

準備

出發的次序影響玩家的第一個落腳處，首位玩家比最後的玩家享有更多選擇。為彌補這個些微的不足，較有經驗的玩家可採用這變化：

決定出發的次序後，玩家開始時的旅費可按圖示調整。抵達其他旅館的規則維持不變。



舉例 (4人遊戲)：

- 最後離開京都的玩家，額外多得2個錢幣作旅費。
- 第三位起步的玩家，額外多得1個錢幣。
- 第二位起步的玩家，旅費不變。
- 第一位起步的玩家，會被扣減1個錢幣。

註：玩家必先選定自己的旅客紙板，才隨機決定出發的次序。

以上所有規則變化可隨意搭配，亦可在2人遊戲使用。

有關日本

東海道

東海道追溯至十一世紀，連接日本兩個重要城市：江戶(現為東京)和京都，全程500公里長，位於日本列島中佔地最大的本州，靠近南岸。

十七世紀時，旅客要完成整個行程，大約須時兩星期。常見徒步旅行，也有騎馬的，亦偶有富裕人家坐轎。

東海道全程共53個宿場，沿途有不少旅館，不但供旅客休息和補充糧水，還啟發了不少藝術家。當中包括著名畫家歌川広重。他的名作《東海道五十三次》便描繪了各宿場的景色。

風景

日本四分之三的國土為山地，當中不少是火山，甚至包括活火山。餘下適合耕作的地不多，常見作種植稻米之用。

日本的海岸長數千公里，曲折綿延，遠眺環島波光。此獨特的地形令居民和不少藝術家均對海洋懷有深厚的感情

溫泉

日本的郊外有許多天然溫泉(Onsen)，大受歡迎。不少已變成公共或私人浴場，還會有人在溫泉煮雞蛋和蔬菜呢!

在日本最北的島—北海道上，不難發現溫泉裡聚滿了獼猴，如人類般懂得享受溫泉的功效!

美食

傳統的日本菜包括肉、魚、飯、麵條、蔬菜和海苔。

料理和飲食在日本文化中甚具代表性。在國外最負盛名的日本菜當然是壽司(在一口醋飯上放上一片生的魚)。但在日本不同的地方，壽司皆有當地獨特的風味。

最受歡迎的飲料，非清酒(日本米酒)和茶莫屬。兩者的品種多不勝數，有些特別的味道，只怕是美食鑑賞家才懂欣賞。

伴手禮

到日本探訪時，傳統習慣上，會給對方帶伴手禮(Omiyage)。以下是伴手禮的建議：小物—筷子(Hashi)、陀螺(Koma)；衣物—帽子(Boshi)、木屐(Geta)；食物—栗饅頭(Manju)、金平糖(Kompeito)；工藝品—箱(Hako)、漆(Urushi)、浮世繪(Ukiyo-e)、根付雕塑(Netsuke)、三味線(Shamisen)。

鳴謝：

遊戲設計: Antoine Bauza

繪圖: Naïade

平面設計: Funforge Studio

校對: W. Eric Martin, Yann Belloir & Gersende Cheylan

Antoine Bauza 特別鳴謝:

Michaël Bertrand, Bruno Goube, Toni Bauza, Élisabeth Watremez, Françoise Sengissen, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Mikaël Bach, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Matthieu Houssais, Franck Lefebvre, Marielle Lefebvre, Frédéric Escribano, 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 Sandelion & Sylvain Thomas.

Funforge 特別鳴謝:

Nobuaki Takerube 在文化背景上給予寶貴的意見、Christine Clotté 和 Claude Amardeil 所有的付出、Elodie Sallares、Jean-Marie David、Anne-Sophie Girault-Guessoum、Eddy Neveu、Abrial Da Costa、來自Ludopathie Gathering所有參與遊戲測試的朋友，以及觀察入微的Marie Cardouat。

©Funforge s.a.r.l. 2012 - All rights reserved.
©Jolly Thinkers' Learning Centre Ltd. 2014 - 版權所有。

ANTOINE BAUZA · NAÏADE



TOKAIDO

東海道

遊戲規則





遊戲配件

- 1張遊戲圖板
- 5枚木製旅客棋子
- 5個計分木粒
- 5個玩家顏色標記(包袱)
- 50個錢幣
- 10塊旅客紙板
- 12張溫泉卡
- 60張全景照卡
- 25張膳食卡
- 24張特產卡
- 14張邂逅卡
- 7張獎賞卡

遊戲目標

玩家是古日本的旅者，沿著素負盛名的東海道前進。旅程中，玩家會穿越壯麗的外郊、品嚐美食佳餚、搜羅地方特產、泡浸舒適溫泉和廣結良朋益友，獲得豐富的遊歷經驗。

準備

- 1 翻開遊戲圖板，平放桌面上。
- 2 翻開獎賞卡，內容朝上放在遊戲圖板旁邊。
- 3 洗勻膳食卡(紅色背面)，覆轉組成牌疊。
- 4 洗勻特產卡(黑色背面)，覆轉組成牌疊。
- 5 洗勻邂逅卡(紫色背面)，覆轉組成牌疊。
- 6 洗勻溫泉卡(淺藍色背面)，覆轉組成牌疊。
- 7 將全景照卡按景觀(海濱、山野、稻田)分成三個牌疊，數值從頂開始由小至大排列。

將以上7個牌疊放在圖板的適當位置上備用。

- 8 將錢幣放圖板旁，作為備用庫。

每位玩家選擇一種顏色的木製旅客棋子、計分木粒和玩家顏色標記(包袱)。將木粒放在計分列「0」格子上待計分用 **A**

每位玩家隨機抽2塊旅客紙板，選其1，翻開放在自己面前。 **B**

玩家将自己的顏色標記(包袱)套進自己旅客紙板的圓洞內 **C**

將其他沒用上的旅客紙板放回盒中。

每位玩家按自己旅客紙板右上角的數字，拿取相同數量的錢幣，作為開始時的旅費。 **D**

最後，將所有玩家的木製旅客標記，隨意排列在第一間旅館(京都)上。 **E**



遊戲玩法

在《東海道》中，遊戲進行的次序決定於旅客棋子的位置，每次均由離終點最遠的玩家進行下一回遊戲。

玩家進行遊戲時，朝江戶方向沿線移動自己的木製旅客棋子，停在任何沒有棋子的圓點上。玩家可跳過一個或多個圓點。

移動旅客棋子後，玩家即能享受該落地地的好處(詳見下文)，並即時在計分列上記錄得分。

移動後若有另一位玩家排在最後方，下回遊戲便由他進行。

若剛移動的玩家仍然在最後，他便再次移動自己的旅客棋子。



由於綠色旅客排在最後，隨即由他進行遊戲。



由於紫色旅客排在綠色旅客後面，這個回合便輪到紫色旅客進行。



- 綠色旅客(按箭咀方向)移動後，輪到紫色旅客進行下個回合。
- 如綠色旅客移動後，仍然在紫色旅客後面，綠色旅客將再次移動。

單/雙點落脚地

圖板上有些落脚地是由雙圓點組成。

當旅客移到雙圓點的落脚地，必先選擇停主路線的圓點上。如已有其他旅客佔著，他才可停在分支路的另一圓點上。

雙圓點只用於4或5人遊戲，跟主路線的另一圓點比較，離終點較遠。

當2或3人遊戲時，第二個圓點(即分支路上的圓點)不能被佔用。



落脚地

玩家将旅客時，將停在8種不同的落脚地或任何一間旅館，即有機會獲得卡牌。

註：玩家将所有收集回來的卡牌，翻開放在自己面前，並隨即在計分列上錄分數。



玩家将特產卡的牌疊面，翻開3張卡，放在自己面前，然後選擇一張或多張要購買的卡，並按價格付款。沒選上的特產卡，則覆轉放回牌疊底。

特產卡各有不同，根據右下角圖示，共分4類：小物、衣物、手工藝和食物。

為了獲得更多分數，玩家需要平均收集每一類的特產。

(玩家可以購買任何特產卡，每張均可得分。)

玩家将購得的特產卡，分組放在自己面前。每組包含4張特產卡，種類不能重複。

- 每組的第一張卡，不論任何種類，得1分。
- 每組的第二張卡，類別必須跟前一張不同，得3分。
- 每組的第三張卡，類別必須跟前兩張不同，得5分。
- 每組的第四張卡，類別必須跟前三張不同，得7分。



特產的價格為1、2或3個錢幣，每張卡的分數則視乎分組時的位置，得1、3、5或7分不等。








玩家将選購的特產卡分組排列後，隨即記錄分數。(分組方法和得分，詳見下列。)

註：

- 玩家必須擁有最少1個錢幣，才可將旅客棋子停在村莊上，但入村後可選
- 擇不購買任何特產卡。
- 玩家可同時收集多組特產卡，無須等待一組完成後才開始收集另一組。

圖例：

已購特產組合的得分

-  1分
-  4分 (1+3)
-  9分 (1+3+5)
-  16分 (1+3+5+7)
-  5分 (1+1+3)
-  3分 (1+1+1)
-  8分 (1+3+1+3)

農家

玩家從圖板旁拿取3個錢幣，賺取旅費。

玩家的旅費不設上限。



風景區

玩家到三種風景區(稻田、山野或海濱)拍的全景照，分別由3、4和5張不同分數的全景照卡組成。

當玩家将旅客棋子停在風景區，便可拿取1張該景區的全景照卡，隨即按卡上的數值(1-5)，在計分列上記錄相同的分數。

玩家拿取各種全景照卡時，分數必須順序從低至高拿取。

例如，玩家尚未擁有該景區的全景照卡，他必須先拿取1分的全景照卡。若已擁有1分的全景照卡，則拿取2分的，如此類推。



註：玩家只可在各種景區集齊1套全景照。當玩家擁有一套完整的全景照，便不可再將旅客棋子停在該種景區上。



溫泉



玩家從溫泉卡的牌疊，翻開1張卡，放在自己面前，隨即記錄分數。溫泉卡值2或3分。



神社

玩家捐出1、2或3個錢幣給神社。遊戲圖板左上角是神社區域，玩家根據顏色將捐款放在代表自己的圈上。

玩家每捐1個錢幣得1分，隨即記錄分數。

註：玩家将旅客棋子停在神社上，必須最少捐1個錢幣，每次上限3個。



邂逅

玩家從邂逅卡的牌疊頂部，翻開1張卡，放在自己面前，隨即按以下描述領取獎賞：



Shokunin 工匠師傅

玩家從特產卡的牌疊面，翻開1張卡，放在自己面前，並即時按分組情況，得1、3、5或7分。



Annaibito 導遊

玩家可按卡上指定的景區，拿取1張全景照卡，翻開放在自己面前，即時記錄分數。玩家收藏各景區的全景照卡，數字必須依小到大順序。如玩家已擁有該景區的整套全景照，可選擇其他景區的全景照卡。



Samurai 武士

玩家即時得3分。



Kuge 貴族

玩家立即從圖板旁拿取3個錢幣，作為旅費。



Miko 巫女

玩家立即從圖板旁的備用庫拿取1個錢幣，放在圖板的神社區域，作為自己的捐獻，並即時得1分。



旅館

旅館是特別的落腳地，所有玩家必須將旅客停在每個旅館上。

玩家可選擇用餐與否，每張膳食卡均值6分，價格為1-3個錢幣。



抵達旅館

旅館是旅程的必停站，讓旅客有機會品嚐地道佳餚。

玩家往江戶途中，必須將旅客棋子停在沿途的4間旅館上。

每間旅館均有5個紅色格子，足夠所有旅客同時停留。

旅客棋子抵達旅館的次序是**重要的**。

最先抵達旅館的棋子，停在最近主路的格子上；較遲到達的旅客，則按序在後面排隊。



綠色旅客最先離開旅館。

第一位走到旅館的玩家，按遊戲人數加1，從牌疊抽出該數量的膳食卡。(舉例說，在3人遊戲中，便要抽4張膳食卡。)

首位玩家暗自翻看膳食卡，選其1，並按卡上的價錢(1、2或3個錢幣)付款。

將購得的膳食卡翻開，放在自己面前，隨即記錄分數(6分)。

將餘下沒選上的膳食卡覆轉，內容朝下，暫放圖板旁邊。

隨後到達旅館的其他玩家，均可從餘下的膳食卡選購最多1張。

總括而言，較先抵達的玩家有較多膳食卡選擇，但須等待其他玩家在旅館集合。

注意：

- 整個旅程中，旅客不能收集相同的膳食卡。
- 旅客不能在同一間旅館購買多於1張膳食卡。
- 旅客可選擇不購買任何膳食卡。

舉例：

在4人遊戲中，第一位到達旅館的旅客，先抽5張(4+1)膳食卡，並選購了其中一張。

第二位到達的旅客，從餘下的4張膳食卡，也選購了其中一張。

第三位到達的旅客，本想從餘下的3張膳食卡選購一張，卻沒有足夠錢幣。

噢，他在這個站唯有挨肚餓了！

第四位到達的旅客，仍有3張膳食卡可選擇。他選其一後，將餘下的放回牌疊底。

繼續旅程

當所有旅客已抵達同一旅館，各人亦有機會用膳後，旅程如下繼續：

- 將餘下沒選上膳食卡放回牌疊底。
- 距離旅館最遠(最後到達)的旅客，算作離終點最遠。下個回合由這玩家進行，首先上路。

結束旅程

當所有玩家抵達江戶的旅館後，遊戲結束。

頒發獎賞卡(美食專家、收藏家、浴場達人及親善大使)給獲獎的旅客(見下文)。

按圖板上的捐獻，將玩家排名，並獎賞額外分數：

- 最慷慨解囊的玩家得10分。
- 捐獻第二高的玩家得7分。
- 捐獻第三高的玩家得4分。
- 其他捐獻者各得2分。

若有玩家平手，有關玩家均能取得該排名的分數。舉例說，兩位玩家同時捐獻最多，則各得10分。

沒有捐獻的玩家不會得到分數。



舉例：

圖中顯示旅程結束後各旅客的捐獻：

- 黃色旅客捐獻最多，得10分。
- 藍色和綠色旅客，同是第二名，各得7分。
- 白色和紫色旅客沒有捐獻，沒有分數。

整個旅程得分最高的玩家勝出。如有打成平手，較多獎賞卡的玩家贏。

玩家在遊戲過程中記錄分數。如懷疑有錯漏，可根據玩家面前的卡牌覆核。

獎賞卡

獎賞卡共7張：旅程中頒發3張，旅程結束時頒發其餘4張。

全景照獎賞卡

旅程中頒發的3張均為全景照獎賞卡。

第一位完成海濱、山野或稻田全景照的玩家，均可獲得相關的全景照獎賞卡，並即時獲得3分。



其他獎賞卡

以下4張卡於旅程結束後頒發。



美食專家

在膳食卡上錢幣符號最多的玩家獲頒此卡，並得3分。



浴場達人

取得最多溫泉卡的玩家獲頒此卡，並得3分。



親善大使

取得最多邂逅卡的玩家獲頒此卡，並得3分。



收藏家

取得最多特產卡的玩家獲頒此卡，並得3分。

如有多於一位玩家達到獎賞卡的要求，所有平手的玩家均能取得3分。

旅客



藝術家 広重

當広重抵達中途的3間旅館，他可在用餐前選擇任何1張全景照卡，隨即記錄分數。



信差 忠兵衛

當忠兵衛抵達中途的3間旅館，他可在用餐前抽1張邂逅卡，並執行卡上效果。



浪人 琴古

琴古購買膳食卡時，每張均可少付1個錢幣。(價值1個錢幣的膳食卡則免費。)



官員 吉保

每次邂逅時，吉保可抽2張邂逅卡，選其1。沒選上的卡放回牌疊底，內容不用公開。



孤兒 五月

當五月到達旅館時，可從膳食卡牌疊隨意抽1張，免費享用。

註：看過免費的膳食卡後，她可放棄享用，並像其他玩家般，購買1張膳食卡。



老人 光圀

光圀每得1張溫泉卡或獎賞卡，可額外多得1分。



藝妓 笹奴

笹奴進入村莊後，如果購買2張或以上的特產卡，較便宜的那一張免費。

註：笹奴手上的錢，必須足夠支付所有選購的特產卡，包括免費特產的原價。



祭司 寬忠

寬忠到達神社時，除可如常捐獻1-3個錢幣外，還可從備用庫得1個錢幣作捐獻，額外獲得1分。



街頭賣藝者 梅枝

梅枝每次翻開邂逅卡前，先得額外1分和1個錢幣。



商人 善右衛門

每次進入村莊購物時，善右衛門可用1個錢幣購買其中1張特產卡。

2人遊戲之特別規則

2人遊戲的規則有以下不同：

除玩家的旅客棋子外，另加一枚作為公用的旅客棋子。

準備遊戲時，將3枚棋子隨意放在第一間旅館(京都)上。

公用的旅客棋子落在最後的位置時，必須按常規移動，並由領先的玩家決定落腳地。

註：公用棋子的步伐在2人遊戲是成敗的關鍵，不可忽視啊！



綠色旅客是公用棋子，因距離終點最遠，接著便要移動。N 由於橙色的玩家在隊伍的最前頭，這次便由他移動公用棋子。

公用棋子移動後，一般不用執行有關好處，惟以下2個落地除外：



當公用棋子停在神社時，玩家從備用庫拿取1個錢幣作捐獻，放在代表公用棋子的圈上。當遊戲結束，玩家計算捐獻的排名和額外分數時，公用棋子亦計算在內。



2人遊戲中，首先到達旅館的玩家抽4張膳食卡。當公用棋子停在旅館時，移動棋子的玩家隨意抽起其中1張膳食卡，不可翻開，放回牌疊底。

除以上的分別，其他遊戲規則不變。

遊戲變化

起程

初學者可玩簡易版：玩家不使用旅客紙板，省卻學習旅客特點的部分。

旅程開始時，每人拿取7個錢幣作旅費。

回程

雖然傳統東海道的旅程是由京都起程，以江戶為終點。但玩家也可反傳統，以江戶為起點，向京都出發。

遊戲規則維持不變。

美食團

首位走到旅館的玩家，按遊戲人數(而非遊戲人數+1)，從牌疊抽出相同數量的膳食卡。

跟原來的規則比較，這變化令抵達旅館的次序更講求策略性。