

## Preparativos

El orden de salida determina los primeros movimientos de los viajeros, ya que el primero en moverse tiene más opciones que el último. Para compensar esta ligera desventaja, los jugadores con experiencia tal vez quieran añadir esta variante.

En función del orden de salida determinado en la primera Posada, la reserva personal de cada jugador al inicio de la partida se modifica tal y como aparece en la imagen. Este ajuste se aplica solamente al inicio de la partida y no en las Posadas intermedias.



### Ejemplo con cuatro jugadores:

- El último jugador en salir de Kioto comienza la partida con 2 Monedas más.
- El tercer jugador en salir comienza con 1 Moneda más.
- El segundo jugador en salir comienza con la reserva personal sin cambio alguno.
- El primer jugador en salir de Kioto comienza con 1 Moneda menos.

Atención: recuerda que los jugadores deben elegir a su viajero antes de determinar al azar el orden de salida.

Puedes combinar todas las variantes como desees e incluso aplicarlas en partidas de 2 jugadores.

## Acerca de Japón...

### Tōkaidō

La ruta Tōkaidō, que se remonta al siglo XI, conecta dos de las ciudades más importantes de Japón: Edo (la actual Tokio) y Kioto.

Su longitud de 500 km discurre por la costa meridional de la mayor isla del archipiélago japonés, Honshu.

A un viajero del siglo XVII le llevaba al menos dos semanas completar el trayecto, normalmente a pie, a veces a caballo y las menos en palanquines para los más adinerados.

La ruta tenía cincuenta y tres estaciones y junto al camino, se solían encontrar varias posadas donde los viajeros podían descansar y aprovisionarse. Tanto la ruta como las posadas inspiraron a varios artistas, entre ellos el famoso Hiroshige, que creó la serie de grabados Tokaido Gojusan Tsugi no Uchi (Cincuenta y tres estaciones en el Tōkaidō).

## Paisajes

Tres cuartas partes de la geografía de Japón son montañas y entre ellas se encuentran varios volcanes, algunos de los cuales todavía siguen activos. Por ello, hay pocas zonas cultivables y la mayoría de ellas están ocupadas por arrozales.

El litoral japonés abarca miles de kilómetros y es muy variado, con unas vistas al mar por casi todo el país. Esta geografía tan particular ha ubicado el mar en un lugar muy especial en el corazón de sus habitantes y artistas.

## Aguas termales

En Japón se pueden encontrar muchas fuentes termales (*onsen* en japonés). Estas fuentes son muy populares y la mayoría se han transformado en baños termales, tanto públicos como privados y algunas incluso se utilizan para cocinar huevos y verduras.

En la isla de Hokkaido (al norte del archipiélago), los manantiales a menudo están ocupados por macacos, que al parecer aprecian los efectos beneficiosos de las aguas termales tanto como los humanos...

## Gastronomía

La cocina tradicional japonesa se compone de carne, pescado, arroz, fideos, verduras y algas.

El plato más conocido fuera de sus fronteras es el *sushi*: pescado crudo fileteado, acompañado de arroz aromático; aunque cada región tiene sus propias especialidades. La gastronomía es un elemento muy significativo en la cultura japonesa.

Las bebidas más populares son, obviamente, el *sake* (alcohol a base de arroz, conocido como *nihonshu* en japonés) y el té. Ambos cuentan con una cantidad ingente de variedades, con algunos sabores que únicamente los más entendidos pueden llegar a apreciar.

## Souvenirs

Cuando se viaja para visitar a alguien en Japón es tradición llevarle algún presente (*omiyage*).

He aquí una lista de posibles regalos en distintas categorías: objetos pequeños como palillos (*hashi*) y peonzas (*koma*); ropa, normalmente sombreros (*boshi*) y zuecos (*geta*); comida y bebidas como los pastelillos (*manju*) y dulces (*kompeito*); objetos de artesanía en forma de cajas (*hako*), pinturas lacadas (*urushi*), grabados (*ukiyo-e*), esculturas (*netsuke*) e instrumentos musicales (*shamisen*).

## Créditos:

Un juego de Antoine Bauza

Diseño artístico de Naiade

Diseño gráfico de Funforge Studio

Revisión de W. Eric Martin, Yann Belloir y Gersende Cheylan

Traducción de Moisés Busanya

Revisión de Natalia M. Villarán.

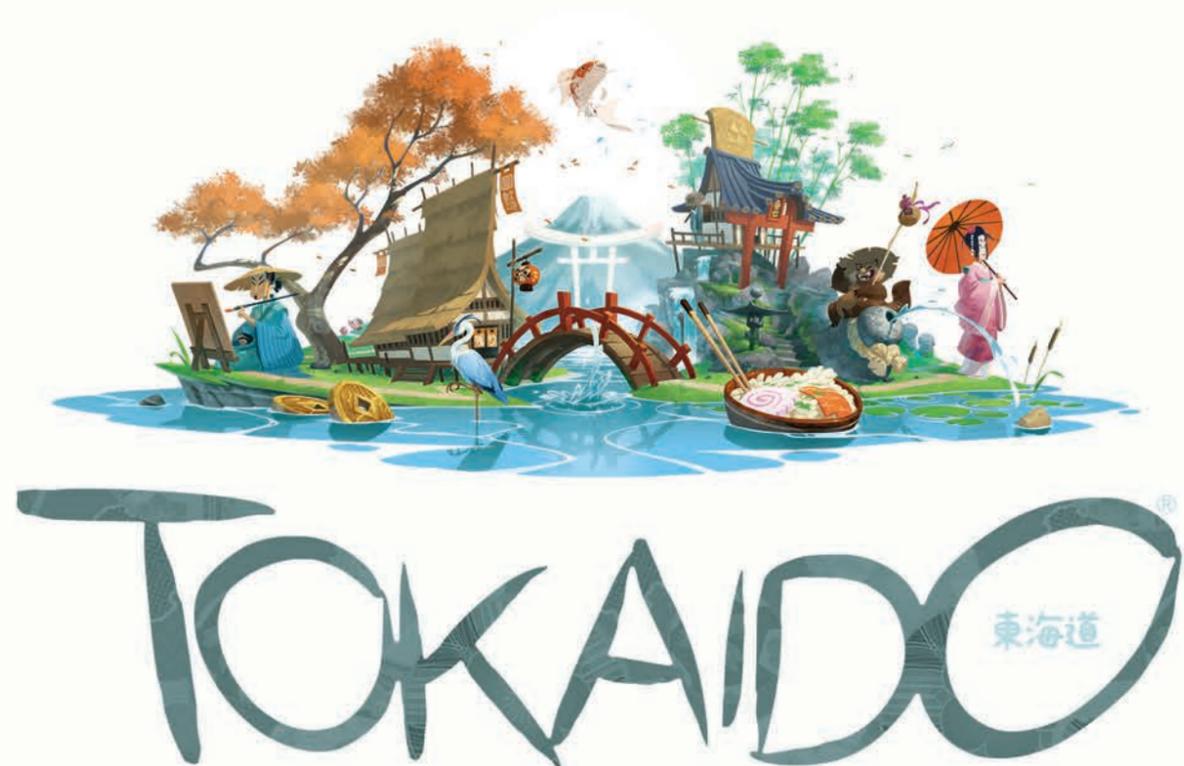
Agradecimientos especiales de Antoine Bauza para:

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 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 Sandeion y Sylvain Thomas.

Agradecimientos especiales de Funforge para:

Nobuaki Takerube por toda su inestimable ayuda acerca de la cultura japonesa, Christine Cloté (por todo y más), Claude Amardeil (por todo), Elodie Sallares, Jean Marie David, Anne-Sophie Girault-Guessoum, Eddy Neveu, Abrial Da Costa y a todos los que probaron el juego en Ludopatic Gathering por su ayuda y a Marie Cardouat por estar siempre ojo avizor.

- Antoine Bauza -  
- Naiade -



## Reglamento





### Contenido:

- 1 tablero
- 5 peones de Viajero
- 5 indicadores de Puntuación
- 5 fichas de Jugador
- 50 Monedas
- 10 piezas de Viajero
- 12 cartas de Aguas termales
- 60 cartas de Paisaje
- 25 cartas de Comida
- 24 cartas de Souvenir
- 14 cartas de Encuentro
- 7 cartas de Logro

## Objetivo del juego

Los jugadores representan viajeros en el antiguo Japón. Recorrerán la famosa ruta Tōkaidō intentando que su viaje se convierta en una experiencia lo más enriquecedora posible.

En su periplo atravesarán hermosos parajes, saborearán deliciosas especialidades culinarias, comprarán *souvenirs*, se beneficiarán de las virtudes de las aguas termales y vivirán encuentros inolvidables.

## Preparación

- 1 Coloca el tablero en la zona de juego.
- 2 Agrupa las cartas de Logro y déjalas bocarrriba junto al tablero.
- 3 Baraja las cartas de Comida (dorso rojo) para formar un mazo bocabajo.
- 4 Baraja las cartas de Souvenir (dorso negro) para formar un mazo bocabajo.
- 5 Baraja las cartas de Encuentro (dorso morado) para formar un mazo bocabajo.
- 6 Baraja las cartas de Aguas termales (dorso azul claro) para formar un mazo bocabajo.
- 7 Clasifica las cartas de Paisaje según su tipo (Mar, Montaña o Arrozal) y valor (colocando el valor 1 encima del 2, que a su vez deberá colocar encima del valor 3, etc.).  
Deja los 7 mazos resultantes en los espacios correspondientes del tablero.
- 8 Deja las Monedas junto al tablero formando la reserva de Monedas.

Cada jugador elige un peón de Viajero, junto con la ficha y el indicador de Puntuación de ese color, y coloca el indicador de Puntuación en la casilla 0 del marcador que señala los Puntos de viaje. **A**

A continuación, cada jugador recibe 2 piezas de Viajero al azar y elige una que pondrá frente a sí. **B**

Luego, cada jugador coloca su ficha en el hueco que hay en su pieza de Viajero. **C**

Devuelve a la caja del juego todos aquellos componentes que no se vayan a utilizar en la partida.

Cada jugador recibe tantas Monedas como se indique en la esquina superior derecha de su pieza de Viajero. Estas Monedas constituirán su reserva personal de Monedas al principio del viaje. **D**

Por último, forma una fila al azar en la primera de las Posadas (Kioto) con todos los peones de Viajero que vayan a jugar la partida. **E**



## Desarrollo de la partida

En Tokaido el jugador que tenga su peón de Viajero más rezagado en el Camino (es decir, más lejos del destino) será quien juegue su turno.

Dicho jugador deberá hacer avanzar a su peón de Viajero (es decir, por el Camino en dirección a Edo) poniéndolo en la casilla vacía que desee y dejando atrás tantas casillas vacías como quiera.

En cuanto haya movido su peón, el jugador recibirá el beneficio correspondiente al tipo de casilla en el que haya terminado su movimiento (las casillas se explican con detalle en esta página y en la siguiente).

Después de mover un peón de Viajero, lo más normal es que sea otro peón de Viajero el que se encuentre ahora más rezagado en el Camino, por lo que el dueño de ese peón dispondrá de un nuevo turno.

También se puede dar el caso de que el peón de Viajero más rezagado en el Camino sea el mismo que acaba de moverse, por lo que su dueño podrá jugar otro turno.



El peón de Viajero verde es el más rezagado así que juega un turno.



El peón de Viajero morado está más rezagado que el peón verde, así que juega un turno.



- El peón de Viajero verde avanza en la dirección de la flecha, por lo que luego el peón morado jugará su turno.
- Si el peón de Viajero verde se hubiera quedado por detrás del morado, podría haber jugado otro turno.

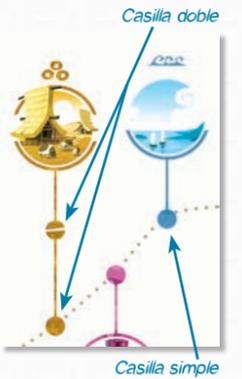
## Casillas dobles o simples

Algunas de las casillas del tablero son casillas dobles.

Si un peón de Viajero termina su movimiento en una casilla doble, tendrá que ocupar la casilla situada en el Camino siempre que esa casilla esté vacía. Si después llega otro peón de Viajero, ese peón deberá ocupar la segunda casilla.

Las casillas dobles se utilizan únicamente en partidas con 4 o 5 jugadores. La segunda casilla siempre se considera la más alejada del Camino.

En partidas de 2 o 3 jugadores, la segunda casilla (la que está apartada del Camino) no puede ocuparse.



## Descripción de las casillas

Los peones de Viajero siempre terminan su movimiento en una casilla de los 8 tipos distintos de casilla que hay en el tablero o en una casilla de Posada. Siempre que mencionemos el término «colección» en las descripciones de esas casillas, nos referimos a todas las cartas que un jugador adquiere y deja bocarrriba durante el transcurso de la partida.

Atención: contabiliza de inmediato todos los puntos de Viaje que los jugadores consigan en su trayecto.



El jugador roba las 3 primeras cartas de Souvenir del mazo y las deja bocarrriba frente a sí. A continuación, podrá comprar una o más de esas cartas pagando el precio que se indique en cada carta que adquiera.

Después, devolverá bocabajo a la parte inferior del mazo de cartas de Souvenir las cartas que no haya comprado.

Cada carta de Souvenir es distinta y pertenece a uno de estos tipos: Pequeños objetos, Ropa, Artesanía y Comida y bebidas.

Para conseguir el máximo número de puntos, los jugadores tendrán que conseguir Souvenirs de varios tipos, teniendo en cuenta que se pueden comprar y puntuar los Souvenirs de cualquier tipo.

Según se vayan comprando las cartas de Souvenir, estas deberán agruparse por conjuntos delante del jugador que las adquirió; cada conjunto solo puede contener un Souvenir de cada tipo.

- El primer Souvenir de un conjunto, sea del tipo que sea, valdrá 1 punto de Viaje.
- El segundo Souvenir de un conjunto, que deberá ser de un tipo distinto al primero, valdrá 3 puntos de Viaje.
- El tercer Souvenir de un conjunto, que deberá ser de un tipo distinto a los dos primeros, valdrá 5 puntos de Viaje.
- El cuarto Souvenir de un conjunto, que deberá ser de un tipo distinto a los tres primeros, valdrá 7 puntos de Viaje.



Los Souvenirs cuestan 1, 2 o 3 Monedas y proporcionan 1, 3, 5 o 7 puntos de Viaje en función de los conjuntos de Souvenirs que el jugador tenga en su colección.

El jugador irá recibiendo estos puntos de Viaje a medida que añada cartas a su colección (más adelante se muestran algunos ejemplos de Souvenir adquiridos y los Puntos de Viaje que aportan).

Atención:

- Para que un jugador pueda mover su peón de Viajero a una casilla de Tienda, deberá tener al menos 1 Moneda en su reserva personal. Una vez en la Tienda, el jugador no está obligado a comprar ningún Souvenir.
- Los jugadores pueden crear varios conjuntos a la vez, ya que no están obligados a terminar un conjunto antes de empezar otro.

### Ejemplos de conjuntos de Souvenir:

-  1 punto de Viaje
-   4 puntos de Viaje (1+3)
-    9 puntos de Viaje (1+3+5)
-     16 puntos de Viaje (1+3+5+7)
-    5 puntos de Viaje (1+1+3)
-    3 puntos de Viaje (1+1+1)
-     8 puntos de Viaje (1+3+1+3)

### Granja

El jugador toma 3 Monedas de la reserva general y las añade a su reserva personal.

No hay límite al número de Monedas que un jugador puede acumular.



### Paisaje

Los paisajes se componen de 3, 4 o 5 secciones.

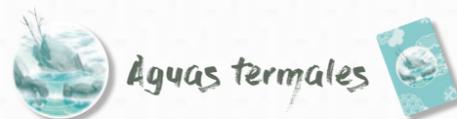
Cuando el peón de Viajero de un jugador se detenga a admirar un paisaje, si todavía no tiene ninguna carta de Paisaje de ese tipo, deberá recibir una carta de ese Paisaje de valor 1.

Si ya tiene alguna carta de Paisaje de ese tipo, recibirá la siguiente carta en orden ascendente.

A continuación, ese jugador consigue inmediatamente puntos de Viaje en función del valor de la carta que haya recibido (1, 2, 3, 4 o 5, en función del tipo de Paisaje).



Atención: los jugadores solo pueden tratar de completar un paisaje de cada tipo. Si un jugador completa un paisaje, ya no podrá volver a mover su peón de Viajero en las casillas correspondientes a ese tipo de Paisaje (Mar, Montaña o Arrozal).



### Aguas termales



El jugador roba una carta de Aguas termales del mazo y la añade a su colección.

Estas cartas valen 2 o 3 puntos de Viaje.



### Templo

El jugador hace una ofrenda de 1, 2 o 3 Monedas al Templo. Para ello, deja las Monedas de la ofrenda en la casilla de su color que se encuentra en la zona de ofrendas del Templo en el tablero (F). A continuación, ese jugador recibe de inmediato 1 Punto de Victoria por cada Moneda de la ofrenda.

Atención: si un jugador mueve su peón de Viajero a un Templo, tendrá que donar un mínimo de 1 Moneda y un máximo de 3.



### Encuentros

El jugador revela la carta superior del mazo de cartas de Encuentros y aplica el efecto indicado (los efectos se detallan a continuación). Tras aplicar el efecto, el jugador añade la carta de Encuentro a su colección.



### Shokunin (artesano)

El jugador roba la carta superior del mazo de cartas de Souvenir y la añade a su colección. En función de los conjuntos de Souvenir que ya tenga, conseguirá 1, 3, 5 o 7 puntos de Viaje.



### Annaibito (guía)

Si el jugador no ha empezado todavía el Paisaje que aparece en la carta, tomará una carta de Paisaje de valor 1 del tipo indicado. Si ya lo ha empezado, recibirá la siguiente carta en orden ascendente. Si ya ha completado ese tipo de Paisaje, podrá empezar otro Paisaje o seguir con otro ya comenzado, según desee. Como es habitual, el jugador recibe de inmediato los puntos de Viaje correspondientes a la carta de Paisaje que reciba.



### Samurái

El jugador obtiene inmediatamente 3 puntos de Viaje.



### Kuge (noble)

El jugador toma de inmediato 3 Monedas de la reserva general y las añade a su reserva personal.



### Miko (doncella sintoísta)

El jugador recibe 1 Moneda de la reserva general y la coloca como ofrenda en la casilla del Templo correspondiente a su color.



### Posadas

Las Posadas son casillas especiales donde todos los peones de Viajero están obligados a detenerse.

En las Posadas, los jugadores podrán comprar cartas de Comida. Las cartas de Comida cuestan 1, 2 o 3 Monedas y todas ellas proporcionan 6 puntos de Viaje.



### Llegar a una Posada

Las Posadas son paradas obligadas para cualquier viajero que se precie, puesto que en esos lugares se puede disfrutar de una merecida comida y degustar las especialidades culinarias de la región.

Todos los peones de Viajero tienen que detenerse en cada una de las 4 Posadas que hay camino a Edo así que, obviamente, en las Posadas hay casillas suficientes para albergar todos los peones de Viajero a la vez.

Las casillas de las Posadas son de color rojo.

El orden de llegada de los peones de Viajero a una Posada es **muy importante**.

El primer peón de Viajero en llegar a una Posada ocupará la casilla más cercana al Camino y los peones de Viajero que vayan llegando después irán formando una fila detrás de él.

Cuando el primer peón de Viajero llegue a una Posada, su dueño deberá robar tantas cartas de Comida como jugadores haya en la partida más 1. Por ejemplo, en una partida con 3 jugadores se robarán 4 cartas de Comida.



El peón de Viajero verde será el primero en abandonar la Posada.

A continuación, deberá mirar esas cartas sin enseñarlas a los demás jugadores y comprar la carta de Comida que elija pagando el precio indicado en la carta de 1, 2 o 3 Monedas.

Después, añadirá esa carta bocarriba a su colección y dejará las cartas de Comida restantes bocabajo junto al tablero.

Cada carta de Comida proporciona 6 puntos de Viaje, que el jugador sumará en el momento en que añada esa carta a su colección.

Finalmente tendrá que esperar a que el resto de los jugadores lleguen con su peón de Viajero a esa Posada. Cada vez que un nuevo peón de Viajero alcance la Posada, su dueño podrá, si así lo desea, comprar una de las cartas de Comida restantes.

Así pues, el primer jugador que llegue con su peón de Viajero a una Posada dispondrá de más opciones que el último.

**Importante:**

- Un jugador no puede adquirir una carta de Comida con la misma especialidad culinaria que ya haya adquirido con anterioridad.
- Un jugador no puede adquirir más de una carta de Comida en cada Posada.
- Un jugador no tiene la obligación de comprar una carta de Comida.

**Ejemplo:**

En una partida con 4 jugadores, el primer peón de Viajero llega a una Posada. Su dueño roba 5 cartas de Comida (4 jugadores + 1) y elige la Comida a adquirir de entre esas 5 cartas.

El segundo peón de Viajero llega a esa Posada y elige su Comida de entre las 4 cartas restantes.

El tercer peón llega a la Posada y, aunque a su dueño le gustaría adquirir una Comida de entre las 3 cartas restantes, no dispone de suficientes Monedas para ello.

Así pues, no puede comprar ninguna carta de Comida y tendrá que pasar un poco de hambre en esta parada.

El cuarto peón de Viajero llega a la Posada y dispone todavía de 3 cartas de Comida a elegir, ya que el anterior jugador no pudo comprar ninguna.

Compra una de ellas y luego deja las cartas restantes en la parte inferior del mazo de cartas de Comida.

### Proseguir el viaje

Cuando todos los peones de Viajero hayan alcanzado la Posada y hayan tenido ocasión de probar la cocina autóctona, el viaje podrá seguir. Para ello:

- Coloca las cartas de Comida que no se hayan comprado en la parte inferior del mazo de cartas de Comida.
- El último peón de Viajero que haya llegado a la Posada (es decir, el que esté más alejado del Camino) empezará su turno para proseguir con el viaje.

### Fin del viaje

Cuando todos los peones de Viajero hayan llegado a la última Posada, situada en Edo, la partida finalizará.

Entrega las cartas de Logro Gourmet, Coleccionista, Bañista y Charlatán a los jugadores que las hayan ganado (ver más adelante).

Los jugadores también reciben puntos de Viaje adicionales en función de las donaciones que hayan realizado en el Templo.

- El jugador que haya gastado más Monedas en ofrendas recibe 10 puntos de Viaje.
- El segundo jugador recibe 7 puntos de Viaje.
- El tercer jugador recibe 4 puntos de Viaje.
- El resto de los jugadores reciben 2 puntos de Viaje.

En caso de empate, todos los jugadores empatados reciben los puntos de Viaje correspondientes al puesto obtenido. Por ejemplo, si dos jugadores empatan por el primer puesto, ambos recibirían 10 puntos de Viaje cada uno.

Los jugadores que no hayan realizado ofrendas al Templo a lo largo de la partida no reciben puntos de Viaje.



#### Ejemplo:

En la imagen se muestran las ofrendas de cada jugador al final de la partida:

- El jugador amarillo, que ha realizado la ofrenda más grande, recibe 10 puntos de Viaje.
- Los jugadores azul y verde, empatados en la segunda plaza, reciben 7 puntos de Viaje cada uno.
- Los jugadores blanco y morado no reciben ningún punto de Viaje ya que no hicieron ninguna ofrenda.

El jugador que tenga más puntos de Viaje al final de la partida será el ganador. En caso de empate, el jugador que tenga más cartas de Logro de entre los empatados será el vencedor.

En Tokaido los puntos de Viaje se van sumando en el transcurso de la partida, pero si crees haber cometido algún error, las cartas en la Colección de cada jugador te permitirán hacer un recuento de puntos de Viaje al final de la partida.

## Cartas de Logro



De las 7 cartas de Logro que hay en el juego, tres se reparten durante la partida y las cuatro restantes al final de esta.

### Logro Paisajista

Durante el viaje a Edo se conceden 3 cartas de Logro Paisajista.

El primer jugador que complete un Paisaje de un tipo concreto recibirá la carta de Logro correspondiente a ese Paisaje.

Cada carta de Logro Paisajista aporta inmediatamente 3 puntos de Viaje.



## Otros tipos de Logro



Estas cartas de Logro se conceden a los jugadores una vez terminada la partida.



### Gourmet

El jugador que tenga la mayor suma de Monedas en las cartas de Comida de su colección recibe esta carta de Logro con un valor de 3 puntos de Viaje.



### Bañista

El jugador que tenga más cartas de Aguas termales en su colección recibe esta carta de Logro con un valor de 3 puntos de Viaje.



### Charlatán

El jugador que tenga más cartas de Encuentro en su colección recibe esta carta de Logro con un valor de 3 puntos de Viaje.



### Coleccionista

El jugador que tenga más cartas de Souvenir en su colección recibe esta carta de Logro con un valor de 3 puntos de Viaje.

En caso de empate a la hora de determinar quién se lleva la carta de Logro, todos los jugadores empatados obtienen 3 puntos de Viaje.

## Descripción de los viajeros



### Hiroshige el artista

Siempre que Hiroshige llegue a cada una de las 3 Posadas intermedias, y antes de tratar de adquirir una carta de Comida, toma la carta de Paisaje que desee y la puntúa de inmediato.



### Chuubei el mensajero

Siempre que Chuubei llegue a cada una de las 3 Posadas intermedias, y antes de tratar de adquirir una carta de Comida, roba 1 carta de Encuentro y aplica su efecto.



### Kinko el yonin

Cada carta de Comida que compre Kinko le cuesta 1 Moneda menos. Las cartas de Comida que cuesten 1 Moneda le salen gratis.



### Yoshiyasu el funcionario

En cada Encuentro, Yoshiyasu roba 2 cartas de Encuentro, se queda con la que desee y luego deja la carta restante, sin mostrársela a los demás jugadores, en la parte inferior del mazo de cartas de Encuentro.



### Satsuki la huérfana

Cuando Satsuki llegue a una Posada, recibe gratis la primera carta de Comida del mazo de cartas de Comida.

Atención: después de ver la carta de Comida que se le ofrece, Satsuki puede decidir no recibirla y comprar en su lugar otra carta de Comida.



### Mitsukuni el anciano

Mitsukuni obtiene 1 punto de Viaje adicional por cada carta de Aguas termales que tenga su colección y por cada carta de Logro que consiga.



### Sasayakko la geisha

Si Sasayakko compra al menos 2 cartas de Souvenir en la Tienda, la carta de Souvenir más barata le sale gratis.

Atención: el jugador debe disponer de suficientes Monedas en su reserva personal para pagar todas las cartas de Souvenir que desee adquirir, pero no tendrá que pagar Moneda alguna por la carta más barata.



### Hirofada el sacerdote

Cada vez Hirofada se detenga en un Templo, puede tomar 1 Moneda de la reserva general y realizar una ofrenda con ella, recibiendo 1 punto de Viaje a cambio. Esta ofrenda es independiente a la que puede realizar con normalidad de 1, 2 o 3 Monedas.



### Umegae la artista callejera

Antes de aplicar el efecto de una carta de Encuentro, Umegae consigue 1 punto de Viaje y 1 Moneda.



### Zen-emon el mercader

Una vez por Tienda visitada, Zen-emon puede comprar 1 carta de Souvenir por 1 Moneda en lugar de pagar el precio indicado.

## Reglas para partidas con 2 jugadores

Las partidas para 2 jugadores siguen unas reglas algo distintas.

Durante la preparación, añade un tercer viajero (el Viajero neutral) a la Posada inicial y determina el orden de juego de los 3 peones al azar.

Al igual que los jugadores, este Viajero neutral deberá moverse cuando su peón sea el peón más rezagado en el Camino.

El jugador que tenga el peón de Viajero más adelantado en el Camino será quién mueva el peón del Viajero neutral.

Atención: los movimientos del Viajero neutral son una parte importante en las partidas de 2 jugadores, así que moverlo con astucia es la clave para ganar.



El peón de Viajero de color verde es el Viajero neutral. Como se trata del peón que se encuentra más rezagado en el Camino (N) le toca jugar a él. El jugador que controla el peón de Viajero naranja será quien mueva al Viajero neutral, ya que es el peón más adelantado en el Camino.

Los movimientos del Viajero neutral no tienen ningún efecto en la partida, excepto en las casillas de Templos y Posadas:



Cuando el Viajero neutral se detenga en una casilla de Templo, tomará una moneda de la reserva general y la colocará en el espacio correspondiente a su color. Así pues, el Viajero neutral participará al final de la partida en el recuento de los puntos de Viaje adicionales que dependen del número de ofrendas realizadas.



En partidas de 2 jugadores, el primer jugador que llegue a una Posada robará 4 cartas de Comida. Cuando el Viajero neutral se detenga en la casilla de la Posada, el jugador que lo movió tomará las cartas de Comida y descartará una de ellas al azar, que pondrá en la parte inferior del mazo de cartas de Comida sin mostrarla a su oponente.

Exceptuando estos dos casos, el resto de la partida se desarrolla según las reglas habituales.

## Variantes

### Viaje de iniciación

Si es la primera vez que juegas a Tokaido o quieres enseñar a otras personas cómo jugar a este juego, puedes usar esta variante. Para ello, no utilices las piezas de Viajero y reparte 7 Monedas a cada jugador en la preparación de la partida.

Así podrás aprender a jugar sin tener que preocuparte de las distintas capacidades de los viajeros.

### Viaje de vuelta

Si bien la ruta tradicional de Tōkaidō empieza en Kioto y termina en Edo, nada impide que viajéis en sentido contrario, empezando en Edo y finalizando en Kioto.

El resto de las reglas son las mismas.

## Gastronomía

Al llegar a una Posada por primera vez, roba el mismo número de cartas de Comida que jugadores haya en la partida, ninguna más.

Así pues, cada jugador tendrá una opción menos para elegir, con lo cual el orden de llegada a las Posadas es todavía más importante.