

# ¥ TOKYO TSUKIJI MARKET

UN JEU DE JORDAN DRAPER  
TRADUIT PAR KA HRIM

Dans Tokyo Tsukiji Market vous incarnez une compagnie de pêcheurs qui essaye de s'imposer dans un système libéral, en gagnant des ressources maritimes prestigieuses et des yen (¥). Grâce à une économie entièrement contrôlée par les joueurs et un système de marchés partagés, seul le pêcheur le plus avisé et le plus entreprenant saura tirer son épingle du jeu.

\*Par simplification, dans cette règle le terme « poisson » englobe tous les produits de la pêche.

# MISE EN PLACE

1. Placez le marché aux maquereaux et le marché aux bateaux sur la table.
2. Séparez les autres marchés en deux piles. Une avec les marchés aux poissons (colorés) et l'autre avec les marchés extérieurs (gris). Tirez au hasard un nombre de marchés, en fonction du nombre de joueurs, selon le tableau ci-dessous :

Nbr. de joueurs	Marchés de base	Marchés aux poissons	Marchés extérieurs
2	Maquereaux & bateaux	+3	+2
3	Maquereaux & bateaux	+4	+2
4	Maquereaux & bateaux	+4	+3
5	Maquereaux & bateaux	+5	+3
6	Maquereaux & bateaux	+5	+4

\*Lors de votre première partie, n'utilisez pas le marché aux thons, qui demande une stratégie à long terme.

\*Les marchés aux anguilles, araignées de mer et vivaneaux sont conseillés pour des joueurs débutants.

\*Après vous être familiarisés avec le jeu, vous pouvez ajouter plus de marchés, mais il est déconseillé de jouer avec tous les marchés, à moins de bien connaître le jeu.

3. Placez tous les marchés tirés (ou choisis) face visible, au centre de la table. Remplissez-les avec le bon nombre de **permis**, **ressources** et **tonneaux**, comme indiqué sur chaque marché. Le « P » signifie le nombre de joueurs. Remettez les marchés inutilisés et le matériel restant dans la boîte.

\*Le fonctionnement et la mise en place de chaque marché est détaillé plus loin.

4. Chaque joueur reçoit **2'000¥**, un **port** avec le **dock** de gauche ouvert (recouvrir les 2 autres docks avec les tuiles ① et ②), un **bateau** à une alvéole dans son dock ouvert et un **permis** de maquereaux sur son port (à l'endroit prévu à cet effet). Durant la partie, on ne peut avoir que 4 permis au maximum. Le reste des ¥ forment la banque.

5. Au choix des joueurs, la partie se fera avec l'argent personnel visible ou caché.

## BUT DU JEU

Lorsque, au début de son tour, un joueur possède 5'000 ¥ **ou** 50 ressources, **et** qu'il n'a pas la plus petite quantité dans l'autre condition, on fait un dernier tour de jeu et le plus riche gagne la partie. Chaque ressource rapporte 100 ¥ au décompte final.

\*en cas d'égalité pour la plus petite quantité, personne n'a la plus petite quantité.

## TOUR DE JEU

Le joueur qui a bu de l'eau le plus récemment commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'un montre.

Au début de son tour chaque joueur voit ses tonneaux stockés au port se dégrader. Les tonneaux de la ligne du haut (produits frais) glissent vers la même case de la ligne du bas (produits de la veille) et les tonneaux de la ligne du bas (produits de la veille) sont perdus et remis dans leur marché (même couleur) sans compensation.

Après vérification de la condition de fin de partie, le joueur peut faire deux actions (y compris deux fois la même) parmi la **navigation**, l'**achat** ou le **marché**. La première action doit être terminée avant d'entreprendre la deuxième, mais ces actions peuvent être interrompues par n'importe quelle action libre.

## LES ACTIONS LIBRES

- Ouvrir un dock en payant 500 ¥ et en retirant la tuile qui le recouvre. Il faut d'abord ouvrir le dock ① et ensuite le dock ②.
- Remettre un permis dans son marché d'origine (généralement pour en acheter une cinquième).
- Remettre un tonneau dans son marché d'origine (généralement pour faire de la place sur un bateau).
- Faire de la monnaie à la banque.

## LES ACTIONS

### **A. La navigation**

Chaque bateau (+ barge  $\Leftrightarrow$  figurine à deux rangées d'alvéoles) en votre possession peut effectuer une activité. Vos bateaux peuvent faire chacun des activités différentes, dans l'ordre de votre choix, mais il faut toujours terminer l'activité d'un bateau avant de passer au suivant.

a) **Appareiller** : déplacer un bateau (+barge) en pleine mer, depuis un dock (il quitte le plateau du port).

b) **Pêcher** : lorsqu'un bateau en mer, est vide, vous lui attribuez un permis présent dans votre port. Chaque bateau ne peut utiliser qu'un seul permis et un permis est attribué à un seul bateau, jusqu'à ce qu'il rentre au port. Pêcher consiste à prendre un tonneau dans le marché qui a délivré le permis et le poser dans une alvéole du bateau. Un bateau ne reçoit donc qu'un seul tonneau par pêche et, s'il possède déjà un tonneau, il ne pourra pêcher un tonneau supplémentaire que depuis le même marché.

**ATTENTION** : si vous prenez le dernier tonneau d'un marché il y a surpêche de cette espèce. Voir, plus loin, la règle de surpêche.

\* La barge ne peut pas pêcher. Lorsqu'elle est en mer, elle offre une action gratuite supplémentaire : vous pouvez transférer les tonneaux, de tous vos bateaux qui sont en mer, sur la barge ; même en mélangeant les espèces. Il ne peut cependant y avoir que 1 tonneau de saumons à son bord (voir la règle du marché aux thons).

c) **Amarrer** : Faire rentrer un bateau (+barge), pas nécessairement plein, dans un dock vide. Le grand dock de droite peut accueillir deux bateaux ou la barge, s'il est ouvert. Dès que le bateau (+barge) est dans le port, il faut immédiatement transférer tous les tonneaux sur la ligne du haut (elle représente les produits frais), dans les cases qui correspondent au prix auquel vous voulez vendre chaque tonneau aux autres joueurs. Il y a autant de place que vous voulez par case. La dernière case de la ligne (???) vous permet de fixer le prix que vous voulez (>900¥). Vous ne pourrez plus changer le prix de cette colonne, tant qu'il y a des tonneaux dedans. Souvenez-vous du chiffre que vous avez annoncé jusqu'à la vente.

Pour chaque tranche de 2 tonneaux transférés dans le port pendant une navigation, y compris avec plusieurs bateaux, recevez 100 ¥ de la banque.

2+/4+/6+/8+ = 100¥/200¥/300¥/400¥

Les tonneaux livrés lors de deux actions de navigation différentes ne se cumulent pas pour calculer le bonus (comptez chaque navigation indépendamment).

À la fin de chaque navigation, vous pouvez réorganiser librement tous vos tonneaux (changer leur prix de vente), en les transférant sur la même ligne.

## B. L'achat

En utilisant une action d'achat, vous pouvez acheter autant de tonneaux que vous voulez, dans les ports de tous les autres joueurs. Il est interdit d'acheter des tonneaux dans son propre port (le fugu de la veille est une exception). Acheter, consiste à prendre un tonneau dans un port adverse, en payant à son propriétaire la somme inscrite dans la case où il est stocké. Que le tonneau soit sur la ligne du haut (produit frais) ou sur la ligne du bas (produit de la veille) ne change rien au prix. Ce tonneau est immédiatement remis dans le marché d'où il venait et échangé contre un jeton en forme de poisson de la même espèce (même couleur). Ces jetons sont gardés jusqu'à la fin de la partie. Selon l'espèce (voir les règles de chaque marché) ils peuvent être revendus en cours de jeu. Ils ont une valeur en ressources calculée selon les spécificités de chaque marché.

**ATTENTION** : si vous prenez le dernier jeton d'un marché il y a surpêche de cette espèce. L'épuisement des jetons takoyaki, par contre, ne provoque pas de surpêche. Voir, plus loin, la règle de surpêche.



### C. Le marché

On ne peut entrer dans un marché que pour y faire quelque chose et, une fois dedans, on bénéficie de toutes les offres de ce marché, sans aucune limite. Pour y entrer, il faut payer le prix indiqué sur la gauche de la tuile, il peut s'agir de : 1a (1 action), 2a (vos 2 actions du tour), une somme en ¥ ou un jeton poisson. Dans ces deux derniers cas, aucune des deux actions du tour n'est utilisée.

**Lorsqu'un joueur entre dans un marché, chaque permis issu de ce marché rapporte 100 ¥ de la banque à son propriétaire.**

Les options offertes par chaque marché sont expliquées plus loin. Le plus souvent, vous pouvez y acheter des permis et y vendre ou y échanger des jetons de poissons, mais chaque marché à ses propres règles.

## LA SURPÊCHE

Dès qu'un joueur prend le dernier tonneau ou le dernier jeton poisson d'un marché (ou du sac en tissu), il y a surpêche et cette espèce disparaît. Tous les tonneaux du marché en question sont immédiatement remis dans la boîte. Les tonneaux des joueurs restent où ils sont, mais lorsqu'ils devraient retourner sur le marché, à la place, on les rangera dans la boîte.

Quand un marché subit une surpêche on tire un nouveau marché aux poissons (coloré) au hasard, qu'on met en place selon les règles de début de partie. L'ancien marché reste sur la table et peut encore être utilisé, y compris pour le décompte des ressources.  
\*Au marché aux pieuvres, l'épuisement des takoyaki n'a aucun impact sur la surpêche.

## FIN DE LA PARTIE

Au début de son tour, chaque joueur vérifie s'il a 5'000¥ ou 50 ressources. Si une de ces conditions est atteinte, **mais que dans l'autre condition il a le score le plus bas**, le jeu continue normalement. Sinon, la fin de partie se déclenche. Chaque joueur joue un

dernier tour, en commençant par celui qui a déclenché la fin de partie, qui termine son tour, puis on passe au décompte.

\*en cas d'égalité pour le score le plus bas, personne n'a le score le plus bas.

\*si le jeu se fait avec argent caché, chacun a la responsabilité de vérifier son argent et d'annoncer une éventuelle fin de partie.

## SCORE

- Celui qui a le plus de ressources reçoit 1000¥. Si égalité, partager le gain.
- Celui qui a le moins de ressources paye 500¥ à la banque. Si égalité, partager le coût.
- Si le marché bancaire est en jeu, les emprunts sont remboursés et les intérêts sont partagés entre les actionnaires (et/ou la banque).
- Finalement, chaque joueur totalise ses ressources et multiplie cette somme par 100¥, qu'il reçoit de la banque.

\*Tous les partages sont arrondis aux 100¥ supérieurs.

**Le plus riche gagne la partie.**

L'égalité n'est pas admise. Si cela arrive, départagez-vous dans un fish & ships, en jouant une partie de Turin Market.

## LES SPÉCIFICITÉS DE CHAQUE MARCHÉ

- \* « P » est à remplacer par le nombre de joueurs dans toutes les mises en place.
- \* Excepté les ¥, les éléments fournis dans le jeu sont limités. Ils représentent le maximum qu'un marché puisse accueillir.

### **Mackerel - Marché aux maquereaux (argenté) :**

Chaque joueur reçoit un permis de maquereaux lors de la mise en place, puis on ajoute « P » permis sur le marché, pour un total de huit au maximum. Exceptionnellement, dans ce marché on ne peut acheter qu'un permis par action, à 100¥.

Un jeton maquereau vaut 1 ressource.

Vendez vos jetons maquereaux et vos tonneaux dans n'importe quelle combinaison de 2 unités pour 100¥. C'est le seul marché dans lequel vous pouvez vendre des tonneaux. Sinon, ils ne peuvent être qu'achetés par les autres joueurs.

## Squid - Marché aux calamars (violet) :

Visiter ce marché coûte vos 2 actions du tour ou un jeton calamar. C'est impossible de payer avec un tonneau.

Pour entrer dans ce marché avec un jeton calamar, il faut, bien-sûr, l'avoir acheté à un autre joueur, puisque c'est impossible de transformer vos propres tonneaux.

Un jeton calamar vaut 0 ressource, mais il peut être vendu pour 600¥. Vous pouvez en vendre autant que vous voulez une fois que vous êtes au marché.

Achetez des permis à 300¥ l'unité.

## Tuna – Marché aux thons (bleu) :

Il y a 5 jetons thons en jeu qui valent 15/15/15/20/25 ressources (marquées sur chaque jeton). Vendez des jetons thons pour leur valeur x 100¥. Un jeton vendu rejoint les autres jetons de ce marché, dans le sac.

Lorsqu'un joueur réussit à décharger dans son port 3 tonneaux de thons durant une seule action de navigation (impossible de cumuler deux actions) une vente aux enchères à lieu immédiatement. Si une navigation se termine par le déchargement de 1 ou 2 tonneaux seulement, ils sont perdus et retournent immédiatement au marché.

Pour lancer la vente aux enchères, le pêcheur concerné rend ses 3 tonneaux au marché puis tire au hasard un jeton thon dans le sac et montre sa valeur à tout le monde. Chaque joueur (y compris le vendeur) mise en secret une somme dans sa main fermée, qu'il ouvre en même temps que les autres. La plus grande mise, versée au vendeur, remporte le jeton. Si le vendeur a misé le plus, il garde le jeton thon et verse l'argent à la banque. En cas d'égalité, le vendeur tranche.

Achetez des permis à 1000¥ l'unité.

## Red Snapper – Marché aux vivaneaux (orange) :

1 jeton vivaneau vaut un nombre de ressources égal à la quantité de jetons restant au marché, divisée par 3, puis arrondie à l'entier supérieur. C'est-à-dire que s'il reste 16 jetons au marché, la valeur de chaque jeton vaut  $16/3 = 5.3 \Rightarrow 6$ .

Plus les joueurs vont acheter des jetons, plus la valeur va descendre. Cependant, si les vivaneaux subissent une surpêche (expliquée plus haut) chaque jeton vaut 2 ressources.

Pour la mise en place, mettez un jeton sur chaque poisson dessiné, puis, pendant la partie, videz le marché de gauche à droite, colonne après colonne. Le plus petit chiffre visible indiquera la valeur de chaque jeton.

Il est impossible de vendre des vivaneaux à ce marché.

Achetez des permis à 300¥ l'unité.

## Salmon – Marché aux saumons (rose) :

Visiter ce marché ne coûte pas une action, mais 400¥.

Un permis de pêche de saumons ne permet de mettre qu'un seul tonneau sur un bateau, quelle que soit sa capacité. On ne peut aussi mettre qu'un seul tonneau sur la barge.

La valeur en ressource d'un saumon est différente selon qu'il est acheté frais (sur la première ligne du port d'un joueur) ou de la veille (sur la deuxième ligne).

S'il est acheté frais, placez le jeton dans votre stock avec la face ® visible. Sa valeur est égale au nombre de jetons saumons détenus globalement par tous les joueurs. Les jetons de ce marché, de l'aquarium, du marché étatique, et du marché aux échanges ne comptent pas.

Si le tonneau est de la veille, placez le jeton dans votre stock avec la face (4) visible. Il vaut 4 ressources.

Il est impossible de vendre des saumons à ce marché.

Achetez des permis à 400¥ l'unité.



### **Octopus – Marché aux pieuvres (brun) :**

Visiter ce marché coûte 200¥ ou vos 2 actions du tour ou un jeton takoyaki (spécialité culinaire). Le jeton takoyaki peut venir de votre plateau du port ou avoir été acheté à un autre joueur (voir ci-dessous).

Vous pouvez échanger 1 jeton pieuvre contre 3 jetons takoyaki, autant de fois que vous le voulez. Placez alors immédiatement les jetons takoyaki sur la première ligne de votre port, dans les cases correspondant au prix que vous voulez les vendre (comme si c'était des tonneaux). Des takoyaki ne se dégradent jamais, mais, s'ils sont toujours dans votre port à la fin de la partie, ils ne valent rien. Comme d'habitude, leur prix de vente peut être modifié à la fin de chaque navigation.

Un jeton pieuvre vaut 3 ressources et un jeton takoyaki vaut 5 ressources.

Il est impossible de vendre des jetons à ce marché.

Achetez des permis à 300¥ l'unité.

La prise du dernier jeton takoyaki ne provoque pas de surpêche.

## Eal – Marché aux anguilles (gris foncé) :

Lors de la mise en place, mettez le cylindre de couleur naturelle sur la case de valeur 1. La valeur de ressources d'un jeton anguille, indiquée par ce cylindre, va varier entre 1 et 13 pendant la partie. Chaque fois qu'un tonneau d'anguilles est déchargé dans le port d'un joueur pour être mis en vente, la valeur augmente de 1. Déplacez le cylindre d'une case vers la droite.

Lors de la vente de jetons anguilles à ce marché, multipliez d'abord le nombre de jetons vendus par la valeur indiquée dans le tableau x 100¥, que vous recevez, puis descendez la valeur de ressources de 2 cases par jeton vendu.

Exemple : La valeur du jeton anguille est de 6 ressources. Un joueur vend deux jetons pour 1'200¥, puis la valeur chute de 4 cases et les jetons anguilles valent à présent 2 ressources.

Achetez des permis à 500¥ l'unité.

## **Fugu – Marché aux fugus (crème) :**

Il n'y a qu'un seul permis de pêche pour le fugu et il est gratuit, mais on ne peut l'utiliser qu'une fois. Lors de l'amarrage du bateau qui l'a utilisé, il retourne au marché.

Un groupe de jetons fugu vaut un nombre de ressources égal à la quantité de jetons fugus que vous possédez, élevée au carré. Les tonneaux en vente dans votre port ne comptent pas.

Pour vendre un jeton fugu à ce marché, vous calculez la valeur du groupe en fonction de la quantité de jetons que vous vendez. Vous gagnez la valeur du groupe x 100¥.

Exemple : Un joueur possède 4 jetons fugus, mais n'en vend que 3, et il encaisse ( $3^2 \times 100$ ) 900¥. S'il avait vendu les 4 fugus il aurait encaissé ( $4^2 \times 100$ ) 1'600¥.

5 jetons fugus valent donc 25 ressources.

Le fugu suit une règle spéciale. Vous pouvez acheter des tonneaux de fugus dans votre propre port, au lieu de les jeter (les remettre au marché). Cela arrive uniquement lors de la phase de dégradation, avant vos actions, s'ils sont de la veille (deuxième ligne de votre port). Cet « achat » ne compte pas comme une action et si vos fugus sont protégés par un réfrigérateur vous ne pouvez pas les acheter.

## Spider Crab – Marché aux araignées de mer (rouge) :

Les araignées de mer suivent les mêmes règles que celles des thons, également tirés au hasard du sac en tissu bleu lors de la mise aux enchères. La différence c'est que la vente aux enchères est lancée pour le déchargement de 2 tonneaux durant une seule action de navigation.

La valeur en ressources de l'araignée de mer est marquée dessus.

Vendez des jetons araignées de mer pour leur valeur en ressources  $\times 100\text{¥} + 400\text{¥}$ . Un jeton vendu rejoint les autres jetons de ce marché, dans le sac.

Achetez des permis à  $800\text{¥}$  l'unité.

## Ships – Marché aux bateaux :

Lors de la mise en place, mettez dans ce marché le nombre de bateaux suivant :

P (joueurs)	Bateau 1 alvéole	Bateaux À 2 alvéoles	Bateaux À 3 alvéoles	Bateaux À 4 alvéoles	Barges
2	1	2	1	1	1
3	1	3	2	1	1
4	1	4	3	1	1
5	1	4	3	1	1
6	0	4	3	1	1

Achetez des bateaux en payant 500¥/par alvéole puis transférez la figurine dans un dock disponible de votre port. Exemple : un bateau à 3 alvéoles coûte 1'500¥.

La barge coûte 1000¥, mais s'utilise différemment d'un bateau. Elle n'utilise aucun permis et vous ne pouvez pas pêcher avec. Elle s'amarre dans votre dock double (à droite). En mer, vous pouvez gratuitement transférer les tonneaux de vos bateaux, sur la barge ; même en mélangeant les espèces (1 seul saumon).

Revendez un bateau (+barge) depuis un de vos docks, pour 10 % de sa valeur d'achat, arrondie aux 100¥ supérieurs.

## Rentals – Marché aux locations :

Lors de la mise en place, mettez les 2 réfrigérateurs et les 2 chariots sur ce marché (tuiles bleues et vertes avec les chiffres 1 et 2 sur chaque face).

Visiter ce marché coûte 200¥ au lieu d'une action.

Vous pouvez louer autant de réfrigérateurs/chariots que vous avez de places dans votre port. Payez 200¥ chaque tuile qui vous intéresse et placez-la sur un espace de permis, avec le chiffre 2 visible. Vous aurez donc une place de moins pour les permis. Lors de la première utilisation tournez la tuile sur la face 1 et lors de la deuxième utilisation remettez la tuile dans ce marché.

En utilisant un réfrigérateur au début de votre tour, vous empêchez tous les tonneaux de votre port de se dégrader. Ils restent donc sur la ligne où ils sont.

En utilisant un chariot, vous obtenez une action **marché** supplémentaire. Vous pouvez utiliser les 2 faces du chariot durant le même tour.

## **Government – Marché étatique :**

Visiter ce marché ne coûte aucune action.

Vendez n'importe quel jeton de poisson, sans tenir compte de sa valeur, pour 300¥ par jeton (les 3 premiers jetons vendus), puis 200¥ par jeton (les 10 jetons suivants). Vous pouvez en vendre autant que vous voulez à la fois. Les jetons restent sur le marché et lorsque les capacités de 3 et 10 sont atteintes, on ne peut plus rien vendre à l'État.

## **Trading – Marché aux échanges :**

Sur une case vide de ce marché, vendez n'importe quelle combinaison de jetons poissons valant, au total, la quantité de ressources indiquée sur la case ou plus, et recevez les ¥ mentionnés pour l'ensemble des jetons. Ces derniers restent sur la case.

Sur une case occupée par des jetons poissons, donnez n'importe quelle combinaison de jetons poissons valant, au total, la quantité de ressources indiquée sur la case ou plus, et remplacez les jetons poissons présents sur la case par les vôtres.

## Bank – Marché bancaire :

Lors de la mise en place, mettez les 3 emprunts et les 2 actions sur ce marché (petites tuiles horizontales). Lorsqu'un joueur possède une de ces tuiles, elle ne prend pas la place d'un permis. Il est impossible de posséder les deux types de tuiles.

Si vous n'avez pas d'actions, prenez un emprunt et la banque vous donne 500¥. Vous pouvez en prendre plusieurs en même temps. A la fin de la partie vous rembourserez 500¥ à la banque + 500¥ aux actionnaires. Un emprunt coûte donc 1000¥ au final.

Si vous n'avez pas d'emprunt, achetez une action à 300¥ (vous pouvez acheter les deux pour 600¥). A la fin de la partie les actionnaires se partagent équitablement les intérêts payés par les joueurs qui ont emprunté (500¥/emprunt), arrondis aux 100¥ supérieurs par la banque. Ils ne se partagent pas les remboursements, qui vont directement à la banque.



## **Aquarium :**

Vendez à l'aquarium autant de jetons poissons qu'indiqués sur la tuile pour les montants mentionnés. Le prix s'entend par jeton. Ces derniers restent dans l'aquarium et une fois la demande atteinte dans une espèce, l'aquarium n'en achète plus.

## **Used Ships – Marché aux occasions :**

Vendez des bateaux depuis vos docks, pour 200¥/par alvéoles, et/ou la barge pour 400¥. Les bateaux et la barge vendus restent dans ce marché.

Achetez des bateaux présents dans ce marché, en payant 300¥/par alvéole, et/ou la barge présente pour 600¥, puis transférez-les dans les docks disponibles de votre port.

## **Barter – Marché au troc :**

Déposez autant de jetons poissons que vous voulez sur cette tuile, puis chaque joueur à son tour fait une offre en ¥ pour l'acquisition du lot que vous proposez. Il n'y a aucune négociation. Chacun parle une fois, à son tour, et après avoir entendu toutes les offres, vous êtes libre d'en accepter une ou de récupérer vos jetons.

## Auction – Marché aux enchères :

Lancez autant d'enchères que vous voulez, les unes après les autres. Une enchère fonctionne de la manière suivante :

1. Constituez un lot de jetons poissons et calculez sa valeur totale en ressources.
2. Placez le lot sur la tuile, dans la bonne case, en fonction de sa valeur totale.
3. La somme en ¥ entre parenthèse, sera retenue par la banque à la fin de la vente. Si la vente rapporte moins que les frais entre parenthèses, vous devrez payer la différence.
4. Il y a un seul tour d'enchère, en commençant par le joueur à votre gauche. Chaque joueur mise une valeur supérieure ou passe.
5. Vous êtes obligé d'accepter l'offre la plus élevée, que l'acquéreur vous verse.
6. De plus, la banque vous verse un montant égal à l'offre de l'acquéreur, sur lequel elle retient les frais entre parenthèses. Payez ce qui manquerait à la banque, le cas échéant.

Exemple : La meilleure offre, pour un lot de 3 ressources, est de 300¥, que vous recevez du joueur concerné. La banque vous verse elle aussi 300¥, mais retient les 200¥ de frais (pour 2 à 4 ressources). Vous avez donc encaissé 400¥.

Si personne ne fait d'offre, vous payez les frais à la banque et reprenez votre lot.

# CONSIDÉRATIONS À PROPOS DE LA SURPÊCHE

J'aimerais sérieusement souligner, que bien que ce jeu ait un thème et une évocation nostalgique quant aux activités du marché aux poissons de Tsukiji de Tokyo, les océans ne peuvent plus, aujourd'hui, supporter notre niveau de pêche, qui est devenu un grave problème. Au moment d'imprimer (2020), 29 % des stocks de poissons mondiaux, souffrent de surpêche, et 61 % de ces stocks sont totalement exploités.<sup>1</sup>

Je recommande chaudement le film « Mission Blue », un documentaire de fond, consacré à la campagne de protection de sanctuaires marins, menée par Sylvia Earle, océanographe légendaire, biologiste marine, environnementaliste et exploratrice à domicile pour National Geographic.<sup>2</sup>

Je nous encourage tous à nous renseigner sur le poisson que nous consommons, afin de nous assurer qu'ils remplissent des exigences durables. Selon certaines estimations, il n'y aura plus de ressources alimentaires dans les océans d'ici 2048. Le Japon a une terrible responsabilité quant à cette situation.<sup>3</sup>

Pour terminer par une note positive, merci à vous, la communauté incroyable qui m'encourage chaque jour ! Ce jeu est pour vous.

(1) <https://www.fishforward.eu/en/topics/facts-figures/>

(2) [https://en.wikipedia.org/wiki/Sylvia\\_Earle](https://en.wikipedia.org/wiki/Sylvia_Earle)

(3) <https://www.nationalgeographic.com/environment/2019/02/climate-change-is-shrinking-essential-fisheries/>

## RÉSUMÉ DU TOUR DE JEU D'UN JOUEUR

① Vérifier si une condition de fin de partie est atteinte :

5'000 ¥ ou 50 ressources et pas de condition la plus basse.

② Dégradation des tonneaux :

changement de ligne ou retour au marché.

③ 2 actions :

- navigation = appareiller, pêcher ou amarrer / bateau

- achat => autant qu'on veut chez tous les autres joueurs (jamais à soi-même)

- marché (coûte parfois autre chose qu'une action) => **100¥ / permis**

Actions gratuites utilisables en tout temps :

- payer 500¥ pour ouvrir un dock (de gauche à droite)

- remettre au marché des tonneaux et/ou des permis

- faire de la monnaie à la banque

\* surpêche si le dernier tonneau/jeton poisson d'un marché est pris.

\* vente aux enchères si un crabe araignée ou un thon est déchargé lors de l'amarrage.

## DÉCOMPTE FINAL

> de ressources +1000¥

< de ressources - 500¥

Remboursement de prêts => intérêts aux actionnaires

Ressources x 100¥