- Antoine Bauza + Naïade -

# TOKAIDO DUO




## Règles du jeu

FUNFORGE

*Shikoku a beau être la plus petite des quatre prinicpales îles du Japon, elle n'en déborde pas moins d'activité ! Les pèlerins parcourent sa périphérie pour se recueillir dans ses temples et contempler ses magnifiques jardins. Les marchands transportent leur bric-à-brac en quête d'espèces sonnantes et trébuchantes. Les artistes admirent les paysages et profitent de rencontres pour sublimer leur discipline.*







## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 6 plateaux Personnage *(2 Pèlerin, 2 Marchand et 2 Artiste)*
- 6 pions Personnage *(3 vert, 3 violet)*
- 8 jetons Commerce
- 26 jetons Marchandise *(5 Kimono, 6 Poterie, 7 Poupée et 8 Éventail)*
- 10 jetons Œuvre violet *(3 lune, 3 cascade, 2 montagne et 2 bambou)*
- 10 jetons Œuvre vert *(2 lune, 2 cascade, 3 montagne et 3 bambou)*
- 4 marqueurs Visite *(2 vert, 2 violet)*
- 2 repères de couleur *(1 vert, 1 violet)*
- 1 jeton Source chaude
- 3 jetons Vague (recto verso)
- 24 pièces de monnaie *(20 de valeur 1 et 4 de valeur 5)*
- 12 plaquettes d'or
- 1 sac en tissu
- 3 dés

## Principe du Jeu

Le plateau de jeu représente l'île de Shikoku. Elle est découpée en 8 régions par des routes commerciales (en orange). À l'intérieur des terres se situent 4 Villes montagneuses et sur sa périphérie se situent de nombreuses stations : Temples, Jardins, Rivages, Villes côtières et Sources chaudes.

Chaque joueur dirige trois personnages qui parcourent Shikoku : un Pèlerin qui fait le tour de l'île, un Marchand qui la traverse de long en large, et un Artiste qui va de région en région, loin des sentiers battus. Le joueur qui tirera le mieux profit de leurs activités remportera la partie.

## Mise en place

1. Placez le plateau de jeu entre les deux joueurs.
2. Choisissez chacun une couleur (vert ou violet). Puis prenez chacun 3 plateaux Personnage (Pélerin, Marchand et Artiste), les 3 figurines, les 10 jetons Œuvres, les 2 marqueurs Visite et le repère de couleur correspondants à cette couleur.
3. Chaque joueur place son repère de couleur près de ses plateaux pour se rappeler de sa couleur.
4. Mélangez les 8 jetons Commerce et placez-les, aléatoirement et face visible, sur chacune des 8 cases correspondantes du plateau de jeu.



5. Mettez les 26 jetons Marchandise dans le sac en tissu.
6. Placez les 3 jetons Vague sur le plateau de jeu, au hasard, sur le recto ou le verso.
7. Placez le jeton Source chaude sur le plateau.
8. Chaque joueur place ses marqueurs Visite sur les deux crans de valeur 1 de son plateau Pèlerin.
9. Chaque joueur mélange ses 10 jetons Œuvres et les place aléatoirement, face cachée, sur les emplacements de son plateau Artiste.
10. Formez une réserve avec les pièces de monnaie et les plaquettes d'or à côté du plateau de jeu.
11. Placez les trois dés près du plateau : le dé du Pélerin, le dé du Marchand et le dé de l'Artiste.
12. Placez les pions Personnages sur les six emplacements de départ du plateau de jeu (un joueur de chaque côté du plateau) : pour le Pélerin, pour le Marchand et pour l'Artiste. Le joueur qui a placé ses pions à côté de la rose des vents 13 commence la partie.

## Déroulement de la partie

Un tour de jeu se décompose en 3 temps :

- le joueur A (le premier joueur lors du premier tour) lance les 3 dés, choisit le dé qu'il souhaite utiliser et active le personnage correspondant à ce dé ;
- le joueur B choisit un des 2 dés restants et active le personnage correspondant ;
- le joueur A prend le dernier dé et active le personnage correspondant.

Une fois que les 3 dés ont été choisis et résolus, un nouveau tour débute : les joueurs inversent les rôles A et B. Et ainsi de suite, jusqu'à la fin de partie où les points seront comptabilisés.

Lorsqu'un joueur choisit un dé, il DOIT déplacer le personnage correspondant du nombre exact de cases indiqué par le dé. Puis, s'il le souhaite, il peut effectuer l'action de l'emplacement d'arrivée du personnage ainsi déplacé.

*Précisions :*

- *Chaque joueur ne peut déplacer que ses Personnages.*
- *Les Personnages ne peuvent pas repasser par le même emplacement lors d'un déplacement.*
- *L'action de l'emplacement d'arrivée n'est pas toujours réalisable par le joueur, toutefois le déplacement est toujours obligatoire.*

À chaque fois qu'un dé est sélectionné, placez-le sur le plateau du Personnage correspondant. Cela vous aidera à suivre le déroulement de chaque tour de jeu. Cette méthode vous permettra en outre de visualiser qui est le joueur A et qui est le Joueur B.

## L'Artiste

L'Artiste se déplace de région en région, en franchissant les routes commerciales orange pour peindre de magnifiques paysages et les offrir lors de son périple.

Déplacez votre Artiste du nombre de régions correspondant à la valeur mentionnée sur le dé puis effectuez l'une des deux actions suivantes : peindre OU offrir une peinture.

*Précision : les deux Artistes peuvent se trouver dans la même région.*




*Exemple : Miki choisi le dé de l'Artiste qui indique un déplacement de 2 régions. Le déplacement A qui fait un aller-retour n'est pas possible car il la fait repasser par une région déjà visitée. Le déplacement B n'est pas non plus autorisé car le nombre de région parcourue est différent de ce qu'indique le dé. Le déplacement C est correct : le personnage parcoure 2 régions non encore visitées. Miki choisit donc ce déplacement.*

### Peindre

Révélez (retournez face visible) autant de jetons Œuvre que le nombre d'autres personnages présents dans votre région ainsi que sur les stations et les Villes montagneuses situées sur sa périphérie.




*Exemple : Miki déplace son Artiste dans une région où 3 autres personnages sont présents. Elle peut donc retourner 3 jetons Œuvre de son plateau Artiste.*

Révélez les Jetons Œuvre de la gauche vers la droite et du haut vers le bas. Si vous devez révéler plus de jetons que ceux disponibles, révélez tous les jetons restants.




### Offrir une peinture

Si le symbole de la région d'arrivée de votre Artiste correspond à celui du jeton Œuvre révélé placé le plus en haut à gauche de votre plateau, vous pouvez l'offrir : retirez ce jeton et remettez-le dans la boîte.

*Précisions :*

- *Vous ne retirez qu'un seul jeton Œuvre par action.*
- *Seul le jeton Œuvre révélé le plus en haut à gauche de votre plateau peut être offert.*

Si un joueur retire son dernier jeton Œuvre, cela entraîne la fin de la partie.





*Exemple : Miki déplace son Artiste de 2 régions comme indiqué sur le dé et termine son déplacement sur la région avec le symbole de la cascade. Si le jeton Œuvre face visible le plus en haut à gauche de son plateau représente une cascade, elle peut le retirer de son plateau.*

## Le Marchand

Le Marchand se déplace de la valeur figurant sur son dé, uniquement sur les routes commerciales (orange) entre les Villes côtières et les Villes montagneuses.




*Exemple : Miki choisit le dé du marchand qui indique un déplacement de 2. En suivant les routes commerciales orange, elle a le choix entre deux déplacements : aller visiter la Ville montagneuse A pour acquérir des Marchandises ou aller dans la Ville côtière B pour y vendre ses kimonos.*

### Ville montagneuse

Les 4 Villes montagneuses sont situées au centre de l'île. Lorsque le Marchand s'y arrête, il peut acquérir des Marchandises.

Piochez dans le sac autant de jetons Marchandise que la valeur associée à la Ville montagneuse (2, 3 ou 4). Vous pouvez stocker jusqu'à 5 jetons Marchandise sur votre plateau Marchand.

*Précisions :*

- *Vous pouvez avoir plus de 5 jetons Marchandises au moment du tirage, mais vous ne pouvez en conserver que 5 à l'issue de votre action. Choisissez les jetons que vous souhaitez garder, qu'ils soient issus de ce tirage ou déjà présents sur votre plateau. Remettez les jetons Marchandises excédentaires dans le sac.*
- *Les Villes montagneuses peuvent accueillir les 2 Marchands simultanément.*

### Ville côtière

Les 8 Villes côtières sont situées en périphérie de l'île. Lorsque le Marchand s'y arrête, il peut vendre une ou plusieurs de ses Marchandises.

Le jeton Commerce associé à la Ville côtière indique la Marchandise que vous pouvez vendre ainsi que son prix unitaire (2, 3 ou 4 pièces). Prenez dans la réserve les pièces correspondantes et remettez les jetons Marchandises vendus dans le sac.

**Important** : dés que vous possédez 10 pièces de monnaie, échangez-les immédiatement contre 1 plaquette d'or. Placez la plaquette d'or en bas de votre plateau Marchand, dans le premier emplacement libre, en partant de la gauche.

*Précisions :*

- *Les Villes côtières ne peuvent accueillir qu'un seul personnage à la fois (Marchand ou Pélerin). Si un personnage est déjà sur une Ville côtière, un Marchand ne peut pas s'y rendre.*
- *Vous pouvez librement faire de la monnaie entre les pièces de valeur 5 et celles de valeur 1, mais vous ne pouvez pas échanger vos plaquettes contre des pièces.*

Si un joueur place sa sixième plaquette d'or cela entraîne la fin de la partie.







*Exemple : Miki déplace son marchand sur une Ville côtière où elle vend ses poteries pour 3 pièces chacune ce qui lui rapporte 12 pièces (4x3). Elle convertit immédiatement 10 pièces en 1 plaquette d'or qu'elle place en bas de son plateau Marchand et ajoute les 2 pièces restantes à sa réserve. Son plateau Marchand lui rapporte maintenant 35 points de victoire au lieu de 26 avant cette action.*

## Le Pèlerin

Le Pèlerin se déplace uniquement sur les stations en périphérie de l'île, dans le sens horaire. Il peut passer sur les stations occupées par un autre personnage (Pèlerin ou Marchand) en les comptant normalement. En revanche, si son déplacement le fait arriver sur une station occupée, il doit être placé sur la station libre suivante. Il peut ensuite appliquer l'effet de sa station d'arrivée, s'il le souhaite.




Il existe 5 types de station.

### Ville côtière

Gagnez immédiatement le nombre de pièces de monnaie indiqué sur le jeton Commerce attaché à la Ville côtière (2, 3 ou 4 pièces).

### Temple

Avancez votre marqueur Visite d'un cran sur la piste Temple. Si ce marqueur arrive sur la case 9, cela entraîne la fin de la partie.

### Jardin

Avancez votre marqueur Visite d'un cran sur la piste Jardin. Si ce marqueur arrive sur la case 6, cela entraîne la fin de la partie.

### Source chaude

Prenez le jeton Source chaude, qu'il soit sur le plateau ou en possession de votre adversaire, et placez-le devant vous. Vous ne pouvez pas immédiatement l'utiliser et devez attendre une prochaine action pour appliquer son effet.

Le jeton Source chaude vous permet d'appliquer une seconde fois le dé que vous avez choisi (déplacement + action). Une fois utilisé, le jeton Source chaude est replacé sur le plateau de jeu.

*Précisions :*

- *Lorsque vous utilisez le jeton Source chaude, votre personnage DOIT se déplacer du nombre indiqué par le dé (le dé n'est pas relancé).*
- *Si vous possédez un jeton vague Pèlerin (déplacement +1 ou -1), vous pouvez appliquer son effet, que vous l'ayez utilisé ou non lors de l'action précédente.*
- *Si vous possédez déjà le jeton Source chaude, la station Source chaude est sans effet.*
- *Si votre adversaire obtient le jeton Source chaude avant que vous ne l'ayez utilisé, il récupère le jeton et le place devant lui.*



*Exemple : Miki joue son Marchand et le déplace de 2 comme indiqué sur le dé. Elle termine son déplacement sur une Ville montagneuse qui lui permet de piocher 3 jetons Marchandises. Elle choisit ensuite d'utiliser le jeton Source chaude : son Marchand se déplace à nouveau de 2 et fini son déplacement sur une Ville côtière où elle peut immédiatement vendre la marchandise indiquée. Elle replace ensuite le jeton Source chaude sur le plateau de jeu.*

### Rivage

Choisissez sur le plateau de jeu le jeton Vague de votre choix et placez-le sur votre plateau personnage correspondant. Vous contrôlez ce jeton et bénéficiez de son effet tant que vous avez le jeton en votre possession.

*Précisions :*

- *Si le plateau de jeu ne contient plus de jetons Vague, choisissez-en un sous le contrôle de votre adversaire et placez-le sur votre plateau correspondant.*
- *Si les 3 jetons Vague sont déjà sous votre contrôle, déplacer votre Pèlerin sur une station Rivage n'a aucun effet.*
- *Il est interdit de retourner une tuile durant la partie.*

L'utilisation de ces effets n'est pas obligatoire. Les joueurs sont libres de profiter ou non des effets des jetons Vague en leur possession.

Il existe un jeton Vague recto verso par Personnage.




**Pèlerin tranquille :** lorsque vous déplacez le Pèlerin, vous pouvez le déplacer d'une station de moins que le chiffre indiqué par son dé (le déplacement doit au minimum être de 1).




**Pèlerin pressé :** lorsque vous déplacez le Pèlerin, vous pouvez le déplacer d'une station de plus que le chiffre indiqué par son dé (un déplacement de 5 est autorisé lorsque le dé indique 4).




**Artiste prolifique :** lorsque vous effectuez l'action Peindre, vous peignez un jeton Œuvre supplémentaire.



**Artiste inspiré :** lorsque vous effectuez l'action Offrir, vous pouvez maintenant retirer votre jeton Œuvre si votre Artiste a commencé, est passé ou a terminé son déplacement sur une région indiquant son symbole.




**Marchand habile :** vous vendez chacun de vos jetons Marchandise pour une pièce de plus que la valeur indiquée sur le jeton Commerce.




**Marchand robuste :** lorsque vous piochez des jetons Marchandise, piochez-en un de plus que le chiffre indiqué sur la Ville montagneuse que vous occupez.

De plus, vous pouvez conserver jusqu'à 6 jetons Marchandise sur votre plateau.

*Précision : si vous perdez le contrôle de ce jeton Vague alors que vous possédez 6 jetons Marchandises, vous devez immédiatement en remettre un (de votre choix) dans le sac.*

## Fin de la partie

Trois événements peuvent entraîner la fin de la partie :

- un Pèlerin a atteint le dernier cran de sa piste Temple OU le dernier cran de sa piste Jardin ;
- un Marchand a placé sa sixième plaquette d'or au bas de son plateau ;
- un Artiste a offert son dixième jeton Œuvre (son plateau est donc vide).

Si les 3 dés n'ont pas été tous attribués, les joueurs terminent le tour en cours (tous les dés doivent avoir été pris et joués) puis passent au décompte de leurs points de victoire.

### Décompte des points

**Points de pèlerinage :** calculez la valeur de Temple atteinte multipliée par la valeur de Jardin atteinte.

**Points de commerce :** la valeur indiquée au-dessus de la plaquette d'or la plus à droite sur le plateau Marchand.

**Points de culture :** la plus grande valeur découverte (en bas à droite) du plateau Artiste.

Faites la somme des points rapportés par vos trois personnages. Le joueur avec le plus grand total remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de pièces de monnaie est vainqueur. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

*Précision : les jetons Œuvres (révélés ou non), les pièces de monnaie et les jetons Marchandises restants ne rapportent aucun point.*

*Exemple : Miki déclenche la fin de partie en déplaçant son marqueur Visite sur le 6e cran de sa piste Jardin.*



*Son autre marqueur Visite est sur le 7e cran de sa piste Temple. Le score de son plateau Pèlerin est donc de 42 points (7x6).*




*Son plateau Marchand lui rapporte 35 points car elle a pu acquérir la 5e plaquette d'or. Ses marchandises restantes ne lui rapportent rien.*




*Miki a offert 6 œuvres pendant son périple. Elle gagne donc 18 points (la plus haute valeur découverte). Les autres œuvres, découvertes ou non ne rapportent rien.*

*Le total des points de Miki pour cette partie est donc de 42 (Pèlerin) + 35 (Marchand) + 18 (Artiste) = 95 points.*

## À propos de l'île de Shikoku

Tokaido Duo a pour cadre géographique l'île de Shikoku. C'est la plus petite des 4 îles principales qui composent l'archipel japonais. Son nom signifie 4e pays. Elle est notamment connue pour le pèlerinage de ses 88 temples. Les pèlerins parcourent 1200 kilomètres à pied, temple après temple, pour un périple qui dure environ 6 semaines. Le pèlerinage a généralement lieu dans le sens horaire. Il commence dans la préfecture de Tokushima, au temple Ryōzenji et il se termine dans la préfecture de Kagawa, au Temple d'Ōkubo-ji.


## Crédits :

Un jeu d'Antoine Bauza

Illustré par Naïade

Design graphique : Funforge Studio

Ui : Françoise Sengissen

Relecture : Bruno Goube, Gersende Cheylan et Jérémie Tordjman

Principaux playtesteurs : Bruno Goube, Maël Goube, Violaine Songis, Esteban Bauza, Corentin Lebrat, Françoise Sengissen, Ludovic Mauvert, Gautier De Cottereau, Matthieu Houssais, Olivier Reix, Olivier Moyse, et Baptiste Laurent.

TKD2FR01


©Funforge s.a.r.l. 2022 - Tous droits réservés