

GUIDE DE VOYAGE AU

日本に行こう

JAPON

LET'S GO ! TO JAPAN | UN JEU DE JOSH WOOD

- Astuces d'organisation
- Secrets locaux
- Durée : 45 minutes
- De 1 à 4 joueurs
- À partir de 10 ans
- Jeu en simultané





APERÇU

Dans **Let's Go ! To Japan**, les joueurs sont des voyageurs qui essaient de planifier et de vivre les meilleures vacances possible à Tokyo et à Kyoto.

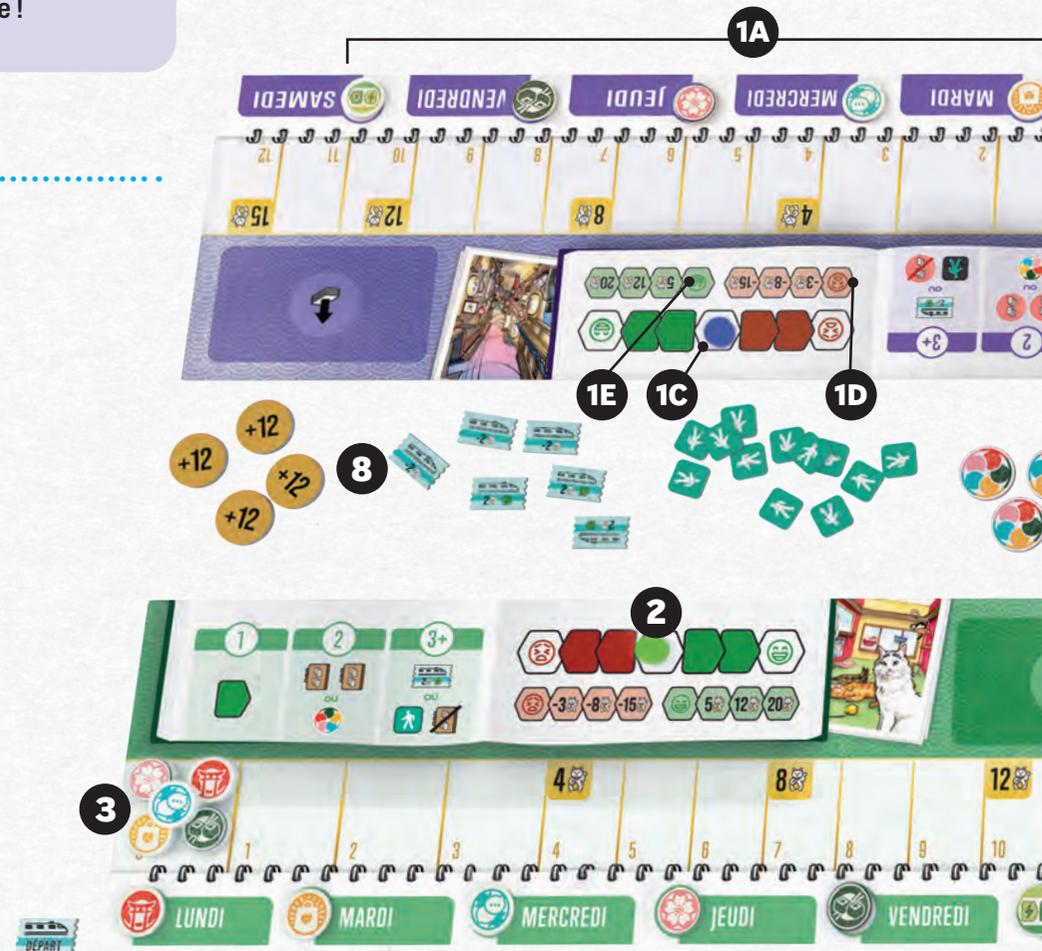
Le jeu se déroule en 13 tours au cours desquels les joueurs piochent des cartes Activité qu'ils placent de manière stratégique sur les différents jours de leur semaine. Puis, au dernier tour, c'est l'heure de partir ! Ils activent chacune des cartes dans l'ordre de leur itinéraire. **Le joueur ayant récolté le plus de points à la fin du voyage remporte la partie !**

CONTENU

- 160 cartes Activité
- 24 jetons Condition favorable
- 20 jetons Expérience
- 4 jetons Stress
- 4 jetons Bonheur
- 4 jetons Train de départ
- 21 jetons Train
- 20 jetons Joker
- 24 jetons Recherche
- 16 jetons Balade
- 4 jetons +12
- 4 jetons Humeur
- 4 plateaux joueur
- 1 jeton de suivi des tours
- 1 piste de suivi des tours
- 1 livret de règles
- 1 bloc-notes de score

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend un plateau joueur, 6 jetons Condition favorable différents dans sa couleur (A), 5 jetons Expérience différents (B), un jeton Humeur (C) de la couleur de son plateau, un jeton Stress (D) et un jeton Bonheur (E).
2. Chaque joueur place son jeton Humeur sur la case hexagonale au centre de la piste de suivi de l'Humeur en haut de son plateau. Chaque joueur place son jeton Stress rouge sur la case la plus à gauche de la piste de suivi du Stress sous la piste de suivi de l'Humeur et fait la même chose avec son jeton Bonheur vert, sur la case la plus à gauche de la piste de suivi du Bonheur.
3. Chaque joueur place ses 5 jetons Expérience sur la case « 0 » de la piste de suivi des Expériences de son plateau joueur.



4. Un joueur place aléatoirement chacun de ses 6 jetons Condition favorable sur les emplacements circulaires correspondant aux 6 jours (lundi à samedi) en bas de son plateau joueur. Tous les autres joueurs placent leurs jetons Condition favorable sur leur plateau joueur dans le même ordre que le premier joueur.

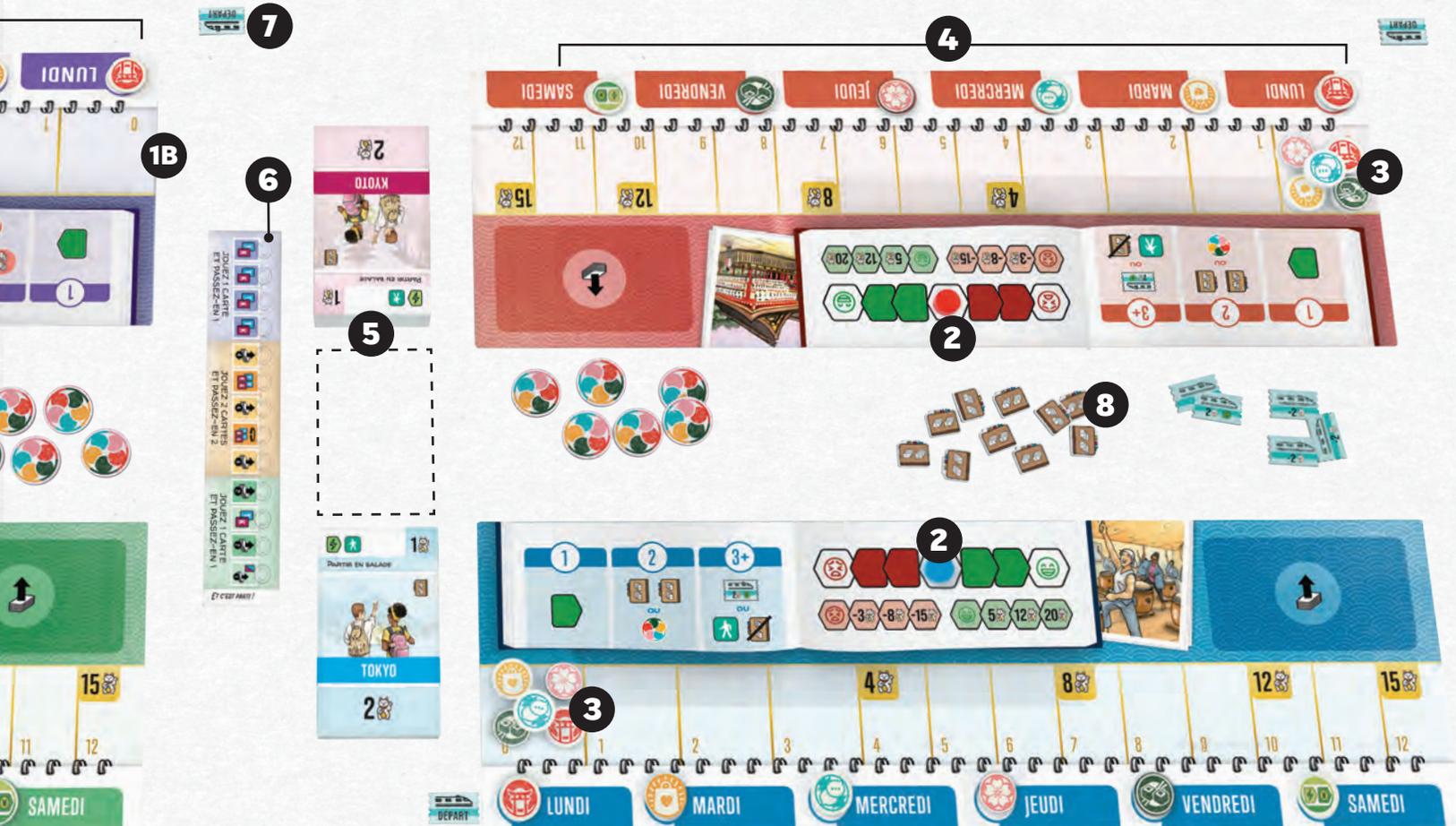
5. Mélangez les 80 cartes Activité avec « Tokyo » au dos et placez la pile face cachée au centre de la table, à portée de tous les joueurs. Faites la même chose avec les 80 cartes Activité où il est écrit « Kyoto » au dos et placez la pile face cachée à côté de la pile Tokyo. Prévoyez un espace pour une pile de défausse qui sera face visible.

6. Placez la piste de suivi des tours au centre de la table. Placez le jeton de suivi des tours sur la première case circulaire de la piste (à gauche), de manière à ne pas recouvrir l'icône.

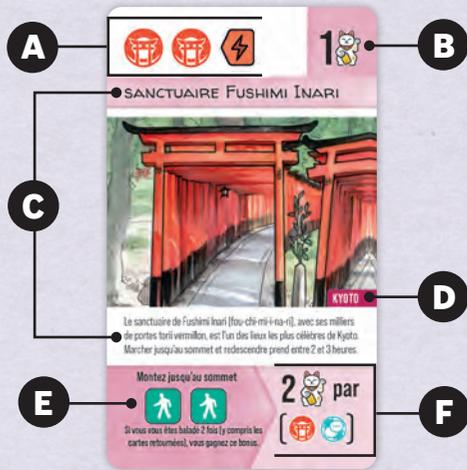
7. Chaque joueur prend un jeton Train de départ.

8. Placez les jetons Train, Joker, Recherche, Balade et « + 12 » dans des piles séparées à la portée de tous les joueurs afin de créer une réserve.

❗ **NOTE : Au cours de la partie, la réserve de ces jetons est considérée comme illimitée. Si vous venez à manquer de jetons, utilisez un substitut pour les remplacer.**



DÉTAILS D'UNE CARTE



- A. Icônes d'Expérience et d'Humeur :** Indique les jetons Expérience et Humeur qui devront être placés sur le plateau joueur lors de l'activation de la carte à la fin de la partie.
- B. Points :** Le nombre de points que la carte vaut à la fin de la partie.
- C. Nom et description de l'activité**
- D. Ville :** Indique si l'activité a lieu à Tokyo ou à Kyoto. Cette information est également indiquée par la couleur d'arrière-plan de la carte (bleu pour Tokyo, rose pour Kyoto). Si la carte a un arrière-plan jaune et qu'aucune ville n'est inscrite, la carte peut être comptée *au choix* pour Tokyo ou Kyoto.
- E. Conditions du Temps fort :** Indique les conditions nécessaires pour obtenir les points bonus de cette carte.
- F. Points bonus du Temps fort :** Les points bonus qu'il est possible de remporter si les conditions sont remplies.



ICÔNES



Temples/Sanctuaires

Il existe environ 100 000 sanctuaires shintos et 80 000 temples bouddhistes au Japon. Beaucoup sont devenus des lieux touristiques incontournables. En tant que capitale historique de la culture au Japon, Kyoto abrite la majorité d'entre eux.



Nourriture/Boisson

Le Japon offre de nombreux plats célèbres et différentes expériences culinaires : de l'élégante cuisine kaiseki aux restaurants de ramens abordables. Tokyo est la ville avec le plus de restaurants décorés d'une étoile Michelin au monde.



Nature/Jardins

Le Japon offre de nombreuses possibilités d'apprécier la nature. L'observation des cerisiers en fleur, nommée ohanami, attire de nombreux visiteurs. Kyoto, au cœur des montagnes, est particulièrement connue pour ses feuillages d'automne et les magnifiques jardins de ses temples.



Boutiques/Souvenirs

De l'artisanat traditionnel aux objets modernes tels que les produits dérivés de mangas et d'anime, le Japon permet à chaque acheteur de trouver son bonheur. À Tokyo, les quartiers se spécialisent dans des offres précises : le luxe, la mode, les ustensiles de cuisine, l'électronique...



Expériences uniques

Ce symbole représente les expériences uniques, telles que des spectacles, des repas ou des rencontres inattendues. Ce sont des événements mémorables qui feront l'objet d'anecdotes à raconter à la famille et aux amis en rentrant.



Joker



Stress



Points



Bonheur

ORIGINAIRE DE L'ÈRE EDO AU JAPON ET PRÉSENT DANS TOUT LE PAYS, LE MANEKI-NEKO EST UNE FIGURINE DE CHAT QUI APPORTERAIT CHANCE ET BONNE FORTUNE À SON PROPRIÉTAIRE.

ORDRE DES TOURS

1. Piocher des cartes | 2. Jouer des cartes 2a. Bonus journalier | 3. Fin du tour

1. PIOCHER DES CARTES

Au début de chaque tour, les joueurs piocheront simultanément les cartes indiquées par le jeton de suivi des tours sur la piste de suivi des tours.



 Cette icône signifie que les joueurs doivent piocher 1 carte de la pile Tokyo et 1 carte de la pile Kyoto.

 Cette icône signifie que les joueurs doivent piocher 2 cartes de la pile Tokyo et 2 cartes de la pile Kyoto.

Le texte sous les icônes de la piste de suivi des tours indique le nombre de cartes (1 ou 2) que les joueurs devront jouer et passer au cours du tour.

Lorsqu'un joueur passe une carte, il doit la placer **face cachée** sur l'emplacement indiqué dans le coin supérieur droit du plateau joueur de son voisin de gauche pour les tours 1 à 7.

❗ **Le joueur recevant la carte ne peut PAS la regarder et ne peut PAS y accéder durant ce tour.**

À partir du tour 8, comme indiqué par le symbole de flèches circulaires sur la piste de suivi des tours, les joueurs doivent passer les cartes à leur voisin de droite.

 Cette icône signifie que les joueurs doivent **piocher toutes les cartes** dans la pile située dans le coin supérieur droit de leur plateau joueur. Le nombre de cartes piochées doit **correspondre exactement** au nombre indiqué.

Au début du tour 13, les joueurs piochent 1 carte au choix dans la pile Tokyo ou dans la pile Kyoto, comme indiqué par l'icône , puis **piochent** la carte restante sur leur plateau joueur. (Les joueurs ne peuvent pas regarder cette dernière carte avant de décider dans quelle pile ils vont piocher.)

❗ **NOTE : À la fin de chaque tour, après avoir joué et passé des cartes, les joueurs ne doivent plus avoir AUCUNE carte en main !**



LES JETONS RECHERCHE

 Durant la partie, les joueurs peuvent obtenir des jetons Recherche qui peuvent être utilisés pour piocher des cartes supplémentaires.

 Après avoir pioché ses cartes normales, mais **avant** de passer des cartes, un joueur peut défausser un jeton Recherche dans la réserve afin de **piocher 3 cartes** de son choix entre les piles Tokyo et Kyoto. Il doit **défausser**

IMMÉDIATEMENT 3 cartes au choix dans la pile de défausse face visible au centre de la table.

Il peut utiliser plusieurs jetons Recherche, tant qu'il effectue les actions de pioche et de défausse séparément pour chaque jeton.

Il peut utiliser un jeton Recherche obtenu durant le tour en cours, tant qu'il fait ses actions de pioche et de défausse avant de passer ses cartes.

Les jetons Recherche non utilisés à la fin de la partie valent 1 point chacun, comme indiqué au dos des jetons.

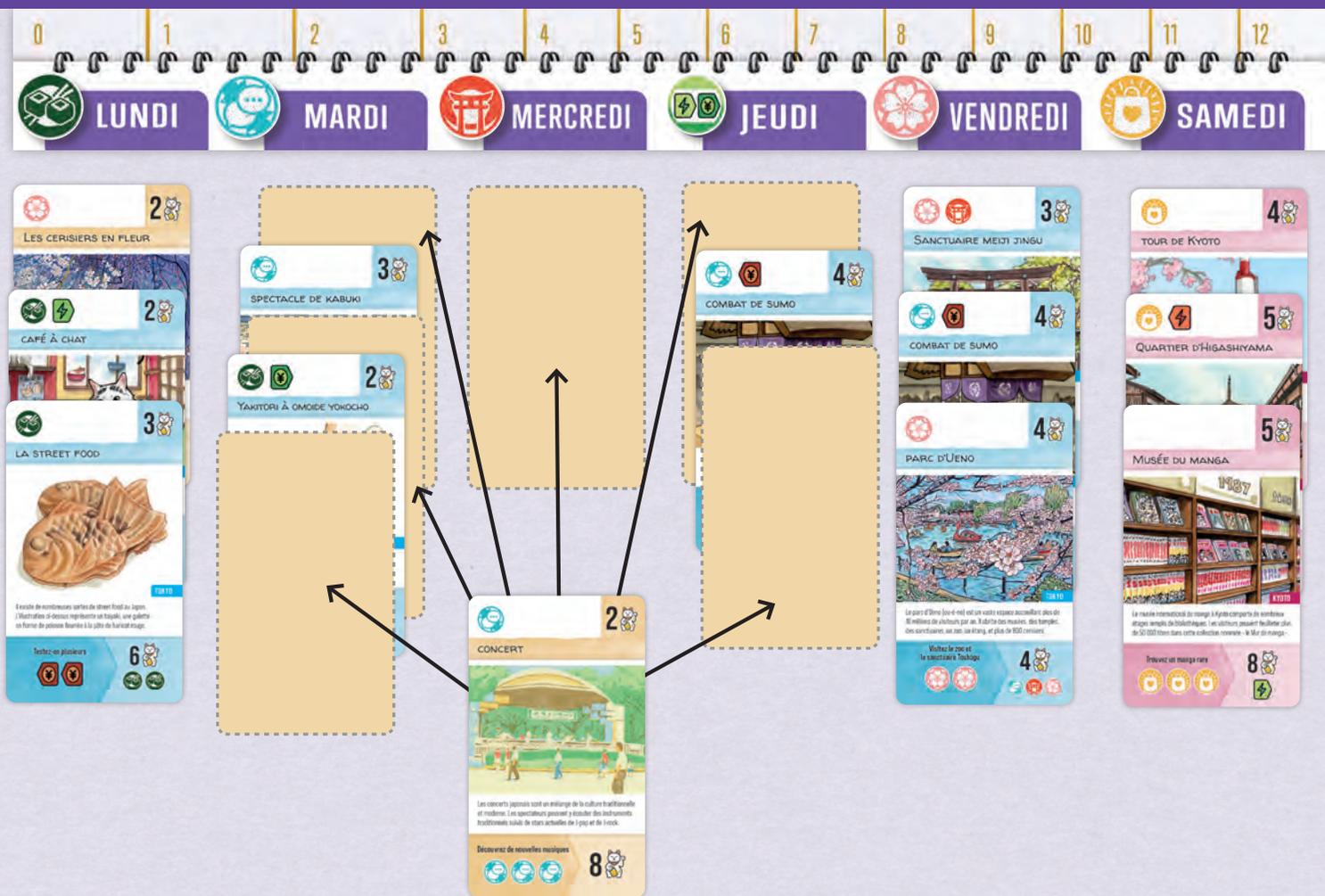
2. JOUER DES CARTES

Chaque tour, les joueurs joueront simultanément 1 ou 2 cartes sur leur itinéraire, comme l'indique le texte sur la piste de suivi des tours.

La partie supérieure de chaque carte montre lequel des 5 jetons Expérience devra avancer sur la piste de suivi des Expériences de leur plateau joueur, et/ou la direction dans laquelle devra avancer le jeton Humeur sur sa piste. **Les jetons ne bougent PAS avant que le joueur ne parte en voyage au cours du dernier tour.**

La partie inférieure de chaque carte indique des points bonus potentiels qui pourront être obtenus au cours du dernier tour si cette carte occupe la position de « Temps fort » en bas de la colonne et que les conditions sont remplies.

PLACEMENT DES CARTES



Au cours de la partie, les joueurs ajouteront les cartes Activité à leur itinéraire en les plaçant dans une colonne sous l'un des jours, de lundi à samedi, sur leur plateau joueur.

Chaque jour peut avoir maximum 3 cartes dans sa colonne. Les cartes Balade supplémentaire, expliquées en page 8, font exception.

Les cartes de chaque colonne doivent se chevaucher de façon que la partie supérieure de chaque carte soit visible et que la carte en bas de la colonne soit la seule entièrement visible. Cette carte est le « Temps fort » de la journée. Si elle y reste jusqu'au dernier tour, les points bonus en bas de la carte peuvent être obtenus.

Lorsqu'une carte est ajoutée à une journée qui dispose déjà de 1 carte, le joueur décide s'il la place sous la carte déjà présente (et donc, en haut de la colonne) ou s'il la place en bas de la colonne, chevauchant l'autre carte et la remplaçant en tant que « Temps fort » de la journée.

Lorsqu'une carte est ajoutée à une journée qui possède déjà 2 cartes dans sa colonne, le joueur dispose du choix supplémentaire de la placer entre les 2 cartes, en s'assurant que la partie supérieure de chaque carte reste visible.

NOTE : Une fois qu'une carte est placée, elle ne peut PAS être défaussée, déplacée à un autre jour, ni échangée avec la position d'une autre carte de la même journée.

2. JOUER DES CARTES (SUITE)

Lorsqu'ils posent des cartes, les joueurs doivent essayer d'optimiser leurs points en :

- Plaçant les cartes dans la journée dont le jeton Condition favorable correspond au maximum d'icônes de la partie supérieure de la carte, puisqu'ils vous rapporteront des bonus. (Voir la colonne ci-contre.)
- Plaçant les cartes Tokyo à la suite d'autres cartes Tokyo et les cartes Kyoto à la suite d'autres cartes Kyoto, afin d'utiliser le moins de jetons Train possible (- 2 points par jeton) pour voyager entre Tokyo et Kyoto. (Voir la page 13.)
- Plaçant les cartes de façon que les conditions des points bonus de la carte Temps fort de chaque jour soient remplies à cette étape du voyage. (Voir la page 10.)



PARTEZ EN BALADE

Si un joueur n'aime pas les options qu'il a en main, il peut décider de laisser la chance s'inviter dans son programme en partant en balade pour explorer le Japon.

Pour ce faire, il doit défausser 1 carte depuis sa main sur la pile de défausse face Activité, prendre la première carte face Balade (sans regarder l'Activité) de la pile Tokyo ou Kyoto. Il la place ensuite face Balade dans son itinéraire comme n'importe quelle carte Activité.

Il prend aussi 1 jeton Recherche de la réserve, comme indiqué par l'icône sur la carte.

Lorsqu'un joueur part en voyage (au dernier tour) et arrive à cette carte, il décide soit de la jouer et de l'activer face Activité à son emplacement actuel, soit de la laisser face Balade. Dans ce dernier cas, elle n'est pas activée, mais vaut  sur la piste de suivi de l'Humeur (voir la page 11), 1 point, et 1 jeton Balade comme indiqué dans la partie supérieure de la carte.

Une carte Balade peut constituer le Temps fort d'une journée et, si elle est activée, le joueur peut obtenir ses points bonus lorsque les conditions sont remplies. Si elle est laissée face Balade, la carte vaut 2 points, comme indiqué dans sa partie inférieure.

2A. BONUS JOURNALIERS

Lorsqu'un joueur place une **troisième** carte Activité dans la colonne d'une même journée, il a fini de préparer cette journée et doit comptabiliser le nombre total d'icônes dans la partie supérieure des 3 cartes qui correspondent au jeton Condition favorable du jour afin d'obtenir d'éventuels bonus.

(Lorsqu'il y a des correspondances, cela signifie que le joueur a planifié des activités pour une journée dont les conditions sont particulièrement favorables, telles que des activités dans la nature avec une météo agréable ou des achats pendant les soldes.)

Selon le nombre d'icônes correspondant, le joueur choisit 1 des bonus disponibles comme indiqué dans le coin supérieur gauche du plateau joueur :



Déplacez le jeton Humeur de 1 case vers la droite.



Prenez 2 jetons Recherche de la réserve.



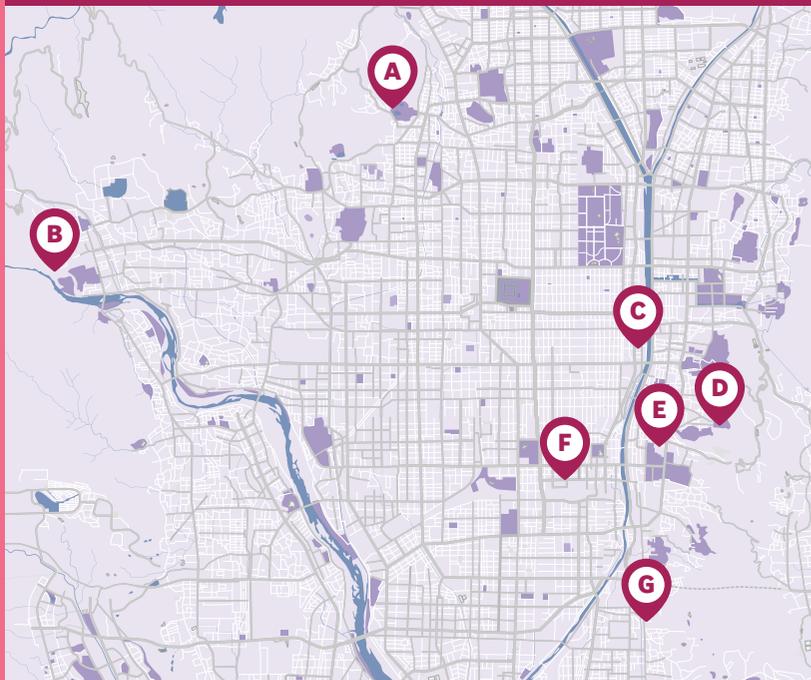
Prenez 1 jeton Joker de la réserve.



Prenez 1 jeton Train de luxe (avec la face 2  et  visibles) depuis la réserve.



Partez en Balade supplémentaire. (Ajoutez une carte face Balade à cette journée. Ne prenez pas de jeton Recherche.)



TEMPS FORTS DE KYOTO

- A.** Temple Kinkakuji
- B.** Bamboueraie d'Arashiyama
- C.** Ponto-cho
- D.** Temple Kiyomizudera
- E.** Arrondissement de Higashiyama
- F.** Tour de Kyoto
- G.** Sanctuaire Fushimi Inari



2A. BONUS JOURNALIERS (SUITE)

Un joueur ayant 2 icônes correspondantes peut choisir de prendre le bonus pour 1 icône correspondante. Un joueur ayant 3 icônes correspondants peut choisir de prendre n'importe quel bonus.

Il n'y a pas de bonus supplémentaire pour avoir 4 icônes ou plus correspondantes au jeton Condition favorable du jour.



JETONS JOKER

Lorsqu'un joueur part en voyage au dernier tour, il peut défausser un jeton Joker à tout moment afin d'avancer le jeton Expérience de son choix de 1 case sur la piste de suivi des Expériences.

Les jetons Joker ne peuvent pas être utilisés pour déplacer le jeton Humeur ou compter comme un jeton Balade, Train ou Recherche.



BALADE SUPPLÉMENTAIRE

En prenant ce bonus, le joueur pioche simplement une carte face Balade (sans regarder l'Activité) dans la pile Tokyo ou Kyoto et la place face Balade dans son itinéraire du jour où il a gagné le bonus, afin qu'il y ait 4 cartes dans cette colonne, en respectant les règles de placement habituelles.

Lorsqu'un joueur part en voyage au cours de son dernier tour et arrive à cette carte, il décide, comme pour les autres cartes Balade, soit de la jouer et de l'activer face Activité, soit de la laisser face Balade (voir page 10).



En revanche, contrairement aux Balades classiques, le joueur ne gagne PAS de jeton Recherche en plaçant une carte Balade supplémentaire dans son itinéraire.

3. FIN DU TOUR

Lorsque les joueurs ont joué leurs cartes et pris leurs bonus journaliers, ils passent leurs cartes restantes comme indiqué sur la piste de suivi des tours pour ne plus avoir **AUCUNE** carte en main.



Le tour s'achève alors et le jeton de suivi des tours est déplacé d'une case vers la droite. À la fin du 13^e tour (lorsque le jeton de suivi des tours devrait sortir de la piste), la planification est terminée et les joueurs sont prêts à partir en voyage !

C'est à ce moment que les joueurs doivent placer tous les jetons Train nécessaires pour leurs voyages entre Tokyo et Kyoto. Voir la page 13 pour plus d'explications.



DERNIER TOUR : C'EST LE DÉPART !

Les joueurs activent les cartes de leur itinéraire dans l'ordre, de lundi à samedi. Ils commencent en haut de la colonne du lundi, puis descendent dans la colonne afin d'activer la partie supérieure de toutes les cartes. Après quoi, ils activent le bonus du Temps fort sur la dernière carte de la colonne du lundi.

Le nombre total de points obtenus pour le lundi doit être enregistré dans la ligne correspondante du bloc-notes de score.

Les joueurs réitèrent ces étapes pour leur itinéraire du mardi, du mercredi, du jeudi, du vendredi et du samedi dans cet ordre.

Il est fortement conseillé pour votre première partie (et toutes les parties !) que les joueurs racontent les activités enrichissantes qu'ils ont faites chaque jour. C'est bien plus amusant ! Pour les joueurs expérimentés, il est possible d'activer et de noter les scores simultanément.

EXEMPLE

Machiko note le score de son itinéraire du lundi.

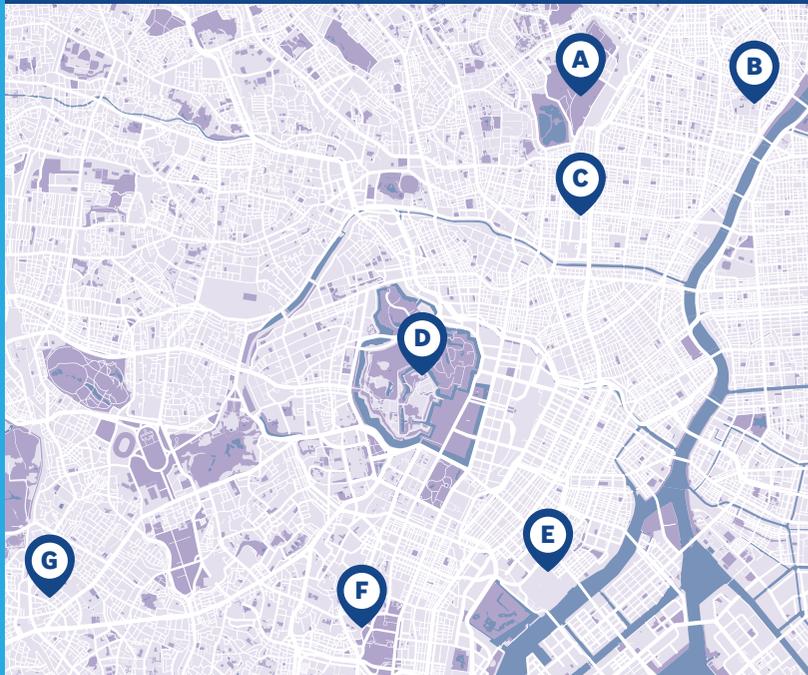
Elle commence par marquer 3 points pour le temple Kinkakuji et déplace son jeton Temples/Sanctuaires de 1 case vers la droite sur la piste de suivi des Expériences.

Puis elle marque 1 point pour le temple Kiyomizudera et déplace ses jetons Temples/Sanctuaires, Nature/Jardins et Expériences uniques de 1 case chacun vers la droite sur la piste de suivi des Expériences.

Ensuite, elle marque 3 points pour le temple Otagi Nenbutsuji et déplace son jeton Temples/Sanctuaires de 1 case vers la droite sur la piste de suivi des Expériences.

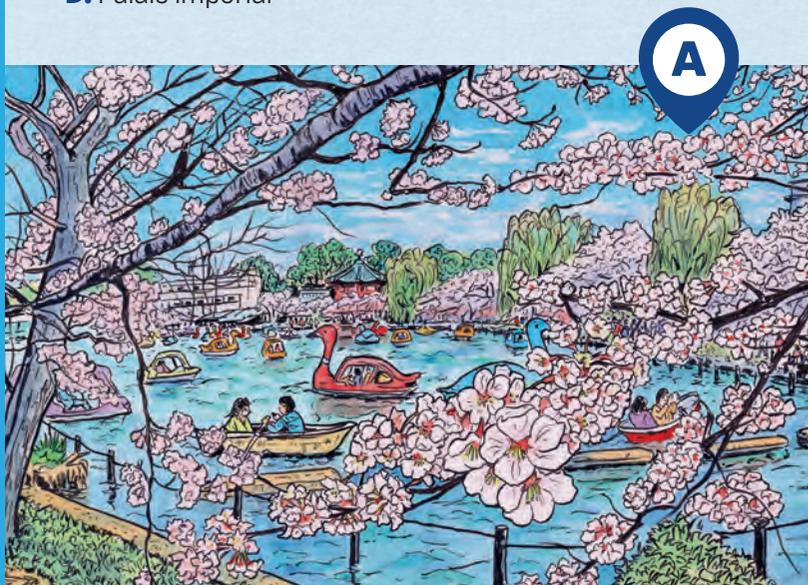
Enfin, elle vérifie si elle a obtenu des points bonus pour le temple Otagi Nenbutsuji, puisque c'est la dernière carte de la journée en position de Temps fort. Puisque son jeton Temples/Sanctuaires a atteint la case 3 sur sa piste de suivi des Expériences, elle remplit les conditions pour le bonus et marque 5 points supplémentaires, plus 1 point pour la seule icône Expériences uniques obtenue à ce moment du voyage. (En obtenant des icônes Expériences Uniques supplémentaires plus tard dans le voyage, elle ne marquera PAS de points supplémentaires pour le bonus du temple Otagi Nenbutsuji).

Au total pour le lundi, elle remporte 13 points (3 + 1 + 3 + 5 + 1) !



TEMPS FORTS DE TOKYO

- | | |
|---------------------------|-----------------------------|
| A. Parc d'Ueno | E. Marché de Tsukiji |
| B. Temple Sensoji | F. Tour de Tokyo |
| C. Akihabara | G. Shibuya |
| D. Palais impérial | |



BONUS DU TEMPS FORT

Les bonus du Temps fort récompensent les joueurs qui ont fait des activités complémentaires à ce moment du voyage.

En plus des points, certains bonus de Temps fort accordent des mouvements supplémentaires pour les jetons Expérience et Humeur, comme indiqué par les icônes :



De plus, certains bonus de Temps fort accordent des points selon le nombre d'icônes spécifiques qu'un joueur a déjà activées au moment où il comptabilise les bonus du Temps fort. Ils sont calculés au moment où la carte Temps fort est activée.

Par conséquent, les icônes correspondants aux jours suivants ne comptent PAS pour ce bonus.

(Voir les exemples de Temps fort à la page 15.)

BALADES

Au cours de son voyage, lorsqu'un joueur arrive à une carte Balade ou Balade supplémentaire, il décide soit de la jouer et de l'activer face Activité à son emplacement actuel, soit de la laisser face Balade.

Dans ce dernier cas, les icônes dans sa partie supérieure s'activent :  sur la piste de suivi de l'Humeur (voir la page suivante), 1 point, et 1 jeton Balade qui compte pour les conditions du bonus d'un futur « Temps fort ».

Si le joueur choisit d'activer la carte avec sa face Activité, il doit prendre 1 jeton Balade de la réserve et le placer dans la partie supérieure de la carte pour rappeler que cette carte a été jouée comme une Balade ou une Balade supplémentaire. Ce jeton compte comme icône de Balade pour les conditions d'un futur Temps fort.

Si une carte Balade ou Balade supplémentaire est placée en position de Temps fort et que le joueur décide de la laisser face Balade, il gagne 2 points supplémentaires, comme indiqué dans la partie inférieure de la carte, sans avoir de conditions à remplir.

JETON HUMEUR

Voyager peut être une expérience extrêmement gratifiante, mais parfois frustrante. C'est ce que représente le jeton Humeur.

Il existe 4 types d'icônes qui influent sur le jeton Humeur du joueur :



Stress provoqué par une activité chère.



Stress provoqué par une activité pénible, très fréquentée ou difficile.



Bonheur provoqué par une activité peu chère ou à tarif réduit



Bonheur provoqué par une activité paisible ou relaxante

Les flèches rouges déplacent le jeton Humeur du joueur de 1 case vers la gauche, alors que les flèches vertes déplacent le jeton Humeur de 1 case vers la droite.

Ces mouvements surviennent, normalement, au cours du voyage et **NON** lorsque la carte est initialement posée. (À l'exception du moment où le joueur obtient un bonus journalier . Dans ce cas, le jeton Humeur doit être déplacé immédiatement.)

Jeton Humeur



Jeton Stress



Jeton Bonheur



Lorsque le jeton Humeur atteint la case la plus à droite de la piste de suivi de l'Humeur, déplacez le jeton Bonheur de 1 case vers la droite et replacez le jeton Humeur au centre de sa piste.

Les joueurs gagnent des points à la fin de leur voyage selon la position de leur jeton Bonheur.

De la même manière, lorsque le jeton Humeur atteint la case la plus à gauche de la piste de suivi de l'Humeur, déplacez le jeton Stress de 1 case vers la droite et replacez le jeton Humeur au centre.

Les joueurs perdent des points à la fin de leur voyage selon la position de leur jeton Stress.

Si le jeton Stress ou Bonheur doit être déplacé, mais se trouve déjà sur la case la plus à droite de sa piste respective, il ne bouge pas. Le jeton Humeur retourne quand même au centre de sa piste.



LE TEMPLE KINKAKUJI, AVEC SON PAVILLON D'OR, EST L'UNE DES DESTINATIONS TOURISTIQUES LES PLUS POPULAIRES DE KYOTO. CE TEMPLE HISTORIQUE SE DRESSE AU MILIEU D'UN ÉTANG, OFFRANT UNE VUE ÉBLOISSANTE LORSQU'IL SE REFLÈTE À LA SURFACE DE L'EAU. IL A ÉTÉ RECONSTRUIT À PLUSIEURS REPRISAS AU COURS DES ANNÉES, ET PLUS RÉCEMMENT DANS LES ANNÉES 1950 APRÈS QU'UN MOINE FANATIQUE A INCENDIÉ LE BÂTIMENT. IL A ÉTÉ INSCRIT AU PATRIMOINE MONDIAL DE L'UNESCO EN 1994.

EXEMPLE : JETON HUMEUR

Haruto comptabilise ses points pour l'itinéraire du mardi.

Il marque d'abord 3 points pour son Séjour dans un ryokan, déplace ses jetons Nourriture/Boisson et Expériences uniques de 1 case chacun vers la droite sur la piste de suivi des Expériences, et déplace son jeton Humeur de 1 case vers la gauche sur la piste de suivi de l'Humeur. Il était déjà 2 cases à gauche à cause du Cours de tambour du jour précédent, il atteint donc la case la plus à gauche. Il déplace le jeton Stress de 1 case vers la droite et replace le jeton Humeur au centre.

Puis il marque 1 point pour son Séjour dans un hôtel capsule et déplace son jeton Humeur de 2 cases vers la droite.

Il marque ensuite 1 point pour son onsen et déplace son jeton Humeur de 2 cases vers la droite sur la piste de suivi de l'Humeur. Après l'avoir déplacé de 1 case, il atteint la case la plus à droite de la piste, alors il déplace le jeton Bonheur de 1 case vers la droite et replace le jeton Humeur au centre. Puis il déplace le jeton Humeur de 1 case vers la droite.

Enfin, il vérifie s'il a obtenu des points bonus pour l'onsen.

L'icône  sur le Séjour dans un ryokan ne compte pas pour remplir les conditions, puisqu'il ne s'agit pas du même type de stress. Cependant, les icônes  sur le Cours de tambour du jour précédent comptent. Par conséquent, il a rempli les conditions et marque 5 points, plus 2 points pour les icônes  qu'il a précédemment obtenues. (Les icônes  sur le Séjour dans un hôtel capsule ne comptent pas, puisqu'il s'agit d'un type de bonheur différent.)

Il marque au total 12 points (3 + 1 + 1 + 5 + 2) pour le mardi ! Ses points pour les pistes de suivi du Stress et du Bonheur seront déterminés par la position du jeton à la fin du voyage.



TRAINS

À la fin du treizième tour, mais avant le dernier tour au cours duquel ils activent les cartes de leur itinéraire, les joueurs doivent placer tous les jetons Train nécessaires.

Chaque fois qu'un joueur doit voyager entre Tokyo et Kyoto (et inversement), il place un de ces jetons Train entre les cartes Activités :



Jeton Train de départ : Aucun bonus ni malus. (Ce n'est PAS forcément le premier train posé.)



Jeton Train de luxe (gagné précédemment par le joueur dans les bonus journaliers) : Bonus de 2 points et ⚡, pour lequel le joueur déplace son jeton Humeur de 1 case vers la droite. Ces actions sont effectuées entre l'activation des 2 cartes.



Jeton Train normal (depuis la réserve) : Malus de -2 points.

Les joueurs prennent autant de jetons Train normal dans la réserve qu'ils en ont besoin.

Si un joueur finit une journée à Tokyo et commence la suivante à Kyoto (ou inversement), il doit quand même prendre un jeton Train et le placer en haut de la colonne du deuxième jour.

Certaines cartes ont un arrière-plan jaune et n'appartiennent à aucune ville. Ce sont des activités génériques et le joueur choisit pour chacune si elle compte pour Tokyo ou pour Kyoto.

Les cartes Balade et Balade supplémentaire appartiennent à la ville indiquée sur la face Balade de la carte. Si une carte Balade ou Balade supplémentaire s'avère avoir un arrière-plan jaune sur sa face Activité et que le joueur décide de l'activer, la carte appartient toujours à la ville indiquée sur la face Balade.

Tous les jetons Train placés sur l'itinéraire du joueur comptent pour les conditions des futurs bonus de Temps fort qui présentent l'icône .

Les jetons Train de luxe inutilisés à la fin du voyage d'un joueur valent 0 point.

Le nombre total de points positifs ou négatifs obtenus par les jetons Train doit être enregistré dans la ligne correspondante du bloc-notes des scores.

EXEMPLE : TRAINS



Dans l'exemple précédent, Haruto doit placer des jetons Train entre les cartes : Cours de tambour et Parc d'Ueno, Séjour dans un ryokan et Séjour dans un hôtel capsule, Séjour dans un hôtel capsule et onsen. Il doit également placer un train avant la carte Séjour dans un ryokan puisqu'il termine le lundi à Tokyo et commence le mardi à Kyoto.

Tous ces allers-retours sont fatigants. Il a déjà accumulé -6 points à cause de ces voyages en train !



LES FIGURINES DE DARUMA SONT FAÇONNÉES À L'IMAGE DU FONDATEUR DE LA TRADITION ZEN DU BOUDDHISME. CES TALISMANS SONT SOUVENT UTILISÉS POUR GARDER DES OBJECTIFS EN TÊTE. APRÈS L'ACHAT, SON PROPRIÉTAIRE REMPLIT L'ŒIL GAUCHE DE LA FIGURINE AVEC UNE TÂCHE EN TÊTE. LORSQUE CETTE TÂCHE EST ACCOMPLIE, IL REMPLIT L'ŒIL DROIT.

PISTE DE SUIVI DES EXPÉRIENCES

À la fin de leur voyage (après avoir activé toutes les cartes du samedi), les joueurs gagnent des points pour leurs 5 jetons Expérience sur la piste de suivi des Expériences.

EXEMPLE : PISTE DE SUIVI DES EXPÉRIENCES



À la fin de son voyage, la piste de suivi des Expériences de Machiko ressemble à ça.

- Elle ne marque aucun point pour son jeton Boutique/Souvenirs puisqu'il n'a pas atteint la case « 4 ».
- Elle marque 4 points pour son jeton Nature/Jardins.
- Elle marque 8 points pour son jeton Expériences uniques.
- Elle marque 8 points pour son jeton Nourriture/Boisson.
- Elle marque 12 points pour son jeton Temples/Sanctuaires.

S'il doit déplacer un jeton Expérience au-delà de la case « 12 » (qui vaut 15 points), le joueur remet son jeton sur la case « 0 », prend un jeton « + 12 » de la réserve, le place sous le jeton Expérience et continue de l'avancer normalement. Ces actions permettront de se souvenir des déplacements du jeton Expérience pour de potentiels bonus de Temps fort. Cependant, le jeton Expérience ne marquera PAS de points au-delà des 15 points maximum de la case « 12 ».

SCORE FINAL

À l'aide du bloc-notes des scores, les joueurs additionnent les points de chacun des jours, du jeton Stress, du jeton Bonheur, des jetons Expérience, des Trains et des jetons Recherche restants (le côté 1 visible).

Le joueur qui a le plus de points est celui qui a le plus apprécié son voyage : il remporte la partie !

Si les joueurs sont à égalité, leurs voyages étaient aussi exceptionnels les uns que les autres et ils partagent la victoire. (Mais s'ils insistent, ils peuvent additionner le nombre de cases parcourues par leurs 5 jetons Expérience et déterminer qui en a le plus. S'ils sont toujours à égalité, ils doivent accepter que leurs voyages étaient tout aussi impressionnants.)

Jetons Stress/Bonheur

Jetons Expérience

Trains

Jetons Recherche

JOUEUR	M	H		
Lundi	13	24		
Mardi	11	12		
Mercredi	15	13		
Jeudi	19	18		
Vendredi	18	17		
Samedi	21	18		
	12	2		
	24	20		
	2	-8		
		1		
TOTAL	135	117		

EXEMPLE DE TEMPS FORT

LA RÈGLE D'OR : Les bonus de « Temps fort » sont accordés seulement grâce aux icônes et jetons activés à ce moment du voyage.



Par exemple, si la carte ci-contre est placée en bas de la colonne du mercredi, le joueur marque 1 point pour chaque icône Temples/

Sanctuaires entre le lundi et la fin du mercredi, y compris la carte en question. Toutes les icônes Temples/Sanctuaires activées par la suite ne vaudront AUCUN point supplémentaire pour ce bonus.

RAPPEL : Certains bonus de Temps fort, lorsque les conditions sont remplies, accordent des mouvements supplémentaires pour les jetons Expériences et Humeur. Ces icônes obtenues doivent être traitées et comptées de la même manière que les icônes gagnées précédemment dans la partie supérieure des cartes pour les futurs Temps fort. Les joueurs peuvent regarder la position de leurs jetons Expérience sur la piste de suivi des Expériences pour vérifier rapidement le nombre d'icônes correspondantes qu'ils ont obtenues pour chaque Expérience.

CROCHETS

Lorsque des crochets sont présents dans les bonus, les points sont obtenus PAR ENSEMBLE COMPLET des icônes indiquées.



Dans cet exemple, un joueur qui a activé 3 icônes Temples/Sanctuaires et 2 Nature/Jardins dans son itinéraire gagne un total

de 4 points puisqu'il a 2 ensembles complets.

ICÔNES HUMEUR

Pour les conditions qui présentent des icônes Humeur, les joueurs doivent regarder leurs cartes (et jetons Train de luxe) plutôt que la piste de suivi de l'Humeur, puisque le jeton Humeur se déplace à gauche et à droite. Les joueurs doivent aussi faire attention à

différencier les 2 types de Stress rouge et les 2 types de Bonheur vert ; ils ne sont pas équivalents ! Dans l'exemple ci-dessus, un joueur doit avoir activé 2 icônes  dans son itinéraire avant cette carte ; les icônes  ne comptent pas. Si c'est le cas, le joueur marque 5 points plus 1 point par icône  dans son itinéraire avant cette carte (y compris ceux présents sur les jetons Train de luxe), mais aucun point pour les icônes .



ICÔNES BALADE

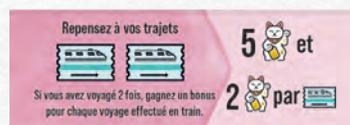


Les icônes Balade présentes dans les conditions de bonus indiquent que les joueurs doivent être partis en Balade au moins autant

de fois qu'indiqué sur la carte, à ce moment du voyage. Un joueur peut compter le nombre de Balades effectuées en cherchant les icônes  dans la partie supérieure des cartes face Balade ainsi que les jetons Balade placés chaque fois qu'une carte Balade a été activée face Activité. Si la carte avec le bonus était elle-même une carte Balade activée face Activité, elle doit normalement posséder un jeton Balade qui compte pour les conditions du bonus.

ICÔNES TRAIN

Les icônes Train présentes dans les conditions de bonus indiquent



que les joueurs doivent avoir utilisé au moins ce nombre de jetons Train, à ce moment du voyage. Les jetons Train de

départ, Train de luxe et Train normal comptent tous de la même manière. Les jetons Train qui seront utilisés après cette carte pour voyager dans une ville différente au début du jour suivant ne comptent pas.

ICÔNES « X »



Les icônes « X » présentes dans les conditions de bonus indiquent que les joueurs ne doivent avoir activé l'icône en question sur

aucune des cartes précédentes afin d'obtenir le bonus.

VILLES

Tous les bonus qui donnent des points pour une ville (Tokyo ou



Kyoto) indiquent que les points sont obtenus pour les journées où toutes les cartes Activité se sont déroulées dans cette même

ville, à ce moment du voyage. Souvenez-vous que pour les cartes dont l'arrière-plan est jaune, le joueur décide si elles comptent pour Tokyo ou pour Kyoto. En revanche, les cartes Balade, qu'elles soient face Balade ou retournée face Activité, appartiennent à la ville indiquée sur la face Balade de la carte (voir page 13).

ICÔNES JOKER

Les bonus affichant des jetons Joker indiquent que, si les conditions sont remplies, un joueur prend ce nombre de jetons Joker dans la réserve.



RÈGLES SOLO

Dans le mode solo, vous vous battez contre une agence de voyages pour organiser le meilleur voyage au Japon. Installez le jeu normalement pour une partie à deux joueurs, sauf pour les jetons Expérience de l'agence de voyages qui commencent tous sur la case « 2 » de la piste de suivi des Expériences.

Le jeu se déroule normalement avec quelques exceptions :

Lorsque vous passez vos cartes à l'agence, placez-les immédiatement face visible dans son itinéraire. La première carte que vous lui passez sera placée en haut de sa colonne du lundi, la deuxième carte sera au milieu de sa colonne du lundi, la troisième en bas de sa colonne du lundi (à la position Temps fort), la quatrième carte sera en haut de sa colonne du mardi, et ainsi de suite.

Lorsque vous passez 2 cartes à l'agence, vous choisissez l'ordre dans lequel vous les placez.

Lorsque vous passez une carte, prenez une carte face Balade dans la pile correspondant à la ville de la carte que vous venez de passer et placez-la dans le coin supérieur droit de votre plateau, comme si l'agence venait de vous passer cette carte. Lorsque vous passez une carte dont l'arrière-plan est jaune, vous pouvez choisir la pile dans laquelle vous piochez.

L'agence de voyages ne marque aucun bonus journalier.

SCORE

Marquez vos points normalement. Puis marquez les points de l'agence de voyages normalement, à la seule exception qu'elle obtient tous les bonus de Temps fort, que les conditions soient remplies ou non. Si les bonus lui accordent un jeton Joker, déplacez plutôt son jeton Expérience le plus avancé de 1 case sur la piste de suivi des Expériences (s'il y a une égalité entre plusieurs jetons, vous choisissez lequel avancer).

L'agence de voyages n'utilise pas de jetons Train.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Pour faciliter la partie, l'agence de voyages doit remplir les conditions pour obtenir les bonus de Temps fort.

Pour augmenter la difficulté, l'agence de voyages place un jeton Train de luxe chaque fois qu'elle doit se déplacer entre Tokyo et Kyoto (et inversement).

CRÉDITS

Un jeu de Josh Wood

Illustrations de Chaykov, Kailene Falls, Toshiyuki Hara, Magdalena Pruckner, Erica Ward, On Yamamoto

Chef de projet : Nicolas Bongiu

Conception : Josh Wood, Mark Wooton

Conception graphique : Brigette Indelicato

Écriture : Andre Chautard, Josh Wood

Édition : Andre Chautard

Production : David Lepore, Adelheid Zimmerman

Consultants culturels : Machiko Kobayashi, Mandy Tong

Testeurs : Chris Backe, Nicolas Bongiu, Eric Buckendorf, Thomas Covert, Theodore Coyer, Jeremy Follin, John Hall, Justin Harris, Ashwin Kamath, Christopher LeBanca, Dave Lepore, Mario Listiawan, Joe Livingston, Andy McGuire, Zane Messina, Kyle Nunn, Kaz Nyborg-Andersen, Vlad Orellana, Luke Pickles, Matthew Ransom, Alex Reichline, Francisco "Paco" Rojas, Todd Rowland, Taylor Shuss, TJ Spalty, Michael Jared Tarver, Karan Tolani, Dan Varrette, Chris Venuti, Amanda Wong, Adelheid Zimmerman, John Zinser

Josh Wood est l'auteur des jeux Cat Lady et Santa Monica et développeur pour AEG. Il a travaillé sur de nombreux jeux, dont Tiny Towns et The Guild of Merchant Explorers. Il réside à Los Angeles, en Californie. En 2020, Josh et sa petite amie, Kathleen, devaient se rendre au Japon. En raison de la pandémie, ils ont dû annuler leurs projets. Il en a profité pour concevoir Let's Go! To Japan en utilisant les notes de tous les lieux qu'ils avaient prévu de visiter lors de ce voyage.

Je tiens à remercier personnellement ma famille, mes amis et Kathleen. J'aimerais remercier tous ceux qui ont soutenu ce jeu ou mes autres jeux. Merci à l'école Fuji, à Machiko Sensei et à mes camarades de classe. Merci à John Zinser pour m'avoir emmené au Game Market de Tokyo et pour toutes les autres innombrables choses que vous avez faites pour moi. Enfin, je remercie tous les artistes, Brigette Indelicato, l'équipe de développement d'AEG, Luke Peterschmidt, Adelheid Zimmerman, Kirk Buckendorf et Joe Livingston pour m'avoir aidé à donner à ce jeu la forme qu'il mérite. J'espère que tout le monde prendra plaisir à jouer à ce jeu et appréciera le Japon comme je l'ai fait au cours de ces dernières années.

ありがとうございます

Version française par Don't Panic Games :

Président : Cedric Littardi

Maquette : Roman Cizeron

Dir. éditorial : Sébastien Rost

Traduction : Clémence Bout

Coordination : Nicolas Lion

Correction : Mélissa Veludo

Communication : Julie Debonne



dontpanicgames



@DontPanicGames1



@dontpanicgames



@DontPanicGames

www.dontpanicgames.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



© 2023 Alderac Entertainment Group, 2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA. Let's Go! To Japan and all related marks are ™ or © and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. or Josh Wood; All Rights Reserved. Printed in China.