечание: приобретая очки, сразу передвигайте с собой маркер впечатлений на соответствующее количество ячеек шкалы впечатлений.



Возьмите 3 верхние карты из бревна сувениров и положите их лицом вверх перед собой. Вы можете купить одну или несколько сувениров, заплатив цену, указанную на картах.

Карты некупленных сувениров положите под низ бревна вниз. Все сувениры уникальны, однако каждый из них принадлежит к одной из четырех категорий: «Мелочицы», «Одежда», «Искусство» или «Еда и напитки».

Покупая сувениры, вы добываете очки. Чтобы получить максимальное количество очков, нужно собрать как можно больше наборов равнозначных сувениров.

Приобретенные сувениры группируйте в наборы перед собой; в каждом наборе может быть только по одному сувениру каждой категории.

- Первый сувенир (любой категории) в наборе приносит вам 1 очко.
- Второй сувенир (должен принадлежать другой категории, чем первый) в наборе приносит вам 3 очка.
- Третий сувенир (должен принадлежать другой категории, чем предыдущие два) в наборе приносит 5 очков.
- Четвертый сувенир (должен принадлежать другой категории, чем предыдущие три) в наборе приносит 7 очков.



Сувениры могут стоить 1, 2 или 3 монеты. Каждый купленный сувенир может принести вам 1, 3, 5 или 7 очков в зависимости от состава наборов в вашей коллекции.

Вы получаете очки сразу после добавления карты в свою коллекцию (Примеры сбора сувениров и получения очков см. ниже.)

Примечание:

- Вы можете переместиться в магазин, если в вашем запасе имеется как минимум 1 монета. Если вы станете в магазине, вы всегда дадите 3 верхних карты сувениров, но вы не можете покупать ни одного из них.
- Вы можете собирать несколько наборов одновременно. Чтобы начать с нового набора, не обязательно завершать предыдущий.

## Примеры коллекционирования сувениров

- 1 очко
- 4 очка (1+3)
- 9 очков (1+3+5)
- 16 очков (1+3+5+7)
- 5 очков (1+1+3)
- 3 очка (1+1+1)
- 8 очков (1+3+1+3)



Ферма

Возьмите 3 монеты из общего запаса и положите их в запас.

Количество монет в личном запасе не ограничено.



Панорама

Панорама может состоять из 3, 4 или 5 фрагментов.

Если вы станете в локацию панорамы определенного типа (море, горы, рисовое поле) впервые, возьмите с соответствующей кипы карту панорамы с значением «1».

Если у вас уже есть карта панорамы этого типа, возьмите карту с значением, что на 1 больше предыдущего.

Вы также сразу получаете количество очков, соответствующее значению взятой карты (1, 2, 3, 4 или 5, в зависимости от типа панорамы).



Примечание: каждый путешественник может собрать только по одной панораме каждого типа с образцами фрагменты определенной панорамы, вы больше не можете останавливаться на локация этой панорамы (море, горы, рисовое поле).



Горячие источники



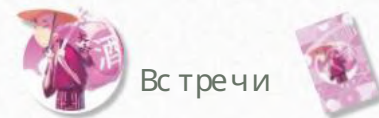
Возьмите карту из бревна горячих источников и добавьте ее в свою коллекцию. Каждая такая карта сразу приносит вам 2 или 3 очка.



Храм

Покажите храм 1, 2 или 3 монеты, положив их на чашку вашего оцета в зоне храма (в верхнем левом углу игрового поля). За каждую пожертвованную монету сразу получите 1 очко.

Примечание: переместившись в локацию храма, вы должны пожертвовать по крайней мере 1 монету, но не более 3 монет.



Встречи

Откройте верхнюю карту бревна встречи и примените ее эффект. Примените эффект, добавьте карту в свою коллекцию. Подробное описание эффектов различных карт встреч читайте ниже.

Цукунин (путешественник)

Возьмите верхнюю карту из бревна сувениров и добавьте ее в свою коллекцию. Этот сувенир может принести вам 1, 3, 5 или 7 очков в зависимости от количества наборов в вашей коллекции.

Анна-бито (проводник)

Если у вас еще нет карт указанной панорамы, возьмите с соответствующей кипы карту с значением «1». Если у вас уже есть карты панорамы этого типа, возьмите карту с значением, что на 1 больше предыдущего. Если вы уже собрали все фрагменты этой панорамы, вы можете начать или продолжить панораму другого типа. Извлекайте очки за полученные карты панорамы по обычным правилам.

Самурай

Вы получаете 3 очка.



Куге (вельможа)

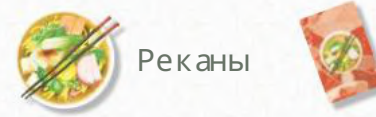
Возьмите 3 монеты из общего запаса и добавьте их в свой личный запас.



Мико (служительница шинтоистского храма)

Возьмите одну монету из общего запаса и пожертвуйте ее храму, положив на чашку своего оцета в зоне храма.

Получите за это 1 очко.



Реканы

Реканы – это обычные локация на игровом поле. Каждый путешественник должен становиться в каждом рекане.

В реканах вы можете отвесть местные блюда, оплатив цену с соответствующей картой. Каждое блюдо может обойтись от 1 до 3 монет и принесет вам 6 очков.



## Прибытие в рекан

Реканы являются обязательным пунктом маршрута каждого путешественника. Это место, где можно отдохнуть и отвесть местные блюда.

По пути к Эдо каждый путешественник должен становиться в каждом из 4 реканов, поэтому эти локация содержат больше чашек и рассчитаны на одновременное пребывание всех путешественников.

Реканы обозначены на игровом поле красным цветом.

Порядок прибытия путешественников в рекан влияет на игру.

Путешественник, первым прибывающий в рекан, занимает ближайшую главную дорожку чашки, а последующие путешественники выстраиваются в линию позади него.

Путешественник, который первым прибывает в рекан, берет столько карт блюд, сколько есть игровых плиток. (Например, в игре втроем он берет 4 карты).



Зеленый путешественник первым будет подавать в рекан.

Он просматривает взятые карты блюд, показывая их другим игрокам.

Он может отвесть одно из этих блюд, заплатив указанную на карте цену.

Карту этого блюда добавляет в свою коллекцию и кладет поверх, а остальную карту кладет вниз справа от бревна блюда. Это блюдо этого рекана.

Каждое блюдо приносит 6 очков, которые игрок получает сразу после добавления карты блюда в свою коллекцию.

Теперь настало время дожидаться, пока другие путешественники придут в рекан. Каждый следующий путешественник может попробовать одно блюдо из оставшихся в кипе.

Так что путешественник, который первым перемещается в рекан, имеет гораздо больший выбор блюд, чем прибывающий последним!

Важно:

- Во время своего путешествия вы не можете пробовать одно и то же блюдо дважды.
- В каждом рекане можно отвесть максимум одно блюдо.
- Вы не обязаны пробовать блюдо, находясь в рекане.

Пример

В игре вчетвером первый путешественник прибывает в рекан, берет 5 карт блюд (4 игровых + 1) из бревна блюда и решает отвесть одно из них, заплатив указанную на карте цену.

Второй путешественник прибывает в рекан и выбирает себе блюдо из тех 4 карт, которые остались в кипе после первого путешественника.

Третий путешественник прибывает в рекан и может выбрать одну из 3 карт, однако ему не хватает монет, чтобы заплатить за блюдо!

К сожалению в этом рекане он останется голодным.

Четвертый путешественник прибывает в рекан и может выбрать себе одну из 3 карт, ведь предыдущий путешественник ничего не купил.

Он выбирает, какое блюдо отвесть, добавляет с соответствующую карту в свою коллекцию и остальную карту кладет под низ бревна.

## Продолжение путешествия

Когда все путешественники придут в рекан и получат возможность отвесть местные блюда, они могут продолжить свое путешествие:

- Все невыбранные карты блюд положите под низ с соответствующей бревна.
- Ход переходит к последнему путешественнику — тому, какой находится дальше от рекана.

## Конец путешествия

Игра заканчивается, когда все путешественники придут к последнему рекану, расположенному в Эдо.

Наградите с соответствующих путешественников за полученные достижения (гурман, коллекционер, купальщик, болтун). Подробнее о картах достижений читайте ниже.

В зависимости от жертвований, сделанных в храмах, путешественники получают дополнительные очки.

- Самый щедрый благодотворитель получает 10 очков.
- Второй благодотворитель получает 7 очков.
- Третий благодотворитель получает 4 очка.
- Все остальные благодотворители получают по 2 очка.

В случае ничьей все претенденты получают очки в полном объеме в соответствии с правилами выше. Например, если два путешественника с талисманом щедрыми благодотворителями, то каждый из них получает по 10 очков.

Те путешественники, которые не совершили их раму никак о пожертвования, не получают очки.



**Пример**

Во время этой поездки трое путешественников жертвовали монеты в их рамы.

- Желтый путешественник пожертвовал больше всего, поэтому получает 10 очков.
- Зеленый и голубой путешественники совершили одинаковые жертвования, поэтому они делят второе место и получают по 7 очков.
- Белый и фиолетовый путешественники не получают очки, ведь ничегоне пожертвовали.

Игрок, получивший больше очков, побеждает. В случае ничьей выигрывает тот из претендентов, получивший больше карт достижений.

В игре Токайдочки насчитываются очки в игре. Однако если вы считаете, что могли допустить ошибку в подсчетах, перечислите добытые очки в конце игры.

**Карты достижений**

Путешественники могут получить 7 достижений: 3 во время игры и 4 в конце игры.

**Достижение за панорамы**

Во время путешествия в Эдо можно получить 3 карты достижений за панорамы.

Путешественник, который первым соберет все фрагменты панорамы определенного типа, получает карту достижения за соответствующую панораму (горы, море или рисовое поле).

Каждая карта достижения панорамы приносит 3 очка.



**Другие карты достижений**

Эти карты достижений игроки получают после игры.



**Гурман**

Путешественник, который во время путешествия отведал самый дорогой набор блюд, получает это достижение и 3 очка.



**Купальник**

Путешественник, который во время путешествия добавил в свою коллекцию больше карт горячих источников, получает это достижение и 3 очка.



**Болтуня**

Путешественник, который во время путешествия добавил в свою коллекцию больше карт встреч, получает это достижение и 3 очка.



**Коллекционер**

Путешественник, который во время путешествия добавил в свою коллекцию больше всего карт сувениров, получает это достижение и 3 очка.

Если два или более путешественников претендуют на какое-либо из достижений, каждый из них получает по 3 очка.

**Путешественники**



**Художник Хиросигэ**

Когда Хиросигэ прибывает к каждому из трех «промежуточных» реканов, то, прежде чем перейти к выбору блюд, он берет 1 карту панорамы по своему выбору и немедленно получает за нее очки.



**Посланник Чубэй**

Когда Чубэй прибывает к каждому из трех «промежуточных» реканов, прежде чем перейти к выбору блюд, он берет 1 карту встречи и применяет ее эффект.



**Ронин Кинко**

Кинко всегда платит за блюда на одну монету меньше (блюда, которые стоят 1 монету, становятся бесплатными).



**Чиновник Йошиаса**

Во время каждой встречи Йошиаса берет 2 карты встречи, оставляет себе одну, а другую укладывает под низ бревна, не показывая ее другим игрокам.



**Сирота Сацуки**

По прибытии в рекан Сацуки может получить верхнюю карту бревна бесплатно.

Примечание: если Сацуки не хочет попробовать это блюдо или не может (потому что уже пробовала такое раньше), она кладет карту под низ бревна и может выбрать карту из кипы рекана по обычным правилам.



**Дедушка Мицукуни**

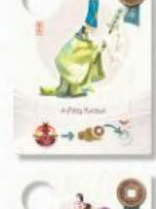
Мицукуни получает 1 дополнительное очко за каждую карту горячих источников и каждую карту достижений.



**Гейша Сасаякко**

Если Сасаякко покупает в магазине по крайней мере две карты сувениров, то более дешевый из них она получает бесплатно.

Примечание: хотя Сасаякко и не будет платить за более дешевый сувенир, у нее все равно должно быть достаточное количество монет, чтобы оплатить все выбранные сувениры.



**Священник Хиросада**

Когда Хиросада становится в их раме, он может взять одну монету из общего запаса и пожертвовать ее в раму, положив на чейку своего ветва в зоне их рамы. Сделав это, он получает 1 очко. Это дополнительное действие, Хиросада все еще может совершить пожертвование из личного запаса (1, 2 или 3 монеты) по обычным правилам.



**Уличная артистка Умегаэ**

Умегаэ получает 1 очко и 1 монету за каждую встречу перед применением эффекта карты встречи.



**Купец Дзеньмон**

В каждом магазине Дзеньмон может купить 1 из сувениров за 1 монету (вместо цены, указанной на карте).

**Правила для игры вдвоем**

Игра вдвоем, соблюдайте следующие дополнительные правила.

Во время приготовлений добавьте третьего нейтрального путешественника в начальный рекан. Наугад определите порядок их трех путешественников.

Когда переходит нейтральный путешественник по обычным правилам, то есть тогда, когда он оказывается позади остальных.

Однако перемещает нейтрального путешественника тот игрок, чей путешественник находится ближе всего к месту назначения.

Примечание: хорошо обдумывайте ходы нейтрального путешественника, ведь они будут влиять на ход игры, более того — могут стать ключом к вашей победе!



На иллюстрации зеленый путешественник — нейтральный. Поскольку он сейчас последний на маршруте, то когда переходит к нему. Оранжевый путешественник опережает всех остальных, поэтому контролирующей его игрой будет решаться, куда переместится нейтральный путешественник.

Перемещение нейтрального путешественника не влияет на ход игры, кроме случаев, когда он становится в их раме или рекане.



Когда нейтральный путешественник становится в их раме, возьмите монету из общего запаса и пожертвуйте, положив ее на чейку соответствующего ветва в зоне их рамы. Соответственно, в конце игры нейтральный путешественник также будет претендовать на дополнительные очки при пожертвованиях их рама.



В игре вдвоем путешественник, первым прибывающий в рекан, берет 4 карты блюд из соответствующего бревна. Когда в рекане прибывает нейтральный путешественник, то перемещавший его игрок берет стопку блюд рекана и сбрасывает с него случайную карту. Сброшенную карту положите вниз под низ бревна, не показывая другим игрокам.

Кроме этих двух случаев игра продолжается как обычно.

**Режимы игры**

**Ознакомительное путешествие**

Если вы играете в «Токайд» впервые или хотите показать игру новичкам, можете играть по упрощенным правилам: оставьте планшеты путешественников в коробке и раздайте каждому игроку по 7 монет в начале игры.

Теперь вы можете наслаждаться игрой, не отвлекаясь на обычные навыки путешественников.

**Обратный путь**

Хотя классическое путешествие Токайд начинается в Киото и завершается в Эдо, почему бы не попытаться пройти этот путь в обратном направлении? Начинать в Эдо и направляться в Киото!

Остальные правила остаются неизменными.

**Гастрономический тур**

Когда первый путешественник прибывает в рекан, он берет столько карт блюд, сколько есть игроков (не берите дополнительную карту, как в обычной игре).

Рекан теперь предлагает более ограниченное меню, поэтому полезность прибытия путешественников становится еще важнее.