

TOKYO JUTAKU

Dans TOKYO JUTAKU, vous jouez le rôle d'un architecte japonais, célèbre ou émergent, dans le but de construire de petites maisons sur une propriété de forme étrange ou de taille limitée. Avec une dextérité en temps réel, les joueurs utiliseront des pièces géométriques pour construire ces maisons, tout en répondant à des exigences de construction spécifiques, telles que le nombre d'étages et la quantité de matériaux de construction.

CONTENU

36 - Cartes de chantier carrées

(Les 4 cartes de chantier Roppongi sont des cartes avancées bonus qui peuvent remplacer n'importe quel autre quartier)

68 - Pièces uniques en bois

8 - Jetons de joueur d'architecture circulaire

Toko Ito

Tadao Ando

Shigeru Ban

Kengo Kuma

Makoto Yokomizo

Ryuji Fujimura

Sou Fujimoto

Go Hasegawa



DÉMARRER LE JEU

Chaque carte de chantier affiche en haut un emplacement dans la ville de Tokyo. Placez les 32 cartes de chantier dans une grille de 6x6, regroupées selon leurs emplacements. Placez les pièces de construction en bois au centre (là où seraient les 4 cartes centrales).

Objectif : accumuler le plus de yens (¥) avant la fin du jeu.

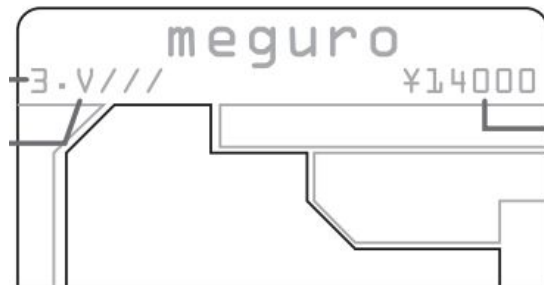
Fin de la partie : quand un joueur a terminé 4 chantiers.

Début de la partie : chaque joueur choisit un jeton d'architecte et le place sur une carte de chantier sur le bord extérieur de la carte.



Les joueurs prennent la carte de chantier sous leur jeton d'architecte et la placent devant eux, en laissant le jeton d'architecte à sa place. Quelqu'un dit "commencez" et tous les joueurs commencent à construire !

Exigences de construction : Chaque carte de chantier contient un numéro pour la hauteur requise (nombre d'étages) et une valeur en chiffres romains pour le nombre de pièces en bois qui doivent être utilisées.



Dans cet exemple :

III = il faut que le bâtiment fasse 3 étages

VIII = doit être composé de 8 pièces en bois au total (8)

14000¥ = la valeur une fois la construction terminée

Sites de construction : Les sites de construction ont une bordure noire. C'est la délimitation que tous les étages du bâtiment doivent respecter. Si un site a deux bordures noires, le joueur peut choisir celle sur laquelle il veut construire.

Règles de construction : Les joueurs choisissent une pièce en bois à la fois et la placent sur leur carte de chantier. Les joueurs peuvent retourner et faire pivoter la pièce comme ils le souhaitent avant de la placer.



Ce bâtiment remplit la condition qui est d'avoir 3 étages. Les joueurs ne sont pas autorisés à construire plus ou moins d'étages que ce qui est demandé.

Cette construction exige l'utilisation de cinq pièces en bois. Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser plus ou moins de pièces en bois que ce qui est demandé.

Note : les joueurs n'ont pas besoin de remplir entièrement l'espace du bâtiment sur leur carte de chantier, mais doivent suivre les exigences du nombre de niveaux et de pièces utilisées tout en restant à l'intérieur de la délimitation (bord noir).

Au lieu de sélectionner et de placer une nouvelle pièce en bois, les joueurs peuvent remettre dans la réserve la pièce récemment placée sur leur bâtiment. Toutes les pièces peuvent être remises dans la réserve, une à la fois, si on le souhaite.

Les pièces doivent être placées à l'intérieur de la délimitation (bord noir). Lorsque vous construisez plusieurs pièces en bois au même étage, au moins un côté doit toucher une autre pièce.



Lors de l'empilage des pièces, il n'est pas permis de placer des pièces en dehors des limites de l'étage précédent, ou au-dessus d'espaces vides.



Achèvement de la construction : Lorsqu'un joueur pense avoir terminé un bâtiment avec succès, il dit "stop" ! Chacun arrête de construire son bâtiment et vérifie si le bâtiment du joueur ayant terminé répond bien à toutes les exigences, en le déconstruisant si nécessaire. Si le joueur n'a pas rempli toutes les conditions, tout le monde continue à construire jusqu'à ce qu'un autre joueur dise "stop" ! Si les conditions ont été remplies, ce joueur conserve sa carte de chantier pour conserver sa valeur en yens, et tout le monde remet tous les éléments de sa carte de chantier au centre de la carte. Si plusieurs joueurs disent "stop" en même temps, toutes les cartes de chantier construites avec succès sont complétées et conservées pour le décompte des points.

MOUVEMENT

Le joueur qui a terminé avec succès sa construction déplace son architecte de deux cases maximum ; le déplacement en diagonale n'est pas autorisé. S'il y a un vide, il suffit de sauter cet espace comme s'il n'existait pas. Cela continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient bougé. Si un joueur n'a pas achevé un bâtiment, il peut conserver sa carte de chantier au lieu de se déplacer. Si plusieurs joueurs ont réussi à construire des cartes de chantier pendant le tour de construction, le joueur ayant le plus de yens déplace son architecte en premier.



FIN DU JEU

Une fois qu'un joueur a terminé sa quatrième carte de chantier, le jeu se termine. Tout le monde additionne le total des yens (¥) des cartes de chantier terminées et celui qui en a le plus est le gagnant ! Si les joueurs sont à égalité, la victoire est partagée.

Conception et graphisme : Jordan Draper
Rédaction du règlement : Travis D. Hill
Traduction en Français : Louise Massol Dillon

