



Het is een drukke ochtend op de gigantische markt van **Tsukiji**, maar jij hebt niet veel tijd om de toerist uit te hangen. In het Tokyo van de jaren '30 moet er gewerkt worden. De spelers zijn restauranthouders die op zoek zijn naar de beste vis en zeevruchten. Ze moeten op drukke veilingen de andere onderhandelaars te slim af zijn. Met je kennis van de markt probeer je de prijzen te manipuleren, valstrikken op te zetten, je tegenstanders te saboteren en zoveel mogelijk winst te maken, in een intens gevecht om de beste vis van heel Japan!



DOEL

In **Tsukiji**, is het je doel om aan het einde van het spel de meest waardevolle sets van Productkaarten voor je restaurant te hebben. Nadat op het eind de producten van de spelers in geld worden omgezet, is de rijkste van hen de winnaar.

Tsukiji Auction									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
¥10	¥7	¥5	¥3	¥1					



SPELMATERIAAL

DE KAARTEN (105 IN TOTAAL)

Er zijn drie soorten kaarten in het spel: **Productkaarten**, **Jokerkaarten** (Takusan), en **Yakuza-kaarten**.

PRODUCTKAARTEN (15 PER SOORT)

De **Productkaarten** zijn kaarten met basisgoederen. Ze zijn onderverdeeld in zes kleuren, die elk een soort van vis of zeevruchten vertegenwoordigen: **Garnalen** (Ebi, rood), **Schaaldieren** (Hotategai, grijs), **Zalm** (Sake, oranje), **Inktvis** (Tako, roze), **Kogelvis** (Fugu, wit) en **Tonijn** (Maguro, paars).

Voor elk product is er een bijbehorend houten fiche op het **Prijzbord** (behalve voor **Tonijn/Maguro**, maar dat leggen we later uit. Deze fiches bepalen de prijschommelingen van hun respectieve producten op de **markt van Tsukiji**.

JOKERKAARTEN (TAKUSAN) (7 KAARTEN)

De **Jokerkaart** (Takusan) is een speciale kaart waarop alle goederen staan die op de **markt van Tsukiji** worden verhandeld. Nadat je hem hebt gekocht, kun je deze kaart gebruiken als een **Productkaart** van om het even welke soort.



YAKUZA-KAARTEN (8 KAARTEN)

Op een **Yakuza-kaart** staat een maffioso afgebeeld. Deze kaart heeft een negatief effect: je moet een taks aan de Yakuza betalen voor de bescherming van je restaurant. Als je een van deze kaarten koopt, dan moet je een van je **Productkaarten** afleggen.

EVALUATIE TICKETS (36 TICKETS, 9 PER KLEUR)

Met de **Evaluatietickets** geven de spelers hun interesse aan in elk van de beschikbare loten. Er zijn twee soorten tickets: **Normale** en **Speciale**.

Normale tickets hebben een waarde van 0 tot 4 en worden na gebruik teruggenomen. **Speciale tickets** hebben uiteenlopende effecten en worden verder uitgelegd op pagina 5.

Speciale tickets zijn eenmalig en worden na gebruik afgelegd.



PRIJSFICHES (12 FICHES)

Met de **Prijsfiches** bepaal je de prijs van elk lot kaarten, en na de gezamenlijke evaluatie van de spelers ook de prijschommeling. Op de **Prijsfiches** staan twee soorten informatie: het **Contant Bedrag** bepaalt hoeveel een lot kaarten deze ronde kost, en de **Prijschommeling** bepaalt hoe elk product in dat lot in de volgende ronde omhoog of omlaag zal gaan in prijs. Op een van de fiches staat een wekker. De speler die het bijbehorende lot aankoopt, wordt **startspeler** in de volgende ronde.



SPELMATERIAAL EN AANTAL SPELERS

Op alle kaarten staat een symbool dat aangeeft vanaf hoeveel spelers deze kaarten worden gebruikt (☞☞ voor 2, ☞☞☞ voor 3 en ☞☞☞☞ voor 4 spelers). Verwijder in een spel met 2 spelers de kaarten met de symbolen ☞☞☞ en ☞☞☞☞. Verwijder bij 3 spelers de kaarten met het symbool ☞☞☞☞. In een spel met 4 spelers worden alle kaarten gebruikt. Ook op de achterzijde van de **Prijsfiches** staan symbolen voor het aantal spelers. Gebruik in een spel met 2 spelers de drie ☞☞ fiches. Voor 3 spelers gebruik je de vier ☞☞☞ fiches, en voor 4 spelers de vijf ☞☞☞☞ fiches.

MUNTEN (14 VAN ¥1 | 9 VAN ¥5 | 9 VAN ¥10 | 4 VAN ¥20)

Met **munten** koop je loten aan, en aan het einde van het spel worden ongebruikte munten aan het puntentotaal toegevoegd.



HOUTEN PRODUCTFICHES (5 FICHES)

Productfiches bepalen de huidige prijs van elk soort product op het **Prijzbord**; met andere woorden: de marktwaarde van het product op de **markt van Tsukiji**. Er zijn in totaal vijf gekleurde houten fiches in de vorm van een soort vis of zeevrucht.



STARTSPELERFICHE (1 FICHE)

Het **Startspelerfiche** bepaalt welke speler als eerste aan de beurt komt. Het fiche wordt doorgegeven naar de speler die tijdens de ronde het lot met de hoogste waarde aankoopt. Het blijft in het bezit van die speler totdat een andere speler het hoogste lot op tafel aankoopt.



PRIJSBORD (1 BORD)

De huidige marktwaarde van elk product op de **markt van Tsukiji** vind je op het **Prijzbord**. Dit bord toont vakjes met waardes tussen 1 en 60, waarop **Productfiches** worden gelegd en verschoven, om elke ronde de waarde van deze producten aan te geven. Onderaan het bord zijn er vijf blauwe vakjes met een waarde in yen, die de finale prijs van elk product aan het einde van het spel bepalen.



SPELREGELS (1 BOEKJE)

Als je dit kunt lezen, dan heb je de spelregels al gevonden.

VOORBEREIDING

Voordat het spel start, neem je eerst de onderdelen en kaarten die bestemd zijn voor het huidige aantal spelers. Stop de onderdelen die niet worden gebruikt weer in de doos. Daarna verloopt de voorbereiding van het spel als volgt:

- Schud de **Productkaarten** en maak er een aankoopstapel mee;
- Leg het **Prijsbord** op tafel, samen met de munten en de **Prijsfiches**;
- Leg willekeurig de 5 houten **Productfiches** op vakjes 1 tot en met 5 van het **Prijsbord**;
- Elke speler kiest een kleur en ontvangt daarin alle resterende **Evaluatietickets** (let op het aantal spelers);
- De speler die als laatste vis of zeevruchten heeft gegeten, krijgt het **Startspelerfiche**. De speler die links van hem/haar zit is de tweede speler, enzovoort.
- De startspeler ontvangt ¥48 van de bank en elke volgende speler ontvangt ¥3 meer dan de vorige. De tweede speler krijgt dus ¥51, de derde ¥54, enzovoort.

De afbeelding op de eerste pagina toont de opstelling voor een spel met 4 spelers.

SPELVERLOOP

Tsukiji verloopt over 7 rondes die elk bestaan uit 4 fases: a) Aanbod, b) Evaluatie, c) Prijsbepaling en d) Aankoop.

A) AANBOD

Aan het begin van elke ronde worden er loten van 3 kaarten opgelegd. Neem kaarten van de stapel en leg ze open in kolommen van 3 in het midden van de tafel.

Het aantal kolommen is afhankelijk van het aantal spelers: altijd 1 kolom meer dan het aantal spelers. Bij 2 spelers dus 3 kolommen, bij 3 spelers 4 kolommen en bij 4 spelers 5 kolommen. Aan het eind van deze fase ziet het aanbod er dus zo uit in een spel met 2 spelers:



B) EVALUATIE

Nu de loten bekend zijn, moeten de spelers ze evalueren in een volgorde naar keuze, om hun interesse in elk van deze loten aan te geven. De spelers kiezen tegelijkertijd hun **Evaluatietickets** en leggen deze gedekt bij de loten neer. Bij elk lot moet er van elke speler een **Evaluatieticket** liggen.

De waarde van de **Evaluatietickets** bepaalt de interesse van de spelers in een lot kaarten. De **Speciale Tickets** kunnen verschillende effecten hebben en worden op pagina 5 verduidelijkt.

HINT Evaluatietickets zijn de hoofdmanier om prijzen aan te passen in **Tsukiji**. Om ze goed te gebruiken, is er veel strategie nodig, zodat jouw investeringen in waarde stijgen en die van je tegenstanders in waarde dalen. Je kunt bijvoorbeeld een ticket met een lage waarde gebruiken om de prijs van een lot dat jou interesseert te doen dalen, zodat je het goedkoper kunt aankopen. Gebruik je tickets verstandig en dan zal jouw restaurant aan het eind van het spel over de meest waardevolle producten beschikken.

C) PRIJSBEPALING

Alle **Evaluatietickets** worden nu opgedraaid. Eerst controleren de spelers of het ticket **Speciale Annulatie** is gespeeld. In dat geval voer je eerst hiervan de effecten uit. Daarna worden de waarden van de tickets voor elk lot afzonderlijk opgeteld (en vermenigvuldigd, in het geval van een ticket x2) om de uiteindelijke waarden te bepalen.

Zodra de waarden van de loten zijn berekend, leg je het **Hoogste Prijsfiche** (het hoogste fiche vertoont altijd het wekkersymbool) bij het lot met de hoogste waarde.

Leg het **Prijsfiche** met de tweede hoogste waarde bij het respectieve lot, en ga zo verder tot er bij elk lot een fiche ligt, zoals in het onderstaande voorbeeld:



SPECIALE TICKETS



De **Speciale Annulatie** tickets annuleren het effect van een ticket met waarde 4 in een lot. Ligt er geen ticket met waarde 4 in het lot, dan telt het **Annulatie** ticket als een +2 ticket dat bij de totale waarde van het lot wordt opgeteld.

De **Speciale Tickets** -1 en +6 gelden als **Normale Tickets**, in die zin dat ze effectief de waarde van het lot met 1 verlagen of met 6 verhogen. Het verschil is dat deze tickets maar één keer in het spel kunnen worden gebruikt: daarna worden ze afgelegd.

Het **Speciale Ticket** "x2" vermenigvuldigt de waarde van alle andere tickets in het lot met 2. Ligger er in een lot bijvoorbeeld tickets met waarde "0", "4" en "x2", dan is de totale waarde van het lot 8, omdat zowel het ticket met waarde 0 als dat met waarde 4 worden vermenigvuldigd. Opmerking: als er meerdere "x2" tickets in een lot liggen, zijn deze cumulatief, maar als er enkel "x2" tickets in een lot liggen, dan is de waarde 0.

Hebben meerdere loten dezelfde waarde, dan krijgt het meest linkse lot het hogere **Prijsfiche** toegewezen. In het voorafgaande voorbeeld kreeg het linkse lot met waarde 9 het **Prijsfiche** 12 en het rechtse lot met waarde 9 het **Prijsfiche** 9.

Nadat alle **Prijsfiches** geplaatst zijn, nemen de spelers hun **Evaluatietickets** terug en worden de **Speciale Tickets** uit het spel verwijderd. De waarden van de producten worden op het **Prijsbord** aangepast. De **Tonijn-** (Maguro), **Joker-** (Takusan) en **Yakuza-** kaarten hebben geen invloed op de markt en worden in deze fase genegeerd.

AANPASSING VAN DE MARKT

Rechts bovenaan het **Prijsbord** vind je de volgorde waarin de producten op de markt worden aangepast. De volgorde is altijd dezelfde: **Garnalen (Ebi)**, **Schaaldieren (Hotategai)**, **Kogelvis (Fugu)**, **Inktvis (Tako)** en **Zalm (Sake)**.

Nu ga je kijken naar alle **Garnalen (Ebi)** in de verschillende loten. Voor elk van deze kaarten in de loten kijk je naar de waarde rechtsboven op het **Prijsfiche** dat erbij ligt. Deze waarde wordt bij het totaal in rekening gebracht. Nadat je de totale prijschommeling hebt bepaald, schuif je het houten **Garnalen (Ebi)** fiche vooruit (of achteruit, als de totale waarde negatief is) op het **Prijsbord**.

Herhaal het proces voor de producten **Schaaldieren (Hotategai)**, **Kogelvis (Fugu)**, **Inktvis (Tako)** en **Zalm (Sake)**, in die volgorde. Ligger er meerdere kaarten van dezelfde soort in een kolom, dan voer je twee keer een prijsaanpassing uit: één keer voor elke kaart.

De onderstaande afbeelding toont een voorbeeld van de prijschommeling van de producten op het **Prijsbord**.



In dit voorbeeld beweegt het **Garnalen (Ebi)** fiche 4 vakjes vooruit op het **Prijsbord**, aangezien er slechts 1 kaart van deze soort bij het lot met de +4 prijschommeling ligt.

Het **Schaaldieren (Hotategai)** fiche blijft op dezelfde plaats liggen, omdat beide kaarten van deze soort bij het lot met de 0 prijschommeling liggen. Het **Kogelvis (Fugu)** fiche gaat 1 vakje achteruit omdat de enige kaart van deze soort bij het lot ligt met de -1. Het **Inktvis (Tako)** fiche gaat 6 vakjes vooruit omdat er 1 kaart bij het lot met de +4 ligt en 1 kaart bij het lot met de +2. Het **Zalm (Sake)** fiche beweegt tenslotte 8 vakjes vooruit, omdat er 1 kaart bij het lot ligt met de +4 en 2 kaarten bij het lot met de +2 (+4 +2 +2 = 8).

Merk op dat de **Tonijn- (Maguro)** en de **Yakuza-kaart** in het tweede lot worden genegeerd, omdat ze niet op de markt voorkomen.

Zodra dit proces afgelopen is, is de **Evaluatiefase** voorbij en begint de **Aankoopfase**.

SPECIALE KAARTEN

De **Yakuza-** en **Jokerkaarten (Takusan)** werken anders dan de andere kaarten:

Yakuza-kaart - Deze kaart elimineert een **Productkaart** van de speler die het lot heeft aangekocht. Nadat de speler de kaarten heeft uitgespeeld van het lot waarin ook de **Yakuza-kaart** lag, moet deze speler een van zijn **Productkaarten** afleggen, samen met de **Yakuza-kaart**.

Jokerkaart (Takusan) - Deze kaart komt in een rij met producten naar keuze terecht van een speler die hem heeft gekocht. Aan het eind van het spel telt deze kaart als een extra **Productkaart** in die rij.

Opmerking: **Jokerkaarten** kunnen geen nieuwe rij starten. In het zeldzame geval dat een speler geen **Jokerkaart(en) (Takusan)** kan toewijzen doordat er geen beschikbare rij met producten is, moet(en) de **Jokerkaart(en) (Takusan)** worden afgelegd.

D) AANKOOP

In deze fase kopen de spelers producten aan voor hun restaurants. Met andere woorden: ze kopen kaarten die aan het einde van het spel in geld zullen worden omgezet.

Te beginnen met de startspeler en daarna in wijzerzin mag elke speler een lot kaarten kopen door het bedrag aan de **bank** te betalen dat afgebeeld staat op het **Prijsfiche** dat bij het lot ligt. Daarna neemt de speler de 3 kaarten in het lot bij zich.

De aangekochte kaarten worden voor de speler neergelegd. Hij kiest zelf in welke volgorde hij de kaarten uitspeelt. Het effect van **Yakuza-kaarten** treedt pas in werking als alle andere kaarten uit het lot zijn uitgespeeld. Uitgespeelde kaarten mogen niet meer verplaatst of terug op handen genomen worden.

Er zijn een aantal regels voor het uitspelen van kaarten:

Identieke **Productkaarten** moeten altijd in dezelfde kolom liggen. Bijvoorbeeld: als de speler al een **Inktvis (Tako)** kaart voor zich heeft liggen, dan legt hij alle toekomstige **Inktvis (Tako)** kaarten die hij koopt in diezelfde kolom. **Tonijnkaarten (Maguro)** zijn ook **Productkaarten** en volgen dezelfde regels.



Zodra je voor een bepaald product de eerste kaart aankoopt, moet je een nieuwe kolom voor dat product aanmaken.

In het onderstaande voorbeeld zie je hoe je de kaarten moet rangschikken:

In dit voorbeeld bevat de kolom 3 **Inktviskaarten (Tako)** en een **Jokerkaart (Takusan)**. Tel deze kolom alsof er 4 **Inktviskaarten (Tako)** liggen.

Indien de speler dat wenst, mag hij of zij een van de loten weigeren om **¥3** van de **bank** te ontvangen.

HINT Soms is het een betere strategie om geen geld uit te geven. Door te sparen, kun je dan in volgende rondes de beste loten aankopen.

Nadat alle spelers een lot hebben aangekocht, worden de kaarten van het resterende lot afgelegd.

De speler die het lot met het wekkersymbool aankoopt, ontvangt in de volgende ronde het Startspelerfiche.

Koopt er niemand het lot met het wekkersymbool, dan blijft de huidige startspeler behouden.

HINT Onthoud dat een speler niet noodzakelijk het meest waardevolle lot moet aankopen. Loten met een minder gunstige prijschommeling kunnen interessanter zijn of producten bevatten die beter geprijsd staan op het Prijsbord.

EINDE VAN HET SPEL

Na de zevende ronde is het spel voorbij. Nu controleren de spelers hun sets van producten en scoren ze de laatste punten.

Leg elk **Productfiche** op een van de vijf blauwe vakjes onderaan het **Prijsbord**, afhankelijk van hun eindpositie. Het fiche van het laagst gerangschikte product komt op vak 5 te liggen, het tweede laagste op vak 4, enzovoort. Het best gerangschikte product komt op vak 1 te liggen. Als er meerdere producten op dezelfde eindpositie liggen, dan hebben de producten die bovenaan liggen een hogere waarde.

Op de onderstaande afbeelding zie je hoe elk product een finale waarde toegewezen krijgt:



In dit voorbeeld plaats je de **Zalm (Sake)** in het blauwe vak 5, de **Kogelvis (Fugu)** in vak 4, de **Inktvis (Tako)** in vak 3, de **Garnalen (Ebi)** in vak 2 en de **Schaaldieren (Hotategai)** in vak 1. Deze rangschikking bepaalt de eindwaarde van elke kaart. In het bovenstaande voorbeeld is elke **Schaaldierenkaart (Hotategai)** die de spelers bezitten **¥10** waard, elke **Garnalenkaart (Ebi)** **¥7**, elke **Inktviskaart (Tako)** **¥5**, elke **Kogelviskaart (Fugu)** **¥3**, en elke **Zalmkaart (Sake)** **¥1**.

De waarde van de **Tonijnkaarten (Maguro)** is gebaseerd op sets. Dit product heeft een verschillende waarde voor elke speler, afhankelijk van het aantal **Tonijnkaarten (Maguro)** dat ze bezitten. Deze tabel toont de waarde van dit product: als de speler aan het eind 5 **Tonijnkaarten (Maguro)** bezit, dan is deze set (en dus niet elke kaart afzonderlijk) **¥25** waard. Bestaat de set uit 3 kaarten, dan is de set **¥12** waard, enzovoort.

De **Tonijnkaarten (Maguro)** stellen het belang van tonijn voor op de echte markt van **Tsukiji**. De waarde van tonijn hangt af van de kwaliteit van het vlees en de hoeveelheid vet in de vis. Hoe meer **Tonijnkaarten (Maguro)** je dus hebt, hoe beter de kwaliteit en hoe hoger de waarde aan het einde van het spel.



Tenslotte tellen de spelers de waarden van al hun kaarten volgens deze criteria bij elkaar op. Dit subtotale wordt bij hun resterende geld opgeteld om tot de totale eindscore te komen.

De speler met de hoogste score wint.



In het bovenstaande voorbeeld verslaat **Speler 1** met slechts 3 punten verschil **Speler 2**.

Is er een gelijkspel, dan wint de speler met de meeste ongebruikte **Speciale Tickets**. Is er dan nog een gelijkspel, dan delen de spelers de overwinning.

Nu is het tijd om de producten te controleren, alles in je truck te laden en naar je restaurant te gaan. Het is bijna tijd voor de lunch!

SPELVARIANT: SPECIALE PUNTEN

Wil je extra herspeelbaarheid en strategie toevoegen aan het spel, dan kun je aan het einde van het spel de volgende speciale scores toevoegen:

Veelzijdig Restaurant +10 PUNTEN
(minstens 3 kaarten van elk soort product)

Gespecialiseerd Restaurant +10 PUNTEN
(minstens 8 kaarten van hetzelfde soort product)

Populair Restaurant +5 PUNTEN
(meeste **Productkaarten** met de slechtste waarde)

"Veilig" Restaurant +3 PUNTEN
(hoogste aantal **Yakuza-kaarten**)