Antoine Bauza + Naiade

TOKAIDO DUO



Anleitung

Pegasus Spiele

*Shikoku mag die kleinste der vier Hauptinseln Japans sein, doch auf ihr herrscht stets ein reges Treiben! Es gibt Pilger*innen, die die Insel bereisen, um den Tempeln ihren Respekt zu erweisen und die prachtvollen Gärten zu bewundern, Händler*innen, die ihre Waren mit sich herumtragen, auf der Suche nach lukrativen Geschäften, und Künstler*innen, die die Landschaft genießen und mit jeder Begegnung an Erfahrung gewinnen.*



Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 6 Charaktertableaus
  *(2x Pilger*in, 2x Händler*in, 2x Künstler*in)*
- 6 Charakterfiguren *(3x violett, 3x grün)*
- 8 Geschäftsplättchen
- 26 Warenplättchen
  (5x Kimono, 6x Keramik, 7x Puppe, 8x Fächer)
- 10 violette Gemäldeplättchen
  (3x Mond, 3x Wasserfall, 2x Berg, 2x Bambus)
- 10 grüne Gemäldeplättchen
  (2x Mond, 2x Wasserfall, 3x Berg, 3x Bambus)
- 4 Besichtigungsmarker *(2x violett, 2x grün)*
- 2 Farbplättchen *(1x violett, 1x grün)*
- 1 Heiße-Quelle-Plättchen
- 3 doppelseitige Wellenplättchen
- 24 Münzen *(20x Wert 1, 4x Wert 5)*
- 12 Goldtafeln
- 1 Stoffbeutel
- 3 Spezialwürfel

Spielziel

Der Spielplan ist der japanischen Insel Shikoku nachempfunden. Er ist durch Handelswege (orange Linien) in 8 Gebiete (Berge, Wasserfälle, Bambusse, Monde) unterteilt. Im Inneren der Insel liegen 4 Gebirgsorte, während die Randbereiche eine Vielzahl von Stationen aufweisen: Tempel, Gärten, Meeresufer, Küstenorte und heiße Quellen.

Ihr kontrolliert jeweils 3 Charaktere, die ihr über die Insel bewegt: Eine Pilgerin bzw. einen Pilger, die/der außen um die Insel herum reist, eine Händlerin bzw. einen Händler, die/der den Handelswegen im Inneren der Insel folgt, und eine Künstlerin bzw. einen Künstler, die/der von einem Gebiet zum nächsten zieht, abseits der ausgetretenen Pfade. Wer die Bewegungen und Aktionen der 3 Charaktere möglichst gut aufeinander abstimmt und dadurch die meisten Punkte erreicht, gewinnt.



Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan zwischen euch.
2. Wählt je eine Spielfarbe (Grün oder Violett). Nehmt jeweils die 3 Charaktertableaus (Pilger*in, Händler*in und Künstler*in) sowie die 3 Figuren, 10 Gemäldeplättchen, 2 Besichtigungsmarker und das Farbplättchen eurer Farbe.
3. Legt eure Farbplättchen zum Anzeigen eurer Spielfarbe oberhalb eurer Charaktertableaus ab.
4. Mischt die 8 Geschäftsplättchen und legt sie zufällig verteilt, offen auf die 8 entsprechenden Felder auf dem Spielplan.



5. Legt die 26 Warenplättchen in den Stoffbeutel.
6. Legt die 3 Wellenplättchen jeweils mit einer zufälligen Seite nach oben in beliebiger Reihenfolge auf die entsprechenden Felder auf den Spielplan.
7. Legt das Heiße-Quelle-Plättchen auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.
8. Setzt eure 2 Besichtigungsmarker jeweils auf die Felder mit dem Wert 1 auf eurem Pilger*innentableau.
9. Mischt eure 10 Gemäldeplättchen und legt sie zufällig verteilt, verdeckt auf die Felder auf eurem Künstler*innentableau.
10. Legt die Münzen und die Goldtafeln als Vorrat neben den Spielplan.
11. Legt die 3 Würfel neben den Spielplan: den Pilger*innenwürfel, den Händler*innenwürfel und den Künstler*innenwürfel.
12. Stellt eure Figuren auf die 6 entsprechenden Startfelder (alle 3 Figuren 1 Person auf jeweils 1 Spielplanhälfte): für den/die Pilger*in, für den/die Händler*in und für den/die Künstler*in. Die Person, die ihre Figuren in der Nähe des Kompasses 13 platziert hat, beginnt das Spiel.

Spielablauf

Eine Runde besteht jeweils aus 3 Schritten:

- Person A (die Person, die das Spiel beginnt) wirft die 3 Würfel, wählt 1 davon aus, nimmt ihn und bewegt damit ihre entsprechende Figur.
- Person B (die andere Person) wählt anschließend 1 der 2 übrigen Würfel und bewegt damit ihre entsprechende Figur.
- Zuletzt nutzt Person A den übrig gebliebenen Würfel, um ihre entsprechende Figur zu bewegen.

Sobald alle 3 Würfel genommen wurden, beginnt eine neue Runde. Person B wirft nun die Würfel und nimmt als erste (und dritte) Person 1 der Würfel. Spielt auf diese Weise abwechselnd weiter, bis das Spiel endet und ihr eure Punkte zählt.

Wenn du einen Würfel nutzt, MUSST du die entsprechende Figur um genau die auf dem Würfel angezeigte Zahl an Feldern bewegen. Nach der Bewegung DARFST du die Aktion der Figur auf dem Zielfeld nutzen.

Hinweise:

- *Du darfst nur deine eigenen Figuren bewegen.*
- *Es ist nicht erlaubt, dasselbe Feld mehr als 1 Mal in derselben Bewegung zu betreten (das Feld, auf dem die Bewegung startet, zählt als betreten).*
- *Manchmal kannst du die Aktion nicht ausführen; die Bewegung ist jedoch immer verpflichtend.*

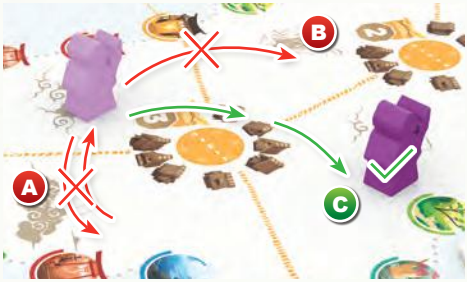
Immer wenn du einen Würfel wählst, legst du ihn auf das Tableau deines entsprechenden Charakters. Das hilft euch, den Überblick über die Züge zu behalten und anzuzeigen, wer Person A und wer Person B ist.

Künstler*in

Künstler*innen reisen von einem Gebiet zum nächsten, indem sie die orangen Handelswege kreuzen. Sie halten die wunderschönen Landschaften auf Gemälden fest und verschenken diese an Passanten.

Bewege deine Künstlerin bzw. deinen Künstler so viele Felder (Gebiete) weit, wie der Würfel angibt. Wähle dann 1 der folgenden 2 Aktionen: Malen ODER Gemälde verschenken.

*Hinweis: Beide Künstler*innen dürfen gleichzeitig im selben Gebiet stehen.*



*Beispiel: Miki wählt den Künstler*innenwürfel. Er zeigt eine 2. Sie darf Bewegung A nicht ausführen, weil sie dadurch ein Feld mehrfach betreten würde. Sie darf auch B nicht ausführen, da sie sich mit diesem Würfelergebnis genau 2 Felder weit bewegen muss. C ist eine gültige Bewegung, bei der sie sich 2 Felder weit über unbetretene Gebiete bewegt.*

Malen

Decke so viele Gemäldeplättchen auf deinem Künstler*innentableau auf, wie andere Figuren im Gebiet deiner Künstlerin bzw. deines Künstlers stehen. Dazu zählen auch die Figuren, die auf den umliegenden Stationen oder Gebirgsorten stehen.



Beispiel: Miki bewegt ihre Künstlerin in ein Gebiet, in dem 3 andere Figuren stehen. Daher darf sie 3 Gemäldeplättchen aufdecken.

Gemäldeplättchen werden immer von links nach rechts, Reihe für Reihe von oben nach unten, aufgedeckt. Wenn du mehr Plättchen als noch verfügbar aufdecken müsstest, decke einfach nur alle übrigen auf.



Gemälde verschenken

Wenn das Symbol des Zielgebiets mit dem Symbol auf dem aufgedeckten Gemäldeplättchen übereinstimmt, das auf deinem Künstler*innentableau in der obersten Reihe mit Plättchen am weitesten links liegt, darfst du dieses Gemäldeplättchen verschenken. Entferne es von deinem Tableau und lege es in die Schachtel zurück.

Hinweise:

- *Du darfst nur 1 Gemäldeplättchen pro Aktion verschenken.*
- *Du darfst nur das aufgedeckte Plättchen, das in der obersten Reihe mit Plättchen am weitesten links liegt, verschenken.*

Wenn du dein letztes Gemäldeplättchen verschenkst, wird das Spielende ausgelöst.



*Beispiel: Miki wählt den Künstler*innenwürfel. Er zeigt eine 2. Sie bewegt sich über ein Bambusgebiet zu einem Wasserfallgebiet. Wenn ihr Gemäldeplättchen, das in der obersten Reihe mit Plättchen am weitesten links liegt, aufgedeckt ist und einen Wasserfall zeigt, darf sie es verschenken.*

Händler*in

Händler*innen bewegen sich entlang der orangen Handelswege, die die Gebirgs- und Küstenorte untereinander verbinden. Bewege deine Händlerin bzw. deinen Händler so viele Felder (Orte) weit, wie der Würfel angibt. Führe dann je nach Zielort die entsprechende Aktion aus.



*Beispiel: Miki wählt den Händler*innenwürfel. Er zeigt eine 2. Die orangen Handelswege führen zu 2 möglichen Zielorten: Sie kann entweder den Gebirgsort A besuchen, um Waren zu beschaffen, oder zum Küstenort B gehen, um ihre Kimonos zu verkaufen.*

Gebirgsort



Die 4 Gebirgsorte liegen im Inneren der Insel. Händler*innen, die dort ankommen, können Waren beschaffen.

Ziehe dazu so viele Warenplättchen aus dem Beutel, wie auf dem Ort, auf dem du angehalten hast, angegeben sind (2, 3 oder 4). Du darfst maximal 5 Warenplättchen auf deinem Händler*innentableau lagern.

Hinweise:

- *Du darfst mehr als 5 Waren haben, wenn du gerade Plättchen ziehst, aber du darfst am Ende deiner Aktion maximal 5 behalten. Du darfst frei wählen, welche Plättchen du behalten möchtest, egal woher sie stammen (aus dem Beutel oder von deinem Tableau). Lege den Rest zurück in den Beutel.*
- *Beide Händler*innen dürfen gleichzeitig im selben Gebirgsort stehen.*

Küstenort



Die 8 Küstenorte liegen im Randbereich der Insel. Händler*innen, die dort ankommen, können 1 oder mehrere ihrer Waren verkaufen.



Das jeweilige Geschäftsplättchen, das zu einem Küstenort gehört, gibt die Art und den Preis (2, 3 oder 4 Geld) der Ware an, die du dort verkaufen darfst. Lege die Warenplättchen, die du verkaufst, zurück in den Beutel und nimm dir Münzen im entsprechenden Wert.

Wichtig: Immer wenn du 10 oder mehr Geld hast, musst du sofort Münzen im Wert von 10 in 1 Goldtafel umtauschen. Lege die Goldtafel auf den am weitesten links befindlichen freien Platz unterhalb deines Händler*innentableaus.

Hinweise:

- *In Küstenorten darf maximal 1 Figur stehen (möglich sind Händler*in oder Pilger*in). Eine Händlerin bzw. ein Händler darf nicht in einen Küstenort ziehen, der bereits besetzt ist.*
- *Münzen dürfen jederzeit mit dem Vorrat getauscht werden (z.B. 1 Münze mit Wert 5 in 5 1er und umgekehrt). Goldtafeln dürfen jedoch nicht mehr in Münzen zurückgetauscht werden.*

Wenn du deine 6. Goldtafel nimmst, wird das Spielende ausgelöst.





Beispiel: Miki bewegt ihren Händler in einen Küstenort, in dem sie ihre Keramiken für je 3 Geld verkaufen kann. Sie erhält 4 x 3 = 12 Geld und tauscht sofort 10 Geld in 1 Goldtafel um, die sie unterhalb ihres Tableaus ablegt. Die restlichen 2 Geld behält sie in ihrem persönlichen Vorrat. Diese Aktion sichert ihr 35 Siegpunkte anstatt der 26, die sie zuvor hatte.

Pilger*in

Pilger*innen bewegen sich im Uhrzeigersinn außen um die Insel herum. Bewege deine Pilgerin bzw. deinen Pilger so viele Felder (Stationen) weit, wie der Würfel angibt. Du darfst durch Stationen hindurchziehen, auf denen andere Figuren stehen (möglich sind Händler*in oder Pilger*in) — diese Stationen zählen zur Bewegung dazu. Wenn du deine Bewegung jedoch auf einer bereits besetzten Station beenden würdest, setze deine Figur stattdessen 1 Station weiter — du darfst nur die dortige Aktion ausführen.



Es gibt 5 Arten von Stationen mit folgenden Aktionen:

Küstenort

Nimm dir so viel Geld, wie auf dem Geschäftsplättchen neben dem Küstenort angegeben ist (2, 3 oder 4 Geld).

Tempel

Versetze den Besichtigungsmarker auf deiner Tempelleiste um 1 Feld weiter. Wenn du dein 9. Feld erreichst, wird das Spielende ausgelöst.

Garten

Versetze den Besichtigungsmarker auf deiner Gartenleiste um 1 Feld weiter. Wenn du dein 6. Feld erreichst, wird das Spielende ausgelöst.

Heiße Quelle

Nimm das Heiße-Quelle-Plättchen — egal, ob es auf dem Spielplan oder vor der anderen Person liegt — und lege es vor dir ab. Du darfst dessen Effekt nicht sofort, wenn du es bekommst, nutzen, sondern erst bei einem der folgenden Würfel, die du nimmst.

Das Heiße-Quelle-Plättchen erlaubt dir, den Würfel, den du gerade genommen hast, ein 2. Mal zu nutzen (Bewegung + Aktion). Sobald du dich entscheidest, es zu nutzen, legst du es sofort auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan zurück.

Hinweise:

- *Du musst dasselbe Würfelergebnis noch einmal nutzen.*
- *Wenn du eine Pilger*innen-Welle (+1 oder -1 bewegen) hast, darfst du diesen Modifikator nutzen, egal ob du ihn für die Bewegung davor verwendet hast oder nicht.*
- *Wenn du auf eine Heiße Quelle ziehst und das Heiße-Quelle-Plättchen bereits besitzt, passiert nichts.*
- *Wenn die andere Person auf eine Heiße Quelle zieht, während du es vor dir liegen hast, nimmt sie es dir sofort weg. Achte darauf, es zu nutzen, bevor das passiert!*

Beispiel: Miki bewegt ihren Händler. Sie bewegt ihn 2 Felder weit, wie auf dem Würfel angezeigt, und landet in einem Gebirgsort, in dem sie 3 Warenplättchen ziehen darf. Danach entscheidet sie sich, ihr Heiße-Quelle-Plättchen zu nutzen und legt es zurück auf den Spielplan. Sie zieht ihren Händler erneut 2 Felder weit und erreicht einen Küstenort, in dem sie die auf dem zugehörigen Geschäftsplättchen angegebenen Waren verkaufen kann.



Meeresufer

Wähle ein beliebiges Wellenplättchen vom Spielplan und lege es auf dein entsprechendes Charaktertableau. Du darfst den Effekt des Plättchens ab sofort nutzen—so lange, bis du es ggf. verlierst.

Hinweise:

- *Wenn keine Wellenplättchen mehr auf dem Spielplan liegen, nimm 1, das die andere Person besitzt, und lege es auf dein entsprechendes Charaktertableau.*
- *Wenn du auf eine Meeresufer-Station ziehst und bereits alle 3 Wellenplättchen besitzt, passiert nichts.*
- *Die Wellenplättchen dürfen während des Spiels nicht umgedreht werden.*

Die Nutzung dieser Effekte ist nicht verpflichtend; du darfst frei entscheiden, ob du die Effekte deiner Wellplättchen nutzen willst oder nicht.

Es gibt für jeden der 3 verschiedenen Charaktere 1 doppelseitiges Wellenplättchen.



Besinnliche/r Pilger*in: Wenn du deine Pilgerin bzw. deinen Pilger bewegst, darfst du dich um 1 Station weniger als auf dem Würfel angegeben bewegen (mindestens jedoch 1 Station weit).



Eilige/r Pilger*in: Wenn du deine Pilgerin bzw. deinen Pilger bewegst, darfst du dich um 1 Station mehr als auf dem Würfel angegeben bewegen (z. B. darfst du dich 5 Stationen weit bewegen, wenn der Würfel 4 anzeigt).



Tüchtige/r Künstler*in: Wenn du die Aktion Malen ausführst, darfst du 1 zusätzliches Gemäldeplättchen aufdecken.



Inspirierte/r Künstler*in: Wenn du die Aktion Gemälde verschenken ausführst, darfst du das Gemälde verschenken, falls deine Figur ihre Bewegung in einem Gebiet mit dem entsprechenden Symbol begann, durch es hindurchzog oder die Bewegung dort beendet hat.



Gerissene/r Händler*in: Wenn du Warenplättchen verkaufst, erhältst du pro verkaufter Ware 1 Geld mehr als angegeben.



Starke/r Händler*in: Wenn du Warenplättchen ziehst, ziehe 1 Plättchen mehr als angegeben.

Zusätzlich darfst du bis zu 6 Warenplättchen auf deinem Händler*innentableau lagern (statt der üblichen 5).

Hinweis: Wenn du 6 Warenplättchen besitzt und dieses Wellenplättchen verlierst, musst du sofort 1 Warenplättchen deiner Wahl in den Beutel zurücklegen.

Spielende

Das Spielende kann durch 3 Ereignisse ausgelöst werden:

- Eine Person erreicht das letzte Feld ihrer Tempel- ODER Gartenleiste.
- Eine Person legt ihre 6. Goldtafel unterhalb des Tableaus ab.
- Eine Person verschenkt ihr 10. Gemäldeplättchen (das Tableau ist leer).

Wenn eines der Ereignisse eintritt, spielt ihr die aktuelle Runde noch zu Ende (alle Würfel müssen genommen werden). Anschließend zählt ihr eure Siegpunkte.

Zusammensetzung der Siegpunkte

Glaubenspunkte: Multipliziere die Zahl des erreichten Feldes auf deiner Tempelleiste mit der des erreichten Feldes auf deiner Gartenleiste.

Handelspunkte: die Zahl über der am weitesten rechts liegenden Goldtafel an deinem Händler*innentableau.

Kulturpunkte: die höchste sichtbare Zahl auf deinem Künstler*innentableau.

Jede Person zählt ihre erreichten Punkte in den 3 Kategorien zusammen. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt! Bei einem Gleichstand, gewinnt die Person mit dem meisten Geld. Bei erneutem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Hinweis: Übrige Gemäldeplättchen (aufgedeckt oder nicht), Münzen und Warenplättchen bringen keine Punkte.

Beispiel: Miki löst das Spielende aus, indem sie das 6. Feld ihrer Gartenleiste erreicht.



Da sie mit ihrem anderen Besichtigungsmarker den 7. Tempel erreicht hat, erhält sie 7 x 6 = 42 Glaubenspunkte.



*Zusätzlich erhält sie durch ihre 5 Goldtafeln unterhalb ihres Händler*innentableaus 35 Handelspunkte. Ihre übrigen Waren bringen jedoch keine Punkte.*



Miki konnte während des Spiel 6 Gemälde verschenken, wofür sie 18 Kulturpunkte erhält. Die übrigen Gemälde bringen keine Punkte, egal auf welcher Seite sie liegen.

Miki erreicht damit insgesamt 42 (Glauben) + 35 (Handel) + 18 (Kultur) = 95 Siegpunkte.

Über die Insel Shikoku

Shikoku ist die kleinste der vier Hauptinseln Japans. Ihr Name bedeutet „vier Länder" und bezieht sich auf die vier Provinzen, in die sie früher unterteilt war.

Shikoku ist für ihren Pilger*innenweg mit den 88 Tempeln bekannt, auf dem die Pilger*innen die Insel zu Fuß umrunden. Diese Reise, die meist im Uhrzeigersinn erfolgt, dauert ungefähr 6 Wochen, in denen knapp 1200 km zurückgelegt werden müssen. Sie beginnt mit dem Ryōzen-ji-Tempel in der Präfektur Tokushima und endet in Kagawa mit dem Ōkubo-ji-Tempel.

Impressum:

Autor: Antoine Bauza

Illustrationen: Naïade

Grafikdesign: Funforge Studio

Deutsche Ausgabe

Übersetzung & Redaktion: Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Funforge s.a.r.l. © 2022 Funforge s.a.r.l. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.
V1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

TKDDUODE01

©Funforge s.a.r.l. 2022 - Alle Rechte vorbehalten.