

Come to Fishing Village!



0. Background

Our village is draining population.
 All of us have a duty of saving the village from depopulation.
 We should never let the land sharks rule the village.
 Assign workers to achieve successful book-closings and developments. Let's enjoy revitalizing our village!

1. Game Objective

To win the game, your village has to survive 24 book-closings with at least 1 population. If at any time your village's population is reduced to zero or less, all of you lose the game. During the game, the population increases and decreases by results of book-closings and developments. All of you should cooperate and discuss how to succeed in each book-closing and development, assign workers at right places, and ultimately attract people to your village as much as possible.

2. Contents

Cards total : 150

Worker cards : 78



- Single symbol : 48
- Agricultural Worker : 12
- Fishery Worker : 12
- Industrial Worker : 12
- Commercial Worker : 12



- Double symbol : 30
- Agricultural Worker : 12
- Fishery Worker : 9
- Industrial Worker : 6
- Commercial Worker : 3



- Population cards : 20
- 1/5 Population: 10
- 1/10 Population: 10



Book-closing cards : 8



Development cards : 8



Land Shark cards : 36

3. Game Preparation

1) Shuffle all Worker cards and deal some of them to each player.
 See the table below for the number of cards to be dealt to each player.

Difficulty	The number of players							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Easy	9	8	5	6	7	7	7	7
Normal	8	7	4	5	6	6	6	6
Difficult	7	6	3	4	5	5	5	5

* There are special rules with 1- or 2- player game (explained later)

- Place the remaining worker cards at center of the table face down, forming a worker pile.
- Shuffle all land shark cards and deal three cards to each player. Each player stacks the cards dealt to their field, and slide them so that all s can be seen. (A field is in front of each player, where their face-up cards are placed.)
- Shuffle all book-closing cards and place them at center of the table face down, forming a book-closing pile. Draw two cards from the pile and place them near the pile face up. Remember or mark which is the first card drawn in an appropriate manner.
- Your village initially has 20 population. Take one 10-population card and ten 1-population cards and place them at center of the table.
- Each player may now look at their own hand. Then each player chooses one development card and place it on their field. Face-up side is the development that player is going for. All of you may discuss who is going for what development. Note that development cards are double-sided with different developments. You may choose the same development as other player chooses.
- All of you discuss and determine who plays first. The turn goes clockwise starting with that player.

Book-closing cards



Land Shark pile



Population cards



Worker pile



Each player

Development card



Land Shark



4. Game Procedure

A game consists of three rounds, and a round is eight-year long in game time. There are two stages in a round.

1) Worker assignment and book-closing stage

Players take turns assigning their workers, removing land sharks, and resolving book-closings. This stage ends when eighth book-closing is resolved.

2) Development check stage

Each player checks if their development is achieved.

After completing three rounds, if your village still has at least one population, all of you win the game.

[IMPORTANT] Secrecy Rules

During the game, players may discuss any aspect of the game.

You may not show the cards in your hand to any other player, but you may tell other players what cards you have (though telling every card is too time-consuming).

1) Worker assignment and book-closing stage

Active player must choose one of the four actions below.

a. Assign a worker

You may place one worker card from your hand to your field.

By spending one population from your village, you may instead place one worker card from your hand to other player's field.

You may not choose this action if you have no cards in your hand.

For visual clarity, stack your worker cards of the same type and slide them so that all production symbols can be seen.



b. Remove a land shark

You may discard one worker card from your hand to remove the top land shark card in your field. By spending one population from your village, you may instead discard one worker card from your hand to remove the top land shark card from other player's field.

In either case, the discarded worker card and the top land shark card must have any symbol at the same column.

You may not choose this action if you have no cards in your hand.

Ex. If the top land shark card has a  at the center column, you must discard a worker card with a production symbol at its center column.



c. Recruit a worker

You may spend **two population** from your village to draw a worker card. If the worker pile is empty, shuffle the worker discards to form a new worker pile. You may not draw a card if worker pile is empty and there are no worker discards.

d. Resolve a book-closing

You may resolve a book-closing card.

There are two face-up book-closing card on the table. You must resolve the first-drawn card between these two. Three numbers and symbols are printed in a book-closing card. They represent type and number of production symbols you need to pass the book-closing. The top number is for the first round, middle number for the second round, and bottom for the third round. You must have at least that required number of symbols in your field to pass the book-closing.

Ex. In the first round, the first drawn book-closing card is an Agricultural Score. If you are resolving it, you need three corn symbols to pass it. Next book-closing is Fishery Score, so someone needs two fish symbols to pass it.



You have two ways to resolve the book-closing.

d-1. Abandon (intentionally fail) the book-closing

If you don't have enough symbols to pass, you may abandon the book-closing. Your village loses **five population** immediately.

Land shark effect (explained below) doesn't happen in this case.

d-2. Undergo the book-closing

If you have any land sharks in your field, they interfere your book-closing.

In your field, if a worker card has a required symbol to pass the book-closing, and if the worker and any of these land sharks have a symbol at the same column, that worker card is discarded. If more than one worker cards match the condition, all of them are discarded. Other types of workers are not affected at all.

Then count the appropriate symbols in your field to pass the book-closing. If you don't have enough symbols of that type, you fail the book-closing and your village loses five population.

If you have required symbols, you pass the book-closing.

If you have symbols more than required, you pass the book-closing and your village gain population equal to the excess amount. You may not gain more than **five population** per book-closing in this way.

[Note] Double symbol cards

Count the number of symbols (not cards) when resolving a book-closing or checking a development. If you have a double symbol card, it counts as two symbols.

Ex. You are undergoing an Agricultural Score. Your land sharks have a  at left and center columns, so you have to discard your Agricultural Workers with a symbol at left or center column. Remaining two corn symbols are not enough to pass the book-closing, so your village loses five population. (Industrial workers are not affected at all.)

Book-closing card



Ex. You are undergoing a Commercial Score. The land sharks don't do anything because no Commercial Workers have a symbol at the same column as any of the land sharks. You need one dumpling symbol to pass the book-closing, and you have three symbols, so your village gains two population.

Book-closing card



[Note] Increasing or decreasing population

When your village gains or loses population, add, remove, and/or flip population cards on the table so that appropriate number is indicated.

- * You may exchange population cards anytime.
- * There is no limit to the population your village can have. It may have more than 20 population.

No matter how the book-closing ends, do the followings afterwards.

- * Discard all land shark cards from your field, and draw three land shark cards and place them to your field.
- * Draw three worker cards and add them to your hand. (There is no hand limit)
- * Draw one book-closing card and place it near the book-closing pile. Remember or mark the older book-closing card as it is resolved first.

[IMPORTANT] When your village is losing the last population Anyone may remove their development card from the game to add one population to your village. Return that card into the box. That development can never be fulfilled for the rest of the game. This action can be performed by anyone at any time, even in other player's turn.

2) Development check stage

When eighth book-closing is done, each player starting with active player checks if their development requirement is fulfilled. Each development card has production requirements and amount of bonus population when fulfilled for each round. The top row is for the first round, middle row for second, and bottom row for third.

If, in your field, you have enough production symbols required for current round, your village gains bonus population for that round. There is no penalty for not fulfilling your development. Land sharks don't do anything in this stage.

Ex. In the Local Cuisine development card, the top row indicates "you need three corn symbols and three fish symbols to gain two population at the end of round one."



3) When every player is done checking development, the game goes to the next round. (Or the game ends if it is the third round. See End of Game below.) Shuffle all book-closing cards, draw two cards and place them at the center of the table. Remember or mark the first card drawn. Keep each player's field and hand as is. Begin the next round with worker assignment and book-closing stage. The turn passes to the next player.

5. End of Game

If at any time your village's population is reduced to zero or less, the game immediately ends and all of you lose the game. At the end of third round, if your village has at least one population, your village survives and all of you win the game.

A victory grade is awarded according to the number of population left. [1-10 population left] Limited Victory

Your fishing village has survived somehow, but still in danger of disappearing.

[11-20 population left] Standard Victory

Known as a comfortable village to live, your fishing village is getting revitalized as a commuter town.

[more than 20 population left] Miraculous Victory

The whole nation respects your fishing village as the model of most successful reformation. Observers come to see how it was done from all over the country.

6. Special Rules for 1- or 2- Player Game

When playing with 1 or 2 players, apply these two modifications.

* At game preparation, each player chooses **two development cards** instead of one. Any one player may not choose the same development twice.

* After you draw three worker cards for resolving a book-closing, you have to discard one card from your hand.

7. Strategy Tips

1) Avoid having few cards in your hand

To draw cards, you have to resolve a book-closing or spend two population, and if your hand is empty, you will be forced to do either of these. Considering that you definitely don't want to spend population, you need to resolve a book-closing as early as possible.

And keep in mind that you shouldn't resolve book-closing too frequently, otherwise other players miss the chance to draw and will have few cards in their hands.

2) Discuss who will undergo next book-closings in advance

During the game, you know what the next two book-closings are, so you should discuss who will undergo the first book-closing and who will do the second.

3) Should you go for your development?

Of course it's good to achieve your development, but if doing so would delay resolving a book-closing, is it worth trying? It may be hard to achieve your development every round, so sometimes players should ignore their development.

4) When there is no way out, hope for your next game

There might be a situation where all population would be gone no matter what you would do. All of you have abandoned your developments, but that's not enough. In this case there is no chance of winning. Have hope for your next game.

5) Sometimes it's better to abandon a book-closing

Sometimes you don't have any cards you really need, or someone has to resolve a Commercial Score but no one have any Commercial Workers. In such case, you will have to spend two populations to draw one, or abandon the book-closing. It is a tough decision, but it may be better to abandon the book-closing and change the situation drastically.

6) If you always lose games

It might be a good idea to deal more cards than easy difficulty, especially when little kids are playing.

8. From Designer

Thank you for reading the long text. I produced a cooperative game for the first time this time. I intended to make the system which a role could assign to each player if possible.

Actually, you may understand a sense only after you play several times. If you don't mind, please repeat several times. you will find the standard strategy.

In fact, I did not intend to make a cooperative game at first. I decided to make this cooperative game, because I looked at characters which are illustrated by Motono.

Thank you for Motono, this game illustrator, my students, a member of Tohoku Wisteria, BoardGameSpace "Ichitarinai".

And, all of you who purchased this game, thank you very much!

As far as I am glad as a designer if I can create happy time through this game!

* Our work is a fictional work. There are not relations at all that the fishing village appearing for this game exists.

GameDesign Mr.Fujiwara
Illustration Motono
Translator Morio Takatori
Mail withsmile.hiro@gmail.com
URL: <http://wisteria.blog.jp/>
Twitter Mr.Fujiwara @Fujiwarajyuku
TohokuWisteria @o_2pr
2015.11. First Edition issued.

Come to Fishing Village!



0. Background

Notre village meurt lentement

Chacun d'entre nous doit sauver notre village du dépeuplement

Nous ne devons pas laisser les promoteurs véreux diriger le village

Assignons des ouvriers pour terminer les contrats toxiques et les développements Soyons heureux de faire revivre notre village!

1. But du jeu

Pour gagner la partie, votre village doit survivre à 24 contrats toxiques avec au moins 1 population. A n'importe quel moment si la population de votre village est réduite à 0 ou moins alors vous perdez tous la partie. Durant la partie, la population va augmenter et diminuer avec les résultats des contrats toxiques et des développements Vous devez tous coopérer et discuter sur comment réussir chaque contrat et développement en assignant les ouvriers aux bons endroits et surtout en attirant le plus possible les gens dans votre village.

2. Contenu

Nombre de cartes au total: 150 Cartes ouvrier: : 78



- Symbole unique : 48
- Ouvrier agriculteur : 12
- Ouvrier poissonnier : 12
- Ouvrier industriel : 12
- Ouvrier commercial : 12



Cartes promoteur véreux: 36



- Double symbole: 30
- Ouvrier agriculteur: 12
- Ouvrier poissonnier: 9
- Ouvrier industriel: 6
- Ouvrier commercial: 3



Cartes contrat toxique: 8



- Cartes population: 20
- 1/5 Population: 10
- 1/10 Population: 10



Cartes développement: 8

3. Mise en place

1) Mélangez toutes les cartes ouvrier

et distribuez en à chaque joueur selon la répartition suivante

Difficulté	Nombre de joueurs							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Facile	9	8	5	6	7	7	7	7
Normal	8	7	4	5	6	6	6	6
Difficile	7	6	3	4	5	5	5	5

* Il existe des règles spéciales pour 1 et 2 joueurs(expliquées plus tard)

2) Mettez les cartes ouvrier restantes au centre de la table faces cachées pour former une pioche ouvrier

3) Mélangez toutes les cartes promoteur véreux et donnez en 3 à chaque joueur. Chaque joueur empile les cartes qu'il a reçues faces visibles de manière à ce que les points d'exclamation soient visibles (Un champ est devant chaque joueur où il peut placer ses cartes faces visibles)

4) Mélangez toutes les cartes contrat et mettez les au centre de la table faces cachées pour former une pioche contrat Piochez 2 cartes de cette pioche et mettez les à côté faces visibles. Mettez un marqueur à votre convenance sur la première carte piochée.

5) Votre village a initialement 20 population. Prenez une carte 10 population et 10 cartes 1-population et mettez les au centre de la table

6) Chaque joueur peut à présent consulter sa propre main.

et la met dans son champ face visible (la face visible est celle choisie). Vous pouvez discuter entre vous sur ce que chacun va poser. Notez que les cartes de développement sont double face avec différents développements.

Vous pouvez choisir le même qu'un autre joueur

7) Le choix du premier joueur est à votre convenance.

On tourne ensuite dans le sens horaire

Cartes contrat toxique



Pioche promoteur véreux



Cartes population



Pioche ouvrier



Pour chaque joueur

Land Shark

Carte développement



4. Le jeu

Une partie se compose de 3 manches, et dure environ 8 ans dans la temporalité du jeu. Il y a 2 étapes dans une manche.

1) Assignation des ouvriers et étape de contrat

Chacun leur tour, les joueurs assignent leurs ouvriers, enlèvent les promoteurs véreux et résolvent leurs contrats toxiques. L'étape prend fin quand le 8ème contrat a été résolu.

2) Etape de vérification des développements

Chaque joueur regarde si son développement est terminé. A la fin des 3 manches, s'il y a encore au moins 1 population, alors vous avez tout gagné la partie.

[IMPORTANT] Règle de confidentialité

Durant le jeu, les joueurs peuvent discuter librement de tout.

Vous ne devez jamais montrer votre main à un autre joueur mais vous pouvez dire quelles cartes vous avez en main.

(bien que cela prenne beaucoup de temps)

1) Assignation des ouvriers et étape de contrat

Le joueur actif choisit l'une des 4 actions suivantes:

a. Assigner un ouvrier

Vous pouvez placer une carte ouvrier de votre main.

En dépensant une population de votre village, vous pouvez à la place placer une carte ouvrier de votre main sur le champ d'un autre joueur.

Vous ne pouvez pas choisir cette action si vous n'avez pas de carte en main.

Pour plus de clarté, empilez vos cartes ouvrier du même type et faites les glisser de manière à ce que tous les symboles production soient visibles.



b. Enlever un promoteur véreux

Vous pouvez défausser une carte ouvrier de votre main pour enlever la carte promoteur véreux du dessus de votre champ. En dépensant une population de votre village, vous pouvez à la place défausser une carte ouvrier de votre main pour enlever une carte promoteur véreux du dessus du champ d'un autre joueur, à condition d'avoir au moins un symbole en commun dans la même colonne. Vous ne pouvez pas faire cette action si vous n'avez pas de carte en main.

Exemple: Si la carte promoteur véreux a un point d'exclamation sur la colonne centrale, alors vous devez défausser une carte ouvrier avec un symbole de production sur la colonne centrale.

Correct



Wrong



c. Recruter un ouvrier

Vous pouvez dépenser 2 population de votre village pour piocher une nouvelle carte ouvrier. Si la pioche ouvrier est vide, mélangez la défausse ouvrier pour faire une nouvelle pioche. Vous ne pouvez pas piocher de carte s'il n'y a de carte ni dans la pioche, ni dans la défausse.

d. Résoudre un contrat toxique

Vous pouvez résoudre une carte contrat toxique. Il y a 2 cartes faces visibles contrat toxique sur la table. Vous devez résoudre en priorité la première carte piochée entre les deux. Trois numéros et symboles sont indiqués sur une carte contrat toxique. Cela représente le type et le nombre de symboles de production dont vous avez besoin pour réussir ce contrat. Le numéro en haut est pour la première manche, le central pour la deuxième et celui d'en bas pour le dernier.

Exemple: La carte score agriculture a les numéros 3, 5 et 8 indiqués, donc vous avez besoin de 3 symboles à la manche 1, 5 à la manche 2 et 8 à la manche 3 pour réussir ce contrat.



Vous avez 2 possibilités pour résoudre ce contrat:

-Abandonner le contrat toxique

Si vous n'avez pas assez de symboles pour réussir, vous pouvez abandonner le contrat. Votre village perd 5 population immédiatement. L'effet du promoteur véreux (expliqué ci-dessous) n'a pas lieu dans ce cas.

-Subir le contrat toxique

Si vous avez des promoteurs véreux dans votre champ, ils vont interagir avec votre contrat toxique.

Si une carte ouvrier a le symbole demandé pour réussir le contrat et si l'ouvrier et n'importe quel promoteur véreux ont un symbole en commun dans la même colonne, alors la carte ouvrier est défaussée. S'il y a plus d'une carte ouvrier qui remplit la condition, alors elles sont toutes défaussées. Les autres types d'ouvriers ne sont pas concernés. Puis comptez le nombre de symboles restants pour réussir le contrat. Si vous n'avez pas assez de symboles du type demandé, vous ratez le contrat et votre village perd 5 population. Si vous avez les symboles demandés, alors vous réussissez le contrat. Si vous avez plus de symboles que ce qui est demandé, alors votre village gagne autant de population que le surplus. Vous ne pouvez pas gagner plus que 5 population par contrat de cette manière.

[Note] Cartes à double symbole

Comptez le nombre de symboles (pas cartes) quand vous résolvez un contrat ou vérifiez un développement. Si c'est une carte à double symbole alors elle compte pour 2 symboles.

Exemple:

Vous subissez une dette d'agriculture. Vous avez un promoteur véreux avec un symbole point d'exclamation dans les colonnes centrale et de gauche, vos ouvriers avec un symbole dans les colonnes centrale et gauche vont être défaussés. Vous devez subir le contrat avec deux symboles mais car ce n'est pas suffisant pour réussir le contrat (les ouvriers industriels ne sont pas affectés)



Exemple: vous subissez une dette commerciale. Le promoteur véreux ne fait rien car il n'y a aucun ouvrier commercial avec un symbole dans la même colonne que le promoteur véreux. Vous avez besoin d'un symbole pour réussir ce contrat et vous avez 3 symboles donc votre village gagne 2 population



[Note] Augmenter ou réduire la population

Quand votre village gagne ou perd de la population, ajoutez, enlevez et/ou tournez les cartes population de la table pour avoir la valeur correspondante

* Vous pouvez échanger des cartes population à tout moment

Il n'y a pas de limite quant à la population que votre village peut avoir. Vous pouvez dépasser 20 population.

Quelque soit l'issue du contrat toxique, faites ce qui suit ensuite:

* Défaussez toutes les cartes promoteur véreux dans votre champ puis piochez 3 cartes promoteur véreux que vous mettez dans votre champ.

* Piochez 3 cartes ouvrier que vous mettez dans votre main (sans limitation de taille de main) Piochez une carte contrat et mettez là près de la pioche. Changez la position de la première carte piochée

[IMPORTANT] Quand la dernière population doit s'en aller N'importe qui peut retirer sa carte développement de la partie pour gagner une population. Ce développement ne pourra plus être fait de la partie. Cette action peut être faite à tout moment même pendant le tour d'un autre joueur

2) Etape de vérification des développements

Quand le 8ème contrat a été résolu, chaque joueur en commençant par le joueur actif vérifie si les conditions de son développement ont été remplies. Chaque carte de développement a des besoins en production et un montant bonus en population quand la carte est réussie pour chaque manche. La rangée du haut est pour la première manche, la centrale pour la seconde et celle du dessous pour la troisième. Si dans votre champ, vous avez suffisamment de symboles de production demandés pour la manche courante, votre village gagne immédiatement la population bonus pour cette manche. Il n'y a aucune pénalité pour ne pas avoir fait un développement. Les promoteurs véreux ne font rien à cette étape

Exemple: Sur la carte de développement cuisine locale est indiqué sur la colonne du haut: „vous avez besoin de 3 symboles maïs et 3 symboles poisson pour gagner 2 population à la fin de la première manche“



3) Quand chaque joueur a vérifié ses développements, alors on passe à la manche suivante (ou on passe à la fin du jeu après la 3ème manche). Mélangez les cartes contrat toxique, piochez 2 cartes et mettez les au centre de la table. N'oubliez pas de mettre un marqueur sur la première carte piochée. Chaque joueur conserve son champ et ses cartes en main. Commencez la manche suivante avec l'assignation des ouvriers et l'étape de contrat. Le tour passe ensuite au joueur suivant

5. Fin du jeu

A tout moment, si la population de votre village est réduite à 0 ou moins alors vous perdez tous la partie

A la fin de la troisième manche, si votre village a au moins 1 population, votre village survit et vous gagnez tous la partie Selon la population qu'il vous reste, vous avez le droit à une note [1-10 population restante] Victoire limitée

Votre village de pêcheurs a survécu mais reste en voie de disparition [11-20 population restante] Victoire standard

Connu comme un village agréable à vivre, votre village renaît comme ville de passage

[Plus 20 population restante] Victoire miraculeuse

Tout le pays admire votre village de pêcheurs comme étant un modèle de réforme réussi. Les observateurs de tout le pays viennent vous rendre visite

6. Règles spéciales pour 1 ou 2 joueurs

Quand vous jouez à 1 ou 2 joueurs, les 2 modifications suivants s'appliquent:

- Durant la mise en place, chaque joueur choisit 2 cartes de développement au lieu d'une seule. Il n'est pas possible de choisir le même développement 2 fois.
- Après avoir pioché 3 cartes ouvrier après une résolution de contrat, vous devez en défausser une de votre main

7. Conseils stratégiques

1) Evitez d'avoir peu de cartes en main

Pour piocher des cartes, vous devez résoudre un contrat ou dépenser 2 population et si votre main est vide, vous devrez faire l'un ou l'autre. Considérez que vous ne voulez pas dépenser de population, vous devez donc résoudre un contrat le plus tôt possible. Gardez en tête que vous ne devez pas résoudre un contrat trop souvent, sinon les autres joueurs ne pourront pas piocher et auront peu de cartes en main

2) Décidez qui va subir le prochain contrat toxique en avance

Durant le jeu, vous savez quels seront les 2 prochains contrats toxiques et vous devez discuter de qui va subir le premier et qui va résoudre le second

3) Devez vous développer?

Bien sûr que vous devez finir votre développement mais cela va retarder la résolution d'un contrat. Cela en vaut-il réellement la peine? Finir votre développement à chaque tour est difficile et parfois les joueurs devraient l'ignorer.

4) Quand plus rien n'est possible, croisez les doigts pour la prochaine partie

Il y a des situations dans lesquelles toute la population va s'en aller quoi que vous fassiez. Vous avez tous abandonné votre développement mais cela ne suffit pas. Dans ce cas, il n'y a plus aucune chance de gagner. Croisez les doigts pour la prochaine partie

5) Il est parfois plus raisonnable d'abandonner un contrat toxique

Il y a parfois des cartes dont vous n'avez pas besoin ou quelqu'un doit résoudre une dette commerciale mais personne n'a besoin d'ouvriers commerciaux. Dans ce cas, vous devrez dépenser 2 population pour en piocher une ou abandonner le contrat. C'est une décision difficile mais il est plus raisonnable d'abandonner le contrat toxique et de pouvoir renverser la situation

6) Si vous perdez toujours vos parties

Choisissez le mode de difficulté facile, surtout si des enfants jouent

8. Du designer

Merci de prendre le temps de lire ce long texte. C'est la première fois que je crée un jeu coopératif. J'ai essayé de créer un système où un rôle peut être assigné à chaque joueur si possible.

Il vous faudra plusieurs parties pour comprendre les ficelles du jeu. Si ce n'est pas le cas, refaites-en encore et encore, vous trouverez une stratégie générique.

En fait, je n'ai pas voulu créer un jeu coopératif au départ. J'ai décidé de rendre ce jeu coopératif parce que j'ai regardé les personnages illustrés par Motono

Merci à Motono, l'illustrateur du jeu, mes étudiants, un membre de Tohoku Wisteria, boardgamespace, Ichitainirai

Et à vous qui avez acheté ce jeu, merci de tout cœur. Je suis ravi d'être le designer si je peux rendre les gens heureux avec ce jeu

* Notre travail est une œuvre imaginaire. Il n'y a pas de relation quelconque avec le village de pêcheurs

GameDesign Hiroaki Fujiwara
Illustration Motono
Mail withsmile.hiro@gmail.com
2015.11. First Edition issued.