

TOKAIDO MAJSURI

ANTOINE BAUZA · NAIJADE



Musubi le filou

Lors des arrêts aux Relais intermédiaires, Musubi peut prendre 1 pièce à deux Voyageurs voisins placés à côté de lui sur le Relais.

Si un Voyageur concerné n'a pas de pièces en sa possession, Musubi prend 1 pièce à la banque à la place. Si Musubi est arrivé premier ou dernier au Relais (et ne dispose que d'un seul voisin), il prend 1 pièce au Voyageur voisin et 1 pièce à la banque.



Misaki le disciple

À chaque fois qu'un Voyageur (lui ou un autre) s'arrête sur une station Temple, Misaki gagne 1 pièce prise à la banque.



Titia la touriste hollandaise

Titia achète les Souvenirs du symbole statuette et les Objets légendaires 1 pièce de moins que leur coût normal. Les cartes qui coûtent 1 pièce seront donc gratuites pour elle.



Mutsumi la brute

Lors des 4 premiers Relais, Mutsumi peut partir le premier du Relais, quelle que soit sa position d'arrivée à ce Relais.

Crédits :

Un jeu d' Antoine Bauza

Illustré par Najiade

Design graphique : Funforge Studio

Relecture : Doria Roustan et Gersende Cheylan

Antoine Bauza remercie :

Chaleureusement Kohri Takeda et Nobuaki Takerube pour leurs apports culturels, Corentin Lebrat et Mathias Guillaud pour leurs remarques, ainsi que tous les «backers» du Kickstarter qui ont donné vie à la version Collector de Tokaido.

12



Règles du jeu



TKD-MAT-FR01

Cette extension nécessite le jeu Tokaido
ET sa première extension Crossroads.

Principe et apports de l'extension

Le voyage du Tokaido est maintenant ponctué par les festivités traditionnelles japonaises. Ces Matsuri (mot japonais pour festival), déclenchés par le passage des Voyageurs aux Relais intermédiaires, rythment le parcours avec des événements uniques.

Mise en place

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

Mélangez les cartes Matsuri puis formez une pioche (face cachée) placée à côté du plateau.

Placez les jetons station fermée, Points de Voyage et Poupée/Carpe accessibles à proximité de la banque.

Ajoutez les nouveaux Voyageurs aux anciens. Si vous le souhaitez, vous pouvez désormais choisir votre Voyageur parmi 3 plutôt que 2, ou directement prendre le Voyageur de votre choix parmi tous ceux proposés.

La partie se déroule selon les règles de Tokaido.

Les Matsuri

Dorénavant, l'arrêt des Voyageurs dans chacun des 3 Relais intermédiaires déclenche un événement : un Matsuri.

Une fois que TOUS les Voyageurs sont arrivés au Relais (qu'ils ont eu recours à leur capacité et acheté leur carte Repas), le premier joueur arrivé au Relais pioche 2 cartes Matsuri. Le joueur regarde les 2 cartes, en choisit une et replace la seconde sous la pioche sans la montrer aux autres joueurs.

La carte Matsuri choisie est placée sur la pioche, face visible, afin que tous les joueurs puissent en prendre connaissance. L'effet de la carte est appliqué dès le moment où elle est révélée.

Matériel

- 20 cartes Matsuri **A**
- 20 jetons Points de Voyage **B**
(recto verso, valeurs de 1 à 4)
- 4 jetons station fermée **C**
- 5 jetons Poupée / Carpe (recto verso) **D**
- 16 tuiles Voyageurs **E**



Effets des Matsuri



o-Bon ● Les morts

Chaque joueur peut **immédiatement**, en suivant l'ordre d'arrivée au relais, faire une donation au Temple selon la règle habituelle : 1, 2 ou 3 pièces rapportant respectivement 1, 2 ou 3 points de Voyage. Les capacités des joueurs liées au Temple (comme celle de Hirohada) ne s'appliquent pas.



Tori no Ichhi ● Les amulettes

Chaque Voyageur qui ne possède pas d'Amulette dans sa collection reçoit **immédiatement**, et gratuitement, une Amulette piochée aléatoirement parmi celles encore disponibles dans la pioche.

Si un joueur possède déjà une Amulette, il ne bénéficie pas du Matsuri.





Hina matsuuri ● Les poupées

Chaque joueur dont le voyageur est féminin reçoit **immédiatement** un jeton Poupée/Carpe pris dans la réserve. Ce jeton est ajouté à sa collection face Poupée visible et compte comme un Souvenir du symbole éventail. Il est utilisé comme une carte Souvenir dans la collection du joueur.

Exemple : Sassako reçoit un jeton Poupée. Elle possède 2 cartes Souvenirs : une carte symbole statuette et une carte symbole nourriture. Le jeton Poupée s'ajoute à sa collection, devient donc le troisième souvenir d'une collection de trois objets de symboles différents. La Poupée rapporte donc 5 points à Sassako.



Tango ● Les garçons

Chaque joueur dont le voyageur est masculin reçoit **immédiatement** un jeton Carpe/Poupée pris dans la réserve. Ce jeton est ajouté à sa collection face Carpe visible et compte comme un Souvenir du symbole éventail. Il est utilisé comme une carte Souvenir dans la collection du joueur.

Exemple : Chuubei reçoit un jeton Carpe. Il possède 3 cartes Souvenir : une carte statuette, une carte nourriture et une carte éventail. Ces 3 cartes Souvenir forment une série rapportant 9 points de Voyage (1+3+5 points). Le jeton Carpe s'ajoute à sa collection, vient commencer une nouvelle série de souvenirs et rapporte 1 point de Voyage à Chuubei.

Précision : bien qu'ils soient considérés comme des cartes Souvenirs pour l'organisation des séries de collection, ils ne sont pas comptabilisés pour l'attribution de l'accomplissement Collectionneur ni dans le décompte de l'effet des Objets Légendaires Shodo et Emaki.



Hanabi ● Les feux d'artifice

Le joueur qui a pioché et choisi ce Matsuri pioche **immédiatement**, et aléatoirement, 2 nouvelles cartes Matsuri. Ces 2 Matsuri sont mis en jeu et leurs effets sont appliqués et cumulés.



o-Fune matsuuri ● Les bateaux

Chaque joueur reçoit **immédiatement** le prochain morceau de son Panorama Mer et marque le nombre de points de Voyage correspondant.

- Si un joueur a déjà terminé son Panorama Mer, il ne reçoit rien.
- Si plusieurs joueurs terminent simultanément leur Panorama Mer grâce à ce Matsuri, ils se partagent alors l'Accomplissement Panorama Mer. Pour matérialiser la récompense, utilisez des jetons « 3 points de Voyage ».



o-Shogatsu ● Nouvel an

Chaque joueur peut **immédiatement**, en suivant l'ordre d'arrivée au Relais, lancer le dé de Fortune. Il gagne alors un nombre de pièces équivalent au résultat du dé (0, 1, 2, 3 ou 4 pièces).



Setsubun ● Lancer de haricots

Chaque joueur peut **immédiatement**, en suivant l'ordre d'arrivée au Relais, lancer le dé de Fortune. Il gagne alors un nombre de points de Voyage équivalent au résultat du dé (0, 1, 2, 3 ou 4 points).

Précision : utilisez les jetons Points de Voyage pour matérialiser le gain éventuel.



Tanabata ● Les étoiles

Les 4 accomplissements de fin de partie (Gourmet, Baigneur, Bavard et Collectionneur) sont **immédiatement** attribués, comme lors du décompte de fin de partie. Chaque joueur majoritaire reçoit un jeton « 2 points de Voyage » (les égalités sont résolues en suivant la règle habituelle).

Précision : les cartes Accomplissement ne sont pas récupérées par les joueurs majoritaires, elles sont laissées à côté du plateau et seront attribuées à la fin de la partie, selon la règle usuelle (elles rapporteront alors 3 points de Voyage).



O-Tsukimi ● La lune

Le joueur, qui a pioché et choisi ce Matsuri, prend **immédiatement** la carte Calligraphie de son choix parmi celles encore disponibles dans la pioche. Il place ensuite cette carte face visible à côté des cartes Accomplissements.

À la fin de la partie, tous les joueurs marqueront les points de cette Calligraphie comme si elle faisait partie de leur collection.

Exemple : Doria a choisi la Calligraphie Contemplation. À la fin de la partie, chaque joueur marquera donc 3 points par Panorama complet et 1 point par Cerisier en sa possession.



Shishimai ● Le lion

Les Voyageurs qui ont donné des pièces au Temple gagnent **immédiatement** des points de Voyage correspondant à leur donation.

Contrairement à l'attribution de fin de Voyage, seuls les trois premiers sont récompensés comme suit :

- 1^{re} place : 4 points de Voyage
- 2^e place : 2 points de Voyage
- 3^e place : 1 point de Voyage

Les égalités sont résolues en suivant la règle habituelle.



Cho-yo ● Les chrysanthèmes

Lors du passage **au prochain Relais**, chaque carte repas coûte 1 pièce de moins que son coût normal (les Repas de valeur 1 sont donc gratuits). De plus, le premier Voyageur arrivé au Relais pioche 2 cartes Repas de plus qu'habituellement.

Exemple : dans une partie à 4 joueurs, le premier Voyageur au Relais piochera donc 7 cartes Repas (5 cartes pour une partie à 4 joueurs + 2 cartes du Matsuri).



Yama no Ko ● La montagne

Jusqu'au prochain Relais, chaque Voyageur qui s'arrête sur une station Montagne peut prendre 1 morceau de Panorama Montagne supplémentaire, avant d'effectuer l'action habituelle de la station (prendre une carte Panorama ou Cerisier). Il marque alors les points de Voyage correspondants.

Si un joueur a déjà terminé son Panorama Montagne, il ne bénéficie pas du Matsuri.



O-Tsue matsuri ● Le riz

Jusqu'au prochain Relais, chaque Voyageur qui s'arrête sur une station Rizière, peut prendre 1 pièce de la banque qu'il donne directement au Temple, avant d'effectuer l'action habituelle de la station (prendre une carte Panorama ou Cerisier). Il marque alors les points de Voyage correspondants.

Si un joueur a déjà terminé son Panorama Rizière, il ne bénéficie pas du Matsuri.



Hadaka matsuri ● L'homme nu

Jusqu'au prochain Relais, chaque Voyageur qui s'arrête sur une station Source chaude peut piocher 1 carte Rencontre et en appliquer l'effet, avant de choisir s'il prend une carte Source chaude ou une carte Établissement de Bain.



O-Hanami ● Les cerisiers en fleur

Jusqu'au prochain Relais, chaque Voyageur qui s'arrête sur une station Panorama (Mer, Montagne ou Rizière) prend le morceau de Panorama correspondant ET reçoit 1 pièce prise dans la banque.

Si un joueur choisit un Cerisier il reçoit 2 pièces au total : une pour le Cerisier et une pour le Matsuri.



Kamiarisai ● Les divinités

Jusqu'au prochain Relais, toutes les stations Temple perdent un emplacement.

- Les stations Temple à emplacement simple sont donc inaccessibles.
- Les stations Temple à emplacement double ferment leur deuxième emplacement. Elles deviennent donc des stations à emplacement simple.

Précision : placez les jetons stations fermées sur les emplacements inaccessibles pour matérialiser leur fermeture.



Tôka Ebisu ● Les commerçants

Jusqu'au prochain Relais, toutes les stations Échoppe perdent un emplacement.

- Les stations Échoppe à emplacement simple sont donc inaccessibles.
- Les stations Échoppe à emplacement double ferment leur deuxième emplacement. Elles deviennent donc des stations à emplacement simple.

Précision : placez les jetons stations fermées sur les emplacements inaccessibles pour matérialiser leur fermeture.



Mura matsuri ● Les villages

Jusqu'au prochain Relais, toutes les stations Ferme perdent un emplacement.

- Les stations Ferme à emplacement simple sont donc inaccessibles.
- Les stations Ferme à emplacement double ferment leur deuxième emplacement. Elles deviennent donc des stations à emplacement simple.

Précision : placez les jetons stations fermées sur les emplacements inaccessibles pour matérialiser leur fermeture.



Gion matsuri ● La santé du peuple

Jusqu'au prochain Relais, chaque Voyageur qui s'arrête sur une station Rencontre peut choisir sa Rencontre parmi celles encore disponibles dans la pioche au lieu de la piocher aléatoirement. Une fois la Rencontre choisie, mélangez la pioche à nouveau.

Nouveaux Voyageurs

Les Voyageurs dont la capacité s'applique lors de leur arrivée dans les Relais doivent l'appliquer au moment où ils atteignent le Relais, **avant** d'acquérir un Repas.



Kushinada la mondaine

Au début de la partie, chaque autre Voyageur donne 1 pièce à Kushinada.

Durant la partie, à n'importe quel moment, Kushinada peut regarder les cartes Amulettes et Calligraphies de ses adversaires, sans les révéler aux autres joueurs.

Précision : dans le cas d'une partie à 2 joueurs, l'adversaire de Kushinada lui donne 1 pièce et Kushinada prend 1 pièce à la banque.



Takeru le conseiller

À chaque fois qu'un Voyageur (lui ou un autre) s'arrête sur une station Rencontre, Takeru gagne 1 pièce prise à la banque.



Rakuren le collectionneur

Lors de chaque arrêt sur une station Échoppe, Rakuren peut choisir de piocher aléatoirement 4 cartes Souvenirs et 1 carte Objet légendaire, plutôt que d'effectuer les actions habituelles de l'Échoppe. Il peut ensuite acheter une ou plusieurs de ces cartes en payant le prix indiqué sur chacune.



Kamui le vagabond

Lors des arrêts aux Relais intermédiaires et au Relais d'arrivée, Kamui gagne 3 points s'il ne fait pas l'acquisition d'une carte Repas.

Précision : ces 3 points sont cumulables avec ceux de la carte Calligraphie « Jeun ».



Iyasaka le travailleur manuel

Lors de chaque arrêt sur une station Ferme, Iyasaka reçoit 1 pièce supplémentaire s'il choisit de prendre 3 pièces à la banque OU Iyasaka peut relancer une fois le dé de Fortune s'il choisit de jouer à la Salle de jeux (le deuxième résultat doit être conservé, même s'il est moins bon que le premier).



Mari la poétesse

Lors de chaque arrêt sur une station Temple, Mari marque 2 points de Voyage (au lieu de 1) par pièce qu'elle offre au Temple. Si elle décide d'acquérir une Amulette, Mari la prend gratuitement.



Yashima la noble

Aux Relais intermédiaires, Yashima reçoit gratuitement et aléatoirement une carte Amulette.

Précision : si aucune Amulette n'est disponible dans la pioche, Yashima perd le bénéfice de sa capacité.



Kidzuna la cuisinière

Lors des arrêts aux Relais intermédiaires, Kidzuna peut acheter un Repas EN PLUS de son Repas habituel. Elle révèle alors la première carte de la pioche Repas et peut choisir de l'acheter au prix indiqué.

Elle marque alors les points de Voyage correspondants. Kidzuna procède ensuite à l'achat de son Repas normal en suivant la règle usuelle.



Chihaya la baigneuse

Lors des arrêts aux Relais intermédiaires, Chihaya reçoit une carte Source chaude prise aléatoirement dans la pioche.



Marihito l'écrivain

À la fin de la partie, Marihito peut comptabiliser deux fois l'une des cartes Calligraphies de sa collection.

Exemple : en fin de partie Marihito dispose de 2 cartes Calligraphies « Prévoyance » et « Contemplation ».

« Prévoyance » lui rapporte 8 points (il lui reste 4 pièces) et « Contemplation » 6 points (il dispose d'un panorama complet et de 3 cartes Cerisiers). Il choisit donc de comptabiliser deux fois sa Calligraphie « Prévoyance » (2 x 8 points) pour un total de 22 points de Calligraphies.



Suseri l'érudite

À la fin de la partie, Suseri gagne 1 point pour chaque type de cartes en sa possession.

Les types de cartes sont les suivants : Source chaude, Établissement de bain, Souvenir, Objet Légendaire, Rencontre, Calligraphie, Amulette, Repas, Panorama Mer, Panorama Montagne, Panorama Rizière, Cerisier.



Ayumu le promeneur

Ayumu achète toutes les cartes Repas au prix de 1 pièce, quel que soit leur coût normal. De plus, dans les Échoppes, les Souvenirs du symbole éventail sont gratuits pour lui.