Tsukiji CARTAS ESPECIAIS

O MERCADO DE Tsukiji SE EXPANDE CADA VEZ MAIS, TRAZENDO NOVOS PERSONAGENS E NEGÓCIOS PARA SEUS CLIENTES. OS JOGADORES DEVEM ENCARAR ESSES NOVOS DESAFIOS DA MELHOR MANEIRA POSSÍVEL, A FIM DE AMPLIAR OS LUCROS DOS SEUS RESTAURANTES.

As cartas especiais devem ser utilizadas em conjunto com os demais componentes do jogo base de Tsukiji. Estas cartas acrescentam algumas possibilidades e regras ao jogo base, conforme explicado abaixo. Os jogadores podem escolher utilizar algumas ou todas as cartas especiais em uma partida de Tsukiji.

PREPARAÇÃO

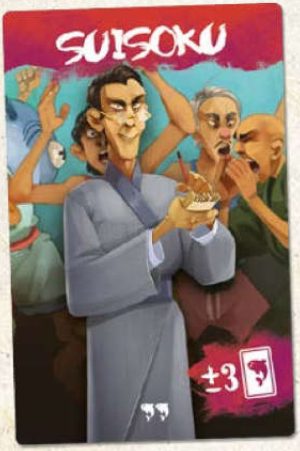
1. Os jogadores devem escolher as cartas especiais que serão utilizadas na partida, colocando-as à parte.
2. Do baralho do jogo base, retiram-se as cartas que não serão utilizadas na partida, de acordo com o número de jogadores, conforme explicado no manual do jogo base.
3. As cartas especiais escolhidas para entrar em jogo devem ser embaralhadas conjuntamente com as cartas normais do jogo.
4. Descarta-se, então, de modo fechado, um número de cartas igual ao número de cartas especiais acrescentadas. Estas cartas descartadas não serão utilizadas na partida e devem ser guardadas na caixa do jogo.

POLICIAL (KEISATSU)

Ao comprar esta carta, o jogador deverá colocá-la ao lado de suas **Cartas de Produto**. A partir deste momento, o jogador não sofrerá mais os efeitos de cartas **Yakuza** e/ou **Punguista (Dorobo)** naquela partida. Se comprar algum lote que possua alguma carta de **Yakuza** e/ou **Punguista (Dorobo)**, o jogador simplesmente descarta aquela(s) carta(s), inclusive se estiverem no lote recém-adquirido. A carta **Policial (Keisatsu)** não é descartada após o uso, e, ao final da partida, o jogador receberá **¥2** por tê-la sob seu controle.

GATO (NEKO)

Ao comprar esta carta, o jogador deverá colocá-la ao lado de suas **Cartas de Produto**. A partir do próximo turno, logo após a Fase de Oferta e antes dos jogadores começarem a avaliar os lotes, o jogador pode declarar que irá descartar esta carta para eliminar uma **Carta de Produto** de qualquer um desses lotes. Se o jogador não utilizar o poder desta carta até o final da partida, ele receberá **¥2** por tê-la sob seu controle.



ESPECULADOR (SUISOKU)

Ao comprar esta carta, o jogador deve descartá-la imediatamente para alterar a cotação de um dos produtos no mercado. O jogador deve aumentar ou reduzir a cotação de um único produto, avançando ou recuando o marcador daquele produto exatamente **três espaços** no **Tabuleiro de Cotações**.

Observação: Se, após a modificação, o marcador do produto modificado terminar no mesmo espaço de outro marcador de produto, deve ficar por cima deste marcador.

DEVOLUÇÃO (MODORU)

Ao comprar esta carta, o jogador deve descartá-la imediatamente para eliminar uma de suas próprias **Cartas de Produto**. Ao fazer isto, ele recebe **¥5** do banco.

Observação: A **Carta de Produto** a ser eliminada pode ser uma das cartas obtidas no lote recém-adquirido.

GELO (KORI)

Ao comprar esta carta, o jogador deve colocá-la em qualquer uma de suas fileiras de produto.

Ao final da partida, para cada carta de produto existente naquela fileira (incluindo as cartas **Coringa/Takusan**) o jogador receberá **¥1** do banco.

INSÔNIA (FUMIN-SHOO)

Ao comprar esta carta, o jogador deve descartá-la imediatamente para receber o **Marcador de Primeiro Jogador** para o próximo turno.

Excepcionalmente no turno em que esta carta é adquirida, caso algum jogador posteriormente adquira o lote que possui o símbolo do relógio, aquele jogador não receberá o **Marcador de Primeiro Jogador**.

CATADOR (KICHI)

Ao comprar esta carta, o jogador deverá colocá-la próxima às suas **Cartas de Produto**. No final do turno em que a comprou, o jogador deve pegar, sem nenhum custo, uma das **Cartas de Produto** de um lote não adquirido pelos jogadores.

Caso não haja nenhuma **Carta de Produto** disponível no(s) lote(s) não adquirido(s), o jogador deve descartar esta carta e receber **¥2** do banco.

PUNGUISTA (DOROBŌ)

Ao comprar esta carta, o jogador deve descartá-la imediatamente para roubar **¥1** de outro jogador à sua escolha. Jogadores que possuam a carta **Policial (Keisatsu)** não são afetados por esta carta.

Game Design LEANDRO PIRES
Illustrações ALEX MAMEDES
Design Gráfico DAN RAMOS
Game Development ANTONIO SÁ NETO
Revisão FLÁVIA NAJAR

RBX