

PRZEWODNIK PO JAPONII

日本に行こう

JEDZIEMY DO JAPONII | GRA AUTORSTWA JOSHA WOODA

- Wskazówki dotyczące planowania wakacji
- Lokalne ciekawostki
- Czas gry: 45 minut
- Liczba graczy: 1-4
- Wiek: 10+
- Gra równoczesna





WPROWADZENIE

W grze **Jedziemy do Japonii** gracze wcielają się w podróżników starających się spełnić swoje marzenia dotyczące wakacji w Tokio i Kioto.

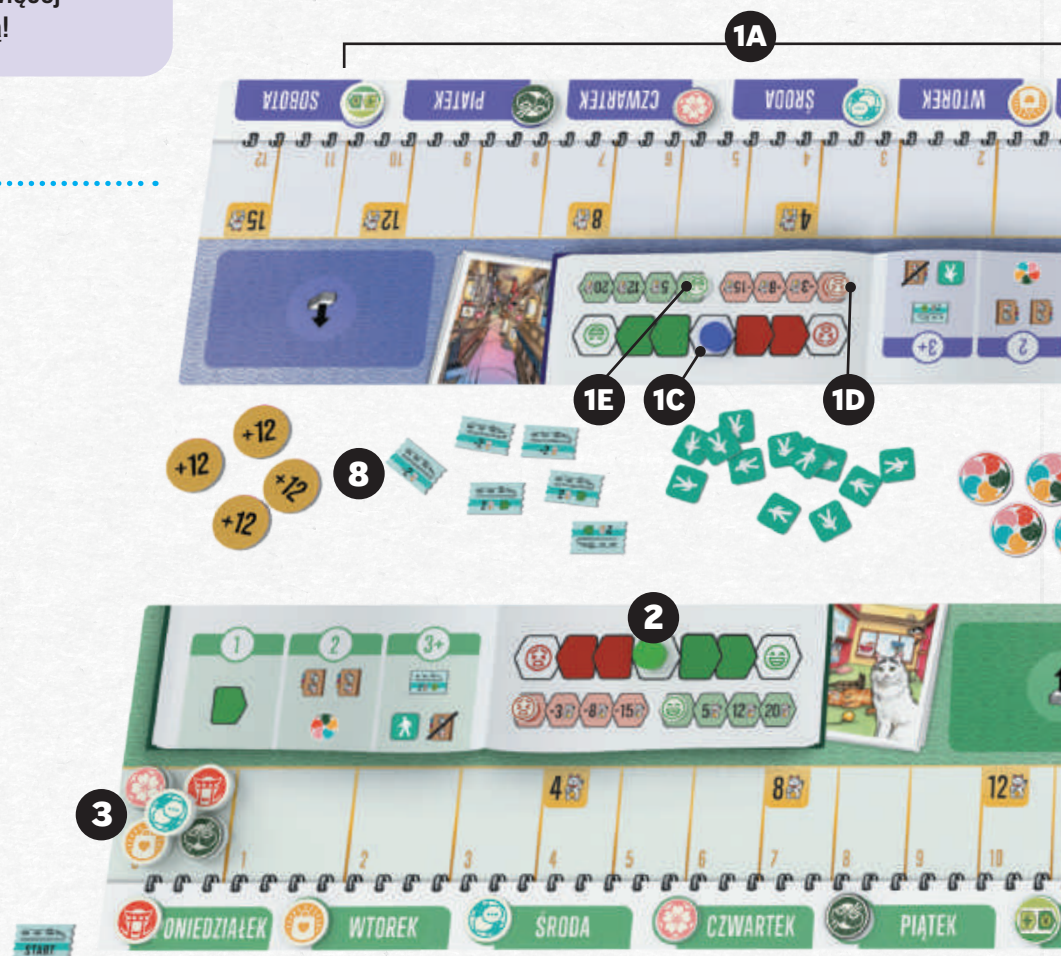
Rozgrywka trwa 13 rund, podczas których gracze dobierają karty aktywności i zgodnie z obraną strategią przypisują je do różnych dni tygodnia w swoim planie podróży. W ostatniej rundzie gracze realizują podróż swoich marzeń, aktywując wszystkie karty po kolei. **Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów podczas swojej podróży, zostaje zwycięzcą!**

ELEMENTY GRY

- 160 kart aktywności
- 24 żetony sprzyjających okoliczności
- 20 żetonów doświadczeń
- 4 znaczniki stresu
- 4 znaczniki szczęścia
- 4 startowe żetony pociągów
- 21 żetonów pociągów
- 20 żetonów dzokerów
- 24 żetony planowania
- 16 żetonów spaceru
- 4 żetony „+12”
- 4 znaczniki nastroju
- 4 plansze graczy
- znacznik rundy
- plansza rundy
- instrukcja
- notes punktacji

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Każdy gracz bierze planszę gracza, zestaw 6 różnych żetonów sprzyjających okoliczności w swoim kolorze (A), zestaw 5 różnych żetonów doświadczeń (B), znacznik nastroju (C) w kolorze swojej planszy, znacznik stresu (D) i znacznik szczęścia (E).
2. Każdy gracz kładzie swój znacznik nastroju na centralnym (sześciokątnym) polu toru nastroju u góry swojej planszy. Każdy gracz kładzie swój znacznik stresu na skrajnie lewym polu toru stresu pod torem nastroju, a następnie analogicznie czyni ze znacznikiem szczęścia, umieszczając go na skrajnie lewym polu toru szczęścia.
3. Każdy gracz umieszcza swoje 5 żetonów doświadczeń na polu „0” na torze doświadczeń na swojej planszy.



4. Jeden z graczy rozmieszcza wszystkie swoje żetony sprzyjających okoliczności w sposób losowy po jednym naraz na okrągłych polach przy 6 dniach (od poniedziałku do soboty) u dołu swojej planszy. Wszyscy pozostali gracze rozmieszczają swoje żetony sprzyjających okoliczności dokładnie tak samo jak ten gracz.

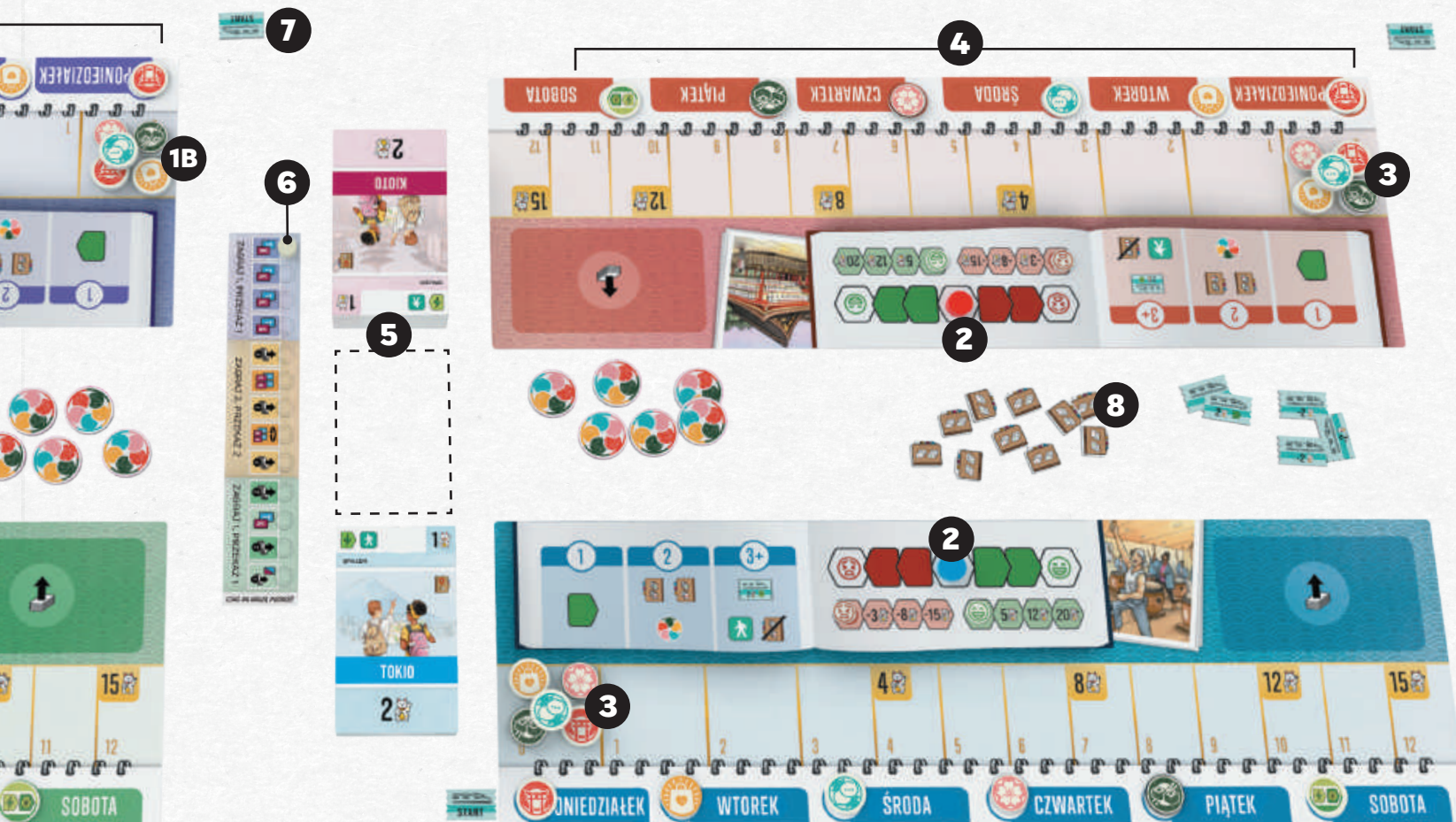
5. Przetasujcie 80 kart aktywności oznaczonych na rewersie słowem „Tokio” i połóżcie w zakrytym stosie pośrodku obszaru gry. Jest to stos Tokio. Zróbcie to samo z 80 kartami aktywności oznaczonymi na rewersie słowem „Kioto” i połóżcie w zakrytym stosie obok stosu Tokio. Pozostawcie obok miejsce na odkryty stos kart odrzuconych.

6. Połóżcie planszę rund pośrodku stołu. Połóżcie znacznik rundy na pierwszym (skrajnie lewym) okrągłym polu toru, tak aby nie zakrywał symbolu.

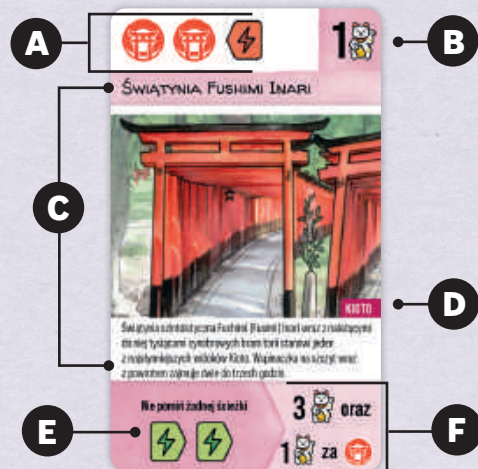
7. Każdy gracz bierze startowy żeton pociągu.

8. Połóżcie żetony pociągów, dzokerów, planowania, spaceru i „+12” w osobnych stosach w zasięgu wszystkich graczy. Tworzą one pulę.

! UWAGA: Liczba żetonów w puli jest nieograniczona. W przypadku braku jakichś żetonów użyjcie dowolnych zamienników.



OPIS KARTY



A. Symbole doświadczeń i nastroju: Informują o tym, które żetony doświadczeń i pola nastroju zostaną aktywowane na planszy gracza podczas aktywacji tej karty na koniec gry.

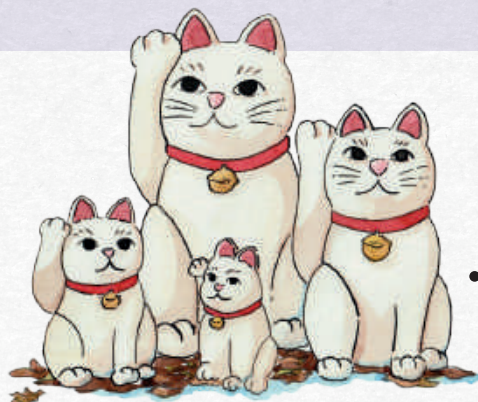
B. Punkty: Wartość punktowa karty na koniec gry.

C. Nazwa aktywności i jej opis

D. Miasto: Określa, czy aktywność ma miejsce w Tokio, czy w Kioto. Kolor tła na karcie także wskazuje na konkretne miasto (niebieski: Tokio, różowy: Kioto). Karty z żółtym tłem bez nazwy miasta mogą być traktowane jako dowolne z tych dwóch miast.

E. Wymagania dla głównej atrakcji dnia: Wymagania, które gracz musi spełnić, aby otrzymać punkty bonusowe z tej karty.

F. Punkty bonusowe z głównej atrakcji dnia: Liczba punktów bonusowych po spełnieniu wymagań.



SYMBOLE



Świątynie/kaplice

W Japonii znajdziemy około 100 000 budowli sakralnych poświęconych religii shintō i około 80 000 poświęconych Buddzie. Wiele z nich to popularne atrakcje turystyczne. Dużo znanych atrakcji znajdziemy w Kioto, historycznej kulturalnej stolicy Japonii.



Jedzenie/picie

Japonia słynie z oryginalnych dań i niezapomnianych doświadczeń kulinarnych, od eleganckiego kaiseki po niedrogą zupę ramen. Tokio może się pochwalić największą na świecie liczbą restauracji z gwiazdkami Michelin.



Natura/ogrody

Japonia oferuje wiele okazji do podziwiania natury we wszystkich jej formach. Podziwianie kwitnących drzew wiśni, zwane hanami, przyciąga rzesze turystów. Kioto, położone pośród gór, znane jest z przepięknej jesiennej szaty i świątynnych ogrodów.



Zakupy/towary

Od tradycyjnego rękodzieła po nowoczesne towary, takie jak przedmioty kolekcjonerskie związane z mangą i anime – w Japonii każdy znajdzie coś dla siebie. W Tokio istnieją określone rejony specjalizujące się w towarach luksusowych, modzie ulicznej, wyposażeniu kuchni i elektronice.



Unikalne przeżycia

Ten symbol reprezentuje unikalne, jedyne w swoim rodzaju przeżycia, takie jak występy, celebrowane posiłki i niespodziewane zdarzenia. Są to niezapomniane wydarzenia, o których podróżnicy będą ochoczo opowiadać swoim znajomym po powrocie do domu.



dżoker



stres



punkty



szczęście

POCHODZĄCA Z JAPONII Z OKRESU EDO I ROZPOWSZECHNIONA W CAŁYM KRAJU MANEKI-NEKO TO FIGURKA KOTA, KTÓRA WEDŁUG WIERZEŃ PRZYNOSI WŁAŚCICIELOWI SZCZĘŚCIE LUB FORTUNĘ.

PRZEBIEG RUNDY

1. Dobranie kart | 2. Zagrywanie kart; 2a. Bonusy dnia | 3. Koniec rundy

1. DOBRANIE KART

Na początku każdej rundy gracze równocześnie dobierają karty aktywności na rękę zgodnie ze wskazaniem znacznika rundy na torze rund.



 Ten symbol oznacza, że gracze dobierają po 1 karcie z talii Tokio i po 1 karcie z talii Kioto.

 Ten symbol oznacza, że gracze dobierają po 2 karty z talii Tokio i po 2 karty z talii Kioto.

Tekst poniżej symboli na torze rund informuje o tym, ile kart (1 albo 2) w danej rundzie gracze zagrają, a ile przekażą sąsiadowi.

Gdy gracz przekazuje kartę w rundach od 1 do 7, umieszcza ją **zakrytą** na wskazanym miejscu w prawym górnym rogu planszy swojego sąsiada po lewej stronie.

❗ Gracz otrzymujący kartę NIE może oglądać jej treści i NIE ma do niej dostępu w bieżącej rundzie.

Począwszy od rundy 8, jak pokazuje strzałka na torze rund, gracze przekazują kartę swojemu sąsiadowi po prawej stronie.

 Ten symbol oznacza, że gracz **dobiera wszystkie karty** zebrane na polu w prawym górnym rogu swojej planszy. Liczba kart powinna być **taka sama** jak liczba na symbolu.

Na początku rundy 13 gracze dobierają według uznania albo 1 kartę z talii Tokio, albo 1 kartę z talii Kioto (symbol ) , a **następnie dobierają** 1 kartę, jaka pozostała na ich planszy. (Gracze nie mogą podglądać jej treści przed dobraniem karty z talii).

❗ UWAGA: Na koniec każdej rundy, po zagraniu i przekazaniu kart, graczom nie powinny zostać na ręce ŻADNE karty!



ŻETONY PLANOWANIA



W trakcie gry gracze zdobywają żetony planowania, które mogą wykorzystać, aby dobrać dodatkowe karty.



W dowolnym momencie po standardowym dobraniu kart na daną rundę, ale **przed** przekazaniem kart na koniec rundy gracz może odrzucić żeton planowania do puli, aby **dobrać na rękę 3 karty** w dowolnej kombinacji z talii Tokio i Kioto. Po zapoznaniu się z kartami gracz

musi **NATYCHMIAST odrzucić dowolne 3 karty** na odkryty stos kart odrzuconych w centralnym obszarze gry.

Gracz może użyć więcej żetonów planowania. Za każdy żeton oddzielnie dobiera i odrzuca karty.

Gracz może użyć żetonu planowania, jaki zdobył w bieżącej turze. Musi jednak dobrać i odrzucić karty przed przekazaniem kart.

Każdy niewykorzystany żeton planowania jest wart 1 punkt na koniec gry, jak zaznaczono na rewersie żetonu.

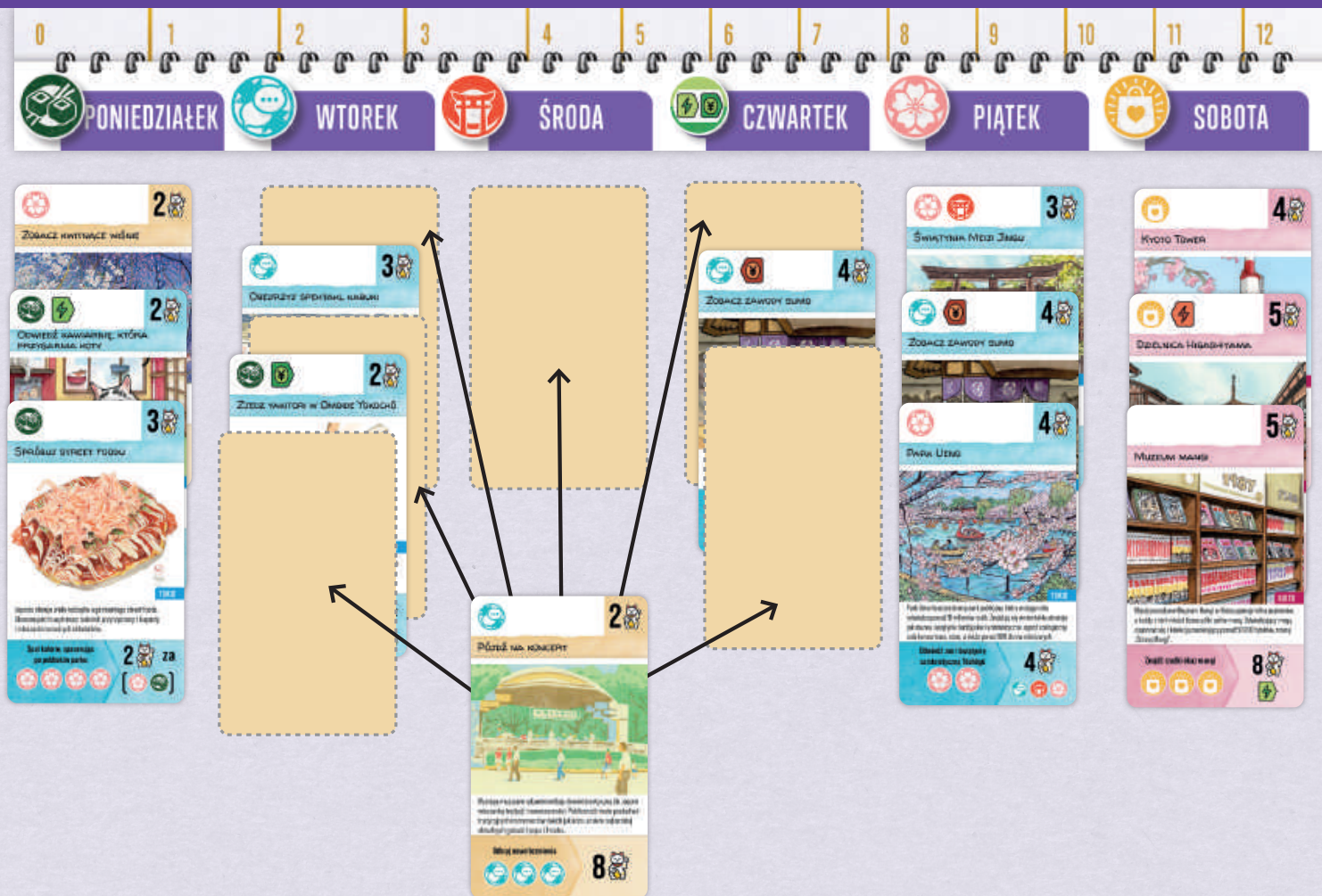
2. ZAGRYWANIE KART

W każdej rundzie gracze będą równocześnie zagrywać 1 albo 2 karty aktywności do swojego planu podróży, jak wskazano w opisie na torze rund.

Górna część każdej karty informuje gracza o tym, który z 5 żetonów doświadczeń ma on przesunąć na torze doświadczeń na swojej planszy oraz w którą stronę będzie się przesuwał znacznik nastroju na torze nastroju. **Żetony i znaczniki NIE przesuwają się, dopóki gracz nie wyruszy w swoją podróż w ostatniej rundzie.**

Dolna część każdej karty informuje o potencjalnych punktach bonusowych, jakie gracz może zdobyć w ostatniej rundzie, jeśli karta ta będzie zajmowała pozycję głównej atrakcji dnia u dołu kolumny i zostaną spełnione jej wymagania.

UMIESZCZANIE KART



W trakcie gry gracze dokładają karty aktywności do swojego planu podróży, umieszczając je na swojej planszy w kolumnach pod określonymi dniami od poniedziałku do soboty.

Pod każdym dniem gracz może umieścić maksymalnie 3 karty. (Wyjątkiem są karty dodatkowego spaceru objaśnione na str. 8).

Karty w kolumnie należy układać na zakładkę tak, aby widoczna była górna część przykrytych kart, a wierzchnia karta u dołu kolumny jako jedyna była widoczna w całości. Ta właśnie karta jest główną atrakcją tego dnia i w ostatniej rundzie może ona przynieść graczowi punkty bonusowe.

Gdy gracz zagrywa kartę w dniu, w którym leży już 1 inna karta, może ją umieścić na niej (zostawiając widoczną jedynie górną część „starej” karty) lub pod nią. W pierwszym przypadku nowa karta znajdzie się u dołu kolumny i zostanie nową główną atrakcją dnia.

Gdy gracz zagrywa kartę w dniu, w którym leżą już 2 karty, ma dodatkową opcję umieszczenia jej między dotychczasowymi kartami tak, aby widoczna była jej górna część i górna część karty pod spodem.

! UWAGA: Po umieszczeniu karty w planie podróży gracz **NIE** może już jej odrzucić, przenieść na inny dzień ani zamienić miejscami z inną kartą w kolumnie.

2. ZAGRYWANIE KART (CIAĞ DALSZY)

Zagrywając karty, gracze powinni brać pod uwagę elementy maksymalizujące liczbę punktów do zdobycia:

- Umieszczenie karty w dniu, w którym żeton sprzyjających okoliczności na ich planszy pasuje do jak największej liczby symboli w górnej części karty, dzięki czemu gracz zdobędzie bonusy (patrz: następna kolumna).
- Umieszczanie kart Tokio obok innych kart Tokio, a kart Kioto obok innych kart Kioto, aby użyć jak najmniej żetonów pociągów (wartych -2 punkty każdy) do podróży między tymi miastami (patrz: str. 13).
- Umieszczanie kart tak, aby spełniały wymagania dotyczące punktów bonusowych na karcie będącej główną atrakcją dnia (patrz: str. 10).



SPACER

Jeśli graczowi nie podobają się karty, jakie ma na ręce, może chwilowo zaniechać planowania i pospacerować, zaglądając tu i ówdzie.

W tym celu gracz odrzuca 1 kartę z ręki na odkryty stos kart odrzuconych, bierze zakrytą kartę z wierzchu talii Tokio albo Kioto (według własnego uznania) i nie patrząc na jej treść, umieszcza ją zakrytą w swoim planie podróży, tak jak standardową kartę aktywności.

Gracz bierze ponadto 1 żeton planowania z puli, jak wskazuje symbol na karcie.

Gdy w ostatniej rundzie gracz natrafi na tę kartę podczas swojej podróży, odkrywa ją i w tym momencie decyduje, czy chce ją zagrać i aktywować, czy pozostawić zakrytą tam, gdzie jest. W drugim przypadku nie aktywuje karty, ale zapewnia mu ona  na torze nastroju (patrz: str. 11), 1 punkt oraz symbol spaceru, jak wskazano w górnej części karty.

Karty spaceru **mogą** zajmować pozycję głównej atrakcji dnia i jeśli zostaną odkryte, mogą przynieść graczowi punkty bonusowe po spełnieniu wymagań. Karta spaceru, która pozostanie zakryta, będzie warta 2 punkty na koniec gry, jak wskazano u dołu karty.

2A. BONUSY DNIA

Gdy gracz umieści **trzecią** kartę w kolumnie pod tym samym dniem, kończy planowanie tego dnia i sprawdza potencjalne bonusy. W tym celu zlicza, ile symboli z górnych części wszystkich 3 kart pokrywa się z symbolem na żetonie sprzyjających okoliczności, który był wylosowany dla tego dnia podczas przygotowania rozgrywki.

(Dopasowanie symboli do żetonu oznacza, że gracz dobrze zaplanował aktywności na ten dzień, np. zajęcia na świeżym powietrzu podczas ładnej pogody lub zakupy w czasie sezonowych wyprzedaży).

W zależności od liczby pasujących symboli gracz wybiera 1 z dostępnych bonusów wskazanych w lewym górnym rogu swojej planszy:



Przesuń znacznik nastroju o 1 pole w prawo.



Weź 2 żetony planowania z puli.



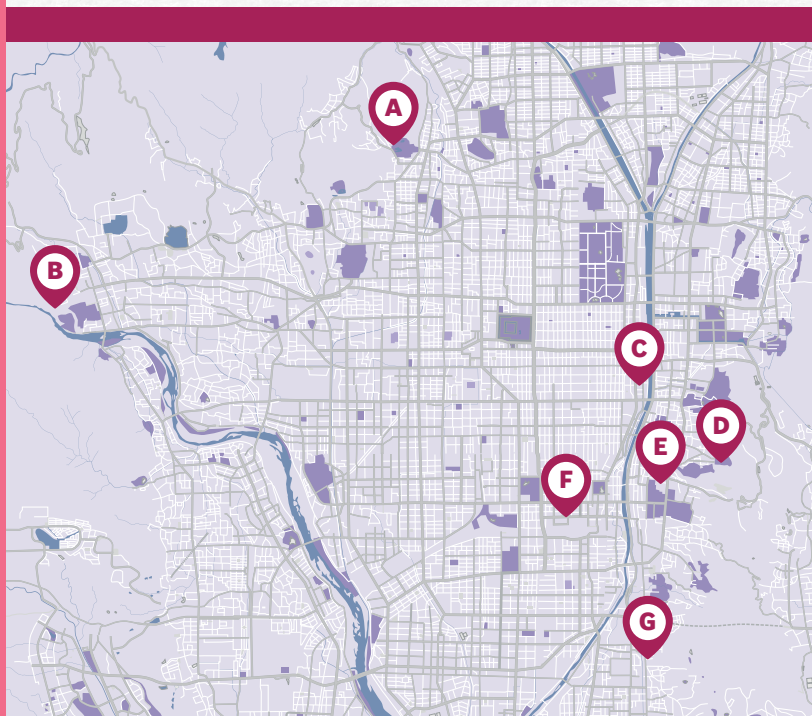
Weź 1 żeton dzokera z puli.



Weź 1 żeton luksusowego pociągu (stronę z 2  i  ku górze) z puli.



Zorganizuj dodatkowy spacer. (Dodaj zakrytą kartę do tego dnia. Nie bierz żetonu planowania).



GŁÓWNE ATRAKCJE KIOTO

- | | |
|--|-----------------------------------|
| A. Złoty Pawilon Kinkaku-ji | E. Dzielnica Higashiyama |
| B. Bambusowy las w Arashiyamie | F. Kyoto Tower |
| C. Dzielnica Pontocho | G. Świątynia Fushimi Inari |
| D. Buddyjski kompleks świątynny Kiyomizu-dera | |



2A. BONUSY DNIA (CIAĞ DALSZY)

Gracz, który dopasował 2 symbole, może w zamian wziąć mniejszy bonus za dopasowanie tylko 1 symbolu. Gracz, który dopasował 3 symbole, może w zamian wybrać dowolny z dwóch mniejszych bonusów.

Nie ma dodatkowych bonusów za dopasowanie 4 i więcej symboli do żetonu sprzyjających okoliczności danego dnia.



ŻETONY DŻOKERA

Gdy w ostatniej rundzie gracz wyrusza w podróż, może w dowolnym momencie odrzucić żeton dżokera, aby przesunąć dowolny żeton doświadczeń na torze doświadczeń o 1 pole do przodu.

Gracz NIE może użyć dżokera do przesunięcia znacznika nastroju lub jako żetonu planowania, pociągu ani spaceru.



DODATKOWY SPACER

Korzystając z tego bonusu, gracz bierze zakrytą kartę (bez patrzenia na jej treść) z wybranej talii (Tokio albo Kioto) i umieszcza ją zakrytą w swoim planie podróży zgodnie z zasadami w dniu, za który otrzymał ten bonus. W konsekwencji w kolumnie znajdują się 4 karty.

Gdy w ostatniej rundzie gracz natrafi na tę kartę podczas swojej podróży, odkrywa ją i decyduje, czy ją aktywuje w bieżącej pozycji, czy pozostawi zakrytą (patrz: str. 10).



Jednakże w przeciwieństwie do innych kart spaceru gracz NIE otrzymuje żetonu planowania za umieszczenie karty dodatkowego spaceru w swoim planie podróży.

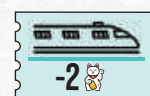
3. KONIEC RUNDY

Po tym, jak gracze zakończą zagrywanie swoich kart (i rozpatrywanie bonusów dnia), przekazują pozostałe im na ręce karty zgodnie ze wskazaniem na planszy rund, tym samym pozostając bez **ŻADNYCH** kart na ręce.



W tym momencie runda dobiega końca. Należy przesunąć znacznik rundy o 1 pole w prawo. Na koniec 13. rundy (gdy znacznik rundy miałby zostać przesunięty poza planszę) gracze oficjalnie kończą planowanie i wyruszają w swoją wymarzoną podróż. Ekscytujące, prawda?

W tym momencie gracze rozmieszczają wszystkie żetony pociągów niezbędne do podróży między Tokio i Kioto (patrz: str. 13).



OSTATNIA RUNDA: CZAS WYRUSZYĆ W PODRÓŻ!

W ostatniej rundzie gracze aktywują karty w swoim planie podróży w kolejności od poniedziałku do soboty. Gracz rozpoczyna od górnej karty poniedziałku i kierując się w dół kolumny, aktywuje górną część każdej karty. Następnie aktywuje bonus głównej atrakcji dnia u dołu poniedziałkowej kolumny.

Sumę punktów zdobytych za ten dzień gracz wpisuje w odpowiedniej rubryce w notesie punktacji.

Gracz powtarza ten proces dla pozostałych dni w planie podróży w kolejności: dla wtorku, środy, czwartku, piątku i soboty.

Zalecamy, aby podczas pierwszej rozgrywki (ale też w każdej następnej!) gracze opowiadali z fantazją o swoich aktywnościach podczas realizacji planu podróży. Zabawa będzie przednia! Doświadczeni gracze mogą się jednak zdecydować na równoczesną realizację i punktację swoich planów podróży.

PRZYKŁAD

Monika punktuje poniedziałek w swoim planie podróży.

Najpierw zdobywa 3 punkty za Złoty Pawilon i przesuwą swój żeton świątyń/kaplic o 1 pole w prawo na torze doświadczeń.

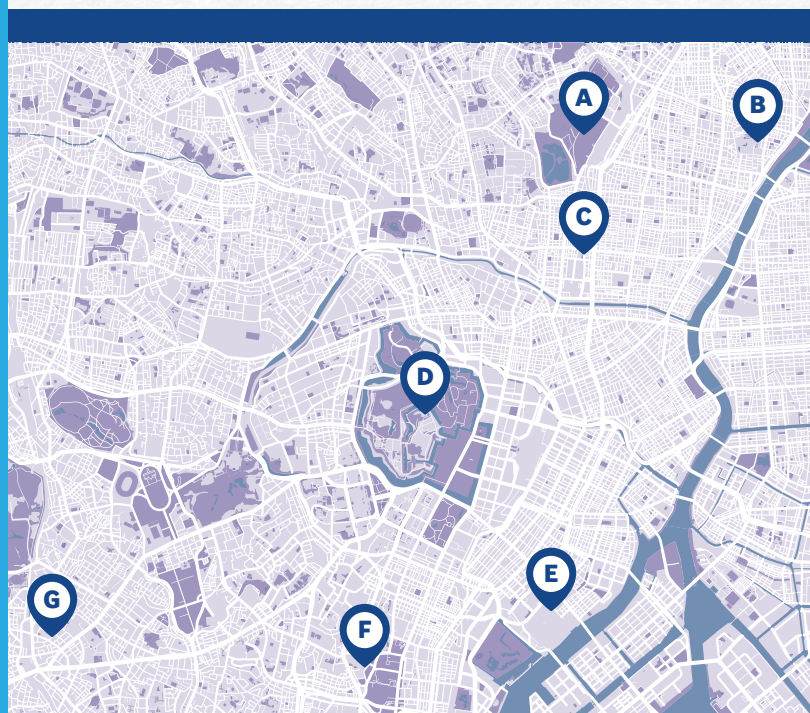
Następnie zdobywa 1 punkt za świątynny kompleks Kiyomizudera i przesuwą żeton świątyń/kaplic, natury/ogrodów i unikalnych przeżyć o 1 pole w prawo na torze doświadczeń.

Teraz zdobywa 3 punkty za świątynię Otagi Nenbutsu-ji i przesuwą żeton świątyń/kaplic o 1 pole w prawo na torze doświadczeń.

Na koniec sprawdza, czy zdobyła jakieś punkty bonusowe za świątynię Otagi Nenbutsu-ji, jako że ta karta, umiejscowiona na dole kolumny, jest główną atrakcją dnia. Jako że żeton świątyń/kaplic osiągnął pole „3” na torze doświadczeń, Monika wypełniła wymagania do zdobycia bonusowych 5 punktów oraz dodatkowo zdobywa 1 punkt za 1 symbol unikalnego przeżycia, jaki do tego momentu aktywowała. (Ewentualne kolejne symbole unikalnych przeżyć, jakie zdobędzie na późniejszych etapach podróży, nie będą się wliczać do tego bonusu).

Monika zdobyła zatem za poniedziałek 13 punktów (3 + 1 + 3 + 5 + 1)!





GŁÓWNE ATRAKCJE TOKIO

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| A. Park Ueno | E. Targ rybny Tsukiji |
| B. Świątynia Sensō-ji | F. Tokyo Tower |
| C. Akihabara | G. Shibuya |
| D. Pałac Cesarski | |



BONUSY GŁÓWNYCH ATRAKCJI DNIA

Bonusy głównych atrakcji dnia wynagradzają graczy za określone dodatkowe działania podjęte do momentu rozpatrywania karty z danym bonusem.

Oprócz punktów niektóre bonusy zapewniają graczowi dodatkowe przesunięcia żetonów doświadczeń i znacznika nastroju na torach. Są to symbole:



Ponadto niektóre bonusy zapewniają punkty za określone symbole aktywowane w planie podróży do momentu rozpatrywania danego bonusu. Gracz podlicza symbole aktywowane w planie podróży do czasu rozpatrywania bonusu, dlatego symbole obecne w planie podróży przyszłych dni **NIE** są brane pod uwagę podczas rozpatrywania tego bonusu. (Patrz przykłady głównych atrakcji dnia na str. 15).

SPACERY

Gdy podczas punktowania swojej podróży gracz natrafi na zakrytą kartę spaceru lub dodatkowego spaceru, odkrywa ją i decyduje, czy chce ją aktywować [w tym miejscu], czy zostawić zakrytą. W drugim przypadku gracz aktywuje symbole z górnej części karty:  na torze nastroju (patrz: następna strona), 1 punkt i symbol spaceru, który zalicza się do wymagań bonusu przyszłej głównej atrakcji dnia.

Jeśli gracz zdecyduje się odkryć i aktywować kartę, bierze 1 żeton spaceru z puli i umieszcza go na górnej części karty, aby pamiętać, że karta została zagrana jako spacer lub dodatkowy spacer. Ten żeton zalicza się na poczet wymagań przyszłych bonusów głównej atrakcji dnia.

Jeśli karta spaceru lub dodatkowego spaceru została zagrana na dole kolumny jako główna atrakcja dnia i gracz decyduje się zostawić ją zakrytą, karta zapewnia mu 2 punkty, jak wskazano u dołu karty, bez spełniania żadnych wymagań.

TOR NASTROJU

Podróżowanie to niezapomniane doświadczenie, które może się także wiązać z pewną dozą frustracji.

W grze występują 4 rodzaje symboli, dzięki którym gracz przesuwa swój znacznik nastroju:



Stres związany z opłacaniem drogich aktywności



Stres związany z męczącymi lub wyczerpującymi aktywnościami



Szczęście wynikające z oszczędności na promocjach lub niedrogich atrakcjach



Szczęście wynikające ze spokojnej i relaksującej aktywności

Czerwona strzałka nakazuje przesunąć znacznik nastroju o 1 pole w lewo, podczas gdy zielona o 1 pole w prawo.

Znacznik należy przesuwać podczas odbywania podróży w ostatniej rundzie gry, a **NIE** po zagranieniu karty. (Wyjątkiem jest skorzystanie z bonusu dnia . Wtedy znacznik nastroju należy przesunąć od razu).



Za każdym razem, gdy znacznik nastroju dotrze na skrajnie prawe pole toru, należy przesunąć znacznik szczęścia o 1 pole w prawo, a sam znacznik nastroju przesunąć z powrotem na pole centralne. Na koniec swojej podróży gracz otrzymuje punkty w zależności od położenia znacznika szczęścia.

Analogicznie za każdym razem, gdy znacznik nastroju dotrze na skrajnie lewe pole toru, należy przesunąć znacznik stresu o 1 pole w prawo, a znacznik nastroju przesunąć z powrotem na pole centralne. Na koniec podróży gracz straci punkty w zależności od położenia znacznika stresu.

Jeśli znacznik szczęścia lub stresu miałby być przesunięty w sytuacji, gdy zajmuje już skrajnie prawe pole toru, gracz nie przesuwa go i jedynie przesuwa znacznik nastroju z powrotem na pole centralne.

ŚWIĄTYNIA KINKAKU-JI ZE ZŁOTYM PAWILONEM JEST JEDNĄ Z NAJPOPULARNIEJSZYCH ATRAKCJI TURYSTYCZNYCH KIOTO. TA ZABYTKOWA ŚWIĄTYNIA USYTUOWANA POŚRODKU STAWU, MAŁOWNICZO ODBIJAJĄC SIĘ W WODZIE, ZAPEWNIĄ ODWIEDZAJĄCYM NIEZAPOMNIANE WRAŻENIA. NA PRZESTRZENI LAT BYŁA ONA WIELOKROTNIE PRZEBUDOWYWANA – OSTATNIO W LATACH 50. UBIEGŁEGO WIEKU, PO PODPALENIU BUDYNKU PRZEZ FANATYCZNEGO MNICHA. W 1994 ROKU ŚWIĄTYNIA ZOSTAŁA WPISANA NA LISTĘ ŚWIATOWEGO DZIEDZICTWA UNESCO.

PRZYKŁAD: TOR NASTROJU

Hania punktuje wtorek w swoim planie podróży.

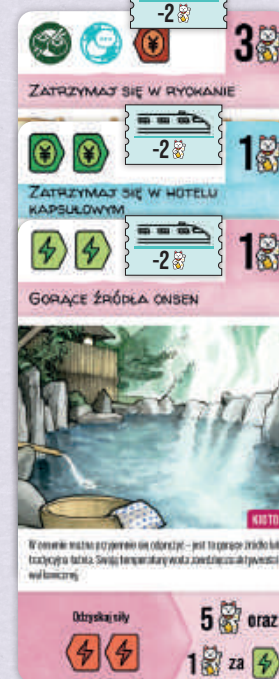
Wpierw zdobywa 3 punkty za zatrzymanie się w ryokanie, przesuwając żetony jedzenia/picia i unikalnych przeżyć o 1 pole w prawo na torze doświadczeń i przesuwając znacznik nastroju o 1 pole w lewo na torze nastroju. Znacznik znajdował się już na drugim polu na lewo z powodu karty wzięcia udziału w lekcji gry na bębnie rozpatrzonej poprzedniego dnia, więc teraz dotarł do ostatniego pola. Hania przesuwając znacznik stresu o 1 pole w prawo i ustawia znacznik nastroju z powrotem na polu centralnym.

Teraz Hania zdobywa 1 punkt za zatrzymanie się w hotelu kapsułowym i przesuwając znacznik nastroju o 2 pola w prawo.

Następnie zdobywa kolejny 1 punkt za gorące źródła onsen oraz musi przesunąć swój znacznik nastroju o kolejne 2 pola w prawo. Po przesunięciu o 1 pole znacznik nastroju osiąga skrajnie prawe pole, więc Hania przesuwając znacznik szczęścia o 1 pole w prawo i wraca znacznikiem nastroju na pole centralne. Teraz przesuwając znacznik nastroju o pozostałe 1 pole w prawo.

Na koniec Hania sprawdza, czy otrzyma punkty bonusowe za kartę gorących źródeł onsen. Symbol  na karcie zatrzymania się w ryokanie nie spełnia wymagań bonusu, gdyż jest to inny rodzaj stresu. Jednak symbole  na karcie wzięcia udziału w lekcji gry na bębnie z poprzedniego dnia spełniają wymagania, więc Hania zdobywa 5 punktów plus 2 punkty za symbole , które aktywowała wcześniej. (Symbole  na karcie zatrzymania się w hotelu kapsułowym się nie liczą, gdyż są innym rodzajem szczęścia).

Hania zdobyła zatem za cały wtorek 12 punktów (3 + 1 + 1 + 5 + 2). Punkty za tor stresu i szczęścia zostaną przyznane dopiero na koniec podróży w zależności od położenia znaczników.



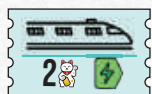
POCIĄGI

Na koniec 13. rundy, zanim gracze przystąpią do realizowania swoich planów podróży, muszą wpierw rozmieścić żetony pociągów.

Za każdym razem, gdy gracz zamierza podróżować między Tokio i Kioto (i odwrotnie), musi umieścić 1 żeton pociągu między swoimi kartami aktywności:



Startowy żeton pociągu: Brak korzyści, brak kary. (Gracz NIE musi umieszczać tego żetonu jako pierwszego w kolejności).



Żeton luksusowego pociągu (zdobyty wcześniej w ramach bonusu dnia): Zapewnia 2 punkty i , co pozwala na przesunięcie znacznika nastroju o 1 pole w prawo między aktywacją 2 kart w różnych miastach.



Żeton zwykłego pociągu (wzięty z puli): Kara -2 punkty.

Gracze pobierają żetony zwykłych pociągów z puli w liczbie niezbędnej do ukończenia całej podróży.

Jeśli gracz kończy jeden dzień w Tokio i następny zaczyna w Kioto (lub odwrotnie), musi umieścić żeton pociągu na górze kolumny tego drugiego dnia.

Niektóre karty mają żółte tło i nie są opatrzone nazwą miasta. Są to uniwersalne aktywności i gracz decyduje o każdej karcie z osobna, czy wykonuje ją w Tokio, czy w Kioto.

Zakryte karty spaceru i dodatkowego spaceru odbywają się w mieście widniejącym na rewersie karty. Jeśli taka karta jest później odkryta i okazuje się, że ma żółte tło i gracz decyduje się pozostawić ją odkrytą, to mimo tego liczy się nadal jako miasto widniejące na jej rewersie.

Każdy typ żetonu pociągu umieszczony w planie podróży liczy się na poczet wymagań przyszłego bonusu głównej atrakcji dnia z symbolem .

Niewykorzystane żetony luksusowych pociągów są na koniec gry warte 0 punktów.

Gracz zapisuje sumę wszystkich swoich punktów za żetony pociągów (dodatnich i ujemnych) w odpowiedniej rubryce na arkuszu punktacji.

PRZYKŁAD: POCIĄGI



W poprzednim przykładzie Hania musiałaby umieścić żeton pociągu między kartami wzięcia udziału w lekcji gry na bębnie i parku Ueno, zatrzymania się w ryokanie i zatrzymania się w hotelu kapsułowym oraz między kartami zatrzymania się w hotelu kapsułowym i gorącymi źródłami onsen. Ponadto musiałaby również umieścić żeton nad kartą zatrzymania się w ryokanie, gdyż poniedziałek zakończyła w Tokio, a wtorek rozpoczyna w Kioto.

Takie podróże tam i z powrotem są wyczerpujące i jak dotąd Hania zbierała za przejazdy karę -6 punktów.

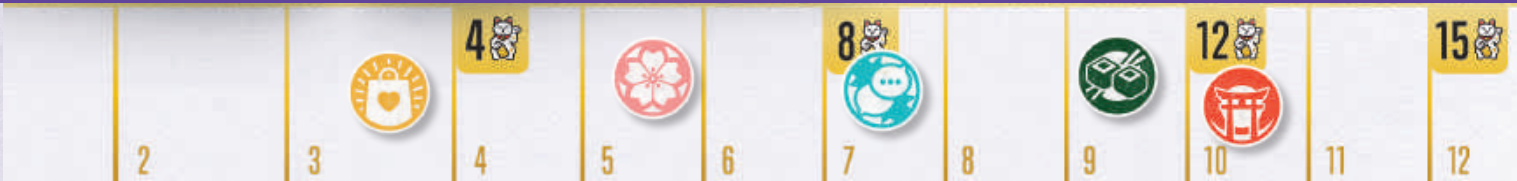


LALKI DARUMA TO TRADYCYJNE FIGURKI WZOROWANE NA ZAŁOŻYCIELU BUDDYZMU ZEN. TALIZMANY TE SĄ CZĘSTO UŻYWANE DO OZNACZANIA REALIZACJI SWOICH CELÓW ŻYCIOWYCH. PO ZAKUPIE WŁAŚCICIEL MALUJE W OKREŚLONY SPOSÓB LEWE OKO LALKI, MAJĄC NA MYŚLI OKREŚLONE ZADANIE DO WYKONANIA. GDY ZREALIZUJE SWÓJ CEL, DOMALOWUJE PRAWE OKO LALKI.

TOR DOŚWIADCZEŃ

Na koniec podróży (po punktowaniu soboty) gracz zdobywa punkty w zależności od pozycji, jaką zajmują na torze doświadczeń jego znaczniki.

PRZYKŁAD: TOR DOŚWIADCZEŃ



Na koniec swojej podróży tor doświadczeń Moniki przedstawia się następująco:

- Monika nie zdobywa żadnych punktów za znacznik zakupów/towarów, gdyż nie osiągnął on pola „4”.
- Zdobywa 4 punkty za znacznik natury/ogrodów.
- Zdobywa 8 punktów za znacznik unikalnych przeżyć.
- Zdobywa 8 punktów za znacznik jedzenia/napojów.
- Zdobywa 12 punktów za znacznik świątyń/kaplic.

Jeśli gracz ma przesunąć znacznik doświadczeń poza pole 12 (wartę 15 punktów), bierze dodatkowy znacznik „+12”, kładzie go pod znacznikiem doświadczeń, oba razem przesuwają na pole 0 i kontynuują przesuwanie znacznika. Dalsze śledzenie tego znacznika może mieć wpływ na określone bonusy głównej atrakcji dnia. Jednak ten znacznik doświadczenia NIE zdobędzie więcej punktów na torze, gdyż maksymalna liczba punktów wynosi 15 za dotarcie do pola „12”.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Gracze podliczają w arkuszu punktacji swoje punkty za kolejne dni, tor stresu, tor szczęścia, tor doświadczeń, pociągi oraz niewykorzystane żetony planowania, które powinny być obrócone stroną z 1 ku górze.

Gracz, który zdobył w sumie najwięcej punktów, zrealizował cele swojej podróży najlepiej i zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu gracze zrealizowali równie zapadające w pamięć podróże i dzielą się zwycięstwem. (Jeśli jednak chcą rozstrzygnięcia, mogą dodać do siebie liczbę pól, jakie pokonały na torze doświadczeń wszystkie ich znaczniki, i gracz z wyższą sumą wygrywa. Jeśli nadal jest remis, gracze muszą przyznać, że ich podróże były po prostu równie imponujące).

tory stresu/szczęścia

tor doświadczeń

pociągi

żetony planowania

GRACZ	M	H		
Poniedziałek	13	24		
Wtorek	11	12		
Środa	15	13		
Czwartek	19	18		
Piątek	18	17		
Sobota	21	18		
	12	2		
	24	20		
	2	-8		
		1		
RAZEM	135	117		

BONUSY GŁÓWNYCH ATRAKCJI DNIA

ZŁOTA ZASADA: Bonusy głównych atrakcji dnia podliczają dokonania, jakie miały miejsce w planie podróży do momentu aktywacji tego bonusu.



Na przykład, jeśli karta widoczna po lewej stronie byłaby umieszczona na dole kolumny w środku, zapewniłaby graczowi

po 1 punkcie za każdy symbol świątyń/kaplic obecny w planie podróży od poniedziałku do końca środy, łącznie z symbolem w jej górnej części. Jakikolwiek symbol świątyń/kaplic aktywowane w kolejnych dniach NIE przyniosłyby graczowi dodatkowych punktów w ramach tego bonusu.

PAMIĘTAJcie: Niektóre bonusy głównej atrakcji dnia po spełnieniu ich wymagań zapewniają dodatkowe symbole poruszające znaczniki na torach doświadczeń i nastroju. Symbole te należy traktować i liczyć tak samo jak symbole z górnych części kart podczas punktowania przyszłych dni w planie podróży. Gracz nie musi liczyć symboli doświadczeń, wystarczy, że spojrzy na pozycję odpowiedniego znacznika na torze.

NAWIASY



Nawias w opisie bonusu oznacza, że punkty są przyznawane za KOMPLETNY ZESTAW symboli.

W tym przykładzie gracz, który

aktywował 3 symbole świątyń/kaplic i 2 symbole natury/ogrodów do momentu rozpatrywania tej karty, otrzymałby 4 punkty za 2 zestawy tych symboli.

SYMBOLE NASTROJU



W przypadku bonusów, których wymagania obejmują symbole nastroju, gracz musi prześledzić symbole na kartach (i żetonach

pociągów luksusowych), a nie na torze nastroju, gdyż znacznik nastroju przesuwają się zarówno w prawo, jak i w lewo na torze. Gracz musi także uważać, aby rozróżniać 2 rodzaje czerwonych symboli stresu i 2 rodzaje zielonych symboli szczęścia. Symbole te nie są sobie równe! W powyższym przykładzie gracz musiałby aktywować 2 symbole do momentu rozpatrywania tej karty. Symbole się nie liczą. Jeśli gracz spełni te wymagania, otrzyma 5 punktów i dodatkowo 1 punkt za każdym symbolem aktywowany do momentu rozpatrywania tej karty, włączając symbole na wykorzystanych żetonach pociągów luksusowych. Nie otrzymuje jednak punktów za symbole.

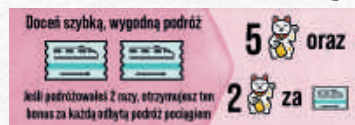
SYMBOLE SPACERU



Wymagania bonusu obejmujące symbole spaceru oznaczają, że gracz musiał do momentu rozpatrywania tej karty

aktywować co najmniej wskazaną liczbę kart spaceru. Gracz może policzyć liczbę spacerów, licząc symbole znajdujące się w górnej części zakrytych kart spacerów oraz na żetonach spaceru położonych na kartach spacerów, które zdecydował się odwrócić. Jeśli karta z tym bonusem była sama zagrana jako spacer, to po odwróceniu karty gracz umieszcza na niej żeton spaceru, który także wlicza się do bonusu.

SYMBOLE POCIĄGÓW



Wymagania bonusu obejmujące symbole pociągów oznaczają, że gracz musiał do momentu rozpatrywania tej karty

aktywować co najmniej wskazaną liczbę żetonów pociągów. Do bonusu wliczają się wszystkie żetony pociągów: zwykłe, startowe i luksusowe. Do bonusu nie wlicza się natomiast żeton pociągu, który będzie użyty po karcie bonusu na początku następnego dnia.

SYMBOLE „X”



Wymagania bonusu zawierające przekreślenie „X” oznaczają, że do momentu rozpatrywania tej karty gracz nie może mieć

aktywowanego żadnego takiego symbolu.

MIASTA



Bonusy punktujące miasta (Tokio lub Kioto) oznaczają punkty za każdy dzień do momentu rozpatrywania tej karty,

w którym wszystkie karty aktywności pochodzą z danego miasta. (Żeton pociągu na początku dnia nie przeszkadza w spełnieniu tego warunku). Przypominamy, że w przypadku kart z żółtym tłem to gracz decyduje, w którym mieście odbywa się aktywność. Jednak karty spaceru, czy to odkryte, czy zakryte, reprezentują miasto widoczne na rewersie karty (patrz: str. 13).

DŻOKERY

Bonusy zawierające symbole dżokera zapewniają graczowi określoną liczbę żetonów dżokera za spełnienie wymagań.



ZASADY GRY 1-OSOBOWEJ

W grze solo gracz rywalizuje z agentem podróży o to, kto zaplanuje lepszą wycieczkę do Japonii. Grę należy przygotować według zasad gry 2-osobowej, z wyjątkiem toru doświadczeń agenta. Wszystkie jego żetony rozpoczynają grę na polu 2.

Gra przebiega według standardowych reguł z kilkoma wyjątkami:

Gdy gracz przekazuje karty agentowi, natychmiast umieszcza je odkryte w jego planie podróży. Pierwsza przekazana karta znajdzie się na górze kolumny w poniedziałek, druga w środku tej kolumny, trzecia na dole (tworząc poniedziałkową główną atrakcję dnia), następna powędruje na górę kolumny we wtorek itd.

Gdy gracz przekazuje agentowi 2 karty, sam wybiera kolejność, w jakiej je umieszcza w jego planie podróży.

Za każdym razem, gdy gracz przekazuje kartę, bierze zakrytą kartę ze stosu odpowiadającemu miastu, którego kartę właśnie przekazał, i kładzie ją w prawym górnym rogu swojej planszy, jak gdyby agent mu ją przekazał. Jeśli gracz przekazuje żółtą kartę bez określonego miasta, wybiera stos, z którego chce wziąć kartę.

Agent podróży nie zdobywa bonusów dnia.

PUNKTACJA

Gracz punktuje swój plan podróży według normalnych zasad. Następnie punktuje plan podróży agenta także według normalnych zasad, ale z jednym wyjątkiem. Agent zdobywa wszystkie bonusy głównych atrakcji dnia bez względu na to, czy spełnił ich wymagania, czy nie. Jeśli bonus zapewnia żeton dzokera, należy przesunąć o 1 pole ten żeton doświadczeń agenta, który znajduje się najdalej na torze. (W przypadku remisu gracz wybiera, który znacznik przesunąć).

Agent podróży nie używa żetonów pociągów.

ZMIANA POZIOMU TRUDNOŚCI

W celu ułatwienia gry można wprowadzić zasadę, że agent podróży musi spełnić wymagania, aby zdobyć bonusy głównej atrakcji dnia.

W celu utrudnienia gry agent podróży umieszcza żeton luksusowego pociągu za każdym razem, gdy podróżuje między Tokio i Kioto (i odwrotnie).

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Projekt gry: Josh Wood

Ilustracje: Chaykov, Kailene Falls, Toshiyuki Hara, Magdalena Pruckner, Erica Ward, On Yamamoto

Dyrektor projektów: Nicolas Bongiu

Rozwój: Josh Wood, Mark Wootton

Projekt graficzny: Brigitte Indelicato

Opisy: Andre Chautard, Josh Wood

Edycja: Andre Chautard

Produkcja: David Lepore, Adelheid Zimmerman

Konsultanci ds. kultury Japonii: Machiko Kobayashi, Mandy Tong

EDYCJA POLSKA LUCKY DUCK GAMES

Tłumaczenie opisów kart: Matylda Krasoczko

Tłumaczenie instrukcji: Zespół Lucky Duck Games

Korekta i konsultacje: Marta Kania

Opracowanie graficzne: Marek Baranowski

Redakcja: Patryk Blok, Marek Baranowski

Marketing: Tomasz Siwek

Obsługa klienta: Daria Stachurska

Wydawca: Michał Herman

Koordynacja produkcji: Mateusz Szupik

Playtesterzy: Chris Backe, Nicolas Bongiu, Eric Buckendorf, Thomas Covert, Theodore Coyer, Karen Dransfield, Jeremy Follin, John Hall, Justin Harris, Ashwin Kamath, Christopher LeBanca, Dave Lepore, Mario Listiawan, Joe Livingston, Andy McGuire, Mandy McCool, Zane Messina, Kyle Nunn, Kaz Nyborg-Andersen, Vlad Orellana, Luke Pickles, Matthew Ransom, Alex Reichline, Matt Rodela, Francisco „Paco” Rojas, Todd Rowland, Taylor Shuss, TJ Spalty, Michael Jared Tarver, Karan Tolani, Dan Varrette, Chris Venuti, Amanda Wong, Adelheid Zimmerman, John Zinser
Josh Wood jest autorem takich gier jak Cat Lady i Santa Monica oraz pracował nad wieloma grami dla AEG, w tym Tiny Towns i The Guild of Merchant Explorers. Mieszka w Los Angeles, w Kalifornii.

W 2020 roku Josh i jego dziewczyna, Kathleen, mieli lecieć do Japonii. Jednak ze względu na pandemię musieli zrezygnować ze swoich planów. Josh wykorzystał ten czas, aby zaprojektować *Jedziemy do Japonii*, opierając się na własnych notatkach dotyczących miejsc, które zamierzali odwiedzić.

Osobiście chciałbym podziękować mojej rodzinie, przyjaciółom i Kathleen. Chciałbym podziękować wszystkim, którzy wsparli tę lub inne moje gry. Dziękuję Fuji School, Machiko-sensei i moim kolegom i koleżankom z zajęć. Dziękuję Johnowi Zinserowi za zabranie mnie na Game Market w Tokio i za inne niezliczone rzeczy, jakie dla mnie zrobił. Na koniec artyści: Brigitte Indelicato, drużyna AEG, Luke Peterschmidt, Adelheid Zimmerman, Kirk Buckendorf i Joe Livingston – dziękuję wam za pomoc w przekucie tej gry w to, czym ostatecznie jest. Mam nadzieję, że każdemu, kto zagra, ta gra się spodoba i wzbudzi w nim uznanie dla Japonii, jakie ja wzbudziłem w sobie przez te ostatnie kilka lat.

ありがとうございます



©2023 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521,
Henderson, NV 89052, USA. Marka Let's
Go! To Japan i wszystkie związane z nią
symbole są™, ® i © Alderac Entertainment
Group, Inc. lub Josh Wood. Wszystkie prawa
zastrzeżone. Wydrukowano w Chinach.



©2024 Lucky Duck Games
Lucky Duck Games
ul. Zielńskiego 11
30-320 Kraków, Polska