

TOKAIDO 東海道

Antoine Bauza - Naiade

I viaggiatori

Le abilità dei Viaggiatori che si applicano all'arrivo a una Locanda devono essere applicate una volta giunti alla Locanda, ma prima di acquistare un Pasto.



Antoine

Antoine vince automaticamente tutti i casi di parità che lo riguardano (per esempio: Donazioni al Tempio, Obiettivi e perfino il calcolo finale del punteggio).



Ayumu la viandante

Le carte Pasto costano solo 1 moneta per Ayumu, a prescindere dal loro costo normale. Inoltre, quando si trova su una casella Negozio, i souvenir del tipo "piccoli oggetti" non le costano niente.



Chihaya la bagnante

Quando si ferma alle Locande intermedie, Chihaya riceve una carta Terme pescata casualmente dal mazzo.



Chuubei il messaggero

Quando Chuubei arriva in ognuna delle 3 Locande intermedie, prima del Pasto pesca una carta Incontro e ne applica gli effetti.



Daigoro il bambino

Daigoro pesca una carta Souvenir quando arriva in ognuna delle tre Locande intermedie, prima del Pasto.



Eriku

All'inizio della partita e prima di effettuare il suo primo movimento, Eriku può pescare la prima carta Pasto dal mazzo e comprarla al prezzo indicato per aggiungerla alla sua collezione. Ottiene poi 6 punti, come previsto per ogni altra carta Pasto. Questa azione non è in alcun modo obbligatoria. Alle Locande seguenti, Eriku può anche pescare e guardare la prima carta Pasto del mazzo. Può eventualmente decidere di comprarla al prezzo indicato invece di comprare una di quelle già disponibili. La carta Pasto che Eriku pesca e non compra viene collocata in fondo al mazzo.



Gotozaemon il venditore di souvenir

Gotozaemon guadagna una moneta ogni volta che si ferma su una casella Panorama. *Nota: Il venditore di souvenir guadagna una moneta addizionale solamente quando si ferma su una casella Panorama, non quando incontra una Guida (Annaibito). Se decide di prendere una carta Ciliegio, guadagna 2 punti e 2 monete.*



Hiroshige l'artista

Quando Hiroshige arriva in ognuna delle 3 Locande intermedie, prima del Pasto prende una carta Panorama a sua scelta, annotando immediatamente i punti per questa carta.



Hirohada il sacerdote

Ogni volta che si ferma al Tempio, Hirohada può prendere una moneta dalla riserva generale e donarla al Tempio, ricevendo 1 punto per tale moneta. Questo va in aggiunta alla donazione da 1, 2 o 3 monete che può eseguire al Tempio.



Iyasaka il manovale

Quando si ferma su una casella Fattoria, Iyasaka riceve 1 moneta aggiuntiva se sceglie di prendere 3 monete dalla banca, OPPURE Iyasaka può ripetere il tiro del dado della Fortuna se sceglie di sfidare la sorte nella Sala da Gioco (deve usare il secondo risultato, anche se è peggiore del primo).



Jirocho lo yakuza

Quando arriva in ognuna delle tre Locande intermedie, prima del Pasto Jirocho può tentare la fortuna nella Sala da Gioco.

Deve quindi puntare 1 moneta e tirare il dado della Fortuna. In base al risultato, può perdere la moneta, recuperarla, o recuperarla e vincere 1, 2 o 3 monete addizionali (secondo la tabella dei risultati della Sala da Gioco a pagina 4).



Kamui il vagabondo

Quando si ferma alle Locande intermedie e all'ultima Locanda, Kamui ottiene 3 punti se non compra una carta Pasto.

Nota: questi 3 punti possono essere combinati con i punti della Calligrafia "Digiuno".



Kidzuna la cuoca

Quando si ferma alle Locande intermedie, Kidzuna può comprare un altro Pasto IN AGGIUNTA al suo Pasto normale. Prima deve rivelare la prima carta del mazzo dei Pasti e può comprarla al prezzo indicato. Ottiene i punti Viaggio corrispondenti. Poi Kidzuna procede ad acquistare il suo Pasto principale come previsto dalle regole normali.



Kinko il ronin

Ogni carta Pasto acquistata da Kinko costa una moneta in meno. (Pertanto i pasti che costano 1 sono gratuiti).



Kita la vecchiaia

Kita può compiere entrambe le azioni quando si ferma su una casella Incontri: pescare una carta Incontro E acquistare una carta Calligrafia.



Kushinada la viaggiatrice di mondo

All'inizio della partita, ognuno degli altri Viaggiatori cede 1 moneta a Kushinada.

Durante la partita, in qualsiasi momento, Kushinada può guardare in segreto le carte Calligrafia e Amuleto dei suoi avversari.

Nota: In una partita a 2 giocatori, l'avversario cede a Kushinada 1 moneta e Kushinada prende 1 moneta dalla banca.



Mari la poetessa

Quando si ferma su una casella Tempio, Mari ottiene 2 punti Viaggio (invece di 1) per ogni moneta che dona al Tempio. Se decide di comprare un Amuleto, Mari può prenderlo gratuitamente.



Marihito lo scrittore

Alla fine della partita, Marihito può raddoppiare una carta Calligrafia della sua collezione.

Esempio: Alla fine del Viaggio Marihito ha 2 carte Calligrafia: "Lungimiranza" e "Contemplazione". "Lungimiranza" gli procura 8 punti (gli rimangono 4 monete) e "Contemplazione" gli procura 6 punti (ha un Panorama completo e 3 carte Ciliegio). Sceglie di raddoppiare la sua Calligrafia Lungimiranza (2 x 8 punti) per un totale di 22 punti Calligrafia.



Musubi il ladro

Quando si ferma alle Locande intermedie, Musubi può prendere 1 moneta da ognuno dei viaggiatori a lui vicini (quelli che sono arrivati subito prima e subito dopo di lui). Se un viaggiatore soggetto a questo effetto non possiede nessuna moneta, Musubi prende invece 1 moneta dalla banca. Analogamente, se Musubi è arrivato per primo o per ultimo alla locanda (e quindi ha soltanto un viaggiatore vicino), prende 1 moneta dal Viaggiatore vicino e 1 moneta dalla banca.



Misaki il discepolo

Ogni volta che un Viaggiatore (sia che si tratti di lui, sia che si tratti di un altro) si ferma sulla casella di un Tempio, Misaki prende 1 moneta dalla banca.



Mutsumi il brutto

Alle prime 4 Locande, Mutsumi può lasciare la Locanda per primo, a prescindere dall'ordine in cui è arrivato alla Locanda.



Mitsukuni il vecchio

Mitsukuni guadagna 1 punto addizionale per ogni carta Terme e ogni carta Obiettivo.



Naïade

Naïade deve prendere le sezioni dei Panorami Mare, Montagna e Risaia in ordine inverso (5, 4, 3, 2, 1).



Miyataka la superstiziosa

Miyataka può compiere entrambe le azioni quando si ferma su una casella Tempio: donare monete al Tempio E acquistare una carta Amuleto.



Nampo il buongustaio

Nampo ottiene punti addizionali in ogni Locanda, in base al valore del Pasto che consuma:

- Un Pasto del valore di 1 moneta conferisce 1 punto addizionale.
- Un Pasto del valore di 2 monete conferisce 2 punti addizionali.
- Un Pasto del valore di 3 monete conferisce 3 punti addizionali.



Rakuren il collezionista



Quando si ferma su una casella Negozio, Rakuren può scegliere di pescare casualmente 4 carte Souvenir e 1 carta Oggetto Leggendaria, invece di effettuare le sue consuete azioni dei Negozi. Può poi comprare una o più di queste carte al loro prezzo indicato.



Sasayakko la geisha



Nel Villaggio, se Sasayakko acquista almeno due carte Souvenir, la carta Souvenir più economica è gratuita.

Nota: Deve avere a disposizione le monete per pagare tutti i Souvenir, semplicemente non paga per quello più economico.



Satsuki l'orfana



Quando arriva in una Locanda, Satsuki riceve casualmente e gratuitamente una delle carte Pasto disponibili.

Nota: Dopo avere visto la carta Pasto che le viene offerta, può, anziché accettare il regalo, acquistare una carta Pasto come avviene normalmente per gli altri giocatori.



Suseri l'erudita



Alla fine della partita, Suseri ottiene 1 punto per ogni tipo di carta diverso nella sua collezione.

I tipi di carte diversi sono i seguenti: Terme, Bagno Termale, Souvenir, Oggetto Leggendaria, Incontro, Calligrafia, Amuleto, Pasto, Panorama Mare, Panorama Montagna, Panorama Risaia, Ciliegio.



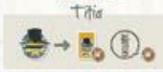
Takeru il consigliere



Ogni volta che un Viaggiatore (che si tratti di lui o di un altro) si ferma su una casella Incontro, Takeru prende 1 moneta dalla banca.



Titia la turista olandese



Titia acquista dei Souvenir del tipo "arte" e gli Oggetti Leggendaria a 1 moneta in meno rispetto al normale. Quindi alcune carte saranno gratuite per Titia.



Umegae l'imbonitore di strada



Umegae guadagna 1 punto e 1 moneta per ogni incontro prima che gli effetti della carta Incontro pescata vengano applicati.



Yashima la nobile



Alle Locande intermedie, Yashima riceve una carta Amuleto gratuita e casuale.

Nota: Se non rimangono più carte Amuleto nel mazzo, Yashima non può più beneficiare della sua abilità.



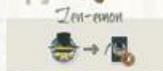
Yoshiyasu il funzionario



Durante ogni incontro, Yoshiyasu pesca 2 carte Incontro, tiene quella che desidera, quindi mette l'altra carta in fondo alla pila (senza mostrarla agli altri giocatori).



Zen-emon il mercante



Una volta per Villaggio, Zen-emon può acquistare un Souvenir per 1 moneta anziché al prezzo indicato.