

- Antoine Bauza + Naiade -

TOKAIDO

東海道

DUO

二人



Reglamento



Puede que Shikoku sea la más pequeña de las cuatro islas principales de Japón, ¡pero es de las que más actividad tiene! Los peregrinos recorren el lugar y rinden pleitesía ante sus templos mientras contemplan los hermosos jardines; los mercaderes cargan con sus baratijas en busca de beneficios sin igual, y los artistas se deleitan con cada paisaje y convierten cada encuentro en una experiencia de aprendizaje.



-  Peregrino
-  Artista
-  Mercader

Contenido

- 1 tablero
- 6 tableros de Personaje
(2 de Peregrino, 2 de Mercader, 2 de Artista)
- 6 peones de madera (3 morados, 3 verdes)
- 8 fichas de Comercio
- 26 fichas de Mercancía
(5 de Kimono, 6 de Cerámica, 7 de Muñeca, 8 de Abanico)
- 10 fichas de Pintura moradas
(3 de Luna, 3 de Cascada, 2 de Montaña, 2 de Bambú)
- 10 fichas de Pintura verdes
(2 de Luna, 2 de Cascada, 3 de Montaña, 3 de Bambú)
- 4 clavijas de madera (2 moradas, 2 verdes)
- 2 marcadores de color (1 morado, 1 verde)
- 1 ficha de Aguas termales
- 3 fichas de Ola de doble cara
- 24 Monedas (20 de valor 1, 4 de valor 5)
- 12 Lingotes de oro
- 1 bolsa de tela
- 3 dados personalizados

Resumen del juego

El tablero de juego está inspirado en la isla de Shikoku (Japón). Las Rutas comerciales, representadas por líneas naranjas, lo dividen en 8 zonas (Montañas, Cascadas, Bambúes, Lunas). El interior de la isla contiene 4 Ciudades de montaña, mientras que las afueras están salpicadas de un sinfín de paradas: Templos, Jardines, Costas, Ciudades costeras y Aguas termales.

Tu oponente y tú controláis a tres personajes a los que acompañaréis por todo Shikoku: un Peregrino que viaja por la isla, un Mercader que sigue las Rutas comerciales interiores y un Artista que se desplaza de una zona a otra para alejarse de los lugares más transitados. Quien consiga combinar de manera eficiente las actividades de estos personajes ganará la partida.

Participante morado



Fichas de Pintura - Frente Dorso

Participante verde



Fichas de Pintura - Frente Dorso



- 8 Tanto tú como tu oponente debéis colocar vuestras clavijas de madera en las ranuras de valor 1 de vuestro tablero de Peregrino.
- 9 Repártele 10 fichas de Pintura bocabajo a todos los jugadores, barajadlas y colocadlas al azar en vuestro tablero de Artista sin revelarlas.
- 10 Aparta las Monedas y los Lingotes de oro y déjalos junto al tablero. Ese será el suministro.
- 11 Deja los tres dados junto al tablero: el dado de Peregrino , el dado de Mercader y el dado de Artista
- 12 Coloca los peones en los seis espacios de inicio apropiados. Ponlos de tal manera que queden en lados opuestos del tablero de juego: para el Peregrino, para el Mercader y para el Artista. Quien haya colocado sus peones más cerca de la brújula **13** comienza la partida.

Cómo jugar

El turno de cada jugador consta de tres pasos:

- El jugador A (el primer jugador en el primer turno) tira los 3 dados, elige uno y mueve el peón correspondiente.
- A continuación, el jugador B (su oponente) elige uno de los 2 dados restantes y mueve el peón correspondiente.
- Por último, el jugador A utiliza el dado restante para mover el peón correspondiente.

Cuando se hayan utilizado los 3 dados, comienza un nuevo turno; el jugador B será quien tire los dados y elija uno de ellos en primer y tercer lugar. Seguid jugando así hasta el final de la partida, momento en que pasaréis a contar la puntuación final.

Cada vez que se use un dado para mover un peón, el peón DEBERÁ moverse tantos espacios como indique el dado. Al final del movimiento, el jugador **PODRÁ** usar el efecto del espacio en el que su personaje ha terminado.

Atención:

- Cada jugador únicamente puede mover sus personajes, y los personajes no pueden pasar dos veces por el mismo espacio en un solo movimiento.
- Aunque no se pueda utilizar el efecto del espacio en el que vaya a terminar un personaje, el movimiento sigue siendo obligatorio.

Preparación

- 1 Coloca el tablero de juego entre tu oponente y tú.
- 2 Elige un color para ti, verde o morado, y dale el otro a tu oponente. A continuación, tomad los 3 tableros de Personaje (Peregrino, Mercader y Artista), los 3 peones de madera, las 10 fichas de Pintura, las 2 clavijas de madera y el marcador del color que hayáis elegido.
- 3 Tanto tu oponente como tú debéis dejar el marcador cerca de vuestro tablero de Personaje como recordatorio del color elegido.
- 4 Baraja las 8 fichas de Comercio y colócalas al azar, y bocarrriba, en cada uno de los ocho espacios del tablero destinados a tal efecto.
- 5 Introduce las 26 fichas de Mercancía en la bolsa de tela.
- 6 Coloca las 3 fichas de Ola al azar, mostrando el lado que prefieras, en los lugares del tablero destinados a tal efecto.
- 7 Coloca la ficha de Aguas termales en su lugar en el tablero de juego.



Cada vez que se elija un dado, deposítalo en el tablero del personaje correspondiente. Esto te ayudará a llevar un registro del turno de cada jugador y a visualizar quién es el jugador A y quién el jugador B.

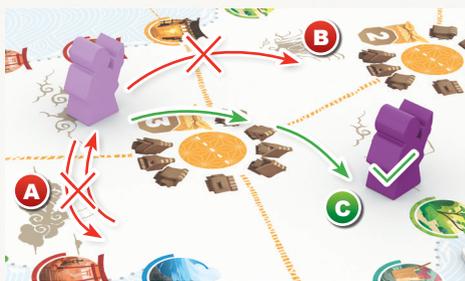
El Artista



El Artista viaja de una zona a otra atravesando las Rutas comerciales naranjas, pintando los preciosos paisajes y regalándolos a los transeúntes en encuentros fortuitos.

Mueve a tu Artista tantas zonas como indique el resultado del dado y elige una de las dos acciones siguientes: Pintar o Regalar una pintura.

Atención: Los dos Artistas pueden estar en la misma zona al mismo tiempo.



Ejemplo: Minerva elige el dado de Artista, que muestra un movimiento de 2 espacios. No puede hacer el movimiento A para ir de un lado a otro, ya que pasaría por una casilla ya visitada. Tampoco puede hacer el movimiento B, que es de solo 1 casilla, lo que difiere del valor que indica el dado. Sin embargo, el movimiento C es válido, pues es un movimiento de 2 espacios a través de espacios no visitados. Minerva decide mover así a su Artista.

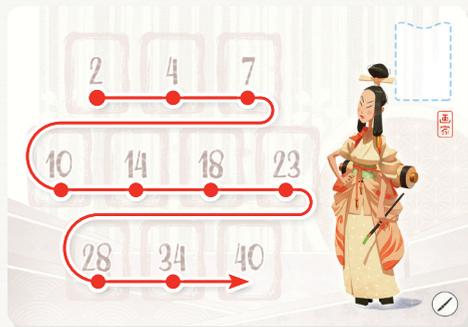
Pintar

Revela tantas fichas de Pintura que estén bocabajo en tu tablero de Artista como personajes haya en la zona de tu Artista, incluidos los personajes que ocupen las estaciones y las Ciudades de montaña que la rodean.



Ejemplo: Minerva mueve su Artista a una zona donde hay otros 3 personajes. Por tanto, puede girar 3 fichas de su tablero de Artista.

Las fichas de Pintura se revelan siempre de izquierda a derecha, empezando por la fila superior y siguiendo por las filas inferiores. Si tienes que revelar más fichas de las disponibles, revela todas las que queden.



Regalar una pintura

Si el símbolo de la zona de llegada coincide con el símbolo que aparece en la ficha revelada que esté más a la izquierda de tu tablero de Artista, puedes Regalar esa ficha de Pintura, retirándola así de tu tablero y devolviéndola a la caja del juego.

Atención:

- Solamente puedes retirar una ficha de Pintura por acción de Regalar pintura.
- Solamente puedes retirar la ficha de Pintura revelada que esté más a la izquierda de tu tablero de Artista.

Si un jugador retira su última ficha de Pintura, provoca el final de la partida.



Ejemplo: Minerva elige el dado de Artista, que actualmente muestra un valor de movimiento de 2. Atraviesa la zona de Bambú y termina su movimiento en la zona de Cascada. Si la ficha de Pintura que queda más a la izquierda en su tablero de Artista se revela y es una Cascada, puede retirarla de su tablero.

El Mercader



El Mercader se mueve solo por las Rutas comerciales naranjas que unen las Ciudades de montaña y las Ciudades costeras. Debe atravesar tantas Rutas comerciales como el valor del dado de Mercader, y luego puede interactuar con la parada en la que haya terminado su movimiento.

Atención: Si el Mercader no puede completar todo su movimiento, no podrás moverlo ni realizar acción alguna con él.



Ejemplo: Minerva elige el dado de Mercader con un valor de movimiento de 2. Siguiendo las Rutas comerciales naranjas, puede elegir entre 2 destinos: visitar la Ciudad de montaña A para adquirir Mercancías o ir a la Ciudad costera B para vender sus Kimonos.



Ciudad de montaña



Las 4 Ciudades de montaña están situadas cerca del corazón de la isla. Cuando el Mercader se detiene en una de esas ciudades, puede adquirir Mercancías.

Saca de la bolsa un número de fichas de Mercancía igual al valor impreso en la Ciudad de montaña en la que se detuvo el Mercader (2, 3 o 4). Solamente puedes almacenar un máximo de 5 fichas de Mercancía en tu tablero de Mercader.



Atención:

- Puedes tener más de 5 fichas de Mercancía cuando estés sacándolas de la bolsa, pero al final de la acción solamente puedes quedarte con 5. Puedes elegir las fichas de Mercancía que desees quedarte independientemente del lugar de donde procedan: de la bolsa o de tu tablero de Mercader. Devuelve a la bolsa de tela todas las fichas de Mercancía que no vayas a quedarte
- Los dos Mercaderes pueden estar en la misma zona al mismo tiempo.



Ciudad costera



Las 8 Ciudades costeras están situadas en el litoral de la isla. Cuando el Mercader se detiene en una de esas ciudades, puede vender una o varias de sus Mercancías.

La ficha de Comercio vinculada a cada Ciudad costera muestra qué tipo de Mercancías puedes vender allí y su valor en Monedas (2, 3 o 4 monedas). Toma la cantidad de Monedas correspondiente del suministro y devuelve a la bolsa de tela todas las fichas de Mercancía que hayas vendido.



Importante: En el momento en el que tengas 10 o más Monedas, debes cambiar de inmediato 10 de esas Monedas por 1 Lingote de oro. Coloca el Lingote de oro bajo la ranura vacía de más a la izquierda de tu tablero de Mercader.

Atención:

- Las Ciudades costeras solamente pueden contener un peón (Mercader o Peregrino) al mismo tiempo. Un Mercader no puede moverse a una Ciudad costera que ya tenga otro peón.
- Puedes intercambiar Monedas con el suministro siempre que lo necesites, por ejemplo entregando 1 Moneda de valor 5 a cambio de 5 Monedas de valor 1, o viceversa; pero no puedes cambiar Lingotes de oro por Monedas.

Si un jugador gana su sexto Lingote de oro, provocará el final de la partida.



Ejemplo: Minerva mueve su Mercader a la Ciudad Costera, lo que le permite vender su Cerámica por 3 Monedas cada una. Gana $4 \times 3 = 12$ Monedas e inmediatamente convierte 10 Monedas en 1 Lingote de Oro, colocándolo en la parte inferior de su tablero, y añade las 2 Monedas restantes a su reserva personal. Esta acción le asegura 35 puntos de victoria en lugar de los 26 que tenía antes.

El Peregrino



El Peregrino se mueve en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la isla, deteniéndose siempre en las paradas situadas en las afueras. Puede moverse por paradas ocupadas por otro peón (Peregrino o Mercader), contando el espacio como parte de su movimiento. Sin embargo, si un Peregrino debe detenerse en una parada ocupada, deberá hacerlo en la siguiente parada vacía y no podrá más que usar el efecto de esa última parada.



Existen 5 tipos de paradas.



Ciudad costera

Gana de inmediato el número de Monedas que indique la ficha de Comercio de esa ciudad (2, 3 o 4 Monedas).



Templo

Avanza la clavija de madera una ranura en tu marcador de Templo. En el momento en el que la clavija de un jugador alcance la novena ranura de Templo, provocará el final de la partida.



Jardín

Avanza la clavija de madera una ranura en tu marcador de Jardín. En el momento en el que la clavija de un jugador alcance la sexta ranura de Jardín, provocará el final de la partida.



Aguas Termales

Toma la ficha de Aguas termales, tanto si está en el tablero como si está en poder de tu oponente, y colócala frente a ti, bajo tu control. No puedes utilizar la ficha de Aguas termales justo después de obtenerla: debes esperar a tu próxima acción para poder utilizarla.

La ficha Aguas termales te permite utilizar por segunda vez el dado que acabas de elegir (movimiento + acción). Una vez utilizada, devuelve la ficha de Aguas termales al tablero de juego.

Atención:

- El peón DEBE volver a moverse el número exacto de espacios indicados por su dado. ¡No vuelvas a lanzar ese dado!
- Si posees la Ola peregrina, la que te permite mover un espacio más o uno menos dependiendo del lado de la ficha en juego, puedes aplicar el modificador al movimiento de las Aguas termales, hayas usado o no con anterioridad la Ola peregrina.
- Si te detienes en la parada de las Aguas termales y ya tienes la ficha de Aguas termales en tu poder, no pasa nada.
- Si un peón de tu oponente termina en la parada de las Aguas Termales mientras tienes en tu poder la ficha de Aguas termales, tu oponente te la quita de inmediato. ¡Úsala antes de que eso suceda!

Ejemplo: Minerva mueve su Mercader 2 espacios, tal y como indica el resultado de su dado, y termina su movimiento en una Ciudad de montaña que le permite robar 3 fichas de Mercancía. Opta por utilizar su ficha de Aguas termales y mueve a su Mercader otros 2 espacios, llegando así a una Ciudad costera donde puede vender las Mercancías representadas en la ficha de Comercio de la ciudad. A continuación, devuelve la ficha de Aguas termales al tablero de juego.



Costa

Elige cualquier ficha de Ola del tablero y ponla en tu tablero de Personaje correspondiente. Ahora controlas esa ficha y te beneficias de su efecto mientras así sea.

Atención:

- Si no quedan fichas de Ola en el tablero, elige una que esté bajo el control de tu oponente y quítasela. Luego pon esa ficha en tu tablero de Personaje correspondiente.
- Si ya tienes en tu poder las 3 fichas de Ola, la parada en la Costa no tiene efecto alguno.
- No puedes darles la vuelta a las fichas de Ola durante la partida. Deben mantener el lado elegido durante la preparación de la partida.

No es obligatorio usar los efectos de las fichas de Ola en cada uno de tus turnos; puedes elegir cuándo usar los efectos de estas fichas.

El juego tiene una ficha de Ola de doble cara para cada personaje.



Peregrino tranquilo: Cuando mueves a tu Peregrino, puedes moverlo un espacio menos que el indicado en su dado. De todas maneras, estás obligado a mover al Peregrino al menos un espacio.



Peregrino presuroso: Cuando mueves a tu Peregrino, puedes moverlo un espacio más que el indicado en su dado. Es decir, si por ejemplo tu Peregrino debe moverse 4 espacios, con esta ficha si quieres puedes moverlo 5 espacios.



Maestro artista: Cuando realizas la acción Pintar, puedes revelar una ficha de Pintura adicional.



Artista inspirado: Cuando realizas la acción Regalar una pintura, puedes retirar tu ficha de Pintura si tu Artista comenzó, atravesó o terminó su movimiento en un espacio con el símbolo de esa ficha.



Mercader astuto: Al vender una ficha de Mercancía, ganas 1 Moneda más de las que aparecen en la ficha de Comercio por cada Mercancía vendida.



Mercader fornido: Cuando saques de la bolsa fichas de Mercancía, saca una más que el número indicado en la Ciudad de montaña en la que se encuentre tu Mercader.

Además, puedes almacenar hasta 6 fichas de Mercancía en tu tablero de Mercader (en lugar de las 5 habituales).

Atención: Si pierdes el control de esta ficha y tu Mercader tiene almacenadas 6 fichas de Mercancía, deberás devolver inmediatamente una de tus fichas de Mercancía a la bolsa.

Final de la partida

Existen tres condiciones que provocan el final de la partida:

- La clavija de madera de un Peregrino llega a la última ranura de su marcador de Templo O de su marcador de Jardín.
- Un Mercader obtiene su sexto Ligote de oro.
- Un Artista regala su décima ficha de Pintura y, por tanto, su tablero queda vacío.

Cuando se dé alguna de estas condiciones, termina de resolver los dados del turno actual (jugándolos por turnos). Cuando termine el turno, cada jugador sumará sus puntos de victoria.

Reparto de puntos de victoria

Puntos de fe: Multiplica tu valor actual en el marcador de Templo por tu valor actual en el marcador de Jardín.

Puntos de comercio: Los puntos que se indiquen en el Lingote de oro que tengas más a la derecha del tablero de Mercader.

Puntos de cultura: La cantidad más alta revelada en tu tablero de Artista (abajo a la derecha).

Cada jugador suma los puntos obtenidos por sus tres personajes. ¡El jugador con más puntos gana la partida! En caso de empate, gana el jugador con más dinero. Si el empate persiste, ambos jugadores comparten la victoria.

Atención: Las fichas de Pintura (reveladas o no), las Monedas y las fichas de Mercancía restantes no proporcionan ningún punto.

Ejemplo: Minerva provoca el final de la partida al avanzar su clavija de madera a la sexta ranura de su marcador de Jardín.



Como avanzó su otra clavija hasta la séptima ranura de su marcador de Templo, su tablero de Peregrino genera $7 \times 6 = 42$ puntos.



También gana 35 puntos con su tablero de Mercader, ya que pudo adquirir 5 Lingotes de oro durante la partida. Sin embargo, sus Mercancías restantes no le dan ningún punto.



Minerva regaló 6 fichas de Pintura durante su viaje, lo que le otorga la mayor cantidad de puntos revelados en su tablero de Artista: 18 puntos. Las demás fichas de Pintura, independientemente de la cara que muestren, no valen nada.

La cantidad total de puntos que Minerva ha conseguido en la partida es de 95 puntos (42 por su Peregrino + 35 por su Mercader + 18 por su Artista).

Acerca de la isla de Shikoku

Tokaido Duo está ambientado en la isla japonesa de Shikoku. Japón consta de cuatro islas principales, y Shikoku — cuyo nombre significa «cuatro países» — es la más pequeña.

Shikoku es más conocida por su peregrinación de ochenta y ocho templos; los peregrinos recorren toda la isla a pie, yendo de un templo a otro, normalmente en el sentido de las agujas del reloj, en un peregrinaje de 750 millas (1200 km) que dura alrededor de seis semanas. Esta peregrinación comienza en el templo Ryōzenji de la prefectura de Tokushima y termina en Kagawa, en el templo de Ōkuboji.

Créditos:

Autor: Antoine Bauza

Arte: Naiade

Diseño gráfico: Funforge Studio

UI: Françoise Sengissen

Traducción al inglés: Jérémie Tordjman

Traducción al español: Moisés Busanya

Revisión del español: Aurora Mena

Pruebas de juego: Bruno Goubé, Maël Goubé, Violaine Songis, Esteban Bauza, Corentin Lebrat, Françoise Sengissen, Ludovic Maublanc, Gautier De Cottereau, Matthieu Houssais, Olivier Reix, Olivier Moysse, and Baptiste Laurent.

©Funforge s.a.r.l. 2022 - Todos los derechos reservados

TKDDUOSP01