

reisgids voor Japan

日本に行き

laten we gaan! naar Japan | een spel van Josh Wood

- y Tips voor vakantieplanning
- y Lokale geheimen
- y Speelduur: 45 minuten
- y Aantal spelers: 1 tot 4
- Leeftijd** : 10+
- y Gelijktijdig spelen





overzicht

In Let's Go! To Japan zijn spelers reizigers die strijden om de meest persoonlijke droomvakantie in Tokio en Kyoto te plannen en te ervaren.

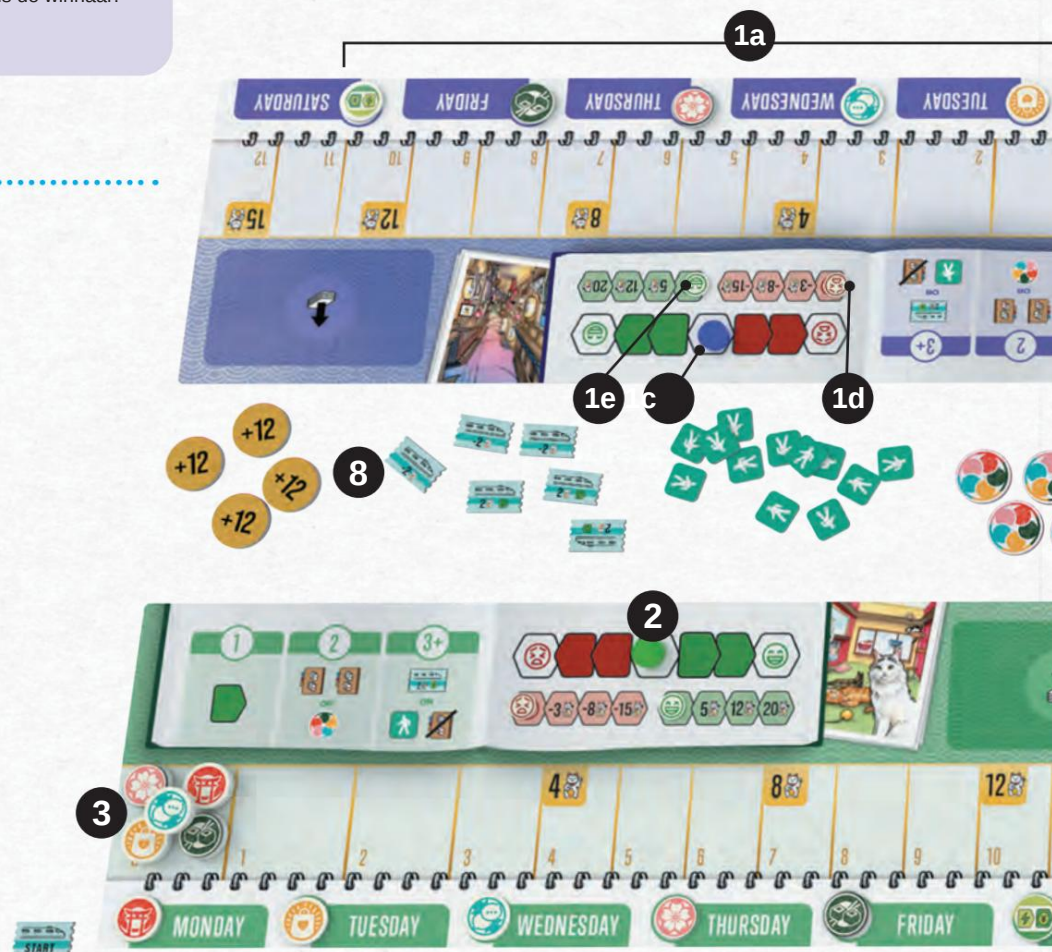
Het spel bestaat uit 13 rondes waarin spelers Activity-kaarten trekken en deze strategisch op verschillende dagen in hun weeklange reischema plaatsen, gevolgd door een laatste ronde waarin ze uiteindelijk op hun geplande reis gaan, waarbij ze onderweg elk van hun kaarten in volgorde activeren. De speler die aan het einde van hun reis de meeste punten verzamelt, is de winnaar!

componenten

- y 160 Activiteitenkaarten
- y 24 Gunstige Conditie tokens
- en 20 Ervaringsfiches
- en 4 Stress-tokens
- y 4 Geluksfiches y 4
- Starttreinfiches
- y 21 Treinfiches
- en 20 Wild-tokens
- y 24 Onderzoekstokens
- en 16 Wandelfiches
- en 4 +12 tokens
- en 4 Stemningsfiches
- y 4 Spelerborden y 1
- Ronde Tracker-token
- y 1 Ronde Tracker-bord
- en 1 Regelboek
- en 1 Scorepad

opstelling

- Elke speler neemt een spelersbord, een set van 6 verschillende Gunstige Conditie-fiches in de kleur van zijn speler (A), een set van 5 verschillende Ervaring-fiches (B), een Stemningsvolger-fiche (C) die past bij de kleur van zijn spelersbord, een Stress-fiche (D) en een Geluk-fiche (E).
- Elke speler plaatst zijn Mood Tracker-fiche op het zeshoekige middelste vak van het Mood Track bovenaan zijn spelersbord.
Elke speler plaatst zijn rode Stress Tracker-fiche op het meest linkse vakje van het Stress Track, net onder het Mood Track, en doet hetzelfde met het groene Happiness Tracker-fiche op het meest linkse vakje van het Happiness Track.
- Elke speler plaatst zijn 5 Ervaringsfiches op de meest linkse "0"-ruimte op het Ervaringsspoor op zijn spelersbord.



4. Eén speler plaatst willekeurig elk van zijn 6 Gunstige Conditie-tokens op de cirkelvormige plek die overeenkomt met een van de 6 dagen (maandag tot en met zaterdag) onderaan zijn spelersbord. Alle andere spelers plaatsen hun eigen Gunstige Conditie-tokens op hun spelersborden, waarbij ze exact dezelfde volgorde aanhouden als de tokens van die speler.

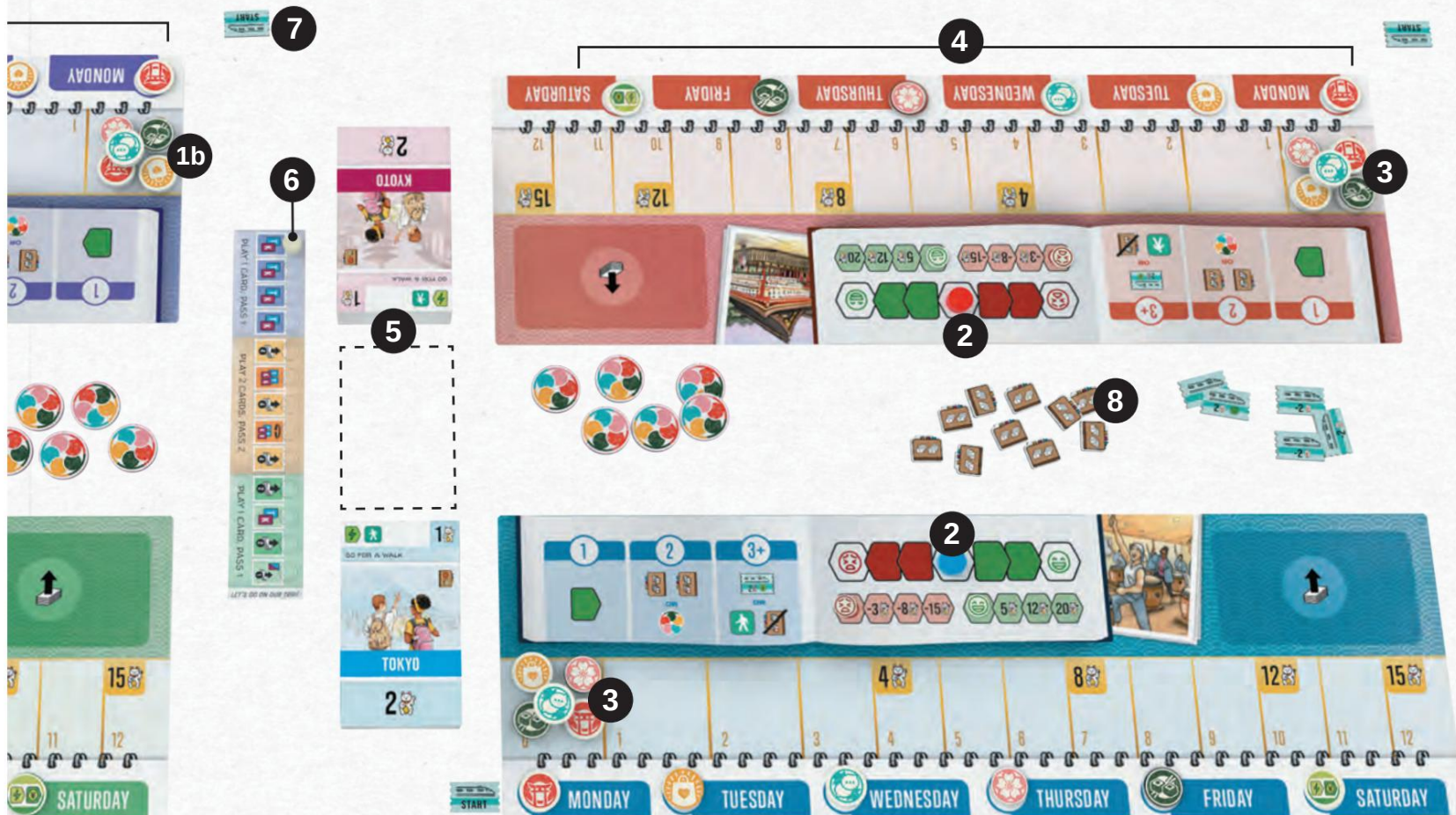
5. Schud de 80 activiteitenkaarten met het opschrift "Tokyo" op de achterkant en leg ze met de afbeelding naar beneden in een Tokyo-deck in het centrale speelgebied, binnen bereik van alle spelers. Doe hetzelfde met de 80 activiteitenkaarten met het opschrift "Kyoto" op de achterkant en leg het Kyoto-deck met de afbeelding naar beneden naast het Tokyo-deck. Laat ruimte over voor een open aflegstapel.

6. Plaats het Round Tracker Board in het centrale speelgebied. Plaats het Round Tracker-token op de eerste (meest linkse) cirkelvormige ruimte, zodat het pictogram niet wordt bedekt.

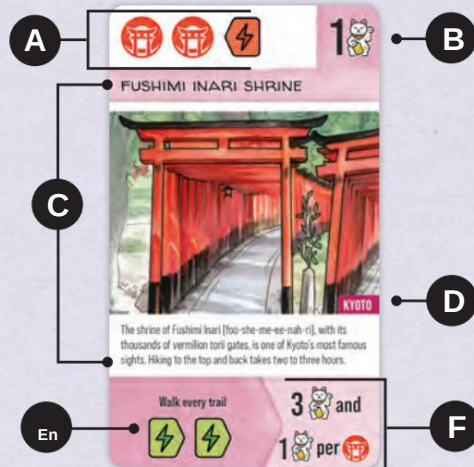
7. Elke speler neemt een starttreinfiche.

8. Plaats de Trein-, Wild-, Onderzoek-, Wandel- en "+12"-tokens in
Maak aparte stapels binnen bereik van alle spelers om de voorraad te vormen.

❗ LET OP: Tijdens het spel is de voorraad van deze tokens onbeperkt.
Als ze ooit op zijn, gebruik dan indien nodig een tijdelijke marker.



kaart anatomie



- A. Ervarings- en stemmingsspoor-iconen: geven aan welke ervarings- en stemmingsspoor-fiches op het bord van een speler worden verplaatst wanneer de kaart aan het einde van het spel wordt geactiveerd.
- B. Punten: Het aantal punten dat de kaart waard is aan het einde van het spel.
- C. Activiteitsnaam en beschrijving
- D. Stad: Geeft aan of deze activiteit plaatsvindt in Tokio of Kyoto. Dit wordt ook aangegeven door de kleur van de achtergrond van de kaart (blauw voor Tokio, roze voor Kyoto). Als de kaart een gele achtergrond heeft en er geen stad vermeld staat, kan deze worden geteld als Tokio of Kyoto.
- E. Hoogtepunt van de dag Vereisten: Geef aan wat er nodig is om de bonuspunten van de kaart te verdienen.
- F. Hoogtepunt van de dag Bonuspunten: Het aantal bonuspunten dat de kaart kan verdienen als aan de vereisten wordt voldaan.



iconen



Tempels/Heilige plaatsen

Er zijn ongeveer 100.000 Shinto-heiligdommen en 80.000 boeddhistische tempels verspreid over Japan. Veel van hen zijn populaire bezienswaardigheden voor toeristen geworden. Als historisch cultureel centrum van Japan is Kyoto de thuisbasis van veel van de beroemdste.



Eten/Drinken

Japan heeft veel beroemde gerechten en verschillende soorten eetervaringen, van elegante kaiseki-maaltijden tot goedkope ramen-huizen. Tokio heeft meer restaurants met Michelin-sterren dan welke andere stad ter wereld dan ook.



Natuur/Tuinen

Japan biedt veel mogelijkheden om de natuur in alle vormen te waarderen. Het bekijken van kersenbloesem, Ohanami genaamd, is een grote trekpleister voor bezoekers. Kyoto, gelegen tussen de bergen, staat vooral bekend om zijn herfstbladeren en prachtige tempeltuinen.



Winkelen/Goederen

Van traditioneel handwerk tot moderne goederen zoals manga- en anime-verzamelobjecten, Japan heeft voor elke shopper wat wils. Er zijn verschillende wijken in Tokio die gespecialiseerd zijn in luxe goederen, straatmode, kookgerei en elektronica.



Unieke ervaringen

Dit symbool staat voor unieke, one-of-a-kind ervaringen, zoals optredens, maaltijden en onverwachte ontmoetingen. Dit zijn de gedenkwaardige gebeurtenissen die bezoekers vol enthousiasme aan hun familie en vrienden thuis zullen vertellen.



Wild



Spanning



Punten



Geluk

Oorspronkelijk afkomstig uit Japan tijdens de Edo-periode en de maneki-neko, die in het hele land voorkomt is een kattenbeeldje waarvan men gelooft dat het geluk brengt of fortuin aan de eigenaar.

ronde volgorde

1. Kaarten trekken | 2. Kaarten spelen 2a. Dagbonussen | 3. Einde van de ronde

1. kaarten trekken

Aan het begin van elke ronde trekken spelers gelijktijdig een aantal Activiteitenkaarten naar hun hand, zoals aangegeven door de locatie van het Rondevolger-fiche op het Rondevolgerbord.



 Dit pictogram betekent dat spelers 1 kaart van de Tokyo-stapel en 1 kaart van de Kyoto-stapel moeten trekken.

 Dit pictogram betekent dat spelers 2 kaarten van de Tokyo-stapel en 2 kaarten van de Kyoto-stapel moeten trekken.

De tekst onder de pictogrammen op het rondevolgbord geeft aan hoeveel kaarten (1 of 2) spelers die ronde spelen en doorgeven.

Wanneer een speler een kaart doorgeeft, legt hij deze gedekt op de aangegeven plek in de rechterbovenhoek van het spelersbord van de speler links van hem voor ronde 1 tot en met 7.

 De speler die de kaart ontvangt, mag de kaart NIET bekijken en heeft er die ronde GEEN toegang toe.

Vanaf ronde 8 geven spelers, zoals aangegeven door het rondepilpictogram op het rondevolgbord, kaarten door aan de speler rechts van hen.

 Dit icoon betekent dat spelers de hele stapel kaarten uit de rechterbovenhoek van hun eigen spelersbord moeten trekken. Het aantal kaarten in de stapel moet exact overeenkomen met het aantal dat op het icoon staat.

Aan het begin van ronde 13 trekken spelers 1 kaart van hun keuze uit de Tokyo- of Kyoto-stapel, zoals aangegeven door het pictogram, en trekken vervolgens  de 1 kaart die nog op hun spelersbord ligt.
(Spelers mogen de kaart niet bekijken voordat ze beslissen welke kaart ze pakken.)

 LET OP: Aan het einde van elke ronde, nadat er kaarten zijn gespeeld en doorgegeven, mogen de spelers GEEN kaarten meer in hun hand hebben!



onderzoekstokens



Tijdens het spel kunnen spelers onderzoeksfiches verdienen, waarmee ze extra kaarten kunnen trekken.



Op elk moment na het trekken van hun normale kaarten voor de ronde, maar voordat ze kaarten doorgeven aan het einde van de ronde, mag een speler een Research token weggooien naar de voorraad om 3 kaarten in elke combinatie van de Tokyo en Kyoto decks naar hun hand te trekken. De speler moet dan ONMIDDELIJK 3 kaarten weggooien naar de open aflegstapel in het middelste speelgebied.

Een speler mag meer dan 1 onderzoeksfiche gebruiken, zolang hij de trek- en aflegacties voor elke fiche afzonderlijk uitvoert.

Een speler mag een onderzoeksfiche dat hij in die beurt heeft verdiend, gebruiken, op voorwaarde dat hij de trek- en aflegacties voltooit voordat hij kaarten doorgeeft.

Onderzoeksfiches die aan het einde van het spel niet zijn gebruikt, zijn elk 1 punt waard, zoals aangegeven op de andere kant van de fiche.

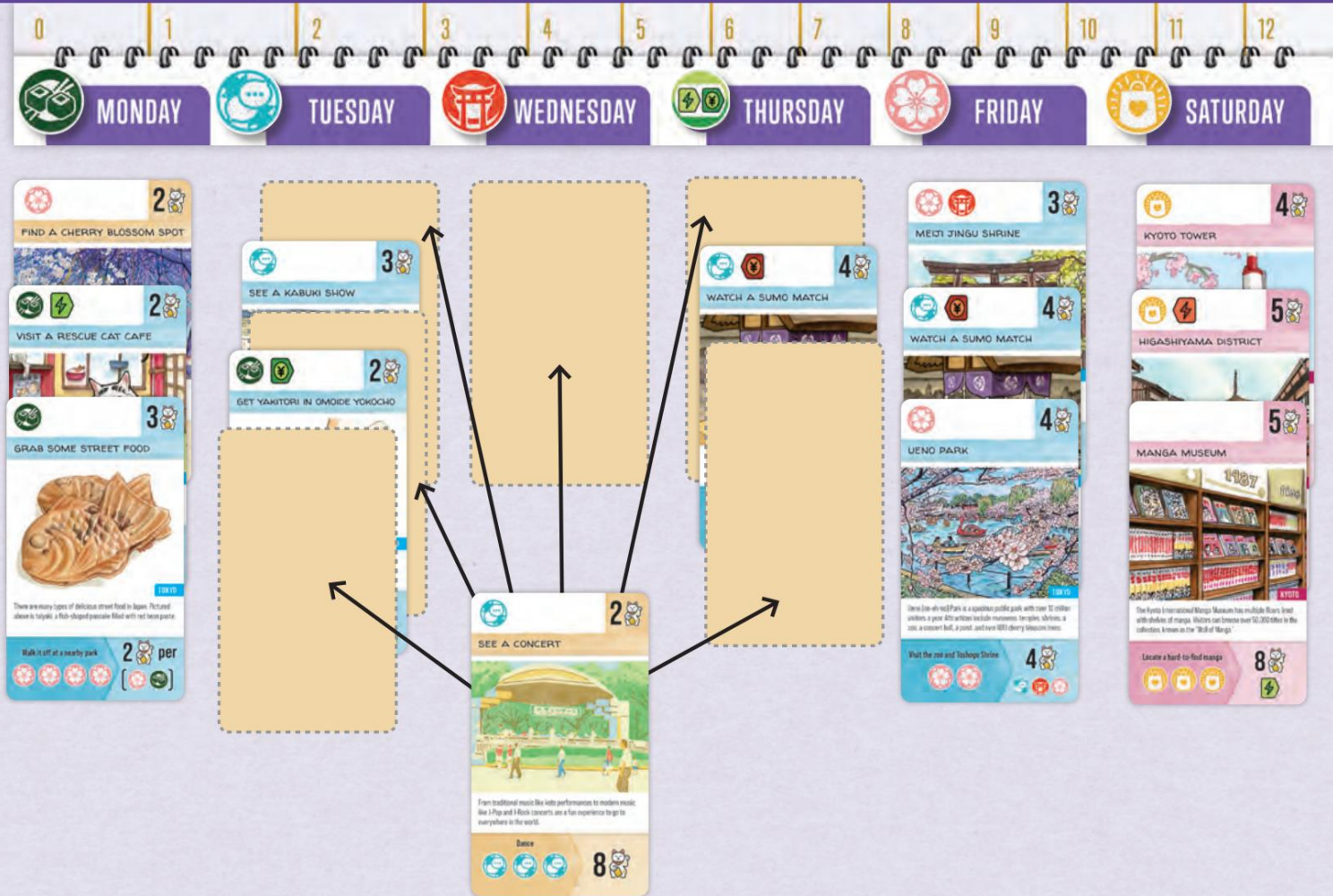
2. speelkaarten

Elke ronde spelen de spelers 1 of 2 activiteitenkaarten tegelijk volgens hun reisplan, zoals aangegeven door de tekst op het rondevolgbord.

Het bovenste gedeelte van elke kaart toont welke van de 5 Experience tokens van de speler vooruit zullen bewegen op de Experience Track op hun spelersbord, en/of welke kant het Mood Tracker token op zal bewegen op de Mood Track. De tokens bewegen NIET totdat de speler op reis gaat in de laatste ronde.

Het onderste gedeelte van elke kaart toont de potentiële bonuspunten die verdiend kunnen worden in de laatste ronde als deze kaart de positie "Hoogtepunt van de Dag" onderaan een kolom inneemt en aan de vereisten wordt voldaan.

kaartplaatsing



Gedurende het spel voegen spelers activiteitskaarten toe aan hun reisschema door ze in een kolom onder een van de dagen (maandag tot en met zaterdag) op hun spelersbord te plaatsen.

Elke dag kan maximaal 3 kaarten in zijn kolom hebben. (Extra Wandelkaarten, die op pagina 8 worden uitgelegd, vormen een uitzondering.)

De kaarten in elke kolom moeten elkaar overlappen zodat het bovenste gedeelte van elke kaart zichtbaar is en de kaart onderaan de kolom de enige is die volledig zichtbaar is. Deze kaart is de huidige "Highlight of the Day" van de speler voor die dag, en als dit zo blijft in de laatste ronde, kunnen de bonuspunten onderaan de kaart worden verdiend.

Wanneer een kaart wordt toegevoegd aan een dag waarop al 1 kaart in die kolom staat, beslist de speler of de kaart onder de andere kaart wordt gelegd, en dus bovenaan de kolom.

of onderaan de kolom geplaatst, overlappend met de andere kaart en deze vervangend als het "Hoogtepunt van de Dag".

Wanneer een kaart wordt toegevoegd aan een dag waar al 2 kaarten in die kolom staan, heeft de speler de extra keuze om de kaart tussen de 2 kaarten te leggen. Zorg er hierbij voor dat het bovenste gedeelte van elke kaart zichtbaar is.

! LET OP: Zodra een kaart is geplaatst, mag deze NIET worden weggegooid, verplaatst naar een andere dag of geruild met de positie van een andere kaart op dezelfde dag.

2. speelkaarten (vervolg)

Bij het kaarten moeten spelers proberen hun puntenaantal te maximaliseren door:

y Kaarten plaatsen op de dag waarop het Gunstige Omstandigheden-token op hun spelersbord de meeste iconen in het bovenste gedeelte van de kaart matchen, want daarmee verdienen ze bonussen. (Zie volgende kolom.)

y Door Tokio-kaarten naast andere Tokio-kaarten en Kyoto-kaarten te leggen kaarten die grenzen aan andere Kyoto-kaarten, zodat er minder Treinfiches (elk -2 punten waard) nodig zijn om tussen Tokio en Kyoto te reizen. (Zie pagina 13.)

y Kaarten zo neerleggen dat de vereisten voor de bonuspunten op de kaart in de positie "Hoogtepunt van de dag" voor elke dag op dat punt in hun reis worden gehaald. (Zie pagina 10.)



een wandeling maken

Als een speler de kaartopties in zijn hand niet leuk vindt, kan hij ervoor kiezen om een deel van zijn schema aan het toeval over te laten en bijvoorbeeld een wandeling te maken en Japan te verkennen.

Een speler doet dit door 1 kaart uit zijn hand op de open aflegstapel te leggen, de bovenste kaart (zonder ernaar te kijken) van de stapel Tokio of Kyoto te pakken en deze gedekt in zijn reisplan te leggen, zoals hij dat met elke andere Activiteitenkaart zou doen.

De speler neemt ook 1 onderzoeksfiche uit de voorraad, zoals aangegeven door het pictogram op de kaart.

Wanneer de speler in de laatste ronde op reis gaat en bij deze kaart aankomt, zal hij deze onthullen en beslissen of hij de kaart open op de huidige positie wil spelen en activeren, of hem gesloten wil laten liggen. In dat geval wordt de kaart niet geactiveerd, maar is hij wel de moeite waard op de Mood Tracker (zie pagina 11), 1 punt en een Wandel-icoon, zoals aangegeven op het bovenste gedeelte van de kaart.

Walk-kaarten kunnen de positie "Highlight of the Day" innemen en, indien open en geactiveerd, bonuspunten opleveren zoals normaal indien aan de vereisten is voldaan. Indien open neergelegd, is de kaart 2 punten waard, zoals aangegeven onderaan de kaart.

2a. dagbonussen

Wanneer een speler een derde Activiteitenkaart in de kolom voor een enkele dag plaatst, betekent dit dat hij klaar is met de planning voor die dag. Vervolgens moet hij controleren op bonussen door het totale aantal pictogrammen in het bovenste gedeelte van de 3 kaarten voor die dag te tellen die overeenkomen met het Gunstige Conditie-fiche dat voor die dag is geplaatst tijdens de spelvoorbereiding.

(Bij deze wedstrijden heeft een speler activiteiten gepland op een dag waarop de omstandigheden bijzonder gunstig zijn, zoals activiteiten in de natuur als het mooi weer is of winkelen als er grote uitverkoop is.)

Op basis van het aantal overeenkomende iconen kiest de speler 1 van de beschikbare bonussen, zoals aangegeven in de linkerbovenhoek van het spelersbord:



Verplaats het Mood Tracker-token 1 vakje naar rechts.



Neem 2 onderzoeksfiches uit de voorraad.



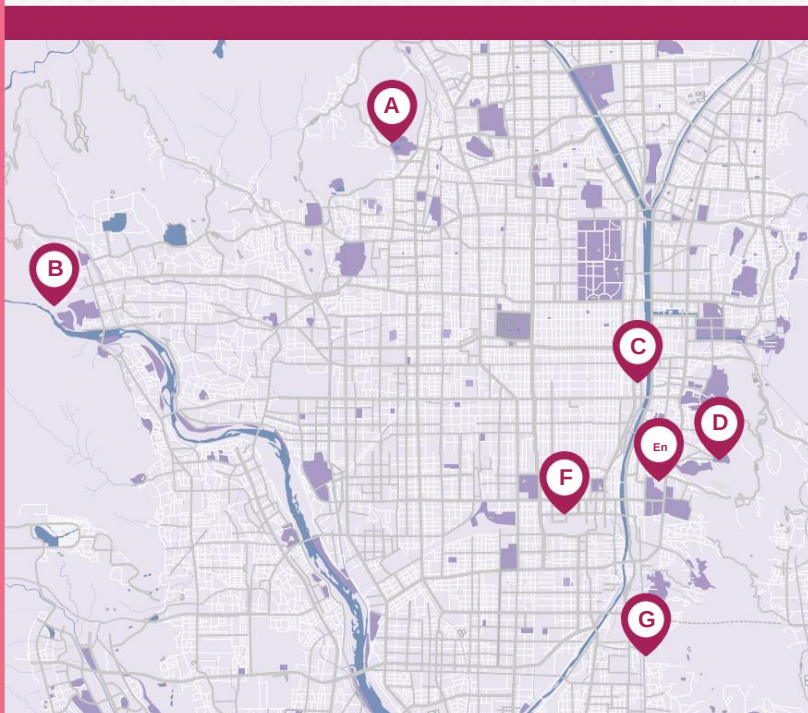
Neem 1 Wild-token uit de voorraad.



Neem 1 Luxe Trein-fiche (met de 2 en de zijde naar boven) uit de voorraad.



Maak een extra wandeling. (Voeg een kaart met de afbeelding naar beneden toe aan die dag.)
Neem geen onderzoeksfiche.)



hoogtepunten van Kyoto

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------|
| A. Kinkakuji-tempel | e. Higashiyama-district |
| b. Arashiyama Bamboebos | f. Kyoto-toren |
| w. Ponto-cho | g. Fushimi Inari-schrijn |
| D. Kiyomizudera-tempel | |



2a. Dagbonussen (vervolg)

Een speler die 2 iconen heeft gematcht, kan ervoor kiezen om de kleinere bonus te nemen voor het matchen van slechts 1 icoon. Een speler die 3 iconen heeft gematcht, kan ervoor kiezen om in plaats daarvan 1 van de kleinere bonussen te nemen.

Er worden geen extra bonussen verdiend als er op één dag 4 of meer iconen aan de Gunstige Conditie-token worden gekoppeld.



wilde tokens

Wanneer een speler in de laatste ronde op reis gaat, kan hij op elk gewenst moment een Wild-fiche weggooien om een Ervaringsfiche naar keuze 1 vakje vooruit te verplaatsen op het Ervaringsspoor.

Wild-tokens mogen NIET worden gebruikt om de Mood Tracker-token te verplaatsen en tellen niet als een Research-, Train- of Walk-token.



extra wandeling

Bij het ontvangen van deze bonus pakt een speler eenvoudigweg een gedekte kaart (zonder ernaar te kijken) van de stapel Tokio of Kyoto en legt deze gedekt in zijn reisschema op de dag waarop hij de bonus heeft verdiend, zodat er 4 kaarten in deze kolom liggen, waarbij overigens de plaatsingsregels worden nageleefd.

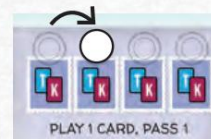
Wanneer de speler in de laatste ronde op reis gaat en bij deze kaart aankomt, zal hij deze omdraaien en beslissen, net als bij andere Walk-kaarten, of hij de kaart open op de huidige positie wil spelen en activeren of hem gedekt wil laten liggen. (Zie pagina 10.)



In tegenstelling tot gewone Wandelkaarten verdienen spelers echter GEEN Onderzoeksfiche als ze een Extra Wandelkaart in hun reisplan plaatsen.

3. einde van de ronde

Zodra spelers klaar zijn met het spelen van hun kaart(en) (en hun dagbonussen hebben ontvangen), moeten ze hun resterende kaart(en) doorgeven volgens het rondenvolgbord en GEEN kaarten meer in hun hand hebben.



De ronde is nu afgelopen en het Round Tracker-token moet 1 vakje naar rechts worden verplaatst. Aan het einde van de 13e ronde (wanneer het Round Tracker-token zou worden verplaatst

voorbij het einde van het bord), is de planning eindelijk voltooid en zijn de spelers klaar om op reis te gaan. Hoe spannend!

Op dit punt moeten spelers alle benodigde treintokens plaatsen om te reizen tussen Tokio en Kyoto. Zie pagina 13 voor de volledige uitleg.



laatste ronde: op reis gaan!

Op dit punt activeren spelers de kaarten in hun route in volgorde van maandag tot zaterdag, beginnend met de kaart bovenaan de kolom voor maandag en naar beneden in die kolom, zodat het bovenste gedeelte van elke kaart wordt geactiveerd. Dit wordt gevolgd door de activering van de zichtbare "Highlight of the Day"-bonus op de laatste kaart onderaan de kolom van maandag.

Het totale aantal punten dat een speler op maandag scoort, moet worden genoteerd in de overeenkomstige rij op het scoreblok.

Spelers herhalen dit proces in hun programma voor dinsdag, woensdag, donderdag, vrijdag en zaterdag, in die volgorde.

Het is sterk aan te raden voor je eerste spel (en al je spellen!) om spelers om de beurt de verrijkende activiteiten te laten vertellen die ze elke dag hebben gedaan. Zo is het leuker!

Ervaren spelers kunnen er ook voor kiezen om hun kaarten tegelijkertijd te activeren en te scoren.

voorbeeld

Machiko staat maandag op het programma.

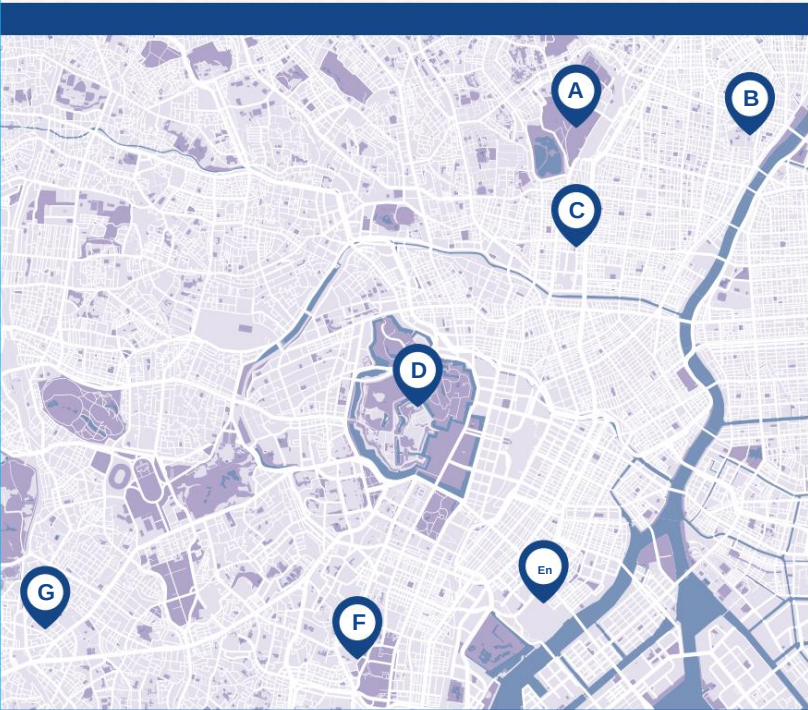
Eerst scoort ze 3 punten voor de Kinkakuji Tempel en verplaatst ze haar Tempels/Heilige Kerken-fiche 1 vakje naar rechts op haar Ervaringsspoor.

Ten tweede scoort ze 1 punt voor de Kiyomizudera-tempel en verplaatst ze haar tempels/heiligdommen, natuur/tuinen en unieke ervaringen-fiches elk 1 vakje naar rechts op haar ervaringsspoor.

Ten derde scoort ze 3 punten voor de Otagi Nenbutsuji-tempel en verplaatst ze haar tempels/heiligdommen-fiche 1 vakje naar rechts op haar ervaringsspoor.

Ten slotte controleert ze of ze bonuspunten heeft gescoord voor Otagi Nenbutsuji Temple, aangezien die kaart onderaan de kolom staat in de "Highlight of the Day" positie. Aangezien haar Temples/Shrines token 3 heeft bereikt op haar Experience Track, heeft ze voldaan aan de vereisten voor de bonus en scoort ze 5 extra punten, plus 1 punt voor het 1 Unique Experiences icoon dat ze op dit punt in haar reis heeft verdiend. (Als ze later in haar reis extra Unique Experience iconen verdient, scoren ze GEEN extra punten voor deze bonus.)

In totaal scoort ze maandag 13 (3+1+3+5+1) punten!



hoogtepunten van Tokio

- a.

Uenopark
- e.

Tsukiji-markt
- b.

Sensoji-tempel
- v.

Tokio Toren
- C.

Akihabara
- G.

Shibuya
- d.

Keizerlijk Paleis



“hoogtepunt van de dag” bonussen

De bonussen “Hoogtepunt van de dag” belonen spelers voor het uitvoeren van aanvullende activiteiten tot dat punt van de reis.

Naast punten geven sommige “Hoogtepunten van de Dag”-bonussen extra beweging van het Ervaringsspoor en de Stemming van een speler

Volg tokens, zoals aangegeven door de afgebeelde pictogrammen:



Ook scoren sommige “Highlight of the Day” bonussen punten op basis van het aantal specifieke iconen dat een speler al heeft geactiveerd in zijn reisschema tot het moment dat de “Highlight of the Day” bonus wordt gescoord. Deze worden berekend op het moment dat de “Highlight of the Day” kaart wordt gescoord, dus alle overeenkomende iconen op toekomstige dagen scoren GEEN extra punten gerelateerd aan die bonus. (Zie “Highlight of the Day” voorbeelden op pagina 15.)

wandelingen

Terwijl de score van de reis wordt bijgehouden, wanneer een speler een gedekte Wandel- of Extra Wandelkaart tegenkomt die hij in zijn reisplan heeft gelegd, onthult hij deze en beslist hij of hij de kaart open op zijn huidige positie wil spelen en activeren of hem open wil laten liggen. In dat geval worden de symbolen op het bovenste gedeelte van de kaart geactiveerd: op de Mood Tracker (zie volgende pagina), 1 punt en een Wandel-symbool, dat telt voor toekomstige bonusvereisten voor “Hoogtepunt van de dag”.

Als een speler ervoor kiest om de kaart open te activeren, moet hij 1 Walk-token uit de voorraad nemen en deze op het bovenste gedeelte van de kaart plaatsen als herinnering dat de kaart als Walk of Extra Walk is gespeeld. Deze token telt als Walk-icoon voor toekomstige “Highlight of the Day”-bonusvereisten.

Als een Walk- of Extra Walk-kaart onderaan een kolom in de positie 'Hoogtepunt van de dag' is geplaatst en de speler besluit deze gedekt te laten liggen, dan scoort die kaart 2 extra punten, zoals aangegeven onderaan de kaart, zonder dat er aan de vereisten hoeft te worden voldaan.

stemmingsvolger

Reizen kan een enorm lonende ervaring zijn, maar het kan ook frustraties met zich meebrengen, zoals blijkt uit de Mood Tracker van een speler.

Er zijn 4 soorten pijlpictogrammen die de stemming van een speler verplaatsen Tracker-token:



Stress door het doen van een dure activiteit



Stress door het doen van een spannende, drukke of anderszins uitdagende activiteit



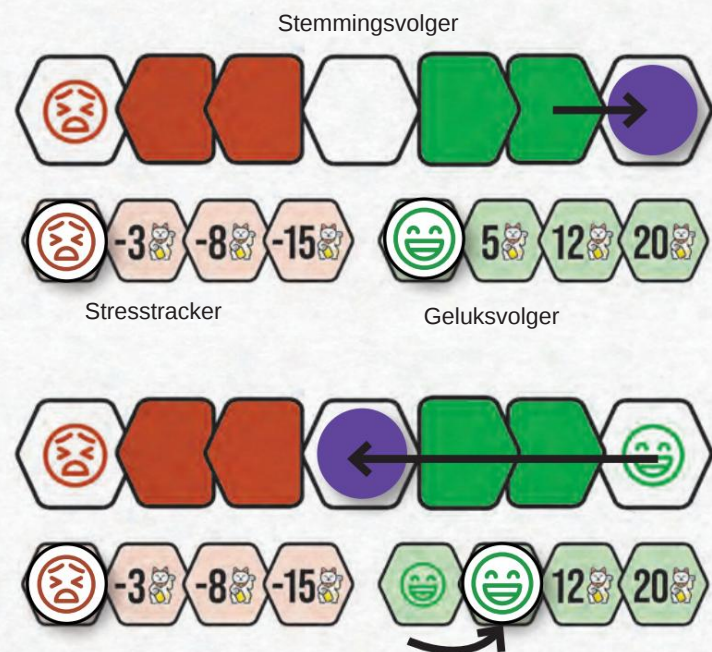
Geluk door het doen van een goedkope of afgeprijsde activiteit



Geluk door het doen van een rustige of ontspannende activiteit

Met de rode pijlen beweegt de Mood Tracker van een speler 1 vakje naar links, terwijl de groene pijlen de Mood Tracker van een speler 1 vakje naar rechts bewegen.

Deze bewegingen vinden, zoals normaal, plaats wanneer je op reis gaat in de laatste ronde—NIET wanneer de kaart voor het eerst wordt geplaatst. (De uitzondering is wanneer een speler ervoor kiest om de Day Bonus te nemen. In dat geval moet het Mood Tracker-token onmiddellijk worden verplaatst.)



Wanneer het Mood Tracker-token de meest rechtse ruimte op de Mood Tracker bereikt, verplaats je het Happiness Tracker-token 1 ruimte naar rechts en reset je het Mood Tracker-token naar de middelste ruimte. Spelers verdienen punten aan het einde van hun reis die overeenkomen met waar hun Happiness Tracker-token is.

Op dezelfde manier geldt dat wanneer het Mood Tracker-token de meest linkse ruimte op de Mood Tracker bereikt, u het Stress Tracker-token 1 ruimte naar rechts verplaatst en het Mood Tracker-token terugzet naar de middelste ruimte.

Spelers verliezen aan het einde van hun reis punten die overeenkomen met de locatie van hun Stress Tracker-token.

Als het Geluks- of Stresstracker-fiche verplaatst moet worden terwijl het al op het meest rechtse vakje staat, dan beweegt het niet en blijft het staan waar het staat. Het Stemmingstracker-fiche wordt echter zoals gewoonlijk teruggezet naar het middelste vakje.

Kinkakuji Tempel, met zijn beroemde bladgouden paviljoen, is een van Kyoto's populairste toeristische bestemmingen. Deze historische tempel staat in het midden

van een vijver, wat resulteert in schitterende uitzichten omdat het beeld ervan in het water wordt weerspiegeld. Het is in de loop der jaren vele malen herbouwd, het laatst in de jaren 50 nadat een fanatieke monnik het gebouw in brand stak. Het werd in 1994 uitgeroepen tot UNESCO-werelderfgoed.

voorbeeld: stemmingstracker

Haruto staat dinsdag op het programma.

Eerst scoort hij 3 punten voor Stay at a Ryokan, verplaatst zijn Food/Drink en Unique Experiences tokens 1 ruimte naar rechts op zijn Experience Track, en verplaatst zijn Mood Tracker token 1 ruimte naar links op de Mood Track. Het was al 2 ruimtes links van het midden vanwege Take a Drumming Class op de vorige dag, dus het heeft de meest linkse ruimte bereikt. Hij verplaatst zijn Stress Tracker token 1 ruimte naar rechts en reset de Mood Tracker token naar de middelste ruimte.

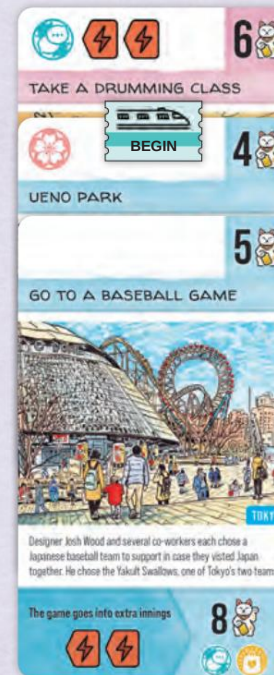
Ten tweede scoort hij 1 punt voor Verblijf in een Capsulehotel en verplaatst hij zijn Mood Tracker-fiche 2 vakjes naar rechts.

Ten derde scoort hij 1 punt voor Onsen en moet hij zijn Mood Tracker-token 2 vakjes naar rechts verplaatsen op zijn Mood Track. Nadat hij het 1 vakje heeft verplaatst, heeft hij het meest rechtse vakje van het spoor bereikt, dus verplaatst hij zijn Happiness Tracker-token 1 vakje naar rechts en reset hij het Mood Tracker-token naar het middelste vakje. Vervolgens verplaatst hij het Mood Tracker-fiche 1 vakje naar rechts.

Ten slotte controleert hij of hij bonuspunten heeft gescoord voor Onsen.

De  pictogram op Verblijf in een Ryokan telt niet mee voor de bonus vereisten, omdat het een ander soort stress is. De iconen op Take a Drumming Class van de vorige dag tellen echter wel mee, dus hij heeft aan de vereisten voldaan en scoort 5 punten, plus 2 punten voor de iconen op Stay in a  iconen die hij eerder heeft verdiend. (De  Capsule Hotel tellen niet mee, omdat ze een ander soort geluk zijn.)

In totaal scoort hij voor dinsdag 12 (3+1+1+5+2) punten! Zijn punten voor zijn Stress Track en Happiness Track worden bepaald door waar zijn tokens aan het einde van zijn reis zijn.



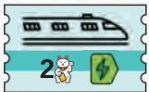
Treinen Aan

het einde van de 13e ronde, maar vóór de laatste ronde waarin spelers de kaarten in hun route beginnen te activeren, moeten spelers alle benodigde treinfiches plaatsen.

Elke keer dat een speler van Tokio naar Kyoto reist (of vice versa), moet hij een van de volgende treinfiches tussen de activiteitenkaarten in zijn reisroute plaatsen:



Starttreinfiche: Geen voordelen of sancties. (Dit hoeft NIET de eerste geplaatste Treinfiche te zijn.)



Luxe treintoken (eerder verdiend door de speler als dagbonus): Voordeel van 2 punten en , die de Mood Tracker van een speler 1 vakje naar rechts verplaatst. Dit gebeurt tussen de activering van de 2 kaarten in verschillende steden.



Reguliere treinfiche (rechtstreeks uit de voorraad): Straf van -2 punten.

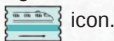
Spelers moeten zoveel reguliere treinfiches uit de voorraad nemen als nodig is om hun reisroute af te ronden.

Als een speler een dag in Tokio eindigt en de volgende dag in Kyoto begint (of andersom), moet hij nog steeds het Trein-fiche nemen en dit boven de kaarten in de kolom voor de tweede dag leggen.

Sommige kaarten hebben een gele achtergrond en vermelden geen stad. Dit zijn algemene activiteiten en een speler kiest voor elk van deze kaarten afzonderlijk of hij deze als Tokio of Kyoto beschouwt.

Face-down Walk en Extra Walk kaarten worden geteld als zijnde in dezelfde stad die op de achterkant van de kaart staat aangegeven. Als een face-down Walk of Extra Walk kaart later een gele achtergrond blijkt te hebben en de speler kiest ervoor om deze face-up te spelen, dan telt de kaart nog steeds als zijnde in dezelfde stad die op de achterkant van de kaart staat aangegeven.

Elk type treintoken dat in de route van een speler wordt geplaatst, telt mee voor toekomstige bonusvereisten voor 'Hoogtepunt van de dag'.



Ongebruikte Luxe Trein-fiches aan het einde van de reis van een speler zijn 0 punten waard.

Het totale aantal positieve of negatieve punten van Treinfiches moet worden genoteerd op het scorebord in de overeenkomstige rij.

voorbeeld: treinen



In het vorige voorbeeld zou Haruto Trein-tokens tussen de kaarten moeten plaatsen: Neem een Drumles en Ueno Park, Verblijf in een Ryokan en Verblijf in een Capsulehotel, Verblijf in een Capsulehotel en Onsen. Hij zou ook een Trein-token boven de kaart Verblijf in een Ryokan moeten plaatsen, aangezien hij maandag in Tokio eindigde en dinsdag in Kyoto begon.

Al dat heen en weer reizen is vermoeiend. Tot nu toe heeft hij -6 punten verzameld alleen al door het reizen met de trein!



Daruma-poppen zijn traditionele beeldjes die zijn gemodelleerd naar de stichter van de zen-traditie van Boeddhisme. Deze talismannen worden vaak gebruikt om doelen bij te houden. Bij aankoop krijgt de eigenaar vult het linkeroog van de pop in met een taak in gedachten. Zodra de taak is voltooid, vult de eigenaar het formulier in rechteroog van de pop.

ervaringsspoor

Aan het einde van hun reis (nadat ze zaterdag klaar zijn met scoren) verdienen spelers punten voor de positie van elk van hun 5 Ervaringsfiches op hun Ervaringsspoor.

voorbeeld: ervaringstraject

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Aan het einde van haar reis ziet Machiko's Experience Track er zo uit.

y Ze scoort geen punten voor haar Winkelen/Goederen token omdat deze niet minstens de "4"-ruimte heeft bereikt.

y Ze krijgt 4 punten voor haar Natuur/Tuinen-fiche.

y Ze krijgt 8 punten voor haar Unieke Ervaringen-token.

y Ze krijgt 8 punten voor haar Eten/Drinken-fiche.

y Ze scoort 12 punten voor haar Tempels/Heilige Kerken-fiche.

Als een speler een van zijn ervaringsfiches voorbij de "12"-ruimte moet verplaatsen (die 15 punten waard is), moet de speler de fiche terug naar de "0"-ruimte verplaatsen, een "+12"-fiche uit de voorraad nemen, deze onder de ervaringsfiche plaatsen en de ervaringsfiche zoals gewoonlijk vooruit blijven verplaatsen. Dit houdt de ervaringsfiche bij voor mogelijke "Highlight of the Day"-bonussen. De ervaringsfiche scoort echter GEEN verdere punten op het ervaringsspoor dan het maximum van 15 punten vanaf het bereiken van de "12"-ruimte.

eindstand

Met behulp van het scorebord tellen spelers de punten op voor hun individuele reisdagen, Stress Tracker, Happiness Tracker, Experience Tracker, trainen en overgebleven onderzoeksfiches, die naar de zijkant moeten worden gedraaid zodat er 1 wordt weergegeven

De speler met de meeste punten heeft de individuele doelen voor zijn reis het beste behaald en is de winnaar!

Als spelers gelijk staan, hebben ze even opmerkelijke trips gehad en delen ze de overwinning! (Maar als ze erop staan, kunnen ze het aantal vakjes optellen dat elk van hun 5 tokens op de Experience Track heeft verplaatst en kijken wie het hoogste totaal heeft. Als ze nog steeds gelijk staan, moeten ze het erover eens zijn dat hun trips even indrukwekkend waren.)

Stress-/gelukstrackers

Ervaringstracker

Treinen

Onderzoekstokens

Speler	M	H		
Maandag	13	24		
Dinsdag	11	12		
Woensdag	15	13		
Donderdag	19	18		
Vrijdag	18	17		
Zaterdag	21	18		
	12	2		
	24	20		
	2	-8		
	+	1		
TOTAAL	135	117		

14

Voorbeelden van “hoogtepunten van de dag” DE GOUDEN REGEL:

“Hoogtepunten van de dag”-bonussen worden alleen geactiveerd en scoren alleen op basis van iconen en tokens die op dat moment in de route van een speler zijn geactiveerd.



Bijvoorbeeld, als de kaart links onderin de woensdagkolom van een speler zou worden geplaatst, zou deze 1 punt scoren voor elk Temples/Shrines-icoon van

maandag tot het einde van woensdag, inclusief de bovenkant van de kaart zelf. Alle Temples/Shrines-iconen die vervolgens op volgende dagen worden geactiveerd, zouden GEEN extra punten scoren voor deze bonus.

ONTHOUD: Sommige "Highlight of the Day"-bonussen, als aan de vereisten is voldaan, geven spelers iconen die extra beweging van de Experience Track en Mood Track-tokens van een speler verlenen. Deze verdiende iconen moeten op dezelfde manier worden behandeld en geteld als de iconen die eerder op de bovenste delen van de kaarten zijn verzameld bij het scoren van toekomstige dagen in het reisschema. Spelers kunnen verwijzen naar waar hun tokens zich momenteel op de Experience Track bevinden om snel te tellen hoeveel ze van elk van de 5 Experience Track-iconen hebben.

haakjes

Elke bonus met haakjes betekent dat er punten worden gescoord PER COMPLETE SET van de aangegeven iconen. In dit voorbeeld zou een speler die 3

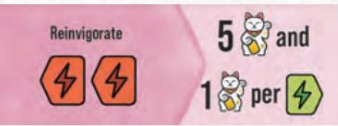


Tempels/Heilige plaatsen en 2 Natuur/Tuinen iconen in zijn reisplan heeft geactiveerd tot die kaart in totaal 4 punten scoren

omdat ze 2 complete sets hebben.

stemmingsvolger-pictogrammen

Voor alle bonusvereisten die Mood Tracker-iconen tonen, moeten spelers goed naar hun kaarten (en Luxury Train-tokens) kijken in plaats van naar de Mood Tracker om te zien of ze aan de exacte vereisten



voldoen, aangezien de Mood Tracker-token zowel naar links als naar rechts beweegt. Spelers moeten ook goed

onderscheid maken tussen elk van de 2 typen rode Stress-iconen en 2 typen groene Happiness-iconen; ze zijn niet gelijkwaardig! In het bovenstaande voorbeeld moet een speler 2 iconen in zijn reisroute hebben geactiveerd tot die kaart;



iconen tellen niet mee. Als dat zo is, scoort de speler 5 punten plus 1 punt per icoon in zijn reisschema tot die kaart, inclusief die op gebruikte Luxe Trein tokens, maar geen punten voor icoon.

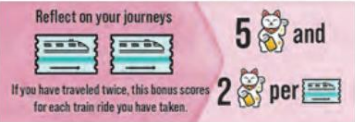
wandel iconen



Bonusvereisten met Walk-iconen betekenen dat een speler ten minste dat aantal walks in zijn reisschema tot aan die kaart moet hebben gedaan om de

bonus te scoren. Een speler kan het aantal walks tellen dat hij heeft gedaan door te kijken naar iconen, die zich bovenaan alle Walk-kaarten bevinden die met de beeldzijde naar beneden liggen, en Walk-tokens, die elke keer dat hij ervoor koos om een Walk-kaart te activeren door deze open te draaien, geplaatst hadden moeten worden. Als de kaart met de bonus zelf als Walk-kaart werd gespeeld en met de beeldzijde naar boven werd geactiveerd, zou er zoals normaal een Walk-token op moeten worden geplaatst, die dan meetelt voor de bonusvereisten.

trein iconen



Bonusvereisten met treiniconen betekenen dat een speler ten minste dat aantal treintokens in zijn reisschema tot aan die kaart moet

hebben gebruikt om de bonus te scoren. Start-, luxe- en gewone treintokens tellen allemaal mee om aan deze vereisten te voldoen. Treinfiches die na deze kaart gebruikt worden om aan het begin van de volgende dag naar een andere stad te reizen, tellen niet mee.

“x”-pictogrammen



Bonusvereisten waarbij een "X" door een pictogram wordt weergegeven, betekenen dat een speler geen enkel specifiek pictogram op een van zijn kaarten in zijn reisplan mag hebben geactiveerd totdat die kaart is geactiveerd om de bonus te scoren.

steden

Elke bonus die punten voor een bepaalde stad (Tokio of Kyoto) weergeeft,



betekent dat er punten worden gescoord voor elke dag tot aan die kaart in hun reisschema waarin alle Activiteitenkaarten vinden plaats in de

aangegeven stad. (Een Treinfiche dat uitsluitend aan het begin van de dag wordt gebruikt, vóór de eerste kaart in de kolom, maakt dit niet ongeldig.) Onthoud dat voor elke kaart met een gele achtergrond, een speler kiest of hij deze als Tokyo of Kyoto telt. Echter, Walk-kaarten, of ze nu met de beeldzijde naar beneden liggen of met de beeldzijde omhoog worden geactiveerd, worden geteld als zijnde in de stad die op de achterkant van de kaart staat aangegeven. (Zie pagina 13.)

wilde iconen

Bonussen met Wild-tokens betekenen dat, als aan de vereisten is voldaan, een speler dat aantal Wild-tokens uit de voorraad neemt.



solo regels

In de Solo-modus concurreer je met een reisagent om de beste reis naar Japan te plannen. Zet het spel op zoals normaal voor een spel met 2 spelers, behalve dat de Experience Track-tokens van de reisagent allemaal op de "2"-ruimte op hun Experience Track beginnen.

Het spel verloopt zoals gewoonlijk, met een paar uitzonderingen:

Wanneer u kaarten aan de reisagent doorgeeft, legt u ze direct open in hun reisschema. De eerste kaart die u hen doorgeeft, komt bovenaan hun maandagkolom, de tweede kaart komt in het midden van hun maandagkolom, de derde kaart komt onderaan hun maandagkolom (in de positie "Hoogtepunt van de dag"), de vierde kaart komt bovenaan hun dinsdagkolom, enzovoort.

Wanneer u 2 kaarten aan de reisagent overhandigt, bepaalt u zelf in welke volgorde u ze neerlegt.

Wanneer je een kaart doorgeeft, neem je een gedekte kaart van de stapel die overeenkomt met de stad van de kaart die je hebt doorgegeven en leg je deze in de rechterbovenhoek van je eigen spelersbord, alsof je die kaart op de normale manier hebt doorgegeven. Wanneer je een gele kaart doorgeeft die geen specifieke stad heeft, mag je kiezen uit welke stapel je de kaart wilt nemen.

De reisagent scoort geen dagbonussen.

scoren

Scoor je reisschema zoals normaal. Scoor vervolgens het reisschema van de reisagent zoals normaal, met uitzondering van het feit dat ze al hun "Highlight of the Day"-bonussen scoren, ongeacht of ze aan de vereisten hebben voldaan of niet. Als de bonus een Wild-token oplevert, verplaats dan in plaats daarvan het token dat het verst vooruit is op de Experience Track van de reisagent met 1 vakje. (Als er een gelijkspel is tussen tokens, kies jij welk token je verplaatst.)

Het reisbureau gebruikt geen treintokens.

de moeilijkheidsgraad aanpassen

Om op een gemakkelijkere modus te spelen, moet de reisagent voldoen aan de vereisten van zijn "Hoogtepunt van de dag"-bonussen om deze te kunnen scoren.

Om het spel moeilijker te maken, plaatst de reisagent elke keer dat hij van Tokio naar Kyoto reist of vice versa een Luxe Trein-fiche.

kredieten

- Spelontwerp: Josh Wood
- Kunstwerk: Chaykov, Kailene Falls, Toshiyuki Hara, Magdalena Pruckner, Erica Ward, over Yamamoto
- Directeur projecten: Nicolas Bongiu
- Ontwikkeling: Josh Wood, Mark Wootton
- Grafisch ontwerp: Brigette Indelicato
- Schrijven: Andre Chautard, Josh Wood
- Bewerking: Andre Chautard
- Productie: David Lepore, Adelheid Zimmerman
- Culturele adviseurs: Machiko Kobayashi, Mandy Tong
- Testspelers: Chris Backe, Nicolas Bongiu, Eric Buckendorf, Thomas Verborgen, Theodore Coyer, Karen Dransfield, Jeremy Follin, John Hall, Justin Harris, Ashwin Kamath, Christopher LeBanca, Dave Lepore, Mario Listiawan, Joe Livingston, Andy McGuire, Mandy McCool, Zane Messina, Kyle Nunn, Kaz Nyborg-Andersen, Vlad Orellana, Luke Pickles, Matthew Ransom, Alex Reichline, Matt Rodela, Francisco "Paco" Rojas, Todd Rowland, Taylor Shuss, TJ Spalty, Michael Jared Tarver, Karan Tolani, Dan Varrette, Chris Venuti, Amanda Wong, Adelheid Zimmerman, John Zinser

Josh Wood is de game designer van Cat Lady en Santa Monica en een ontwikkelaar voor AEG die aan talloze games heeft gewerkt, waaronder Tiny Towns en The Guild of Merchant Explorers. Hij woont in Los Angeles, Californië.

In 2020 zouden Josh en zijn vriendin Kathleen Japan bezoeken. Vanwege de pandemie moesten ze hun plannen annuleren. Hij nam deze tijd om Let's Go! To Japan te ontwerpen door de aantekeningen van alle bezienswaardigheden die ze van plan waren te bezoeken tijdens die reis te gebruiken.

Ik wil graag mijn familie, vrienden en Kathleen persoonlijk bedanken. Ik wil iedereen bedanken die deze of mijn andere games heeft gesteund. Bedankt Fuji School, Machiko Sensei en mijn klasgenoten. Bedankt aan John Zinser voor het meenemen naar Game Market in Tokyo en alle andere ontelbare dingen die jullie voor mij hebben gedaan. Tot slot, bedankt aan alle artiesten, Brigette Indelicato, het AEG-ontwikkelingsteam, Luke Peterschmidt, Adelheid Zimmerman, Kirk Buckendorf en Joe Livingston voor het helpen vormen van dit spel tot wat het is. Ik hoop dat iedereen geniet van het spelen van dit spel en de waardering voor Japan krijgt die ik de afgelopen jaren heb gekregen.~~~~~



Vragen? alderac.com/customer-service alderac.com/lets-go-to-japan

© 2023 Alderac Entertainment Group, 2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, VS. Let's Go! To Japan en alle gerelateerde merken zijn Group, ™ of ® en © waar aangegeven Alderac Entertainment Inc. of Josh Wood; Alle rechten voorbehouden. Gedrukt in China.