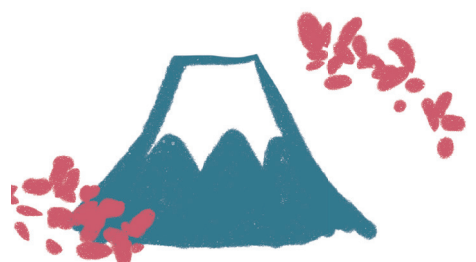
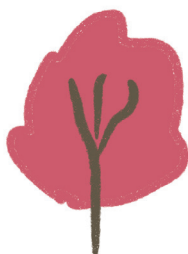


Edukacyjna gra
planszowa
„Podróż po Tokio”



manggha



Wybierz się z nami w edukacyjną podróż po Tokio! Na czas gry przeniesiesz się myślami do tętniącej życiem stolicy Japonii. Przed Tobą różne scenariusze zwiedzania. Czekają na Ciebie miejsca silnie związane z tradycją, budynki architektury nowoczesnej oraz liczne sklepy z pamiątkami. Zawitasz także do lokali gastronomicznych, w których zetkniesz się z mniej lub bardziej popularnymi daniami i produktami kuchni japońskiej.

Tokio oferuje turystom tak wiele atrakcji, że nie sposób wspomnieć o nich wszystkich w scenariuszu edukacyjnym gry. W materiałach zastosowano pewne uproszczenia, m.in. ujęto subiektywnie wyselekcjonowane miejsca, kulinaria, popularne pamiątki z podróży, a także ograniczono pulę przystanków w ramach wybranych linii metra i kolei.

Podróż po Tokio to gra planszowa dla 2–5 osób. Zawartość edukacyjna była tworzona z myślą o młodzieży (12+) i osobach dorosłych.

W skład gry wchodzi 28 stron do wydruku we własnym zakresie:

- instrukcja gry,
- 6 stron formatu A4: połączone w odpowiednim układzie tworzą planszę do gry,
- 4 strony formatu A4: połączone w odpowiednim układzie tworzą Punkt Informacji,
- 14 stron formatu A4: elementy do samodzielnego wycięcia za pomocą nożyczek; w materiałach znajduje się zestaw pionków do gry (postacie ludzkie i zwierzęce), pula biletów, karty ze znakiem zapytania, karty z pamiątkami, karty z atrakcjami turystycznymi oraz karty kulinarne.

Przygotowanie do gry

Wydrukuj materiały i przygotuj je odpowiednio do rozgrywki.

Wytnij nożyczkami elementy z dostępnych szablonów: zestaw 5 pionków do gry, pulę biletów, karty ze znakiem zapytania, karty z pamiątkami, karty z atrakcjami turystycznymi oraz karty kulinarne.

Na płaskiej powierzchni rozłóż planszę do gry. Obok planszy osadź Punkt Informacji – oznakowaną przestrzeń, która pomoże Ci uporządkować karty z atrakcjami turystycznymi oraz karty kulinarne. Każda karta atrakcji/kulinarnej ma swoje miejsce w Punkcie Informacji: kieruj się nazwą stacji. Do każdego punktu gastronomicznego należy stosik 3 kart kulinarnych, ułożonych w kolejności losowej. Natomiast karty z atrakcjami dotyczącymi danej stacji są ułożone na sąsiednim stosiku; nie należy ich pobierać w kolejności losowej, kieruj się nazwą danej atrakcji. Stosik z biletami, stosik kart z pamiątkami oraz stosik kart ze znakiem zapytania połóż na planszy w wyznaczonych do tego miejscach. Kolejność biletów/kart w ramach każdego z tych stosików jest losowa.

Reguły gry

Przed przystąpieniem do rozgrywki gracze ustalają między sobą kolejność wykonywania ruchów. O pierwszeństwie decyduje wiek graczy: od osoby najmłodszej do osoby najstarszej. Gracze poruszają się po planszy pionkami. Każda osoba dysponuje jednym pionkiem.

Większość pól na planszy osadzona jest na liniach kolei i metra. Linia Yamanote (kolor zielony) przebiega po okręgu (na potrzeby gry zastosowano uproszczenie kształtu, który linia posiada w rzeczywistości). Przed rozpoczęciem rozgrywki wszyscy gracze ustawiają pionki na polu Tokyo Station (pole startowe). Scenariusz gry zakłada, że kierunek podróży obierany przez graczy na linii Yamanote wskazuje strzałka widoczna przy polu Tokyo Station. Na potrzeby rozgrywki ruch po tym okręgu zawsze odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W dwóch miejscach okrąg linii Yamanote styka się z dwiema innymi liniami: Ginza (kolor pomarańczowy) oraz Chiyoda (kolor niebieski). Kiedy dany gracz poruszający się po linii Yamanote dochodzi do punktu styku z inną linią, podejmuje on decyzję, czy kontynuować podróż linią Yamanote, czy może przesiąść się na inną linię i tym samym zmienić kierunek swojej wycieczki. Po dotarciu na koniec linii po-

marańcowej lub niebieskiej gracz zaczyna podróż pieszo. Kierunek wędrówki podpowiada strzałka na styku linii metra oraz pierwszego pola pieszej wędrówki (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Po zatoczeniu pełnego koła pieszej wędrówki gracz powraca na linię metra, którą opuścił bezpośrednio przed swoim spacerem. Linia ta prowadzi go w kierunku linii Yamanote i tą linią gracz kontynuuje swoją podróż. Gracz podejmuje decyzję o kierunku wycieczki także we wszystkich punktach styku linii Yamanote z miejscami pieszej wędrówki przy popularnych stacjach (miejsca oznaczone na linii Yamanote numerami od 1 do 9).

O liczbie pokonywanych przez gracza pól decyduje bilet wylosowany ze stosiku wszystkich biletów dostępnych na potrzeby gry. Bilet losowany jest w momencie, kiedy nadchodzi kolejka danego gracza. Gracz bierze pierwszy od góry bilet ze stosiku umieszczonego na planszy. Bilet ten wskazuje dokładną liczbę pól do pokonania, np. „poruszasz się o 5 pól do przodu”. Bilet reguluje sposób poruszania się po polach na trasie linii kolejowych/metra oraz piesze wędrówki. Po wykorzystaniu biletu staje się on nieważny. Gracze odkładają swoje zużyte bilety na wspólny dla wszystkich stosik (dowolne miejsce poza planszą).

Rodzaje pól na planszy

Pole z atrakcją turystyczną

Gracz, który jako pierwszy stanie na danym polu z atrakcją turystyczną, otrzymuje kartę dotyczącą tej atrakcji. Gracz pobiera kartę z Punktu Informacyjnego. Każda karta posiada swoją wartość, np. +10 punktów. Im większa liczba punktów, tym karta jest bardziej wartościowa. Kolejne osoby stojące na tym polu widzą brak karty w Punkcie Informacji i jest to dla nich sygnał, że odwiedzili atrakcję o złej porze (atrakcja jest niedostępna), przez co nie otrzymują karty atrakcji. Kiedy pierwszy gracz stanie na danym polu z atrakcją turystyczną i pobierze przynależącą do niego kartę, pole to wygasa: staje się pustym i niepunktowanym polem, nie wywołuje żadnej dodatkowej akcji w rozgrywce.

Pole z gastronomią

Na każde pole z gastronomią przypada zestaw 3 kart kulinarnych. Kiedy gracz staje na polu z gastronomią, otrzymuje 1 kartę kulinarną. Gracz pobiera ją z Punktu Informacji: bierze pierwszą kartę z brzegu ze stosiku przypisanego do danego punktu gastronomii. Karty kulinarne są różnie punktowane; im wyższa punktacja, tym karta jest bardziej wartościowa. W momencie kiedy ostatnia z dostępnych trzech kart kulinarnych przypisanych do danego pola zostanie pobrana z Punktu Informacji, pole to staje się puste (niepunktowane). Kiedy gracz staje na nim, nie skutkuje to żadną dodatkową akcją w grze. Gracz rozumie przez to, że odwiedził lokal o złej porze dnia.



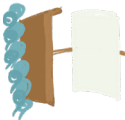








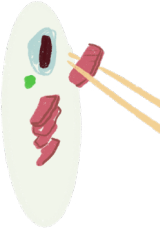
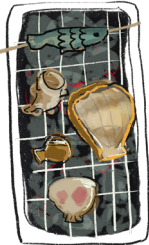


Pole sklepu z pamiątkami

Gracz, który staje na polu sklepu z pamiątkami, bierze 1 kartę z góry stosiku kart pamiątek. Karty są różnie punktowane; im wyższa punktacja, tym karta jest bardziej wartościowa. Karty z pamiątkami ułożone są losowo na jednym stosiku w wyznaczonym miejscu na planszy. Gracze pobierają je w ustalonej kolejności, sięgając zawsze po wierzchnią kartę. Kiedy stosik kart z pamiątkami ulegnie całkowitemu rozdaniu między zespół graczy, wszystkie pola sklepu z pamiątkami stają się polami pustymi (niepunktowanymi).

Pole ze znakiem zapytania

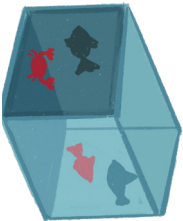







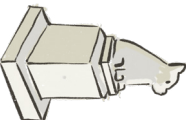


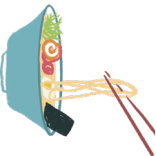
Gracz, który stanie na polu ze znakiem zapytania, bierze wierzchnią kartę ze stosiku kart ze znakiem zapytania. Gracz odczytuje na głos treść karty i stosuje się do jej brzmienia. Może to być polecenie zmiany miejsca na planszy, przeczekania kolejki itp. Po użyciu karty gracz odkłada ją na spód stosiku kart ze znakiem zapytania (o ile treść karty nie mówi inaczej).

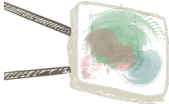






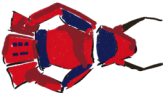
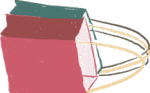





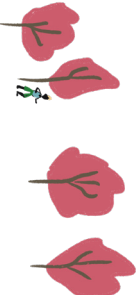
Koniec rozgrywki następuje w momencie, kiedy skończy się pula biletów dostępnych w rozgrywce. Każdy gracz podlicza łączną sumę swoich punktów za zdobyte w trakcie gry karty z atrakcjami turystycznymi, karty z pamiątkami oraz karty kulinarne. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.




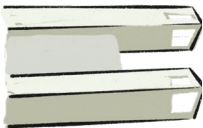

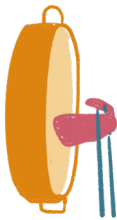



Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Ueno
 Park Ueno 10 pkt	 Ameyoko 8 pkt	 Pielgrzymka Shichifukujin 10 pkt	 Bentendō 2 pkt	 Gokokuin 2 pkt	 Tokakujin 2 pkt	 Tokyo Skytree 8 pkt
Jedno z najpopularniejszych tokijskich miejsc na spotkania wśród zieleni, chrammów i świątyń. W parku, oprócz obiektów sakralnych, znajdują się wspaniałe muzea, zoo i staw Shinobazu, gdzie co roku pojawiają się tysiące ptaków wędrownych. Park Ueno to popularne miejsce piknikowe w porze hanami, kiedy to tysiące Japończyków oraz zagranicznych turystów odpoczywają na charakterystycznych niebieskich kocach i podziwiają kwitnące kwiaty wiśni.	Barwny i niezwykle ruchliwy tokijski targ handlowy ulokowany wzdłuż stacji kolejowej Ueno. Wyprobuj swoich sił w sztuce targowania! Mniej więcej w połowie uliczki można napotkać małą buddyjską świątynię Tokudaiji, która urozmaica panoramę niewielkich sklepów i straganów.	Tasa, turystyczna prowadząca przez świątynię poświęcone siedmiu bogom szczęścia, do których zalicza się: Benzaiten, Bishamonien, DaikokuTen, Ebisu, Fukurokujin, Hotei oraz Jurōjin. Krótką pielgrzymkę można odbyć o dowolnej porze roku, lecz najczęściej realizowana jest na początku stycznia (jap. <i>oshōgatsu</i>), co ma zapewnić powodzenie i szczęście przez cały rok. Zwyczaj ten ma ponad 400-letnią historię i nadal jest popularny wśród Japończyków.	Świątynia położona w parku Ueno, na wyspce, mniej więcej pośrodku stawu Shinobazu. Obiekt poświęcony jednemu żeńskiemu bóstwu w gronie siedmiu bogów szczęścia: Benten, zwanej również Benzaiten. Utożsamiano ją z hinduistyczną opiekunką wód Saraswati, dlatego poświęcone jej świątynie wznoszone w pobliżu wód lub tworzone w ich okolicy stawy. Benten postrzegana jest jako opiekunka muzyki i artystów, a także jako patronka zakochanych.	Świątynia zamieszkiwana przez bóstwo DaikokuTen, utożsamiane z jednym z przejawów Siwy, boga destrukcji i tworzenia. Postać tego bóstwa jest związana w Japonii z buddyjską szkołą tendai, gdzie uznawana jest za bóstwo dobroty, chroniące domostwa. Z tego powodu otarze poświęcone temu bóstwu umieszczano przy głównych filarach podtrzymujących dach.	Miejsce czci bóstwa i zarazem taoistycznego me-dra Fukurokujin. Jego imię oznacza trzy największe pragnienia ludzi, które wymieniono w księgach taoistycznych: pragnienie szczęścia (<i>fuku</i>), pieniędzy (<i>oku</i>) oraz długowieczności (<i>jin</i>). Podczas wizyty w świątyni wzrok przyciąga papier w kolorze czerwonym, który przynoszą osoby modlące się o szybki powrót do zdrowia.	Mierząca 634 metry wysokości wieża. Uważana jest za najwyższą wieżę na świecie, a także drugą najwyższą budowlę, zaraz po Burdż Chalifa w Dubaju (830 metrów). Służy nie tylko jako wieża telewizyjna, ale także jako punkt widokowy, gdzie turyści mogą się cieszyć panoramą Tokio.
Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Ueno
 Chōanjin 2 pkt	 Tennōji 2 pkt	 Shuseiin 2 pkt	 Seunjin 2 pkt			
Niewielka świątynia powstała w połowie XVII wieku, dedykowana bóstwu o imieniu Jurōjin – taoistycznemu medycowi. Pochodzenie jego imienia wywodzi się od dwóch nazw „Gwiazdy Długowieczności”, dlatego to właśnie do niego kieruje się modlitwy o długie życie. Uważany za personifikację tej gwiazdy, jest także strażnikiem tańdu i harmonii.	Świątynia dedykowana groźnemu bóstwu o imieniu BishamonTen, uważanemu za jednego (i najśliniejszego) z czterech niebiańskich królów, obrońców buddyzmu. Woiownicze bóstwo to niepokonany wojownik, który stał się też obiektem kultu samurajów. Sama świątynia może budzić cię-kawość – tradycyjną budowlę otaczają mury wro-woczesnym stylu, co nadaje jej nietypowy wygląd.	Obiekt dedykowany bóstwu Hotei, jednemu spośród siedmiu bogów szczęścia mistrzowi zen. Na-zywany jest także „Śmiejącym się Buddą”, przed-stawia się go bowiem jako uśmiechniętego tęgiego mnicha. Jego posąg można zobaczyć w świątyni.	Chram poświęcony Ebisu: jednemu shintoistycz-nemu bóstwu wśród siedmiu bogów szczęścia. Ebisu był początkowo uważany za opiekuna ry-bolowstwa, jednak z czasem zaczęto łączyć go z rolnictwem. Zalicza się go także do bóstw chro-niących domostwo; jest patronem handlu i rzemio-sła. Chram wygłąda widowiskowo zwłaszcza pod-czas kwitnienia wiśni, które rosną w jego pobliżu.			
Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Ueno	Stacja Asakusa	Stacja Ueno	Stacja Asakusa
 Sashimi 5 pkt	 Owoce morza z grilla 3 pkt	 Kaisen don 2 pkt	 Świątynia Sensōji 10 pkt			
Cienko pocięta surowa ryba podawana z odrobi-na zielonego chrzanu wasabi i sosem sojowym do maczania.	Kalnary, ośmiornica, małże, ostrygi... wszystkie te specjały będzie można przygotować samodzielnie na grillu znajdującym się na stole.	Miska z ugotowanym ryżem japońskim oraz świe-żymi rybami. Najczęściej w <i>kaisen don</i> pojawiają się krewetki, łosoś, tuńczyk lub ośmiornica.	Jeden z najokazalszych buddyjskich kompleksów sakralnych w Tokio, poświęcony bóstwu Kannon. Według legendy świątynię Sensōji wybudowano w VII wieku. Swoją ostateczny kształt uzyskała, kiedy odbudowano ją po prawie całkowitym zniszcze-niu dokonanym podczas drugiej wojny światowej. Popularnością na tym obszarze cieszy się przede wszystkim czerwona, papierowa latarnia, którą z dwóch stron otaczają wizerunki groźnych bóstw.			
Punkt z gastronomią	Punkt z gastronomią	Punkt z gastronomią	Punkt z gastronomią			















[illegible]


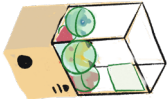

[illegible]

<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Shinagawa</div>	<div><div>Akwarium</div><div>Shinagawa</div><div>10 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Pozycja numer jeden na liście zwiedzania dzielnicy Shinagawa, szczególnie dla fanów podwodnego życia. 500-tonowy zbiornik jest domem dla ponad 450 gatunków wodnych stworzeń. Atrakcji dostarcza 22-metrowy tunel, w którym poczujesz się, jak pod wodą. Szczególnym momentem wycieczki jest obserwowanie zabawy lwów morskich i delfinów.</p></div>	<div>Stacja Shinagawa</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Shinagawa</div>	<div><div>Świątynia Hosenji</div><div>8 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Świątynia buddyzja związana ze świątynią w Kio-to o tej samej nazwie. Najbardziej rozpoznawalny jest w niej posąg siedzącego bodhisattwy Jizo. Odbywa się tu wiele ważnych noworocznych rytuałów, m.in. <i>joya no kane</i>: mnisi odgrywają 108 razy w wielki dzwon, a rozchodzący się dźwięk symbolizuje wyznaczenie ludzkich pragnień nagromadzonych w mijającym roku.</p></div>	<div>Stacja Shinagawa</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Park Rinshinomori</div><div>5 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Spokojna stacja leśna o ponad 100-letniej historii. Pile różnorodnych gatunków drzew osłagają tu nawet 3 metry szerokości. Wziętówką parku są wysokie drzewa kamforowe. W koronach drzew można dostrzec mieszające tam dzikie ptaki. Park Rinshinomori pozwala na interakcję z naturą. To popularne miejsce na piknik, a także na wystuchanie koncertów organizowanych na leśnej scenie.</p></div>	<div>Stacja Roppongi</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Chram Shinagawa</div><div>3 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Zbudowany w 1187 roku chram shintoistyczny zamieszkuje bosstwo opiekuncze północnej Shit-nagawy. To także miejsce, gdzie nakłienimy się na kopiec <i>Fujizuka</i>, czyli imitację znanej góry-wulkanu Fudzi. Do chramu prowadzą 53 kamienne stopnie, które podczas czerwcowych świąt <i>matsumi</i> pokonywane są przez procesje ludzi niosących na barkach bogato zdobione lekkie mikości, w których przenoszone jest bosstwo <i>kami</i>.</p></div>	<div>Stacja Shinagawa</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Reba – kurza wątroba</div><div>5 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Na <i>yakitori</i> oprócz klasycznego kurczaka i wieprzowiny znajdziemy także podroby. Reba to jeden z popularniejszych typów <i>yakitori</i>. Po usmażeniu będzie znacznie ciemniejszy niż inne mięsa.</p></div>	<div>Stacja Shinagawa</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Punkt z gastronomią</div></div>	<div>Stacja Roppongi</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Enoki maki</div><div>3 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Niewielkie grzybki enoki zawinięte w plaster boczku. Bardzo ciekawa wariacja na temat <i>yakitori</i>. Podsmakuje praktycznie każdego amatorowi boczku.</p></div>	<div>Stacja Shinagawa</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Toriniku</div><div>2 pkt</div></div> <div></div> <div><p><i>Toriniku</i> – <i>yakitori</i> z białego mięsa z kurczaka oraz kawałkami pora. Najbardziej klasyczna opcja tego specjału.</p></div>	<div>Stacja Roppongi</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Mori Art Museum</div><div>10 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Instytucja kultury zorientowana na współczesną architekturę i sztukę. Od momentu otwarcia zyskała duże uznanie krytyków dzięki szerokiej gamie oryginalnych wystaw. Muzeum odgrywa szczególnie istotną rolę jako centrum sztuki współczesnej z Japonii oraz szeroko pojętego terenu Azji i Pacyfiku.</p></div>	<div>Stacja Roppongi</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Świątynia Zōjōji</div><div>8 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Główny kompleks świątynny należący do tradycji buddyjskiej Szkoły Czystej Krainy. Zlokalizowany w pobliżu wieżowca Mori, gdzie przeniesiony został w 1598 roku przez Tokugawę Ieyasu. Na terenie świątyni Zōjōji znajduje się mauzoleum Tokugawów.</p></div>	<div>Stacja Roppongi</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Shitbuya</div>	<div><div>Chram Tōyokawa Inari Tokyo Betsuin</div><div>6 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Nietypowe miejsce ozdobione czerwonymi iatan-niami i flagami, a także rzeźbami lisów tradycyjnie postzeganych jako posłańcy Inari – shintoistycznego bóstwa ryżu. Chram posiada atmosferę sprzyjającą odpoczytkowi i medytacji.</p></div>	<div>Stacja Shitbuya</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Skrzyżowanie Shibuya i pomnik Hachikō</div><div>10 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Kulturowy element krajobrazu Shibui. Jedno z ulubionych miejsc spotkań Japończyków, gdzie znajdziemy charakterystyczną rzeźbę psa rasy <i>shiba inu</i> o imieniu Hachikō. Jego historia przypomina losy krakowskiego psa Dzoka – symbolu psiej wierności. Skrzyżowanie zaskakuje natężeniem wielkich reklamowych neonów oraz ekranów.</p></div>	<div>Stacja Roppongi</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Patec Akasaka</div><div>5 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Charakterystyczny obiekt w Roppongi. Pełni funkcję oficjalnej rezydencji dla zagranicznych dyplomatów przybywających w Japonii. Olsniwiałco biały, neobarokowy budynek projektu Tange Kenzō. Otwarty hol z posadzką i ściany z białego marmuru oraz ściany zewnętrzne ze szkła przyciągają na myśl estetykę wiedeńskiej rezydencji Hofburg. W 2009 roku patec został uznany za narodowy skarb Japonii.</p></div>	<div>Stacja Roppongi</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Yuzu Tsuyu tsukemen</div><div>5 pkt</div></div> <div></div> <div><p><i>Tsukemen</i> to typ <i>rāmen</i>, w którym kluski i dodatki podawane są oddzielnie. Do tego dostaniemy miseczkę z wywarem <i>tare</i>, w którym maczamy makaron i dodatki. Podawany ze standardowymi dodatkami: grillowanymi boczkiem <i>chashu</i>, marynowanym jajkiem (<i>nitamago</i>), marynowaną tkwą bambusa (<i>menma</i>), kawałkiem glonu nori oraz liśćmi japońskiej gorczycy (<i>mitzuuna</i>).</p></div>	<div>Stacja Roppongi</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Yuzu Ratan rāmen</div><div>3 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Ostry bulion na bazie kurczaka i daszhi (wywaru z glonów konbu i płatków <i>katsubushi</i>). Podawany z makaronem, grillowanym boczkiem <i>chashu</i>, marynowanym jajkiem (<i>nitamago</i>), marynowaną tkwą bambusa (<i>menma</i>), kawałkiem glonu nori oraz liśćmi japońskiej gorczycy (<i>mitzuuna</i>).</p></div>	<div>Stacja Roppongi</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Yuzu Shio rāmen</div><div>2 pkt</div></div> <div></div> <div><p>Najbardziej klasyczny bulion o mocnym smaku soli i yuzu. Mięsa zawiera w sobie makaron, grillowany boczek <i>chashu</i>, marynowane jajko (<i>nitamago</i>), marynowaną tkwę bambusa (<i>menma</i>), kawałki glonu nori oraz liście japońskiej gorczycy (<i>mitzuuna</i>).</p></div>	<div>Stacja Roppongi</div>
<div>Stacja Shinagawa</div>	<div>Stacja Roppongi</div>	<div><div>Punkt z gastronomią</div></div>	<div>Stacja Roppongi</div>

Stacja Shibuya	Stacja Shibuya	Stacja Shibuya	Stacja Shibuya	Stacja Shibuya	Stacja Shibuya
<div> <div> <div>Bunkamura</div> <div>10 pkt</div> </div> <div>  </div> </div>	<div> <div>Humax Pavilion</div> <div>8 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Centrum Gai</div> <div>5 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Zestaw z kotletem kurobuta</div> <div>5 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Kurobuta Katsudon</div> <div>3 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Stacja Shibuya</div> <div>Stacja Shibuya</div> </div>
<div> <div>Popularne i duże centrum kultury. Mieści w sobie salę koncertową, w której odbywają się m.in. koncerty muzyki klasycznej i rocka. Znajdziemy tu także galerię sztuki, kino, teatr, restauracje i sklepy. Nazwa obiektu oznacza dosłownie „włoską kulturę”. Kształt budynku stylizowany na wzór żaglowca.</div> </div>	<div> <div>Jedna z najbardziej specyficznych architektonicznie postmodernistycznych budowli w dzielnicy. Kształtem przypomina rakietę kosmiczną. Zaprojektowana przez Hiroyukiego Wakabayashiego, znanego m.in. z projektu biur Mainichi Shinbun w Kioto. Obecnie w budynku znajduje się oficjalny sklep Disneya.</div> </div>	<div> <div>Wąska uliczka w środku Shibui, centrum młodzieżowej rozrywki w Tokio. Wzdłuż ulicy ciągną się sklepy, miszowe butki, salony pachnisko, restauracje oraz bary karaoke. Tłumnie odwiedzane przez szkolną młodzież oraz studentów. Po zachodzie słońca uliczka tętni nocnym życiem aż do wczesnych godzin porannych.</div> </div>	<div> <div>Najbardziej rozbudowany w restauracji posiłek. Zawiera tonkatsu z wysokiej jakości mięsa wieprzowego (<i>kurobuta</i>), a także sałatkę z kapusty, sos, zupę miso (fermentowana pasta sojowa), miseczkę ryżu i tsukemono (pikłe). Ten typ zestawu zawierającego danie główne (mięso lub rybe), ryż, miso oraz dodatki nazywany jest <i>teishoku</i>.</div> </div>	<div> <div>Katsudon to miszka z ryżem oraz kotletem tonkatsu gotowanym z dodatkiem masy jajecznej i cebuli. Zestaw zawiera zupę miso (fermentowana pasta sojowa), miseczkę ryżu i tsukemono (pikłe).</div> </div>	
<div> <div>Stacja Shibuya</div> </div>	<div> <div>Stacja Harajuku</div> </div>	<div> <div>Punkt z gastronomią</div> </div>	<div> <div>Punkt z gastronomią</div> </div>	<div> <div>Punkt z gastronomią</div> </div>	<div> <div>Stacja Harajuku</div> </div>
<div> <div>Katsusando</div> <div>2 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Laforet HARAJUKU</div> <div>6 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>SAMURAI SOUL Harajuku ARMOR GALLERY</div> <div>8 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Omatesandō</div> <div>6 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Chram Meiji Jingū</div> <div>10 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Stacja Harajuku</div> </div>
<div> <div>Kanapka z białego chleba pszennego (<i>shokupan</i>) z kawałkami tonkatsu i dodatkiem sosu. Kanapki można kupić w restauracji na wynos.</div> </div>	<div> <div>Dom towarowy, prawdziwa meka mody dla japońskich fashionistów. Liczy ponad 150 sklepów z osobliwą, młodzieżową odzieżą. Na szczycie pięciopiętrowego budynku znajduje się Muzeum Laforet. Wiele ze sklepów posiada ofertę skierowaną do konkretnego typu klienta, jak np. Maison de Julietta, który znany jest z asortymentu nawiązującego estetycznie do epoki wiktoriańskiej oraz rokoko i <i>lolita fashion</i>.</div> </div>	<div> <div>Miejsce idealne dla osób chcących poczuć ducha japońskich filmów i dram historycznych. Na wystawie ekspozuje się stroje w stylu samurajów. Prezentowany ryszunek pochodzi z popularnych filmów i seriali. Stroje można przymierzyć i zapoznać w nich do pamiątkowego zdjęcia.</div> </div>	<div> <div>Bulwar prowadzący przez szereg tematycznych kawiarni, eleganckich butików oraz sklepów. Centrum najnowszych trendów mody i kultury. Miejsce określane jako jedna z najprzystajniejszych tras spacerowych w Tokio, gdzie często wędrowkę uprzyjemniają uliczne występy zespołów muzycznych. Mniej więcej w połowie Omotesandō znajduje się Wschodni Bazar, który oferuje mnóstwo pamiątek i antyków.</div> </div>	<div> <div>Największy i najważniejszy chram shintoistyczny w Tokio. Zbudowany dla uczczenia pamięci cesarza Meiji, którego panowanie zapisało się na kartach historii jako czas modernizacji i przejęcia feudalizmu w nowoczesność. 3 listopada, w dniu urodzin cesarza Meiji, odbywają się tu przedstawienia teatru <i>no i kagura</i>. Przy okazji odwiedzin chramu warto wybrać się na spacer do wewnętrznego ogrodu (<i>iap</i>. Meiji Jingu Gyoen).</div> </div>	
<div> <div>Punkt z gastronomią</div> </div>	<div> <div>Stacja Harajuku</div> </div>	<div> <div>Stacja Harajuku</div> </div>	<div> <div>Stacja Harajuku</div> </div>	<div> <div>Stacja Harajuku</div> </div>	<div> <div>Stacja Harajuku</div> </div>
<div> <div>Gram Harajuku</div> <div>5 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Marion Crêpes</div> <div>3 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Gomaya Kuki</div> <div>2 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Omoide Yokochō</div> <div>10 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Stacja Shinjuku</div> </div>	
<div> <div>Park Yoyogi</div> <div>8 pkt</div> </div> <div>  </div>	<div> <div>Wyjątkowe <i>pancakes</i>. Serwuje się tutaj niezwykle puszyste sufletowe placuszki, które można zakupić tylko o trzech porach w ciągu dnia: o 11 rano oraz o 3 i o po południu. O każdej z tych godzin dostępnych będzie tylko 20 porcji placusków. Aby mieć możliwość zjedzenia posiłku, należy pobrać specjalny bilecik. Atrakcja tylko dla wytrwałych – kolejki oczekujących potrafią być naprawdę długie!</div> </div>	<div> <div>Kultowy już food truck z francuskimi cienkimi naleśnikami serwowanymi w rolku z papieru z szeroką gamą dodatków. Tradycja foodtrucku sięga 1976 roku. Miejsce stało się już kultowe w dzielnicy Harajuku.</div> </div>	<div> <div>Stymna lodziarnia znana z niezwykłych lodów sezamowych. Jedna gałka zawiera w sobie 9000 ziaren sezamu, co nadaje lodom wyjątkowy charakter.</div> </div>	<div> <div>Dostawnie nazywana „aleją wspomnień”. Uliczka prowadzi przez szereg specyficznych japońskich barów <i>izakaya</i>, kompaktowych stoisk z jedzeniem przywodzących na myśl nostalgiczną atmosferę lat 80. Uliczka często przestonajęta jest dymem i przesiąknięta zapachem tradycyjnego grilla.</div> </div>	
<div> <div>Stacja Harajuku</div> </div>	<div> <div>Stacja Harajuku</div> </div>	<div> <div>Punkt z gastronomią</div> </div>	<div> <div>Punkt z gastronomią</div> </div>	<div> <div>Punkt z gastronomią</div> </div>	<div> <div>Stacja Shibuya</div> </div>

Stacja Shinjuku	Stacja Shinjuku	Stacja Shinjuku	Stacja Shinjuku	Stacja Shinjuku	Stacja Ikebukuro	Stacja Ikebukuro	Stacja Ikebukuro	Stacja Ikebukuro	
<div></div> <div>Głowa Godzilli</div> <div>6 pkt</div>	<div></div> <div>Góra Fudzi</div> <div>10 pkt</div>	<div></div> <div>Chram Hanazono</div> <div>8 pkt</div>	<div></div> <div>Tokyo Metropolitan Government Buildings</div> <div>5 pkt</div>	<div></div> <div>Pokémon Mega Center Tokyo</div> <div>6 pkt</div>	<div></div> <div>Sukiyaki</div> <div>5 pkt</div>	<div></div> <div>Shabu-shabu</div> <div>3 pkt</div>	<div></div> <div>Yosenabe</div> <div>2 pkt</div>	<div></div> <div>Kurand Sake Market</div> <div>8 pkt</div>	<div></div> <div>Kaiseiki bento</div> <div>3 pkt</div>
Popularna atrakcja turystyczna w Kabukicchio. 12-metrowy model na dachu multipleksu kinowego przedstawia wizerunek potwora <i>kaiju</i> o imieniu Godzilla z filmu <i>Godzilla kontra Mothra</i> z 1992 roku. Stworzenie góruje nad niezwykle barwną dzielnicą rozrywki o niepowtarzalnej atmosferze. Nazwa dzielnicy pochodzi od tradycyjnego teatru japońskiego <i>kabuki</i> , którego budynek ostatecznie nie powstał w tym miejscu, ale nazwa przylgnęła do niego na zawsze.	Odwiedziłeś Shinjuku, a na horyzoncie mający góra Fudzi, która wydaje się poza Twoim zasięgiem? Nic bardziej mylnego! To właśnie stąd kursuje Fuji Excursion: pociąg, który przetransportuje Cię w pobliże tego popularnego usłonego wulkanu. Wymagana jest wcześniejsza rezerwacja, jednak dla posiadaczy karty JR Pass przejazd tą linią nie generuje dodatkowych opłat.	Chram shintoistyczny stojący na straży dzielnicy Shinjuku. Na co dzień cichy, spokojny obiekt sakralny. W porze <i>hanami</i> ożywa energią gości podziwiających kwitnące tutaj kwiaty wiśni. Miejsce różnego rodzaju performansów, festiwali oraz pchlich targów.	Centrum władz tokijskich. Uwagę przykuwają dwie bliźniacze wieże. Mieszczące się na nich obserwatorium oferuje zachwycający panoramiczny widok, rozciągający się od góry Fudzi aż po Zatokę Tokijską.	Otwarty w 2014 roku wielkopowierzchniowy sklep oferuje szeroki wybór gadżetów inspirowanych serią <i>Pokémon</i> , włącznie z limitowanymi edycjami produktów. Można tutaj spróbować pokémonowego ramenu i deseru przypominającego wyglądem <i>Pkachu</i> . W 2019 roku utworzono tu pierwsze oficjalne <i>Pokémon GO</i> Lab oraz <i>Pokémon Card Station</i> .	Bazą do <i>sukiyaki</i> jest bulion przygotowany z sosu soiowego, <i>mirinu</i> (słodkiego wina ryżowego o niskiej zawartości alkoholu), sake (wodki ryżowej) i cukru. Dodatki, które będziemy maczać w bulionie, to cienkie plasterki wołowiny, grzyby, warzywa, tofu czy makaron. Po wyjęciu składników z bulionu przed zjedzeniem macza się je w surowym jajku.	Nazwa tego dania kojarzona jest z dźwiękiem maczania składników w bulionie. Bazą do <i>shabu</i> jest lekki bulion. Smaku dodają sosy (m.in. sezamowy i cytrusowy), w których będziemy maczać składniki wyjmowane z garnka. W <i>shabu</i> mogą znaleźć się rozmaite produkty: plasterki różnego typu mięs, warzywa, tofu, owoce morza czy makarony.	Najprostsza wersja <i>nabe</i> . Wszyskie składniki wkłada się do glinianego garnka i gotuje w aromatycznym bulionie z dodatkiem <i>miso</i> . Danie jemy prosto z garnka, często z dodatkiem miseczki ryżu. W <i>yosenabe</i> może znaleźć się wiele różnych składników. Ten typ <i>nabe</i> jest najczęstszą przyrządzanym w domu.	Doskonałe miejsce na pierwsze doświadczenia z tradycyjnym japońskim sake (po japońsku nazywanym <i>nihonshu</i>). Dostępne jest tutaj ponad 100 rodzajów z różnych terenów Japonii. Wykupując specjalny pakiet degustacyjny, goście mogą odnaleźć markę, której produkty najbardziej przypadną im do gustu.	Nieco uproszczona wersja tradycyjnego <i>kaiseki</i> , podana w lakowanym pudełku z przegródkami (<i>bento</i>). Posiłek zawiera klasyczne elementy <i>kaiseki</i> , jednak w nieco mniejszej porcji oraz w uproszczonym sposobie podania.
Punkt z gastronomią	Punkt z gastronomią	Punkt z gastronomią	Punkt z gastronomią	Punkt z gastronomią	Punkt z gastronomią	Punkt z gastronomią	Punkt z gastronomią	Punkt z gastronomią	

Stacja Ikebukuro	Pamiętki		Unaju 2 pkt	Zestaw z węgorem słodководnym (<i>unagi</i>), stworzonym przez restaurację specjalnym sosem, miseczką ryżu, zupą miso oraz tsukemono (pikie).	Pamiętki		Dorayaki usagiya 2 pkt	Typ słodczy zaliczanych do tzw. półświeżych (<i>han namagashi</i>), z zawartością wody w ostatecznej masie do 30%. Deser składa się z dwóch małych, słodkich i puszystych naleśników ze słodkim nadzieniem. Najbardziej popularną masą jest pasta z czerwonej fasoli adzuki, a także krem budyniowy lub z dodatkami herbaty matcha. Jedne z najbardziej znanych <i>dorayaki</i> w Tokio sprzedaje Usagiya w dzielnicy Ueno.	Pamiętki		Mochi 2 pkt	Ciasto ryżowe (lub ryżowa kluszcza), przygotowane z kleistego ryżu o nazwie <i>mochigome</i> . Zaliczane do grupy <i>namagashi</i> (tzw. słodczy świeżych). <i>Mochigome</i> moczone jest w wodzie przez całą noc, a następnie gotowane. Całość jest wrzucona do moździerzy i spektakularnie ubijana drewnianym młotem. W procesie ucześniecy jeszcze jedna osoba, która obraca ublane ciasto. <i>Mochi</i> mogą występować samodzielnie lub być składnikiem innych słodczy, jak na przykład deserowej zupy zenzai.	Pamiętki		Tokyo Banana 2 pkt	Jedne z najbardziej popularnych słodczy tokijskich. Składają się z puszystego biskviotu w kształcie małego banana oraz z kremowego nadzienia o smaku bananowym. Obecnie sprzedawane są w różnych wariantach smakowych i kształtach.	Pamiętki		Yokan 2 pkt	Typ słodczy zaliczanych do tzw. półświeżych (<i>han namagashi</i>), z zawartością wody w ostatecznej masie do 30%. Deser został przywieziony z Chin przez mnichów buddyjskich. Nazwa dosłownie oznacza wywar barani, jednak japońscy buddyści nieznający owiec (brak hodowli w Japonii) oraz niespożywający mięsa w celu zagęszczania słodczy używali czerwonej fasoli adzuki, soi oraz maki, a od XVII wieku także substancji żelujących.	Pamiętki		Senbei 2 pkt	Senbei to opiekane ryżowe krakersy. Ich smaki, kształty i sposób wyrobienia różnią się w zależności od regionu Japonii. To jedne z najchętniej kupowanych przez Japończyków pamiętek przywożonych z podróży dla rodzin, przyjaciół i znajomych z pracy. Najbardziej klasycznymi krakersami są <i>sibuyu senbei</i> , które w trakcie opiekania na ogniu maczane są w sosie sojowym.	Pamiętki		Matcha 2 pkt	Sproszkowana zielona herbata kulturowana w polu ukrytym pod stromą siatką przed bezpośrednimi promieniami słońca przez 20 dni. Po ugotowaniu i osuszeniu pedów herbaty zielenia jest oddzielana od nerwów, aby stworzyć <i>tenchu</i> . Tradycja unieszczenia jest w ręcznym kamienym młyńcie i mielona na proszek. Matcha serwowana jest w czasie tradycyjnej ceremonii herbacianej.	Pamiętki		Manju 2 pkt	Deser należący do grupy tzw. słodczy świeżych (<i>namagashi</i>). Słodka bułeczka z maki pszennej z nadzieniem z pasty z czerwonej fasoli adzuki. Nadzienie może występować w różnych konsystencjach: <i>tsubuan</i> , czyli z widocznymi kawałkami ziaren fasoli; gładkiego purée <i>koshian</i> bez skórki oraz <i>tsubushian</i> , czyli wersji z niedokładnie rozartanym adzuki, w którym możemy natrafić też na skórkę. Najpopularniejszymi typami <i>manju</i> są wersje gotowane i pieczone.	Pamiętki		Konpeitō 2 pkt	Popularne cukierki wytworzone z kryształków cukru. Kształtem przypominają gwiazdki, występują w różnych kolorach i smakach. Nazwa pochodzi od portugalskiego terminu <i>confeito</i> , oznaczającego cukierek lub słodycze. Przywiezione zostały na japońskie wyspy przez Portugalczyków w XVII wieku.	Pamiętki		Kimono 5 pkt	Tradycyjny japoński ubiór, którego nazwa oznacza dosłownie „coś do noszenia”. Obecnie kimono noszone jest głównie w czasie specjalnych okazji (np. ślubu, pogrzebu) lub tradycyjnych wydarzeń (np. ceremonii herbacianej). Zazwyczaj szyte są ręcznie, mają kształt litery „T”. Odpowiednie dbanie o kimono i jego konserwacja są (w zależności od materiału) dość skomplikowane i pracochłonne.	Pamiętki		Wachiarz uchiwa 3 pkt	<i>Uchiwa</i> to okrągły wachiarz, który najprawdopodobniej pojawił się na japońskich wyspach w VI wieku. Początkowo był powszechnie używany w kuchni przez gospodynie domowe oraz służące, które rozniecały ogień w czasie gotowania. Obecnie są często spotykane w czasie letnich świąt. Starannie wykonane z wysokiej jakości materiałów wachiarze <i>uchiwa</i> są używane przez aktorów teatralnych czy zapasników sumo.	Pamiętki		Chusta furoshiki 2 pkt	<i>Furoshiki</i> traktowane są jako symbol tradycji japońskiej, od setek lat towarzyszą Japończykom w życiu codziennym. Używane były kiedyś m.in. do przechowywania osobistych przedmiotów. Klientów w żązniach publicznych. Obecnie pięknie zdobione i wielokolorowe chusty wykorzystywane są w tradycyjnym pakowaniu wartościowych przedmiotów i prezentów.	Pamiętki		Patecki 2 pkt	Jedne z najbardziej popularnych pamiętek z Japonii. Można je kupić w sklepach wielobranżowych, na straganach, w centrach handlowych oraz w sklepach specjalistycznych. Aby wybrać optymalną długość pateczek, należy posłużyć się miarą nazywaną <i>hito ata han</i> , stanowiącą półtoręj długości mierzonej od kciuka ustawionego w pozycji poziomej, aż do czubka wyprostowanego palca wskazującego. Nie należy mylić zwykłych pateczek (<i>jap. hashi</i>) z pateczkami do gotowania (<i>jap. sobashi</i>), które są o wiele dłuższe.	Pamiętki		Stacja Ikebukuro
------------------	----------	---	----------------	---	----------	---	---------------------------	---	----------	--	----------------	---	----------	---	-----------------------	---	----------	---	----------------	--	----------	---	-----------------	---	----------	---	-----------------	---	----------	---	----------------	---	----------	---	-------------------	--	----------	---	-----------------	--	----------	---	--------------------------	---	----------	---	---------------------------	---	----------	---	------------------	---	----------	---	------------------

Pamiętki	Pamiętki	Pamiętki	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	
	Hanetsuki	3 pkt	<p>Tradycyjna noworoczna zabawa. Przypomina badmintonia bez zastosowania elementu siatki. Gracze odbijają łokcę hane drewnianymi pałeczkami <i>hagoita</i>. <i>Hanetsuki</i> jest grą przeznaczoną głównie dla dziewczynek i dorosłych kobiet. Zabawa polega na płynnym przekazywaniu sobie łokci dzięki obcięciom między graczami. Jeśli ktoś dopuści do upadku łokci na ziemię, zostaje pomazany po twarzy tuszem. Przegrywa osoba, której twarz będzie całkowicie zakryta tuszem.</p>	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	
	Gachapon	3 pkt		<p>Maszyny kapsułowe. Można je znaleźć w dzielnicach rozrywki oraz przy tematycznych centrach handlowych z gadżetami ze świata mangi, anime i gier. Maszyny oferują nam rozmaite figurki i gadżety fanowskie zamknięte w małej plastikowej kapsułce. Nazwa automatu pochodzi od dźwięku, który wydaje maszyna, kiedy przekręcany będen (jap. <i>gachō</i>), z którego następnie wypada nasza pamiętka. Czasem automaty oferują limitowane edycje różnych produktów!</p>	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA
	Crane Game	2 pkt		<p>Ten, kto był w japońskim centrum gier, doskonale wie, czym są <i>crane game</i>! To automaty z różnymi gadżetami i pluszakami, które mamy za zadanie zdobyć za pomocą uchwyty przypominające kształtem żurawia. Za 100 lub 200 jenów możemy spróbować swoich sił w „wyławianiu” ulubionej postaci z anime. Automaty oferują też nagrody w formie japońskich słodyczy, przekąsek, figurek i gier.</p>	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA
	<p>Wyruszyłeś na wycieczkę w godzinach szczytu. Mimo pomocy ze strony pracownika metra w białych rękawiczkach nie znięsiecięsie się do wagonu.</p>	<p>Tracisz swoją jedną kolejkę w grze.</p>	<p>Wyśnięcie: W godzinach szczytu środki transportu publicznego są przepełnione do granic możliwości. Żeby całkowicie wykorzystać wolną przestrzeń w wagonach, osoby podróżujące wpychane są do środka przez tzw. upychaczy (jap. <i>oshiyo</i>).</p>	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	
	<p>Zasiedziętaęs się w restauracji, jest już prawie pierwsza w nocy. Idziesz na stadoę, a na miejscu okazuje się, że żaden pociąg już nie kursuje!</p>	<p>Tracisz jedną kolejkę w grze.</p>	<p>Wyśnięcie: Pociągi i metro w Tokio nie kursują po pólnocy!</p>	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	
	<p>Nareszcie dotaręs do polecanej restauracji kaiseki: wielodaniowych potówku przygotowanych z wysokiej jakości produktów. Jedzenie i obsługa robią na Tobie duże wrażenie, więc zostawiasz solidny napiwek.</p>	<p>Cofasz się o trzy pola.</p>	<p>Wyśnięcie: W Japonii nie istnieje kultura zostawiania obsłudyze napiwków. W przypadku próby zostawienia napiwku kelnerzy potrafią wybiec za Tobą i powiedzieć, że zapomniaęs swoich pieniędy.</p>	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	
	<p>Jedziesz metrem, jest bardzo tłoczno. Zerkasz w lewo i widzisz jedno wolne miejsce tuż obok Ciebie. Dziwisz się, ale postanawiasz tam usiąść – w końcu jesteś zmęczony po całym dniu zwiedzania!</p>	<p>Cofasz się o jedno pole.</p>	<p>Wyśnięcie: Jeśli nie jesteś osobą starszą lub kobietą w cięży, zajmowanie tych miejsc jest dużym niekatem.</p>	<p>Jedziesz metrem. Przez nieuwagę zająłęs miejsce siedzące dedykowane dla osob starszych i kobiet w cięży.</p>	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA
		<p>Tracisz swoją jedną kolejkę w grze.</p>	<p>Wyśnięcie: Cena biletu wpływa na dystans, jaki możemy przejechać. Jeżeli pojeździem dalej, niż pozwała nam na to nasz bilet, bramka nie będzie chciała nas wypuścić! Na szczęście przy każdych bramkach znajduję się budka z pracownikami kolei. Po uregulowaniu dopłaty wyrównującej różnice w cenach biletów będziesz mógł opuścić stację.</p>	<p>Wybierasz przypadkowy bilet i przechodzisz przez bramkę. Okazuje się, że kiedy po opuszczeniu pociągu chcesz wyjść przez bramki ze stacji, one nie chcą Cię przepuścić!</p>	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA
		<p>Tracisz swoją jedną kolejkę w grze.</p>	<p>Wyśnięcie: Shinjuku słynie z tego, że jest dworcem z największą dzienną liczbą pasażerów na świecie. Na Shinjuku składają się dworce autobusowe, dworce kolejowe, metro...</p>	<p>Zasnęłęs w pociągu. Otwierasz oczy i uodzisz się na Shinjuku! Słysząłęs opowieści o tym dworcu, mimo to jego skala Cię przerosła.</p>	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA
		<p>Tracisz jedną kolejkę w grze.</p>	<p>Udało Ci się trafić do rekomendowanej przez przyjaciela restauracji. Zachęciły Cię zwłąszcza recenzje znakomitego sushi! Patrzysz na zegarek: jest południe. Niesteły przed wejściem ustawiaą się bardzo długa kolejka. Decydujesz się zacząęć na wolny stoik.</p>	<p>Musisz zdecydować: albo zwrócisz jedną ze swoich kart pamiętek (jeśli taką posiadasz; położ ją wtedy na spód stoiku z kartami pamiętek), albo wracasz na pole startowe „Tokyo Station”.</p>	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA
	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	

KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA	KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA		
<p>Niestraszna Ci wzięła rozładowanego telefonu! Zapatrzyłeś się w power bank i odpowiedni adapter, który pasuje do japońskich gniazdek elektrycznych. Możesz nabić telefon w dowolnej chwili.</p> <p>Zachowaj tę kartę: możesz jednostronowo wykorzystać ją, aby uniknąć kary utracenia kolejki. Po wykorzystaniu karta wraca na stosik kart ze znakiem zapytania.</p>	<p>W twoim portfelu dumnie prezentuje się plik banknotów w japońskiej walucie. Unikasz niebezpiecznej sytuacji osoby stojącej w kolejce przed Tobą, która bezskutecznie próbuje dokonać płatności kartą. Dzięki temu zdobywasz ostatni egzemplarz upragnionej pamiątki.</p> <p>Pobierasz jedną kartę pamiątki ze stosiku kart z pamiątkami.</p> <p>Wyjaśnienie: Choć może to zaskakiwać, Japonia jest krajem, w którym wciąż chętniej płaci się gotówką niż kartą płatniczą. Zapas gotówki w portfelu może ułatwić niejedną transakcję.</p>	<p>W czasie podróży shinkansenem dostajesz ważny telefon. Kątem oka zauważasz przestrzeń wyznaczoną do prowadzenia rozmów telefonicznych, do której przemieszczasz się przed odebraniem połączenia.</p> <p>Poruszasz się o dwa pola do przodu.</p> <p>Wyjaśnienie: Rozmowy przez telefon oraz głośne zachowanie zakłócające spokój pasażerów uważane są za niegrzeczne. Korzystając z komunikacji miejskiej, pamiętaj, aby zachować ciszę.</p>	<p>Udało Ci się wsiąść w pociąg linii Yamanote... niestety jedziesz w złą stronę!</p> <p>Cofasz się o trzy pola.</p> <p>Wyjaśnienie: W rzeczywistości pociągi linii Yamanote odjeżdżają z tego samego peronu, ale z dwóch różnych torów, kierujących się w przeciwną stronę. Pociągi poruszają się po okręgu, więc jeśli pomyliš kierunki, dotarcie do celu zajmie Ci dużo więcej czasu!</p>	<div> <div>poruszasz się o 1 pole do przodu</div> </div>	
<div> <div>poruszasz się o 5 pól do przodu</div> </div>	<div> <div>poruszasz się o 4 pola do przodu</div> </div>	<div> <div>poruszasz się o 3 pola do przodu</div> </div>	<div> <div>poruszasz się o 2 pola do przodu</div> </div>	<div> <div>poruszasz się o 1 pole do przodu</div> </div>	
<div> <div>poruszasz się o 6 pól do przodu</div> </div>	<div> <div>poruszasz się o 7 pól do przodu</div> </div>	<div> <div>poruszasz się o 5 pól do przodu</div> </div>	<div> <div>poruszasz się o 4 pola do przodu</div> </div>	<div> <div>poruszasz się o 3 pola do przodu</div> </div>	

poruszasz się
o 5 pól do przodu

poruszasz się
o 4 pola do przodu

poruszasz się
o 3 pola do przodu

poruszasz się
o 2 pola do przodu

poruszasz się
o 1 pole do przodu

poruszasz się
o 6 pól do przodu

poruszasz się
o 7 pól do przodu

poruszasz się
o 5 pól do przodu

poruszasz się
o 4 pola do przodu

poruszasz się
o 3 pola do przodu

poruszasz się
o 2 pola do przodu

poruszasz się
o 1 pole do przodu

poruszasz się
o 6 pól do przodu

poruszasz się
o 7 pól do przodu

poruszasz się
o 8 pól do przodu

poruszasz się
o 5 pól do przodu

poruszasz się
o 4 pola do przodu

poruszasz się
o 3 pola do przodu

poruszasz się
o 2 pola do przodu

poruszasz się
o 1 pole do przodu

poruszasz się
o 6 pól do przodu

poruszasz się
o 7 pól do przodu

poruszasz się
o 5 pól do przodu

poruszasz się
o 4 pola do przodu

poruszasz się
o 3 pola do przodu

poruszasz się
o 2 pola do przodu

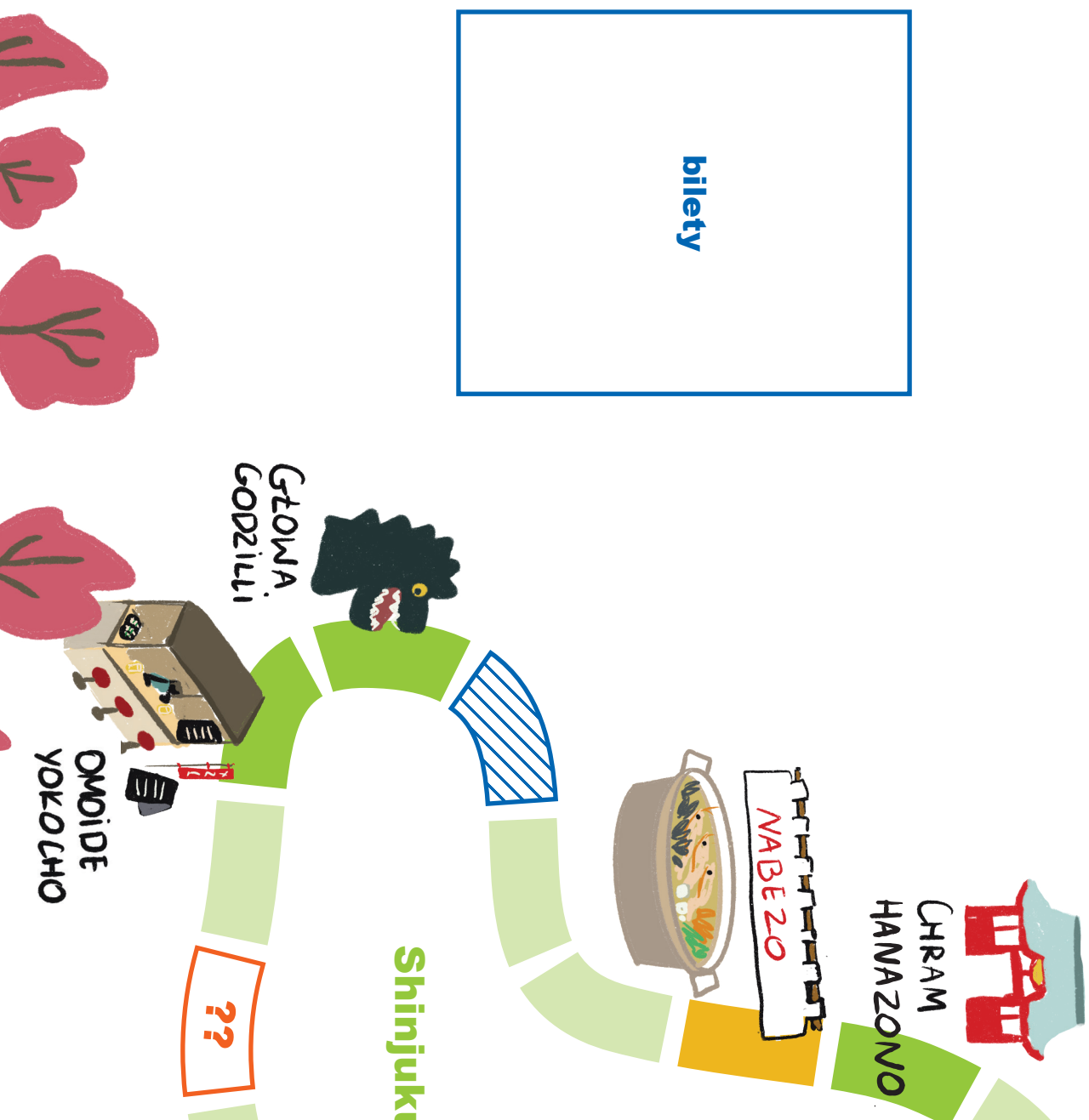
poruszasz się
o 1 pole do przodu

poruszasz się
o 6 pól do przodu

poruszasz się
o 7 pól do przodu

poruszasz się
o 8 pól do przodu

Podróż po Tokio





CHRAM
MEIJI JINGŪ



PARK YOYOGI

??

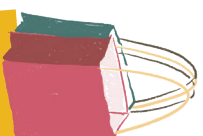
Harajuku



LAFORET
HARAJUKU



SAMURAI
SOUL



OMOTESANDŌ

CENTRUM GAI



TAKESHIITA DŌRI
STREET FOOD

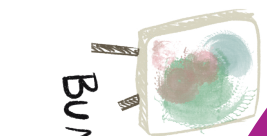


TONKATSU MAISEN

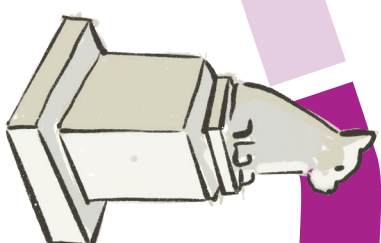


HUMAX
PAVILION

Shibuya



BUNKAMURA

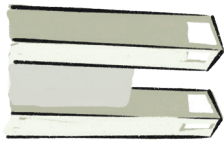


SKRZYŻOWANIE
SHIBUYA
I POMNIK HACHIKŌ



manggha

GORA FUJIZI



GOVERNMENT BUILDINGS

POKEMON MEGA CENTER TOKYO



POSAG IKEFUKURO



IKEFUKURO CAFE



AMEYO KO



Ikebukuro

TOKYO METROPOLITAN THEATRE



KURAND SAKE MARKET



7

VR NINJA DOJO



STREET KART



8

Ueno

SUPER POTATO



MANDARAKE



Akihabara



STUDIO CROWN



9

Yamanote Line

6

PIELGRZYMKI
SHICHIFUKUJIN



BENTENDŌ

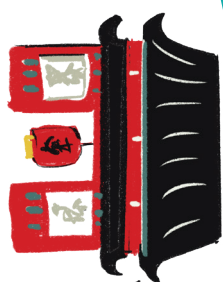


PARK VENO



TŌKAKUJI

ISOMARU SUIKAN



ŚWIĄTYNIA
SENSŌJI



Asakusa

RZĘKA
SUMIDA

CHŌANJI



SHUSEIIN



TENNŌJI



TOKYO
SKYTREE



OKU ASAKUSA



PARK ROZRYWKI
HANAYASHIKI

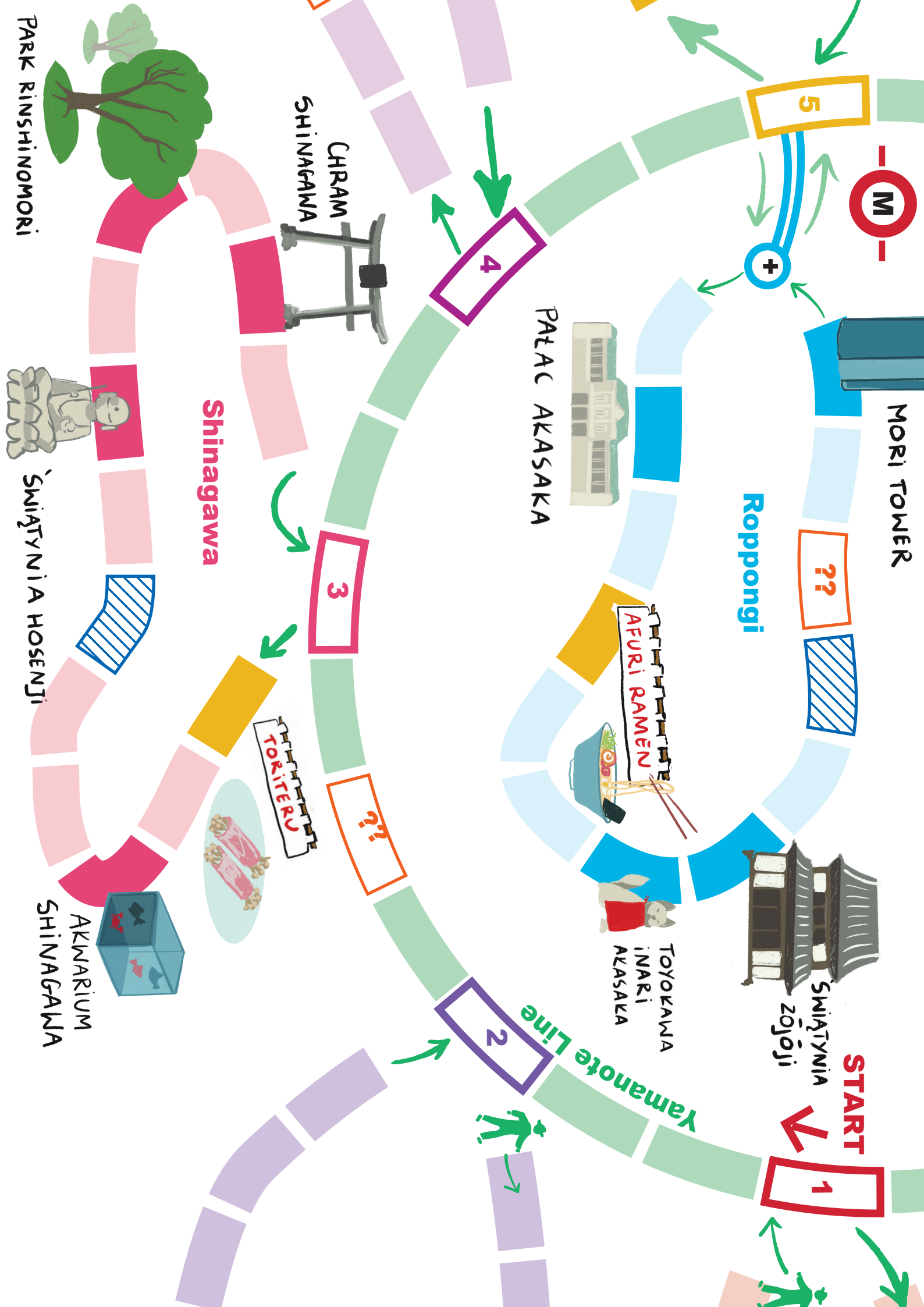


UMEZONO

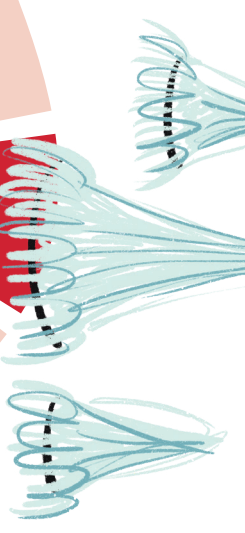


PATAŁ
CESARSKI





Tokyo Station



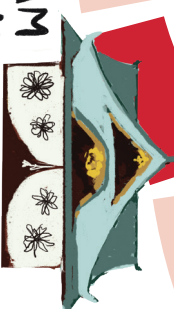
PARK
FONTANNY
NADAKURA



ODAIBA

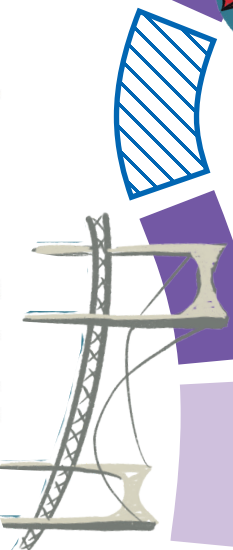


GINZA
y-chōme



Hamamatsuchō

WIEŻA
TOKIJSKA



RAINBOW BRIDGE

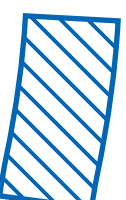
LEGENDA



oznaczenie
linii metra



atrakcja



sklep z
pamiątkami



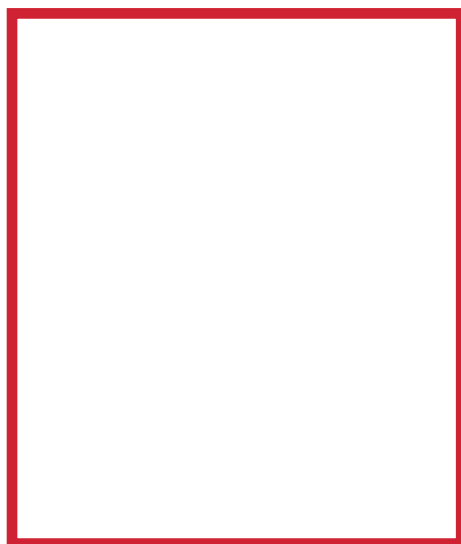
znak
zapytania



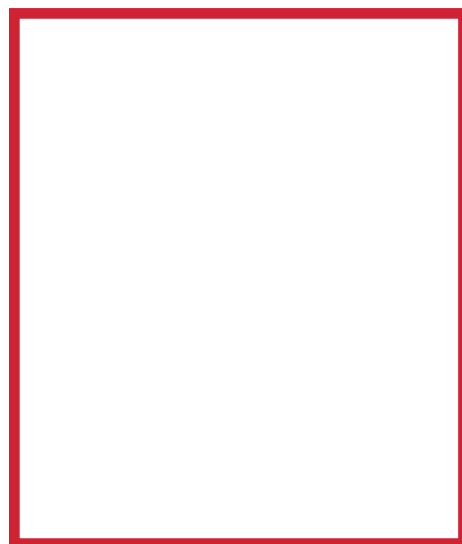
punkt z
gastronomią

Punkt Informacyjny

1. Tokyo Station



Atrakcje

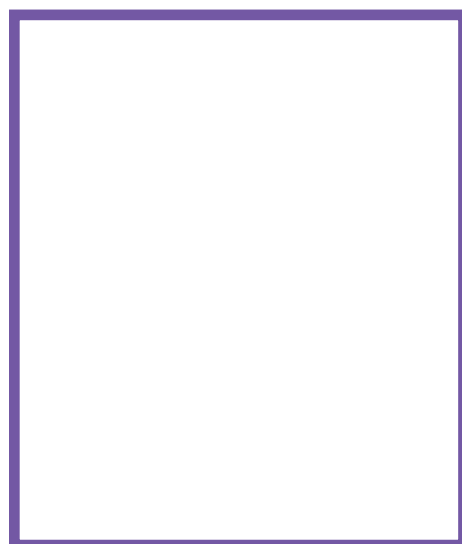


**Punkt
z gastronomią**

2. Hamamatsuchō

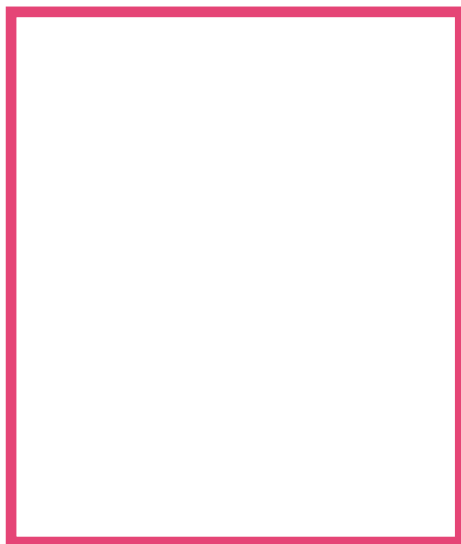


Atrakcje

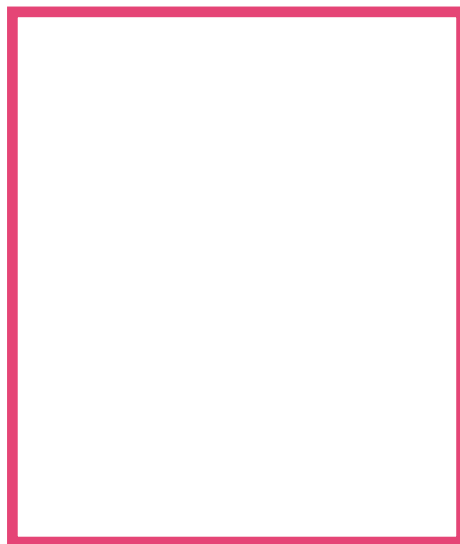


**Punkt
z gastronomią**

3. Shinagawa

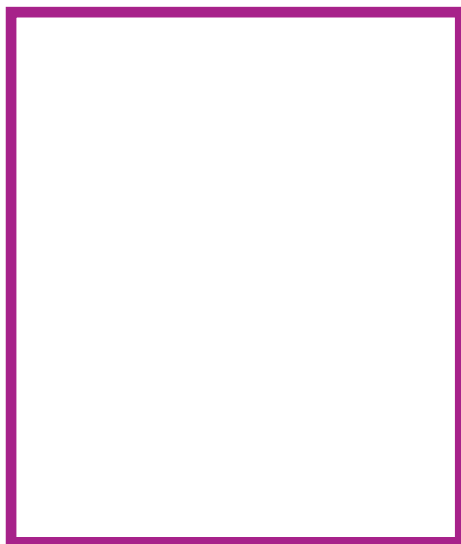


Atrakcje

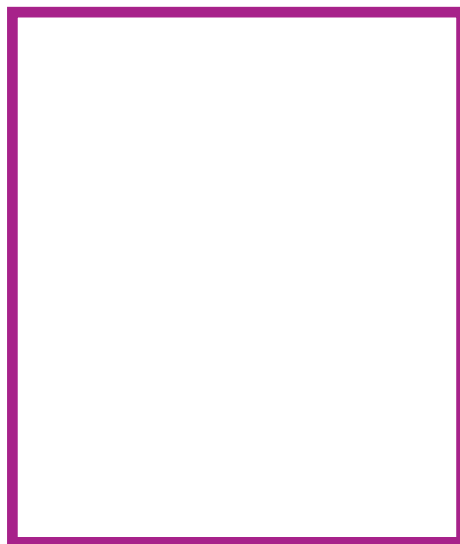


**Punkt
z gastronomią**

4. Shibuya

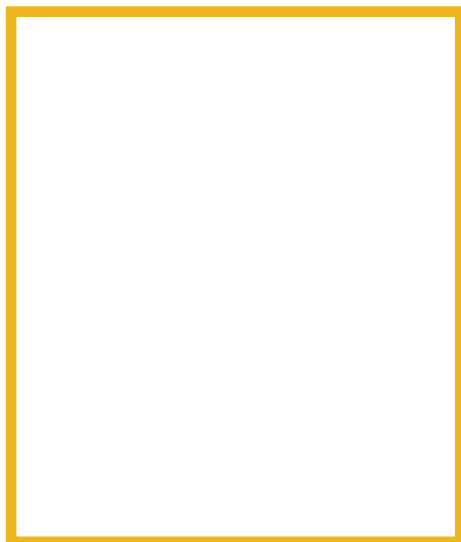


Atrakcje

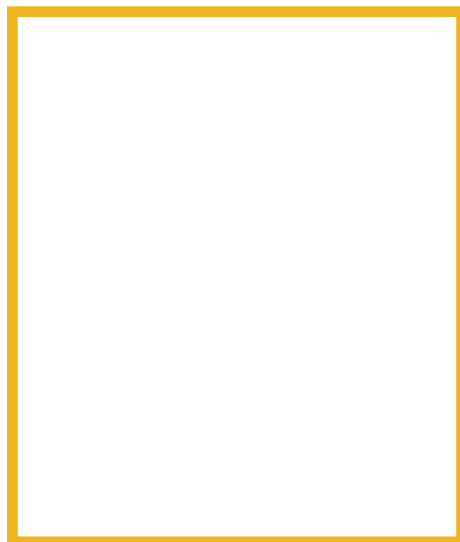


**Punkt
z gastronomią**

5. Harajuku

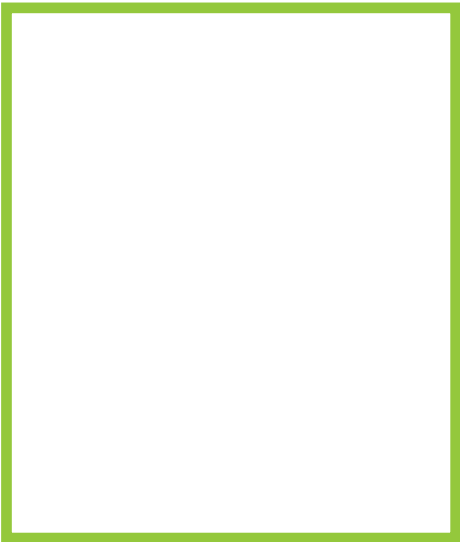


Atrakcje



**Punkt
z gastronomią**

6. Shinjuku

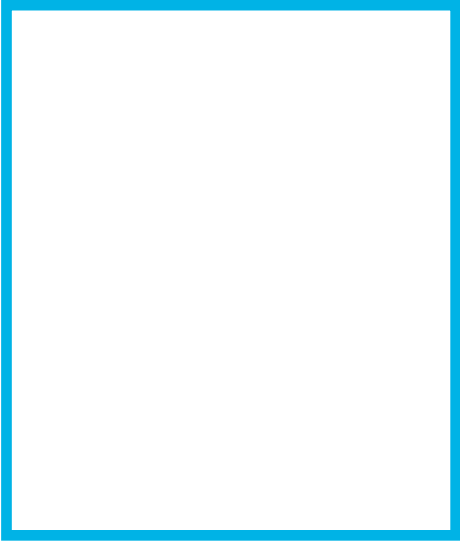


Atrakcje



**Punkt
z gastronomią**

+ Roppongi

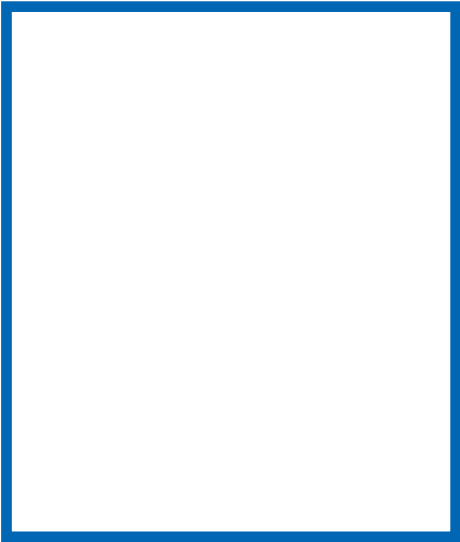


Atrakcje

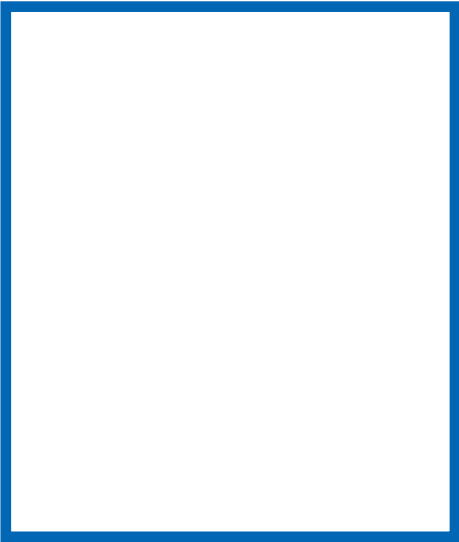


**Punkt
z gastronomią**

7. Ikebukuro

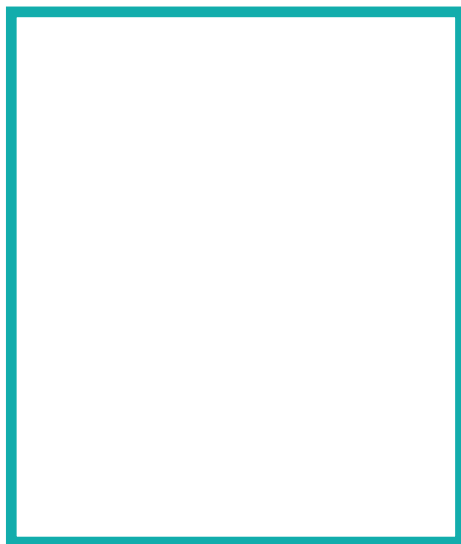


Atrakcje

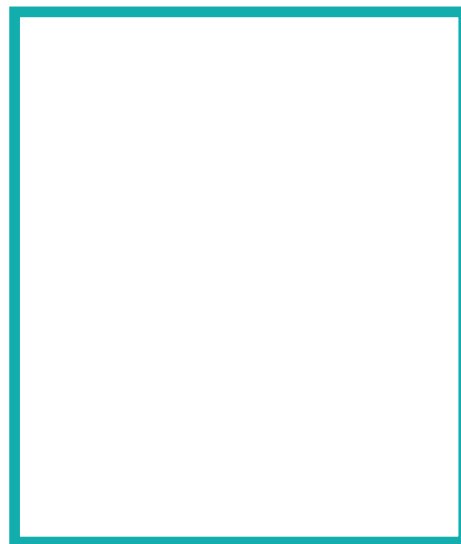


**Punkt
z gastronomią**

8. Ueno

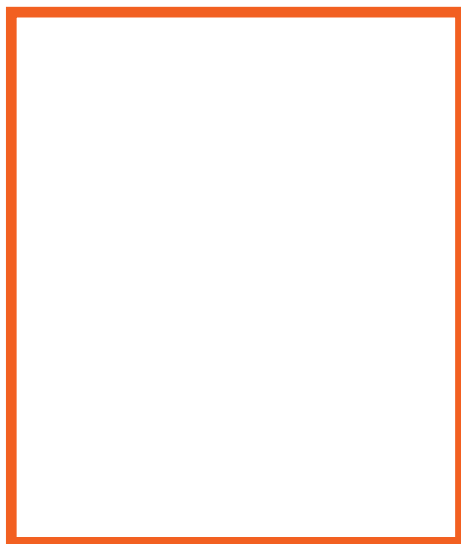


Atrakcje

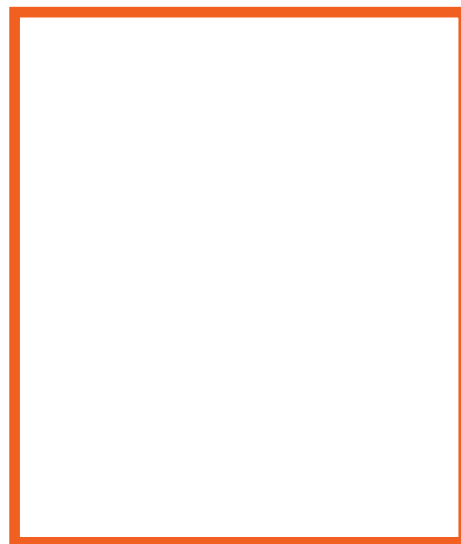


**Punkt
z gastronomią**

+ Asakusa

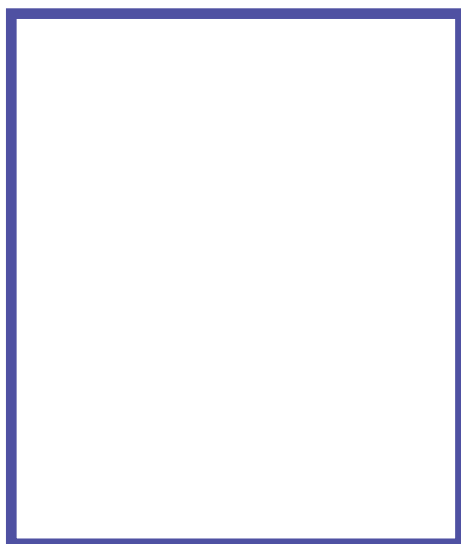


Atrakcje



**Punkt
z gastronomią**

9. Akihabara

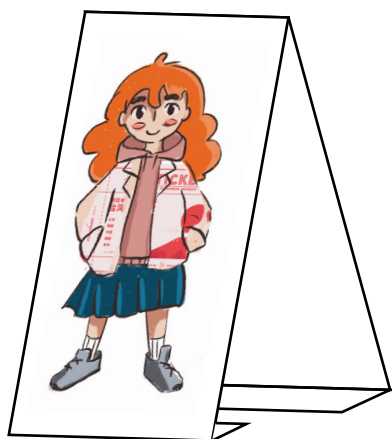


Atrakcje



**Punkt
z gastronomią**

Pionki



Przykład
złożenia pionka

1. Właścicielem praw autorskich do gry jest Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha w Krakowie (dalej: „Muzeum”).
2. Użytkownik może pobierać, drukować i kopiować udostępnioną przez Muzeum grę wyłącznie na potrzeby własne.
3. Zabronione jest wykorzystywanie gry do jakichkolwiek celów innych niż osobiste, w tym odpłatne udostępnianie lub wykorzystywanie, nawet w sposób pośredni, do uzyskiwania jakichkolwiek korzyści materialnych.
4. Zabronione jest powielanie gry na innych stronach internetowych, publikacjach drukowanych i innych nośnikach informacji bez zgody Muzeum.

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**

Sfinansowano ze środków
Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego
w ramach programu „Kultura dostępna”.