ANTOINE BAUZA · NAJADE

TOKAIDO

東海道

Règles du jeu

FUN FORGE

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 5 pions Voyageurs
- 5 marqueurs Points de Voyage
- 5 jetons Baluchons
- 50 pièces de monnaie
- 10 tuiles Voyageurs
- 60 cartes Panoramas
- 12 cartes Sources chaudes
- 25 cartes Repas
- 24 cartes Souvenirs
- 14 cartes Rencontres
- 7 cartes Accomplissements

But du jeu

Les joueurs sont des voyageurs du Japon d'autrefois. Ils vont arpenter le prestigieux Tokaido, la route de la Mer de l'Est et tenter de faire de ce voyage une expérience des plus enrichissantes.

Pour cela, ils vont être amenés à contempler de magnifques paysages, à déguster de délicieuses spécialités culinaires, à acquérir des souvenirs, à profiter des vertus des sources chaudes et à faire des rencontres inoubliables.

Mise en place

1. Le plateau de jeu est placé au centre de la table.
2. Les cartes Accomplissements sont placées à côté du plateau.
3. Les cartes Repas sont mélangées en une pioche, face cachée.
4. Les cartes Souvenirs sont mélangées en une pioche, face cachée.
5. Les cartes Rencontres sont mélangées en une pioche, face cachée.
6. Les cartes Sources chaudes sont mélangées en une pioche, face cachée.
7. Les cartes Panoramas sont triées par type (Mer, Montagne, Rizière) et par valeur (les « 1 » au-dessus des « 2 », eux-mêmes au-dessus des « 3 »...).

   Les 7 pioches ainsi formées sont placées sur les emplacements prévus à cet effet.
8. Les pièces de monnaie forment la banque, placée à côté du plateau de jeu.

Les joueurs reçoivent chacun 2 tuiles Voyageurs, aléatoirement. Ils en choisissent une, qu'ils posent face visible devant eux (A), et replacent l'autre dans la boite (avec celles non-distribuées pour les parties à moins de 5 joueurs).

Ils prennent dans la banque les pièces indiquées dans le coin supérieur droit de la tuile conservée : cela constitue leur Pécule pour débuter le voyage. (B)

Les joueurs choisissent chacun un pion Voyageur. Les pions Voyageurs sont placés dans un ordre aléatoire au niveau du 1er Relais (Kyoto). (C)

Ils placent le marqueur de la même couleur que leur Voyageur sur la case 0 de la piste qui sera utilisée pour comptabiliser les points de Voyage. (D)

Enfin, Ils prennent le jeton Baluchon de la même couleur et l'insèrent dans leur tuile Voyageur. (E)

Déroulement de la partie

Dans *Tokaido*, c'est toujours au joueur dont le Voyageur est situé le plus en arrière sur la route (par rapport au sens du voyage) de jouer.

Le joueur dont le jeton Voyageur est en dernière position doit avancer son Voyageur pour l'amener sur un emplacement libre de son choix.

Il est interdit de revenir en arrière.

Il n'est en aucun cas obligé de s'arrêter sur le premier emplacement situé devant lui et il peut « sauter » un ou plusieurs emplacements.

Il est par contre obligé de s'arrêter aux stations Relais pour manger.

Une fois qu'il a déplacé son Voyageur, le joueur obtient le bénéfice qui correspond à la station associée (les stations sont détaillées plus loin).

Dans la plupart des cas, suite au déplacement d'un Voyageur, c'est un autre Voyageur qui se retrouve en dernière position sur la route.

C'est alors à lui de jouer.

Si après son déplacement le dernier Voyageur reste le dernier sur la route, il rejoue immédiatement.

C'est le cas, jusqu'à ce que son pion Voyageur se retrouve devant celui d'un autre joueur.

Le Voyageur vert est le plus loin sur la route, c'est donc à lui de jouer.

Le Voyageur violet est considéré plus loin que le Voyageur vert (emplacement double). C'est donc à lui de jouer.

- *Le Voyageur vert se déplace devant le Voyageur violet (flèche). C'est maintenant au Voyageur violet de jouer.*
- *Si le Voyageur vert s'était déplacé tout en restant derrière le Voyageur violet, il aurait rejoué immédiatement...*

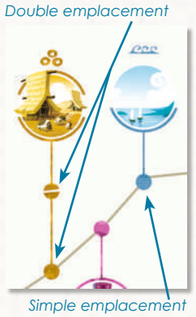
Emplacements simple / double

Sur le plateau, certains emplacements sont doubles. Ils ne sont utilisés que dans les parties à 4 et 5 joueurs.

Quand un Voyageur arrive sur un double emplacement, il doit obligatoirement occuper celui situé sur la route s'il est libre.

Le Voyageur qui arrive après lui occupe le deuxième emplacement.

Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, seuls les emplacements sur la route sont utilisés. Les autres ne servent pas.



Les Stations et leurs effets

Remarque : *on appelle « Collection » l'ensemble des cartes acquises (placées face visible) par un joueur lors de la partie.*

Chaque déplacement amène un Voyageur sur l'un des 9 types de stations existantes.

Le joueur pioche les 3 premières cartes Souvenir de la pioche et les place devant lui, face visible.

Il peut ensuite acheter une ou plusieurs de ces cartes en payant le prix indiqué sur chacune.

Les éventuelles cartes restantes sont replacées aléatoirement sous la pioche.

Les Souvenirs sont tous différents et organisés en 4 familles, identifiables par un symbole en bas à droite de chaque carte.

Elles coûtent 1, 2 ou 3 pièces. Elles rapportent 1, 3, 5 ou 7 points en fonction des symboles présents dans la Collection du joueur.

Pour marquer un maximum de points, les joueurs ont intérêt à collectionner des Souvenirs de familles différentes. Il n'est cependant pas interdit d'acheter des Souvenirs de la même famille.

- La **première carte** (famille) rapporte toujours **1 point** (toutes les cartes suivantes de la même famille rapportent aussi **1 point**).
- La **deuxième carte**, si elle appartient à une famille différente, rapporte **3 points**.
- La **troisième carte**, si elle appartient à une famille différente, rapporte **5 points**.
- La **quatrième carte**, si elle appartient à une famille différente, rapporte **7 points**.

Les points sont marqués au moment où les cartes sont ajoutées à la collection du joueur (des collections de Souvenirs et leurs valeurs en points sont données à titre d'exemple ci-dessous).

Précision : *un Voyageur doit posséder au moins 1 pièce pour s'arrêter dans une Echoppe.*

Quelques exemples de collections de Souvenirs

1 point

4 points (1+3)

9 points (1+3+5)

16 points (1+3+5+7)

5 points (1+1+3)

3 points (1+1+1)

8 points (1+3+1+3)

Ferme

Le joueur prend 3 pièces dans la banque et les ajoute à son Pécule.

Il n'y a pas de limite au nombre de pièces qu'un joueur peut posséder.

Panorama

Les Panoramas sont constitués de 3, 4 ou 5 sections.

Lorsqu'un Voyageur s'arrête sur une station Panorama, s'il ne possède aucun morceau de celui-ci, il prend le numéro « 1 ».

Sinon, il prend le morceau suivant dans l'ordre croissant.

Il marque immédiatement un nombre de points égal au numéro du morceau (1, 2, 3, 4 ou 5 suivant le Panorama).

Précision : *chaque Voyageur ne peut composer qu'un seul Panorama de chaque type. Un Voyageur qui a complété un Panorama ne peut plus s'arrêter sur les emplacements correspondants à ce type (Mer, Montagne ou Rizière).*

Source chaude

Le joueur pioche une carte Source chaude et l'ajoute à sa collection.

Elle rapporte 2 ou 3 points suivant ce qu'indique la carte.

Temple F

Le joueur peut donner 1, 2 ou 3 pièces au temple. Il les place sur le plateau, dans la zone correspondant à sa couleur. Chaque pièce offerte rapporte 1 point.

Précision : un Voyageur qui s'arrête sur une case Temple doit donner au moins 1 pièce en guise d'offrande. Il est interdit de s'arrêter et de ne rien donner.

Rencontre

Le joueur révèle la première carte de la pioche de cartes Rencontre, l'ajoute à sa collection et en applique l'effet.

Shokunin (Artisan)

Le joueur pioche la première carte Souvenir de la pioche et l'ajoute à sa collection. Il marque 1, 3, 5 ou 7 points selon les Souvenirs déjà en sa possession.

Annaibito (Guide)

Le joueur ajoute un Panorama du type indiqué sur la carte à ses Panoramas. Si le Panorama mentionné est déjà complet, il peut en commencer ou en compléter un autre de son choix. Si le Panorama n'était pas commencé, le joueur prend le numéro « 1 ».

Samurai (Samourai)

Le joueur marque immédiatement 3 points.

Kuge (Noble)

Le joueur prend immédiatement 3 pièces dans la banque et les ajoute à son Pécule.

Miko (Prêtre Shinto)

Le joueur prend immédiatement 1 pièce dans la banque et la place comme offrande au Temple.

Il marque 1 point pour cette pièce.

Relais

Les Relais sont des stations particulières.

Tous les Voyageurs ont l'obligation de faire un arrêt à chacun des Relais. C'est dans les Relais que les joueurs peuvent acheter des cartes Repas. Les cartes Repas coûtent 1, 2 ou 3 pièces et rapportent toutes 6 points.

Arrivée à un Relais

Les Relais sont des points de passage obligatoires pour tous les Voyageurs, l'occasion de prendre un repos bien mérité et de goûter les spécialités culinaires locales.

Tous les Voyageurs sont obligés de faire un arrêt à chacun des Relais.

Les cases Relais peuvent donc accueillir tous les Voyageurs simultanément (des emplacements sont présents sur le plateau, en rouge).

L'ordre d'arrivée aux Relais est important.

Le premier Voyageur occupe obligatoirement l'emplacement le plus près de la route. Les autres Voyageurs forment une file derrière lui.

Le Voyageur vert repartira le premier du Relais

Quand le premier Voyageur arrive à un Relais, il pioche autant de cartes Repas que de joueurs présents plus 1 (exemple : dans une partie à 3 joueurs il pioche 4 cartes).

Il en prend connaissance sans les montrer aux autres joueurs.

Il peut ensuite en obtenir une, au choix, en payant le prix indiqué (1, 2 ou 3 pièces).

Il ajoute alors cette carte à sa collection et replace les cartes restantes dans la réserve prévue à cet effet, à côté de la pioche de cartes Repas, face cachée.

Il doit ensuite attendre que les autres Voyageurs arrivent eux-aussi au Relais et fassent l'acquisition, s'ils le peuvent et s'ils le souhaitent, de l'une des cartes Repas restantes.

Le premier Voyageur arrivé au Relais a donc plus de choix que le dernier arrivé !

Les cartes Repas rapportent 6 points. Les joueurs les marquent au moment où ils les ajoutent à leur collection.

Important :

- Un Voyageur ne peut pas goûter deux fois la même spécialité culinaire lors de son voyage.
- Un Voyageur ne peut en aucun cas obtenir plus d'une carte Repas par Relais.
- Un Voyageur n'est jamais obligé d'acheter une carte Repas.

Exemple : partie à 4 joueurs

Le premier Voyageur arrive au Relais : il pioche 5 cartes Repas (4 joueurs + 1) et choisit son Repas parmi ces 5 cartes.

Le deuxième Voyageur arrive au Relais : il choisit son repas parmi les 4 cartes restantes.

Le troisième Voyageur arrive au Relais : il prend connaissance des 3 cartes restantes mais il n'a pas assez d'argent pour payer sa spécialité culinaire. Il ne peut donc pas prendre de carte (ni marquer les points correspondants).

Le quatrième Voyageur arrive au Relais : il lui reste 3 cartes Repas pour faire son choix puisque le Voyageur précédent n'a pas pu acheter de carte.

Il fait son choix et replace les cartes Repas restantes sous la pioche.

Poursuite du voyage

Une fois que tous les Voyageurs sont arrivés au Relais et ont eu l'opportunité de goûter la cuisine locale, le voyage peut continuer.

Les cartes Repas non collectées par les joueurs sont défaussées (remettez-les aléatoirement sous la pioche).

Le dernier Voyageur sur le parcours reprend la route en premier (selon la règle usuelle).

Si les Voyageurs sont arrivés au dernier Relais (Edo), la partie prend fin.

Fin du voyage

La partie prend fin quand tous les Voyageurs sont arrivés au dernier Relais (Edo), après avoir eu l'opportunité d'acheter une dernière carte Repas. Les cartes Accomplissement (Gourmet, Collectionneur, Baigneur et Bavard) sont alors attribuées (les cartes Accomplissements sont détaillées plus loin).

Les Voyageurs marquent des points supplémentaires en fonction de leur rang parmi les donateurs au Temple :

- Le plus généreux donateur marque 10 points
- Le deuxième marque 7 points
- Le troisième marque 4 points
- Les autres donateurs marquent 2 points
- Les Voyageurs qui n'ont pas donné la moindre pièce aux Temples ne marquent aucun point.

En cas d'égalité, tous les joueurs gagnent les points de leur rang (exemple : deux joueurs à égalité pour la première place gagnent 10 points chacun).

Exemple :

Ci-dessus, la situation des offrandes à la fin du voyage :

- Le Voyageur jaune marque 10 points (3 pièces - 1re place)
- Les Voyageurs vert et gris marquent 7 points (2 pièces - égalité pour la 2e place)
- Les Voyageurs blanc et violet ne marquent aucun point puisqu'il n'ont donné aucune pièce

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de cartes Accomplissements est le vainqueur.

Dans *Tokaido*, les points de voyage sont comptabilisés tout au long de la partie. Cependant si vous pensez avoir commis une erreur, votre collection vous permet de recompter vos points à la fin de la partie.

Cartes Accomplissements

Sept cartes Accomplissement seront distribuées aux Voyageurs, 3 durant la partie et 4 à l'issue de celle-ci.

Cartes Accomplissements Panorama

Trois cartes Accomplissements sont attribuées au cours du voyage : lorsqu'un joueur est le premier à terminer un Panorama, il reçoit la carte accomplissement correspondante au type de Panorama complété.

Chacune de ces cartes rapporte 3 points.

Autres cartes Accomplissements

Quatre cartes Accomplissements sont attribuées à la fin du Voyage :

Gourmet

Cette carte revient au Voyageur qui totalise le plus haut total de pièces sur ses cartes Repas.

Baigneur

Cette carte revient au Voyageur qui totalise le plus grand nombre de cartes Source chaude.

Bavard

Cette carte revient au Voyageur qui totalise le plus grand nombre de cartes Rencontre.

Collectionneur

Cette carte revient au Voyageur qui totalise le plus grand nombre de cartes Souvenir.

Si plusieurs Voyageurs sont à égalité pour obtenir une carte, ils gagnent tous 3 points.

Description des Voyageurs

Hiroshige l'artiste

Hiroshige prend 1 carte Panorama de son choix lorsqu'il arrive dans chacun des 3 Relais intermédiaires (avant le Repas).

Chuubei le messager

Chuubei pioche 1 carte Rencontre lorsqu'il arrive dans chacun des 3 Relais intermédiaires (avant le Repas).

Kinko le ronin

Les cartes Repas achetées par Kinko lui coûtent une pièce de moins (les Repas de valeur 1 sont donc gratuits).

Yoshiyasu le fonctionnaire

Lors de chaque rencontre, Yoshiyasu pioche 2 cartes Rencontre, conserve celle de son choix et replace la seconde au-dessous de la pioche (sans la montrer aux autres joueurs).

Satsuki l'orpheline

Lors de son arrivée au Relais, Satsuki reçoit aléatoirement et gratuitement 1 carte Repas.

Précision : elle peut éventuellement renoncer à cette carte gratuite pour acheter un Repas selon la règle usuelle.

Mitsukuni le vieillard

Chaque carte Source chaude et chaque carte Accomplissement rapporte 1 point supplémentaire à Mitsukuni.

Sasayakko la geisha

Dans les villages, si la Geisha achète au moins 2 Souvenirs, le moins cher des 2 lui est offert.

Hirotada le prêtre

A chaque arrêt au Temple, le joueur peut prendre une pièce de la réserve et la placer au Temple (il marque 1 point pour cette pièce). Ce, en plus des 1, 2 ou 3 pièces qu'il peut normalement offrir au Temple.

Umegae la saltimbanque

Umegae gagne 1 point et 1 pièce lors de chaque rencontre.

Précision : ce gain a lieu avant d'appliquer les effets de la carte Rencontre piochée.

Zen-emon le marchand

Zen-emon peut acheter l'un des Souvenirs pour 1 seule pièce au lieu du prix indiqué, une fois par Echoppe.

Règles spéciales – parties à 2 joueurs

Les parties à 2 joueurs sont sujettes à des règles particulières.

Un troisième Voyageur, appelé Voyageur neutre, est placé sur le Relais de départ (la position des trois Voyageurs est déterminée aléatoirement).

Comme pour les Voyageurs des joueurs, ce Voyageur neutre doit être déplacé lorsqu'il est en dernière position sur la route.

Il est déplacé par le joueur dont le Voyageur est en première position sur le parcours.

Note : les déplacements du Voyageur neutre sont un élément important des parties à deux joueurs et très certainement la clé de la victoire.

Le Voyageur vert est le Voyageur neutre (N). Comme il est en dernière position sur le chemin, c'est à lui de jouer. C'est au joueur qui joue le Voyageur jaune de le déplacer puisque ce dernier est en tête sur le chemin.

Les déplacements du Voyageur neutre sont sans effet, SAUF pour les emplacements **Temple** et **Relais** :

Quand le Voyageur neutre s'arrête sur une station Temple, une pièce est prise à la réserve et placée sur l'emplacement correspondant à sa couleur. Le Voyageur neutre interviendra donc à la fin de la partie dans le calcul des points supplémentaires liés aux offrandes.

Quand le Voyageur neutre s'arrête sur un emplacement Relais, le joueur qui a effectué ce déplacement prend la main de cartes Repas et en défausse une aléatoirement. Cette carte est remise sous la pioche sans que les joueurs en aient pris connaissance.

À ces exceptions près, la partie se joue selon les règles usuelles.

Variantes

Voyage initiatique

Si vous découvrez *Tokaïdo* ou si vous désirez le faire découvrir à des proches, vous pouvez adopter cette variante simplifée :

Laissez les tuiles Voyageurs dans la boite et distribuez simplement 7 pièces à chaque joueur au début de la partie. Ainsi vous pourrez découvrir dans un premier temps le jeu sans avoir à gérer les particularités des tuiles Voyageurs.

Trajet Retour

Si le voyage traditionnel du Tokaido s'effectuait de Kyotô vers Edô, rien n'empêche les joueurs de voyager dans l'autre sens, d'Edô vers Kyotô.

Les règles demeurent exactement les mêmes.

Gastronomie

Lors de l'arrivée aux Relais, le premier Voyageur pioche un nombre de cartes Repas seulement égal au nombre de joueurs (au lieu de piocher une carte de plus que le nombre de joueurs).

Les Voyageurs ont ainsi moins de choix dans le menu, ce qui rendra l'ordre d'arrivée aux Relais plus tactique.

Préparatifs

L'ordre de départ des Voyageurs a une incidence sur leurs premiers déplacements : les premiers à partir ayant plus de choix que les derniers. Pour palier ce léger handicap, les joueurs expérimentés voudront éventuellement intégrer cette variante.

En fonction de l'ordre de départ au premier Relais, les Voyageurs voient leur Pécule de départ modifié comme suit. Cet ajustement s'applique uniquement au début de la partie (et non aux Relais suivants) !

Exemple : dans une partie à 4 joueurs.

- Le premier Voyageur à partir reçoit une pièce de moins que son Pécule.
- Le deuxième Voyageur à partir reçoit simplement son Pécule.
- Le troisième Voyageur à partir reçoit 1 pièce supplémentaire.
- Le dernier Voyageur à partir reçoit 2 pièces supplémentaires.

Remarque :
Les joueurs doivent avoir choisi leur pion Voyageur avant que l'ordre de départ soit déterminé aléatoirement.

Vous pouvez cumuler ces variantes lors de vos parties et elles sont également jouables dans la version à 2 joueurs.

Quelques mots à propos du Japon...

Tokaido

La route du Tokaïdo, dont le tracé initial remonte au XIe siècle, relie les deux villes les plus importantes du Japon : Edô (aujourd'hui nommée Tôkyô) et Kyotô.

Longue de 500 km, elle emprunte le littoral au sud de l'île principale de l'archipel japonais.

Les voyageurs du XVIIe siècle mettaient environ deux semaines à le parcourir, la plupart du temps à pied, quelque fois à cheval, ou dans des palanquins pour les plus fortunés.

De nombreux relais, installés tout au long de la route, permettaient aux voyageurs de se reposer et de se ravitailler. Il n'y avait pas moins de 53 étapes qui ponctuaient ce parcours.

La route et ses relais ont inspiré de nombreux artistes parmi lesquels le célèbre Hiroshige qui leur a consacré une série d'estampes : *Tokaido Gojusan no Uchi* (Les cinquante-trois étapes du Tokaido).

Panoramas

Le territoire japonais est au trois-quart composé de montagnes et compte de nombreux volcans dont certains sont encore actifs de nos jours. L'espace cultivable est très réduit et principalement occupé par des rizières.

Le Japon compte des kilomètres et des kilomètres de littoraux très variés, offrant tout autant de regards sur les mers qui bordent le pays. Cette géographie a donné à la mer une place particulière dans le coeur des habitants et dans celui des artistes.

Sources chaudes

Les sources naturelles d'eau chaude (Onsen en japonais) sont nombreuses et très populaires. La plupart ont été aménagées en bains, publics ou privés. On les utilise même parfois pour la cuisson des oeufs et des légumes !

Sur l'île d'Hokkaido (au Nord de l'archipel), il n'est pas rare de trouver les sources occupées par des Macaques qui semblent apprécier leurs bienfaits autant que les humains.

Gastronomie

La cuisine traditionnelle japonaise est constituée de viande, de poisson, de riz, de nouilles, de légumes et d'algues. Les mets les plus connus au-delà des frontières sont les sushis (émincés de poisson cru sur une portion de riz parfumé), mais chaque région de l'archipel japonais propose des spécialités variées et savoureuses.

La cuisine et les repas ont une symbolique très forte dans la culture nipponne. Les boissons les plus populaires sont bien sûr l'alcool de riz (appelé Saké en occident) et le thé. L'un comme l'autre offrent une incroyable variété de saveurs que seuls les connaisseurs savent apprécier à leur juste valeur.

Souvenirs

Au Japon, lorsque l'on voyage et que l'on rend visite à quelqu'un, il est de coutume d'apporter un souvenir (Omiyage en japonais) tels que des petits objets (baguettes (Hashi), les toupies (Koma), etc.), des vêtements (chapeau (Boshi), socques (Geta), etc.), des aliments (pâtisserie (Manju), confiserie (Kompeito), etc.), ou encore des objets d'art (boite (Hako), laque (Urushi), etc.).

Crédits:

Un jeu d'Antoine Bauza
Illustré par Naïade
Design graphique : Funforge Studio
Relecture : Yann Belloir et Gersende Cheylan

Antoine Bauza remercie :

Michaël Bertrand, Bruno Goube, Toni Bauza, Élisabeth Watremez, Françoise Sengissen, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Mikaël Bach, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Matthieu Houssais, Franck Lefebvre, Marielle Lefebvre, Frédéric Escribano, Maël Cathala, Mathias Guillaud, Thibaut Paulevé, Adèle Perché, Natacha Deshayes, Adrien Martinot, Charles, Catherine Ellena, Éric Robert, Bruno Faidutti, Jef Gontier, Coralie Desoeuvres, Émilie Escoulen, Clémens Winkelmann, Corentin Lebrat, Cyril Sandelion et Sylvain Thomas.

Funforge remercie :

Nobuaki Takerube pour son aide inestimable sur la validation culturelle, Christine Clotté (pour tout et bien plus), Claude Amardeil (pour tout également), Elodie Sallares, Jean-Marie David, Anne-Sophie Girault-Guessoum, Eddy Neveu, Abrial Da Costa, tous les testeurs des Ludopathiques pour leur aide et Marie Cardouat pour son oeil avisé.

TKDFR01

©Funforge s.a.r.l. 2012 - Tous droits réservés