

- Une nouvelle carte **Compartiment** est piochée pour la position finale.
- L'un des joueurs donne le signal du départ...

Attention, lors des échanges entre les deux membres d'une même équipe, il est strictement interdit de :

- Pointer une carte avec son doigt ;
- Nommer une couleur ;
- Faire des signes de tête (d'approbation ou de désapprobation).

LES GAGNANTS :

Après 3 manches de jeu, les joueurs échangent leur rôle avec leur partenaire pour 4 nouvelles manches. À l'issue des 7 manches, l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points a gagné.

VARIANTE COMPARTIMENT DE 9 :

Pour 4 joueurs expérimentés

En début de manche, placez une carte **Compartiment** 9 places sur le socle (dans n'importe quel sens).



Les joueurs japonais constatent quelles sont les 3 couleurs présentes en double et donnent alors à leurs partenaires respectifs les 3 cartes **Touriste** supplémentaires à utiliser pour la manche. Chaque joueur touriste possède donc 3 cartes en double.

Pour se mettre en position de départ, chaque joueur touriste place aléatoirement ses 9 cartes **Touriste** de manière à former un carré de 3x3, et c'est parti pour plus de gestes loufoques !

VARIANTE INTERNATIONALE :

Attention, cette variante est totalement injuste en fonction des langues ;-)

Les chemins de fer nippons décident de recruter des stagiaires étrangers pour l'été. Nouvelles langues, nouveaux soucis de compréhension !

Le jeu est identique, mais cette fois les joueurs utilisent la face internationale des cartes **Indications** (de même, une même équipe doit avoir deux cartes de même couleur).

À chaque manche, les équipes échangent leurs cartes **Indications** et donc changent de langage pour encore plus de confusion !



VARIANTE DÉLIRES À GRANDE VITESSE :

Une fois familiarisés avec le jeu, nous vous proposons d'essayer les variantes suivantes qui sont de nouveaux moyens de communiquer avec votre partenaire, à la place d'agiter les bras.

| | GRAND ÉCHANGE VERTICAL | PETIT ÉCHANGE VERTICAL | ÉCHANGE HORIZONTAL |
|---|--|---|--|
| FRAPPER DANS SES MAINS | Trois frappes | Deux frappes | Une frappe |
| GRIMACER | Cligner des yeux | Tirer la langue | Faire une grimace |
| TOURNER SUR SOI-MÊME | Trois fois | Deux fois | Une fois |
| PRONONCER DES MOTS JAPONAIS | « Shinkansen » | « Sushi » | « Banzai » |
| RÉPÉTER L'INDICATION DE LA CARTE À DÉPLACER | Trois fois de plus | Deux fois de plus | Une fois de plus |
| MODULER SA VOIX | Citer l'indication de la carte à déplacer d'une voix aiguë | Citer normalement l'indication de la carte à déplacer | Citer l'indication de la carte à déplacer d'une voix grave |
| MODULER SON TON | Hurler l'indication de la carte à déplacer | Citer normalement l'indication de la carte à déplacer | Chuchoter l'indication de la carte à déplacer |



TERMINUS
TOUT LE MONDE DÉJANTE !

Un jeu de **Walter Obert**, illustré par **Stivo**
Pour 4, 6 et 8 joueurs – À partir de 8 ans

MATÉRIEL :

- 16 cartes **Compartiment** :
- 12 « 6 places »
- 4 « 9 places »
- 24 cartes **Touriste**
- 14 cartes **Indications** avec une face Japon et une face Internationale
- 1 socle en plastique
- 1 règle du jeu



PRINCIPE DU JEU :

Dans les trains Tokyoïtes, les touristes s'assoient rarement à leur place. A vous de mettre de l'ordre et d'essayer de communiquer pour organiser leur placement. Par équipes de 2, gagnez un maximum de points en étant plus expressifs que vos adversaires.

© Scribabs di Paolo Vallerga
Torino
www.scribabs.it



Interlude - Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com



PRÉPARATION :

Formez des équipes de 2 joueurs : l'un jouera le chef de gare japonais et son partenaire jouera le touriste.

Les Japonais s'installent tous du même côté de la table et les touristes s'installent en face de leur partenaire.

SÉPAREZ LES CARTES PAR TYPE :



- les cartes **Compartiment** : elles indiquent la position désirée des touristes dans le compartiment.
- les cartes **Touriste** : Il y a 6 touristes différents, reconnaissables à leur couleur et leur icône en haut à gauche.
- les cartes **Indications** : elles indiquent les six noms qui serviront à désigner les 6 touristes ainsi qu'une 7e indication pour indiquer une erreur de compréhension.

Donnez 6 cartes **Touriste** (une de chaque couleur) à chaque joueur touriste.

Disposez une carte **Indications** face « Japon » (panneau noir) devant chaque joueur en faisant bien attention à donner 2 cartes identiques (de même couleur) aux joueurs d'une même équipe.

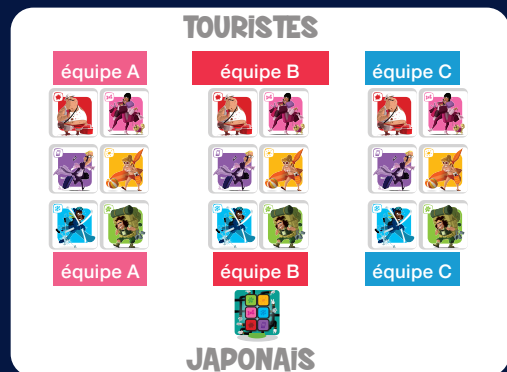
Mélangez les cartes **Compartiment** 6 places et faites-en une pioche face cachée.

2

Laissez les cartes **Compartiment** 9 places dans la boîte, elles serviront pour une variante.

LE JEU :

- 1 L'un des joueurs touristes pioche une carte **Compartiment** et tous les joueurs touristes disposent devant eux leurs 6 cartes **Touriste** en suivant le schéma indiqué par la carte : c'est la position de départ.
- 2 Les Japonais placent une seconde carte **Compartiment** au milieu de la table sur le socle en plastique, de manière à ce qu'elle soit bien visible pour les Japonais mais cachée pour les joueurs touristes : c'est la position finale.



Note : Sur la position finale attendue, les deux touristes en haut de la carte correspondent aux deux cartes les plus proches des joueurs touristes. Pour vérifier la position finale, il suffira ainsi de coucher, sans la pivoter, la carte qui est « debout » sur le socle.

- 3 Dès que l'un des joueurs donne le signal du départ, les Japonais doivent tous en même temps communiquer pour faire atteindre la

position finale des 6 cartes **Touriste** à leur partenaire. Pour cela, le joueur :

- indique le touriste à déplacer en citant le nom sur sa carte **Indications** correspondant à sa couleur.
- fait en même temps un geste pour indiquer le déplacement à effectuer pour ce touriste :

1. LE GRAND ÉCHANGE VERTICAL :

Bougez simultanément vos bras tendus d'avant en arrière pour échanger 2 touristes non adjacents dans une colonne.



2. LE PETIT ÉCHANGE VERTICAL :

Les bras collés contre le corps, bougez alternativement vos avant-bras d'avant en arrière pour échanger 2 touristes adjacents dans une colonne.



3. L'ÉCHANGE HORIZONTAL :

Croisez et décroisez vos bras pour échanger 2 touristes adjacents dans une ligne.



Le nom inscrit en noir sur les cartes **Indications** (↻) est en réalité un quatrième ordre : celui d'annulation. Un joueur japonais doit le prononcer pour annuler le dernier mouvement de son partenaire.



Dès qu'une équipe réussit à placer ses 6 cartes **Touriste** en position finale, le joueur japonais crie « TOKYO TRAIN ! ». La carte **Compartiment** de la position de départ est remportée sous réserve que les adversaires valident la justesse de la combinaison. Elle symbolise le point gagné par l'équipe. Dans le cas où il y a une erreur, la carte **Compartiment** est gagnée par l'équipe qui constate la faute.

Une nouvelle manche peut alors commencer :
- La position finale devient la position de départ pour tous les joueurs touristes.

4

5