

Préparation

former une Réserve avec

- Les cartes Travailleur en pile.
- Les cartes Trader et Investisseur étalées de manière à ce que chaque carte soit visible.

Avec les cartes Ressource

- Former une pile face cachée au centre de la table.
- Avec les 8 premières cartes former une rangée : les 3 premières face visible, les 5 suivantes face cachée.
- La carte Sens du jeu est posée à côté de la première carte Ressource face visible.



- Avec les cartes Action, former une pile face cachée.
- Chaque joueur reçoit une carte Travailleur qu'il expose devant lui et 5 cartes Action qu'il garde en main.
- L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur le plus frileux.

Déroulement de la partie

Chaque joueur, à tour de rôle durant toute la partie, effectue dans l'ordre les phases suivantes :

1. Révéler une Ressource

S'il y a au moins 3 cartes Ressource face cachée dans la rangée, il doit retourner face visible celle de son choix. S'il n'y a qu'une ou deux cartes face cachée, il peut en retourner une mais n'est pas obligé.

2. Effectuer une action

Il peut effectuer une action en se défaussant de 2 cartes Action portant le même symbole (chaque carte Action porte 2 symboles, c'est en la jouant que l'on décide quel symbole on utilise).



S'il possède l'Investisseur de l'action désirée devant lui, une seule carte suffit.

S'il ne possède qu'une seule carte de l'action désirée et ne possède pas l'Investisseur, il peut utiliser 2 cartes Action quelconques pour remplacer la carte manquante.

On peut utiliser l'Investisseur avec 2 cartes Actions quelconques pour réaliser l'action de l'Investisseur, mais on ne peut pas utiliser 4 cartes Actions quelconques pour réaliser une action.

Exemple : pour effectuer l'action Gaz, il peut défausser 2 cartes Gaz ou une carte Gaz et avoir l'Investisseur Gaz devant lui ou une carte gaz et 2 cartes quelconques ou avoir la carte Investisseur Gaz devant lui et défausser 2 cartes quelconques.



Les différentes actions

Travailleur/Investisseur/Trader



il choisit une carte correspondante de la réserve et l'expose devant lui.

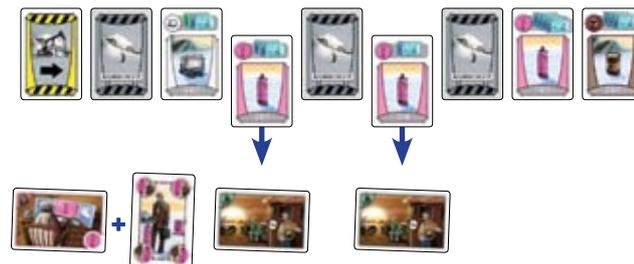
Gaz/Pétrole/Charbon/Or/Diamant

Pour chaque Travailleur exposé devant lui, il prend dans la rangée une carte Ressource du type recherché et la pose devant lui formant ainsi peu à peu une pile de Ressources gagnées (Il peut consulter cette pile, mais pas ses adversaires). Il doit toujours prendre les ressources recherchées les plus proches de la carte Sens du jeu. S'il n'y a pas assez de Ressource de ce type visible dans la rangée, et bien tant pis.



Chaque Ressource prise est remplacée face cachée par une carte de la pile Ressource.

Exemple : Un joueur a devant lui l'Investisseur Gaz et 2 Travailleurs. Pour effectuer l'action Gaz, il se défausse d'une carte Gaz puis il prend les 2 premières cartes Ressource Gaz de la rangée et les ajoute à sa pile de Ressources gagnées.



3. Piocher une carte Action (ou deux)

Il pioche une carte de la pile Action.

S'il n'a pas effectué d'action ce tour ci, il pioche 2 cartes.

Un joueur ne peut avoir plus de 8 cartes Action en main : s'il en a déjà 7, il ne pioche qu'une carte, même s'il n'a pas effectué d'action.

Avec 8 cartes en main, il doit effectuer une action.

Si la pile Action est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

Fin de partie

Dès que la pile Ressource est épuisée et qu'un joueur retourne face visible la dernière carte face cachée de la rangée, la partie est presque finie : chaque joueur joue encore une fois et le joueur ayant retourné la dernière Ressource joue en dernier.

Chaque joueur calcule alors son score

- Chaque Ressource gagnée rapporte la valeur indiquée dessus, sauf si le joueur possède le Trader de cette ressource : dans ce cas, chaque Ressource de cette sorte vaut la valeur indiquée sur la carte Trader.
- Chaque carte Travailleur/Trader/Investisseur rapporte 1000, sauf si le joueur possède le Trader correspondant, dans ce cas, la valeur indiquée sur le Trader est prise en compte.

Le joueur avec le plus grand total est le vainqueur.

Pour toute question sur SIBERIA,
vous pouvez nous contacter à oya@oya.fr
ou au +33 1 47 07 59 59

Exemple



24.000 pour les 6 Gaz
grâce au Trader Gaz



8.000 pour les
3 Charbons



8.000 pour le Diamant
grâce au Trader Diamant



5.000 pour
les 2 Travailleurs
et les 3 Traders



8.000 pour les
2 Investisseurs
grâce au Trader
investisseur



Le joueur a un total de

53.000

Variante : Les cartes Trader dans le jeu de plateau

SIBERIA existe également en jeu de plateau. Le jeu, bien que dans le même univers et partageant certains mécanismes, est très différent.

Les 5 cartes Trader Gaz/Pétrole/Charbon/Or/Diamant peuvent être utilisées avec.

En début de partie, elles sont exposées près du plateau.

Quand un joueur effectue l'action Trader, au lieu de placer/déplacer un Trader sur une place financière, il peut prendre une carte Trader encore disponible et l'exposer devant lui. S'il n'y a plus de carte Trader disponible, il peut prendre celle de son choix exposée devant un adversaire.

Quand un joueur vend des ressources, il peut utiliser une carte Trader exposée devant lui pour vendre à un meilleur prix.



SIBERIA

Un jeu de Reiner Stockhausen illustré par Klemens Franz

Pour 2, 3 ou 4 joueurs à partir de 9 ans

Matériel



60 cartes Action



36 cartes Ressource



10 cartes Travailleur



8 cartes Trader



5 cartes Investisseur



1 carte
Sens du jeu

JEUX A JOUER
OYA
depuis 1995

25 rue de la Reine Blanche 75013 Paris
© dlp games 2012 info@dlp-games.de