

Parties à 4 et 5 joueurs :

Au début de la partie, pour chaque type de carte de l'extension Crossroads (Établissement de bain, Objet légendaire, Cerisier, Amulette, Calligraphie) n'en conservez aléatoirement que 5.

Vous pouvez prendre connaissance ou non des cartes Amulette et des cartes Calligraphie en jeu avant de débiter la partie. Remplacez les cartes non utilisées dans la boîte.

Bonne fortune

Au début de la partie, chaque joueur (dans l'ordre de départ) peut payer une pièce à la banque pour recevoir aléatoirement une carte Amulette avec laquelle commencer la partie.

Précisions

Les capacités des Voyageurs de Tokaido fonctionnent avec les cartes de Crossroads. Ainsi Mitsukuni le Vieillard gagne 1 point s'il prend une carte Établissement de Bain. De la même façon, Umegae la saltimbanque gagne 1 pièce et 1 point si elle achète une Calligraphie.

Les effets des cartes Rencontre se limitent aux cartes de Tokaido et ne s'étendent pas à celles de Crossroads. Ainsi un Guide (Annaibito) ne permet pas de choisir un Cerisier, un Prêtre (Miko) ne permet pas d'acheter une Amulette, un Artisan (Shokunin) ne permet pas de prendre un Objet légendaire.

Crédits:

Un jeu d'Antoine Bauza

Illustré par Naïade

Design graphique : Funforge Studio

Relecture : Corentin Lebrat, Alexia Munoz, Yann Belloir et Gersende Cheylan

Antoine Bauza remercie :

Françoise Sengissen, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib.

12

- Antoine Bauza -
- Naïade -

TOKAIDO

東海道

Crossroads



Règles du jeu



Principe et apports de l'extension

Désormais, les stations du Tokaido (à l'exception des Relais) proposent aux Voyageurs une nouvelle possibilité. A chaque arrêt, les joueurs sont désormais confrontés à de nouveaux choix. Quelques nouveaux Voyageurs s'invitent également sur le Tokaido...

Matériel

- 1 plateau de jeu **A**
- 6 cartes Amulettes **B**
- 6 cartes Objets légendaires **C**
- 6 cartes Établissements de bain **D**
- 6 cartes Calligraphies **E**
- 6 cartes Cerisiers **F**
- 1 dé de Fortune **G**
- 6 tuiles Voyageurs **H**



Mise en place

Installez le jeu Tokaido selon les règles habituelles. Puis, installez les éléments de l'extension Crossroads comme suit :

Placez le plateau de l'extension juste au-dessus du plateau Tokaido.

Sur ce plateau, aux emplacements correspondants, formez des pioches face cachée avec :

- les cartes Objets légendaires
- les cartes Établissements de bain
- les cartes Calligraphies
- les cartes Amulettes
- les cartes Cerisiers
- le dé de Fortune

Ajoutez les nouveaux Voyageurs aux anciens. Chaque joueur reçoit deux Voyageurs et choisit celui qu'il désire incarner pour la partie. La partie se déroule selon les règles de Tokaido.

Nouveaux effets des stations



Cerisiers



Désormais, quand un Voyageur s'arrête sur une station Panorama (Mer, Montagne ou Rizière), il doit choisir entre :

- Prendre une carte Panorama du type correspondant (règle du jeu de base).
- Prendre une carte Cerisier (dans la limite des cartes disponibles).

Les cartes Cerisier rapportent 2 points et 1 pièce.

Précision : contrairement aux Panoramas, les Cerisiers ne sont pas constitués de sections à collectionner, par conséquent, il n'existe pas de carte accomplissement correspondante aux Cerisiers.

Un joueur peut ajouter plusieurs Cerisiers à sa collection, dans la limite de ceux disponibles.



Établissements de bain



Désormais, quand un Voyageur s'arrête sur une station Source chaude, il doit choisir entre :

- Piocher une carte Source chaude (règle du jeu de base).
- Payer 1 pièce pour prendre une carte Établissement de Bain

Les cartes Établissement de bain rapportent 4 points.

Précision : les Établissements de bain sont considérés comme des Sources chaudes pour l'attribution de l'accomplissement « Baigneur ».



Fermes

Désormais, quand un Voyageur s'arrête sur une station Ferme, il doit choisir entre :

- Prendre 3 pièces dans la banque et les ajouter à son pécule (règle du jeu de base).
- Tenter de faire fructifier son pécule en se rendant à la Salle de jeux.

La Salle de jeux

Le joueur met en jeu 2 pièces prises dans son pécule et lance le dé de Fortune.



Résultats:

X : le joueur perd l'argent mis en jeu

X1 : le joueur récupère sa mise

X2 : le joueur double sa mise

X3 : le joueur triple sa mise

X4 : le joueur quadruple sa mise

4



Temples



Désormais, quand un Voyageur s'arrête sur une station Temple, il doit choisir entre :

- Donner 1, 2 ou 3 pièces au Temple (règle du jeu de base).
- Payer une pièce à la banque pour prendre l'une des cartes Amulettes disponibles.

Les cartes Amulette octroient un effet à usage unique. Les joueurs choisissent parmi celles disponibles et les conservent secrètes jusqu'à ce qu'ils décident de les utiliser.

Les cartes utilisées retournent alors sur le plateau Crossroads, dans leur pile, et seront à nouveau disponibles pour la suite de la partie.

Précision : un Voyageur peut avoir plusieurs cartes Amulette en sa possession.

Cartes Amulette



Vitalité

Cette Amulette permet au joueur de rejouer immédiatement quand le mouvement de son Voyageur l'a amené en première position sur la route.

Précision : l'Amulette n'est pas utilisable quand le Voyageur arrive sur une station Relais.



Fortune

Cette Amulette permet, avant d'effectuer son déplacement, de lancer le dé de Fortune et de, peut-être, gagner des pièces en fonction du résultat (suivant la table de résultats de la carte où X=0 pièce et x4=4 pièces).

5



Santé

Cette Amulette permet à un voyageur de réaliser les deux possibilités de la station où il marque un arrêt (dans l'ordre de son choix).

Précision : l'Amulette n'est pas utilisable quand le Voyageur arrive sur une station Relais.



Amitié

Cette Amulette permet à un Voyageur de s'arrêter sur un emplacement simple occupé par un autre Voyageur comme si cet emplacement était double. Il vient placer son pion Voyageur à côté de l'emplacement, comme il le ferait si l'emplacement était double.

Précision : l'emplacement simple DOIT être occupé par un autre Voyageur pour que cette Amulette soit utilisable. Le voyageur utilisant cette Amulette repartira en premier.



Hospitalité

Cette Amulette permet à un Voyageur de prendre gratuitement sa carte Repas lors d'un arrêt à un Relais.



Piété

Cette Amulette permet de donner au Temple les pièces dépensées pour l'acquisition d'une carte payante (Souvenir, Repas, Objet légendaire, Établissement de bain, Calligraphie, Amulette).

Comme pour un don normal, le joueur gagne immédiatement 1 point par pièce placée et les pièces seront prises en compte à la fin de la partie dans les points des donations au Temple.

6

Exemple : Le Voyageur en possession de l'Amulette Piété s'arrête sur une station Échoppe. Il achète deux Souvenirs, l'un de valeur 1 pièce et l'autre de valeur 3 pièces. Il utilise l'Amulette pour que les 3 pièces du deuxième objet soit placées au Temple. Il marque 3 points pour ces 3 pièces.

Important : Lorsqu'un joueur achète une Amulette, il peut l'utiliser à partir de son prochain tour de jeu, jamais le tour où il en fait l'acquisition.



Échoppe

Désormais, quand un Voyageur s'arrête sur une station Échoppe, il doit choisir entre :

- Acheter des Souvenirs (règle du jeu de base).
- Acquérir un Objet légendaire.

Cartes objet légendaire

Le joueur peut acheter un et un seul Objet légendaire, qu'il choisit, (dans la limite des cartes disponibles) pour le coût indiqué sur la carte (1, 2 ou 3 pièces).



Shodo et Emaki

À l'acquisition, ces Objets légendaires rapportent 1 point pour chaque autre Souvenir/Objet légendaire dans la collection de leur propriétaire et 1 point supplémentaire pour chaque prochain Souvenir qu'il acquerra.



Buppatsu et Ema

Ces Objets légendaires comptent comme une nouvelle famille de Souvenir. Ils viennent donc s'ajouter aux familles de Souvenir dans la collection de leur propriétaire.

Précision : réunir un objet de chacune des 5 familles rapporte donc $1+3+5+7+9 = 25$ points.

7

Exemple : un Voyageur qui possède déjà 2 Souvenirs (famille A et famille B) gagnerait 5 points en faisant l'acquisition d'un de ces Objets légendaires. S'il acquiert plus tard un Souvenir (famille C), il marquera 7 points et s'il acquiert un Souvenir (famille D), il marquera 9 points.



Murasame & Masamune

Ces Objets légendaires rapportent 8 points.

Précision : un même Voyageur peut acquérir les deux exemplaires d'un même Objet légendaire.

Précision : les Objets légendaires sont pris en compte pour l'attribution de l'accomplissement « Collectionneur ».



Rencontres



Désormais, quand un Voyageur s'arrête sur une station Rencontre, il doit choisir entre :

- Piocher une carte Rencontre (règle du jeu de base).
- Payer 1 pièce à la banque pour acquérir l'une des cartes Calligraphie, qu'il choisit, parmi celles disponibles.

Les cartes Calligraphies sont comptabilisées comme des Rencontres pour l'attribution de l'accomplissement « Bavard ».

Cartes Calligraphie



Prévoyance

Cette Calligraphie rapporte 2 points par pièce restante à la fin de la partie.

8



Contemplation

Cette Calligraphie rapporte 3 points par Panorama complet et 1 point par Cerisier.



Nostalgie

Cette Calligraphie rapporte 2 points par Objet légendaire et 1 point par Souvenir.



Patience

Cette Calligraphie rapporte 6 points si le Voyageur est arrivé en dernière position au dernier Relais, 4 point si le Voyageur est arrivé avant-dernier, 2 points dans tous les autres cas.



Perfection

Cette Calligraphie rapporte 2 points par Accomplissement et 1 point par Calligraphie.

Précision : la Calligraphie Perfection vaut elle-même 1 point.



Jeûne

Cette Calligraphie rapporte 3 points par Repas non consommé.

Précision : votre collection devrait aisément vous permettre de déterminer combien de Repas vous avez sautés. Dans une partie, un Voyageur mange jusqu'à 4 Repas.

9

Précision : un Voyageur peut avoir plusieurs cartes Calligraphie en sa possession.

Précision : il faut rencontrer le scribe pour obtenir des Calligraphies, ainsi ces cartes sont-elles également prises en compte pour l'attribution de l'accomplissement « Bavard ».

Nouveaux voyageurs



Jirocho le yakuza

Quand il arrive dans un des trois Relais intermédiaire, avant le Repas, Jirocho peut tenter sa chance à la Salle de jeux. Il doit alors mettre en jeu 1 pièce et lancer le dé de Fortune. En fonction du résultat, il perd sa pièce, la récupère ou la récupère et gagne 1, 2 ou 3 pièces supplémentaires (suivant la table de résultats de la Salle de jeux en page 4).



Daigoro le gamin

Daigoro pioche une carte Souvenir lorsqu'il arrive dans chacun des trois Relais intermédiaires, avant le Repas.



Nampo le gourmet

Nampo gagne des points supplémentaires, à tous les relais, en fonction de la valeur des Repas qu'il mange :

- Un repas d'une valeur 1 pièce donne 1 point supplémentaire.
- Un repas d'une valeur 2 pièces donne 2 points supplémentaires.
- Un repas d'une valeur 3 pièces donne 3 points supplémentaires.

Gotozaemon le vendeur de souvenirs



Gotozaemon gagne une pièce à chaque arrêt sur une station Panorama.

Précision : le vendeur de Souvenirs gagne une pièce uniquement lorsqu'il s'arrête sur un emplacement Panorama, pas lorsqu'il rencontre un Guide (Annabito). S'il choisit de prendre un Cerisier, il gagne 2 points et 2 pièces.



Miyataka la superstiteuse

Miyataka peut effectuer les deux actions : donner des pièces au Temple ET acheter une Amulette quand elle s'arrête sur une station Temple.



Kita la vieille femme

Kita peut effectuer les deux actions : piocher une carte Rencontre ET acheter une carte Calligraphie quand elle s'arrête sur une station Rencontre.

Variantes

Rare et cher...

Parties à 2 et 3 joueurs :

Au début de la partie, pour chaque type de carte de l'extension Crossroads (Établissement de bain, Objet légendaire, Cerisier, Amulette, Calligraphie) n'en conservez aléatoirement que 4.