

**1**

Nous sommes au marché de Tsukiji, au petit matin. Les deux meilleurs cuisiniers de Tokyo sont sur place et s'affrontent pour acquérir les meilleurs poissons. Alors que de nouveaux poissons sont déchargés des navires, chacun d'eux cherche à avoir le premier choix... avec bien sûr la meilleure offre.

Ils doivent essayer d'équilibrer leur pari intelligemment, d'acquérir le poisson le plus précieux et bien sûr de mettre la main sur le meilleur Wasabi pour assaisonner le poisson.

Qui sera le plus grand chef de la ville ?



MATÉRIEL

2

18 cartes Poisson recto/verso :



1 balance
(recto / verso)



1 Baril (face jour / face nuit)

LE JEU EN BREF

Chaque tour, vous devez faire une offre pour acquérir le meilleur poisson aux enchères. Les deux joueurs font simultanément une offre de 1 à 4 en utilisant leurs doigts tout en récitant en rythme et à l'unisson « WA-SA-BI ». Le joueur offrant le nombre le plus élevé doit déplacer le Baril sur la Balance d'autant de crans que la différence entre les mises, puis choisir l'une des deux cartes disponibles à conserver et défausser l'autre. Cependant, gardez à l'esprit que pousser le Baril vers l'extrémité de la Balance accorde un bonus significatif à votre adversaire.

MISE EN PLACE

3

- Prenez la carte Balance et placez-la face violette au centre de la table, de sorte que chaque côté soit orienté vers un joueur. Placez la carte Baril au-dessus, face Nuit, avec la flèche pointant au centre de la Balance.
- Mélangez la pioche Poissons. Séparez-la en deux pioches à peu près égales. Retournez l'une des pioches de sorte que les cartes soient orientées dans des directions opposées, puis mélangez de nouveau les deux pioches. Répétez ce processus deux fois.
- Prenez les 2 premières cartes de la pioche et accrochez-les côte à côte à la Balance.



LE TOUR

4

- Les joueurs décident secrètement combien ils souhaitent parier pour avoir le premier choix, entre 1 et 4.
- Ensuite, ils récitent simultanément le mot « WA-SA-BI ! » comme pour compter 1-2-3. Au son de « ...-BI ! » ils révèlent leur mise en montrant le nombre de doigts choisi. Le joueur qui révèle le nombre le plus élevé remporte l'enchère.



Le Joueur 1 révèle 1 doigt.
Le Joueur 2 révèle 2 doigts.
Le Joueur 2 remporte l'enchère.

- Le joueur qui a remporté l'enchère paie la différence entre les mises sur la Balance, en déplaçant la carte Baril dans la direction de l'adversaire d'un nombre de crans égal à la différence. En cas d'égalité, consultez la section « Égalité lors d'une enchère » en page 8.



La différence entre 1 doigt et 2 doigts est de 1. Par conséquent, le Joueur 2 déplace le Baril d'un cran vers le Joueur 1.

4. Le gagnant de l'enchère prend 1 carte Poisson de la Balance et la place devant lui. Formez chacun une pile pour chaque poisson de la même couleur.

5

5. Défaussez l'autre carte et placez-la dans une pile à part.

6. Placez 2 nouvelles cartes sous la Balance.

Cartes bicolores : Lorsque vous prenez une carte bicolore, choisissez sur quelle couleur vous souhaitez la jouer et faites-la pivoter en conséquence (la couleur choisie en haut). Seule la partie supérieure de la carte compte.

Note : Si une carte bicolore est volée pendant la partie, celle-ci reste de la couleur pour laquelle elle avait été initialement choisie.

EFFETS

La plupart des poissons ont un effet spécial. Lorsque le gagnant de l'enchère prend une carte, il applique son effet.



Wasabi : À la fin de la partie, si vous avez 2 cartes ou plus dans la même pile de couleur, doublez le score de toute la pile.



Baril : Déplacez immédiatement le Baril vers votre direction d'un cran.



Couteau rapide : Si vous possédez 4 couteaux à n'importe quel moment de la partie, vous gagnez immédiatement la partie.

Spécialité : Lorsque vous atteignez le nombre de cartes de la même couleur que celle indiquée sur la carte baril, vous gagnez un bonus spécial.

Note : si une carte de votre pile est volée ou défaussée, et que vous atteignez à nouveau ce seuil plus tard dans la partie, vous gagnez une fois de plus le bonus spécial.



Volé 1 carte d'une des piles de votre adversaire (n'importe laquelle). Appliquez les effets de cette carte.



Prenez la première carte de la pioche.



Mettez 1 carte d'une des piles de votre adversaire dans la défausse (n'importe laquelle).



Déplacez le Baril d'un cran vers vous.

ÉGALITÉ LORS D'UNE ENCHÈRE 7

Si les joueurs parient le même nombre, faites ce qui suit, en fonction de la face visible de la carte Baril.



FACE NUIT : Les deux cartes sur la Balance sont défaussées. Retournez la carte Baril face jour, remettez-la à la même position sur la Balance.

FACE JOUR : Le joueur avec le Baril de son côté de la Balance prend une carte de son choix de la balance et applique son effet. L'autre joueur prend ensuite l'autre carte et applique également son effet. Retournez la carte Baril face nuit, en la remettant à la même position sur la Balance. Si le Baril est au milieu, défaussez les deux cartes sans retourner le Baril.



Exemple : le joueur à droite choisit le premier.

BONUS DE FIN DE BALANCE 8

À la fin du tour, si le Baril est à une extrémité de la Balance, déplacez-le au milieu. Le joueur de cette extrémité vole 1 carte à l'adversaire.



Variante - Gentils poissons : Au lieu de voler une carte à l'adversaire, le joueur prend les 2 cartes du haut de la pioche.

Si vous jouez avec cette variante, utilisez la face verte de la carte Balance.

FIN DE LA PIOCHE

Quand la pioche est vide, mélangez la défausse et retournez-la pour créer une nouvelle pioche.

Quand la pioche est vide pour la deuxième fois, la partie se termine **à la fin du tour.**

Au dernier tour, s'il ne reste qu'une carte ou si vous avez besoin de piocher des cartes pour des bonus, mélangez les cartes défaussées, retournez-les puis piochez-les.

FIN DE LA PARTIE 9

La partie prend fin lorsque la pioche est épuisée pour la deuxième fois.



Cependant, si un joueur possède 4 couteaux à n'importe quel moment de la partie, celle-ci prend fin immédiatement et ce joueur remporte la partie.

SCORE

Calculez votre score en additionnant :

- + les points dans chaque pile de couleur
- + pour chaque pile dans laquelle vous possédez 2 Wasabi ou plus, ajoutez de nouveau cette somme de points (le total est ainsi multiplié par 2).
- + 2 points pour chaque cran du Baril dans votre direction.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a le Baril de son côté est le vainqueur.

Si le Baril est au milieu de la Balance, il y a égalité.

ANECDOTES AMUSANTES 10

Un jour ensoleillé, je discutais au sujet de ce jeu avec mon ami Augusto Astengo. Celui-ci m'a tout de suite dit que le thème de la vente aux enchères lui rappelait le moment où il était au marché aux poissons de Tsukiji à Tokyo... et c'est ainsi que le jeu est devenu ce qu'il est ! Je tiens donc à le remercier tout particulièrement, ainsi que tous les testeurs du jeu :

Alberto Merialdo,
Alessandro Ciceri,
Marco Perrando,
Samuele Macciò,
Ilaria Badino,
Elisa Arrigoni,
Daniele Gualco,
Alessia Caccamo,
Roberto Bardoni,
Mattia Brogna,
Febea and Roberta Fiorentino,
Davide Isetta,
Gianluca Ghirardo,
Olizia Zhu,
Stefania Cazzato



ainsi que toutes les personnes très sympathiques d'Atlantide Giochi Savona.

CRÉDITS

Auteur : **Emanuele Briano**

Direction artistique : **Maxime Erceau**

Direction éditoriale : **Arnaud Charpentier**

Illustrations : **Samuel Bouvant**

Design graphique : **Samuel Bouvant, Antoine Morandi**

Production : **Surfin Meeple China**

Édité par **Studio Matagot**

161 rue Fernand Audeguil, 33000 Bordeaux
www.matagot.com

@StudioMatagot   

MICRO
GAME

MATAGOT



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

EMANUELE BRIANO / SAMUEL BOUVANT



2 JOUEURS | Dès 10 ans | 15 MINUTES