

TOKYO TRAIN

UN JEU DE WALTER OBERT
ILLUSTRÉ PAR MIYA CHAN
POUR 4, 6 ET 8 JOUEURS - À PARTIR DE 8 ANS

MATÉRIEL

- 16 cartes « Compartiment » :
 - 12 « 6 places »
 - 4 « 9 places » (utilisées en variante)
- 24 cartes « Touriste »
- 8 cartes « Indications »
- 1 socle en plastique
- 4 cartes Règle



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dans les trains Tokyoïtes, les touristes s'assoient rarement à leur place. Par équipes de 2, vous allez essayer d'organiser leur placement. Le but est de gagner un maximum de points en étant plus expressif que ses adversaires.

1

PRÉPARATION

Formez des équipes de 2 joueurs : l'un jouera le Japonais et son partenaire jouera le touriste.

Les Japonais s'installent tous du même côté de la table et les touristes s'installent en face de leur partenaire.

Séparez les cartes « Compartiment », les cartes « Touriste » et les cartes « Indications ». Placez une carte « Touriste » de chaque couleur devant chaque joueur touriste (6 cartes par joueurs).

Les cartes « Indications » sont toutes en double. Disposez une carte « Indications » devant chaque joueur en faisant bien attention à donner 2 cartes

identiques aux joueurs d'une même équipe. Chaque carte « Touriste » est de la même couleur qu'une indication.

Laissez les cartes « Compartiment 9 places » dans la boîte, elles serviront pour une variante.

Mélangez les cartes « Compartiment 6 places » et faites-en une pioche face cachée.

LE JEU

L'un des joueurs touristes pioche une carte « Compartiment 6 places » et tous les joueurs touristes disposent devant eux leurs 6 cartes « Touriste » en suivant le schéma indiqué par la carte : c'est la position de départ. Cette carte est conservée sur la table face cachée.

2

Les Japonais placent une seconde carte « Compartiment 6 places » au milieu de la table sur le socle en plastique, de manière à ce qu'elle soit bien visible pour les Japonais mais cachée pour les joueurs touristes : c'est la position finale (voir schéma).

Dès que l'un des joueurs donne le signal du départ, les Japonais doivent tous en même temps communiquer la position finale des 6 cartes « Touriste » à leur partenaire. Mais ils ne disposent pour cela que de 3 ordres (voir schéma) :

1) Le grand échange vertical : Bougez simultanément vos bras tendus d'avant en arrière pour échanger 2 touristes non adjacents dans une colonne.



3

2) Le petit échange vertical :

Bougez alternativement vos bras d'avant en arrière pour échanger 2 touristes adjacents dans une colonne.



3) L'échange horizontal :

Croisez et décroisez vos bras pour échanger 2 touristes adjacents dans une ligne.



4

Le joueur japonais doit toujours citer une indication correspondant à la couleur d'une carte « Touriste » juste avant de donner un ordre. Son partenaire sait ainsi quelle carte déplacer.

Le nom inscrit en noir sur les cartes « Indications » (Tukosishemu) est en réalité un quatrième ordre : celui d'annulation. Un joueur japonais doit le prononcer pour annuler le dernier mouvement de son partenaire.

Dès qu'une équipe réussit à placer ses 6 cartes « Touriste » en position finale, le joueur japonais crie « Tokyo Train ». La carte « Compartiment 6

places » de la position de départ est remportée sous réserve que les adversaires valident la justesse de la combinaison. Elle symbolise le point gagné par l'équipe.

Dans le cas où il y a une erreur, la carte « Compartiment 6 places » est gagnée par l'équipe qui constate la faute.

Une nouvelle manche peut alors commencer :

- La position finale devient la position de départ pour les joueurs touristes.
- Une nouvelle carte « Compartiment 6 places » est piochée pour la position finale.
- L'un des joueurs donne le signal du départ...

Attention, lors des échanges entre les deux membres d'une même équipe, il est strictement interdit de :

- Pointer une carte avec son doigt ;
- Nommer une couleur ;
- Faire des signes de tête (d'approbation ou de désapprobation).

LES GAGNANTS

Après 3 manches de jeu, les joueurs échangent leur rôle avec leur partenaire pour 4 nouvelles manches. À l'issue des 7 manches de jeu, l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points est déclarée victorieuse.

VARIANTE « AIGUILLAGES »

Pour des dialogues interculturels encore moins évidents,

5

vous pouvez décider de ne placer aucun joueur en face de son partenaire (voir schéma).



qu'ils devront utiliser pour la manche. Chaque joueur touriste possède donc 3 cartes en double. Pour se mettre en

VARIANTE

« COMPARTIMENT DE 9 » :

Pour 4 joueurs expérimentés

Les touristes voyagent en groupes... de 9 ! Utilisez les cartes « Compartiment 9 places » à la place des cartes « Compartiment 6 places ».

En début de manche, après avoir placé une carte « Compartiment 9 places » sur son support (dans n'importe quel sens), les joueurs japonais constatent quelles sont les 3 couleurs présentes en double. Alors, ils donnent à leurs partenaires respectifs les 3 cartes « Touriste » supplémentaires

position de départ, chaque joueur touriste place aléatoirement ses 9 cartes « Touriste » de manière à former un carré de 3x3.

VARIANTES

« LOST AND FOUND » :

Une fois familiarisés avec le jeu, nous vous proposons d'essayer les variantes suivantes qui sont de nouveaux moyens de communiquer avec votre partenaire, à la place d'agiter les bras. Bien entendu, cette liste n'est pas exhaustive :

6

	Grand échange vertical	Petit échange vertical	Échange horizontal
Frapper dans ses mains	Trois frappes	Deux frappes	Une frappe
Grimacer	Cligner des yeux	Tirer la langue	Faire une grimace
Tourner sur soi-même	Trois fois	Deux fois	Une fois
Prononcer des mots japonais	« Shinkansen »	« Sushi »	« Banzai »
Répéter l'indication de la carte à déplacer	Trois fois de plus	Deux fois de plus	Une fois de plus
Moduler sa voix	Citer l'indication de la carte à déplacer d'une voix aiguë	Citer normalement l'indication de la carte à déplacer	Citer l'indication de la carte à déplacer d'une voix grave
Moduler son ton	Hurler l'indication de la carte à déplacer	Citer normalement l'indication de la carte à déplacer	Chuchoter l'indication de la carte à déplacer

7

LE MOT DE L'ÉDITEUR

Globe-trotters dans l'âme, nous avons été convaincus par ce jeu qui restitue aussi bien les situations cocasses connues à l'étranger quand on ne parle pas la langue du pays. Langages des signes, cris, dialectes incompréhensibles, ce savant mélange nous a fait craquer pour ce jeu loufoque où l'on peut être à la fois acteur et spectateur.

Attention, le train va partir...

Pascaline, Gabriel, Miguel et Matthieu



Plus d'infos sur le site de l'éditeur :

www.cocktailgames.com

Conception Graphique Nexus Communication
www.nexus-communication.com

© Scribabs di Paolo Vallergera

Torino

www.scribabs.it

8