

Little Tokyo

Un jeu d'empilage amusant pour 2 à 6 personnes qui la font à l'endroit, par Markus Nikisch et Thade Precht. Illustrations : Christian Bögle.

CONTENU

- 2 skylines "LITTLE TOKYO"
- 28 pièces à empiler
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU

Tour à tour, chacun empile sur les deux skylines "LITTLE TOKYO" de petites pièces en bois qui représentent des éléments typiques de la culture japonaise. Si vous faites tomber une ou plusieurs pièces ou même l'édifice entier, vous recevez un malus. Le jeu se termine quand toutes les pièces ont été utilisées ou que quelqu'un a reçu trois malus.



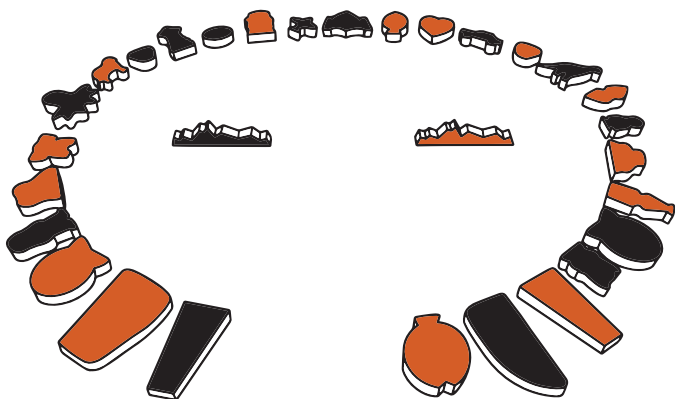
MISE EN PLACE

La personne qui commence est désignée par le jeu de la bouteille : récupérez la pièce qui représente une bouteille, et faites-la tourner à plat au centre de la table. Lorsqu'elle s'arrête, vers qui le goulot pointe-t-il ? C'est à vous !

Placez les deux skylines à distance l'une de l'autre au centre de la table et répartissez les 28 pièces à empiler (y compris la bouteille) en cercle autour, à plat.

"À plat" se rapporte bien aux pièces en bois, il n'est pas nécessaire d'être dans un état d'épuisement avancé pour jouer.

Attention : il doit y avoir autant de pièces face rouge visible que face noire visible. Mais ne les placez pas de façon régulière, une sur deux, par exemple : l'ordre doit être aléatoire. Le cercle n'est pas complètement fermé. Laissez une ouverture pour savoir où la partie commence.



LITTLE TOKYO - VARIANTE

Suivez les règles de base, à l'exception des points suivants :



MISE EN PLACE

Chaque personne reçoit une série de pièces au lieu du cercle commun. C'est-à-dire : Lors de la mise en place, les pièces ne sont pas disposées en cercle.

Chacun (en commençant par la personne désignée par la bouteille) choisit à son tour une pièce et la place devant lui. La pièce est placée face rouge ou noire visible, au choix.

Une fois placées, on ne la retourne pas ! Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les pièces aient été équitablement distribuées. Les pièces en trop sont écartées du jeu.



IMPORTANT:

- Placez vos pièces en ligne devant vous.
- Chaque pièce choisie est placée à gauche ou à droite de votre ligne. Il n'est pas permis, durant la mise en place, de placer une pièce entre deux autres.

DÉROULEMENT ET FIN DE LA PARTIE

La personne qui commence choisit la pièce à l'extrémité gauche ou à droite de sa ligne. La couleur de la face visible indique sur quelle skyline la pièce doit être placée.

Si vous faites tomber une ou plusieurs pièces ou même l'édifice entier en plaçant la vôtre, vous recevez un malus, comme dans la règle de base. Les pièces tombées sont remises en jeu (à l'exception de celle qui vous sert à marquer votre malus) :

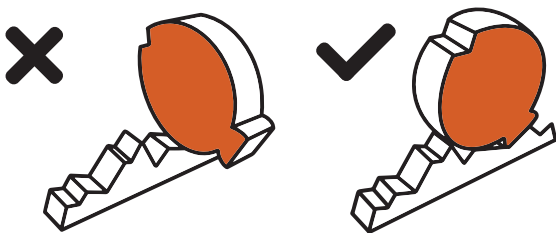
La personne responsable du désastre choisit une pièce et la place à l'endroit de son choix (!) dans sa propre ligne. La face visible peut être rouge ou noire. C'est ensuite au tour des autres, jusqu'à ce que chaque pièce tombée ait trouvé sa place. Si une ou plusieurs personnes ne reçoivent aucune pièce, c'est un coup de chance, ou pas, c'est une affaire de goût.

Une fois que toutes les pièces ont été redistribuées, la personne suivante joue son tour. À la fin du jeu, on applique la fin perdante ou gagnante.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On joue tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. La personne qui commence choisit l'une des pièces à gauche ou à droite de l'ouverture du cercle et la place. On suit les règles :

- La couleur visible de la pièce indique si elle doit être empilée sur la skyline rouge ou sur la noire. Avant de ramasser votre pièce, annoncez clairement la couleur: ça évitera des discussions interminables avec ceux qui ne font pas attention. Alors, à voix haute : "Je prends la rouge" ou "je prends la noire".
- Dans votre vie, tout peut être emmêlé, ça ne nous regarde pas. Mais ici, on essaie de garder les choses en ordre. C'est-à-dire : la surface des pièces empilées est parallèle à celle de la skyline.



- Lorsque vous placez votre pièce, vous ne pouvez toucher que celle que vous venez de prendre. Vous pouvez utiliser cette pièce (et pas vos doigts !) pour bouger des pièces déjà empilées. Si vous touchez, c'est un malus. Pas de discussion.
- Une fois que vous avez placé votre pièce sur la skyline ou sur la pile formée sur la skyline, c'est au tour de la personne suivante.

SI DES PIÈCES OU L'EMPILEMENT COMPLET TOMBENT AU MOMENT DU PLACEMENT

C'est naze, et c'est pénalisé ! La personne responsable choisit une des pièces tombées et la place devant elle, face noire visible. Voici la marque publique de l'infamie, qui dit : j'ai reçu un malus. Si vous avez déjà un malus et que vous en recevez un deuxième, retournez la pièce pour que la face rouge soit visible. Le rouge signifie : j'ai deux malus. Au prochain écroulement, c'est terminé. Les autres pièces tombées sont replacées dans le cercle par les autres, n'importe quelle face visible et dans l'ordre souhaité. Le tour se termine et la personne à la gauche de celle qui a failli prend la suite.

FIN DE LA PARTIE

1

FIN PERDANTE

Si quelqu'un qui a déjà deux malus est à nouveau sanctionné, il a perdu. Moquez-vous.

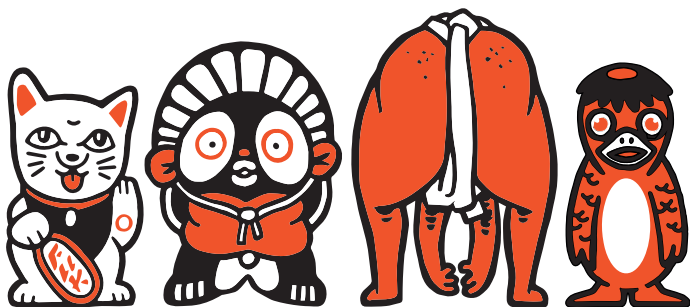
2

FIN GAGNANTE

Le jeu se termine lorsque la dernière pièce est correctement placée. Ça n'arrive presque jamais. Mais si c'est le cas, vous êtes des génies. Vous avez droit à un vœu par personne.

HELD BERGS

Little Tokyo



LES GENS DERRIÈRE L'IDÉE



THADE PRECHT

"Je joue pas, je travaille !" Ou l'inverse ? Avec Thade, on n'est jamais sûr. Il faut dire qu'avec son travail de développeur produit, concepteur, rédacteur et auteur, les frontières sont un peu floues. Autrement dit : Thade est et fait tout et rien à la fois, et s'amuse, selon ses envies, en papillonnant entre jouets en bois, livres créatifs, énigmes et jeux.



MARKUS NIKISCH

Membre d'une fratrie de six, ludiste acharné et rédacteur. Dans une autre vie, il a étudié la religion et l'éducation sociale, avant de décider de suivre, il y a plus de 20 ans, sa passion pour le jeu. Armé de sa créativité sans limites, il a fait passer du rêve à la réalité plus de 100 jeux et livres, le Deutscher SpielePreis et de nombreuses autres récompenses.



CHRISTIAN BÖGLE

Illustrateur et designer. Son premier amour, la bande dessinée, lui a donné plusieurs ouvrages. Depuis quelques années, il se consacre davantage au design pour des artistes d'envergure nationale et internationale. Sa couleur préférée : le noir. Même s'il est parfaitement au courant que ce n'est pas une couleur, merci. Récompensé du prestigieux tampon Cochonnet pour le plus beau dessin de la classe 1985.