

ГАЙДА ДО ЯПОНІЇ

日本に行こう

ГАЙДА ДО ЯПОНІЇ! • АВТОР ГРИ: ДЖОШ ВУД

- Поради з планування відпустки
- Місцеві таємниці
- Тривалість гри: 45 хв
- Кількість гравців: 1-4
- Вік: 10+
- Одночасні ходи





ОГЛЯД

У грі «Гайда до Японії!» ви стаєте мандрівниками, кожен з яких не лише прагне спланувати відпустку своєї мрії в Токіо та Кіото, а й перевершити суперника за неповторністю вражень.

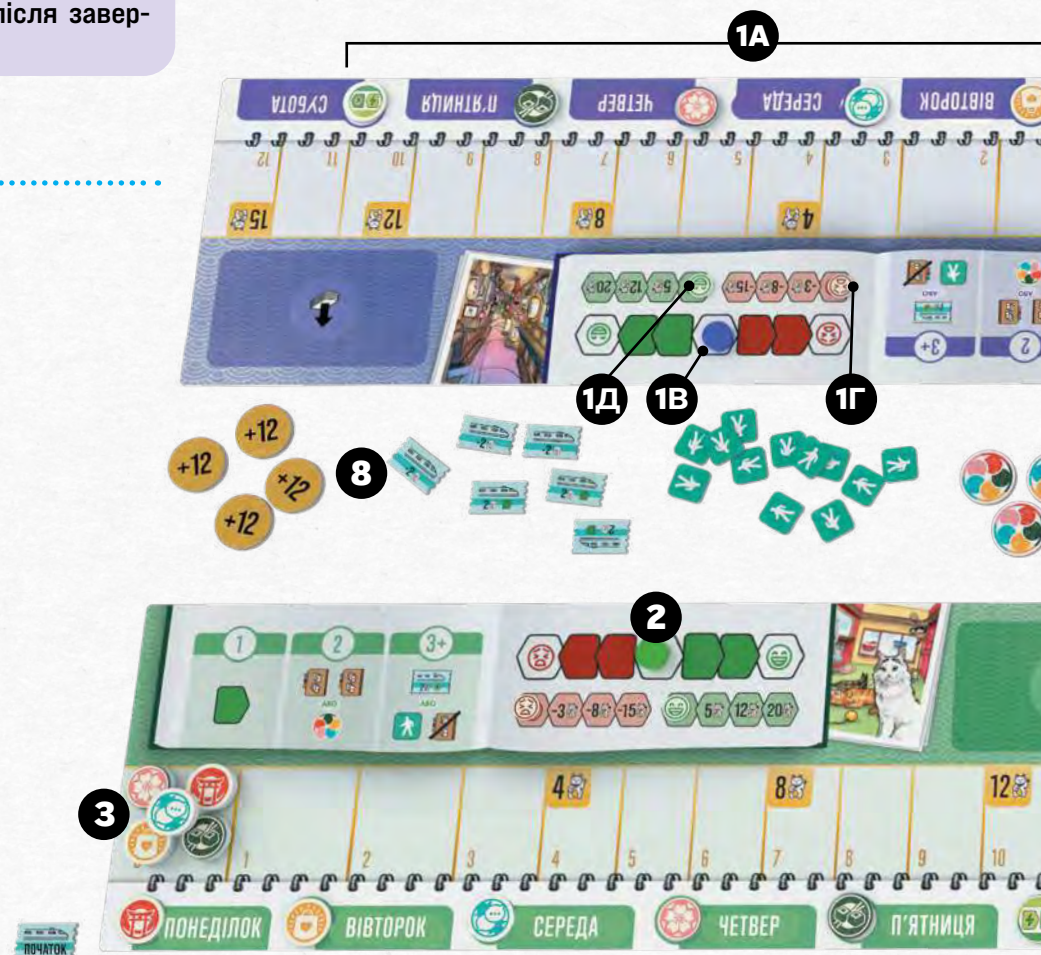
Гра триває 13 раундів, протягом яких гравці беруть карти відвідин та намагаються розмістити їх у своєму путівнику так, щоб протягом тижня побачити якнайбільше цікавого. Потім настає завершальний раунд, коли ви нарешті вирушаєте у сплановану подорож, по порядку активуючи кожну зі своїх карт. **Гравець, який набирає найбільше очок після завершення своєї подорожі, стає переможцем!**

ВМІСТ ГРИ

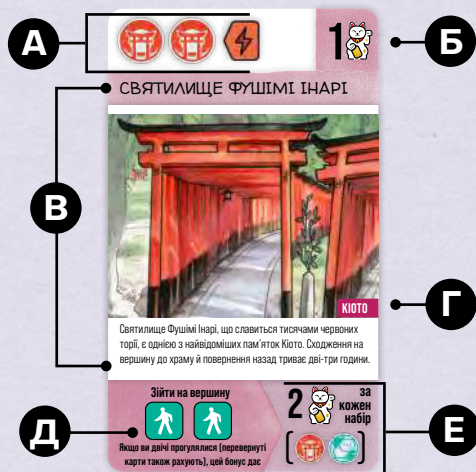
- 160 карт відвідин
- 24 жетони сприятливих умов
- 20 жетонів вражень
- 4 жетони стресу
- 4 жетони радості
- 4 жетони початкових поїздів
- 21 жетон поїздів
- 20 універсальних жетонів (джокерів)
- 24 жетони дослідження
- 16 жетонів прогулянок
- 4 жетони «+12»
- 4 фішки настрою
- 4 планшети гравців
- 1 фішка раундів
- 1 лічильник раундів
- 1 книжка правил
- 1 блокнот для очок

ПРИГОТУВАННЯ

1. Кожен гравець бере планшет і набір з 6 різних жетонів сприятливих умов вибраного кольору (А), набір з 5 різних жетонів вражень (Б), фішку настрою (В) кольору свого планшета, жетон стресу (Г) і жетон радості (Д).
2. Кожен гравець кладе свою фішку настрою на центральну шестикутну поділку шкали настрою у верхній частині свого планшета. Потім кожен гравець кладе свій червоний жетон стресу на крайню ліву поділку шкали стресу (під лівою частиною шкали настрою), а зелений жетон радості — на крайню ліву поділку шкали радості (під правою частиною шкали настрою).
3. Кожен гравець кладе 5 своїх жетонів вражень на крайню ліву поділку «0» треку вражень на своєму планшеті.



СТРУКТУРА КАРТИ



- А. Символи вражень і настрою.** Вони вказують, які саме жетони вражень ви перемістите на своєму планшеті, а також у якому напрямку переміщуватимете фішку настрою, коли активуєте цю карту наприкінці гри.
- Б. Очки.** Кількість очок, яку дасть ця карта наприкінці гри.
- В. Назва та опис місця відвідин.**
- Г. Місто.** Позначає місто, у якому ви щось відвідуєте. На це також вказує колір тла карти (синій — Токіо, рожевий — Кіото). Якщо на карті не зазначено місто і вона має жовте тло, то цю карту можна вважати картою будь-якого міста — або Токіо, або Кіото.
- Д. Вимоги події дня.** У цій частині карти вказано, які вимоги треба виконати, щоб набрати додаткові очки за цю карту.
- Е. Додаткові очки за подію дня.** Кількість додаткових очок, яку можна набрати, виконавши зазначені ліворуч вимоги.



СИМВОЛИ



Храми / святилища

По всій Японії нараховують близько 100 000 шінтоїстських святилищ і 80 000 буддистських храмів та монастирів. Багато з них стали популярними туристичними місцями. Найвідоміші з них можна відвідати в Кіото, історичному культурному центрі Японії.



Їжа / напої

У Японії є багато відомих страв і різних типів закладів харчування — від ресторанів, де можна скуштувати вишукані страви кайсекі, до вуличних кафе, де продають рамен. У Токіо більше ресторанів із зірками Мішлен, ніж у будь-якому іншому місті світу.



Природа / сади

Японія пропонує чимало можливостей оцінити красу природи в усіх її проявах. Традиція милування цвітом сакури, відома ще як ханамі, приваблює велику кількість відвідувачів. Розташоване серед гір місто Кіото славиться своїми храмовими садами, особливо прекрасними восени.



Покупки / товари

Від традиційних ремесел до сучасних товарів, таких як колекційні видання манги та аніме — у Японії знайдеться щось для кожного покупця. У Токіо є окремі райони, що спеціалізуються на предметах розкоші, вуличній моді, кухонному посуді та електроніці.



Неповторні враження

Цей символ відповідає неповторним враженням, таким як виступи вуличних митців, страви й несподівані зустрічі. Це незабутні події, про які ви захоплено розповідатимете своїм рідним та друзям удома.



Джокер



Стрес



Очки



Радість

МАНЕКІ-НЕКО — ПОРЦЕЛЯНОВА ЧИ КЕРАМІЧНА ФІГУРКА КІШКИ, ЯКУ ПОЧАЛИ ВИГОТОВЛЯТИ В ЯПОНІЇ В ПЕРІОД ЕДО. ЗА ПОВІР'ЯМ, ЦЯ КІШКА ПРИНОСИТЬ СВОЄМУ ВЛАСНИКОВІ УДАЧУ Й БАГАТСТВО.

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

1. Узяти карти | 2. Зіграти карти 2а. Бонуси дня | 3. Кінець раунду

1. УЗЯТИ КАРТИ

На початку кожного раунду гравці одночасно беруть на руку карти відвідин, зазначені на тій поділці лічильника раундів, де перебуває фішка раундів.



Цей символ означає, що кожен гравець повинен узяти 1 карту з колоди Токіо та 1 карту з колоди Кіото.

Цей символ означає, що кожен гравець повинен узяти 2 карти з колоди Токіо та 2 карти з колоди Кіото.

Текст під символами на лічильнику раундів вказує, скільки карт (1 або 2) гравці зіграють і передадуть у цьому раунді.

Коли гравець передає карту, то протягом раундів 1–7 він кладе її **долілиць** на вказане місце в правому верхньому куті планшета гравця ліворуч від себе.

❗ Гравець, який отримує карту, **НЕ МОЖЕ** подивитися її та **НЕ МАЄ** до неї доступу в цьому раунді.

Починаючи з раунду 8 (як позначено символом круглої стрілки на лічильнику раундів), кожен гравець натомість передаватиме карти гравцеві праворуч від себе.

Цей символ означає, що кожен гравець повинен **узяти весь стос карт** з правого верхнього кута свого планшета. Кількість карт у стосі повинна **дорівнювати** кількості, зазначеній на символі.

На початку раунду 13 кожен гравець повинен узяти 1 карту на вибір з колоди Токіо або Кіото, як позначено символом , а **потім узяти 1 карту**, що залишилася на його планшеті. (Не можна дивитися цю карту перед узяттям карти з будь-якої колоди.)

❗ Наприкінці кожного раунду, після того як кожен гравець зіграє і передасть карти, він **НЕ ПОВИНЕН МАТИ** карт на руці!



ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ



Протягом гри ви можете здобувати жетони дослідження, які дають змогу брати додаткові карти.



У будь-який час після звичайного взяття карт на початку раунду, але **перед** передаванням карт наприкінці раунду ви можете скинути жетон дослідження в запас, щоб **узяти на руку 3 карти** з колод Токіо та

Кіото в будь-якій комбінації. Потім ви повинні **НЕГАЙНО покласти будь-які 3 карти** горілиць у скид у центрі ігрової зони.

Ви можете використати більше ніж 1 жетон дослідження, але за умови, що для кожного жетона ви окремо виконаєте дії взяття і скидання карт.

Ви можете використати жетон дослідження, здобутий у поточний хід, за умови, що завершите дії взяття і скидання карт перед передаванням карт.

Не використані до кінця гри жетони дослідження дають по 1 очку кожен, як зазначено на звороті жетона.

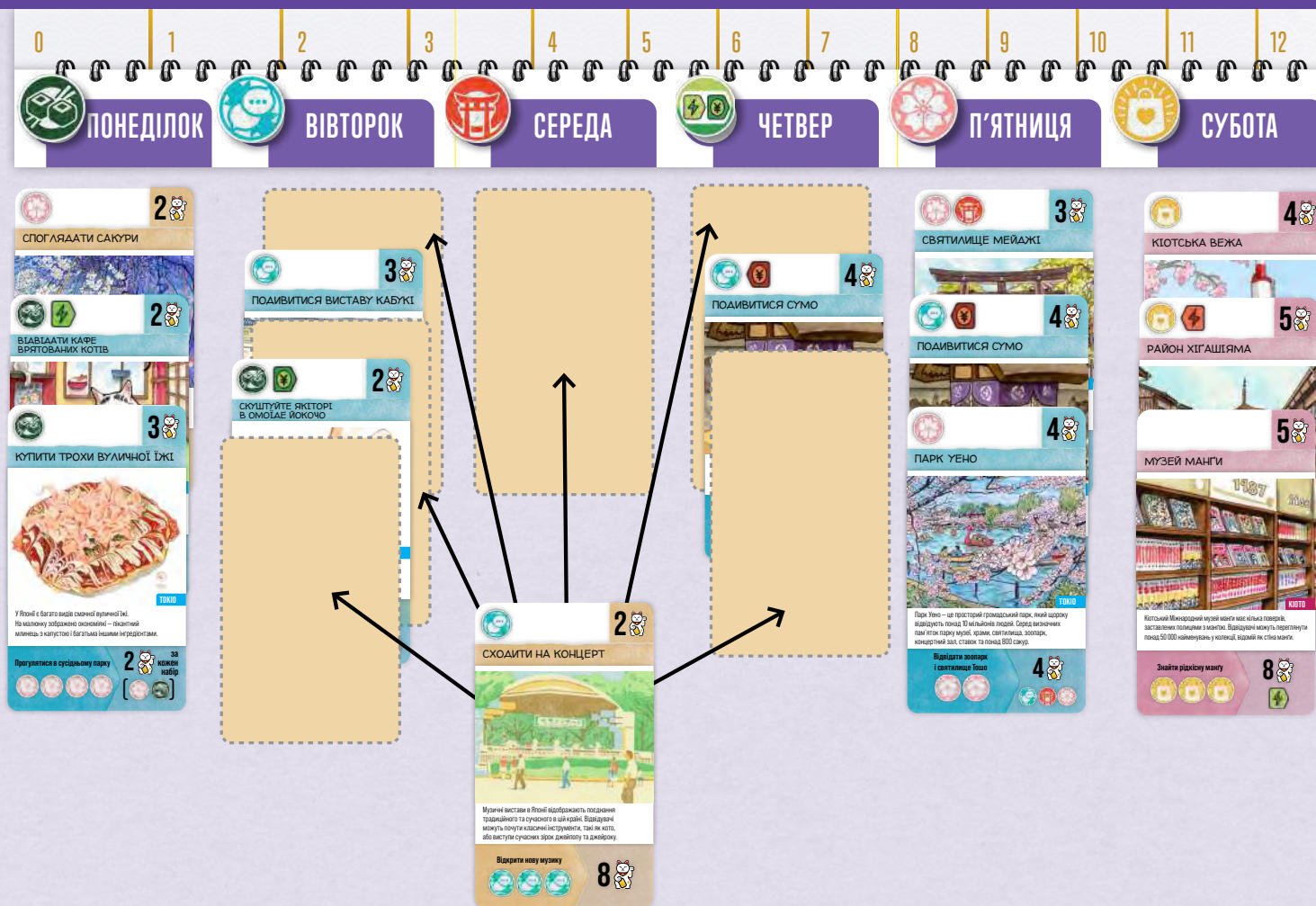
2. ЗІГРАТИ КАРТИ

Щораунду всі гравці одночасно гратимуть по 1–2 карти відвідин на свої путівники, як зазначено в тексті на лічильнику раундів.

У верхній частині кожної карти зображено, який із 5 жетонів вражень ви перемістите треком вражень на своєму планшеті й/або в який бік перемістите фішку настрою шкалою настрою. **Жетони вражень і фішку настрою ви переміщуєте лише в завершальному раунді, коли вирушаєте в подорож.**

У нижній частині кожної карти зазначено додаткові очки, які ви можете набрати в завершальному раунді, якщо ця карта займе позицію «Подія дня» в нижній частині стовпця і її вимоги будуть виконані.

РОЗМІЩЕННЯ КАРТИ



Протягом гри ви додаватимете карти відвідин у свій путівник, розміщуючи їх у стовпці під одним із днів (від понеділка до суботи) на своєму планшеті.

У стовпці кожного дня може міститися щонайбільше 3 карти. (Винятком є додаткові карти прогулянок, опис яких див. на с. 8.)

Карти в кожному стовпці повинні лежати одна на одній так, щоб було видно верхню частину кожної карти, а повністю було видно лише найнижчу карту в стовпці (див. малюнок вище). Найнижча карта є поточною «Подією дня» гравця в цей день. Якщо вона залишиться такою в завершальному раунді, то гравець матиме нагоду набрати додаткові очки, зазначені внизу цієї карти.

Щоразу, додаючи нову карту в стовпець дня, де вже є 1 карта, ви вирішуєте — підкласти нову карту під попередню (на верхню позицію в стовпці) чи накрити нею попередню карту (на нижню позицію) і зробити цю карту «Подією дня».

Щоразу, додаючи нову карту в стовпець дня, де вже є 2 карти, ви маєте додатковий варіант на вибір: покласти нову карту між цими двома картами так, щоб було видно верхню частину кожної карти.

❗ Розмістивши карту, ви вже НЕ ЗМОЖЕТЕ її скинути, перемістити в стовпець іншого дня або поміняти місцями з іншою картою того самого дня.

2. ЗІГРАТИ КАРТИ (ПРОДОВЖЕННЯ)

Граючи карти, враховуйте такі можливості збільшити кількість набраних очок:

- Розміщуйте карти в стовпці того дня, у якому жетон сприятливої умови відповідає найбільшій кількості символів у верхній частині карти, адже це дасть вам бонуси (див. «2А. Бонус дня» праворуч).
- Розміщуйте карти Токіо біля інших карт Токіо, а карти Кіото — біля інших карт Кіото, щоб використовувати якнайменше жетонів поїздів (за кожен з них ви втрачаєте 2 очки, див. с. 13) для переміщення між Токіо та Кіото.
- Розміщуйте карти так, щоб на цей момент подорожі виконувати вимоги до набирання додаткових очок за карту на позиції «Подія дня» для кожного дня (див. с. 10).



ПІТИ НА ПРОГУЛЯНКУ

Якщо вам не подобаються варіанти розміщення карт із руки, то можете нічого конкретного не планувати, а поклатися на удачу й просто відправитися на прогулянку.

Для цього покладіть 1 карту з руки у скид горілиць, візьміть верхню карту з колоди Токіо чи Кіото (не дивлячись на неї) і покладіть її долілиць у свій путівник, як і будь-яку іншу карту відвідин.

Ви також берете із запасу 1 жетон дослідження, як позначено символом на карті.

Коли ви вирушите у свою подорож у завершальному раунді й дістанетеся до цієї карти, то відкриєте її та вирішите — зіграти й активувати її на поточній позиції горілиць ЧИ залишити її долілиць. Залишивши цю карту долілиць, ви не активуватимете її, але, як зазначено у верхній частині карти, вона дає 1 очко, символ прогулянки, а її символ ⚡ (див. с. 11) впливає на позицію фішки на шкалі настрою.

Карти прогулянок **можуть** займати позицію «Подія дня» і, якщо вони лежать горілиць й активовані, давати додаткові очки в разі виконання їхніх вимог, як зазвичай. Якщо ви залишили карту долілиць, то вона дає 2 очки, як зазначено внизу карти.

2А. БОНУСИ ДНЯ

Щоразу, розмістивши третю карту відвідин у стовпець будь-якого дня, ви завершуєте планування на цей день і повинні перевірити наявність бонусів. Для цього ви рахуєте загальну кількість символів у верхній частині 3 карт цього дня, які збігаються із жетоном сприятливої умови, розміщеним біля назви цього дня під час приготувань до гри.

(Якщо на ваших картах є символи, що збігаються, то це означає, що цього дня ви матимете сприятливі умови для реалізації запланованого. Наприклад, відвідування місць на природі в гарну погоду або походи по магазинах під час великих розпродажів.)

Виходячи з кількості символів, що збігаються, ви вибираєте 1 з доступних бонусів, як позначено у верхньому лівому куті вашого планшета:



Перемістіть фішку настрою на 1 поділку праворуч.



Візьміть 2 жетони дослідження із запасу.



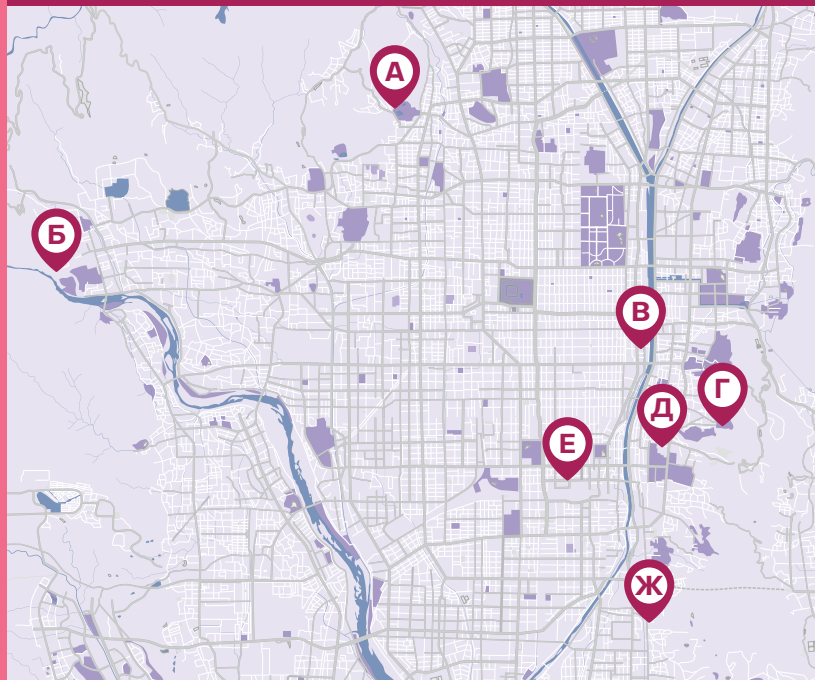
Візьміть 1 універсальний жетон із запасу.



Візьміть 1 жетон поїзда екстракласу (з 2 🐱 і стороною ⚡ догори) із запасу.



Ідіть на додаткову прогулянку. (Додайте до цього дня 1 карту долілиць. Не беріть жетон дослідження.)



ВИЗНАЧНІ МІСЦЯ КІОТО

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| А. Монастир Кінкаку | Д. Район Хіґашіяма |
| Б. Бамбуковий гай Арашіяма | Е. Кіотська вежа |
| В. Понто-чо | Ж. Святилище Фушімі Інарі |
| Г. Монастир Кійомідзу | |



2А. БОНУСИ ДНЯ (ПРОДОВЖЕННЯ)

Якщо ви маєте на картах 2 символи, що збігаються, то можете натомість вибрати бонус і за 1 символ. Якщо ж ви маєте на картах 3 такі символи, то можете натомість вибрати бонус за 1 або за 2 символи.

Ви не здобуваєте додаткових бонусів, якщо маєте на картах певного дня 4 чи більше символів, що збігаються із жетоном сприятливої умови цього дня.



УНІВЕРСАЛЬНІ ЖЕТОНИ (ДЖОКЕРИ)

Вирушаючи в подорож у фінальному раунді, ви можете в будь-який час скинути жетон джокера, щоб перемістити будь-який свій жетон вражень на 1 поділку вперед на треку вражень.

Джокери не можна використовувати для переміщення фішки настрою, а також їх не вважають жетонами дослідження, поїздів чи прогулянок.



ДОДАТКОВА ПРОГУЛЯНКА

Здобуваючи цей бонус, ви просто берете карту (не дивлячись на неї) з колоди Токіо чи Кіото та кладе її долілиць у свій путівник у стовпець того дня, для якого він здобув цей бонус. Усе відбувається за звичайними правилами, за винятком того, що в стовпці 4 карти.

Коли ви вирушите у свою подорож у завершальному раунді й дістанетеся до цієї карти, то відкриєте її та вирішите (як і з іншими картами прогулянок) — зіграти й активувати її на поточній позиції ЧИ залишити її долілиць (див. с. 10.)



Однак, на відміну від розміщення звичайних карт прогулянок, ви **НЕ ЗДОБУВАЄТЕ** жетон дослідження за розміщення додаткової карти прогулянки у своєму путівнику.

3. КІНЕЦЬ РАУНДУ



Після того як гравці завершать грати свої карти (і здобувати бонуси днів), вони повинні передати ті карти, які в них залишилися, згідно з указівками на лічильнику раундів. Після цього у гравців на руках не повинно залишитися **ЖОДНОЇ** карти.

Раунд завершився, і фішку раундів переміщують на 1 поділку праворуч. Наприкінці 13-го раунду (коли фішка раундів повинна переміститися за межі лічильника) планування завершується і гравці готові вирушити у свої подорожі. Час настав!

Тепер гравці повинні розмістити всі потрібні жетони поїздів для подорожі між Токіо і Кіото. Докладніше на с. 13.



ЗАВЕРШАЛЬНИЙ РАУНД. У ПОДОРОЖ!

На цьому етапі ви активуєте карти у своєму путівнику в порядку від понеділка до суботи. Спершу ви активуєте верхню частину кожної карти, починаючи з верхньої карти у стовпці понеділка й далі вниз по цьому стовпцю. Після цього ви активуєте видимий бонус події дня на найнижчій карті в стовпці понеділка.

Запишіть у відповідний рядок у блокноті загальну кількість очок, яку ви набрали за понеділок.

Далі таким самим способом порахуйте свої очки за кожен наступний день у такому порядку: вівторок, середа, четвер, п'ятниця і субота.

Наполегливо радимо кожному гравцеві в першій партії (та й у всіх наступних) рахувати свої очки по черзі й розповідати про те, чим він займався в Японії кожного дня. Так буде значно веселіше! Крім того, досвідчені гравці можуть одночасно активувати карти й рахувати набрані очки.

ПРИКЛАД

Марія рахує очки за понеділок у своєму путівнику.

Спершу вона набирає 3 очки за монастир Кінкаку та переміщує свій жетон храмів / святилищ на 1 поділку праворуч своїм треком вражень.

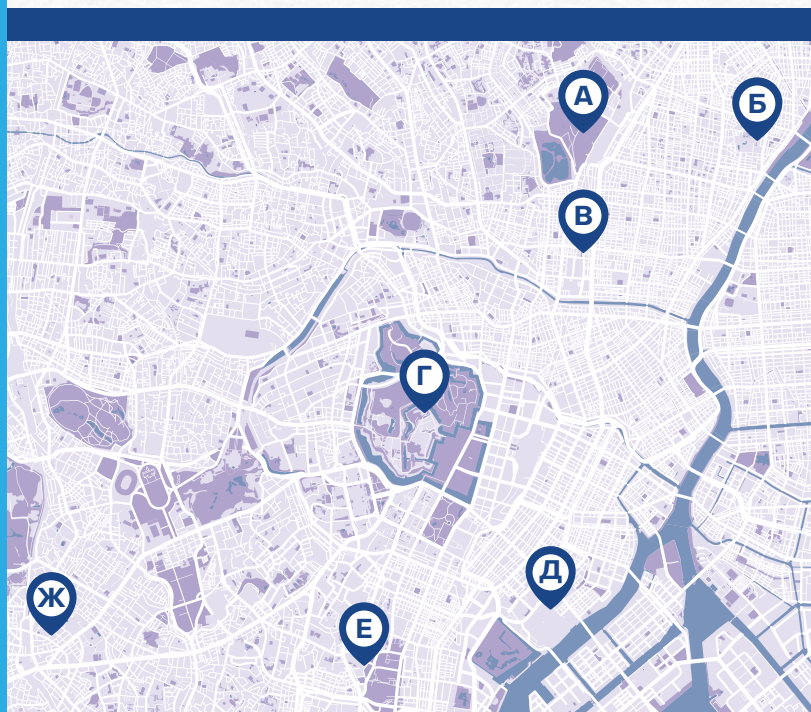
По-друге, вона набирає 1 очко за монастир Кійомідзу та переміщує свої жетони храмів / святилищ, природи / садів і неповторних вражень на 1 поділку своїм треком вражень.

По-третє, вона набирає 3 очки за монастир Отагі Ненбуцу та переміщує свій жетон храмів / святилищ на 1 поділку праворуч своїм треком вражень.

Насамкінець вона перевіряє, чи набрала якісь додаткові очки за монастир Отагі Ненбуцу, адже ця карта найнижча в стовпці (тобто перебуває на позиції «Подія дня»). Її жетон храмів / святилищ досягнув поділки «3» треку вражень. Отже, вона виконала вимоги для отримання бонусу дня і тому набирає додаткові 5 очок, плюс 1 очко за 1 символ неповторних вражень, який вона здобула на цей момент своєї подорожі. (Якщо пізніше протягом своєї подорожі Марія здобуде додаткові символи неповторних вражень, то вони НЕ ДАДУТЬ додаткових очок за цей бонус.)

Загалом за понеділок вона набрала $3 + 1 + 3 + 5 + 1 = 13$ очок!





ВИЗНАЧНІ МІСЦЯ ТОКІО

- | | |
|--------------------------------|--------------------------|
| А. Парк Уено | Д. Ринок Цукіджі |
| Б. Монастир Сенсо | Е. Токійська вежа |
| В. Акіхабара | Ж. Шібуя |
| Г. Імператорський палац | |



БОНУСИ «ПОДІЇ ДНЯ»

Бонуси «Події дня» дають вам винагороди за виконання додаткових дій у цей день подорожі. Крім очок, деякі бонуси дають змогу додатково перемістити ваші жетони вражень чи фішку настрою, як указують зображені символи:



Крім того, деякі бонуси «Події дня» дають очки залежно від кількості певних символів, які ви вже активували у своєму путівнику на момент набирання очок бонусу «Події дня». Ці очки ви рахуєте в той момент, коли набираєте очки за бонус карти на позиції «Подія дня», тому будь-які символи наступних днів **НЕ ДАЮТЬ** додаткових очок, пов'язаних з цим бонусом (див. приклади «Подія дня» на с. 15).

ПРОГУЛЯНКИ

Коли під час підрахунку очок за подорож ви натрапляєте у своєму путівнику на закриту (долілиць) карту прогулянки або додаткову карту прогулянки, то відкриваєте її та вирішуєте — активувати її на поточній позиції горілиць чи залишити долілиць. Залишивши карту долілиць, ви активуєте символи у верхній частині карти: набираєте 1 очко, переміщуєте фішку настрою ⚡ (див. с. 11) та отримуєте символ прогулянки, який можна буде використати для виконання вимог наступних карт на позиції «Подія дня».

Якщо ви вирішуєте активувати карту на поточній позиції горілиць, то повинні взяти 1 жетон прогулянки із запасу та покласти його на верхню частину карти як нагадування про те, що карта була розіграна як прогулянка або додаткова прогулянка. Цей жетон вважають символом прогулянки для вимог наступних бонусів карт на позиції «Подія дня».

Якщо ви поклали карту прогулянки або додаткової прогулянки на позицію «Подія дня» і вирішили залишити її долілиць, тоді ця карта дає додаткові 2 очки, як зазначено в її нижній частині, без будь-яких вимог, які треба виконати.

ШКАЛА НАСТРОЮ

Подорож може бути надзвичайно корисним досвідом, але вона також може супроводжуватися розчаруваннями, що впливають на ваш настрій.

Є 4 типи символів зі стрілками, які переміщують вашу фішку на шкалі настрою:



Стрес через відвідини, що потребують чималих витрат грошей



Стрес через виснажливі відвідини чи відвідини велелюдних місць



Радість через відвідини, що не вимагають великих витрат

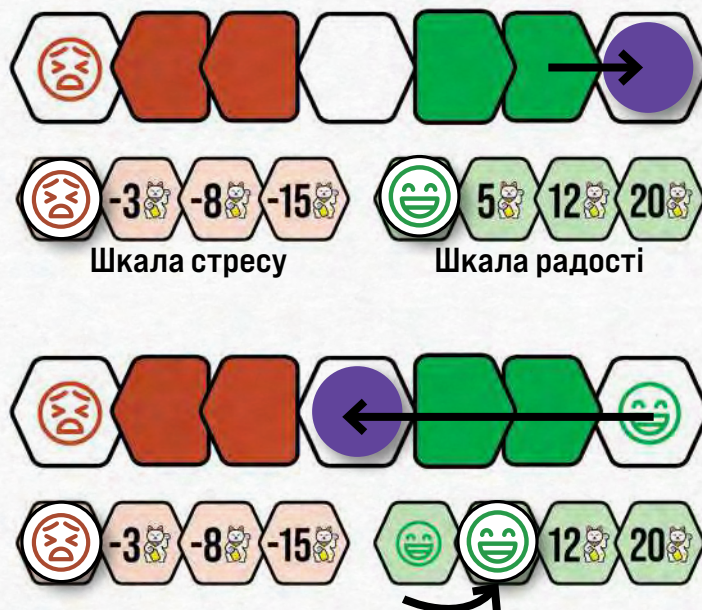


Радість через спокійні та розслаблювальні відвідини

Кожна червона стрілка переміщує вашу фішку настрою на 1 поділку ліворуч, а кожна зелена — на 1 поділку праворуч.

Зазвичай ви виконуєте ці переміщення під час подорожі в завершальному раунді, а **НЕ ПІД ЧАС** розміщення карти. (За винятком ситуацій, коли ви вирішуєте скористатися бонусом дня . У такому разі фішку настрою треба перемістити негайно.)

Шкала настрою



Щоразу, коли фішка настрою досягає крайньої правої поділки шкали настрою, перемістіть жетон радості на 1 поділку праворуч, а фішку настрою поверніть на центральну поділку шкали настрою. Наприкінці своєї подорожі ви наберете очки відповідно до позиції жетона радості.

Щоразу, коли фішка настрою досягає крайньої лівої поділки шкали настрою, перемістіть жетон стресу на 1 поділку праворуч, а фішку настрою поверніть на центральну поділку шкали настрою. Наприкінці своєї подорожі ви втратите очки відповідно до позиції жетона стресу.

Якщо вам треба перемістити жетон радості чи стресу, а він уже перебуває на крайній правій поділці відповідної шкали, то ви залишаєте його на місці, а фішку настрою повертаєте на центральну поділку шкали настрою.



МОНАСТІР КІНКАКУ — ОДНЕ З НАЙПОПУЛЯРНІШИХ ТУРИСТИЧНИХ МІСЦЬ КІОТО. НАЙБІЛЬШ ВІДОМЕ СВОЇМ ПОЗОЛОЧЕНИМ ПАВІЛЬОНОМ. ЦЕЙ ІСТОРИЧНИЙ ХРАМ РОЗТАШОВАНИЙ ПОСЕРЕД СТАВКА, ТОЖ ЙОГО ЗОБРАЖЕННЯ ВІДБИВАЄТЬСЯ У ВОДІ, СТВОРЮЮЧИ ПРИГОЛОМШЛИВИЙ ВИД. ПРОТЯГОМ БАГАТЬОХ РОКІВ ХРАМ НЕОДНОРАЗОВО ПЕРЕБУДОВУВАЛИ, ВОСТАННЄ В 1950-Х РОКАХ ПІСЛЯ ТОГО, ЯК МОНАХ-ФАНАТИК ПІДПАЛИВ БУДІВЛЮ. 1994 РОКУ МОНАСТІР БУВ ЗАНЕСЕНИЙ ДО СПИСКУ СВІТОВОЇ СПАДЩИНИ ЮНЕСКО В ЯПОНІЇ.

ПРИКЛАД. ФІШКА НАСТРОЮ

Артур набирає очки за вівторок у своєму путівнику.

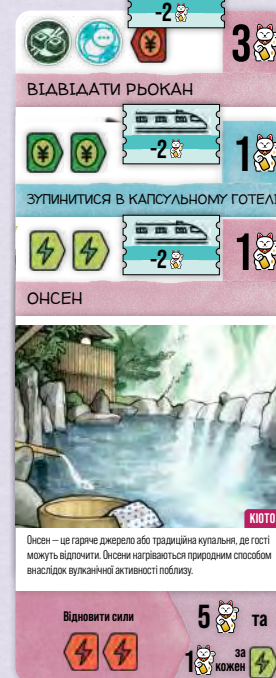
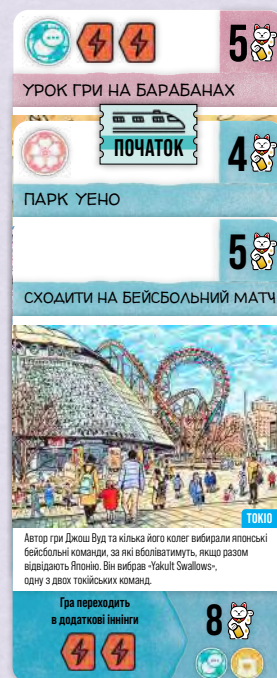
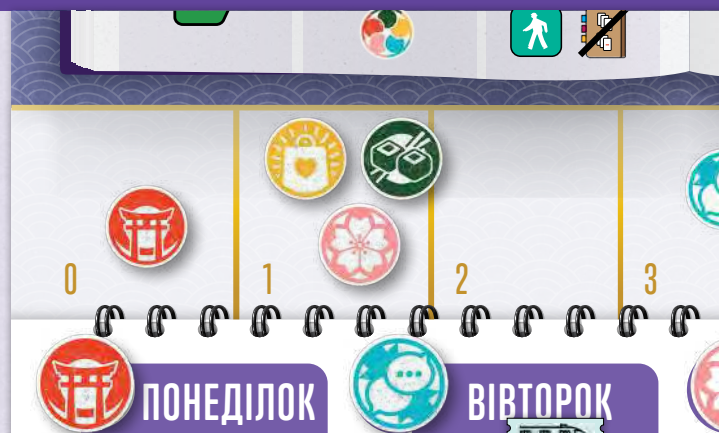
Спершу він набирає 3 очки за карту «Відвідати рьокан», переміщує свої жетони їжі / напоїв та неповторних вражень на 1 поділку праворуч на своєму треку вражень, а також переміщує свою фішку настрою на 1 поділку ліворуч шкалою настрою. Його фішка настрою вже була на 2-й поділці ліворуч від центру завдяки карті «Урок гри на барабанах» із попереднього дня, тож тепер фішка настрою опинилася на крайній лівій поділці. Артур переміщує свій жетон стресу на 1 поділку праворуч і повертає фішку настрою на центральну поділку шкали настрою.

По-друге, він набирає 1 очко за «Зупинитися в капсульному готелі» та переміщує свою фішку настрою на 2 поділки праворуч.

По-третє, він набирає 1 очко за «Онсен» і повинен перемістити свою фішку настрою на 2 поділки праворуч шкалою настрою. Перемістивши фішку на 1 поділку, він досягає крайньої правої поділки шкали, тому потім переміщує свій жетон радості на 1 поділку праворуч і повертає фішку настрою на центр шкали настрою. Потім Артур переміщує фішку настрою ще на 1 поділку праворуч.

Насамкінець він перевіряє, чи набрав якісь додаткові очки за «Онсен». Символ  карти «Відвідати рьокан» не враховують для цієї вимоги, бо це інший тип стресу. Однак 2 символи  на карті «Урок гри на барабанах» за попередній день враховують. Отже, Артур виконав вимоги й набирає 5 очок, а також 2 очки за здобуті раніше символи . (Символи  на карті «Зупинитися в капсульному готелі» не враховують, бо це інший тип радості.)

Загалом за вівторок він набрав $3+1+1+5+2 = 12$ очок! Очки зі шкали стресу й радості рахують наприкінці подорожі, коли жетони опиняться на своїх остаточних поділках.



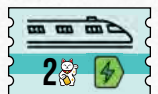
ПОЇЗДИ

Наприкінці 13-го раунду, але перед завершальним раундом, у якому ви активуєте карти у своєму путівнику, ви повинні розмістити всі потрібні жетони поїздів.

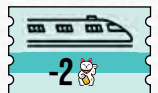
Щоразу, подорожуючи з Токіо до Кіото (або навпаки), ви повинні розмістити один із таких жетонів поїздів між картами відвідин у своєму путівнику:



Жетон початкового поїзда. Не дає ані переваги, ані штрафу. (Цей жетон НЕ ОБОВ'ЯЗКОВО розміщувати першим.)



Жетон поїзда екстракласу (попередньо здобутий гравцем як бонус дня). Дає 2 очки та , що переміщує вашу фішку настрою на 1 поділку праворуч. Це відбувається між активаціями 2 карт різних міст.



Жетон регулярного поїзда (беруть безпосередньо із запасу). Штраф -2 очки.

Гравці повинні взяти з запасу стільки жетонів регулярних поїздів, скільки треба для завершення їхньої подорожі.

Якщо ви закінчуєте день у Токіо й починаєте наступний день у Кіото (або навпаки), то все одно повинні взяти жетон поїзда і помістити його над картами у стовпці наступного дня.

Деякі карти мають жовте тло без зазначення міста. Це карти загальних відвідин, і для кожної з них ви окремо вирішуватимете, вважати її картою Токіо або Кіото.

Кarti прогулянки чи додаткової прогулянки, які лежать долілиць, належать до міста, зазначеного на їхньому звороті. Якщо відкрита пізніше карта прогулянки чи додаткової прогулянки має жовте тло і ви вирішуєте зіграти її горілиць, то вважайте її картою міста, зазначеного на її звороті.

Будь-який тип жетонів поїздів, розміщених у вашому путівнику, враховують для виконання вимог наступних «Подій дня», що потребують символу .

Невикористані жетони поїздів екстракласу наприкінці вашої подорожі дають 0 очок.

Загальну кількість додатних чи від'ємних очок за жетони поїздів треба записувати у відповідний рядок блокнота для підрахунку очок.

ПРИКЛАД. ПОЇЗДИ



У попередньому прикладі Артурові треба було б покласти жетони поїздів між такими картами: «Урок гри на барабанах» і «Парк Уено», «Відвідати рьокан» і «Зупинитися в капсульному готелі», «Зупинитися в капсульному готелі» й «Онсен». Йому також треба було б покласти жетон поїзда над картою «Відвідати рьокан», адже він закінчив понеділок у Токіо й почав вівторок у Кіото.

Усі ці мандрівки туди й назад дуже виснажують. Поки що лише через подорожі поїздами він втратив 6 очок!



ЛЯЛЬКА ДАРУМА – ПОРОЖНИСТА КРУГЛА ЯПОНСЬКА ТРАДИЦІЙНА ЛЯЛЬКА, СТВОРЕНА НА ПОДОБУ ЗАСНОВНИКА ДЗЕН-ТРАДИЦІЇ БУДДИЗМУ. ЦЕЙ ТАЛІСМАН ЧАСТО ВИКОРИСТОВУЮТЬ, ЩОБ ВІДСТЕЖУВАТИ ДОСЯГНЕННЯ ПОСТАВЛЕНОЇ МЕТИ. КУПИВШИ ЛЯЛЬКУ, ВЛАСНИК ЗАФАРБОВУЄ ЇЇ ЛІВЕ ОКО, ДУМАЮЧИ ПРО СВОЮ МЕТУ. ПІСЛЯ ДОСЯГНЕННЯ МЕТИ ВЛАСНИК ЗАФАРБОВУЄ ПРАВЕ ОКО ЛЯЛЬКИ.

ТРЕК ВРАЖЕНЬ

Наприкінці своєї подорожі (набравши очки за суботу), гравці набирають очки за положення своїх жетонів вражень на треку вражень.

ПРИКЛАД. ТРЕК ВРАЖЕНЬ



Наприкінці подорожі трек вражень Марії має такий вигляд. Вона рахує свої очки.

- Жетон покупок / товарів дає 0 очок, адже він не досяг навіть поділки «4».
- Жетон природи / садів дає 4 очки.
- Жетон неповторних вражень дає 8 очок.
- Жетон їжі / напоїв дає 8 очок.
- Жетон храмів / святилищ дає 12 очок.

Якщо вам треба перемістити один зі своїх жетонів вражень далі поділки «12» (яка дає 15 очок), то перемістіть цей жетон на поділку «0», візьміть з запасу жетон «+12», покладіть його під жетон вражень і продовжуйте переміщувати жетон вражень як зазвичай. Так ви відстежуватимете позицію жетона вражень для отримання бонусів «Події дня». Однак жетон вражень НЕ ДАСТЬ вам більше ніж 15 очок, як зазначено на поділці «12».

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Кожен гравець записує у блокнот набрані ним очки за кожен день, очки стресу, очки радості, очки за враження, очки за поїзди та решту жетонів дослідження, які треба перевернути стороною 1 догори.

Гравець, який набрав найбільше очок, спланував найкращу подорож Японією і переміг!

Якщо за набраними очками нічия, значить, кілька гравців однаково добре провели час, тож вони ділять перемогу! (Утім, претенденти можуть додати кількість поділок, на які вони перемістили кожен зі своїх 5 жетонів вражень, і подивитися, у кого вийде більше сума. Якщо й за цим показником нічия, то доведеться погодитися, що їхні подорожі були однаково захопливими.)

Шкали стресу / радості

Трек досвіду

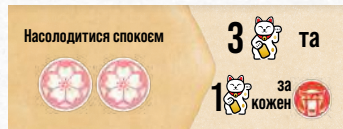
Поїзди

Жетони дослідження

ГРАВЕЦЬ	М	Н		
Понеділок	13	24		
Вівторок	11	12		
Середа	15	13		
Четвер	19	18		
П'ятниця	18	17		
Субота	21	18		
	12	2		
	24	20		
	2	-8		
+		1		
УСЬОГО	135	117		

ПРИКЛАДИ БОНУСУ «ПОДІЯ ДНЯ»

ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО. Ви активуєте бонус «Подія дня» і набираєте за нього очки, враховуючи лише символи й жетони, активовані на цю мить у вашому путівнику.



Наприклад, якщо карта ліворуч розміщена внизу стовпця середі, то вона дає 1 очко за кожен символ храмів / святилищ на картах у стовпцях з понеділка до кінця середі, зокрема й у верхній частині самої карти. Будь-які символи храмів / святилищ, активовані в наступні дні, НЕ ДАВАТИМУТЬ додаткових очок за цей бонус.

УВАГА! Виконавши вимоги деяких бонусів «Події дня», ви здобуваєте символи, які дають змогу додатково перемістити ваші жетони вражень чи фішку настрою. Під час підрахунку наступних днів у путівнику ці здобуті символи треба трактувати й рахувати так само, як символи, здобуті раніше з верхніх частин карт. Ви можете дивитися на позиції своїх жетонів на треку вражень, щоб швидко визначати, скільки кожного з 5 символів вражень ви маєте.



У цьому прикладі гравець, який активував 3 символи храмів / святилищ та 2 символи природи / садів у своєму путівнику до набирання очок за цю карту, набере загалом 4 очки, бо має 2 повні набори.



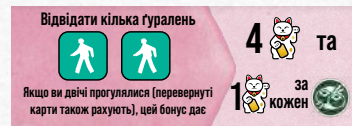
Щоб виконати вимоги бонусів, які містять символи зміни настрою, ви повинні уважно подивитися на свої карти (і жетони поїздів екстракласу), а не на фішку настрою, і переконатися, що вони точно відповідають вимогам, адже фішка настрою переміщується як ліворуч, так і праворуч. Також стежте за тим, щоб не плутати 2 різні червоні символи стресу та 2 зелені символи радості — вони не тотожні! У прикладі вище, щоб набрати очки за бонус цієї карти, гравець повинен був перед цією картою активувати у своєму путівнику 2 символи стресу; символи радості не враховують. У такому разі гравець набирає 5 очок плюс 1 очко за кожен символ радості у своєму путівнику аж до цієї карти, включно з символами на використаних жетонах поїздів екстракласу, але не набирає очки за символи стресу.

ДУЖКИ

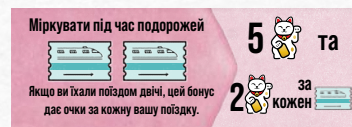
Будь-який бонус, зазначений у дужках, означає, що ви набираєте очки ЗА ПОВНИЙ НАБІР зазначених символів.

СИМВОЛИ ЗМІНИ НАСТРОЮ

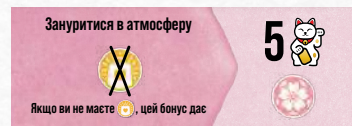
Щоб виконати вимоги бонусів, які містять символи зміни на-



ють, що ви повинні були виконати зазначену (або більшу) кількість прогулянок у своєму путівнику до набирання очок за бонус цієї карти. Ви можете підрахувати кількість своїх прогулянок, знайшовши символи прогулянок, що лежать долілиць, і жетони прогулянок, які ви розміщували щоразу, коли вирішували активувати карту прогулянки, перевертаючи її горілиць. Якщо ви зіграли карту з бонусом як карту прогулянки й активували її горілиць, то повинні були як зазвичай покласти неї жетон прогулянки, який у такому разі враховують для виконання вимог бонусу.



Вимоги бонусів, які містять символи поїздів, означають, що ви повинні були використати зазначену (або більшу) кількість жетонів поїздів у своєму путівнику до набирання очок за бонус цієї карти. Для вимог цього бонусу враховують усі типи жетонів поїздів (початкові, регулярні й поїзди екстракласу). Жетони поїздів, використані після цієї карти для поїздки в інше місто й розміщені на початку наступного дня, не враховують.



активувати жодного з цих символів на жодній із карт у своєму путівнику на момент нарахування очок за цей бонус.



Будь-який бонус, що дає очки за певне місто (Токіо або Кіото), означає, що ви набираєте очки за кожен день у вашому путівнику перед цією картою, у стовпці якого всі карти належать до зазначеного міста. (Жетон поїзда, використаний винятково на початку дня, перед першою картою в стовпці, не скасовує виконання вимоги.) Пам'ятайте, що для будь-якої карти з жовтим тлом ви самі вибираєте, якому місту (Токіо чи Кіото) вона відповідає. Однак кожен день, залишили ви її долілиць чи активували горілиць, вважають картою міста, зазначеного на її звороті (див. с. 13.)

СИМВОЛИ ДЖОКЕРІВ

Бонуси, які містять символи жетонів джокерів, означають, що, виконавши вимоги бонусу, ви берете зазначену кількість жетонів джокерів із запасу.

СИМВОЛИ ПРОГУЛЯНОК

Вимоги бонусів, які містять символи прогулянок, означа-

СИМВОЛИ ПОЇЗДІВ

Вимоги бонусів, які містять символи поїздів, означають, що ви повинні були використати зазна-

СИМВОЛИ «Х»

Вимоги бонусів, які містять певний закреслений символ, означають, що ви не повинні

МІСТА

Будь-який бонус, що дає очки за певне місто (Токіо або Кіото), означає, що ви набираєте очки



ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ

У соло-грі ви змагаєтеся з турагентом за те, хто спланує найкращу подорож Японією. Виконайте приготування як для гри вдвох, за винятком того, що ви розміщуєте всі жетони вражень турагента на поділці «2» його треку вражень.

Гра проходить у звичайному режимі, проте з такими винятками:

Коли ви передаєте карти турагенту, то негайно кладете їх горілиць у його путівник. Перша карта, яку ви передасте турагенту, стане найвищою картою у його стовпці понеділка, друга карта — другою в цьому стовпці, а третя карта — найнижчою в стовпці понеділка (на позиції «Подія дня»). Наступна, четверта карта, яку ви передас-те турагентові, стане найвищою картою у стовпці вівторка й т. д.

Коли ви передаєте 2 карти турагентові, ви самі вибираєте порядок їхнього розміщення.

Щоразу, передаючи карту, ви берете карту з колоди того ж міста, що й передана карта, і кладете її в правий верхній кут свого планшета, так якби вам передали цю карту звичним способом. Передаючи жовту карту, на якій не зазначено місто, ви можете вибрати, з якої колоди взяти карту.

Турагент не набирає очки за бонуси дня.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Порахуйте очки за свій путівник як зазвичай. Потім звичним способом порахуйте очки в путівнику турагента, за винятком того, що він набирає очки за всі бонуси «Події дня», байдуже, виконані вимоги цих бонусів чи ні. Якщо бонус дає жетон джокера, ви натомість переміщуєте на 1 поділку вперед жетон вражень, розміщений найдалі на треку вражень. (Якщо таких жетонів кілька, ви самі вибираєте, який жетон перемістити.)

Турагент не використовує жетони поїздів.

ВИБІР РІВНЯ СКЛАДНОСТІ

Легкий рівень. Щоб турагент набирал очки завдяки бонусам «Події дня», він повинен виконувати їхні вимоги.

Складний рівень. Щоразу, коли турагент подорожує з Токіо в Кіото або навпаки, він розміщує жетон поїзда екстракласу.

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Джош Вуд

Ілюстрації: Чайков, Кайлін Фоллз, Тошіюкі Хара, Магдалена Прукнер, Еріка Вард, Он Ямамото

Директор проєктів: Ніколас Бонджіу

Розроблення: Джош Вуд, Марк Вуттон

Графічний дизайн: Бріджит Інделікато

Автори текстів: Андре Шатар, Джош Вуд

Редагування: Андре Шатар

Виготовлення: Дейвід Лепор, Адельгайд Циммерман

Консультанти з культурних питань: Мачіко Кобаясі, Менді Тонг

Джош Вуд — автор ігор «Cat Lady» та «Santa Monica». Як член команди AEG, він працював над багатьма іграми, зокрема «Tiny Towns» та «The Guild of Merchant Explorers». Він проживає в Лос-Анджелесі, штат Каліфорнія.

У 2020 році Джош та його подруга Кетлін мали відвідати Японію. Через пандемію їм довелося скасувати свої плани. Тож цей час він витратив на створення гри «Гайда до Японії!», використовуючи нотатки про всі визначні місця, які вони планували відвідати в цій поїздки.

Я хотів би особисто подякувати своїй родині, друзям і Кетлін, а також усім, хто підтримував цю чи інші мої ігри. Дякую школі Фуджі, Мачіко-сенсей та своїм однокласникам. Дякую Джону Сінсеру за те, що він відвіз мене на ігровий ринок у Токіо та за всі інші незліченні речі, які ви зробили для мене. Нарешті дякую всім художникам, Бриг'їт Інделікато, команді розробників AEG, Люку Петершмідту, Адельхайду Циммерману, Кірку Бакендорфу та Джо Лівінгстону за те, що вони допомогли мені зробити цю гру такою, якою вона є. Сподіваюся, що всім сподобається грати в цю гру й вони полюблять Японію так само як я за останні кілька років.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Перекладач: Святослав Михаць

Випускова редакторка: Олена Науменко

Верстка та дизайн: Артур Патрихалко

Особлива подяка Андрієві Журбі

© 2024 Lord of Boards — www.lordofboards.com.ua



© 2023 Alderac Entertainment Group, 2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA. «Гайда до Японії!» та всі пов'язані назви — це ™ або ® чи ©, де зазначено Alderac Entertainment Group, Inc. або Джош Вуд. Усі права застережено. Надруковано в Китаї.