

TOKYO HIGHWAY *Rainbow City*

RÈGLES DE BASE

2 à 4 joueurs 30 min et + Âge : 8 ans et +

1 À propos de ce jeu

Construisez votre propre autoroute unique qui quadrillera la ville et croisera celles des autres joueurs. Pour remporter la partie, construisez vos routes intelligemment et soyez le premier à placer et poser vos voitures.

2 Contenu

1 feuille de règles 1 plateau des Missions
 Voitures : 10 sortes x 4 couleurs 36 routes (bâtonnets)
 80 piliers gris 8 piliers jaunes
 1 pince
 * Utilisez la pince si nécessaire.

Matériel urbain
 1 Tour 3 Immeubles
Zones
 zone de l'Aéroport zone Verte
 zone de l'Arc-en-ciel
 5 zones de Développement

3 Mise en place

1 Distribuer les éléments

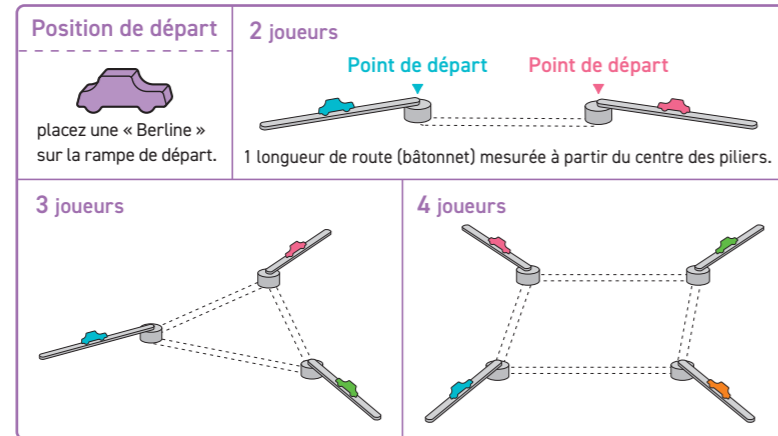
Les joueurs choisissent leur couleur et prennent les voitures correspondantes. Ensuite, distribuez le matériel de construction à chaque joueur. En fonction du nombre de joueurs dans la partie, chaque joueur reçoit.

Liste du matériel	RÈGLES DE BASE	RÈGLES DES MISSIONS			
2 joueurs	10	10	30	3	15
3 joueurs	8*	10	25	2	12
4 joueurs	7*	10	20	2	9

* La « Berline » doit être une des voitures choisies. Les joueurs prennent les mêmes types de voitures.

2 Construire les rampes de départ

Les joueurs construisent leur rampe pour entrer sur l'autoroute en utilisant une route et un pilier gris. Le centre des piliers doit être à la même distance entre les joueurs. Reportez-vous ci-dessous pour voir les dispositions en fonction du nombre de joueurs. Une fois que les joueurs ont construit leur rampe de départ, chaque joueur place une Berline sur sa route.



3 Choisir le premier joueur

Le dernier joueur à avoir vu un Arc-en-ciel devient le premier joueur. Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens horaire.

4 Placer le matériel urbain

Les joueurs choisissent chacun à leur tour et placent le matériel urbain sur la table. Lorsque tous les objets ont été placés, la partie peut commencer.

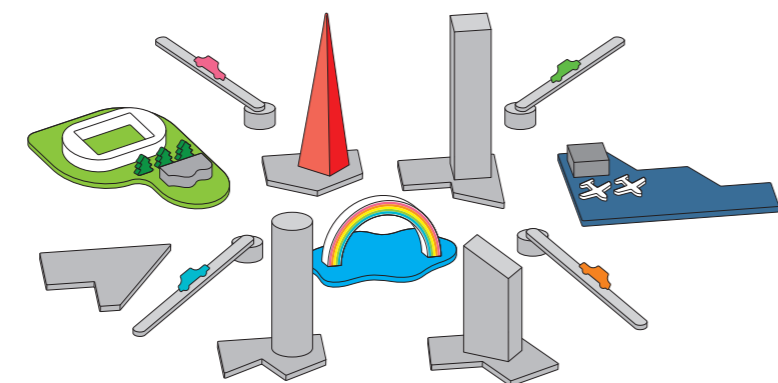
> Toutes les zones de Développement doivent être placées en premier ; une fois que les joueurs ont placé chacun à leur tour toutes les zones de Développement, ils peuvent ensuite passer au placement du reste du matériel urbain.

> Les Immeubles et la Tour ne peuvent être placés que sur des zones de Développement.

> Vous ne pouvez placer que 1 seul Immeuble ou 1 seule Tour sur chaque zone de Développement. L'objet peut être placé librement à l'intérieur de celle-ci, mais ne peut pas dépasser du bord.

> Lorsque vous placez une zone de Développement, elle doit se trouver à au moins une largeur de 1 pilier des autres zones de Développement, routes et piliers.

> Le matériel urbain ne peut pas être déplacé pendant la partie.



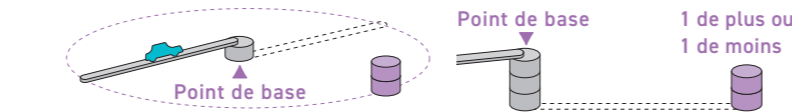
4 Actions du tour de jeu

Pendant leur tour, les joueurs réalisent les actions suivantes dans l'ordre :

1 Construire un pilier

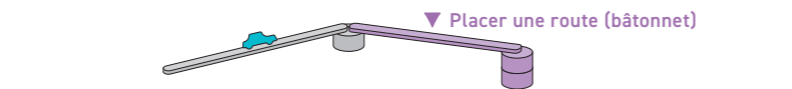
Les joueurs doivent d'abord construire les piliers pour étendre leurs routes. La position du nouveau pilier peut être n'importe où tant qu'il reste accessible à partir du point de base, ce qui correspond au pilier ou à la jonction que le joueur a placé(e) au tour précédent. La hauteur de ce nouveau pilier doit être supérieure de 1 ou inférieure de 1 à la hauteur du point de base. Les joueurs ne peuvent pas construire un pilier de la même hauteur, ni un pilier de hauteur supérieure ou inférieure de plus de 1 pilier à la hauteur du point de base. (Sauf exception, voir 7. Construire une jonction).

Nous encourageons les joueurs à utiliser une route (bâtonnet) pour mesurer la distance avant de placer de nouveaux piliers.



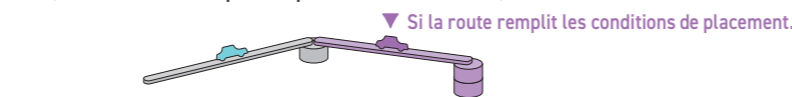
2 Construire une route

Construisez une route entre le point de base et le pilier construit en 1. La position du pilier construit en 1 peut encore être ajustée à ce moment-là, mais le point de base précédent ne peut pas être touché. (Voir 5. Placer les routes-bâtonnets).



3 Placer une voiture

Si la nouvelle route bâtie en 2 remplit les conditions de placement de voitures, les joueurs doivent placer une voiture n'importe où sur cette route. (Voir 6. Conditions pour le placement de voitures).

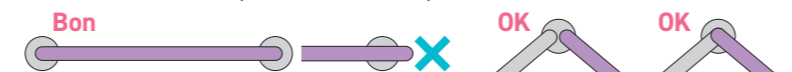


S'il y a un problème avec le placement du nouveau pilier ou de la nouvelle route, il doit être résolu avant de passer à la suite.

Sinon, le joueur suivant joue son tour, et le processus se répète. Les joueurs ne peuvent plus ajuster la position de leurs piliers, de leurs routes ou de leurs voitures une fois que leur tour est terminé.

5 Placer les routes-bâtonnets

Le placement des routes affecte grandement le résultat de la partie. Tenez-bien compte des règles suivantes. La fin de la route doit reposer sur le haut du pilier, ou sur une route de raccordement.



Les routes (bâtonnets) ne doivent jamais donner l'impression de traverser les piliers lorsque vous les regardez du dessus.

* Remarque : cette règle s'applique également à vos propres piliers.

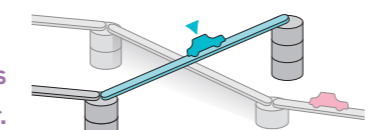
Le fait de fermer votre route n'est pas autorisé. Toucher d'autres routes ou piliers n'est pas autorisé.



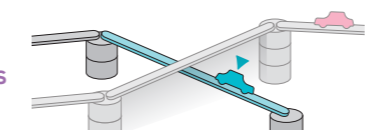
6 Conditions pour le placement de voitures

Si vous placez une route qui croise la route d'un autre joueur (une entre deux piliers) et si cela remplit une des conditions ci-dessous, placez une voiture dessus :

A. La route placée est la première à passer au-dessus de la route d'un autre joueur.



B. La route placée est la première à passer en dessous de la route d'un autre joueur.

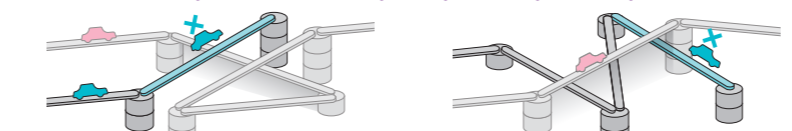


Remarque Une voiture ne peut pas être placée sur une route construite lors d'un tour précédent. Une voiture ne peut pas être placée si la route placée croise votre propre route.

Une seule voiture peut être placée par route qui passe au-dessus / en dessous d'une route adverse, et qui remplit les conditions A ou B. Les voitures peuvent être placées sur la route dans n'importe quelle position.

Même si la route ne remplit pas les conditions de placement de voitures, les joueurs peuvent toujours placer leur route pour croiser d'autres autoroutes.

Remarque Exemples de voitures qui ne peuvent pas être placées

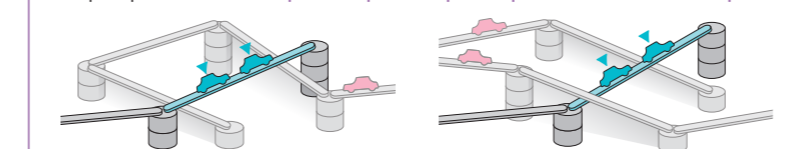


La route rose que la route bleue a traversée (au-dessus) a déjà été traversée par une autre route rose.

Aucune des deux routes de l'exemple n'est la « première », des voitures ne peuvent donc pas être placées dessus.

Exemples de placement de plusieurs voitures

Si une route bleue passe au-dessus / en dessous de plusieurs routes roses, le joueur bleu peut placer une voiture pour chaque route pour laquelle la condition est remplie.



Dans les deux exemples ci-dessus, il y a deux routes qui ont été traversées (au-dessus et en dessous) en même temps en tant que « première fois ». Par conséquent, deux voitures peuvent être placées.

Remarque Exemples d'erreur commune

Sur l'image de gauche, la route bleue passe au-dessus de deux routes roses. Mais (b) est déjà passée au-dessus de (a), alors (b) est la « première » que la route bleue a traversée. Dans ce cas, une seule voiture bleue peut être placée.

7 Construire une jonction

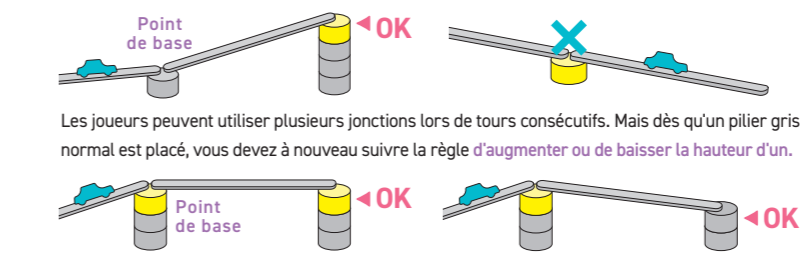
Les piliers jaunes sont des Jonctions, et peuvent être utilisés avec des piliers gris (en suivant 4. Actions du tour de jeu - 1 Construire un pilier.) pour ce faire, faites ce qui suit :

1 Construire un nouveau pilier de n'importe quelle hauteur

Les joueurs peuvent construire un pilier de n'importe quelle différence de hauteur à partir du point de base, ou même de la même hauteur.

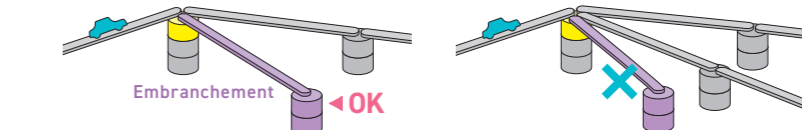
Remarque Une jonction ne peut pas être placée seule.

Elle doit toujours être utilisée avec un pilier ou plus et placée en haut.



2 Embranchement vers deux autoroutes

En utilisant une jonction, les joueurs peuvent créer un « embranchement » de leur autoroute en deux autres autoroutes. Ils créent ainsi deux points de base à partir desquels ils pourront se développer lors des tours suivants. Cependant, une jonction ne peut se ramifier qu'une seule fois (bien qu'une autre jonction puisse être utilisée pour ramifier un embranchement existant).



8 Construire une bretelle de sortie

Les joueurs peuvent créer une sortie de leur autoroute, appelée bretelle de sortie, à partir d'un point de base d'un pilier d'une hauteur d'un. De cette manière, la bretelle de sortie termine l'autoroute et repose directement sur la table sans pilier. Lors de la création d'une bretelle de sortie, le joueur place 1 voiture comme bonus.

Si une bretelle de sortie passe au-dessus ou en dessous de l'autoroute d'un autre joueur, et qu'elle remplit les conditions (voir 6. Conditions pour le placement des voitures), une voiture supplémentaire peut être placée dessus comme d'habitude.

Gardez bien en tête qu'aucune autre route ne pourra être connectée à une bretelle de sortie. Alors, réfléchissez bien avant d'utiliser des bretelles de sortie vers la fin de la partie, ou utilisez d'abord les jonctions pour créer des embranchements à votre autoroute.



9 Pénalité

Si un joueur fait tomber, les voitures, les piliers ou les routes d'un autre joueur, ne tenez pas compte du nombre d'éléments tombés, et ce joueur doit donner 1 pilier (soit gris, soit jaune) au propriétaire du/des élément/s tombé/s. Tous les joueurs aident pour replacer les éléments tombés et la partie peut reprendre. Aucune pénalité n'est appliquée, si vous faites tomber vos propres éléments.

10 Fin de la partie

1 Un joueur a placé toutes ses voitures

Le premier joueur à placer toutes ses voitures sur son autoroute est déclaré vainqueur ! Le vainqueur sort de la partie, et les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'ils aient placé toutes leurs voitures pour pouvoir ainsi quitter la partie. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu, la partie est terminée.

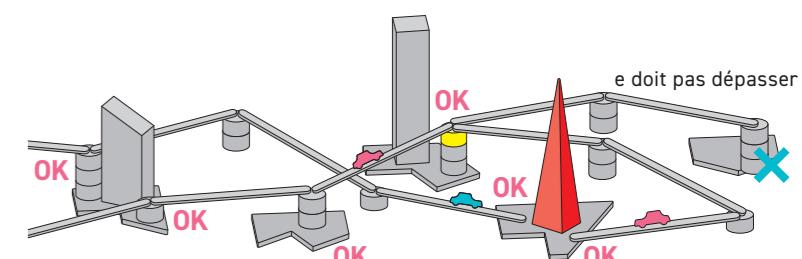
2 Un joueur n'a plus de matériel de construction

Si un joueur n'a plus de piliers ou de routes à placer pendant son tour, il doit passer. Si tous les autres joueurs jouent ensuite leurs tours sans subir de pénalité, le joueur qui a passé perd et doit quitter la partie. (En revanche, si un autre joueur subit une pénalité pour avoir fait tomber un élément appartenant au joueur qui a passé, ce dernier reçoit un pilier qui lui permet de continuer à jouer).

11 Comment utiliser les zones

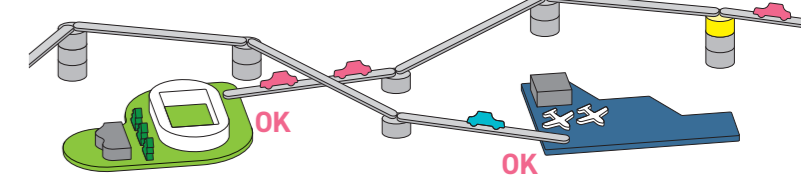
Zone de Développement

Les piliers peuvent être placés sur les Développement, tout comme les bretelles de sortie. Les piliers ne doivent pas dépasser du bord d'une zone.



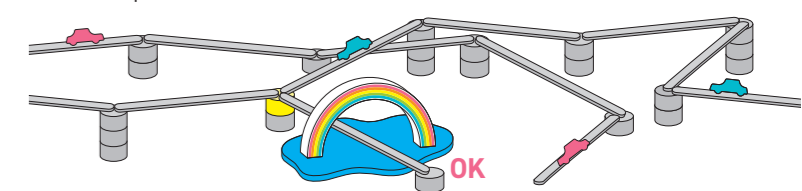
Zone verte, zone de l'Aéroport

Les sorties peuvent être placées sur la zone Verte et la zone de l'Aéroport, mais pas les piliers. Les routes ne peuvent pas être placées sur les bâtiments, les avions ou les arbres.



Zone de l'Arc-en-ciel

Ni les piliers ni les sorties ne peuvent être placés (placés) sur la zone de l'Arc-en-ciel. Les routes peuvent traverser l'Arc-en-ciel.



RÈGLES DES MISSIONS

2 à 4 joueurs 40 min et + Âge : 8 ans et +

Dès que vous maîtrisez les règles de base de Tokyo Highway, essayez d'ajouter les règles des Missions ! La mise en place et l'ordre de jeu sont les mêmes que dans les règles de base, ajoutez simplement le plateau des Missions. Contrairement aux règles de base, où les joueurs gagnent en plaçant toutes leurs voitures, le vainqueur est désormais le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie. Cherchez des moyens ingénieux et astucieux de maximiser le nombre de points en utilisant le plateau des Missions !

1 | Mise en place

Tout d'abord, suivez les règles de base, [3. Mise en place-1 Distribuer les éléments.] Les joueurs commencent avec 10 voitures chacun, sans tenir compte du nombre de joueurs. Le plateau des Missions doit être placé verticalement, visible par tous les joueurs. Le reste de la mise en place est le même que pour les règles de base.

2 | Ordre de jeu

La partie se déroule de la même manière que dans les règles de base, mais les joueurs ont aussi pour objectif de remplir les missions inscrites sur le plateau des Missions pour marquer des points. Les missions et les scores sont les suivants (comme indiqué à droite). *Seules les missions en jaune ont un effet immédiat pendant la partie.

3 | Fin de la partie

La partie se termine quand n'importe laquelle des conditions suivantes est remplie :
1 Tous les joueurs ont placé toutes leurs routes (bâtonnets).
2 Un joueur a placé toutes ses voitures.
 Dans ce cas, terminez la manche des tours en cours, et ensuite terminez la partie.
 Après la fin de la partie, les joueurs vérifient leurs scores.
 (Il y a une Route des scores au dos de la boîte qui peut être utilisée comme piste de score. Utilisez les voitures supplémentaires comme marqueurs des joueurs et faites les décomptes des scores.)

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur avec le plus de voitures sur l'autoroute.

Que se passe-t-il si un joueur n'a plus de piliers pendant la partie ?

À la différence des règles de base, le joueur concerné n'a pas perdu. À la place, lors de son tour, le joueur place 1 route (bâtonnet) à côté du plateau des Missions. (À partir de maintenant, cette route ne peut plus être utilisée.) Lors d'un tour suivant, si le joueur reçoit un pilier grâce à une pénalité, il pourra à nouveau jouer un tour.

4 | Missions les points associés

CONDUIRE
1

Placer une voiture
1 point pour chaque voiture placée sur les routes.

DÉVELOPPEMENT
1

Placer un pilier sur une zone de Développement
1 point pour chaque zone de Développement dans laquelle un pilier est placé. Même si le même joueur place plusieurs piliers sur une zone de Développement, il ne marque que 1 seul point.

IMMEUBLE
1

Entourer les immeubles
Le fait d'entourer les immeubles avec des routes reliées entre elles rapporte 1 point x le nombre d'immeubles. Les routes doivent se croiser et entourer complètement l'immeuble vu de dessus. Il est également possible d'entourer plusieurs immeubles en formant un 8.

RÉSERVE
1

RÉSERVE
1 Point pour chaque série de 5 piliers restants dans la réserve d'un joueur. Cela concerne aussi les jonctions (piliers jaunes).

EMBOUEILLAGE
2

Placer des voitures à la suite
2 points si 3 routes ou plus sur lesquelles des voitures ont été placées sont reliées. Un embranchement en forme de Y est valable.
*Les connexions supplémentaires réalisées par le même joueur n'augmentent pas le score.

le nombre de fois qu'une mission est terminée rapporte ce nombre de fois en points.
 le nombre de fois où une mission a été terminée n'a pas d'importance, elle ne rapporte des points qu'une seule fois.
 une fois qu'une mission est terminée, elle a un effet immédiat pendant la partie.

TOUR
x2

Entourer la Tour
Si des routes reliées peuvent entourer la Tour, le score obtenu par le joueur pour la mission IMMEUBLE est doublé. Si aucun immeuble n'est entouré, la Tour ne rapporte aucun point.

LE PLUS HAUT
2

Construire les piliers les plus hauts
2 points pour les piliers gris les plus hauts. Les piliers utilisés pour des jonctions ne sont pas valables. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus haut, ils reçoivent tous les 2 points.

ARC-EN-CIEL
2

Traverser l'Arc-en-ciel
2 points si une voiture est placée sur une route qui traverse l'Arc-en-ciel.
*Le même joueur ne reçoit pas plus de points s'il place plus d'une voiture.

SORTIE
2

Construction d'une sortie dans la zone de l'Aéroport
2 points pour la construction d'une sortie sur la zone de l'Aéroport. Les points ne sont pas augmentés si le même joueur construit plus de 1 sortie sur la zone de l'Aéroport.

SORTIE
2

Construction d'une sortie dans la zone verte
Les points ne sont pas augmentés si le même joueur construit plus de 1 sortie sur la zone de l'Aéroport.

MÊME SORTIE

Conduire la même sorte de voiture
Si le joueur A place une voiture et qu'il s'agit du même type de voiture que le joueur B sur la route que le joueur A a traversée, le joueur A reçoit 1 pilier de la part du joueur B.
*Un seul pilier peut être pris à chaque joueur (même type de voiture passé au-dessus / en dessous) par tour, si ces joueurs n'ont pas de piliers, le joueur ne peut pas en recevoir un.

La naissance de l'autoroute de Tokyo

En 1962, l'autoroute métropolitaine de Tokyo, d'une longueur de 4,5 km, a été inaugurée dans le but de réduire les embouteillages dans le centre de Tokyo. En vue d'un événement sportif international majeur en 1964, des terrains peu coûteux et disponibles ont été choisis pour précipiter la construction de l'autoroute. C'est ce qui a donné naissance aux structures exceptionnellement compliquées de l'autoroute. Plus tard, avec l'achèvement des lignes en boucle et des interconnexions, de nombreux croisements de voies ont été installés, ce qui a encore accru la complexité de la construction. Aujourd'hui, la voie rapide a une longueur totale de 310 kilomètres et forme une autoroute métropolitaine remarquable sans précédent dans le monde. Ce jeu s'inspire de l'histoire unique de l'autoroute métropolitaine de Tokyo. Les constructions complexes en trois dimensions qui apparaissent sur la table fascineront tous les joueurs. Appréciez la tension, le développement imprévisible de l'autoroute et le sentiment d'accomplissement lorsque vous retenez votre souffle et empilez les pièces !

Berline	Voiture de sport
Voiture électrique	Camion restaurant
Voiture familiale	Limousine
Fourgon de livraison	Camion de chantier
Remorque double	Autobus

Auteurs : Naotaka Shimamoto / Yoshiaki Tomioka
 Illustration : Yoshiaki Tomioka
 Direction : Naotaka Shimamoto
 Équipe de développement : Masayuki Ikegami / Itsuka Takeuchi
 Traduction française : Stéphane Athimon
 Relectures des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

www.itten-games.com

©2023 itten, LLC. Tous droits réservés.



Livret de règles

