



TOKAIDO

東海道

Rules Of Play



Cafe.Fekr.Sari



محتویات بازی

- ۱ صفحه بازی
- ۵ آدمک مسافر
- ۵ مهره امتیاز شمار
- ۵ زتون رنگی (کیف)
- ۵۰ سکه متفاوتی
- ۱۰ کاشی شخصیت مسافران
- ۱۲ کارت چشمه های آب گرم
- ۶۰ کارت منظره
- ۲۵ کارت خوراکی
- ۲۴ کارت سوغاتی
- ۱۴ کارت ملاقات
- ۷ کارت پیروزی

هدف بازی

بازیکنان مسافرانی در زمان های قدیم در ژاپن هستند. آن ها جاده ی قدیمه توکایدو را دنبال خواهند کرد و سعی میکنند تا جایی که می توانند چیزهای جدیدی در این سفر تجربه کنند.

برای انجام این، آنها از بیلاقات بزرگی عبور می کنند، غذاهای مخصوص و خوشمزه را می چشند، سوغاتی خریداری میکنند، از چشمه های آب گرم سود می برند و اتفاقات فراموش نشدنی دارند.

چینش بازی

- 1 صفحه ی بازی را روی یک سطح صاف قرار دهید.
- 2 کارت های پیروزی را بگیریید و آنها را بصورت ورق رو به بالا در کنار صفحه قرار دهید.
- 3 کارت های خوراکی (پشت قرمز) را بر بزنید و بصورت رو به پایین در صفحه بازی قرار دهید.
- 4 کارت های سوغاتی (پشت سیاه) را بر بزنید و بصورت رو به پایین در صفحه بازی قرار دهید.
- 5 کارت های ملاقات (پشت ارغوانی) را بر بزنید و بصورت رو به پایین در صفحه بازی قرار دهید.
- 6 کارت های چشمه های آب گرم (پشت نیلی) را بر بزنید و بصورت رو به پایین در صفحه بازی قرار دهید.
- 7 کارت های منظره را بر اساس نوع دسته بندی کنید (دریا، کوه و...) و بر اساس ارزش (۱ را بالای ۲ و ۲ را بالای ۳ و...) قرار دهید.
- 8 این چند دسته کارت را در مکان متناظر خودشان روی صفحه بازی قرار دهید.

هر بازیکن یک آدمک مسافر انتخاب میکند و همچنین مهره امتیاز شمار و زتون رنگی (کیف) هم رنگ با همان آدمک را انتخاب می کند. امتیاز شمار را روی مربع صفر مسیر قرار دهید که امتیازات سفر را ضبط میکند. A

سپس هر بازیکن به صورت تصادفی ۲ کاشی شخصیت مسافران می گیرد، یکی را انتخاب می کند و به صورت رو به بالا در مقابل خود قرار می دهد. B

سپس بازیکن زتون رنگی (کیف) خود را درون حفره ی کاشی شخصیت مسافران خود قرار می دهد. C

سپس تمام کاشی هایی که انتخاب نشده و بلا استفاده هستند را از بازی خارج کنید.

هر بازیکن سکه هایی برابر عددی که در قسمت بالا و گوشه ی راست کاشی مورد انتخاب خود نوشته شده دریافت میکند. اینکار موجودیه بانک او را در ابتدای سفر مشخص می کند. D

در آخر به صورت رندم همه ی آدمک های مسافر را در یک خط در اولین مسافرخانه (در کیوتو) قرار دهید. E



مکان های تکی / دوتایی

بعضی مکان ها روی صفحه ۲ تایی هستند.

زمانی که یک مسافر روی مکان ۲ تایی قرار میگیرد، باید مکانی را که روی مسیر قرار دارد اشغال کند. اگر آن مکان از قبل توسط بازیکن دیگری اشغال شده بود او باید مکان دوم را اشغال کند.

مکان های ۲ تایی فقط در بازی های ۴ یا ۵ نفره استفاده میشوند و مکان دوم در مسیر دورتر در نظر گرفته میشود.

زمانی که با ۲ یا ۳ بازیکن بازی میکند، مکان دوم یکی از آن مسیرها نمی تواند اشغال شود.



شروع بازی

در این بازی بازیکنی که مسافرش عقب تر از بقیه بازیکنان قرار دارد نوبت بعدی را شروع می کند.

این بازیکن باید مسافر خود را بسوی شهر ادو (مقصد) حرکت دهد در یکی از مکان های خالی بنشیند. اگر خواست، می تواند از یک یا چند مکان خالی عبور کند.

وقتی او مسافر خود را حرکت داد، بازیکن متناسب با نوع مکان نفع می برد (مکان ها در این صفحه و صفحه بعدی این قوانین، با جزئیات توضیح داده شدند).

در بیشتر مواقع، بعد از اینکه یک مسافر حرکت داده شد، مسافر دیگر در آخر مسیر است و نوبت آن بازیکن میرسد.

بعضی اوقات ممکن است آخرین مسافر بعد از حرکت هم هنوز آخری باشد. در این موقعیت او بلافاصله دوباره می رود.



مسافر سبز در مسیر عقب تر است، پس او آغاز میکند.



مسافر بنفش از مسافر سبز عقب تر است، بنابراین او آغاز میکند.



مسافر سبز حرکت میکند (بردار). حالا نوبت مسافر ارغوانی است. اگر مسافر سبز حرکت کرد و هنوز هم پشت سر مسافر ارغوانی بوده، او باید دوباره برود.

شرح مکان ها

هر حرکت، مسافر را روی یکی از ۸ نوع مکان یا یکی از مهمان خانه ها قرار می دهد. در زیر همه ی کارت های بدست آمده بوسیله یک بازیکن در طول یک بازی معرفی شدند.

نکته: مسافران بلافاصله همه ی امتیازات بدست آمده در طول سفر را کسب میکنند.



روستا

بازیکن ۳ کارت سوغاتی اول را از دسته کارت ها میکشد و آن ها را روبروی خود قرار میدهد. سپس او میتواند یک یا چند تا از این کارت ها را با پرداخت هزینه ای که روی هر کارت نوشته خریداری کند.

سپس او هر کارت خریداری نشده را برعکس زیر کارت ها قرار میدهد. هر سوغات متفاوت است و هر کدام متعلق به یکی از ۵ نوع است: اشیاء کوچک، لباس، آتارهنری و خوراکی و نوشیدنی.

برای بدست آوردن بیشترین امتیاز، بازیکنان نیاز دارند که سوغاتی هایی از هر نوع جمع آوری کنند (بخاطر بسپارید که شما میتواند خریداری کنید و برای هر نوع از سوغاتی امتیاز کسب کنید).

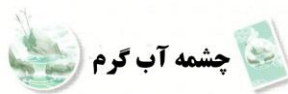
زمانی که شما کارت های سوغات را خریداری کردید، آنها را در مقابل خود دسته بندی کنید: هر دسته میتواند شامل فقط یک سوغاتی از هر نوع باشد.

- سوغات اول در یک دسته، مهم نیست که چه نوعی هست، امتیاز آن ۱ است.
- سوغات دوم در یک دسته، باید نوع دیگری نسبت به اولی باشد و امتیاز آن ۳ است.
- سوغات سوم در یک دسته، باید با ۲ دسته اول متفاوت باشد و امتیاز آن ۵ است.
- چهارمین سوغات در یک دسته، باید با ۳ دسته اول متفاوت باشد و امتیاز آن ۷ است.



سوغاتی ها ۲، ۱ یا ۳ سکه ارزش دارن و بهای آن ها ۵، ۳، ۱ و ۷ امتیاز است بسته به سوغاتی های موجود در کلکسیون کارت های بازیکن است.

یادداشت: هر مسافر فقط میتواند یک منظره از هر نوع را بسازد. مسافری که یک منظره را کامل کرد نمی تواند مدت زیادی روی مکان های مشابه از آن نوع توقف کند (دریا، کوه یا شالیزار)



چشمه آب گرم

بازیکن یک کارت چشمه آب گرم از انبوه کارت ها میگیرد و آن را به کلکسیون خود اضافه میکند.

این کارت ها ۲ یا ۳ امتیاز دارند.



معبد

بازیکن ۲، ۱ یا ۳ سکه را به معبد اهدا میکند، آن هارا روی مکان معبد روی صفحه در منطقه ی رنگ مشابه خود قرار میدهد. بازیکن بلافاصله برای هر سکه اهدا شده امتیاز بدست می آورد.

یادداشت: مسافری که در مکان معبد توقف می کند باید حداقل یک سکه به عنوان پیشکش اهدا کند و نمی تواند بیشتر از ۳ سکه اهدا کند.



ملاقات

بازیکن بالاترین کارت ملاقات را از دسته کارت ملاقات آشکار میکند و نتیجه آن را اجرا میکند. نتایج در زیر لیست شده اند. بعد از انجام نتیجه بازیکن کارت را به کلکسیون خود اضافه میکند.



تاجر سفر (Shokunin (Traveling merchant)

بازیکن بالاترین کارت سوغات را از انبوه میکشد و آن را به کلکسیون خود اضافه میکند. او ۵، ۳، ۱ یا ۷ امتیاز بسته به اینکه کدام سوغاتی هارا قبلا برای خودش کرده بدست می آورد.



راهنما (Annabito (Guide)

اگر بازیکن هنوز مناظر نشان داده شده را شروع نکرد باشد، یک کارت با امتیاز ۱ از نوع مناسب بر میدارد. اگر شروع کرده باشد، او عدد بعدی را که بصورت صعودی مرتب شده بر میدارد. اگر یک منظره را کامل کرده باشد میتواند منظره ی دیگری را آغاز کند. او برای کارت منظره امتیازات معمول را کسب میکند.



سامورایی (Samurai)

بازیکن بلافاصله ۳ امتیاز کسب میکند.

بازیکن این امتیازات را در زمانی که کارت هارا به مجموعه خودش اضافه میکند بدست می آورد (مثال هایی از جمع آوری سوغات و امتیازاتی که بدست آمدند در زیر آمده)

نکته:

- یک مسافر باید حداقل ۱ سکه داشته باشد تا در یک دهکده توقف کند اما او نیازی به سوغاتی خریدن ندارد.
- یک مسافر ممکن است چندین ردیف به صورت همزمان تشکیل دهد. لازم نیست ردیفی را تمام کند قبل از اینکه ردیفی جدید را شروع کند.

چند مثال از جمع آوری سوغات:

- ۱ امتیاز
- ۴ امتیاز (۳+۱)
- ۹ امتیاز (۵+۳+۱)
- ۱۶ امتیاز (۷+۵+۳+۱)
- ۵ امتیاز (۳+۱+۱)
- ۳ امتیاز (۱+۱+۱)
- ۸ امتیاز (۳+۱+۳+۱)



مزرعه

بازیکن ۳ سکه از ذخایر میگیرد و آن را به بانک خود اضافه میکند. هیچ حدی برای تعداد سکه های جمع شده ی یک بازیکن وجود ندارد.



مناظر

مناظر از ۴، ۳ یا ۵ بخش تشکیل شدند.

زمانی که یک بازیکن در یک محل منظره می ایستد، اگر هنوز هیچ کارت منظره ای از این نوع نداشته باشد، یک کارت منظره با امتیاز ۱ بر میدارد.

در غیر این صورت او عدد بعدی بزرگ تر را بر میدارد.

او بلافاصله امتیازی برابر با امتیاز کارت دریافت میکند (۴، ۳، ۲، ۱ یا ۵ بسته به منظره)





Kudu (Moble)

اصیل
بازیکن بلافاصله ۳ سکه از ذخایری که به بانک خود اضافه کرده بود برمیدارد.



Miko (Shinto priest)

کشیش
بازیکن بلافاصله یک سکه از بانک برمیدارد و به عنوان پیشکش در معبد در منطقه ی متناظر با رنگ خود قرار میدهد.
او برای هر اهدا یک امتیاز کسب میکند.



مهمان خانه ها

مهمان خانه ها مکان های ویژه ای هستند و همه ی مسافران باید در هر مهمان خانه توقف کنند.
مهمان خانه ها مکان هایی هستند که بازیکنان میتوانند کارت های خوراکی بخرند. کارت های خوراکی ۲،۱ یا ۳ سکه می ارزند و همه ۶ امتیاز پیروزی میدهند.



مهمان خانه ها، مکان های توقف اجباری برای همه ی مسافران، جایی برای لذت بردن از خوراکی های خوب و نمونه ی غذاهای ویژه ی محلی هستند.
هر مسافر مجبور است در هر یک از ۴ مهمان خانه مسیرش به Edo توقف کند، بنابراین طبیعتا مکان های مهمان خانه میتواند همه ی مسافران را در یک زمان نگه دارد.
این مکان های مهمان خانه روی صفحه به رنگ قرمز هستند.

ترتیب رسیدن مسافران به مهمان خانه مهم است.

مسافر اول مکان نزدیک تر به مسیر را اشغال میکند و مسافر بعدی بعد از مسافر اولی یک خط را بوجود می آورد.



مسافر سبز اولین مسافری خواهد بود که مهمان خانه را ترک میکند.

زمانی که اولین مسافر به مهمان خانه میرسد، کارت های خوراکی زیادی را به تعداد بازیکنان بعلاوه یک می کشد (برای مثال در یک بازی با ۳ بازیکن او ۴ کارت میکشد)

-او کارت هارا بدون اینکه به بازیکن ها نشان دهد نگاه میکند.
-او سپس می تواند به انتخاب خودش یک کارت خوراکی با پرداخت هزینه (۲،۱ یا ۳ سکه) که روی کارت نوشته شده خریداری کند.
-او این کارت را رو به بالا به کلکسیون خود اضافه میکند و کارت های باقیمانده را در کنار صفحه به صورت روپه پایین قرار میدهد.
-هر کارت خوراکی ۶ امتیاز دارد و زمانی که بازیکن این کارت را به کلکسیون خود اضافه کرد این امتیاز را بدست می آورد.
-او سپس باید برای مسافران دیگر منتظر بماند که به مهمان خانه برسند. بمحض ورود هر مسافر میتواند (اگر ممکن است) یکی از کارت های خوراکی باقیمانده را خریداری کند.
-بنابراین اولین مسافری که به مهمان خانه میرسد نسبت به آخرین مسافر انتخاب های بیشتری دارد.

مهم:

- یک مسافر نمیتواند درطول سفر یک غذای ویژه را ۲ بار بچشد.
- یک مسافر نمیتواند بیشتر از یک کارت خوراکی در هر مهمان خانه خریداری کند.
- یک مسافر هیچوقت مجبور نیست که یک کارت خوراکی تهیه کند.

مثال:

دریک بازی با ۴ بازیکن، مسافر اول به مهمان خانه میرسد. او ۵ کارت خوراکی میکشد (۴ بازیکن +۱) و خوراکی خود را از بین این ۵ کارت انتخاب میکند.
مسافر دوم به مهمان خانه میرسد. او خوراکی خود را از بین ۴ کارت باقی مانده انتخاب میکند.
مسافر سوم به مهمان خانه میرسد. او دوست دارد یک غذا از بین ۳ کارت باقی مانده انتخاب کند اما پول کافی برای پرداخت ندارد!
افسوس! او نمیتواند کارت خوراکی بردارد و در توقف خود گرسنه مماند.
مسافر چهارم به مهمان خانه مرسد. با ۳ کارت خوراکی که باید انتخاب کند. چون مسافر قبلی یک خوراکی را نتوانست خریداری کند او یکی خریداری میکند. سپس کارت های باقیمانده را در زیر دسته کارت ها قرار میدهد.

ادامه ی سفر

سابقا همه ی مسافران به مهمان خانه رسیدند و یک شانس برای چشیدن خوراک بومی داشتند، سفر میتواند ادامه داشته باشد:

- کارت های خوراکی خریداری نشده را در زیر انبوه کارت های مناسبی قرار دهید.
- آخرین مسافر در مسیر که دورترین فرد از مهمان خانه است، نوبت بعدی را میگیرد و دوباره روی مسیر حرکت می کند.

پایان سفر

زمانی که همه ی مسافران به آخرین مهمان خانه ی Edo (مقصد) رسیدند، بازی تمام میشود.

جایزه ی کارت های بدست آمده را به بازیکنان اعطا کنید (Gourmet, Collector, Bather, Chatterbox) برای مسافران شایسته (زیر را نگاه کنید)

مسافران امتیازات اضافه را بر اساس رتشان بسته به تعداد هدایایی که به معبد اهدا کردند دریافت میکنند.

بقیه کارت های پیروزی



این کارت ها در پایان سفر به بازیکنان داده می شود.

Gourmet

خوراک شناس

مسافری که بیشترین تعداد سکه را توسط کارت های خوراکی بدست آورد این کارت پیروزی را دریافت می کند و ۳ امتیاز بدست می آورد.



Bather

حمام کننده

مسافری که بیشترین تعداد کارت حمام آب گرم را جمع کرده باشد، این کارت پیروزی را دریافت می کند و ۳ امتیاز بدست می آورد.



Chatterbox

آدم پر حرف

مسافری که بیشترین تعداد کارت ملاقات را جمع کرده باشد این کارت پیروزی را دریافت می کند و ۳ امتیاز بدست می آورد.



Collector

گرد آورنده

مسافری که بیشترین تعداد کارت سوغاتی را جمع کرده باشد این کارت پیروزی را دریافت می کند و ۳ امتیاز بدست می آورد.



اگر دو مسافر و یا بیشتر همزمان بیشترین تعداد کارت از یک نوع را جمع کرده باشند، همه ی آن ها با هم ۳ امتیاز بدست می آورند.

معرفی مسافران



Hiroshige the artist

بازیگر

وقتی بازیگر به هر کدام از مسافرخانه های میانه ی جاده رسید، قبل از برداشتن کارت خوراکی، به انتخاب خود یک کارت منظره برمی دارد و بلافاصله امتیاز مربوط به آن را دریافت می کند.



Chubei the messenger

نامه رسان

وقتی نامه رسان به هر کدام از مسافرخانه های میانه ی جاده رسید، قبل از برداشتن کارت خوراکی، یک کارت ملاقات برمی دارد و به آن عمل می کند.



Kinko the ronin

سرگردان

سرگردان می تواند کارت های خوراکی را به اندازه یک سکه کمتر از قیمت واقعی آن ها خریداری کند. (بنابراین کارت های خوراکی که یک سکه ارزش دارند مجانی هستند.)

بخشنده ترین اهدا کننده ۱۰ امتیاز کسب میکند.
دومی ۷ امتیاز کسب میکند.
سومی ۴ امتیاز کسب میکند.
بقیه ی اهدا کنندگان ۲ امتیاز کسب میکنند.

در صورت برابری، همه ی بازیکنان برابر از آن رتبه امتیاز کسب میکنند. برای مثال: ۲ بازیکن برابر، هر کدام ۱۰ امتیاز در اولین مکان کسب میکنند.

مسافرانی که حتی ۱ سکه هم به معبد اهدا نکردند، هیچ امتیازی نمیگیرند.



مثال:

تصور پر بالا اهدائیات هر مسافر را در آخر سفر نشان میدهد.

مسافر زرد رنگ، در مکان اول، ۱۰ امتیاز کسب میکند.

مسافران آبی و سبز رنگ در مکان دوم برابر شدند، هر کدام ۷ امتیاز میگیرند.

مسافران سفید و ارغوانی رنگ هیچ امتیازی به دست نیاوردند زیرا چیزی اهدا نکردند.

بازیکن با بیشترین امتیاز برنده ی بازی است. در صورت برابری، بازیکنی که

بیشترین کارت را داراست، برنده بازی محسوب میشود.

در Tokaido، امتیازات سفر در سرتاسر بازی کسب میشود اما اگر فکر میکنید که دچار اشتباه شدید، کلکسیون شما این اجازه را میدهد تا امتیازات خود را در آخر بازی دوباره شمارش کنید.



کارت های پیروزی

۷ کارت بدست آمده بین مسافران توزیع شدند، ۳ تا در طول بازی و ۴ تا در آخر آن.

کارت های پیروزی مناظر



۳ کارت در طول سفر به Edo داده میشود.

اولین مسافری که منظره ای از نوع خاصی را تکمیل کند، کارت پیروزی را متناظر با منظره دریافت میکند.

هر کارت منظره بلافاصله ۳ امتیاز میدهد.





مسافر سبز رنگ مسافر بی طرف است (N) چون او روی آخرین مکان در مسیر قرار دارد، نوبت اوست که حرکت کند. بازیکن نارنجی رنگ باید آن را حرکت دهد چون در مسیر جلوتر قرار دارد.

حرکات مسافر بی طرف هیچ اثری روی بازی ندارد بجز در مکانهای معبد و مهمان خانه.



زمانی که مسافر بی طرف روی مکان معبد توقف میکند، از بانک یک سکه دریافت میکند و آن را روی مکان متناظر با رنگ خود قرار میدهد.

بنابراین مسافر بی طرف در آخر بازی زمانی که امتیازات اضافی مربوط به پیشکش معبد را محاسبه میکنید، درگیر است.



با ۲ بازیکن، اولین بازیکن در مهمان خانه ۴ کارت خوراکی میکشد. زمانی که مسافر بی طرف در مکان مهمان خانه توقف میکند، بازیکنی که او را حرکت داده کارت های خوراکی را میگیرد و یکی را بصورت رندم دور می اندازد. این کارت را در زیر انبوه کارت ها بدون آشکار کردن آن قرار می دهد.

به جز در این ۲ مورد، بقیه ی بازی بصورت معمول انجام میشود.

تفاوت ها

اولین مسافرت

اگر شما به Tokaido نا آشنا هستید یا اگر میخواهید آن را به بقیه نشان دهید، شما میتوانید بعضی از قوانین را تغییر دهید: کاشی های مسافر را در جعبه بگذارید و به هر بازیکن ۷ سکه در آغاز بازی بدهید.

سفر بازگشت

اگرچه مسافرت باستانی Tokaido در Kyoto شروع میشود و به Edo می رود، هیچ چیز بازیکنان را از سفر به مسیر های دیگر منع نمی کند. در Edo شروع شود و به Kyoto سفر کنند. با این حال تمام قوانین مانند قبل باقی می ماند.

خوراک شناسی

زمان رسیدن به مهمان خانه، اولین بازیکن یک عدد از کارت خوراکی را به تعداد بازیکنان بر میدارد (بجای گرفتن کارت های بیشتر از تعداد بازیکنان)

حالا هر مسافر یک انتخاب دیگر در منو دارد. چیزی که ترتیب رسیدن به مهمان خانه را تاکتیکی تر میکند.



Yoshiyasu the functionary

کارمند

در طول هر ملاقات، کارمند ۲ کارت ملاقات را میکشد، هر کدام را که میخواهد نگه میدارد، سپس کارت دیگر را زیر انبوه کارت ها قرار میدهد (بدون نشان دادن آن به بازیکنان دیگر)



Satsuki the orphan

یتیم

زمانی که او به یک مهمان خانه میرسد، اولین کارت خوراکی را از روی انبوه کارت های خوراکی رایگان دریافت میکند.

نکته: بعد از دریافت کارت خوراکی، می تواند مانند دیگر بازیکنان یک خوراکی خریداری کند.



Mitsukuni the old man

پیر مرد

پیر مرد یک امتیاز اضافه بابت هر کارت چشمه آب گرم و هر کارت پیروزی دریافت می کند.



Sasayakko the geisha

آوازه خوان

در دهکده، اگر آوازه خوان حداقل ۲ کارت سوغات خریداری کند، ارزان ترین سوغات را رایگان دریافت می کند.

نکته: او باید سکه هارا برای پرداخت همه ی سوغاتی ها در دست داشته باشد ولی او برای ارزان ترین چیزی پرداخت نمیکند.



Hirota the priest

کشیش

هروقت او در معبد توقف کرد، می تواند یک سکه از بانک بگیرد و آن را به معبد اهدا کند. این جدا از ۱ یا ۲ یا ۳ سکه ای است که خودش شخصا می تواند به بانک اهدا کند.



Umegae the street entertainer

بازیگر خیابانی

او یک سکه و یک امتیاز بابت هر کارت ملاقاتی که توسط هر یک از بازیکنان کشیده می شود دریافت می کند.



Zen-emon the merchant

بازرگان

یک بار در هر دهکده، بازرگان می تواند یک سوغاتی را با هر قیمتی فقط در عوض یک سکه با خریداری کند.

قوانین مخصوص بازی ۲ نفره

بازی های ۲ نفره قدری قواعد متفاوتی دارند.

در طول شروع کردن یک مسافر سوم اضافه کنید- مسافر بی طرف- برای اولین مهمانخانه (ترتیب ۳ مسافر را بطور رندم مشخص کنید)

چون مسافران توسط بازیکنان حرکت داده می شوند، این مسافر بی طرف باید زمانی که آخرین نفر در مسیر است حرکت کند.

بازیکنی که مسافرش جلوتر است، مسافر بی طرف را حرکت می دهد.

پادداشت: حرکات مسافر بی طرف قسمت مهم بازی دو بازیکن و کلید آنها برای برنده شدن است!

Preparations

آماده سازی ها

ترتیب حرکت تأثیر زیادی روی حرکات اولیه مسافران دارد. اولین حرکت حق انتخاب بیشتری از آخری دارد. برای جبران کردن این کمبود، بازیکنان با تجربه میخواهند این اختلاف را برابر کنند.

بسته به ترتیبی که آن ها اولین مهمان خانه را ترک میکنند، هر بانک مسافر در آغاز تغییر داده شد که در شکل نشان داده شود. این تنظیم فقط در شروع بازی اعمال می شود نه در آخرین مهمان خانه.



مثلا با ۴ بازیکن:

آخرین بازیکنی که Kyoto را ترک میکند بازی را با ۲ اسکه اضافی شروع میکند. سومین بازیکنی که ترک میکند با ۱ اسکه اضافی شروع میکند. دومین بازیکنی که ترک میکند از بانک خود به صورت متعارف سکه دریافت میکند.

اولین بازیکنی که ترک میکند، یک سکه از بانک خود قبل از اینکه روانه kyoto شود برمیدارد.

یادداشت: بیاد آورید که بازیکنان قبل از اینکه شروع کند باید کاشی مسافر را انتخاب کنند. ترتیب به صورت رندم است.

شما میتوانید این اختلافات را هنگام بازی ترکیب کنید، آن ها همچنین در ورژن های ۲ نفره هم استفاده میشوند.