

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЯПОНИИ

日本に行こう

ПОЕХАЛИ! В ЯПОНИЮ | ИГРА ДЖОША ВУДА

- Советы путешественникам
- Местные тайны
- Время игры: 45 минут
- Число игроков: 1-4
- Возраст: 12+
- Одновременные ходы





ОБЗОР ИГРЫ

В игре «Поехали! В Японию» вы будете соревноваться в планировании лучшего отпуска в Токио и Киото.

Партия состоит из 13 раундов, во время которых игроки берут карты мероприятий и распределяют их по разным дням недельного маршрута. Затем наступает финальный раунд, когда игроки отправляются в запланированное путешествие, активируя каждую из своих карт по порядку.

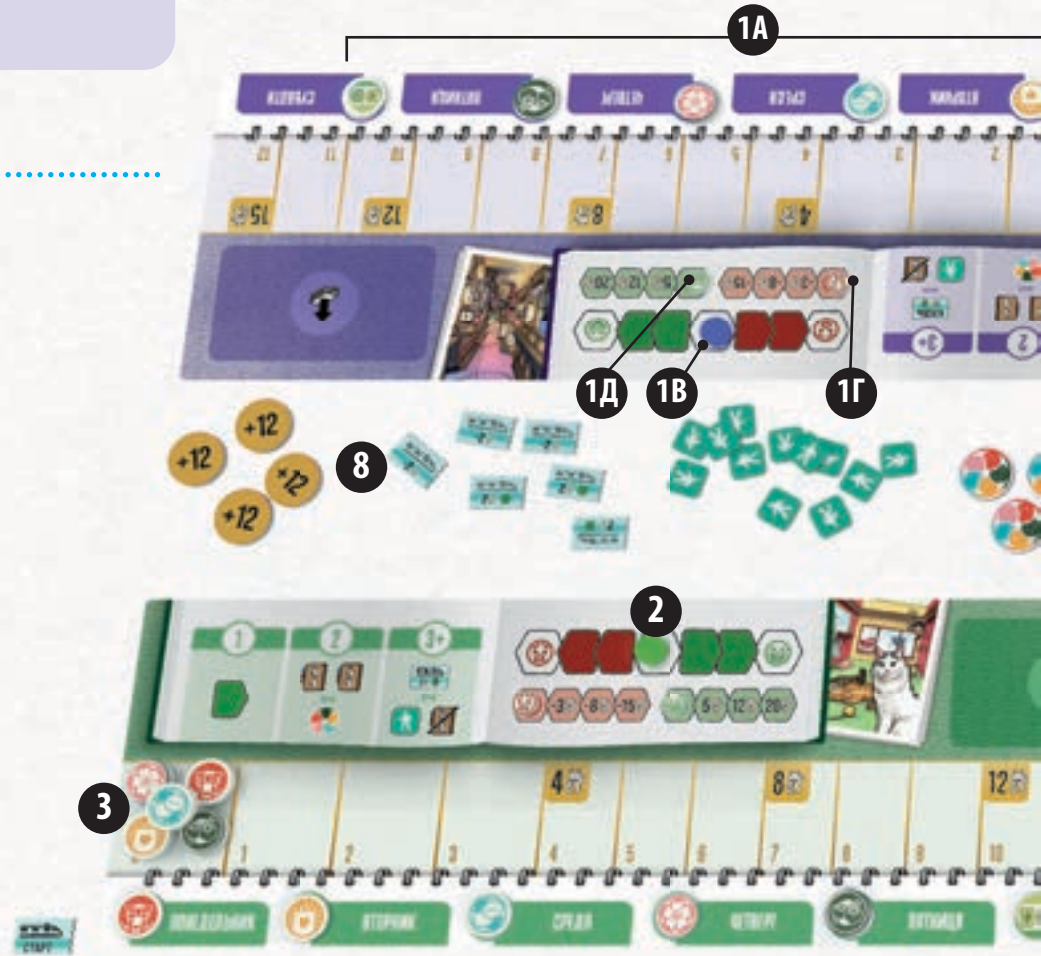
Побеждает игрок, набравший к концу путешествия больше всех очков.

СОСТАВ ИГРЫ

- 160 карт мероприятий
- 24 жетона благоприятных условий
- 20 жетонов опыта
- 4 жетона стресса
- 4 жетона счастья
- 4 жетона стартовых поездов
- 21 жетон поездов
- 20 жетонов-джокеров
- 24 жетона изучения
- 16 жетонов прогулок
- 4 жетона «+12»
- 4 жетона настроения
- 4 планшета игроков
- 1 счётчик раундов
- 1 планшет раундов
- 1 книга правил
- 1 блокнот для подсчёта очков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берёт планшет игрока, набор из 6 разных жетонов благоприятных условий с обратной стороной своего цвета (А), набор из 5 разных жетонов опыта (Б), жетон настроения (В), совпадающий по цвету с планшетом игрока, жетон стресса (Г) и жетон счастья (Д).
2. Каждый игрок помещает свой жетон настроения в шестигранную центральную ячейку на шкале настроения в верхней части своего планшета. Затем каждый игрок помещает свой красный жетон стресса в крайнюю левую ячейку шкалы стресса под шкалой настроения, а зелёный жетон счастья — в крайнюю левую ячейку шкалы счастья.
3. Каждый игрок помещает 5 своих жетонов опыта в крайнюю левую ячейку «0» шкалы опыта на своём планшете.

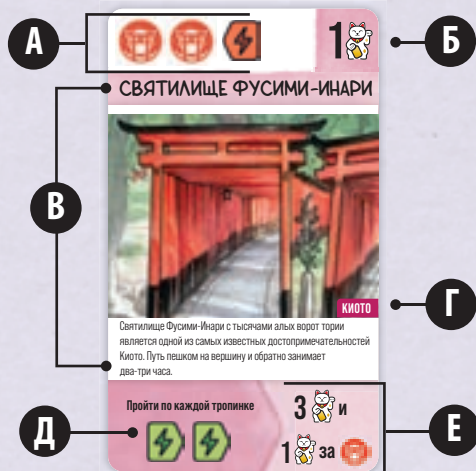


-
- The collage features several educational items:
- A spiral notebook with a purple cover and a green page, decorated with colorful circular markers.
 - A vertical strip of cards with icons, labeled with numbers 7, 15, 6, and 5.
 - A worksheet with a pink header and a large dashed box.
 - A worksheet with a blue header and a large dashed box.
 - A worksheet with a green header and a large dashed box.
 - A worksheet with a blue header and a large dashed box.

-
- The image displays two examples of the board game 'Сделай шаг' (Take a Step). The top example shows the board with a red theme, featuring a spiral-bound board with numbered spaces (1-12), a central area with a red arrow, and various game components like tokens, cards, and dice. The bottom example shows the board with a blue theme, featuring a spiral-bound board with numbered spaces (1-12), a central area with a blue arrow, and various game components like tokens, cards, and dice. Both examples include numbered callouts (1-8) pointing to specific components.

! ВАЖНО: во время игры запас этих жетонов считается неограниченным, поэтому, если они у вас закончатся, используйте любую подходящую замену.

СТРУКТУРА КАРТЫ



А. Символы шкал опыта и настроения. Указывают, какие жетоны опыта и настроения передвинутся на планшете игрока, когда эта карта активируется в конце игры.

Б. Очки. Количество очков, которое принесёт эта карта в конце игры.

В. Название мероприятия и описание.

Г. Город. Указывает, где проходит это мероприятие: в Токио или в Киото. На это также указывает цвет фона карты (голубой для Токио, розовый для Киото). Если у карты жёлтый фон и не указан город, то считается, что мероприятие можно посетить в *любом* из городов (Токио или Киото).

Д. Требования события дня. Указывает, какие требования нужно выполнить, чтобы получить бонусные очки за эту карту.

Е. Бонусные очки за событие дня. Количество бонусных очков, которые можно получить за эту карту, если выполнить её требования.



СИМВОЛЫ



Храмы/святилища

По всей Японии разбросано около 100 000 синтоистских святилищ и 80 000 буддийских храмов. Многие из них стали популярными достопримечательностями. В Киото, историческом и культурном центре Японии, находятся многие из наиболее известных святынь.



Еда/напитки

В Японии много известных блюд и кулинарных традиций, от изысканного кайсэки до недорогих раменных. В Токио больше ресторанов, отмеченных звездой Мишлен, чем в любом другом городе мира.



Природа/сады

В Японии вы сможете оценить красоту природы во всех её проявлениях. Так, туристов привлекает оханами — традиция любования цветением сакуры. А Киото, расположенный среди гор, особенно знаменит своей осенней листвой и прекрасными храмовыми садами.



Покупки/товары

Японии есть что предложить каждому покупателю, от традиционных изделий ручной работы до современных товаров, таких как манга и коллекционные аниме-предметы. В Токио есть отдельные кварталы, которые специализируются на предметах роскоши, уличной моде, посуде и электронике.



Уникальные впечатления

Этот символ обозначает уникальные, неповторимые впечатления, такие как представления, трапезы и неожиданные встречи. Это незабываемые события, о которых посетители будут с восторгом рассказывать родным и друзьям, когда вернутся домой.



Джокер



Стресс



Очки



Счастье

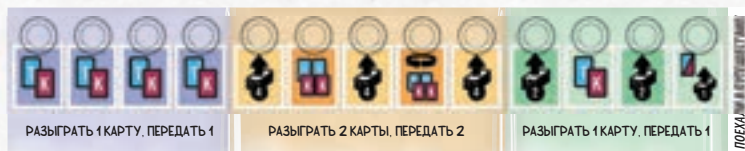
МАНЭКИ-НЭКО — ЭТО СТАТУЭТКА КОШКИ, КОТОРАЯ, КАК СЧИТАЕТСЯ, ПРИНОСИТ УДАЧУ СВОЕМУ ВЛАДЕЛЬЦУ. Она появилась в Японии в эпоху Эдо и распространена по всей стране.

ХОД РАУНДА

1. Набор карт | 2. Розыгрыш карт. 2а. Бонусы дня | 3. Конец раунда

1. НАБОР КАРТ

В начале каждого раунда игроки одновременно берут карты мероприятий в руку в соответствии с положением счётчика раундов на планшете раундов.



Этот символ означает, что игроки должны взять по 1 карте из колоды Токио и колоды Киото.

Этот символ означает, что игроки должны взять по 2 карты из колоды Токио и колоды Киото.

Текст под символами на планшете раундов указывает, сколько карт (1 или 2) игроки должны разыграть и передать в этом раунде.

Когда игрок передаёт карту, он кладёт её **лицевой стороной вниз** в особую область в правом верхнем углу планшета, принадлежащего участнику слева (в раундах 1–7).

❗ **Игрок, которому передали карту, НЕ может смотреть её и НЕ может использовать её в том же раунде, в котором получил её.**

Начиная с 8-го раунда игроки передают карты участникам справа, что обозначено круглой стрелкой на планшете раундов.

Этот символ означает, что каждый игрок должен **взять всю стопку карт** с правого верхнего угла своего планшета. Количество карт в стопке должно **точно соответствовать** цифре на символе.

В начале 13-го раунда каждый игрок должен взять 1 карту из колоды Токио или колоды Киото по своему выбору, как обозначено символом , а **затем взять** 1 оставшуюся карту со своего планшета. (Игрок не может смотреть эту карту до того, как решит, из колоды какого города взять карту.)

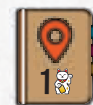
❗ **ВАЖНО: в конце каждого раунда, после того как были разыграны и переданы карты, в руках игроков НЕ должно остаться карт!**



ЖЕТОНЫ ИЗУЧЕНИЯ



В ходе партии игроки могут получить жетоны изучения, которые можно потратить для того, чтобы взять дополнительные карты.



В любой момент после набора карт в начале раунда, но **до** передачи карт в конце раунда игрок может сбросить жетон изучения в запас, чтобы **взять в руку**

3 карты из колод Токио и Киото в любом сочетании. Затем игрок должен **НЕМЕДЛЕННО сбросить 3 любые карты** лицевой стороной вверх в стопку сброса в центре игровой области.

Игрок может потратить несколько жетонов изучения за один раунд, беря и сбрасывая карты для каждого жетона отдельно.

Игрок может потратить жетон изучения, полученный в этом же раунде, взяв и сбросив для него карты до передачи карт.

Каждый непотраченный жетон изучения приносит в конце игры 1 очко, как указано на обратной стороне жетона.

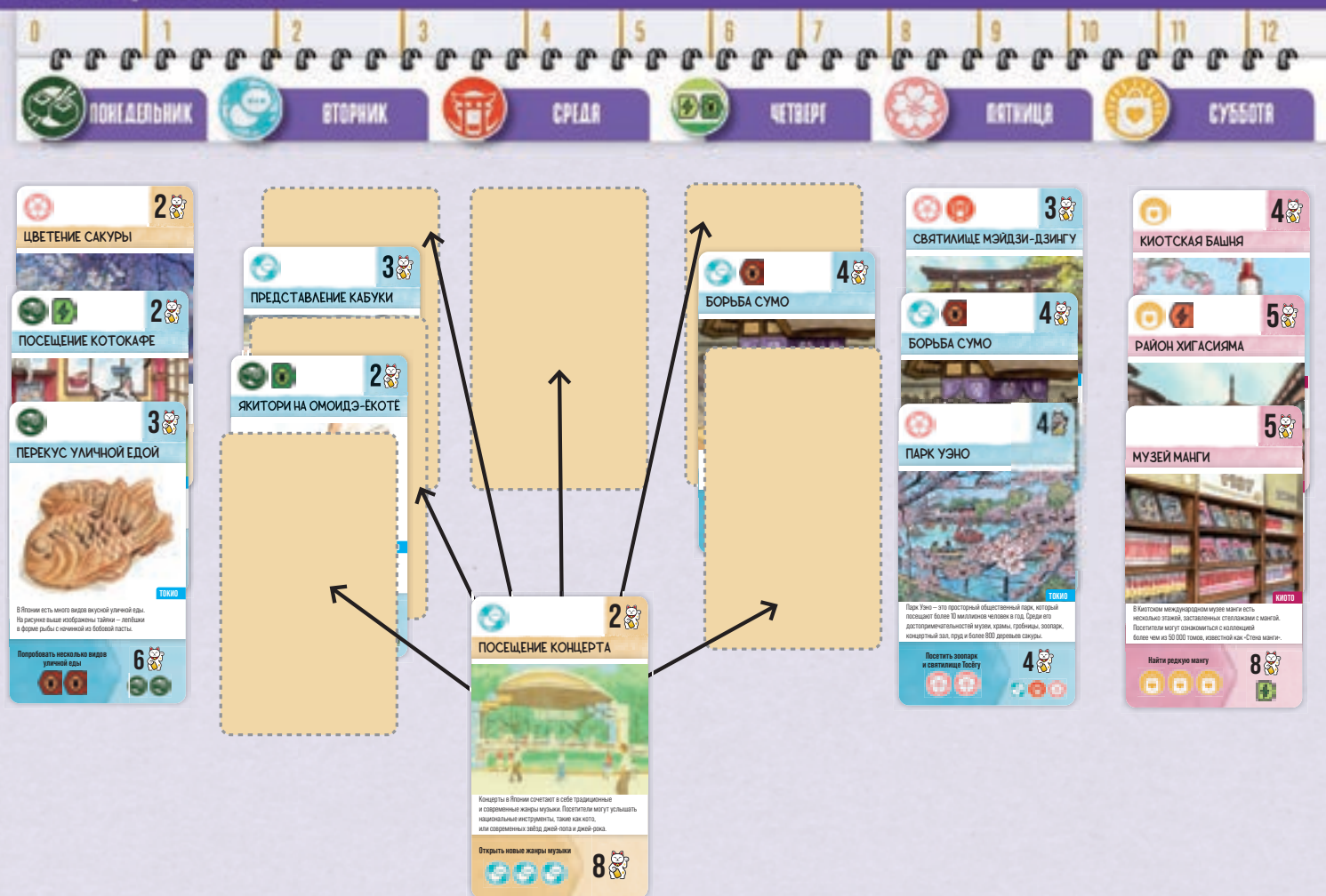
2. РОЗЫГРЫШ КАРТ

Каждый раунд игроки одновременно разыгрывают на свой маршрут 1 или 2 карты мероприятий в соответствии с текстом на планшете раундов.

В верхней части каждой карты указано, какие из 5 жетонов опыта игрока передвинутся вперёд по шкале опыта на его планшете и (или) в какую сторону передвинется жетон настроения по шкале настроения. **Жетоны НЕ передвигаются до тех пор, пока игрок не отправится в путешествие в финальном раунде.**

В нижней части каждой карты указаны возможные бонусные очки, которые игрок сможет получить в финальном раунде, если эта карта будет в позиции события дня внизу столбца и если будут выполнены требования этой карты.

РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТ



На протяжении всей партии игроки добавляют карты мероприятий в свой маршрут, размещая их в столбцах под днями (с понедельника по субботу) на своём планшете.

В столбце под каждым днём может быть не более 3 карт. (Исключение: карты дополнительных прогулок, см. с. 8.)

Карты в каждом столбце должны накладываться друг на друга так, чтобы была видна верхняя часть каждой карты и единственной полностью видимой картой была карта внизу столбца. Эта карта является текущим событием дня для игрока в этот день, и если она останется таковой в финальном раунде, то игрок сможет получить бонусные очки, указанные в нижней части этой карты.

Каждый раз, когда игрок добавляет карту в столбец дня, в котором уже есть 1 карта, он решает, подложить ли новую карту под другую (т. е. поместить новую карту сверху столбца) или поместить её внизу столбца (т. е. накрыть другую карту и заменить её в качестве события дня).

Каждый раз, когда игрок добавляет карту в столбец дня, в котором уже есть 2 карты, у него есть дополнительный выбор: поместить новую карту между 2 картами так, чтобы была видна верхняя часть каждой карты.

❗ ВАЖНО: разместив карту, вы НЕ сможете её сбросить, переместить в другой столбец или поменять местами с другой картой в этом же столбце.

2. РОЗЫГРЫШ КАРТ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Разыгрывая карты, игроки должны стараться набрать наибольшее количество очков следующими способами:

- Помещать карту в столбец того дня, жетон благоприятного условия в котором соответствует большинству символов в верхней части карты, поскольку за это игрок получит бонусы. [См. колонку справа.]
- Помещать карты Токио по соседству с другими картами Токио, а карты Киото — по соседству с картами Киото, чтобы использовать меньше жетонов поездов (каждый из которых отнимает 2 очка) для поездок между городами. [См. с. 13.]
- Помещать карты так, чтобы выполнялись требования для получения бонусных очков за событие дня к моменту наступления этого дня. [См. с. 10.]



ПРОГУЛКА

Если игроку не нравятся карты в руке, он может выделить часть своего времени и, отдавшись на волю случая, отправиться на прогулку по Японии.

Решив отправиться на прогулку, игрок сбрасывает 1 карту из руки в стопку сброса лицевой стороной вверх, берёт верхнюю карту из колоды Токио или Киото (не глядя на её лицевую сторону) и помещает её лицевой стороной вниз в свой маршрут, следуя обычным правилам размещения карт мероприятий.

Кроме того, игрок берёт 1 жетон изучения из запаса, как обозначено символом на карте.

Когда игрок отправляется в путешествие в финальном раунде и доходит до этой карты, он открывает её и решает, разыграть ли и активировать карту лицевой стороной вверх в её текущей позиции или оставить её лицевой стороной вниз. В последнем случае карта не активируется, но всё равно приносит  на шкале настроения (см. с. 11), 1 очко и символ прогулки, как указано в верхней части карты.

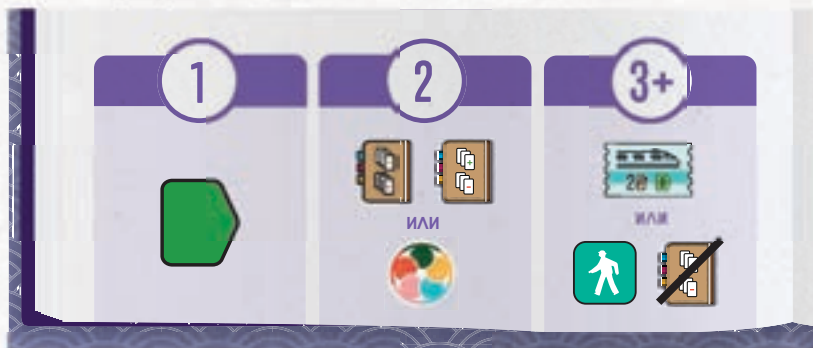
Карты прогулок **могут** занимать позицию события дня и, если они лежат лицевой стороной вверх и активированы, приносят бонусные очки по обычным правилам, если выполняются требования. Если карта осталась лежать лицевой стороной вниз, она приносит 2 очка, как указано в нижней части карты.

2А. БОНУСЫ ДНЯ

Каждый раз, когда игрок помещает **третью** карту мероприятия в столбец дня, он заканчивает планирование на этот день и проверяет, получит ли он бонусы. Для этого он подсчитывает общее количество символов в верхней части всех 3 карт за этот день, которые совпадают с жетоном благоприятного условия, помещённым на этот день при подготовке к игре.

(Эти совпадения означают, что игрок запланировал мероприятия на день, когда были наиболее благоприятные условия: прогулку на природе в хорошую погоду или поход по магазинам во время больших распродаж.)

В зависимости от количества совпавших символов игрок выбирает 1 из доступных бонусов, которые указаны в левом верхнем углу его планшета:



Передвиньте жетон настроения на 1 ячейку вправо.



Получите 2 жетона изучения из запаса.



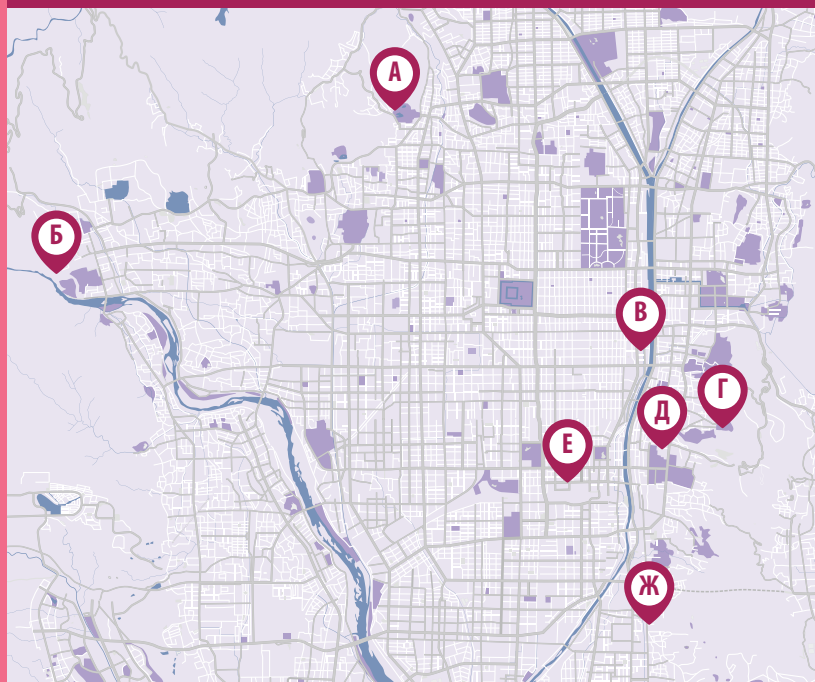
Получите 1 жетон-джокер из запаса.



Получите 1 жетон поезда класса люкс (стороной с 2  и  вверх) из запаса.



Сходите на дополнительную прогулку. (Добавьте карту мероприятия лицевой стороной вниз в столбец этого дня. Не получайте жетон изучения.)



ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ КИОТО

- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| А. Храм Кинкакудзи | Д. Район Хигасияма |
| Б. Бамбуковая роща Арасияма | Е. Киотская башня |
| В. Понтотё | Ж. Святилище Фусими-Инари |
| Г. Храм Киёмидзудэра | |



2А. БОНУСЫ ДНЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Игрок при желании может выбрать бонус за меньшее количество совпавших символов. Так, если у игрока 2 совпавших символа, он может выбрать бонус за 1 символ, а если 3 совпавших символа — может выбрать любой бонус.

Нельзя получить дополнительные бонусы за 4 или более символа, совпавших с жетоном благоприятного условия на этот день.



ЖЕТОНЫ-ДЖОКЕРЫ

Когда игрок отправляется в путешествие в финальном раунде, он может в любой момент сбросить жетон-джокер, чтобы передвинуть жетон опыта на свой выбор на 1 ячейку вперёд по шкале опыта.

Жетоны-джокеры НЕЛЬЗЯ тратить для передвижения жетона настроения или использовать вместо жетонов изучения, поездов или прогулок.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОГУЛКА

Получив этот бонус, игрок просто берёт карту из колоды Токио или Киото (не глядя на её лицевую сторону)

и помещает её лицевой стороной вниз в свой маршрут в столбец того дня, в котором он получил этот бонус, так, чтобы в этом столбце стало 4 карты, в остальном правила размещения остаются теми же.

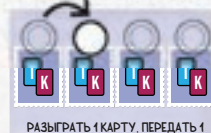
Когда игрок отправляется в путешествие в финальном раунде и доходит до этой карты, он открывает её и, как и в случае с другими картами прогулок, решает, разыграть ли и активировать карту лицевой стороной вверх в её текущей позиции, или оставить её лицевой стороной вниз. (См. с. 10.)



Однако, в отличие от обычных карт прогулок, игрок НЕ получает жетон изучения за помещение карты дополнительной прогулки в свой маршрут.

3. КОНЕЦ РАУНДА

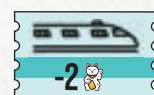
Как только игроки закончат разыгрывать карты (и получают бонусы дня), они должны передать своим соседям оставшиеся карты в соответствии с планшетом раундов, чтобы в итоге у них в руках НЕ осталось карт.



На этом раунд заканчивается, и счётчик раундов передвигается на 1 ячейку вправо. В конце 13-го раунда (когда счётчик раундов должен уйти со шкалы) планирование

завершается, и теперь игроки готовы отправиться в путешествие. Как захватывающе!

На этом этапе игроки должны разместить все необходимые жетоны поездов для поездок между Токио и Киото. (См. с. 13.)



ФИНАЛЬНЫЙ РАУНД: ПУТЕШЕСТВИЕ!

На этом этапе игроки активируют карты в своём маршруте по порядку с понедельника по субботу, начиная с карты вверху столбца понедельника и двигаясь вниз по столбцу, последовательно активируя верхнюю часть каждой карты. Затем следует активация бонуса видимого события дня на последней карте внизу столбца понедельника.

Запишите общее количество очков, набранных игроком за понедельник, в соответствующей строке бланка для подсчёта очков.

Далее повторите этот процесс для каждого дня в маршруте в следующем порядке: вторник, среда, четверг, пятница, суббота.

Настоятельно рекомендуем, чтобы в вашей первой партии (да и во всех партиях!) игроки по очереди рассказывали о мероприятиях, которые они посещали каждый день. Так намного веселее! Как вариант, опытные игроки могут активировать карты и подсчитывать очки одновременно.

ПРИМЕР

Матико подсчитывает очки за понедельник в своём маршруте.

Во-первых, она получает 3 очка за «Храм Кинкакудзи» и передвигает жетон храмов/святилищ на 1 ячейку вправо по шкале опыта.

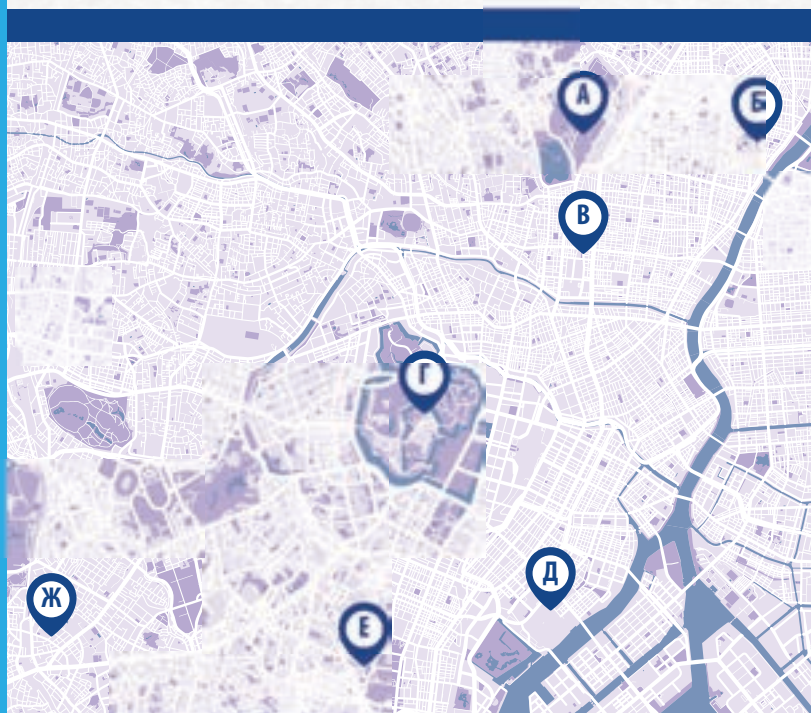
Во-вторых, она получает 1 очко за «Храм Киёмидзудэра» и передвигает каждый из жетонов храмов/святилищ, природы/садов и уникальных впечатлений на 1 ячейку вправо по шкале опыта.

В-третьих, она получает 3 очка за «Храм Отаги-Нэнбуцудзи» и передвигает жетон храмов/святилищ на 1 ячейку вправо по шкале опыта.

Наконец, Матико проверяет, получила ли бонусные очки за «Храм Отаги-Нэнбуцудзи», поскольку эта карта находится внизу столбца в позиции события дня. Поскольку жетон храмов/святилищ достиг ячейки «3» на шкале опыта, она выполнила требования бонуса и получает 5 дополнительных очков плюс по 1 очку за каждый символ уникального впечатления, активированный ею к текущему моменту путешествия. (Если позже во время своего путешествия Матико активирует дополнительные символы уникальных впечатлений, она НЕ получит дополнительные очки за бонус этой карты.)

Всего за понедельник Матико получила 13 очков $(3 + 1 + 3 + 5 + 1)$.





ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ ТОКИО

- | | |
|--------------------------------|---------------------------|
| А. Парк Уэно | Д. Рынок Цукидзи |
| Б. Храм Сэнсодзи | Е. Токийская башня |
| В. Акихабара | Ж. Сибуба |
| Г. Императорский дворец | |



БОНУСЫ ЗА СОБЫТИЕ ДНЯ

Бонусы за событие дня вознаграждают игроков за посещение конкретных мероприятий к этому моменту путешествия.

Некоторые бонусы за событие дня, кроме очков, приносят дополнительное передвижение жетонов по шкалам опыта и настроения, как обозначено символами:



Кроме того, некоторые бонусы за событие дня приносят очки в зависимости от количества определённых символов, которые игрок уже активировал в своём маршруте к моменту подсчёта бонусных очков за событие дня. Эти очки начисляются только в момент подсчёта бонусных очков за событие дня, поэтому никакие совпадающие символы в последующих днях **НЕ** принесут дополнительных очков за этот бонус. [См. примеры событий дня на с. 15.]

ПРОГУЛКИ

Во время подсчёта очков за путешествие, когда игрок доходит до лежащей лицевой стороной вниз карты прогулки или дополнительной прогулки, он открывает её и решает, разыграть ли и активировать карту лицевой стороной вверх в её текущей позиции или оставить её лицевой стороной вниз. В последнем случае активируются символы в верхней части карты: 🍀 на шкале настроения (см. с. 11), 1 очко и символ прогулки, который учитывается при будущих проверках выполнения требований бонуса за событие дня.

Если игрок решает активировать карту лицевой стороной вверх, он должен взять из запаса 1 жетон прогулки и поместить его в верхнюю часть карты как напоминание о том, что карта была разыграна в качестве прогулки или дополнительной прогулки. Этот жетон считается символом прогулки при будущих проверках выполнения требований бонуса за событие дня.

Если карта прогулки или дополнительной прогулки была помещена внизу столбца в позиции события дня и игрок решил оставить её лицевой стороной вниз, то эта карта приносит 2 дополнительных очка, как указано в нижней части карты, без необходимости выполнять какие-либо требования.

ШКАЛА НАСТРОЕНИЯ

Путешествие может стать чрезвычайно полезным опытом, но оно также может сопровождаться разочарованиями, всё это отражается на шкале настроения игрока.

В игре есть 4 типа символов стрелок, которые приводят к движению жетона настроения:



Стресс от участия в дорогом мероприятии.



Стресс от участия в напряжённом, многолюдном или ином сложном мероприятии.



Счастье от участия в недорогом мероприятии или от получения скидки.



Счастье от участия в умиротворяющем или расслабляющем мероприятии.

Любая красная стрелка приводит к движению жетона настроения на 1 ячейку влево, а любая зелёная стрелка приводит к движению жетона настроения на 1 ячейку вправо.

Эти движения жетона происходят по обычным правилам во время путешествия в финальном раунде — **НЕ** при размещении карты. (Исключение составляет ситуация, когда игрок решает воспользоваться бонусом дня . В таком случае жетон настроения должен быть передвинут немедленно.)



Шкала настроения



Шкала стресса



Шкала счастья



Каждый раз, когда жетон настроения достигает крайней правой ячейки на шкале настроения, передвигайте жетон счастья на 1 ячейку вправо и возвращайте жетон настроения в центральную ячейку. В конце своего путешествия игроки получают очки в зависимости от положения их жетона счастья.

Аналогично каждый раз, когда жетон настроения достигает крайней левой ячейки на шкале настроения, передвигайте жетон стресса на 1 ячейку вправо и возвращайте жетон настроения в центральную ячейку. В конце своего путешествия игроки потеряют очки в зависимости от положения их жетона стресса.

Если требуется передвинуть жетон счастья или стресса, когда он уже находится в крайней правой ячейке, он не передвигается и остаётся на месте, но жетон настроения возвращается в центральную ячейку по обычным правилам.

Храм Кинкакудзи с его знаменитым павильоном из сусального золота является одним из популярнейших туристических мест Киото. Этот исторический храм расположен на берегу пруда и в безветренную погоду отражается в воде, как в зеркале. За прошедшие годы он неоднократно перестраивался, последний раз — в 1950-х годах, после того как фанатичный монах поджёг здание. В 1994 году храм был внесён в Список Всемирного наследия ЮНЕСКО.

ПРИМЕР: ШКАЛА НАСТРОЕНИЯ

Харуто подсчитывает очки за вторник в своём маршруте.

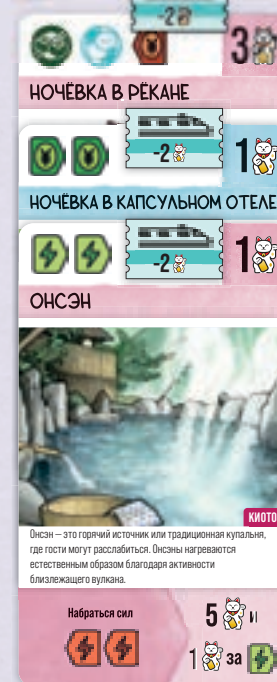
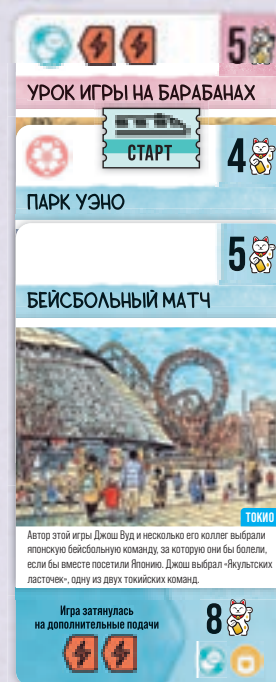
Во-первых, он получает 3 очка за «Ночёвку в рёкане», затем передвигает каждый из жетонов еды/напитков и уникальных впечатлений на 1 ячейку вправо по шкале опыта и передвигает жетон настроения на 1 ячейку влево по шкале настроения. К сожалению, он и без того был уже на 2 ячейки левее центра из-за «Урока игры на барабанах» в предыдущий день, поэтому жетон настроения достигает крайней левой ячейки. Харуто передвигает жетон стресса на 1 ячейку вправо и возвращает жетон настроения в центральную ячейку.

Во-вторых, он получает 1 очко за «Ночёвку в капсульном отеле» и передвигает жетон настроения на 2 ячейки вправо.

В-третьих, он получает 1 очко за «Онсэн» и должен передвинуть жетон настроения на 2 ячейки вправо по шкале настроения. После передвижения на 1 ячейку жетон оказывается в крайней правой ячейке шкалы, поэтому Харуто передвигает жетон счастья на 1 ячейку вправо и возвращает жетон настроения в центральную ячейку. Затем он передвигает жетон настроения ещё на 1 ячейку вправо.

Наконец, Харуто проверяет, получил ли бонусные очки за «Онсэн». Символ  на «Ночёвке в рёкане» не учитывается при проверке выполнения требований бонуса, поскольку это другой тип стресса. Однако символы  на «Уроке игры на барабанах» из предыдущего дня учитываются, поэтому Харуто выполнил требования и получает 5 очков плюс 2 очка за активированные ранее символы . (Символы  на «Ночёвке в капсульном отеле» не учитываются, поскольку это другой тип счастья.)

Всего за вторник Харуто набрал 12 очков ($3 + 1 + 1 + 5 + 2$). Его очки за шкалы стресса и счастья будут определяться положением жетонов на этих шкалах в конце путешествия.



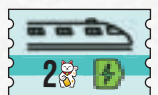
ПОЕЗДА

В конце 13-го раунда, но перед финальным раундом, в котором игроки начнут активировать карты в своём маршруте, игроки должны разместить все необходимые жетоны поездов.

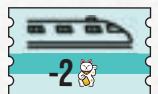
Каждый раз, когда игрок будет совершать поездку из Токио в Киото (или наоборот), он должен помещать один из следующих жетонов поездов между картами мероприятий в своём маршруте:



Жетон **стартового поезда**. Не приносит никаких бонусов или штрафов. (Он НЕ обязан быть первым размещённым жетоном поезда.)



Жетон **поезда класса люкс** (ранее полученный игроком как бонус дня). Приносит 2 очка и , что приводит к передвижению жетона настроения на 1 ячейку вправо. Это происходит между активацией 2 карт в разных городах.



Жетон **регулярного поезда** (взятый непосредственно из запаса). Штраф -2 очка.

Игроки должны взять из запаса столько жетонов регулярных поездов, сколько необходимо для завершения их маршрута.

Если игрок заканчивает день в Токио и начинает следующий день в Киото (или наоборот), он всё равно должен взять жетон поезда и поместить его над картой в столбце второго дня.

У некоторых карт жёлтый фон и нет названия города. Это общие мероприятия, и игрок выбирает отдельно для каждой из этих карт, считать ли её картой Токио или Киото.

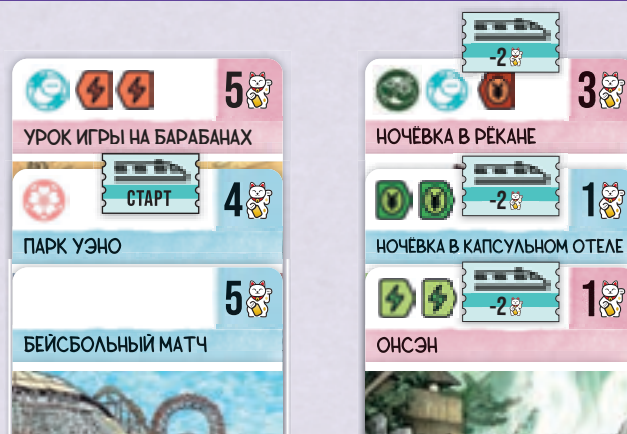
Карта прогулки или дополнительной прогулки, лежащая лицевой стороной вниз, считается находящейся в том городе, который указан на её обратной стороне. Если позже при открытии лежащей лицевой стороной вниз карты прогулки или дополнительной прогулки выяснится, что у неё жёлтый фон, и игрок решит активировать её лицевой стороной вверх, карта по-прежнему будет считаться находящейся в том городе, который указан на её обратной стороне.

При проверке выполнения требований бонуса за событие дня с символом  учитываются жетоны поездов всех типов, размещённые в маршруте игрока.

Непотраченные жетоны поездов класса люкс в конце путешествия игрока не приносят очков.

Записывайте итоговое количество положительных или отрицательных очков за жетоны поездов в соответствующей строке бланка для подсчёта очков.

ПРИМЕР: ПОЕЗДА



В предыдущем примере Харуто должен был поместить жетоны поездов между картами «Урок игры на барабанах» и «Парк Уэно», «Ночёвка в рёкане» и «Ночёвка в капсульном отеле», «Ночёвка в капсульном отеле» и «Онсэн». Он также должен был поместить жетон поезда над картой «Ночёвка в рёкане», поскольку в понедельник он закончил путешествие в Токио, а во вторник продолжил в Киото.

Поездки туда и обратно изматывают. Таким образом, сейчас у Харуто -6 очков только за поездки на поезде!



Куклы дарума — это традиционные статуэтки, изображающие основоположника дзен-буддизма. Эти талисманы часто используют для исполнения желания. При покупке владелец рисует кукле левый глаз и загадывает желание. Когда желание сбывается, владелец рисует кукле правый глаз.

В конце своего путешествия [закончив подсчёт очков за субботу] игроки получают очки за итоговое положение каждого из их 5 жетонов опыта на шкале опыта.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		4			8			12		15

- Она не получает очков за жетон покупок/товаров, так как он не достиг ячейки «4».
- Она получает 4 очка за жетон природы/садов.
- Она получает 8 очков за жетон уникальных впечатлений.
- Она получает 8 очков за жетон еды/напитков.
- Она получает 12 очков за жетон храмов/святилищ.

Если игрок должен передвинуть один из своих жетонов опыта за пределы ячейки «12» (которая приносит 15 очков), он передвигает жетон обратно на ячейку «0», берёт из запаса жетон «+12», кладёт его под жетон опыта и продолжает передвигать жетон опыта по обычным правилам. Это позволит отслеживать положение жетона опыта для получения возможных бонусов за событие дня. Однако вы НЕ сможете получить больше 15 очков за жетон опыта, который достиг ячейки «12».

Используя бланк для подсчёта очков, игроки складывают очки за каждый день в маршруте, шкалу стресса, шкалу счастья, шкалу опыта, поезда и оставшиеся жетоны изучения, которые следует перевернуть стороной с 18 вверх.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, лучше всех запланировал путешествие и становится победителем!

В случае ничьей все претенденты совершили одинаково замечательные путешествия и делят победу! (Но если игроков не устраивает ничья, они могут подсчитать количество ячеек, на которое передвинулся каждый из их 5 жетонов по шкале опыта, и в таком случае победителем становится игрок с наибольшей суммой. Если же ничья сохраняется, игрокам следует согласиться, что их путешествия получились одинаково впечатляющими.)

Шкалы стресса/счастья

Шкала опыта

Поезда

Жетоны изучения

14

ПРИМЕРЫ СОБЫТИЙ ДНЯ

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО: при активации бонусов и подсчёте очков за событие дня учитываются только символы и жетоны, активированные к этому моменту в маршруте игрока.



Например, если карта, показанная слева, была помещена внизу столбца среды, то игрок получит по 1 очку за каждый символ

храмов/святилищ, активированный с понедельника и по конец среды, включая символ в верхней части самой карты. Любые символы храмов/святилищ, активированные в последующие дни, НЕ принесут дополнительных очков за этот бонус.

ПОМНИТЕ: некоторые бонусы за событие дня, если их требования были выполнены, приносят игрокам символы, позволяющие дополнительно передвинуть жетоны опыта и настроения. Эти символы должны учитываться так же, как и ранее активированные символы в верхней части карт, при подсчёте очков за будущие дни маршрута. Игроки могут посмотреть, где в текущий момент находятся их жетоны на шкале опыта, чтобы быстро подсчитать, сколько у них есть символов шкалы опыта каждого из 5 типов.

СКОБКИ



Если в бонусе указаны скобки, это означает, что очки начисляются за КАЖДЫЙ ПОЛНЫЙ НАБОР указанных символов.

В этом примере игрок, который к моменту подсчёта очков за эту карту активировал в своём маршруте 3 символа храмов/святилищ и 2 символа природы/садов, получит суммарно 4 очка, потому что у него есть 2 полных набора.

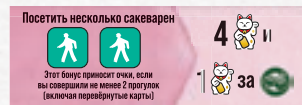
СИМВОЛЫ НАСТРОЕНИЯ



Если в требовании бонуса указаны символы настроения, при проверке выполнения этого требования игроки должны смотреть

на свои карты (и жетоны поездов класса люкс), а не на шкалу настроения, т. к. жетон настроения может передвигаться как влево, так и вправо. Игроки также должны помнить о разнице между 2 типами красных символов стресса и 2 типами зелёных символов счастья: они не равнозначны! В примере выше игрок должен активировать к моменту проверки выполнения требования бонуса 2 символа (показаны 2 красных символа стресса) в своём маршруте; символы (показаны 2 зелёных символа счастья) не учитываются. Выполнив требование, игрок получит 5 очков плюс 1 очко за каждый символ (показаны 5 зелёных символов счастья), активированный в его маршруте к моменту подсчёта очков за эту карту, включая символы на потраченных жетонах поездов класса люкс, но не получит очков за символы (показаны 2 зелёных символа счастья).

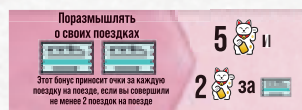
СИМВОЛЫ ПРОГУЛОК



Если в требовании бонуса указаны символы прогулок, это означает, что к моменту подсчёта очков за эту карту игрок должен совершить

в своём маршруте не меньше указанного числа прогулок, чтобы получить бонусные очки. Игрок может подсчитать количество совершённых им прогулок, посмотрев на символы (показан 1 символ прогулки) в верхней части всех карт прогулок, лежащих лицевой стороной вниз, и на жетоны прогулок, которые он должен был размещать каждый раз, когда активировал карту прогулки лицевой стороной вверх. Если карта с бонусом сама была разыграна как прогулка и игрок активировал её лицевой стороной вверх, на неё нужно было поместить по обычным правилам жетон прогулки, который учитывается при проверке выполнения требования бонуса.

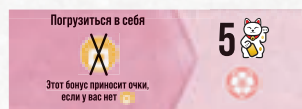
СИМВОЛЫ ПОЕЗДОВ



Если в требовании бонуса указаны символы поездов, это означает, что к моменту подсчёта очков за эту карту игрок должен потратить

не меньше указанного числа поездов в своём маршруте, чтобы получить бонусные очки. Учитываются жетоны всех поездов: стартовых, регулярных и класса люкс. Жетоны поездов, которые будут потрачены после подсчёта очков за эту карту для поездки в другой город в начале следующего дня, не учитываются.

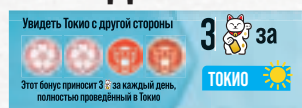
СИМВОЛЫ «Х»



Если в требовании бонуса указан перечёркнутый символ, это означает, что к моменту подсчёта очков за эту карту игрок должен

не активировать ни один из этих символов ни на одной из карт в своём маршруте, чтобы получить бонусные очки.

ГОРОДА



Если в бонусе указан определённый город (Токио или Киото), это означает, что очки начисляются за каждый день

в маршруте, который предшествует моменту подсчёта очков за эту карту и в котором все мероприятия проходят в указанном городе. (Жетон поезда, использованный исключительно в начале дня, перед первой картой в столбце, не препятствует выполнению этого требования.) Помните, что для любой карты с жёлтым фоном игрок самостоятельно выбирает, считать ли её картой Токио или Киото. Однако карты прогулок, как лежащие лицевой стороной вниз, так и активированные лицевой стороной вверх, принадлежат городу, указанному на обратной стороне карты. (См. с. 13.)

ЖЕТОНЫ-ДЖОКЕРЫ

Если в бонусе указаны жетоны-джокеры, это означает, что, выполнив требования бонуса, игрок получит указанное количество жетонов-джокеров из запаса.



ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

В одиночном режиме вы соревнуетесь с турагентом в планировании лучшего путешествия в Японию. Подготовьтесь к игре вдвоём по обычным правилам, за исключением того, что в начале игры все жетоны опыта турагента находятся в ячейке «2» шкалы опыта.

Игра идёт по обычным правилам, но с некоторыми изменениями:

Когда вы передаёте карты турагенту, немедленно размещайте их лицевой стороной вверх в его маршруте. Первая карта, которую вы передадите, будет помещена сверху столбца понедельника, вторая карта — в середине столбца понедельника, третья карта — внизу столбца понедельника (в позиции события дня), четвёртая карта — сверху столбца вторника и т. д.

Когда вы передаёте 2 карты турагенту, вы сами выбираете, в каком порядке их разместить.

Каждый раз, когда вы передаёте карту, берите взакрытую карту из колоды, соответствующей городу с переданной карты, и кладите её лицевой стороной вниз в правый верхний угол вашего планшета, как если бы эту карту передали вам по обычным правилам. Когда вы передаёте жёлтую карту, на которой не указан город, вы можете выбрать, из какой колоды взять карту.

Турагент не получает бонусов дня.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте очки за свой маршрут по обычным правилам. Затем подсчитайте очки турагента, также по обычным правилам, за исключением того, что он получает бонусы за все события дня, независимо от того, выполняются требования бонуса или нет. Если бонусом является жетон-джокер, вместо этого продвиньте на 1 ячейку по шкале опыта турагента тот жетон, который продвинулся дальше всех остальных. (В случае неопределённости вы сами выбираете, какой из этих жетонов передвинуть.)

Турагент не использует жетоны поездов.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

В лёгком режиме игры турагент должен выполнять требования бонусов за событие дня, чтобы получать их.

В сложном режиме игры размещайте жетоны поездов класса люкс в маршруте турагента каждый раз, когда он перемещается из Токио в Киото или наоборот.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Джош Вуд

Художники: Chaikov, Кейлин Фоллс, Тосиюки Хара, Магдалена Прукнер, Эрика Уорд, Он Ямамото

Руководитель проекта: Николас Бонджу

Развитие игры: Джош Вуд, Марк Вуттон

Графический дизайн: Бриджит Инделикато

Авторы текста: Андре Шотар, Джош Вуд

Редактор: Андре Шотар

Производство: Дэвид Лепор, Адельхайд Циммерман

Консультанты по культуре: Матико Кобаяси, Мэнди Тонг

Игру тестировали: Крис Баке, Николас Бонджу, Эрик Бакендорф, Томас Коверт, Теодор Койер, Карен Дрансфилд, Джереми Фоллин, Джон Холл, Джастин Харрис, Эшвин Камат, Кристофер Ле Банка, Дэйв Лепор, Марио Листиаван, Джо Ливингстон, Энди Мак-Гуайр, Мэнди Мак-Кул, Зейн Мессина, Кайл Нанн, Каз Нюборг-Андерсен, Влад Орельяна, Люк Пиклз, Мэтью Рэнсом, Алекс Райхлайн, Мэтт Родела, Франсиско Пако Рохас, Тодд Роулэнд, Тейлор Шусс, Ти Джей Спалти, Майкл Джаред Тарвер, Каран Толани, Дэн Варретт, Крис Вентути, Аманда Вонг, Адельхайд Циммерман, Джон Зинзер

Джош Вуд — автор таких игр, как Cat Lady и «Санта-Моника», а также разработчик издательства AEG, работавший над множеством игр, включая «Крошечные города» и «Гильдию купцов-путешественников». Он проживает в Лос-Анджелесе, Калифорния.

В 2020 г. Джош и его девушка Кэтлин планировали поездку в Японию. Из-за пандемии им пришлось от неё отказаться, и Джош потратил это время на разработку проекта «Поехали! В Японию», используя заметки о достопримечательностях, которые они планировали посетить.

Я хотел бы лично поблагодарить свою семью, друзей и Кэтлин. Я также хотел бы поблагодарить всех, кто поддерживал эту и другие мои игры. Спасибо школе Фудзи, сенсею Матико и моим одноклассникам. Спасибо Джону Зинзеру за то, что пригласил меня на Игровой рынок в Токио, и за всё остальное, что он для меня сделал. И наконец, спасибо всем художникам, Бриджит Инделикато, команде разработчиков AEG, Люку Петершмидту, Адельхайд Циммерман, Кирку Бакендорфу и Джо Ливингстону за то, что помогли сделать игру такой, какая она есть. Я надеюсь, что игра доставит вам удовольствие и вы полюбите Японию так же, как и я.
ありがとうございます

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».



Редакция благодарит Татьяну Олейник, Никиту Турчиновича, Дениса Карпенко, Всеволода Чернова, Евгению Акбашеву, Елену Даценко, Светлану Жолобову, Анастасию Кузнецову, Никиту Сальникова и Андрея Черепанова за помощь в подготовке игры к изданию.



© 2024 Alderac Entertainment Group, 2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA. Let's Go! To Japan и все связанные знаки являются ™ или © и © Alderac Entertainment Group, Inc. или Джоша Вуда. Все права защищены.