**TOKAIDO játékszabály**

A játék elején mindenki két utazó közül választ, kinek a bőrében bújva fog neki indulni az útnak. Így mindenki más-más mennyiségű pénzzel kezd és természetesen más-más rá jellemző bónusszal. (Például Hiroshige, a festő a köztes fogadókban megállva kap egy választott tájképet, Hirotada, a szerzetes szentélyt látogatva plusz egy pénzt helyez el áldozatként.) A játékban nem a szokásos, most Te, most én lépek mechanizmusa él, hanem a mindig leghátul kullogó dönti el, épp hova megy (természetesen mindig csak előre, de bármennyi mezőt).

Ezek a helyek lehetnek a következők:

- Melegvízű forrás (2 vagy 3 pont jár nekünk attól függően, milyen kártyát húzunk)  
- Találkozás (különböző bónuszokat adnak azok az emberek akikkel összefutunk utunk során, erről egy külön pakli szól)  
- Farm (ahol 3 pénz üti a markunkat)  
- Város (szuvenír-t, azaz „omiyage”-t vásárolhatunk 3-ból választva, akár mindegyiket, akár nem kérve egyiket sem. 4 féle ajándék lehet: legyező, édesség, ruha, illetve kézműves alkotás. Ezekből kell lehetőleg minél több félét gyűjteni.)  
- Sintó szentély (adományozhatunk a templomnak 1-3 közötti összeget. A játék a végén a legbőkezűbb játékos jutalma sok-sok győzelmi pont)  
- Fogadó (a hely, ahol bevárjuk a lemaradókat és egy jót eszünk, ha van pénzünk rá. Minden étel vásárlási értéktől függetlenül 6 pontot ér, aki előbb ér a fogadóba, az több dolog közül választhat.)  
- Valamint a tájban való gyönyörködés, ami lehet tengeri, hegyi vagy a rizsföldek végeláthatlansága (minél többször mélyülünk el egy-egy tájtípus látványában, annál több pontot ér)

A játék végén pontot kapnak azok a játékosok, akik a legtöbbször fürödtek, legdrágábban étkeztek és a legtöbb emberrel találkoztak.