



Un jeu du chat et de la souris rugissant à toute allure dans les rues de Tokyo. Pour 2 à 6 fauteurs de troubles à partir de 16 ans.

Durée de la partie : 20 min. | Auteur : Thade Precht
Illustrations : Christian Bögle | Rédaction : Artur Koch



1982, quelque part dans Chiba. Les *Speed tribes* bigarrées des *Bosozoku* et des *Sukeban* tiennent les rues d'une poigne de fer. Les flics enchaînent les heures sup' pour tâcher, tant bien que mal, de maintenir l'ordre sacré. Une nuit après l'autre se joue, sur fond de crissements de pneus, un dangereux jeu du chat et de la souris entre les deux parties. C'est à qui lâchera le premier...

Il faut se renouveler, et vous – les *Bosozoku* – avez décidé de jouer l'anticipation : la priorité, ce sont vos itinéraires, puis ceux des condés. La prochaine bagarre, c'est où, et quand ? Qui répond vite et bien à cette question a déjà gagné la baston, mais attention : Si quelqu'un ne voit pas assez loin, c'est un coup à perdre de précieux points de vie, et disparaître lentement mais sûrement dans l'oubli réservé aux insignifiants...

CONTENU

- 1 Périphérique de Tokyo (en 6 parties)
- 90 cartes (15 x chaque valeur de 1 à 6)
- 1 figurine Bosozoku
- 1 figurine Police
- 2 dés
- 15 jetons :
 - » 6x Quand
 - » 6x Où
 - » 1x Cercle vicieux
 - » 2x marqueurs



PROLOGUE



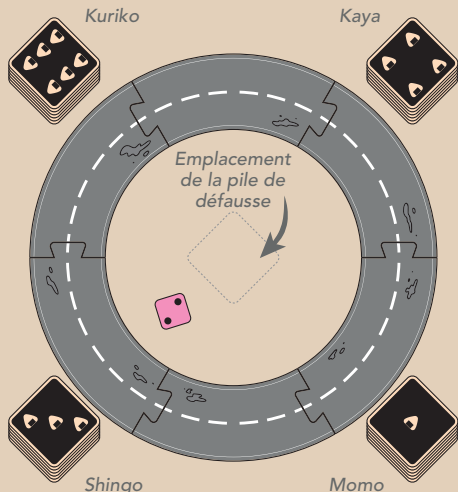
BUT DU PROLOGUE

Pas le temps pour les étirements ! Essayez d'assembler votre pile de cartes aussi vite que possible. Selon votre réussite, vous bénéficierez d'une situation de départ plus ou moins favorable pour la partie qui va suivre.

PRÉPARATION DU PROLOGUE

- Assemblez le **Périphérique** de Tokyo comme indiqué au centre de la table. Pour le moment, on ne voit que l'asphalte.
- Mélangez les **cartes** et distribuez à chaque joueur une **pile de 15 cartes** face cachée. Chacun place sa pile devant lui, face visible, près du périphérique, la carte du haut masquant celles en dessous. **Vous jouez à deux ?** Prenez **chacun 2 piles** de 15 cartes.
- Préparez le **dé rose**.
- Laissez le reste des éléments du jeu dans la boîte.

Mise en place pour 4 personnes →



DÉROULEMENT DU PROLOGUE

Qui parmi vous est le plus **CHAUD POUR LA BAGARRE** ? Prenez le dé rose et lancez-le dans le cercle délimité par le Périphérique. La partie commence : tout le monde joue en même temps. Le résultat du dé donne la première valeur de référence : **est-il supérieur ou inférieur de 1 à la première carte de votre pile** ? Si oui : placez votre carte face visible dans la défausse au centre, vite ! Et le tour est joué. Par exemple, si le dé marque un 4, vous pouvez défausser un 3 ou un 5.

Personne n'a de carte à défausser ? C'est simple : on recommence jusqu'à ce que quelqu'un puisse. **La première carte a été défaussée ?** On oublie le dé ! À partir de maintenant, la valeur de référence est indiquée par la pile de défausse : pour défausser une nouvelle carte, sa valeur doit être inférieure ou supérieure de 1 à la valeur de la carte du dessus de la pile de défausse.

Exception « 4-5-6-1-2-3 » : si la valeur de référence est un 6, il est possible de défausser un 5 ou un 1. Si la valeur de référence est un 1, il est possible de défausser un 6 ou un 2. Cette règle s'applique aussi bien à la valeur donnée par le dé que par la défausse.

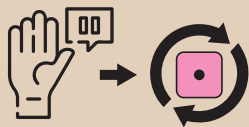
Fair-play : attention, on ne cache pas sa pile avec la main ! Toutes les cartes de toutes les piles doivent être, à tout moment, visibles par tout le monde ! **Premier arrivé, premier servi :** Vous avez traîné ? Reprenez cette carte que vous avez jouée trop tard !

La pile de défausse devient trop haute ? Retirez simplement les cartes du dessous.

Personne ne peut défausser ? La dernière personne à avoir défaussé lance le dé : le résultat montre la nouvelle valeur de référence. Si besoin, on recommence jusqu'à ce que quelqu'un soit en mesure de défausser.



On ne triche pas ! Vous avez défaussé par mégarde alors que vous ne pouviez pas ? Ça arrive. On interrompt le jeu : les cartes défaussées qui n'auraient pas dû l'être retournent chez leur propriétaire. Ensuite, la dernière personne à avoir défaussé relance le dé : le résultat montre une nouvelle valeur de référence et le jeu reprend son cours.



FIN DU PROLOGUE

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes devant lui (ou, à deux joueurs, que l'une des deux piles d'un des joueurs est épuisée), le Prologue prend fin : bien joué ! Cette performance vaut bien la première place. Vous commencerez la partie avec 17 cartes (= 17 points de vie). Les autres joueurs comptent leurs cartes restantes : celui qui en a le plus est en dernière

	1	→	17
	2	→	16
	...	→	15
	X	→	14
	X	→	13

position et commencera avec seulement 13 cartes. Pour une partie à quatre joueurs ou plus, le joueur en deuxième position commencera avec 16 cartes et le joueur en avant-dernière position avec 14 cartes. Tous les autres commencent avec 15 cartes.

Égalité entre deux joueurs ou davantage ? Le dé rose est là pour vous départager : lancez-le. Celui qui a le résultat le plus élevé gagne. Celui qui a le résultat le plus bas perd. Et oui, si vous avez le même résultat au dé... vous recommencez. On connaît la musique...

Il est temps de passer au vif du sujet !

LE JEU

BUT DU JEU



Assez tergiversé, il est temps de faire chauffer vos méninges ! Tous les joueurs calculeront **tous en même temps** et **uniquement en pensée** les itinéraires des Bosozoku et de la police à travers la ville au fil de plusieurs manches rapides. L'un des arrêts est-il l'occasion d'une bonne grosse bagarre ? Et si oui, où et quand ? Si vous trouvez rapidement la bonne réponse à ces questions et vous emparez des jetons correspondants, vous vous en tirez. Tous les autres perdent des points de vie. Dès qu'un joueur n'a plus de points de vie, la partie est terminée. Celui qui a le plus de points de vie parmi les joueurs restants est déclaré vainqueur.

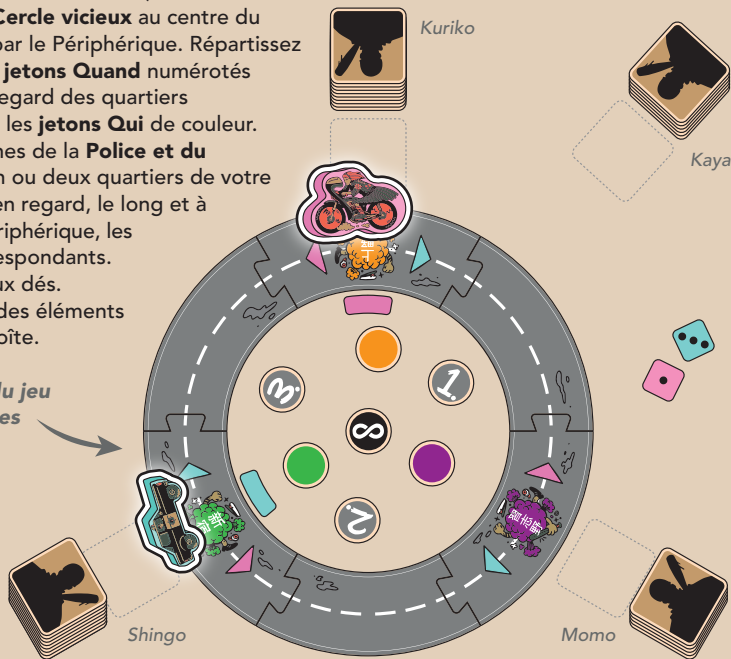
PRÉPARATION DU JEU

- Assemblez le **Périphérique** comme indiqué au centre de la table, de façon à voir apparaître **3 quartiers**. Placez-vous de façon à ce que chaque joueur se trouve face à un quartier.
» **Vous êtes moins nombreux qu'il n'y a de quartiers ?** C'est simple : un quartier reste inoccupé.
- » **Vous êtes plus nombreux qu'il n'y a de quartiers ?** Certains joueurs ne font face à aucun quartier. Pas de problème : l'essentiel est que tous les quartiers soient occupés.
- Mélangez **toutes les cartes** face cachée. Distribuez-en 13 à 17 à chaque joueur, en fonction des résultats du Prologue. Chaque joueur forme, avec ses cartes, une **pioche face cachée**

devant lui et/ou son quartier. Laissez un espace libre pour votre future **défausse** entre votre pioche et le périphérique.

- » **Vous êtes moins nombreux qu'il n'y a de quartiers ?** Placez devant chaque quartier non occupé une pioche, face cachée, de 15 cartes.
 - » **Vous êtes plus nombreux qu'il n'y a de quartiers ?** Tous les joueurs qui ne font pas face à un quartier placent leur pioche en retrait du Périphérique. Il doit être clairement visible que leur pioche est plus éloignée de celui-ci que celles des joueurs face à un quartier (voir « Kaya » sur l'illustration).
- Placez le **jeton Cercle vicieux** au centre du cercle délimité par le Périphérique. Répartissez autour de lui les **jetons Quand** numérotés 1, 2 et 3 et, en regard des quartiers correspondants, les **jetons Qui** de couleur.
 - Placez les figurines de la **Police et du Bosozoku** sur un ou deux quartiers de votre choix et placez en regard, le long et à l'intérieur du Périphérique, les **marqueurs** correspondants.
 - Préparez les deux dés.
 - Laissez le reste des éléments du jeu dans la boîte.

Mise en place du jeu pour 4 personnes



DÉROULEMENT DU JEU

La partie est divisée en plusieurs manches rapides.
Chaque manche représente une nuit et se divise en 3 phases :

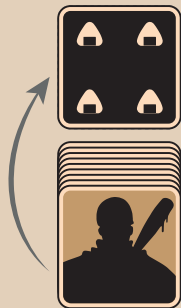
1. Révéler des cartes et lancer les dés
2. Réfléchir et récupérer les jetons
3. Vérifier et compter les points

1. Révéler des cartes et lancer les dés

Votre pioche représente vos points de vie. Au cours de la première manche, tous les joueurs révèlent en même temps la première carte de leur pioche et commencent du même coup leur pile de défausse. La pile de défausse représente les points de vie perdus par chaque joueur.

» **Vous êtes moins nombreux qu'il n'y a de quartiers ?**

Pensez à révéler également la première carte du ou des quartiers non occupés.



Dès que les cartes sont révélées, la personne qui se trouve près du Bosozoku lance les deux dés. Le résultat des dés doit être clairement visible par tous !



2. Réfléchir et récupérer les jetons

Le résultat du dé rose indique le premier déplacement des Bosozoku, celui du dé bleu indique le premier déplacement de la police. Les Bosozoku se déplacent toujours, sans exception, **dans le sens inverse** des aiguilles d'une montre, d'un quartier par point indiqué par le dé ; la police se déplace toujours **dans le sens** des aiguilles d'une montre.

Une fois le dé lancé, vous devez, le plus rapidement possible et **dans votre tête, sans déplacer les figurines, calculer les deux trajets** : dans quel quartier les Bosozoku vont-ils faire leur premier arrêt ? Et la police ?

Et, surtout, la question cruciale, la bagarre :

La police et les Bosozoku font-ils leur 1er arrêt dans le même quartier ?



- **Oui ?** Alors, attrapez vite le jeton Quand n° 1, puis le jeton Où correspondant au quartier où aura lieu l'affrontement.

Important : Vous ne pouvez attraper qu'un seul jeton à la fois et vous devez l'avoir posé devant vous avant d'en récupérer un autre. Un jeton récupéré ne peut pas être reposé, et il est interdit d'être en possession de plus de 2 jetons !



- **Non ?** La police et les Bosozoku continuent leur parcours ; il va falloir calculer leur second trajet. La longueur du trajet de chaque figurine n'est plus indiquée par les dés, mais par le chiffre figurant sur la carte du dessus de la pile devant laquelle elle a marqué son **premier arrêt**. Et c'est toujours la même rengaine :

La police et les Bosozoku font-ils leur 2e arrêt dans le même quartier ?



- **Oui ?** Attrapez, selon la logique exposée pour le premier trajet, les jetons correspondants (Quand n° 2 et le Où de la bonne couleur).
- **Non ?** La virée nocturne continue dans la joie et la bonne humeur ! Il va falloir calculer le troisième trajet. Sa longueur est indiquée par la carte du dessus de la pile devant laquelle chacune des figurines a marqué son **deuxième arrêt**.

La police et les Bosozoku font-ils leur 3e arrêt dans le même quartier ?



- **Oui ?** Attrapez, selon la logique précédemment exposée, les jetons correspondants (Quand n° 3 et le Où de la bonne couleur).
- **Non ?** La police et les Bosozoku sont pris dans un **cercle vicieux**. Bagarre ? Négatif : les figurines pourraient, théoriquement, faire encore un nombre infini d'arrêts sans jamais se rencontrer. Conclusion : récupérez le jeton Cercle vicieux.



Il est évident, dès le premier ou le deuxième arrêt, que la police et les Bosozoku vont se retrouver pris dans un cercle vicieux ? Vous pouvez récupérer directement le jeton Cercle vicieux.

Si vous ne voulez ou ne pouvez pas récupérer (encore) de jeton, criez : « **prêt(e) !** ». Dès que l'**avant-dernier joueur** est prêt, la deuxième phase se termine.

3. Vérifier et compter les points

Il est temps de compter les points de cette manche ! Commencez par déplacer les deux figurines un arrêt après l'autre, et vérifiez où et quand la bagarre éclate. En cas de doute au moment des déplacements, et si vous devez recommencer du départ : les **marqueurs** vous aideront à vous rappeler de la position de départ de chacune des deux figurines.

L'heure de vérité approche : **qui perd des points des vie, et combien ?**

Vous devrez en effet, **au cours de la première phase de la manche suivante**, révéler des cartes en fonction des jetons que vous avez récupérés :

- 1 ou 2 jetons incorrects ? » **2 cartes**
- 0 jeton ou 1 correct et 1 incorrect ? » **1 carte**
- 1 jeton correct ? » **Aucune carte**
- 2 jetons corrects ? » **Aucune carte + récompense :**

Récupérez la carte du dessus de votre pile de défausse et placez-la sous votre pioche. Vous venez de récupérer un point de vie ! Votre pile de défausse ne comprend qu'une seule carte ? Oubliez la récompense.



EXEMPLE D'UNE MANCHE

*Kuriko a remporté le Prologue. Elle commence donc la partie avec 17 cartes/points de vie. Shingo commence avec 16 cartes, Kaya avec 14 et Momo avec 13. Au cours de la **première phase** de la première manche, tous les joueurs révèlent la première carte de leur pioche. Enfin, Kuriko, qui se trouve près des Bosozoku, lance les dés. **Reportez-vous à l'illustration à droite.** Commence ensuite le moment où tout le monde se creuse les méninges : la **deuxième phase**. Bagarre or not bagarre ? Et si oui, où et qui ? Après un instant de réflexion, Kaya s'empare du jeton Quand n° 2 puis du jeton Où violet. Kuriko et Momo sont bien d'accord avec son analyse, mais... il aurait fallu être un peu plus rapides. Ils ne récupèrent aucun jeton. Shingo récupère le palet Quand n° 3 et le jeton Où vert. Qui a raison ? C'est ce qu'on va voir... au cours de la **troisième phase** :*

- **1er arrêt :** Le dé rose a donné un 2. Les Bosozoku se déplacent donc, en partant de l'orange, de 2 quartiers dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et marquent leur premier arrêt sur le violet. Le dé bleu a donné un 6. La police se déplace donc, en partant du vert, de 6 quartiers dans le sens des aiguilles d'une montre ; elle fait deux tours complets et s'arrête à nouveau sur le vert. La police et les Bosozoku ne se retrouvent pas dans le même quartier. Pas de bagarre, donc, et tout le monde redémarre.
- **2e arrêt :** La carte du quartier violet, où les Bosozoku ont marqué leur premier arrêt, affiche 3 points. Les Bosozoku se déplacent donc, depuis le violet, de 3 quartiers dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et marquent leur deuxième arrêt une nouvelle fois sur le violet. La carte du quartier vert, où la police a marqué son premier arrêt, affiche 2 points. La police se déplace donc, depuis le vert, de 2 quartiers dans le sens des aiguilles d'une montre, et marque son deuxième arrêt... sur le violet, elle aussi. La police et les Bosozoku se rencontrent enfin. C'est la bagarre ! Il fallait donc récupérer : le jeton Quand n° 2 et le jeton Où se jeton .

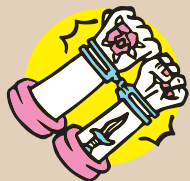
Conclusion : Kaya a fait le bon choix !

Au cours de la première phase de la prochaine manche, elle ne révélera qu'une seule carte. Mais pas de récompense pour cette fois : sa pile de défausse ne compte qu'une seule carte. Kuriko et Momo n'ont récupéré aucun jeton et révéleront chacun une carte. Shingo a récupéré 2 jetons incorrects : il doit révéler deux cartes.



Préparation du tour suivant : replacez les jetons à l'intérieur du cercle délimité par le périphérique. Déplacez le marqueur rose des Bosozoku de **2 quartiers dans le sens inverse** des aiguilles d'une montre et le marqueur bleu de la police d'**un quartier dans le sens** des aiguilles d'une montre. Placez chaque figurine devant son marqueur. **Commencez la manche suivante.** Le nombre de cartes à défausser au cours de la première phase dépend toujours du décompte à la fin de la manche précédente.

FIN DE LA PARTIE



Dès que, au cours de la première phase d'une nouvelle manche, une ou plusieurs pioches sont épuisées, la partie se termine. Cette pioche épuisée, c'est la vôtre ? Quel dommage. Vous voilà hors du tableau. Le joueur à qui il reste le plus de points de vie (= les cartes de la pioche, pas les cartes révélées !) remporte la partie. *Omedeto gozaimasu* : vous voilà célèbre et coqueluche de la presse à scandale. En cas d'égalité, jouez la première place aux dés : le résultat le plus élevé l'emporte.

VARIANTE POUR LES PROS

Le Prologue se joue de la même façon. Le jeu qui suit est, lui, plus complexe : **plus il y a de quartiers, plus vous devrez anticiper d'arrêts. Ça vous tente ?** Assemblez le périphérique de sorte à y voir 4, 5 ou la totalité des 6 quartiers. Au centre du cercle formé par le périphérique, placez le jeton Cercle vicieux, les jetons Quand numérotés de 1 à 4, 5 ou 6 (en fonction du nombre de quartiers que vous avez choisi) et les jetons Où correspondant aux quartiers. Maintenant, au cours de votre partie, il faudra attendre le 4e, le 5e ou le 6e arrêt avant d'avoir la moindre certitude sur le moment et le lieu des bagarres... *Bonne chance...*



Ça vous a plu ? Alors, vous devriez essayer Dan Dan Dan et plus !

**HELBERGS
GAMES**

© HELBERGS GAMES 2024.
TOUS DROITS RÉSERVÉS.

HELBERGSGAMES.COM



**S
H
O
P**

Helbergs GmbH & Co. KG | August-Grosch-Str. 28-38 | 96476 Bad Rodach | ALLEMAGNE