

TOKYO

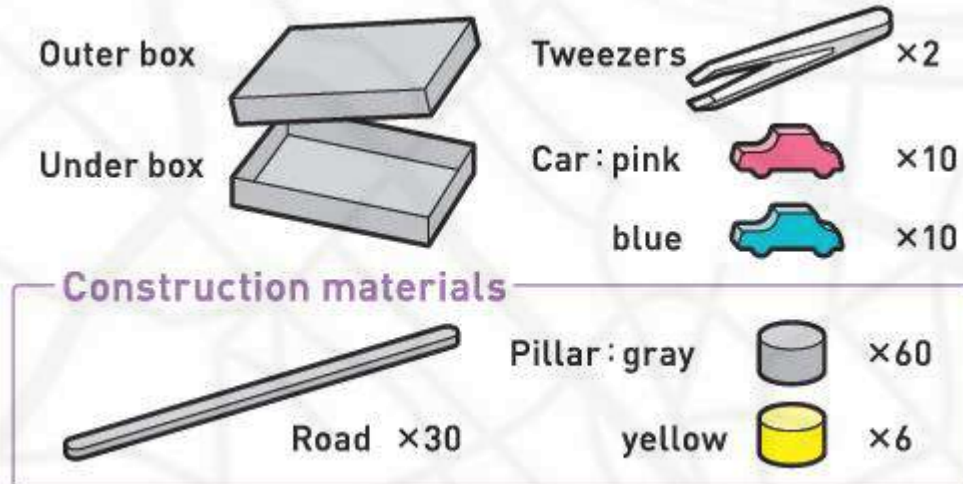
Instruction Manual

HIGHWAY

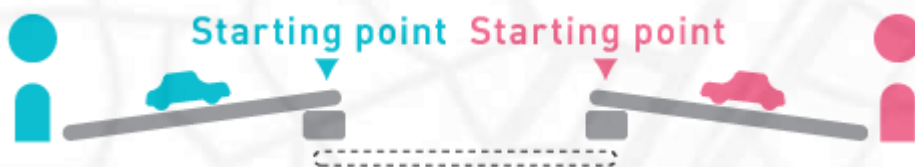
AUTOROUTE A TOKYO

Le Tokyo Metropolitan Expressway a été construit pour la première fois (4,5 km) en 1962 dans le but d'accroître l'efficacité du trafic dans la zone métropolitaine de Tokyo. Depuis lors, la voie express a été étendue à 33 km pour les premiers Jeux Olympiques de Tokyo en seulement deux ans. Par conséquent, un emplacement facile et rentable a été choisi afin de mener à bien une mission difficile et excessivement chargée. En conséquence, le Tokyo Metropolitan Expressway a été conçu de manière très compliquée avec de nombreuses courbes et des séparations à plusieurs niveaux d'inclinaison. Aujourd'hui, 310 kilomètres de réseau autoroutier ont été construits et sont devenus des voies rapides urbaines tout à fait uniques, sans aucune similitude au monde. Ce jeu est conçu dans le thème du Tokyo Metropolitan Expressway. Pendant que les joueurs jouent à ce jeu, un espace tridimensionnel complexe se forme, et il attire sûrement les joueurs. Appréciez la tension, la présence et le sentiment d'accomplissement pendant que vous retenez votre respiration et empilez des morceaux avec vos mains tremblantes.

1. PREPARATIONS



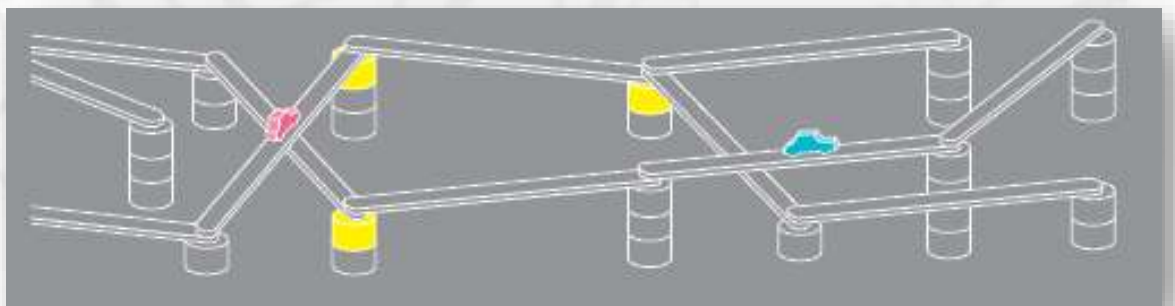
1. Vérifiez votre set de jeu.
2. Le terrain de jeu est mis en place entre les deux joueurs.
3. Chaque joueur choisit la couleur des voitures et partage tous les matériaux de construction en deux (10 voitures, 30 piliers gris, 3 jonctions jaunes et 15 routes chacun).
Il est pratique pour les joueurs d'utiliser la boîte extérieure et la boîte intérieure pour stocker chaque matériau de construction.
4. Chaque joueur installe un pilier et une route et une voiture comme indiqué dans l'illustration. C'est votre entrée d'autoroute. Laissez un espace équivalent à une route entre deux piliers.



5. Le premier joueur est choisi au hasard.

2. BUT DU JEU

Les joueurs essaient de construire leur propre autoroute et de faire rouler leurs voitures tout en dépassant l'autoroute de l'adversaire. Le premier joueur qui a mis toutes ses voitures sur l'autoroute est le gagnant.



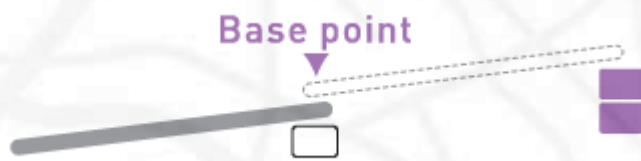
3. DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur a trois actions à faire à son tour.

1. Pilier de construction

Le joueur construit des piliers pour placer la route.

Le joueur peut décider librement de la zone de construction dans la mesure où la route peut être raccordée à partir du point de départ. Le point de départ est le pilier ou la jonction construite dans le dernier tour. Le joueur ne peut pas empiler le même nombre ou 2 piliers de plus ou de moins que le nombre de piliers au point de départ. (Exception : voir 6. Construction d'une jonction).



2. Construction d'une route

La route doit être placée sur deux piliers. Le joueur peut ajuster les piliers quand il place la route.



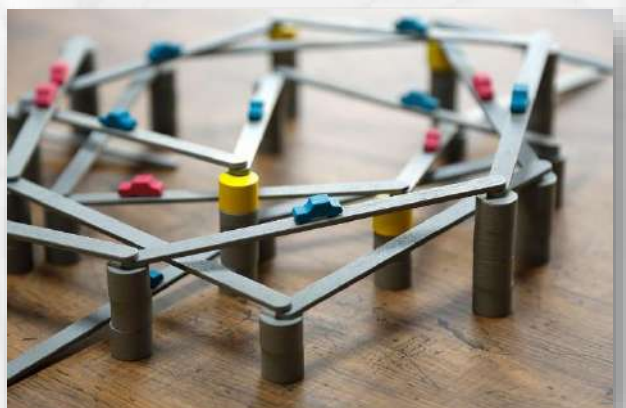
3. Faire rouler les voitures sur l'autoroute

Lorsque la condition est remplie, le joueur peut faire rouler les voitures sur l'autoroute.

Le tour se termine par l'appréciation de l'adversaire.

Le jeu continue en alternant les actions 1 à 3.

Le joueur ne peut pas ajuster la position des voitures et des piliers après la construction de l'adversaire.



4. CONSTRUCTIONS ROUTIERES ET AVERTISSEMENT

Le jeu est largement influencé par la façon de placer les routes. Veuillez faire attention aux points suivants.

1. Placez le bord de la route sur chaque pilier

◎ OK!



× BAD!



▲ Don't stick out

2. Connexion des routes sur le pilier

◎ OK!



On top of each other

◎ OK!



Line up

3. Pas de dépassement sur le pilier de l'adversaire

Le joueur ne peut pas faire passer des routes sur le pilier de l'adversaire.

◎ OK!

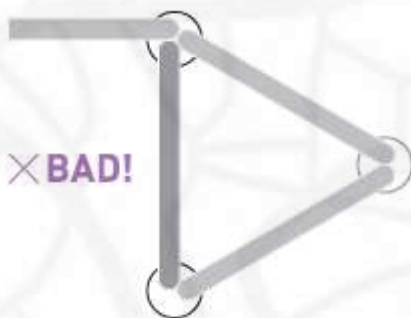


× BAD!



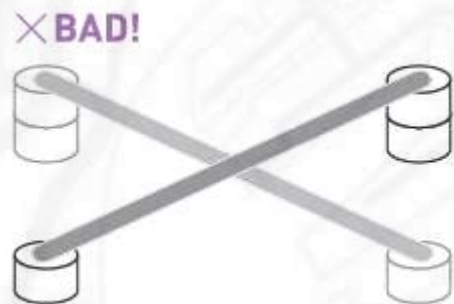
4. Autres placements interdits

Ne connectez pas de routes pour entourer quelque chose.



× BAD!

Ne touchez pas aux autres piliers et aux routes.



× BAD!

Veuillez utiliser les matériaux de construction avec efficacité et créer une autoroute bien conçue.

5. CONDITIONS POUR FAIRE ROULER LES VOITURES

Le moyen de faire rouler une voiture sur l'autoroute n'est possible que sur une nouvelle route que le joueur place à son tour. Pour avoir cette possibilité, le joueur doit croiser la route de l'adversaire. Il y a deux façons de croiser les routes de l'adversaire, soit en passant par-dessus ou par-dessous.

Lorsque le joueur essaie de passer par-dessus.

Pas d'autre route au-dessus de la route de l'adversaire.



Quand le joueur essaie de passer par-dessous.

Pas d'autre route en-dessous de la route de l'adversaire.

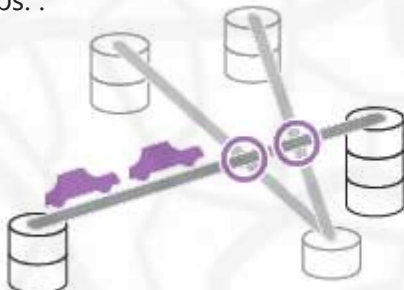


Si l'une ou l'autre de ces conditions est réunie, Le joueur est capable de mettre la voiture sur l'autoroute. Si ce n'est pas le cas, le joueur ne peut pas mettre sa voiture sur l'autoroute mais peut toujours connecter la route.

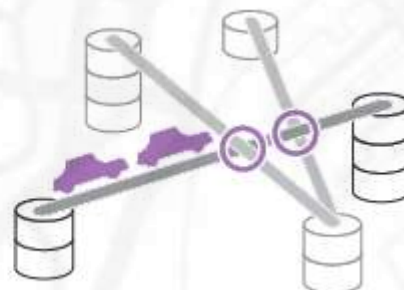


Si le joueur remplit la condition et croise plusieurs routes, le nombre de voitures que le joueur peut placer est le même que le nombre de routes que le joueur croise.

Au-dessous de deux routes en même temps. .



Au-dessus et en-dessous en même temps.



Avertissement.

Le joueur ne peut pas faire rouler de voiture sur l'autoroute, même si le joueur croise sa propre route.

6. CONSTRUCTION D'UNE JONCTION

Le pilier jaune s'appelle Jonction. L'utilisation de Jonction permet au joueur de faire les actions suivantes.

1. Le joueur peut augmenter ou diminuer le nombre de piliers autant qu'il le souhaite.

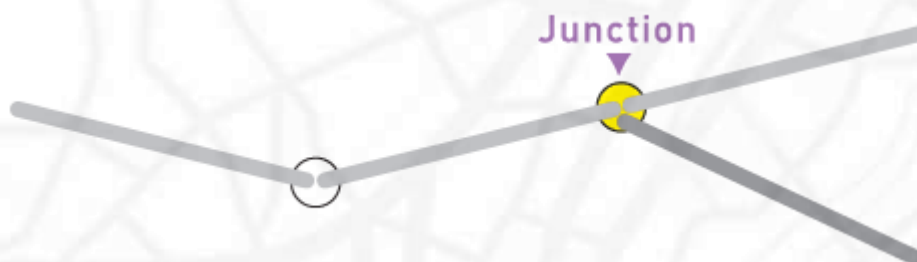
Le joueur doit placer la jonction sur le pilier. Le joueur peut augmenter ou diminuer le nombre de piliers à empiler dans ce tour autant qu'il le souhaite malgré le nombre de piliers accumulés au tour précédent. Cependant, le joueur ne peut pas utiliser Jonction de manière indépendante. La jonction doit être utilisée avec plus d'un pilier gris.

Au tour suivant, après avoir utilisé la jonction, le joueur ne peut mettre qu'un nombre plus ou moins grand de piliers comme d'habitude.



2. Branchement à deux voies.

Le joueur peut dévier la route dans une direction à partir de la jonction à tout moment dans le jeu.



7. CONSTRUCTION D'UNE SORTIE D'AUTOROUTE

Si le joueur peut placer la route en toute sécurité au niveau du sol, cela signifie que la sortie de l'autoroute est créée. Le joueur peut faire rouler une voiture en bonus sur la route de sortie. A ce moment, si le joueur croise la route de l'adversaire avec une condition, il est possible pour le joueur de faire rouler plus de deux voitures sur la route de sortie. Le joueur ne peut pas connecter une nouvelle route depuis la sortie de l'autoroute.

8. PENALITÉ

Si le joueur a laissé tomber la voiture de l'adversaire ou détruit la route de l'adversaire, le joueur doit donner son matériel de construction à l'adversaire comme une pénalité. Si le joueur a laissé tomber plusieurs matériaux, le nombre de matériaux qu'il doit donner doit être le même que le nombre de matériaux qu'il a laissé tomber. Si le joueur a laissé tomber sa propre voiture ou détruit sa propre route, le joueur n'a pas besoin de payer de pénalité.

9. FIN DE PARTIE

Quand toutes les voitures ont été placées sur la route

Le joueur qui a mis toutes ses voitures en premier est le gagnant.

Quand les matériaux de construction font défauts

Si l'adversaire termine le tour suivant sans pénalité, le joueur à qui il manque des matériaux de construction est le perdant.

10. REGLES SIMPLES POUR LES ENFANTS

Changer les règles suivantes rend le jeu plus facile à jouer pour les enfants.

1. Réduisez le nombre de voitures à utiliser.
2. Ne pas utiliser Jonction.



Language JP/EN time ⌚ 30min age 8↑ players 👤

Game concept : Naotaka Shimamoto Game design : Naotaka-Shimamoto / Yoshiaki Tomioka Art direction : Yoshiaki Tomioka
Game tuning : itten Transration and support : Hiroshi Ashikaga
Special thanks : Meg / Chiyo / Uemura family / Yatsuka-san / Jun Kobayashi / Taku-chan

www.itten-games.com © 2016 itten itten