Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

TOKYO HIGHWAY

durée 30min~ âge 8↑ joueurs 2~4 langue FR

itten

TOKYO HIGHWAY

1 Matériel

Voitures : 4 couleurs

Éléments de construction

Routes 36

Piliers gris 80

jaunes 8

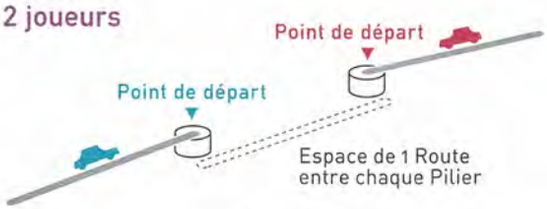
2 Mise en Place

1 Distribuez les éléments de construction en fonction du nombre de joueurs.

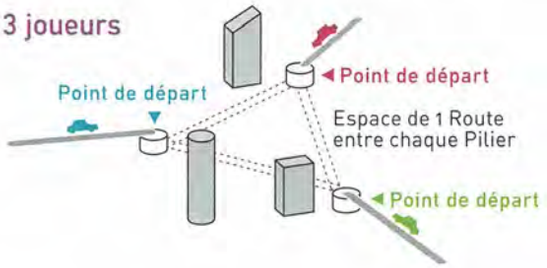
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
	10	8	7
	30	25	20
	3	2	2
	15	12	9

2 Le joueur ayant emprunté une autoroute le plus récemment jouera le premier. À tour de rôle, chaque joueur place un Pilier gris + une Route + une Voiture au centre de la table, comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Ceci constituera l'entrée de votre Autoroute. C'est à partir de ce premier Pilier (votre point de départ) que vous raccorderez des Routes à votre Autoroute.

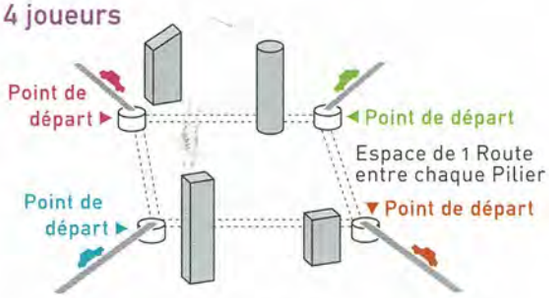
2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs



3 En partant du dernier joueur et dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur choisit un Bâtiment et le pose à l'emplacement de son choix sur la table. Les Bâtiments servent d'obstacles lorsque les joueurs construisent leur Autoroute. Une fois posés, les Bâtiments ne peuvent plus être déplacés. Les Routes ne peuvent pas toucher les Bâtiments.

Dans les parties à 2 joueurs, les Bâtiments ne sont pas utilisés.

3 But du Jeu

Construisez votre Autoroute en utilisant des Piliers et des Routes. Placez vos Voitures dessus en construisant des Routes qui croisent l'Autoroute des autres joueurs. Construisez vos Routes efficacement pour pouvoir être le premier à placer toutes vos Voitures !

4 Tour de Jeu

Durant votre tour, vous pouvez accomplir trois actions.

1 Construire un Pilier

Vous pouvez construire un Pilier afin de rallonger votre Route. Ce Pilier peut se situer n'importe où, du moment qu'il peut être atteint depuis le Point d'ancrage (un Pilier ou une Jonction construits au tour précédent).

La hauteur de ce Pilier doit être de 1 élément plus haut ou plus bas que le Point d'ancrage. Vous ne pouvez pas construire un Pilier dont la hauteur est identique à celle du Pilier construit précédemment, ni qui comporte 2 éléments de plus ou de moins (sauf en ce qui concerne le chapitre **7. Construire une Jonction**).

2 Construire une Route

Construisez une Route entre le Point d'ancrage et le Pilier bâti à l'étape **1**. Les règles expliquant la manière de placer les Routes sont détaillées au chapitre **5. Règles de Placement des Routes**. Lorsque vous construisez votre Route, vous pouvez ajuster la position du Pilier construit à l'étape **1**.

3 Placer une Voiture

Pour les détails, veuillez vous référer au chapitre **6. Règles de Placement des Voitures.**

Votre tour se termine lorsque vous avez placé une ou plusieurs voitures ou si vous n'avez plus de matériaux de construction.

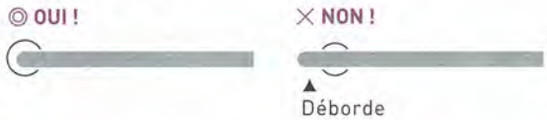
La partie se poursuit ainsi, chaque joueur répétant successivement les étapes **1** à **3**. Lorsque le joueur suivant construit un nouveau Pilier, vous ne pouvez plus ajuster la position de votre Pilier, de votre Route ni de vos Voitures.

5 Règles de Placement des Routes

L'issue de la partie dépend beaucoup du placement des Routes. Gardez bien à l'esprit les points suivants lorsque vous construisez vos Routes.

1 Ajuster les Routes sur les Piliers

Les extrémités de la Route doivent reposer sur le dessus des Piliers.



2 Raccorder les extrémités des Routes sur un même Pilier

Lorsque vous raccordez les extrémités de deux Routes sur un Pilier, veillez à assurer la stabilité de l'ensemble.

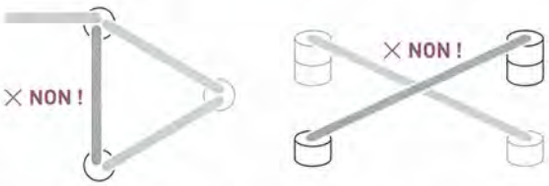
3 Ne pas croiser un Pilier

Aucune Route ne peut passer au-dessus d'un Pilier.

4 Autres placements incorrects

Ne créez pas de boucle fermée.

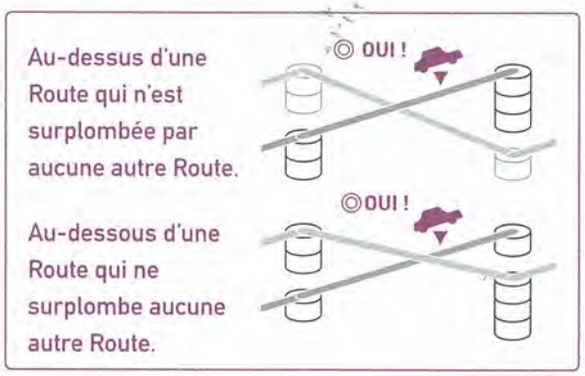
Ne touchez pas les autres Routes ni les autres Piliers.



Utilisez tous les éléments de construction le plus efficacement possible pour créer l'Autoroute parfaite !

6 Règles de Placement des Voitures

Pour pouvoir placer une Voiture sur votre Autoroute la dernière Route que vous avez construite lors de votre tour doit croiser celle d'un autre joueur d'une des deux façons suivantes.



Vous pouvez placer une Voiture pour chaque Route de vos adversaires que la vôtre croise dans les conditions énoncées ci-dessus. Cette Voiture peut être placée où vous le souhaitez sur la Route que vous venez de construire. Vous pouvez aussi choisir de rallonger une Route existante, sans devoir alors remplir les conditions nécessaires au placement d'une Voiture.

Attention !

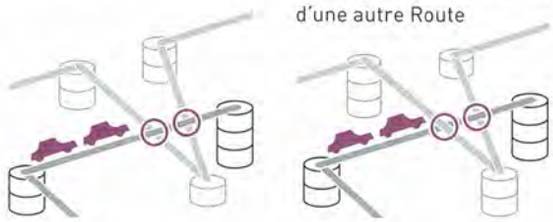
- Vous ne pouvez pas placer une Voiture sur une Route qui croise votre propre Autoroute.
- Vous ne pouvez pas placer de Voitures sur les Routes que vous avez construites durant les tours précédents.

[Exemple 1]

Placez vos Voitures efficacement pour prendre l'avantage ! Si votre Route croise plusieurs Routes en remplissant les conditions, vous pouvez placer autant de Voitures que de Routes croisées.

Croisement au-dessus de deux Routes

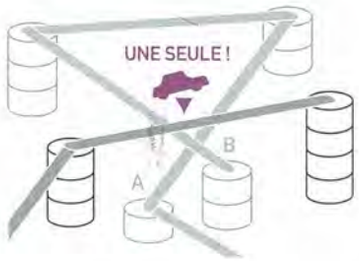
Croisement au-dessus d'une Route et au-dessous d'une autre Route



[Exemple 2]

Vérifiez que vos Routes remplissent bien les conditions requises !

Votre Route croise celles de deux autres joueurs, mais [B] passe déjà par-dessus [A]. La seule Route qui n'est surplombée par aucune autre Route (à part la vôtre) est [B], le nombre de Voitures que vous pouvez placer ici se limite donc à 1.



7 Construire une Jonction

Le Pilier jaune est appelé Jonction. Quand vous construisez un Pilier [4-1 Construire un Pilier] comprenant une Jonction, procédez ainsi :

1 Augmentez ou diminuez la hauteur du Pilier d'autant d'éléments que vous le souhaitez.

Vous pouvez choisir librement la hauteur de votre Pilier, sans tenir compte de celle de votre Point d'ancrage (ils peuvent aussi faire la même hauteur). Le Pilier jaune doit être posé au sommet de la pile de Piliers et ne peut être utilisé seul. Il faut au moins un Pilier gris sous un Pilier jaune de Jonction.

Au tour suivant, le Pilier que vous construirez ne pourra faire qu'un étage de plus ou un étage de moins, comme pour un Pilier normal. (Vous pourrez aussi choisir de construire une autre Jonction au tour suivant ; dans ce cas, vous pourrez à nouveau choisir librement la hauteur de ce Pilier).

Attention : si l'angle formé par deux Routes est trop fermé, il devient difficile d'y poser des Voitures !

2 Créer un Embranchement

Vous pouvez créer un Embranchement sur votre Autoroute à partir d'une Jonction. Il est possible de le faire durant le tour suivant celui où vous avez construit la Jonction, ou durant n'importe quel tour ultérieur. Vous ne pouvez créer qu'un seul Embranchement sur une même Jonction.

8 Créer une Sortie

Si vous pouvez poser l'extrémité d'une Route sur la table, vous avez créé une sortie de votre Autoroute. Vous pouvez poser une Voiture supplémentaire sur la sortie, en guise de bonus. Si votre sortie croise des Routes appartenant à d'autres joueurs tout en respectant les conditions stipulées au chapitre 6., vous pouvez alors placer plusieurs Voitures dessus. Vous ne pourrez pas raccorder de nouvelle Route à votre sortie ; cette action doit donc être effectuée en fin de partie, ou à l'aide d'une Jonction.

9 Pénalité

Si vous faites tomber les Voitures, les Piliers ou les Routes d'un autre joueur, vous devez lui donner des Piliers (gris ou jaunes) en guise de pénalité. Donnez-lui autant de Piliers que d'éléments que vous avez fait chuter. La partie ne reprend qu'après que les éléments tombés ont été remis en place par le joueur responsable de leur chute. Si vous faites tomber vos propres éléments, aucune pénalité n'est appliquée.

10 Fin de la Partie

1 Quand toutes vos voitures sont placées sur l'autoroute

Le premier joueur ayant placé toutes ses Voitures sur son Autoroute est déclaré vainqueur. Il cesse de jouer et les autres continuent la partie.

2 Quand tous les éléments de construction sont utilisés.

Si un joueur tombe à court d'éléments de construction, tous les autres joueurs effectuent encore un tour. S'ils le terminent sans encourir de pénalité, le joueur à court d'éléments est immédiatement éliminé et les autres continuent la partie.

Si tous les joueurs tombent à court d'éléments de construction sauf un seul, alors ce joueur est déclaré vainqueur.

La naissance de l'autoroute de Tokyo

En 1962, le **Tokyo Metropolitan Expressway** inaugura ses 4,5 km de voies, destinées à réduire l'encombrement du trafic dans le centre-ville de Tokyo. En prévision des Jeux Olympiques de 1964, des terrains vagues sans grande valeur furent choisis pour la construction en urgence de l'**Expressway**, ce qui explique l'inhabituelle complexité de son tracé. Plus tard, avec la création de lignes circulaires de trains et d'échangeurs, de nombreux passages surélevés furent ajoutés, ce qui accentua encore la complexité de l'ensemble de sa structure. Aujourd'hui, l'**Expressway** aligne un total de 310 kilomètres de voies et constitue une autoroute urbaine unique, sans équivalent de par le monde.

Ce jeu est basé sur l'histoire de la création du **Tokyo Metropolitan Expressway**. La structure complexe en 3 dimensions qui prendra forme sur la table de jeu fascinera tous les joueurs. Amusez-vous de la tension palpable lorsque tous retiennent leur souffle, alors que vous allez poser une pièce pour construire fièrement votre propre autoroute !

Création du jeu : Naotaka Shimamoto

Développement : Naotaka Shimamoto / Yoshiaki Tomioka

Directeur artistique : Yoshiaki Tomioka

Support : Nozomi Obinata

Optimisation du jeu : itten

Adaptation Française Edge Entertainment

Traduction : Shan Deraze

Relecture : Elodie Nelow

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard

www.itten-games.com