

Règles du Tokaido

Comment jouer à Tokaido

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire du voyage sur la route du Tokaido l'expérience la plus riche possible en accumulant des points.
- **Mécanique principale** : Celui qui est en dernière position avance, chacun choisit donc son rythme pour profiter des meilleures étapes.
- **Condition de victoire** : Totaliser le plus de points de voyage à l'arrivée à Edo.

Installez-vous confortablement, on part en voyage ! Tokaido, c'est un jeu doux, zen, mais pas si innocent qu'il en a l'air. On y incarne un voyageur qui parcourt l'ancienne route reliant Kyoto à Edo, et le but n'est pas d'arriver le premier (surprise !) mais de vivre les plus belles rencontres, de goûter les meilleurs plats et d'admirer les plus beaux paysages. Je vais tout vous expliquer, promis c'est plus simple que ça en a l'air.

Le matériel et la mise en place

Sortez tout ça de la boîte, on prépare le plateau au centre de la table. Vous aurez besoin de :

- 1 plateau représentant la route
- 5 pions Voyageurs et leurs marqueurs de points
- 5 jetons Baluchons
- 50 pièces de monnaie (la banque)
- Les cartes : Panoramas, Sources chaudes, Repas, Souvenirs, Rencontres, Accomplissements
- 10 tuiles Voyageurs

Préparer les pioches

Mélangez séparément les cartes Repas, Souvenirs, Rencontres et Sources chaudes, puis placez chaque **pioche** face cachée. Pour les Panoramas, c'est particulier : triez-les par type (Mer, Montagne, Rizière) et par ordre croissant (le 1 au-dessus, puis le 2, etc.). Posez les 7 piles sur leurs emplacements dédiés. Les cartes Accomplissements restent à côté, visibles.

Préparer les joueurs

Chaque joueur reçoit 2 **tuiles Voyageurs** au hasard, en choisit une et remet l'autre dans la boîte. On prend le pécule de départ indiqué sur sa tuile, un pion de la couleur de son choix (placé sur le premier Relais, Kyoto, dans un ordre aléatoire), le marqueur assorti sur la case 0 de la piste de score, et on glisse son jeton Baluchon dans sa tuile. Simple comme un thé matcha.

Le principe du voyage

Voici LA règle qui change tout dans Tokaido : **c'est toujours le joueur dont le voyageur est le plus en arrière qui joue**. Oui, celui qui traîne. Ce qui veut dire que si vous avancez peu, vous pouvez rejouer plusieurs fois d'affilée avant que les autres ne vous rattrapent !

À votre tour, vous avancez votre pion sur une case libre devant vous. Vous pouvez sauter autant d'emplacements que vous voulez, mais interdiction de reculer. Une fois posé, vous bénéficiez immédiatement de l'effet de la case. Seule obligation : s'arrêter à chaque **Relais** pour manger.

Petite astuce de testeur : avancer peu permet de jouer plus souvent, mais attention, les cases que vous visez risquent d'être prises par les voyageurs plus rapides qui remontent derrière vous. Trouvez le bon tempo !

Les cases doubles

Certains emplacements sont doubles : ils ne servent qu'à 4 et 5 joueurs. Le premier arrivé

prend la place côté route, le suivant prend l'autre. À 2 ou 3 joueurs, on utilise uniquement les cases simples côté route.

L'ordre d'arrivée aux Relais

Les Relais sont des points de passage obligatoires. Tout le monde doit s'y arrêter, et plusieurs voyageurs peuvent y stationner en même temps. L'ordre d'arrivée compte énormément : le premier arrivé pioche les cartes Repas et choisit en premier !

[IMAGE_MATERIEL]

Les différentes stations et leurs effets

Voilà le cœur du jeu. Chaque case du plateau correspond à une activité différente. On fait le tour ensemble.

L'Échoppe (achat de Souvenirs)

Vous piochez les 3 premières cartes **Souvenir**, les posez face visible et achetez celles que vous voulez (1, 2 ou 3 pièces). Les non-achetées retournent sous la pioche. Les Souvenirs sont répartis en 4 familles. Astuce clé : la première carte d'une famille rapporte 1 point, la deuxième famille différente rapporte 3 points, la troisième 5 points et la quatrième 7 points. **Variez les familles !** Attention, il faut au moins 1 pièce pour s'arrêter à l'Échoppe.

La Ferme

Vous prenez 3 pièces dans la banque. Pas de limite au nombre de pièces que vous pouvez posséder. Pratique quand la bourse est vide.

Les Panoramas

Il existe 3 panoramas (Mer, Montagne, Rizière) composés de 3, 4 ou 5 sections. À chaque arrêt, vous prenez le morceau suivant dans l'ordre (1, puis 2, etc.) et marquez autant de points que son numéro. Une fois un panorama complété, vous ne pouvez plus vous arrêter sur ses cases.

Le premier à terminer un panorama reçoit en bonus la **carte Accomplissement** correspondante (3 points).

Les Sources chaudes

On pioche une carte Source chaude qui rapporte 2 ou 3 points. Rien de plus relaxant.

Le Temple

Vous donnez 1, 2 ou 3 pièces au temple (minimum 1 obligatoire), placées dans votre couleur sur le plateau. Chaque pièce donnée = 1 point. Mais surtout, à la fin de la partie, les plus généreux récoltent gros : 10 points pour le premier donateur, 7 pour le deuxième, 4 pour le troisième. Si vous aimez ce genre de jeu de placement astucieux, jetez aussi un œil aux [règles du Quoridor](#).

Les Rencontres

Vous piochez une carte Rencontre et appliquez son effet :

- **Shokunin (Artisan)** : vous recevez gratuitement un Souvenir
- **Annaibito (Guide)** : vous avancez un Panorama de votre choix
- **Samurai** : 3 points immédiats
- **Kuge (Noble)** : 3 pièces offertes
- **Miko (Prêtre)** : 1 pièce placée au Temple, 1 point

Le Relais (le repas obligatoire)

Dès le premier arrivé, on pioche autant de cartes Repas que de joueurs +1. Le premier arrivé regarde la main en secret et achète (ou pas) une carte à 1, 2 ou 3 pièces. Puis il attend que les suivants arrivent et choisissent à leur tour parmi les cartes restantes. Chaque Repas vaut 6 points. Attention : impossible d'avoir deux fois le même plat durant tout le voyage, et jamais plus d'un Repas par Relais.

Les voyageurs et leurs pouvoirs

Chaque personnage a une capacité spéciale qui change radicalement votre stratégie. Petit tour d'horizon :

- **Hiroshige l'artiste** : récupère 1 carte Panorama gratuite à chaque Relais intermédiaire
- **Chuubei le messager** : pioche 1 Rencontre à chaque Relais intermédiaire
- **Kinko le ronin** : paye 1 pièce de moins pour chaque Repas
- **Yoshiyasu le fonctionnaire** : pioche 2 Rencontres et choisit la meilleure
- **Satsuki l'orpheline** : reçoit 1 Repas aléatoire gratuit à chaque Relais
- **Mitsukuni le vieillard** : +1 point par Source chaude et par Accomplissement
- **Sasayakko la geisha** : à l'Échoppe, si elle achète 2 Souvenirs, le moins cher est offert
- **Hirotanda le prêtre** : prend 1 pièce gratuite au Temple à chaque arrêt (en plus de ses offrandes)
- **Umegae la saltimbanque** : gagne 1 pièce et 1 point à chaque Rencontre
- **Zen-emon le marchand** : paye 1 pièce pour un Souvenir à chaque Échoppe

Mon petit conseil : adaptez votre trajet à votre personnage. Avec Hirotanda, foncez sur les temples ; avec Zen-emon, multipliez les échoppes.

Fin de partie et comptage des points

Dès que tous les voyageurs sont arrivés à Edo (après le dernier Repas), on compte les points.

On attribue 4 **cartes Accomplissements** supplémentaires :

- **Gourmet** : plus haut total de pièces sur les cartes Repas
- **Baigneur** : plus de cartes Source chaude
- **Bavard** : plus de cartes Rencontre
- **Collectionneur** : plus de cartes Souvenir

En cas d'égalité pour un Accomplissement, tous les ex aequo gagnent 3 points.

Récapitulatif des points

Source de points	Valeur
Carte Repas	6 points
Carte Source chaude	2 ou 3 points
Carte Souvenir	1, 3, 5 ou 7 points selon famille
Panorama (par section)	1 à 5 points
Temple (par pièce donnée)	1 point
Carte Accomplissement	3 points
Rang 1 au Temple	10 points
Rang 2 au Temple	7 points
Rang 3 au Temple	4 points
Autres donateurs Temple	2 points

Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus d'Accomplissements qui l'emporte.

[IMAGE_FIN]

Règles spéciales et variantes

Partie à 2 joueurs

On ajoute un **voyageur neutre** placé au départ avec les autres. C'est toujours le joueur dont le pion est en tête qui déplace le voyageur neutre quand c'est son tour. Ses déplacements n'ont aucun effet, sauf s'il s'arrête au Temple (1 pièce de la réserve est placée dans sa couleur) ou à un Relais (une carte Repas de la main est défaussée aléatoirement). À deux, c'est un peu plus tactique, dans l'esprit des [règles d'Othello](#) ou des [règles des Échecs](#).

Variantes officielles

- **Voyage initiatique** : on oublie les tuiles Voyageurs, chacun démarre avec 7 pièces.
Parfait pour une première partie.
- **Trajet retour** : on fait le voyage dans l'autre sens, d'Edo vers Kyoto
- **Gastronomie** : au Relais, on pioche autant de cartes Repas que de joueurs (une de

moins qu'en règle normale), ce qui tend les choix

- **Préparatifs** : le pécule de départ varie selon l'ordre de départ (le premier perd 1 pièce, le dernier en gagne 2) pour équilibrer

Voilà, vous êtes prêt à partir ! Si vous aimez les jeux à l'ambiance posée et stratégique, vous allez adorer. Et pour prolonger le plaisir des jeux de parcours malins, allez voir aussi les [règles de Dorfromantik](#). Bon voyage sur la route du Tokaido !