2-4
20
8+
Tsukiji
Tsukiji é um jogo rápido de cartas (aproximadamente 20 minutos) para 2 a 4 jogadores, em que importantes donos de restaurantes se enfrentam pelos agitados corredores do famoso mercado de peixes Tsukiji na cidade de Tóquio, negociando lotes de peixes e outros frutos do mar em acirradas disputas de preços, buscando entender e influenciar a lógica dos preços e obter lucros com as flutuações do mercado.
OBJETIVO
Em Tsukiji, seu objetivo é tentar ser o comprador mais bem preparado, sendo capaz de influenciar as oscilações dos preços e fazer as melhores compras, para terminar o jogo com o conjunto de Cartas de Produto mais valiosas para o seu restaurante. Ao final do jogo, o jogador que terminar com mais dinheiro, após a conversão dos seus produtos, vence a partida.

COMPONENTES DO JOGO

CARTAS (105 CARTAS NO TOTAL)

Os principais elementos no jogo Tsukiji são as cartas. Existem três tipos de carta no jogo: **Cartas de Produto, Cartas Coringa (Takusan)** e **Cartas da Yakuza**.

CARTAS DE PRODUTO (15 CADA TIPO DE PRODUTO)

As Cartas de Produto dividem-se em seis cores, cada uma representando um tipo de peixe ou fruto do mar: **Camarão** (Ebi, vermelho), **Vieira** (Hotategai, cinza), **Salmão** (Sake, laranja), **Polvo** (Tako, rosa), **Baiacu** (Fugu, branco) e **Atum** (Maguro, roxo).

Cada um dos tipos de produto (exceto o **Atum/Maguro**, que será tratado mais adiante) possui um respectivo marcador no Tabuleiro de Cotações, que será movimentado durante o jogo e representa a variação dos preços daqueles produtos no **Mercado de Tsukiji**.

CARTAS CORINGA/TAKUSAN (7 CARTAS)

A **Carta Coringa (Takusan)** é uma carta especial com o desenho de todos os produtos negociados no **Mercado de Tsukiji**. Ao ser comprada, ela pode ser utilizada pelo jogador como se fosse qualquer **Carta de Produto**.

CARTAS DA YAKUZA (8 CARTAS)

A **Carta da Yakuza** é uma carta de efeito negativo contendo o desenho de um mafioso. Ela representa uma "taxa de proteção" que seu restaurante precisa pagar à Yakuza. Ao comprar uma dessas cartas, o jogador precisará descartar uma de suas **Cartas de Produto**.

TÍQUETES DE AVALIAÇÃO (36 TÍQUETES, 9 DE CADA COR)

Os **Tíquetes de Avaliação** são utilizados para que os jogadores indiquem o seu interesse em cada um dos lotes de cartas disponíveis. Há dois tipos de tíquete: normais e especiais. Os **Tíquetes Normais** possuem valor entre 0 e 4 e são resgatados após o seu uso. Os **Tíquetes Especiais**, possuem efeitos diferenciados e serão explicados mais adiante. Os **Tíquetes Especiais** são utilizados apenas uma vez e são descartados após o seu uso.

TABULETAS DE PREÇO (12 TABULETAS)

As **Tabuletas de Preço** são utilizadas para marcar os valores de venda e o modificador de cotação de cada lote, após a avaliação conjunta pelos jogadores. Estas tabuletas possuem duas informações: uma **Quantia em Dinheiro**, que representa o quanto aquele lote custará para ser adquirido nesta rodada, e um **Modificador de Cotação**, que representa o quanto cada produto daquele lote subirá ou descerá na cotação do mercado. Uma das tabuletas em jogo terá o símbolo de um relógio, significando que o jogador que adquirir aquele lote será o **Primeiro Jogador** do próximo turno.

COMPONENTES E O NÚMERO DE JOGADORES

Todas as cartas, tíquetes e tabuletas de preço possuem um símbolo indicando o número de jogadores necessários para que sejam utilizados (👥👥 para 2 jogadores, 👥👥👥 para 3 jogadores ou 👥👥👥👥 para 4 jogadores).

Se o jogo for para 2 jogadores, retire do jogo todas as cartas e tíquetes com a marcação 👥👥👥 e 👥👥👥👥. Em uma partida com 3 jogadores, retire do jogo as cartas e tíquetes 👥👥👥👥. No caso de 4 jogadores, todas as cartas e tíquetes serão utilizadas.

Para as tabuletas de preço, em jogos com 2 jogadores, use as três tabuletas 👥👥. Para 3 jogadores, as quatro tabuletas 👥👥👥 e para 4 jogadores, use as cinco tabuletas 👥👥👥👥.

MOEDAS (14 DE ¥1 | 9 DE ¥5 | 9 DE ¥10 | 4 DE ¥20)

As **Moedas** servem para comprar os lotes e, ao fim do jogo, serão somadas na pontuação final do jogador.

MARCADORES DE PRODUTO (5 MARCADORES)

Os **Marcadores de Produto** são usados para marcar a cotação atual de cada tipo de produto no **Tabuleiro de Cotações**, ou seja, o valor de mercado de produto no Mercado de Tsukiji. Existem cinco marcadores coloridos com o formato característico de cada peixe ou do fruto do mar.

MARCADOR DE PRIMEIRO JOGADOR (1 MARCADOR)

O **Marcador de Primeiro Jogador** é usado para identificar o jogador que primeiro realizará as ações naquele turno. Ele é passado ao jogador que adquirir o lote mais valioso do turno e ficará na posse deste jogador até que outro jogador compre o lote mais valioso da mesa.

TABULEIRO DE COTAÇÕES (1 TABULEIRO)

O **Tabuleiro de Cotações** é o local onde é representado o valor de mercado atual de cada produto negociado no **Mercado de Tsukiji.** Neste tabuleiro, há uma tabela de valores entre 1 e 60, na qual os marcadores de produto são colocados e movimentados de acordo com sua valorização/desvalorização a cada turno. Na parte inferior deste tabuleiro, há cinco nichos, contendo valores em ienes, que servem para contabilizar o preço final de cada produto ao final do jogo.

MANUAL DE REGRAS (1 MANUAL)

Se você está lendo isso, certamente já identificou o manual.

PREPARAÇÃO

Antes de começar a jogar, precisamos separar as peças e cartas que serão usadas naquela partida, de acordo com o número de jogadores. Todas as peças que não forem ser utilizadas na partida são guardadas na caixa do jogo. Feito isso, prepare o jogo seguindo as orientações a seguir:

- Embaralhe bem as cartas a serem usadas no jogo, formando uma pilha de compra;
- Coloque o **Tabuleiro de Cotações** na mesa com, ao seu lado, as **Moedas** (que formarão o **Banco**) e **Tabuletas de Preço** que serão usadas na partida.
- Sorteie os 5 **Marcadores de Produto** aleatoriamente, colocando-os nas posições 1 a 5 do **Tabuleiro de Cotações;**
- Cada jogador escolhe uma cor e recebe todos os **Tíquetes de Avaliação** remanescentes daquela cor;
- O jogador que comeu peixe ou frutos do mar mais recentemente será o primeiro jogador do turno e receberá o **Marcador de Primeiro Jogador**. O jogador à sua esquerda será o segundo jogador, e assim por diante;
- O primeiro jogador recebe **¥48** do **Banco** e cada jogador subsequente, de acordo com a ordem do turno, receberá **¥3** a mais do que o anterior. Por exemplo: o segundo jogador receberá **¥51**, o terceiro receberá **¥54**, e assim por diante.

Observe na imagem da primeira página deste manual como os componentes podem ser organizados em uma mesa para 4 jogadores.

JOGANDO

Tsukiji é jogado em uma sucessão de 7 turnos, cada um contendo 4 fases: a) **Oferta**, b) **Avaliação**, c) **Cotação** e d) **Compra**.

A) OFERTA

No início de cada rodada, são revelados alguns lotes contendo três cartas cada. Para montar estes lotes, pegue as cartas do topo da pilha de compras e distribua-as no centro da mesa, uma a uma, da esquerda para a direita, com a face para cima, formando colunas.

O número de colunas formadas depende do número de jogadores. Com 2 jogadores são formadas 3 colunas. Com 3 jogadores são formadas 4 colunas e com 4 jogadores se formam 5 colunas. No final desta distribuição, cada coluna deverá apresentar três cartas conforme a figura abaixo:

B) AVALIAÇÃO

Revelados os lotes, os jogadores devem avaliar cada um deles em sigilo, na ordem que desejar, a fim de quantificar seu interesse em cada um desses lotes. Para isso, os jogadores simultaneamente usarão seus **Tíquetes de Avaliação** de forma secreta (ou seja, virados com a face para baixo). Cada jogador depositará um de seus tíquetes em cada um dos lotes, de forma que quando todos terminarem cada lote terá um **Tíquete de Avaliação** de cada jogador.

Os **Tíquetes de Avaliação** representam o interesse do jogador em um lote de cartas. Os **Tíquetes Especiais** possuem efeitos diversos, que serão explicados mais adiante.

DICA Os **Tíquetes de Avaliação** são a principal ferramenta de manipulação dos preços em **Tsukiji**. Seu bom uso requer bastante estratégia, para que seus investimentos se valorizem e os dos seus oponentes percam valor. Por exemplo, você pode utilizar um tíquete de valor baixo para reduzir o custo de um lote que te interessa, visando comprá-lo mais barato. Use seus tíquetes com perspicácia para que o seu restaurante saia com os produtos mais valiosos ao final da partida.

C) COTAÇÃO

Todos os **Tíquetes de Avaliação** são virados de face para cima e resolvidos. Inicialmente, deve ser verificado se há algum **Tíquete Especial de Anulação**, resolvendo seus efeitos. Feito isso, basta a somar o valor dos tíquetes (e multiplicação no caso dos tíquetes x2), a fim de se obter o valor final de cada lote.

Contabilizados os valores de cada lote, coloque a **Tabuleta de Preço** mais alta (a tabuleta mais alta sempre possui o símbolo do relógio) no lote que alcançar a maior valor de soma dos tíquetes. Coloque a segunda **Tabuleta de Preço** mais alta no segundo lote mais valioso, e assim sucessivamente até que todos os lotes tenham uma tabuleta conforme a imagem abaixo:

TÍQUETES ESPECIAIS

O **Tíquete Especial de Anulação** serve para tentar anular o efeito de um tíquete de valor 4 naquele lote. Se não houver um tíquete de valor 4 naquele lote, o **Tíquete de Anulação** será contabilizado como um tíquete de valor +2, que será acrescentado à totalização daquele lote.

Os **Tíquetes Especiais** de valor -1 e +6 são usados como os **Tíquetes Normais**, ou seja, eles efetivamente reduzem o valor do lote em 1 (no caso do tíquete de valor -1) ou ampliam o valor do lote em 6 (no caso do tíquete de valor +6). A diferença desses tíquetes para os normais é que só poderão ser utilizados uma única vez na partida, sendo descartados logo após seu uso.

O **Tíquete Especial** "x2" multiplica o valor de todos os outros tíquetes numéricos daquele lote por 2. Por exemplo, se um lote receber os tíquetes "0", "4" e "x2", o valor daquele lote será 8, uma vez que o tíquete x2 multiplicou o tíquete 0 por dois e o tíquete 4 por dois. Nota: Se houver mais de um tíquete "x2" em um lote, os multiplicadores serão acumulativos, entretanto, se num lote houver apenas tíquetes "x2", o valor daquele lote será 0.

Em caso de empate entre os valores dos lotes, o lote mais à esquerda (dentre os empatados) é considerado com maior soma e recebe a maior **Tabuleta de Preço** disponível no momento. Como exemplo, na figura anterior, o lote com nove pontos mais a esquerda ficou com a tabuleta de valor 12 e o lote com 9 pontos mais à direita ficou com a tabuleta de valor 9.

Após a colocação de todas as **Tabuletas de Preço**, os **Tíquetes de Avaliação Normais** são devolvidos a cada jogador e os **Tíquetes Especiais** são descartados do jogo e passa-se a atualização dos valores de produtos no **Tabuleiro de Cotações**. As **Cartas de Atum (Maguro), Coringa (Takusan)** e **Yakuza** não possuem cotação no mercado, logo devem ser ignoradas nesse procedimento.

ATUALIZAÇÃO DO MERCADO

No alto do **Tabuleiro de Cotações**, existe um gráfico indicando a ordem de atualização dos produtos no mercado. A ordem de atualização dos produtos é sempre a mesma: **Camarão (Ebi)**, **Vieira (Hotategai)**, **Baiacu (Fugu)**, **Polvo (Tako)** e **Salmão (Sake)**.

Neste momento, serão identificadas todas as cartas de **Camarão (Ebi)** existentes nos lotes de ofertas. Feito isso, verifica-se o lote onde cada uma dessas cartas está e são somados (ou subtraídos) os valores dos modificadores de cotação de cada um desses lotes. Obtido o valor final do modificador, o marcador do **Camarão (Ebi)** é movido para frente (ou para trás, se o valor é negativo) o número de espaços respectivos.

O mesmo procedimento deverá ser repetido para o produtos **Vieira (Hotategai)**, **Baiacu (Fugu)**, **Polvo (Tako)** e **Salmão (Sake)**, nessa ordem. Se houver mais de uma carta do mesmo produto numa fileira, o modificador é considerado duas vezes, um para cada carta.

Observe na imagem a seguir o exemplo de movimentação dos valores das cartas dos lotes no **Tabuleiro de Cotações**.

No exemplo acima, o marcador do **Camarão (Ebi)** avançará 4 espaços no **Tabuleiro de Cotações**, visto que há uma única carta desse

tipo ofertada, que se encontra no lote com o modificador de cotação +4. O marcador de **Vieira (Hotategai)** permanecerá no mesmo local, pois as duas cartas desse tipo estão no lote com o modificador 0. O marcador de **Baiacu (Fugu)** recuará um espaço, pois a única carta do tipo se encontra no lote com marcador -1. O marcador do **Polvo (Tako)** avançará 6 espaços, pois há uma carta desse tipo no lote marcado com a tabuleta de +4 e outra no lote com a tabuleta de +2. Finalmente, o marcador do **Salmão (Sake)** avançará 8 espaços, já que o **Salmão (Sake)** tem uma carta no lote marcado com +4 e duas cartas no lote marcado com +2 (+ 4 + 2 + 2 = 8).

Observe que a **Carta da Yakuza** e a do **Atum (Maguro)** no segundo lote não foram consideradas, visto que não possuem cotação no mercado.

Terminado esse procedimento, encerra-se a fase de **Avaliação** e começa-se a fase de **Compra**.

CARTAS ESPECIAIS

As **Cartas da Yakuza** e as **Cartas Coringa (Takusan)** funcionam de forma levemente diferente das demais cartas:

Carta da Yakuza – Esta carta elimina uma **Carta de Produto** do jogador que a comprou. Após o jogador baixar as demais cartas adquiridas no lote em que estava a **Carta da Yakuza**, o jogador deverá descartar imediatamente uma de suas **Cartas de Produto** juntamente com a **Carta da Yakuza**.

Carta Coringa (Takusan) – Esta carta deve ser baixada em alguma fileira de produtos do jogador que a comprou, à sua escolha. Ao final do jogo, esta carta será contabilizada como se fosse mais uma **Carta de Produto** naquela fileira.

Nota: Cartas Coringa (Takusan) não podem iniciar uma fileira. Sendo assim, na rara hipótese de um jogador não poder alocar uma ou mais **Cartas Coringa**, pela ausência de fileiras de produtos disponíveis, a(s) **Carta**(s) **Coringa**(s) (Takusan) devem ser descartada(s).

D) COMPRA

Nesta fase, os jogadores comprarão os produtos para seus restaurantes. Em termos de jogo, os jogadores comprarão as cartas que, ao final da partida, serão convertidas em dinheiro.

Começando pelo primeiro jogador do turno, e seguindo em sentido horário, cada jogador poderá adquirir um lote de cartas pagando ao **Banco** o valor indicado na tabuleta daquele lote. Ao fazer o pagamento, o jogador pega todas as três cartas daquele lote para si.

As cartas compradas devem ser imediatamente baixadas na frente do jogador que as adquiriu, na ordem que ele escolher. O efeito da **Carta da Yakuza** é ativado logo após as outras cartas do lote terem sido baixadas. Nenhuma carta pode ser guardada para ser baixada posteriormente. Uma vez baixada, uma carta jamais será removida ou poderá trocar de lugar.

As cartas possuem regras diferentes para serem baixadas:

Cartas de Produtos iguais devem ser baixadas sempre em uma mesma fileira. Por exemplo, caso o jogador já possua uma carta de **Polvo** (Tako) na mesa, todas as futuras cartas de **Polvo** (Tako) que forem adquiridas deverão ser colocadas na mesma fileira da carta de **Polvo** (Tako) já existente. Cartas de **Atum (Maguro)** são consideradas **Cartas de Produto** e seguem estas mesmas regras.

Sempre que for adquirida ama primeira carta de um tipo de produto, deve ser iniciada uma nova fileira para aquele produto.

Veja na imagem abaixo como as cartas devem ser organizadas:

No exemplo ao lado, a fileira de cartas de **Polvo**, que contém 3 cartas de **Polvo** (Tako) mais uma **Carta Coringa (Takusan)**, é considerada como se houvesse 4 cartas de **Polvo** (Tako).

Caso deseje, um jogador pode abrir mão de comprar um dos lotes e receber **¥3** do **Banco**.

DICA Às vezes, não gastar dinheiro pode ser a melhor estratégia para acumular recursos e conseguir pagar pelos melhores lotes no futuro.

O(s) lote(s) de cartas que restar(em), após todos os jogadores terminarem a fase de compras, deve(m) ser descartado(s).

O jogador que adquirir o lote marcado com a tabuleta com o símbolo do relógio será o primeiro jogador no próximo turno, recebendo o respectivo marcador.

Caso o lote com o relógio não seja adquirido por nenhum dos jogadores, o primeiro jogador do próximo turno será o mesmo jogador que iniciou o turno atual.

DICA Lembre-se que o jogador não necessariamente precisa comprar o lote mais valioso. Dentro da sua estratégia, outros lotes com menor valor podem ser mais interessantes ou conter produtos com melhor cotação no tabuleiro do mercado.

FIM DE JOGO

Quando todos os sete turnos forem jogados, chegamos ao final do jogo. Neste momento, todos os jogadores deverão conferir seus conjuntos de produtos e fazer a contagem final dos pontos.

Cada marcador de produto deve ser colocado em um dos cinco nichos do tabuleiro de acordo com seu posicionamento final no **Tabuleiro de Cotações**. O marcador do produto menos valorizado é colocado no 5º lugar, seguido do marcador seguinte, que deve ser colocado no 4º nicho e, assim, sucessivamente. O procedimento continua até o marcador do produto melhor cotado, que deverá ser colocado no 1º nicho. Se dois ou mais marcadores estiverem com a mesma cotação, os que estiverem por cima dos outros são considerados mais valorizados que os debaixo.

Veja na imagem como consolidar os valores de cada tipo de produto:

No exemplo acima, o **Salmão (Sake)** deve ser colocado no 5º nicho, o **Baiacu (Fugu)** no 4º nicho, o **Polvo (Tako)** no 3º nicho, o **Camarão (Ebi)** no 2º nicho e a **Vieira (Hotategai)** no 1º nicho. Esta consolidação dos valores determinará quanto cada carta valerá na contagem final dos pontos. Nesse caso, cada carta de **Vieira (Hotategai)** que os jogadores possuam valerá **¥10**, cada carta de **Camarão (Ebi)**, **¥7**, cada carta de **Polvo (Tako)** **¥5**, cada carta de **Baiacu (Fugu)** **¥3** e cada carta de **Salmão (Sake)** **¥1**.

As cartas de **Atum (Maguro)** são contabilizadas de forma distinta. Este produto terá um valor diferente para cada jogador, de acordo com a quantidade total de cartas de **Atum (Maguro)** que cada jogador tiver. Há uma tabela indicando o valor deste produto, de acordo com o número de cartas. Caso o jogador termine com 5 cartas de **Atum (Maguro)**, este conjunto inteiro (e não cada uma das cartas) vale **¥25**. Caso o conjunto fosse de 3 cartas, as três cartas conjuntamente valeriam **¥12**, e assim sucessivamente.

A cartas de **Atum (Maguro)** tentam representar exatamente a importância do atum para o **Mercado de Tsukiji** real. Um atum vale mais quanto melhor for qualidade da sua carne e a quantidade de gordura existente no peixe. Então quanto mais cartas de **Atum (Maguro)** você possuir, de melhor qualidade ele será e mais valioso se tornará ao final do jogo.

Por fim, cada jogador contabiliza o valor de todas as suas cartas, de acordo com estes critérios, acrescentando o valor restante do seu dinheiro. O valor final dessa soma é a sua pontuação final no jogo.

Vence o jogador que obtiver o maior valor.

No exemplo acima, o **Jogador 1** venceu o **Jogador 2** por apenas 3 pontos.

Em caso de empate, o jogador dentre os empatados que terminar com o maior número de **Tíquetes Especiais** não utilizados no jogo é considerado vencedor. Se o empate persistir, os jogadores empatados dividem a vitória.

É hora de conferir os produtos adquiridos, colocar tudo no caminhão e partir pro restaurante, afinal a hora do almoço não vai demorar a chegar!

VARIANTE: PONTUAÇÕES ESPECIAIS

Caso você deseje acrescentar mais rejogabilidade e estratégia ao jogo, ao final da partida você pode acrescentar a seguinte lista de pontuação especial:

Restaurante Diversificado **+10 PONTOS**
(pelo menos 3 cartas de cada tipo de produto)

Restaurante Especializado **+10 PONTOS**
(pelo menos 8 cartas de um mesmo tipo de produto)

Restaurante Popular **+5 PONTOS**
(mais Cartas do Produto com pior cotação)

Restaurante "Seguro" **+3 PONTOS**
(maior número de Cartas de Yakuza)

Game Design LEANDRO PIRES
Illustrações ALEX MAMEDES
Graphic Design DAN RAMOS
Game Development ANTÔNIO SÁ NETO
Revisão FLÁVIA NAJAR
Versão para Inglês ANA CRISTINA RODRIGUES
RAFAEL ALMEIDA

RBX