

Isaribi

Un jeu pour 3 à 5 joueurs âgés de 10 ans et plus, pour des parties de 45 à 60 minutes.

Un jeu de Hisashi Hayashi

L'histoire

Il y a environ 300 ans pendant la période Edo au Japon, lorsque Tokyo était encore une ville côtière et que la nature était plus verte. On pouvait attraper toutes sortes de poissons dans les eaux environnantes. Les pêcheurs qui gagnaient leur vie grâce aux brèmes de mer, aux maquereaux, aux crevettes et aux palourdes sortaient leurs bateaux pour aller pêcher, et pour ensuite vendre leurs prises sur les marchés florissants.

Dans ce jeu les joueurs sont des pêcheurs de l'ère Edo qui essaient de prospérer grâce aux richesses de la mer. Quel joueur sera à même d'en vendre le plus?

But du Jeu

Le joueur qui a le plus d'argent à la fin de la partie l'emporte.

Vous gagnez de l'argent en envoyant vos bateaux en mer pour attraper des poissons, puis en vendant ces poissons sur le marché.

Il est très important d'apprendre à se servir des nouvelles technologies et aussi de se servir de l'aide de certains individus.

Contenu

1 plateau de jeu principal

1 plateau de trésors

82 cartes :

29 cartes poissons

6 cartes palourde

8 cartes crevette

8 cartes maquereau

7 cartes brème de mer

32 cartes marché

5 cartes bateau de pêche

10 cartes capacités spéciales

5 cartes fumoirs

5 cartes clients

5 cartes collaborateurs

1 cartes de premier joueur

Jetons

80 cubes fruits de mer (cubes)

20 par couleur : rouge, bleu, noir et jaune

10 jetons de capacité (cubes)

10 cubes blancs

5 pions bateau (en forme de bateau)

1 de chaque couleur : rose, marron, vert, orange et violet.

5 jetons de monnaie (cubes)

1 de chaque couleur : rose, marron, vert, orange et violet.

1 pion de premier joueur

1 marqueur de manche (disque en verre)

Aperçu du matériel

•Plateau Principal

Zone de Pêche Zone du Marché

Elles sont adjacentes

La partie gauche du plateau est la zone de pêche. La partie droite représente le marché. La partie en bas à gauche du marché, c'est le port, où les bateaux viennent débarquer. C'est adjacent à l'emplacement de la carte le plus à droite de la zone de pêche.

•Plateau de trésorerie

Les joueurs placent leur jeton de monnaie ici pour indiquer combien ils ont d'argent. L'unité retenue est le *ryo*. Vous ne pouvez jamais avoir en dessous de 0 *ryo*.

•Cartes de pêche

Elles décrivent le type de poisson que vous pouvez attraper dans les différents lieux de pêche. Il en existe quatre sortes : Brème de Mer, Maquereau, Crevette et Palourde.

« Get x1 only » (prenez en 1 seulement) signifie que vous obtenez seulement un cube par tour. Les cartes des palourdes ont ce texte.

« 1 draw » (Piochez 1) signifie que vous piochez une carte pêche de plus. Les cartes maquereau et crevette ont ce texte.

•Cartes Marché

Elles représentent combien le marché veut de chaque sorte, et combien ils paieront pour 1 cube de la sorte notée. Certaines cartes de marché ont un symbole arc-en-ciel. Cela signifie qu'ils paieront le prix indiqué pour n'importe quel type de poisson.

Dans cet exemple, ce marché peut acheter jusqu'à 3 cubes pour 5 *ryo* par cube.

•Cartes Bateau de Pêche

En haut de la carte vous avez une jauge indiquant 1,5 – 2 – 2,5 – 3 – 4. Cela représente le nombre de points d'action que vous avez. Vous y placez un jeton de capacité pour indiquer le nombre d'actions que vous avez.

La qualité de vos filets est indiquée en bas à gauche. Votre autre jeton de capacité est placé ici pour indiquer la résistance de vos filets. Les nombres en haut indiquent combien de crevettes et de maquereaux vous pouvez prendre dans votre filet. Les nombres en dessous représentent le nombre de brème de mer que vous pouvez prendre dans vos filets.

En bas à droite vous avez votre zone de stockage. Vous pouvez y garder 1 cube de fruits de mers entre les manches. Grâce aux capacités spéciales supplémentaires, vous pourrez peut-être y stocker plus d'1 cube.

•Cartes Capacité Spéciale

Elles procurent au joueur qui les possède une capacité spéciale. En haut à gauche vous avez le nom de la carte, en haut à droite son coût, et en bas la capacité elle-même.

•Cartes de Collaborateur

Ce sont les personnes qui vous aideront. En haut à droite vous avez leur rôle, et en bas l'effet que vous gagnez.

Préparation

1. Préparez le plateau principal et placez le plateau de trésorerie à côté.
2. Triez les cartes spéciales par sorte et placez-les dans des piles faces visibles à côté des plateaux.

3. Triez les cartes de pêche par sorte et mélangez-les pour former 4 piles faces cachées. Mettez ces piles à côté de la zone de pêche du plateau principal.
4. Mélangez toutes les cartes de marché et placez la pile ainsi formée, faces cachées, à côté de la zone du Marché sur le plateau principal.
5. Prenez les cartes suivantes : la carte de premier joueur et les cartes de collaborateur à côté du plateau de jeu.
6. Créez une réserve avec les cubes de fruits de mers, triés par couleur.
7. Placez le marqueur de manche sur le 1 du plateau principal.
8. Chaque joueur choisit une couleur, et prend les éléments suivants :
 - Une carte de bateau de pêche,
 - Deux jetons de capacités,
 - Un pion de bateau de pêche,
 - Un pion pour la monnaie.

S'il y a moins de 4 joueurs, les cartes bateau de pêche inutilisées, les jetons de capacité les pions de monnaie et de bateau en trop sont remis dans la boîte.
9. Chaque joueur place son jeton de capacité sur leur carte de bateau de pêche ; un sur la case 1.5 de la ligne PA, et un sur la zone la plus à gauche de la partie de la qualité du filet.
10. Enfin, tous les joueurs placent leur jeton de monnaie sur le 3 du plateau de trésorerie.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs.

Carte Poisson	marqueur de manche	Cartes capacité spéciale	
Cubes fruits de mer	carte de premier joueur	carte de marché	Cartes de collaborateur

Pion de premier joueur	Jetons de capacité
Pion de bateau.	

Tour de jeu

Une partie se joue en 5 manches. Chaque manche est divisée en 4 étapes :

- 1. Préparer la manche,**
- 2. Placement Initial,**
- 3. Étape Principale,**
- 4. Fin de la manche.**

1. Préparer la Manche

* Tout d'abord vérifiez que le marqueur de manche est sur la bonne case. Sous le marqueur de manche, il y a un nombre qui indique combien de cartes piocher dans la pioche des cartes de marché. Piochez autant de cartes que demandé et placez-les faces cachées dans la zone du marché dans l'ordre des nombres. Ensuite retournez la carte placée sur le nombre 1 face visible.

* Ensuite, dans les pioches des poissons, piochez et révélez une carte poisson de chaque, dans l'ordre suivant : palourde → crevette → maquereau → brème de mer, et grâce à ces cartes remplissez progressivement la zone de pêche. Il faut une carte poisson visible par lieu de pêche, en commençant par le lieu de pêche le plus proche du port et en continuant en allant vers la pleine mer. Cependant si vous piochez une carte « 1 Draw » (Piochez 1), vous devez piocher et placer une carte supplémentaire de la même pioche de cartes poisson avant de pouvoir passer à la pioche suivante. Si la carte supplémentaire que vous piochez est aussi une carte « 1 Draw » (Piochez 1), ignorez la consigne de piocher 1 nouvelle carte.

* Enfin, placez les cubes de fruits de mers sur les cartes que vous venez de placer dans la zone de pêche. Le sorte de poisson et combien de chaque, c'est inscrit sur la carte poisson. Les cubes sont pris dans la réserve.

2. Placement Initial

* Si un joueur à la carte « Speculator » (Le Spéculateur), c'est à ce moment qu'il regarde 3 des cartes marché faces cachées.

* En commençant par le premier joueur, les joueurs placent leur pion de bateau soit dans la zone de pêche soit dans le port. Vous pouvez vous placer au même endroit qu'un autre joueur.

* Lorsqu'ils ont tous placé leur bateau, si un des joueurs possède le collaborateur « Old Fisherman » (Le vieux Pêcheur), il peut choisir une carte poisson de la zone et ensuite il peut prendre jusqu'à 3 cubes de fruits de mer supplémentaires de cette sorte dans la réserve et il les place sur la carte.

* Ensuite tous les joueurs remettent les collaborateurs qu'ils ont devant eux sur le côté du plateau.

3. Étape Principale

Cette étape commence par le premier joueur et continue ensuite dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient décidé de quitter la manche.

A chaque tour du premier joueur, celui-ci doit retourner la carte du marché face cachée, qui a le plus petit nombre. Cependant, au tout premier tour il ne le fait pas car la carte 1 est déjà face visible en commençant le tour. Cette action spéciale du premier joueur est réalisée même si celui-ci a décidé de quitter la manche.

A chacun de ses tours un joueur choisit soit de réaliser son tour soit de quitter la manche.

S'il choisit de réaliser son tour, il obtient autant de points d'action que sa carte bateau de pêche indique. Certaines actions ne peuvent être réalisées qu'une seule fois par tour, alors que d'autres nécessitent que le bateau du joueur soit dans la bonne position.

- **Pêcher,**
- **Déplacer son Bateau,**
- **Gagner une technologie,**
- **Retourner une carte Marché.**

Lorsqu'il n'a plus de points d'action (PA), ou qu'il ne veut pas en faire plus, il met fin à son tour et c'est ensuite au joueur suivant de jouer. Les PA inutilisés ne seront pas reporter sur le tour suivant, ils seront perdus.

S'il choisit de quitter la manche, le joueur ne participera plus du tout à la manche en cours. Il choisit une des cartes collaborateur encore disponible et il la place devant lui. Certains collaborateurs ont un effet immédiat. Le premier joueur qui quitte la manche reçoit aussi la carte de premier joueur. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient quitté la manche.

4. Fin de la Manche

Lorsqu'une manche se termine, les choses suivantes se produisent :

1. Tous les joueurs comptent le nombre de cubes de nourriture sur leurs cartes de bateau. S'ils ont plus de cubes que leur bateau, leur collaborateur et une capacité spéciale, ne peuvent en contenir alors ils doivent remettre le surplus dans la réserve et ensuite ils doivent payer une pénalité de 3 pièces.
2. Le pion de premier joueur se déplace : le joueur qui a la carte de premier joueur reçoit le pion de premier joueur. Cependant s'il avait déjà ce pion, le pion de premier joueur est donné au joueur à sa droite.
3. A moins d'être rendu dans la manche finale, remettez tous les cubes de fruits de mers du plateau de jeu dans la réserve, retirez toutes les cartes sur le plateau du jeu, déplacez le marqueur de manche d'une case et commencez une nouvelle manche.

Fin de la Partie

Le joueur qui a le plus d'argent gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur (parmi ceux à égalité) le

plus proche du pion de premier joueur dans le sens horaire est déclaré vainqueur.

Actions

Pêcher

Cette action est seulement possible si votre bateau est dans la zone de pêche (pas dans le port), et peut seulement être réalisée une fois par tour.

Vous recevrez des cubes de fruits de mer de la carte sur laquelle votre bateau se trouve ; tout ce que vous obtenez est mis sur votre carte bateau.

Vous pouvez pêcher de deux manières différentes, soit avec un filet soit à la main.

Pêcher au filet coûte 1 PA, mais ne peut pas être choisi si vous pêchez des palourdes. Vous obtenez autant de cubes que la qualité de votre filet indique (le nombre en haut si vous pêchez des crevettes ou des maquereaux, le nombre du bas si vous pêchez des brème de mer). S'il n'y a pas assez de cubes sur la carte, vous en obtenez autant que possible.

Pêcher à la main vous coûte 0,5 PA, mais ne peut pas être choisi si vous pêchez des brème de mer. Vous recevez 1 cube de la carte de poisson, s'il en reste.

Déplacer votre Bateau

Déplacer votre bateau d'une case sur la zone de pêche, ou pour aller du port au lieu de pêche le plus proche ou du lieu de pêche le plus proche vers le port, vous coûte 1 PA par case. Cela peut être réalisé plusieurs fois.

Vendre vos Prises

Cette action est seulement possible si votre bateau est dans le port (pas dans la zone de pêche), et cela ne peut être réalisé qu'une seule fois par tour.

Vous prenez les cubes de fruits de mer de votre carte bateau, et placez-les sur la carte marché correspondante, et gagnez de l'argent.

Le type de poisson que vous pouvez vendre et son prix sont indiqués sur les cartes marché. Vous ne pouvez pas vendre de poisson pour lesquels il n'y a pas de demande (pas de cartes marché), et vous ne pouvez pas vendre plus de poisson qu'indiqué sur la carte de marché.

Lorsque vous vendez vous pouvez faire des ventes en gros ou des ventes au détail.

Ventes en gros : cela coûte 1 PA. Choisissez jusqu'à 2 cartes marché et vendez leur(s) jusqu'à 2 cubes de fruits de mer.

Ventes au détail : cela coûte 0,5 PA. Choisissez 1 carte de marché et vendez-lui 1 cube de fruits de mer.

Gagner une Technologie

Cette action est seulement possible si votre bateau est dans le port (pas dans la zone de pêche), et elle peut seulement être réalisée une seule fois par tour. Vous ne pouvez pas réaliser cette action si tous les autres joueurs ont quitté la manche.

Cette action coûte 1 PA et vous permet de faire une de ces trois actions :

- Augmentez vos points d'action, en déplaçant le jeton de capacité correspondant sur votre carte bateau d'une case vers la droite. Vous devez être capable de payer la somme indiquée pour le faire. Vous ne pouvez augmenter que d'une case à chaque fois que vous réalisez cette action, et ce même si vous avez assez d'argent pour payer pour deux cases.
- Augmentez la qualité de vos filets, en respectant les mêmes règles qu'au-dessus.
- Apprendre une nouvelle capacité : choisissez une des cartes spéciales, payez le coût et mettez la carte devant vous. La capacité prend effet immédiatement. Vous ne pouvez avoir qu'1 seule capacité spéciale de la même sorte

Retourner une Carte Marché

Retournez la carte marché, face cachée, avec le numéro le plus bas. Cela coûte 1 PA. Cette action peut-être réalisée plusieurs fois et sans tenir compte de l'endroit où se trouve votre bateau.

Liste des cartes Capacité Spéciales

Smokehouse (le Fumoir) (4 ryo)

Cela vous permet de garder 3 cubes de fruits de mer supplémentaires à la fin de la manche.

Client (3 ryo)

Une fois par manche, vous pouvez considérer cette carte comme une carte marché lorsque vous réalisez l'action « Vendre vos Prises ». Vous pouvez vendre n'importe quel cube de fruits de mer pour 4 ryo.

(il y a deux illustrations différentes, mais l'effet est le même)

Liste des cartes Collaborateur

Old Fisherman (Le Vieux Pêcheur)

Vous permet de placer 3 cubes supplémentaires sur la carte poisson de votre choix après le placement initial.

Dried Fish shop (Le magasin de poissons séchés)

Vous permet de garder 2 cubes fruits de mer à la fin de la manche.

Money Changer (Le Changeur de Monnaie)

Vous recevez 3 pièces dès que vous recevez cette carte.

Speculator (Le Spéculateur)

Pendant le placement initial, vous pouvez regarder jusqu'à 3 des cartes marché faces cachées.

Carpenter (Le Charpentier)

Lorsque vous prenez cette carte, vous réalisez l'action « Gagnez une Technologie », et vous pouvez la réaliser pour 3 ryo de moins que le coût normal (cependant pas moins que 0).

Merci d'avoir acheté ce jeu. Tous vos commentaires, opinions peuvent être envoyés par e-mail à : okazubrand@gmail.com

Produit par : Okazu Brand

<http://okazubrand.seesaa.net/>

Conception du jeu : Hisashi Hayashi (Okazu)

Illustrations : ryo@nyamo

Règles Japonaises : HAL99 Règles Anglaises : Zimeon

Règles Françaises : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

Traduction des Cartes et relecture des règles : Mandy Tong

Testeurs : Le groupe habituel

Imprimeur : Ace Print Co. Ltd.

Boîte : Live Box Co. Ltd.