

TURISTIČKI VODIČ ZA **JAPAN**

日本に行こう

IDEMO! U JAPAN • DŽOŠ VUD

- Saveti za planiranje odmora
- Lokalne tajne
- Trajanje partije: 45 minuta
- Broj igrača: 1 do 4
- Za uzrast: 10+
- Simultana igra



STARWAY

Laguna





UKRATKO

U igri **Idemo! u Japan** igrači su putnici koji se međusobno takmiče u preciznom planiranju najlepšeg i najzbudljivijeg putovanja u Tokio i Kjoto.

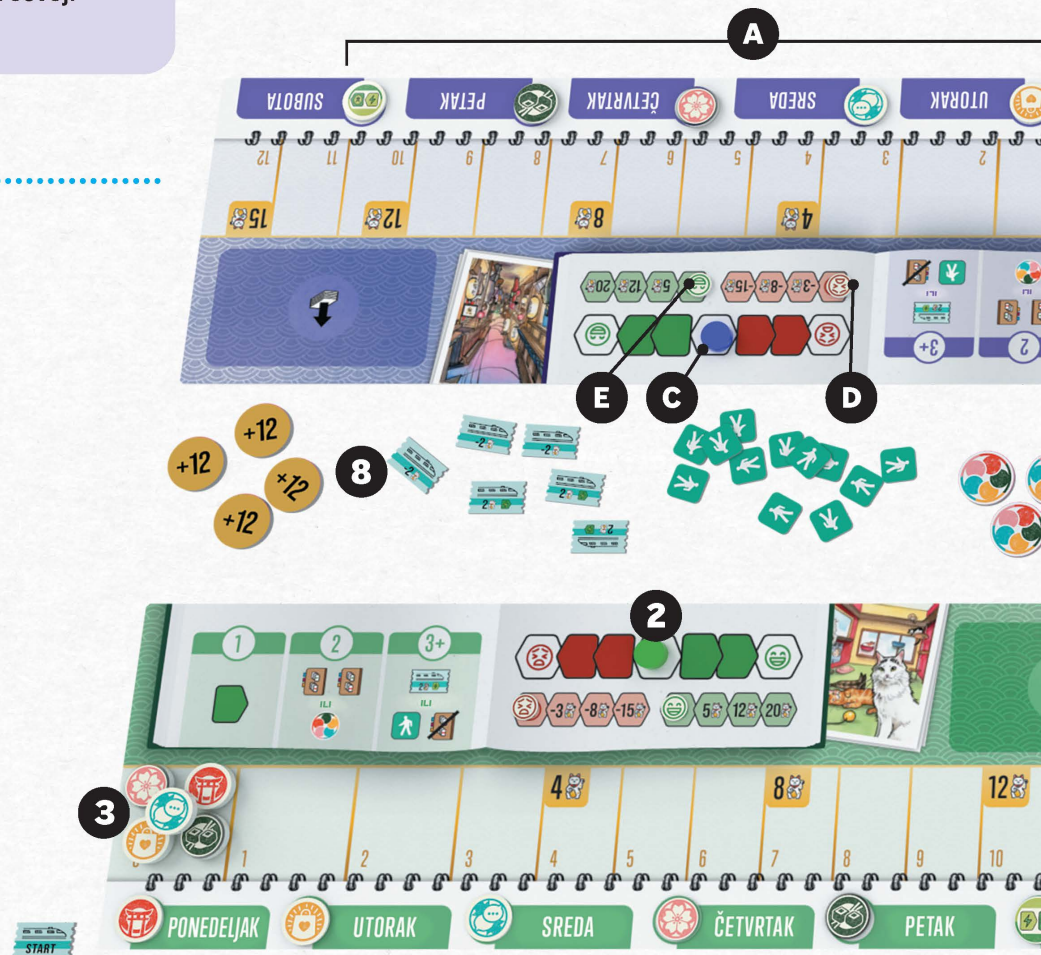
Partija se sastoji od 13 krugova u kojima igrači vuku karte aktivnosti i strateški ih postavljaju na različite dane svog jedonedeljnog itinerera. Na kraju sledi završni krug u kome odlaze na planirano putovanje i usput redom aktiviraju sve svoje karte. **Pobednik je igrač koji na kraju putovanja osvoji najviše bodova!**

KOMPONENTE

- 160 karata aktivnosti
- 24 tokena povoljnih uslova
- 20 tokena iskustva
- 4 tokena zadovoljstva
- 4 tokena stresa
- 4 tokena početnih vozova
- 21 token vozova
- 20 tokena džokera
- 24 tokena pripreme
- 16 tokena šetnje
- 4 tokena „+12“
- 4 tokena raspoloženja
- 4 table igrača
- 1 token prikaza kruga
- 1 tabla prikaza kruga
- 1 notes za bodovanje
- 1 uputstvo

POSTAVKA PARTIJE

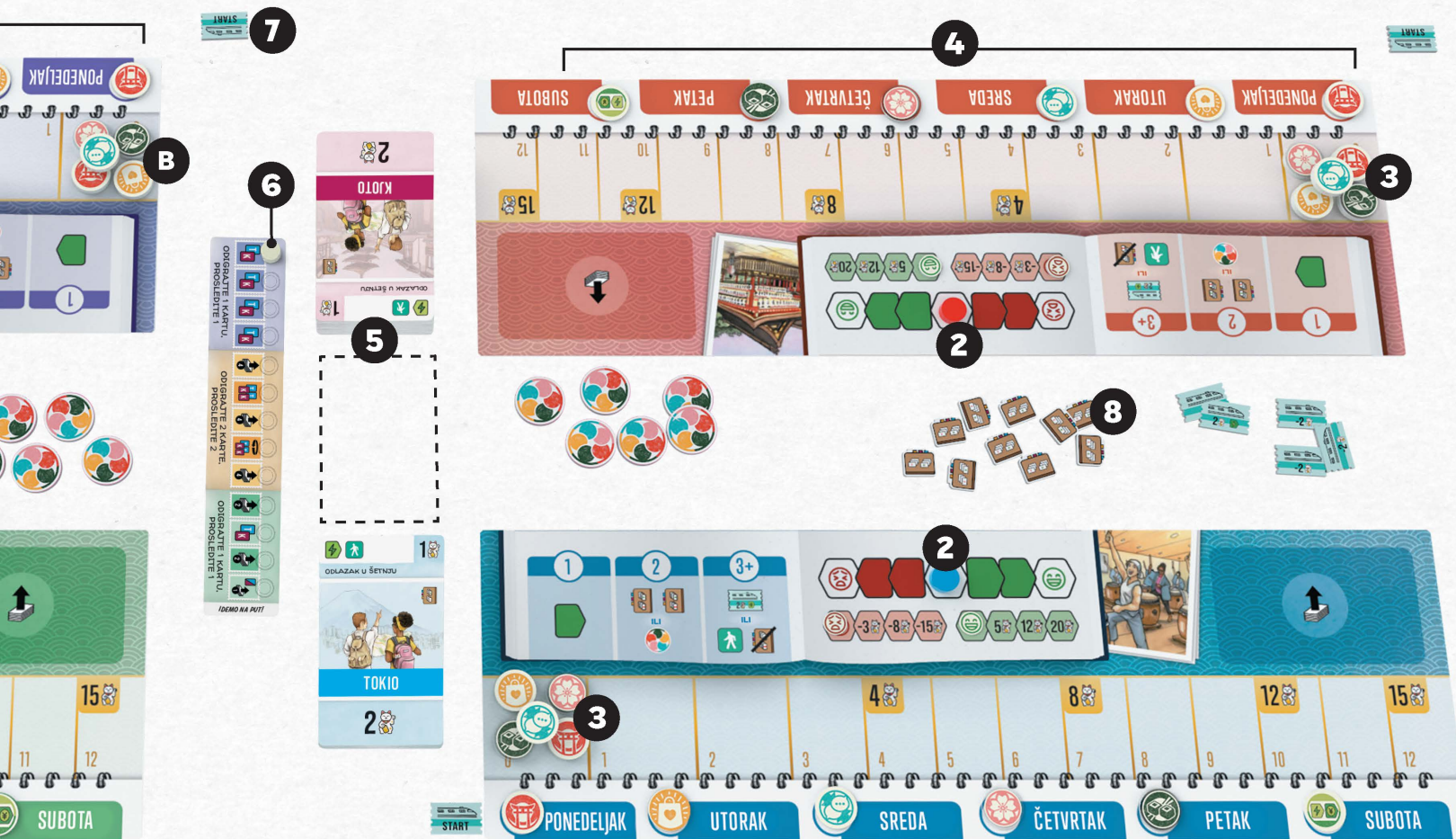
1. Igrači uzimaju table igrača, set od 6 tokena povoljnih uslova u određenoj boji (A), set od 5 različitih tokena iskustva (B), token raspoloženja (C) koji odgovara boji njihove table, token stresa (D) i token zadovoljstva (E).
2. Svaki igrač stavlja svoj token raspoloženja na šestougaono srednje polje, na prikazu raspoloženja, na vrhu svoje table igrača. Igrači stavljaju svoj crveni token stresa na krajnje levo polje prikaza stresa, ispod prikaza raspoloženja. Potom stavljaju zeleni token zadovoljstva na krajnje levo polje prikaza zadovoljstva.
3. Svaki igrač stavlja svojih 5 tokena iskustva na krajnje levo polje „0“ na prikazu iskustva na svojoj tabli igrača.



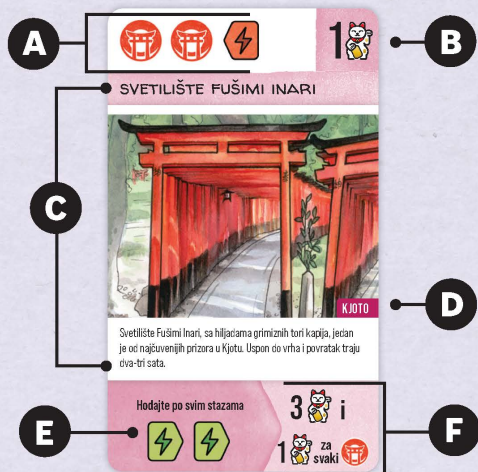
4. Jedan igrač nasumično stavlja svojih 6 tokena povoljnih uslova na kružna polja pored imena dana u nedelji (od ponedeljka do subote), na dnu svoje table igrača. Potom ostali igrači stavljaju svoje tokene povoljnih uslova na svoje table, istim redosledom i na iste dane kao taj igrač.
5. Promešajte 80 karata aktivnosti *Tokio* i stavite ih licem nadole na prostor za špil Tokio na sredini stola, tako da svi mogu lako da pristupe špilju. Uradite isto sa 80 karata aktivnosti *Kjoto* i stavite ih pored špila Tokio. Ostavite mesta za odbačene karte.

6. Stavite tablu prikaza kruga na sredinu stola. Stavite token prikaza kruga na prvo (krajnje levo) okruglo polje, tako da ne pokriva ikonu.
7. Svaki igrač uzima token početnog voza.
8. Stavite tokene vozova, džokera, pripreme, šetnje i „+12“ u odvojene gomile, tako da igrači mogu lako da im pristupe. Ove gomile predstavljaju zajedničku rezervu.

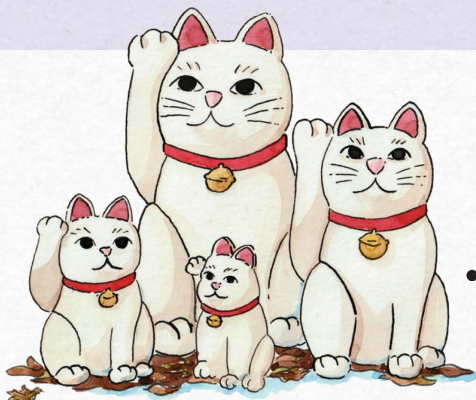
! NAPOMENA: Tokom partije broj tih tokena nije ograničen. Ukoliko u toku partije ponestane tokena, upotrebite bilo šta kao dogovarajuću zamenu.



STRUKTURA KARTE



- A. Ikone iskustva i raspoloženja:** Ukazuju na pomeranje usled aktivacije karata na kraju partije. Tokeni iskustva i raspoloženja se pomeraju na tabli igrača.
- B. Bodovi:** Broj bodova koji karta donosi na kraju partije.
- C. Naziv i opis aktivnosti**
- D. Grad:** Pokazuje da li se aktivnost odvija u Tokiju ili Kjoto. Na to ukazuje i boja pozadine karte (plava za Tokio, ružičasta za Kjoto). Ukoliko karta ima žutu pozadinu i nema ime grada, može da se koristi *bilo* za Tokio, *bilo* za Kjoto.
- E. Preduslovi za glavni događaj dana:** Pokazuje šta je neophodno da se dobiju bonus bodovi sa te karte.
- F. Bonus bodovi za glavni događaj dana:** Broj bonus bodova koji karta donosi, ukoliko se preduslovi ispune.



IKONE



Hramovi/svetilišta

U Japanu postoji približno 100.000 šintoističkih svetilišta i 80.000 budističkih hramova. Mnogi od pomenutih hramova su postali popularna turistička odredišta. Neki od najpoznatijih se nalaze u Kjoto, istorijskom centru japanske kulture.



Hrana/piće

Japan ima mnoga čuvena jela i različite vrste restorana, od onih s otmenim kajseki obrocima do pristupačnih lokala s ramen rezancima. Tokio je grad s najviše restorana s Mišelinovim zvezdicama na svetu.



Priroda/vrtovi

Japan je pravo mesto za uživanje u flori i fauni. Posmatranje cvetanja trešnje, poznato kao ohanami, privlači mnogobrojne posetioce. Kjoto, smešten između planina, posebno je na glasu zbog jesenjih boja i divnih vrtova hramova.



Kupovina/suveniri

Od tradicionalnih rukotvorina do savremenih suvenira: mange i anime. Japan ima ponešto za svakoga. U Tokiju postoje posebne četvrti koje se bave prodajom luksuzne robe, uličnom modom, priborom za kuvanje i elektronikom.



Jedinstvena iskustva

Ovaj simbol predstavlja jedinstvena i neponovljiva iskustva, kao što su nastupi uživo, izuzetni ukusi i neočekivani susreti. To su nezaboravni trenuci koje će posetioци prepričavati prijateljima još dugo posle povratka.



Džoker



Stres



Bodovi



Zadovoljstvo

FIGURA MAČKE PO IMENU MANEKI-NEKO, KOJA DATIRA IZ PERIODA EDO, SREĆE SE U JAPANU NA SVAKOM KORAKU. VERUJE SE DA MANEKI-NEKO VLASNIKU DONOSI SREĆU.

REDOSLED KRUGA


1. Izvlačenje karata / 2. Odigravanje karata 2.a Dnevni bonusi /
3. Kraj kruga

1. IZVLAČENJE KARATA

Na početku svakog kruga igrači će istovremeno izvlačiti i uzimati karte aktivnosti, kao što pokazuje token prikaza kruga na tabli prikaza kruga.



 Ova ikona znači da igrači treba da vuku 1 kartu iz špila Tokio i 1 kartu iz špila Kjoto.


 Ova ikona znači da igrači treba da vuku 2 karte iz špila Tokio i 2 karte iz špila Kjoto.


Tekst ispod ikona na tabli prikaza kruga govori koliko će karata (jednu ili dve) igrači odigrati i proslediti u tom krugu.

Kad igrač prosleđuje kartu, prosleđuje je u krugovima od 1 do 7 i stavlja **licem nadole** na odgovarajuće mesto u gornjem desnom uglu table igrača levo od sebe.

❗ Igrač koji dobija kartu **NE SME** da je pogleda i **NE MOŽE** da je koristi u tom krugu.

Počevši od kruga 8, što pokazuje ikona sa strelicom na tabli prikaza kruga, igrači karte prosleđuju igraču desno od sebe.

 Ova ikona znači da igrači treba da **uzmu sve karte** iz gornjeg desnog ugla svoje table igrača. Broj karata bi trebalo da **tačno odgovara** broju prikazanom na ikoni.

Na početku kruga 13 igrači treba da vuku jednu kartu iz špila Tokio ili špila Kjoto, po svom izboru, što pokazuje ikona , a **onda vuku** 1 preostalu kartu na svojoj tabli igrača (igrači ne smeju da pogledaju tu kartu pre nego što odluče hoće li vući kartu iz špila Tokio ili Kjoto).

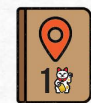
❗ **NAPOMENA:** Na kraju svakog kruga, pošto su odigrali i prosledili karte, igrači više ne bi trebalo da imaju nijednu kartu!



TOKENI PRIPREME



U toku partije igrači mogu da steknu tokene pripreme, koji se koriste za izvlačenje dodatnih karata.



Nakon što je igrač vukao redovne karte za krug, ali **pre** nego što je prosledio karte na kraju kruga, igrač u bilo kom trenutku može da odbaci token pripreme u rezervu da bi **vukao 3 karte** iz špilova Tokio i Kjoto, u bilo kojoj kombinaciji. Igrač onda mora da **SMESTA odbaci bilo koje 3 karte licem nagore** na špil odbačenih karata, na sredini stola.

Igrač može da upotrebi više od 1 tokena pripreme, pod uslovom da za svaki token posebno vuče i odbacuje karte.

Igrač može da upotrebi token pripreme stečen u istom krugu, pod uslovom da pre prosleđivanja završi sa izvlačenjem i odbacivanjem karata.

Svaki neupotrebljeni token pripreme na kraju partije donosi 1 bod, što je prikazano na poledini tokena.

2. ODIGRAVANJE KARATA

Svi igrači će u svakom krugu istovremeno odigrati 1 ili 2 karte aktivnosti na svoj itinerer, kao što piše na tabli prikaza kruga.

Gornji deo svake karte pokazuje koji će se token, od 5 tokena iskustva igrača, pomeriti napred na prikazu iskustva na tabli igrača, i/ili koji će se token raspoloženja pomeriti na prikazu raspoloženja. **Tokeni se NE pomeraju sve dok igrač u poslednjem krugu ne krene na put.**

Donji deo svake karte prikazuje potencijalne bonus bodove koji se mogu dobiti u poslednjem krugu, ukoliko ova karta zauzima mesto *Glavni događaj dana* na dnu stupca i ako su ispunjeni preduslovi.

POSTAVKA KARATA NA ODREĐENA MESTA

Igrači će tokom partije dodavati karte aktivnosti na svoj itinerer tako što će ih stavljati u stubac ispod dana, od ponedjeljka do subote, na svojoj tabli igrača.

Svaki dan u stubcu može da ima maksimalno 3 karte (izuzetak predstavljaju karte dodatne šetnje, objašnjene na strani 8).

Karte u svakom stubcu treba da se preklapaju tako da je vidljiv gornji deo svake karte a da se karta na dnu stupca jedina vidi u potpunosti. Ta karta je aktuelna karta *Glavni događaj dana* za taj dan, i ako tu ostane u poslednjem krugu, igrač može da dobije bonus bodove prikazane u njenom donjem delu.

Kad igrač dodaje kartu na dan koji već ima jednu kartu u stubcu, on mora da odluči hoće li je staviti ispod postojeće karte – pa će se tako naći na vrhu stupca – ili će je staviti na dno stupca, preko postojeće karte, pa će ona tako postati *Glavni događaj dana*.

Kad igrač dodaje kartu na dan koji već ima dve karte u svom stubcu, ima dodatnu mogućnost – da kartu stavi između dve već postojeće karte, pritom pazeći da je vidljiv gornji deo svake karte.

! NAPOMENA: Pošto se karta jednom stavi, **NE MOŽE** da se odbaci, premesti u drugi dan ili zameni mesto s drugom kartom u istom danu.

2. ODIGRAVANJE KARATA (NASTAVAK)

Igrači bi trebalo da planiraju da dobiju najveći mogući broj bodova kada odigravaju karte tako što će:

- Stavljati karte na dan u kome se token povoljnih uslova s njihove table igrača poklapa sa što više ikona u gornjem delu karte, budući da se tako ostvaruju bonusi (više detalja o tome pogledajte u desnom stupcu na ovoj strani).
- Stavljati karte Tokija uz druge karte Tokija, a karte Kjota uz druge karte Kjota, tako da će koristiti manje tokena vozova (budući da svaki donosi -2 boda) za putovanja između Tokija i Kjota (pogledajte stranu 13).
- Stavljati karte tako da preduslovi za bonus bodove karte na mestu *Glavni događaj dana* budu ispunjeni u tom trenutku putovanja (pogledajte stranu 10).



ODLAZAK U ŠETNJU

Ako se igraču ne dopadaju mogućnosti koje mu pružaju karte u ruci, može da odluči da deo rasporeda ostavi neisplaniran i iskoristi priliku da ode u šetnju i istražuje Japan.

Igrač to radi tako što odbacuje 1 kartu iz ruke na špil odbačenih karata, uzima gornju kartu iz špila Tokio ili Kjoto (ali kartu ne gleda) i stavlja je licem nadole na svoj itinerer – kao svaku drugu kartu aktivnosti.

Igrač takođe iz rezerve uzima 1 token pripreme iz zaliha, kao što je prikazano na ikoni na karti.

Kad igrač u poslednjem krugu krene na put i stigne na tu kartu, otkriće je i odlučiti hoće li je odigrati i aktivirati licem nagore na trenutnom mestu ili će je ostaviti licem nadole. U slučaju da odluči da je ostavi licem nadole, ona se ne aktivira, ali donosi ⚡ na prikazu raspoloženja (pogledajte stranu 11), 1 bod i ikonu šetnje, kao što je prikazano na gornjem delu karte.

Karte šetnje mogu da zauzmu položaj *Glavni događaj dana* i ukoliko se karte aktiviraju okretanjem na lice, donose bonus bodove kao i obično, ako su preduslovi ispunjeni. Ukoliko se karte ostave sa vidljivim naličjem, u tom slučaju vrede 2 boda, kao što je prikazano na dnu karte.

2A. DNEVNI BONUSI

Kad igrač odigra treću kartu aktivnosti u stupcu istog dana, završio je s planiranjem tog dana. Tada treba da proveri bonuse tako što će prebrojati ukupan broj ikona u gornjem delu svake od 3 postojeće karte za taj dan, koje su iste kao token povoljnih uslova za taj dan stavljen prilikom postavljanja partije.

Ukoliko su tokeni identični, to znači da je igrač zakazao aktivnosti za dan kad su uslovi posebno povoljni, kao što su aktivnosti u prirodi kad je vreme lepo ili odlazak u kupovinu u sezoni velikih popusta.

Na osnovu broja istovetnih ikona igrač bira 1 raspoloživi bonus, kao što je prikazano u gornjem levom uglu table igrača:



Pomerite token raspoloženja 1 polje udesno.



Uzmite iz rezerve 2 tokena pripreme.



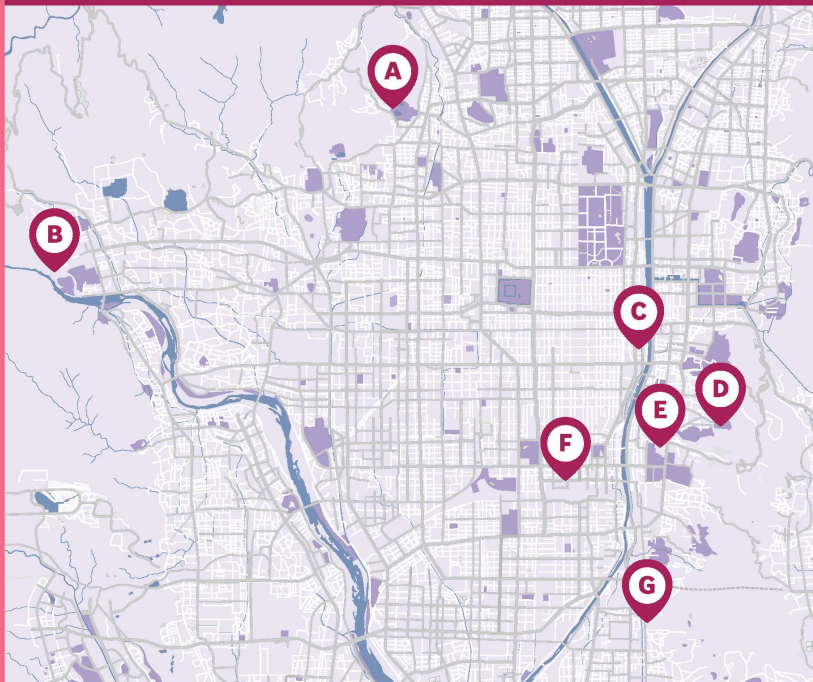
Uzmite iz rezerve 1 token džokera.



Uzmite iz rezerve 1 token luksuzni voz (sa 2 🐱 i ⚡ stranom licem nagore).



Idite u dodatnu šetnju (stavite kartu na taj dan, licem nadole i ne uzimate token pripreme).



ZNAMENITOSTI KJOTA

- A.** Hram Kinkakudži
- B.** Šuma bambusa u Arašijami
- C.** Ponto-čo
- D.** Hram Kijomizudera
- E.** Četvrt Higašijama
- F.** Kula Kjoto
- G.** Svetilište Fušimi Inari



2A. DNEVNI BONUSI (NASTAVAK)

Igrač koji ima 2 istovetne ikone može da izabere manji bonus za samo jednu istovetnu ikonu. Igrač koji ima 3 istovetne ikone može da izabere bilo koji od manjih bonusa.

Za 4 ili više ikona istovetnih s tokenom povoljnih uslova ne dobijaju se dodatni bonusi.



TOKENI DŽOKERA

Kada igrač u poslednjem krugu krene na put, može da u bilo kom trenutku odbaci token džokera da bi pomerio neki token iskustva po svom izboru 1 polje unapred, na prikazu iskustva.

Džokeri NE mogu da se koriste za pomeranje tokena raspoložnja i ne računaju se kao tokeni pripreme, voza ili šetnje.



DODATNA ŠETNJA

Kad koristi ovaj bonus, igrač uzima kartu okrenutu na poledinu (ne gleda je) iz špila Tokio ili špila Kjoto. Igrač potom stavlja kartu licem nadole na svoj itinerer, na dan za koji je dobio bonus. Tako u tom stupcu on ima 4 karte, ali inače mora da poštuje sva pravila stavljanja karata.

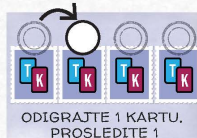
Kad igrač u poslednjem krugu krene na put i stigne na ovu kartu, treba da je otkrije i donese odluku, kao što je slučaj i s drugim kartama šetnje. Igrač odlučuje hoće li odigrati kartu i aktivirati je licem nagore na njenom sadašnjem mestu, ili će je ostaviti licem nadole (pogledajte stranu 10).



Međutim, za razliku od običnih karata šetnje, igrači za stavljanje dodatne karte šetnje u svoj itinerer NE dobijaju token pripreme.

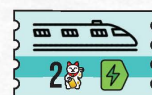
3. KRAJ KRUGA

Pošto su igrači završili sa stavljanjem karata (i uzimanjem dnevnih bonusa), treba da proslede preostale karte, kao što je prikazano na tabli prikaza kruga, tako da im **NE OSTANE** nijedna karta.



Krug je sada gotov i token prikaza kruga se pomera jedno polje udesno. Na kraju 13. kruga (kada bi se token kruga pomerio s table), planiranje je napokon gotovo i igrači su spremni za polazak. Kako je uzbudljivo! Srećan put!

Tada igrači treba da stave sve neophodne tokene vozova za putovanja između Tokija i Kjota. Detaljno objašnjenje ćete naći na strani 13.



ZAVRŠNI KRUG: POLAZAK NA PUT!

Igrači sad redom aktiviraju karte na svom itinereru, od ponedjeljka do subote, počevši od karte na vrhu stupca za ponedjeljak, pa niz taj stubac. Na taj način se aktivira gornji deo svake karte. Zatim sledi aktivacija vidljivog bonusa *Glavni događaj dana* na poslednjoj karti, na dnu stupca za ponedjeljak.

Ukupan broj bodova koji igrač dobija za ponedjeljak treba zapisati u odgovarajućem redu u notesu za bodovanje.

Igrači ponavljaju taj postupak na itinereru za utorak, sredu, četvrtak, petak i subotu, tim redosledom.

Za prvu partiju (i sve buduće partije) preporučujemo da igrači naizmenice pričaju o zanimljivim aktivnostima koje su doživeli svakog dana. Tako je zabavnije! U suprotnom, iskusni igrači mogu da aktiviraju i boduju svoje karte istovremeno.

PRIMER

Jovana boduje ponedjeljak na svom itinereru.

Prvo, dobija 3 boda za Hram Kinkakudži i pomera token Hramovi/svetilišta jedno polje udesno na svom prikazu iskustva.

Drugo, dobija 1 bod za Hram Kijomizudera i pomera tokene hramovi/svetilišta, priroda/vrtovi i jedinstvena iskustva za po jedno polje udesno na prikazu iskustva.

Treće, dobija 3 boda za Hram Otagi Nenbucudži i pomera token hramovi/svetilišta jedno polje udesno na prikazu iskustva.

Na kraju proverava da li je dobila bonus bodove za Hram Otagi Nenbucudži, zato što se ta karta nalazi na dnu stupca, na mestu *Glavni događaj dana*. Pošto je njen token hramovi/svetilišta stigao do polja 3 na prikazu iskustva, ispunila je preduslove za bonus i dobija dodatnih 5 bodova, plus 1 bod za 1 ikonu jedinstvenog iskustva koju je dotle stekla na putovanju (ukoliko kasnije u toku putovanja stekne dodatne ikone jedinstvenog iskustva, one NE daju dodatne bodove za taj bonus).

Ukupno je za ponedjeljak dobila 13 (3+1+3+5+1) bodova!

The image shows a game interface with a spiral notebook grid. The grid has columns for days (PONEDELJAK, UTORAK, SREDA, ČETVRTAK, PETAK, SUBOTA) and rows for different categories of activities. The 'PONEDELJAK' column is highlighted, showing progress for 'HRAM KINKAKUDŽI' (3 points), 'HRAM KIJOMIZUDERA' (1 point), and 'HRAM OTAGI NENBUCUDŽI' (3 points). Below the grid, there are cards for each activity, including descriptions and icons. The 'HRAM OTAGI NENBUCUDŽI' card is highlighted, showing a bonus of 5 points for completing the activity on Monday.



ZNAMENITOSTI TOKIJA

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| A. Park Ueno | E. Pijaca Cukidži |
| B. Hram Sensodži | F. Tokijski toranj |
| C. Akihabara | G. Šibuja |
| D. Carska palata | |



BONUSI ZA GLAVNI DOGAĐAJ DANA

Bonusi za *Glavni događaj dana* nagrađuju igrače ako su do tog trenutka u putovanju izveli i dodatne aktivnosti.

Uz bodove pojedini bonusi *Glavni događaj dana* omogućavaju dodatno pomeranje tokena iskustva i raspoloženja, što je prikazano na sledećim ikonama.



Takođe, pojedini bonusi *Glavni događaj dana* donose bodove na osnovu broja ikona koje je igrač već aktivirao u svom itinereru do trenutka kada se boduje taj bonus *Glavni događaj dana*. Oni se sabiraju u trenutku kad se karta *Glavni događaj dana* boduje, tako da sve istovetne narednih dana **NE** donose dodatne bodove u vezi s tim bonusom (pogledajte primere *Glavni događaja dana* na strani 15).

ŠETNJE

Prilikom bodovanja putovanja, ako igrač u itinereru naiđe na kartu šetnje ili dodatne šetnje okrenute licem nadole, on je otkriva i odlučuje hoće li da je odigra i aktivira licem nagore na sadašnjem mestu ili će je ostaviti licem nadole, i u tom slučaju se aktiviraju ikone na gornjem delu karte: ⚡ na prikazu raspoloženja (vidite sledeću stranu), 1 bod i ikona šetnje, koja se računa za buduće preduslove bonusa *Glavni događaj dana*.

Ako igrač izabere da aktivira kartu i okrene je licem nagore, treba da uzme 1 token šetnje iz rezerve i stavi ga na gornji deo karte, kao podsetnik da je ta karta odigrana kao šetnja ili dodatna šetnja. Taj token se računa kao ikona šetnje za buduće preduslove bonusa *Glavni događaj dana*.

Ako je karta šetnja ili dodatna šetnja stavljena na dno stupca, na mesto *Glavni događaj dana* i igrač odluči da je ostavi okrenutu licem nadole, ta karta donosi 2 dodatna boda, što je prikazano na dnu karte, i za to ne treba ispuniti nikakve preduslove.

PRIKAZ RASPOLOŽENJA

Putovanje može da bude prijatno iskustvo, ali ponekad može da bude i frustrirajuće, što je predstavljeno na prikazu raspoloženja.

Postoje 4 ikone strelica koje utiču na pomeranje tokena raspoloženja:



Stres zbog skupe aktivnosti



Stres zbog gužve ili naporne i teške aktivnosti




Zadovoljstvo zbog jeftine aktivnosti ili nekog popusta



Zadovoljstvo zbog mirne ili opuštajuće aktivnosti

Obe crvene strelice pomeraju token raspoloženja 1 polje ulevo, dok zelene strelice pomeraju token raspoloženja 1 polje udesno.

Ta pomeranja se dešavaju, kao i obično, kad se u poslednjem krugu krene na putovanje – **NE** onda kada se karte prvobitno stavljaju [izuzetak je kad igrač izabere da uzme dnevni bonus , u tom slučaju token raspoloženja se odmah pomera].

Prikaz raspoloženja



Prikaz stresa



Prikaz zadovoljstva



Kad token raspoloženja stigne na krajnje desno polje na prikazu raspoloženja, pomerite token zadovoljstva jedno polje udesno i vratite token raspoloženja na srednje polje. Igrači će na kraju putovanja dobiti bodove u skladu s mestom svog tokena zadovoljstva.

Slično tome, kada god token raspoloženja stigne na krajnje levo polje na prikazu raspoloženja, pomerite token stresa jedno polje udesno i vratite token raspoloženja na srednje polje. Igrači će na kraju putovanja gubiti bodove u skladu s mestom svog tokena stresa.

Ako token zadovoljstva ili stresa treba da se pomeri kada je već na krajnjem polju, token se ne pomera. On onda ostaje tu gde jeste, ali se token raspoloženja vraća u srednje polje, kao i obično.



HRAM KINKAKUDŽI, SA SLAVNIM POZLAĆENIM PAVILJONOM, JEDNO JE OD NAJPOPULARNIJIH TURISTIČKIH ODREDIŠTA U KJOTU. TAJ ISTORIJSKI HRAM NALAZI SE NA SREDINI JEZERA, ZBOG ČEGA SE U VODI VIDE NJEGOVI ČUDESNI ODRAZI. TOKOM GODINA JE MNOGO PUTA OBNAVLJAN – POSLEDNJI PUT PEDESETIH GODINA XX VEKA, KADA JE JEDAN MONAH PODMETNUO POŽAR. GODINE 1994. PROGLAŠEN JE ZA SVETSKU BAŠTINU UNESKA.





PRIMER: PRIKAZ RASPOLOŽENJA

Mirko boduje utorak na svom itinereru.

Prvo dobija 3 boda za Noćenje u Rjokanu, pomera tokene hrana/ piće i jedinstvena iskustva jedno polje udesno na prikazu iskustva i pomera token raspoloženja jedno polje ulevo na prikazu raspoloženja. Token se već nalazio 2 polja levo u odnosu na sredinu, zbog jučerašnjih Časova bubnjeva, tako da je sad na krajnje levom polju. On pomera token stresa jedno polje udesno i vraća token raspoloženja na srednje polje.

Drugo, dobija 1 bod za Spavanje u hotelu kapsula i pomera token raspoloženja 2 polja udesno.

Treće, dobija 1 bod za Onsen i mora da pomeri token raspoloženja udesno na prikazu raspoloženja. Pošto ga je pomerio 1 polje, stigao je na krajnje desno polje prikaza, tako da pomera token zadovoljstva 1 polje udesno i vraća token raspoloženja na srednje polje. Onda pomera token raspoloženja 1 polje udesno.

Na kraju proverava da li je dobio bonus bodove za Onsen. Ikona  na karti Noćenje u Rjokanu ne računa se za preduslove bonusa, pošto je to drugačija vrsta stresa. Međutim, ikone  na jučerašnjoj karti Časovi bubnjeva se računaju, tako da je ispunio preduslove i dobija 5 bodova, plus 2 boda za ikone  koje je prethodno stekao (ikone  na karti Spavanje u hotelu kapsula se ne računaju jer one predstavljaju drugačiju vrstu zadovoljstva).

Ukupno je za utorak dobio 12 bodova (3+1+1+5+2)! Broj bodova za prikaz stresa i prikaz zadovoljstva biće određeni na kraju putovanja, u skladu s mestom tokena.



VOZOVI

Na kraju 13 kruga, ali pre završnog kruga u kome igrači počinju da aktiviraju karte na itinereru, igrači moraju da stave sve neophodne tokene vozova.

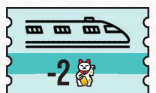
Svaki put kada igrač putuje između Tokija i Kjota (ili obratno), mora da stavi jedan od sledećih tokena voza između karata aktivnosti na itinereru:



Token **početnog voza**: Nema ni nagrade ni kazne (to NE MORA da bude prvi stavljeni token voza).



Token **luksuzni voz** (igrač ga je prethodno dobio kao dnevni bonus): Donosi 2 boda i ⚡, što pomera token raspoložjenja igrača jedno polje udesno. To se dešava između aktivacija 2 karte u različitim gradovima.



Token **redovni voz** (uzima se direktno iz rezerve): Kazna -2 boda.

Igrači moraju da iz rezerve uzmu neophodan broj tokena redovnih vozova da bi kompletirali svoj itinerer.

Ako igrač završi dan u Tokiju a počinje drugi dan u Kjotu (ili obratno), svejedno mora da uzme token voza i stavi ga iznad karata u stupcu za drugi dan.

Neke karte imaju žutu pozadinu i na njima nije istaknuto ime grada. To su generičke aktivnosti i igrač za svaku takvu kartu bira da li se računa za Tokio ili Kjoto.

Karte šetnje ili dodatne šetnje, okrenute licem nadole, računaju se kao da su u gradu koji piše na njihovoj poleđini. Ako se kasnije otkrije da karta šetnja ili dodatna šetnja okrenuta licem nadole ima žutu pozadinu, i igrač odluči da je odigra licem nagore, karta se i dalje računa kao da je u gradu čije ime piše na njenoj poleđini.

Svaka vrsta tokena voza stavljen na itinerer igrača računa se za preduslove budućeg bonusa *Glavni događaja dana* s ikonom 

Neiskorišteni tokeni luksuznog voza na kraju putovanja vrede 0 bodova.

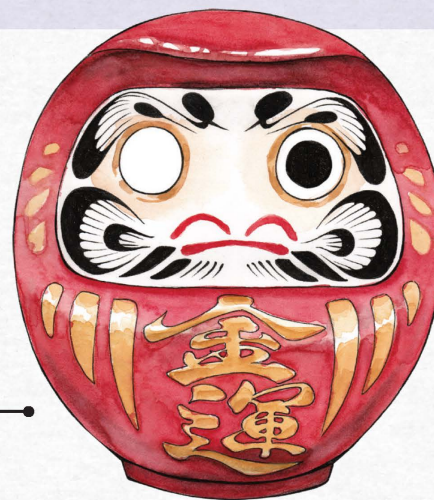
Ukupan broj pozitivnih ili negativnih bodova od tokena vozova treba zapisati u odgovarajući red notesa za bodovanje.

PRIMER: VOZOVI



U prethodnom primeru Mirko bi morao da stavi tokene vozova između karata: Časovi bubnjeva i Park Ueno, Noćenje u Rjokanu i Spavanje u hotelu kapsula, Spavanje u hotelu kapsula i Onsen. Takođe bi morao da stavi token voza iznad karte Noćenje u Rjokanu, pošto je ponedeljak završio u Tokiju, a utorak počeo u Kjotu.

Ta silna putovanja između gradova umaraju. Za sada je sakupio -6 bodova samo zbog putovanja vozom!



DARUMA LUTKE SU TRADICIONALNE FIGURE IZRAĐENE PO UGLEDU NA OSNIVAČA ZEN TRADICIJE U BUDIZMU. LJUDI IH KORISTE DA SIMBOLIČNO PRIKAŽU OSTVARENJE SVOJIH ŽIVOTNIH CILJEVA. KAD KUPI LUTKU, VLASNIK ĆE JOJ OBOJITI LEVO OKO, ISTOVREMENO MISLEĆI NA ZADATAK KOJI MU PREDSTOJI. KADA OSTVARI ZADATAK, VLASNIK ĆE OBOJITI DESNO OKO.

PRIKAZ ISKUSTVA

Na kraju putovanja (kada je završeno s bodovanjem subote) igrači dobijaju bodove u zavisnosti od mesta na kome se nalaze svaki od njihovih 5 tokena iskustva na prikazu iskustva.

PRIMER: PRIKAZ ISKUSTVA



Na kraju putovanja Jovanin prikaz iskustva izgleda ovako.

- Ne dobija bodove za kupovinu/suvenire pošto nije stigla makar do polja „4“.
- Dobija 4 boda za token priroda/vrtovi.
- Dobija 8 bodova za token jedinstvena iskustva.
- Dobija 8 bodova za token hrana/piće.
- Dobija 12 bodova za token hramovi/svetilišta.

Ako igrač treba da pomeri neki svoj token iskustva dalje od polja „12“ (koje donosi 15 bodova), mora da vrati token nazad na polje „0“, uzme iz rezerve token „+12“, stavi ga ispod tokena iskustva i onda nastavlja da pomera token iskustva napred, kao i ranije. Tako će pratiti vrednost token iskustva za eventualne bonuse *Glavni događaj dana*. Međutim, token iskustva NEĆE doneti dodatne bodove na prikazu iskustva više od maksimalnih 15 bodova za dolazak na polje „12“.

KONAČNI REZULTAT

Igrači u notesu za bodovanje sabiraju bodove svakog pojedinačnog dana na putovanju sa prikaza stresa, prikaza zadovoljstva, prikaza iskustva, od vozova i preostalih tokena pripreme, koje treba okrenuti na stranu sa .

Igrač s najviše bodova najbolje je ispunio svoje lične ciljeve za putovanje i pobeđuje u partiji!

Ako igrači imaju jednak broj bodova, doživeli su jednako lepa putovanja i dele pobeđu (međutim, ako insistiraju, mogu da saberu polja na kome se nalazi njihovih 5 tokena na prikazu iskustva da bi ustanovili ko ima veći zbir. Ukoliko su i dalje izjednačeni, moraju jednoglasno da priznaju da su njihova putovanja podjednako impresivna).

Prikaz stresa / zadovoljstva



Prikaz iskustva



Vozovi



Tokeni pripreme



IGRAČ	J	M			
Ponedeljak	13	24			
Utorak	11	12			
Sreda	15	13			
Četvrtak	19	18			
Petak	18	17			
Subota	21	18			
Prikaz stresa / zadovoljstva	12	2			
Prikaz iskustva	24	20			
Vozovi	2	-8			
Tokeni pripreme		1			
ZBIR	135	117			

PRIMERI GLAVNOG DOGAĐAJA DANA

ZLATNO PRAVILO: Bonusi *Glavnog događaja dana* aktiviraju se i donose bodove samo na osnovu ikona i tokena koji su do tog trenutka aktivirani u itinereru igrača.



Na primer, ukoliko je karta prikazana na levo stavljena na dno stupca za sredu, doneće 1 bod za svaku ikonu hrama/svetilišta od ponedeljka do kraja srede, uključujući i gornji deo same te karte. Sve kasnije aktivirane ikone hramova/svetilišta NE donose dodatne bodove za taj bonus.

NE ZABORAVITE: Neki bonusi *Glavni događaj dana*, ako su preduslovi ispunjeni, daju igračima ikone koje omogućavaju da dodatno pomeraju tokene iskustva i raspoloženja. Te dobijene ikone, kada se boduju budući dani u itinereru, treba posmatrati i brojati isto kao ikone prethodno sakupljene na gornjem delu karata. Igrači mogu da pogledaju trenutni položaj svojih tokena na prikazu iskustva da bi brzo ustanovili koliko imaju ikona, od ukupno 5 ikona iskustva.

ZAGRADE



Svi bonusi u zagradama ukazuju na to da se bodovi dobijaju ZA KOMPLETAN SET prikazanih ikona. U ovom primeru igrač koji je, do te karte, aktivirao 3 ikone hrama/svetilišta i 2 ikone prirode/vrtova u svom itinereru dobija ukupno 4 boda, zato što ima 2 kompletna seta.

IKONE RASPOLOŽENJA



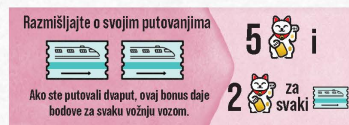
Za svaki preduslov za bonus koji prikazuje ikone raspoloženja, igrač mora da pogledaju svoje karte (i tokene luksuznih vozova), a ne prikaz raspoloženja. Tako će videti jesu li ispunili preduslove, pošto token raspoloženja može da se kreće i levo i desno. Igrači takođe moraju da razlikuju 2 vrste crvenih ikona stresa i 2 vrste zelenih ikona zadovoljstva – one nisu iste! U gornjem primeru igrač mora da aktivira 2 ikone ⚡ u svom itinereru do te karte; ikone ☹️ se ne računaju. Ako je u tome uspeo, igrač dobija 5 bodova plus 1 bod za svaku ikonu ⚡ u svom itinereru do te karte, uključujući one na upotrebljenim luksuznim vozovima, ali ne dobija bodove za ikone ☹️.

IKONE ŠETNJE



Preduslovi za bonus koji prikazuju ikonu šetnje znače da je igrač morao da do te karte u itinereru izvede najmanje prikazani broj šetnji. Igrač može da prebroji izvedene šetnje tako što će pogledati ikone 🚶, koje se nalaze na vrhu svake karte šetnje ostavljene licem nadole, i tokene šetnje, koje je trebalo da stavi svaki put kada je izabrao da aktivira kartu šetnje, tako što ju je okrenuo licem nagore. Ako je sama karta s bonusom odigrana kao karta šetnje i aktivirana licem nagore, na nju treba staviti token šetnje kao i obično, i on se računa za preduslov bonusa.

IKONE VOZOVA



Preduslovi bonusa koji prikazuju ikone vozova znače da je igrač morao da do te karte u itinereru upotrebi najmanje prikazani broj tokena vozova. Tokeni početnih, luksuznih i redovnih vozova se računaju za ispunjenje tog preduslova. Tokeni vozova koji će se posle te karte koristiti za putovanje u drugi grad, na početku narednog dana, ne računaju se.

IKONE „X“



Preduslovi bonusa koji prikazuju znak „X“ preko ikone znače da igrač, do te karte u itinereru, ne sme da ima nijednu takvu ikonu aktiviranu na nekoj karti.

GRADOVI



Svaki bonus koji prikazuje bodove za određeni grad (Tokio ili Kjoto) znači da se bodovi dobijaju za svaki dan, do te karte u itinereru, u kome su sve karte u tom gradu (token voza korišćen isključivo na početku dana, pre prve karte u stupcu, to ne kviri). Ne zaboravite da za svaku kartu sa žutom pozadinom igrač bira hoće li se računati za Tokio ili Kjoto. Međutim, karte šetnje, bez obzira na to jesu li ostavljene licem nadole ili aktivirane licem nagore, računaju se kao da su u gradu čije se ime nalazi na poledini karte (pogledajte stranu 13).

IKONE DŽOKERA

Bonusi koji prikazuju tokene džokera znače da, ako su preduslovi ispunjeni, igrač uzima taj broj tokena džokera iz rezerve.



PRAVILA ZA JEDNOG IGRAČA

U partiji za jednog igrača se takmičite protiv turističkog agenta. Pokušavate da isplanirate najbolji put u Japan. Postavite partiju za 2 igrača, kao i obično, samo što se tokeni iskustva turističkog agenta postavljaju na polje „2“ na prikazu iskustva.

Partija se odvija kao i obično, uz nekoliko izuzetaka:

Kad prosleđujete karte turističkom agentu, odmah ih stavite licem nagore u njegov itinerer. Prvu kartu koju prosledite stavite na vrh njegovog stupca za ponedeljak, drugu u sredinu stupca za ponedeljak, treću na dno stupca za ponedeljak (na mestu *Glavni događaj dana*), četvrtu na vrh stupca za utorak i tako dalje.

Kada turističkom agentu prosleđujete 2 karte, vi birate redosled kojim će biti stavljene.

Kad god prosledite kartu, uzmite licem nadole okrenutu kartu iz špila s imenom grada karte koju ste prosledili, i stavite je u gornji desni ugao svoje table igrača, kao kada normalno prosleđujete kartu. Kada prosledite žutu kartu, koja nema ime grada, možete da birate iz kog ćete špila uzeti kartu.

Turistički agent ne dobija bodove za dnevni bonus.

BODOVANJE

Bodujte svoj itinerer kao i obično. Potom bodujte itinerer turističkog agenta kao i obično, sa izuzetkom da on dobija bodove za sve bonuse *Glavni događaj dana* bez obzira na to je li ispunio preduslove ili ne. Ako bonus daje token džokera, umesto toga pomerite za 1 polje token koji je najdalje na prikazu iskustva turističkog agenta (ako se više tokena nalazi na istom mestu, vi birate koji ćete pomeriti).

Turistički agent ne koristi tokene vozova.

PRILAGOĐAVANJE TEŽINE

Da biste igrali na lakšem nivou, turistički agent mora da ispunji preduslove za bonuse *Glavni događaj dana* da bi za njih dobio bodove.

Da biste igrali na težem nivou, turistički agent stavlja token luksuzni voz svaki put kada putuje između Tokija u Kjoto i obratno.

AUTORSKI TIM

Kreirao Džoš Vud

Ilustrovali Čajkov, Kajlen Fols, Tošijuki Hara, Magdalena Prukner, Erika Vord, On Jamamoto

Džoš Vud je autor igara *Cat Lady* i *Santa Monica* kao i developer brojnih igara u izdavačkoj kući AEG, među koje spadaju *Tiny Towns* i *The Guild of Merchant Explorers*. Živi u Los Angelesu u Kaliforniji.

Džoš i njegova devojka Ketlin su 2020. planirali da putuju u Japan. Zbog pandemije su morali da otkazuju to putovanje. On je to vreme iskoristio da stvori igru *Idemo! U Japan*, koristeći beleške o svim znamenitostima koje su planirali da posete.

Želeo bih da zahvalim članovima svoje porodice, prijateljima i Ketlin. Želeo bih da zahvalim i svima koji su mi pružili podršku u radu na drugim igrama. Hvala školi Fudži, Mačiko Sensej i mom društvu sa časova. Hvala Džonu Zinseru što me je odveo na Berzu igara u Tokiju i na svim drugim, bezbrojnim stvarima koje je učinio za mene. Na kraju hvala svim ilustratorima, Bridžit Indelikato, razvojnom timu izdavačke kuće AEG, Luku Peteršmitu, Adelhajdu Cimermanu, Kirku Bakendorfu i Džou Livingstonu što su mi pomogli da stvorim ovu igru u njenom sadašnjem vidu. Nadam se da će svi uživati igrajući je i da će zavoleti Japan kao što sam ga ja zavoleo proteklih nekoliko godina.

ありがとうございます

Naslov originala
Let's Go! To Japan
Josh Wood

© 2023 Alderac Entertainment Group, USA.
Translation copyright © 2024 za srpsko izdanje, LAGUNA

Sva imena, opisi i prikazi koji se koriste u igri *Idemo! U Japan* su zaštićeni autorskim pravima od strane Alderac Entertainment Group, Inc. i Džoša Vuda. Sva prava su zadržana. Proizvedeno u Kini.

Idemo! U Japan

Za izdavača: Dejan Papić

Prevod: Nikola Pajvančić

Redaktura: Miloš Vasiljević

Lektura i korektura: Saša Bošković

Slog i prelom: Predrag Buijić

Štampa: Kina

Tiraž: 1000

Beograd, 2024.

Izdavač: Laguna,
Kralja Petra 45/VI, Beograd

www.laguna.rs


STARWAY
Laguna

