

Streets of Tokyo

🕒 20' 👤 8+ 👥 3-6

Inclut une variante 2 joueurs !

Streets of Tokyo est un jeu coopératif où vous dessinez des mots et devinez ceux que vos partenaires ont dessinés sur des plans de Tokyo dans un temps imparti. Chaque bonne réponse vous donne du temps supplémentaire. Utilisez-le pour parcourir un maximum de plans !

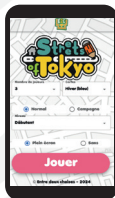
Matériel



16 plans de Tokyo



54 cartes



Vous aurez aussi besoin de l'application **Streets of Tokyo**, (www.sot.e2c-jeux.fr), ainsi que d'un crayon effaçable et d'un chiffon par joueur.



Nous vous recommandons d'utiliser des crayons gras **Stabilo All**, produits en Europe et plus **durables** que les feutres effaçables. N'appuyez cependant pas trop sur ces crayons, **au risque de marquer les plans de manière irréversible**. À défaut, les feutres effaçables **Veleda** ou de toute autre marque feront l'affaire.

Mise en place

- 1 Posez l'application **Streets of Tokyo** au milieu de la table, à portée de tous les joueurs. Sélectionnez le nombre de joueurs et le mode de jeu (simple ou campagne) ainsi que la saison     avec laquelle vous allez jouer. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser l'hiver .
- 2 Formez une pile de plans, face cachée, dans un ordre aléatoire, à côté de l'application.
- 3 Posez le paquet de cartes à côté des plans. La face correspondant à la saison choisie doit être face cachée.
- 4 Donnez à chaque joueur un crayon effaçable et un chiffon.



Situation au début d'une partie
à 4 joueurs en hiver 

Déroulement d'une partie

Dans **Streets of Tokyo**, tous les joueurs jouent **simultanément**. Une fois le chronomètre lancé dans l'application, tous les joueurs effectuent les actions suivantes :

- **prendre une carte** et **choisir l'un des trois mots** apparaissant dans la zone colorée correspondant à la saison choisie (en prenant soin de la poser face cachée) ;
- **prendre le plan** sur le dessus de la pile et le placer devant soi, face visible ;
- **dessiner une représentation du mot choisi** sur le plan, en suivant seulement les rues ;
- dès qu'un partenaire présente son dessin, **essayer de deviner le mot** qu'il a choisi. Le nombre de propositions n'est pas limité et le dessinateur peut encourager les autres par des gestes ou des « vous y êtes presque », etc.

Règles pour le dessin

- Le plan peut être orienté comme vous le souhaitez.
- Vous ne pouvez tracer de traits **que dans les zones blanches représentant les rues**.
- Vous ne pouvez tracer qu'une ligne par section de rue, même dans les rues larges et sur les places. Si vous le souhaitez, vous pouvez tracer des lignes pointillées ou juste des points isolés.
- Vous n'êtes pas autorisé à utiliser les rues pour écrire des lettres ou des chiffres.
- Le dessin ne doit pas nécessairement être constitué d'une seule ligne continue, vous pouvez sauter d'une rue à une autre librement.



Une soucoupe volante ! La lumière est symbolisée avec des pointillés...



C'est la Joconde ! Pas facile, mais la flèche autorisée pointe sur son sourire...

- En plus de votre dessin, vous pouvez tracer une flèche sans suivre les rues pour montrer une partie spécifique de votre dessin. Cela vous permet de mettre votre dessin en contexte, pour aider vos partenaires à trouver votre mot.

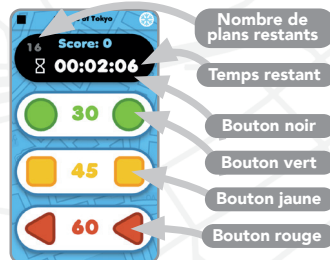
Lorsqu'un mot est découvert

Dès que quelqu'un a trouvé le mot d'un autre joueur, le dessinateur appuie sur le bouton de la couleur de celui-ci, dans l'application. Ceci ajoute le temps indiqué sur le bouton au chronomètre et additionne le nombre de points correspondant au score des joueurs :

1 point ; 2 points ; 3 points.

Le temps est limité à **3 minutes**. Si la validation d'un mot est censée augmenter le temps au-delà de cette limite, l'excédent est converti en points, à raison de 1 point pour 10 secondes excédentaires.

Le dessinateur met de côté le plan et la carte qu'il vient de valider et prend immédiatement une autre carte et un nouveau plan pour recommencer à dessiner.



- **Chaque plan ne peut être utilisé qu'une fois !** Il est recommandé aux joueurs de ne pas effacer leurs dessins en cours de partie, afin de gagner du temps, et de poser leur nouveau plan sur le précédent. Si le nombre de plans restants ne correspond pas à l'indication sur l'application, une erreur de jeu a eu lieu. Ne paniquez pas ! S'il manque des plans, vous pouvez reprendre des plans déjà validés.

Manque d'inspiration ?

Si vous ne parvenez pas à dessiner un mot ou que personne ne réussit à trouver ce que vous avez dessiné, vous pouvez à tout moment effacer votre dessin et tenter votre chance avec un autre mot qui se trouve sur la même carte (même saison).

Si vous êtes complètement bloqué, vous pouvez défausser votre carte et en piocher une nouvelle ou changer de plan (remettez votre plan sous la pile et prenez-en un autre). Vous devez alors **appuyer sur le bouton noir**, dans l'application, ce qui entraîne la perte de **1 point**.



N'hésitez pas à utiliser le bouton noir, cela vaut toujours mieux que de rester bloqué toute la partie et de ne pas s'amuser !

16

Score: 0



00:02:06

Fin de partie

Lorsqu'il ne reste plus qu'un plan à valider, cela déclenche le sprint final. Tout temps excédentaire est ramené à 1 minute et converti en points (10 secondes = 1 point).

Lors du sprint final, si vous avez trop de plans, une erreur de jeu a eu lieu. Ne paniquez pas ! Choisissez le joueur qui continue à dessiner ; les autres défaussent leur plan.

Si un mot a été trouvé sur chacun des plans, les joueurs ont gagné la partie. Si le signal sonore du chronomètre retentit avant, la partie s'arrête immédiatement et les joueurs ont perdu. Quel que soit le résultat, l'application affiche le score des joueurs, qu'ils pourront essayer d'améliorer à la prochaine partie.

Mode Campagne

En mode campagne, vous pourrez jouer à **Streets of Tokyo** avec des contraintes différentes. Vous commencerez au niveau 1 et débloquentez le niveau suivant en remportant une partie du niveau en cours. Ensuite, vous pourrez accéder librement aux niveaux débloqués.



Variante 2 joueurs

En début de partie, vous disposez d'une utilisation gratuite du bouton noir (aucun point ne sera perdu). La validation d'un mot rouge active à nouveau cette utilisation gratuite.



Auteur : Julien Griffon

Illustrateurs : Lil-Wenn Engel, Clément Groneau, Henri Kermarrec

Éditeur : Entre 2 chaises - 2 rue de l'Ouche de Versailles, 44000 Nantes

Un grand merci à Aymeric Duperray pour son aide précieuse et à toutes les personnes qui nous ont aidés de près ou de loin à mener ce projet à bien.