

Takayuki Suzuki TOSHI 都市投資 Tōshi



Le maire de la ville de Kanashī vous appelle!

En tant que designers urbains, on vous demande d'aménager le nouveau quartier vert de la ville. Le maire retiendra les services de celle ou celui qui saura démontrer son savoir-faire en implantant le plus de verdure autour des bâtiments les plus importants.

Vous remporterez la partie si les bâtiments que vous avez verdés ont une plus grande valeur que ceux de vos adversaires. Vous serez alors nommé l'Architecte en Chef de la ville de Kanashī!

MATÉRIEL



Cartes Bâtiment
(numérotées de 1 à 10
en 5 couleurs)
x50



Cartes Parc
x4



Carte Monument
x1

Jetons Verdissement
(5 couleurs x 10)
x50



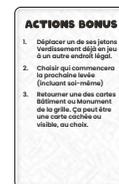
Cartes
Spécialisation
x5



face
"pouvoir
spécial"

face
"Points
Bonus"

Cartes
Aide de Jeu
x5



OBJECTIF DU JEU

Toshi Tōshi est un jeu de plis et de contrôle de territoire dans lequel vous devez gagner ou perdre les plis au bon moment. Vous ne jouerez qu'une seule main de 10 cartes!

Le gagnant de chacun des plis obtient une action spéciale en plus de déterminer quels bâtiments sont construits dans quels secteurs de la ville. Les perdants du pli, quant à eux, ont la chance de disposer leurs jetons Verdissement autour de ces bâtiments.

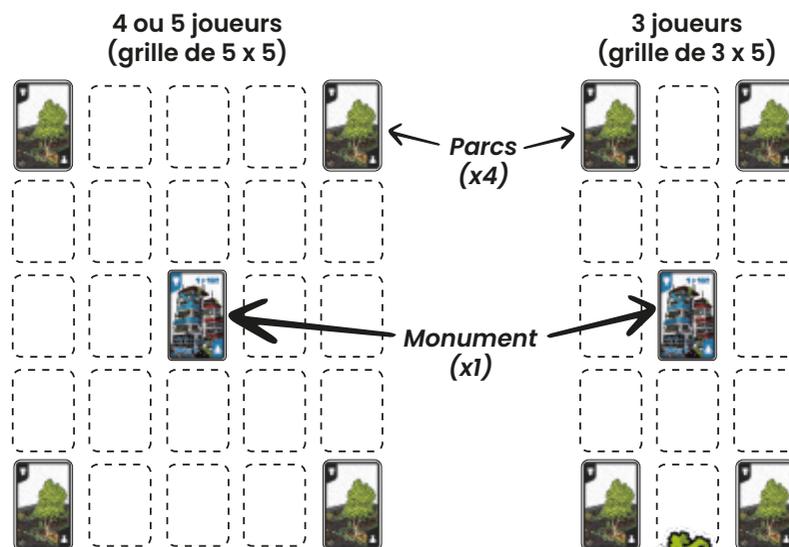
La personne qui a le plus de jetons connectés à un bâtiment en fin de partie le revendique. Plus la valeur du bâtiment est élevée, plus celui-ci vaut de Points Verts (PV)! La personne avec le plus de PV remporte la partie.

MISE EN PLACE

- Mélangez les 50 cartes *Bâtiment* et distribuez-en 10 à chaque joueur. Remettez les cartes *Bâtiment* restantes dans la boîte.
- Chaque joueur prend les 10 jetons *Verdissement* d'une même couleur ainsi qu'une carte *Aide de Jeu*.
- Placez les cartes 4 cartes *Parc* dans les 4 coins d'une grille imaginaire de 5 x 5. Placez la carte *Monument* au centre de cette grille, avec la face bleue "10 > 1" visible.

Note : À 3 joueurs, utilisez plutôt une grille de 3 x 5.

C. Mise en place de l'aire de jeu



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 10 tours qui se divisent en 4 phases :

- Pli
- Verdissement
- Construction
- Influence



1. Pli

Le premier joueur (déterminé aléatoirement pour le 1er pli) choisit une carte de sa main et la place sur la table. La couleur de cette carte est la couleur *appelée*. À tour de rôle et en sens horaire, chaque joueur doit jouer une carte de sa main. Si un joueur possède une ou des cartes de la couleur *appelée*, **il doit** jouer l'une d'elles. Si un joueur n'a pas de carte de la couleur *appelée*, il peut alors jouer une carte de son choix, peu importe sa couleur.

Lorsque chaque joueur a joué sa carte, déterminez le gagnant du pli de la façon suivante :

- Si tous les joueurs ont joué de la couleur appelée :** la carte la plus forte remporte le pli.
- Si au moins un joueur n'a pas joué de la couleur appelée :** la carte la plus forte qui n'est pas de la couleur appelée remporte le pli. **En cas d'égalité, la carte gagnante est la dernière carte la plus forte à avoir été jouée.**

IMPORTANT! La force des cartes est déterminée par la carte *Monument* au centre de la grille. Si la face bleue "10 > 1" est visible, la valeur la **plus élevée** est la plus forte. Si la face rouge "1 > 10" est visible, la valeur la **plus basse** est plus forte.

Exemple d'un pli :



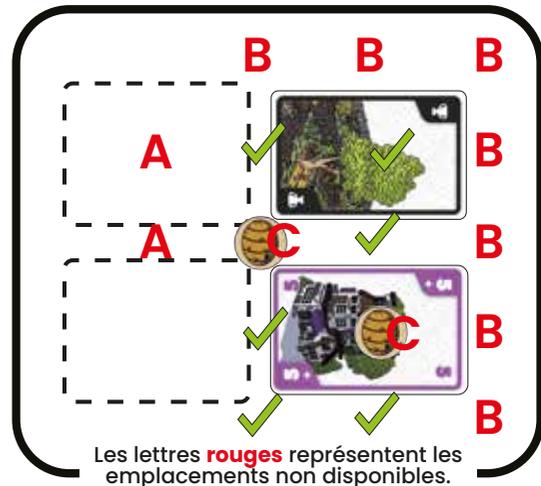
Adrien commence avec un 5 Violet, qui devient la couleur appelée. Béatrice a du Violet en main, elle suit avec un 7. Carole, David et Élodie n'ont plus de carte Violette en main, ils décident de jouer un 10 Rouge, un 4 Bleu et un 4 Vert respectivement.

Puisqu'au moins une personne n'a pas joué la couleur appelée, on regarde donc la carte la plus forte qui n'est pas de cette couleur. Puisque la carte Monument présentait la face rouge "1 > 10" visible, le 4 remporte le pli. L'égalité entre les deux 4 étant départagée par la dernière carte jouée, Élodie gagne le pli avec son 4 Vert.

2. Verdissement

En sens horaire, en commençant par le joueur à gauche du gagnant du pli, **tous les joueurs qui n'ont pas remporté le pli** placent un jeton *Verdissement* sur la grille, en respectant (✓) TOUTES les règles suivantes :

- Le jeton doit être placé **sur un des 9 emplacements d'une carte déjà présente sur la grille** (le centre, les 4 côtés ou les 4 coins);
- Il doit être à **l'intérieur de la grille**, et non en périphérie;
- Il ne peut y avoir qu'un **seul jeton par emplacement**.



3. Construction

En choisissant parmi toutes les cartes jouées lors du pli, **le gagnant place deux cartes sur la grille** : une carte face cachée et une carte face visible. Il ne peut y avoir qu'UNE carte par espace de la grille, incluant les cartes *Parc* et la carte *Monument*. Les autres cartes du pli sont remises dans la boîte sans être révélées.

IMPORTANT! Dans une partie à 3 joueurs, vous ne placez qu'une seule carte, face cachée.

4. Influence

Le gagnant du pli effectue UNE des actions bonus suivantes :

- Déplacer un de ses jetons déjà en jeu à un autre endroit légal;
- Choisir qui commencera le prochain pli (si cette action n'est pas choisie, le gagnant du pli entamera le pli suivant);
- Retourner une des cartes *Bâtiment* ou *Monument* de la grille. Ça peut être une carte cachée ou visible, au choix.

FIN DE PARTIE

Après 10 tours de jeu, la grille de cartes est complète et la partie prend fin. Chacune des cartes *Bâtiment*, *Parc* et *Monument* en jeu est alors remise au joueur qui l'a le plus verdi.

DÉCOMPTE FINAL

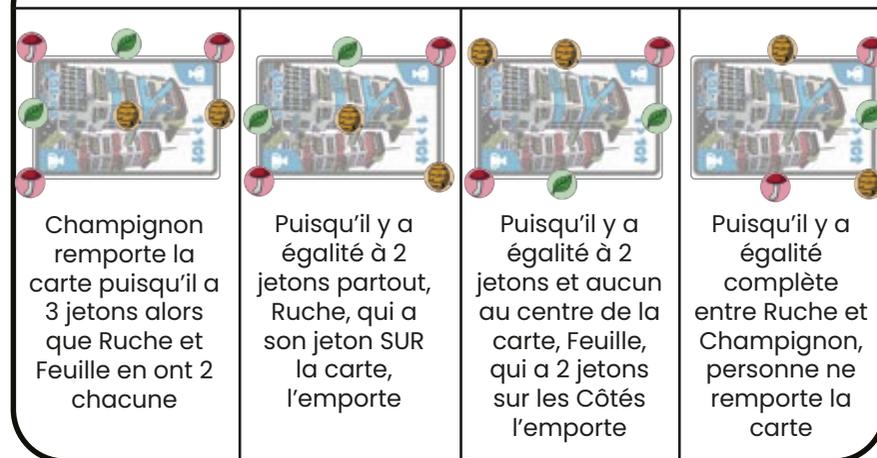
Pour chacune des 25 cartes de la grille (ou 15 cartes dans une partie à 3 joueurs), on regarde tous les emplacements de la carte (celui SUR la carte, ceux sur les côtés et ceux sur les coins) :

- Le joueur qui possède le plus de jetons sur ces emplacements récupère la carte.

En cas d'égalité :

- Le joueur à égalité qui a un jeton au centre de la carte la récupère.
- S'il n'y a pas de jeton SUR la carte, le joueur à égalité qui possède le plus de jetons sur les CÔTÉS de la carte la récupère.
- Si l'égalité persiste, la carte est remise dans la boîte sans que personne ne la récupère.

Exemples de partage des cartes bâtiments :



Chaque joueur cumule son pointage final :

- Chaque carte *Bâtiment* récupérée donne un nombre de Points Verts équivalent à sa valeur nominale;
- Le joueur qui a récupéré le plus de cartes *Parcs* et *Monument* combinées marque 12 PV. En cas d'égalité les joueurs impliqués se divisent les 12 PV. (6/4/3/2 PV avec 2/3/4/5 joueurs à égalité);
- Les PV donnés par la carte *Spécialisation* si la carte a été retournée en cours de partie (voir Variante Spécialisation).

Le joueur qui a le plus de PV l'emporte. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de jetons *Verdissement* inutilisés l'emporte. Si l'égalité persiste, celui qui a remporté le plus de cartes l'emporte. Si l'égalité persiste toujours, les joueurs se partagent la victoire.

VARIANTE SPÉCIALISATION

Cette variante donne un pouvoir spécial et une façon supplémentaire de faire des PV unique à chaque joueur. Lors de la mise en place, distribuez au hasard 1 carte Spécialisation à chaque joueur, qu'il place devant lui, face "pouvoir spécial" visible (à 3 joueurs, retirez la carte "Pionliticien").

Un joueur peut utiliser son pouvoir spécial tant que la face "pouvoir spécial" de sa carte est visible. **Une fois par partie, lors de la phase d'Influence, le gagnant d'un pli peut retourner sa carte Spécialisation gratuitement**, après avoir effectué son action bonus.

Si le verso de cette carte est visible en fin de partie, il accorde des PV bonus selon des critères variables.

Influenstar

Pouvoir spécial : Quand vous perdez un pli, vous pouvez placer votre jeton quand vous le voulez, sans respecter l'ordre de jeu, mais avant le début du prochain pli. Ceci inclut entre deux autres joueurs, après la phase de Construction et après la phase d'Influence.

Opportunité de PV Bonus : Marquez 5 PV par jeton *Verdissement* inutilisé en fin de partie.

Pionliticien

Pouvoir spécial : Quand vous perdez un pli, lors de la phase de Construction, vous choisissez la carte qui est placée face visible ainsi que sa position. Le gagnant du pli choisit ensuite la carte face cachée parmi celles qui restent. **Lors d'une partie à 3 joueurs, retirez cette spécialisation du jeu avant de distribuer les Spécialisations aux joueurs.**

Opportunité de PV Bonus : Rempotez un nombre de PV supplémentaires selon le nombre de couleurs de *Bâtiments* que vous avez remportées. Pour 3/4/5 couleurs différentes, remportez 3/6/10 PV supplémentaires. Les cartes *Parc* et *Monument* ne sont pas considérées dans le décompte des couleurs.

Bâtisseur

Pouvoir spécial : Durant la phase de Verdissement, lorsque vous placez un jeton, vous pouvez en placer un 2e au centre d'une carte libre. Vous devez respecter les règles de placement des jetons. Si vous manquez de jetons au moment d'en placer un, vous n'en placez tout simplement pas.

Opportunité de PV Bonus : Vous remportez automatiquement les égalités dans lesquelles vous êtes impliqué lors du décompte final.

Octogeeek

Pouvoir spécial : Quand vous gagnez un pli, lors de la phase d'Influence, vous pouvez effectuer CHACUNE des actions Bonus UNE fois, dans l'ordre désiré.

Opportunité de PV Bonus : Rempotez 5 PV supplémentaires pour chaque carte *Parc* ou *Monument* que vous remportez.

Planificateur

Pouvoir spécial : Lorsque vous placez un jeton durant la phase de Verdissement, vous pouvez le placer en périphérie de la grille ou à un endroit où il n'y a pas encore de carte, sauf s'il y a déjà un jeton.

Opportunité de PV Bonus : Rempotez un nombre de PV supplémentaires selon le nombre de couleurs de *Bâtiments* que vous n'avez PAS remportées. Pour une partie à 3/4/5 joueurs, remportez 7/6/5 PV supplémentaires par couleur manquante. Les cartes *Parc* et *Monument* ne sont pas considérées dans le décompte des couleurs.

Conception : Takayuki Suzuki
Illustrations : Katarzyna Kolodyńska

Design graphique : Simon Jutras
Rédaction : Antoine Lefebvre

Imprimé en Chine

© 2025, Studio Locomuse inc.
Tous droits réservés.



Locomuse