

Objectif

- Marquer le plus de points (en étant plus expressif que ses adversaires)

Mise en place

- Constitution d'équipes de 2 joueurs (une équipe = 1 japonais et 1 touriste)
- Les japonais s'installent du même côté
- Les touristes s'installent en face de leur partenaire
- Séparer les cartes « Compartiment 6 places », « Compartiment 9 places », « Touriste » et « Indications »
- Placer 1 carte « Touriste » de chaque couleur devant chaque joueur touriste
- Placer 1 carte « Indications » devant chaque joueur en donnant 2 cartes identiques à chaque équipe
- Mélanger les cartes « Compartiment 6 places » et former une pioche face cachée
- Les cartes « Compartiment 9 places » sont utilisées pour une variante

Déroulement d'un tour

Position de départ

- Un joueur touriste pioche une carte « Compartiment 6 places »
- Tous les joueurs touristes disposent leurs 6 cartes « Touriste » comme la carte piochée
- La carte est conservée face cachée

Position finale

- Les japonais placent une carte « Compartiment 6 places » verticalement face à eux (cachée pour les touristes)

Communication

- Signal de départ → Communication des japonais
 - Types de mouvements
 - **Grand échange vertical** : bouger les 2 bras tendus d'avant en arrière → échanger 2 touristes non adjacents dans une colonne
 - **Petit échange vertical** : bouger alternativement les 2 bras d'avant en arrière → échanger 2 touristes adjacents dans une colonne
 - **Échange horizontal** : Croiser et décroiser les bras → échanger 2 touristes adjacents dans une ligne
 - Indication orale avant le mouvement : carte de référence
 - Chaque indication correspond à une couleur de carte « Touriste »
 - Indication noire = annulation dernier mouvement
 - Interdictions
 - Pointer du doigt une carte
 - Nommer une couleur
 - Faire des signes de tête pour approuver ou désapprouver

Position finale atteinte par une équipe

- Le japonais crie « Tokyo Train »

Fin de tour

- Si la position est correcte : l'équipe remporte la carte
- Si erreur constatée : l'équipe constatant l'erreur remporte la carte
- La position finale devient la position de départ pour le tour suivant

Fin de partie

- Après 3 manches, les joueurs échangent leurs rôles
- Après 4 manches supplémentaires : l'équipe qui totalise le + de points gagne

Variantes

Aiguillages

- Les partenaires ne sont pas disposés face à face

Compartiment de 9

- Pour 4 joueurs expérimentés
- Utilisation des cartes « Compartiments 9 places » au lieu des « Compartiments 6 places »
- Utilisation des cartes « Touristes » supplémentaires nécessaires
- Position de départ aléatoire 3x3

Lost and Found

- Changer le mode de communication en utilisant la carte finale

