**IZAKAYA**

IZAKAYA est un jeu autour de la construction d'une ville avec des commerces de proximité et qui mélange les jeux JUTAKU, JIDOHANBAIKI et METRO.

Durée : 30 minutes

Joueurs : 2-5

**Mise en place :** mélangez les cartes Jutaku et créez une grille en fonction du nombre de joueurs. Utilisez le côté blanc plus difficile des cartes.

2-3 joueurs : créez une grille 3x3. Retournez la carte centrale du côté bleu - elle ne pourra pas être utilisée.

4 joueurs : créez une grille 4x4

5 joueurs : créez une grille 5x5

Placez une carte site sur son côté bleu facile à gauche de la grille. Placez toutes les pièces de Jutaku au dessus de la grille ainsi qu’un jeton architecte à côté d'eux. Prenez les 6 cartes stock couleur de JIDOHANBAIKI, et placez-les en rangée en dessous de la grille. Enfin, placez une caisse en dessous de chacune des cartes stock couleur et remplissez les avec les 6 boissons de la couleur correspondante.

Placez l'une des cartes stock forme de JIDOHANBAIKI face cachée à droite de la rangée. Placez 100 Yens les 2 cartes couleur de gauche, 200 Yens sur les 2 du milieu et 300 Yens sur les 2 de droite. Donnez à chaque joueur 6 pyramides et 9 disques de la même couleur provenant du jeu METRO, ainsi que 1 000 yens. Tirez les disques restants au hasard et créez ainsi une ligne d'ordre de tour à côté de la grille.

**Gameplay** : Le jeu se déroule en deux phases : enchérir pour l'ordre du tour et effectuer des actions.

**Enchérir pour l'ordre du tour** : Décidez du montant de yens que vous souhaitez miser et placez-les secrètement dans votre poing. Tout le monde révèle son montant simultanément. Celui qui a misé le plus commence en premier, et ainsi de suite. Ajustez la piste de l'ordre du tour et placez tous les yens utilisés pour l’enchère dans une pile séparée. Les joueurs qui ont misé des montants égaux échangent leurs positions dans l'ordre du tour.

**Phase d'action** : en suivant l'ordre du tour, les joueurs placent 1 de leurs 3 disques sur un emplacement d'action :

**Emplacement bouteille colorée** : placez votre disque sur une carte stock couleur, prenez l'une des boissons qui se trouvent dans la caisse, et placez-la à un point d’intersection entre les cartes. Un seul disque peut être placé sur chaque couleur par phase d'action. Les points d’intersections entre 4 cartes (indiqués en vert à la page 11) doivent être occupés avant de pouvoir choisir lez points d'intersection entre 2 cartes (indiqués en rouge). Il n’est pas possible de placer des boissons un point extérieur d’une carte qui n’est pas partagé avec une autre carte.

**Emplacement ajustement du prix** : placez votre disque sur la carte face cachée de JIDOHANBAIKI, puis déplacez une seule pièce de 100 yens d'une carte stock couleur à une autre. Un seul disque peut être placé sur cet emplacement d'action par phase d'action.

**Revendication de site**: placez votre disque sur la carte site bleue. Ensuite, placez un de vos six disques dans l’espace entre les bords de deux cartes site.

Enfin, placez une de vos pyramides sur une carte de site partageant un côté avec le disque précédemment placé. Chaque carte de site peut être occupée par un seul joueur. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent utiliser le l’action « revendication de site » à chaque phase. Si un joueur parvient à obtenir un alignement de 3 disques action (uniquement possible à 4 ou 5 joueurs), il prend une pièce de construction de la réserve et la place immédiatement où il le souhaite gratuitement, en suivant les règles de construction normales de JUTAKU.

**Action de construction** : placez votre disque sur le jeton architecte, puis prenez une seule pièce de construction (il est interdit de tester la pièce avant de la choisir) et placez-la sur la carte site que vous souhaitez, en suivant les règles de construction normales de JUTAKU. S'il y a deux bordures de site sombres sur une carte, les deux peuvent être utilisées comme bâtiments séparés. Il n'y a pas de limite au nombre de d’actions de construction qui peuvent être effectuées à chaque phase.

**Fin du tour d'action** : Une fois que tous les joueurs ont placé leurs 3 disques d'action et effectué leurs actions, remettez les disques d'action à leurs propriétaires et commencez un nouveau tour d'enchères.

**Fin du jeu** : la fin du jeu est déclenchée lorsqu'un certain montant de yen est atteint ou dépassé lors d’une enchère pour l'ordre du tour. Lorsque le montant est atteint, les joueurs effectuent une dernière phase d'action. Le jeu se termine lorsque le montant total de yens atteint ou dépasse : 1 500 yens pour 2 joueurs / 2 300 yens pour 3 joueurs / 3 000 yens pour 4 joueurs / 4 000 yens pour 5 joueurs.

**Score** : chaque joueur marque des points en fonction de ses bâtiments et de la valeur des boissons qui lui sont directement adjacentes. Additionnez le montant total en yens de chaque bouteille touchant votre bâtiment. Multipliez ce montant par le nombre d'étages construits sur votre bâtiment.

**Exemple** : Le joueur de couleur grise a un bâtiment de 3 étages et 3 boissons aux coins de la carte site. Il compte la somme totale de toutes les boissons touchant la carte site, et la multiplie par le nombre d'étages (3). Donc s'il y avait 2 boissons blanches (d’une valeur de 200 sur le marché), et 1 boisson bleue (d’une valeur de 300), le joueur multiplie ses 3 étages du bâtiment par 700 yens, et récupère donc 2 100 yens. Le cumul des yens reçus pour les bâtiments représente le score de chaque joueur.

Le joueur avec le plus de yens est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur qui a conservé le plus de ses yens de départ gagne.