DISEÑO & ARTE:
JORDAN DRAPER

TOKYO TSUKIJI MARKET

TOKYO TSUKIJI MARKET

En TOKYO TSUKIJI MARKET eres una empresa pesquera que compite en una economía abierta, intentando de obtener más prestigio que tus oponentes mediante recursos pesqueros y yenes . Gracias a un sistema de mercado compartido y una economía completamente dirigida por los jugadores, ¡sólo los pescadores más astutos y rudos estarán a la altura de las circunstancias!

CONTENIDO

6 - Tableros de puerto

12 - Cubiertas de puertos

6x Pequeñas/ 6x Grandes

15 - Barcos de pesca de resina

6x De una carga/ 4x De dos cargas / 3x De tres cargas / 1x De cuatro cargas / 1x De seis cargas

18 - Tableros de lonja

9x Peces/ 9x Exteriores

64 - Discos de madera

63x Barriles de pesca con 9 tipos de peces / 1x Marcador de valor (color natural)

119 - Fichas de peces con su forma

9 tipos de peces

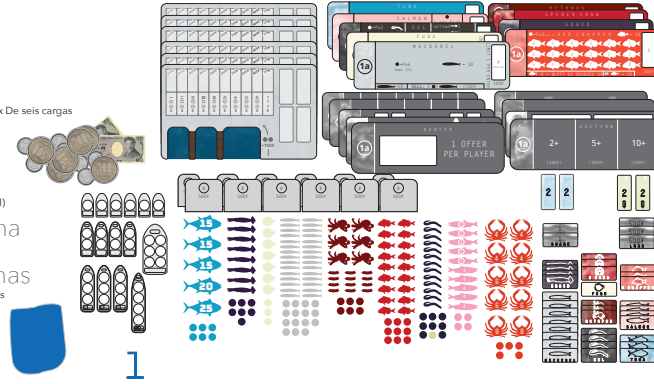
42 - Licencias de pesca y otras fichas

33x 9 tipos de peces / 2x Acciones / 3x Préstamos / 2x Congeladores / 2x Carros

60 - Fichas de Yenes

35x ¥100 / 10x ¥500 / 15x ¥1000

1 - Bolsa de la subasta



PREPARACIÓN

1 Coloca el tablero de Mercado de Caballas y el Mercado Exterior de Barcos boca arriba en la mesa.

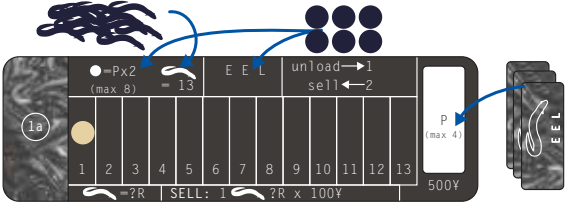
2 Separa los demás tableros de mercado en dos montones: uno para los mercados de pescado y otro para los mercados exteriores. Pon cada pila boca abajo y barajalas por separado. Escoge al azar un número de Mercados adicionales en función del número de jugadores, según la tabla de la página 3, y colócalos boca arriba en el centro de la mesa junto al Mercado de Barcos y Caballas, orienta los tableros de Mercado de la misma forma hacia arriba.

Notas sobre la selección de Mercados:
- El Cangrejo Araña, la Anguila y el Pargo Rojo son buenas Mercados para nuevos jugadores.
- El Mercado de Atún no es recomendable para los nuevos jugadores, ya que requiere un control estratégico del tiempo.
- No utilices el mercado externo de subastas con menos de 3 jugadores.

Jugadores	Mercados de pescado (además de la Caballa)	Mercados exteriores (además de los barcos)
2	+3	+2
3	+4	+2
4	+4	+3
5	+5	+3
6	+5	+4

3 Para cada tablero de Mercado de Pescado en la mesa, coloca en él el número de Licencias de Pesca, discos de Barril de Pescado y fichas de Pescado que correspondan, tal y como se indica en el propio tablero, devolviendo las piezas sobrantes a la caja. Algunas cantidades indicadas en los Mercados dependen del número de jugadores en la partida, representado por P.

Ejemplo: Para una preparación de 3 jugadores con la Anguila:
- 13 fichas de Anguila
- 6 Barriles de Anguila
- 3 Licencias de Anguila
- Marcador de Valor en el tablero del Mercado de Anguila.



3

Notas específicas sobre los Mercados:
- Aparta un número de licencias de Caballa igual al número de jugadores, antes de colocar las Licencias de P requeridas en el tablero de Caballa que queden. Dado que hay un máximo de 8 licencias de Caballa disponibles en el juego, en una partida con 5 o 6 jugadores sólo habrá 3 o 2 licencias disponibles para colocar en el tablero de la caballa.
- Coloca las fichas de Cangrejo Araña y/o Atún en la bolsa de subasta en lugar de en sus respectivos tableros de mercado.
- Coloca un marcador de Valor en la casilla 1 del tablero del Mercado de la Anguila.
- Coloca una ficha de Pargo Rojo en cada uno de los puntos señalados del tablero del mercado.
- El Mercado de Pulpos viene con dos tipos de fichas diferentes (Pulpo y Takoyaki); coloque ambas, como indica el tablero.

---

4 Aparta tantos Barcos de una *carga* igual al número de jugadores en juego. Pon en juego, en el tablero de Barcos, los restantes y la Barcaza de 6 cargas , como se indica en el mismo tablero (al igual que para los Mercados de Pescado, P (Players / Jugadores) representa el número de jugadores en la partida). Si no quedan suficientes barcos de un determinado tipo, coloca todos los que haya disponibles. Para ello, se colocan las siguientes cantidades de cada tipo en el Mercado de Barcos por cada jugador:

Tipo de Barco	2J	3J	4J	5J	6J
Una Carga	1	1	1	1	0
Dos Cargas	2	3	4	4	4
Tres Cargas	1	2	3	3	3
Cuatro Cargas	1	1	1	1	1
Seis Cargas (Barcaza)	1	1	1	1	1

**J = P: Jugadores / Players*

5 Si están en juego, algunos otros Mercados Externos tienen componentes específicos ubicados en ellos de la siguiente manera:

- El tablero del **Banco** viene con las fichas de Acciones y Préstamos.
- El tablero de **Alquileres** viene con las fichas de Congelador y Carro.

6 Devuelve todos los tableros de mercado no utilizados y sus piezas a la caja (incluida la bolsa de subasta, si no juegas con los mercados del Cangrejo o de Atún).

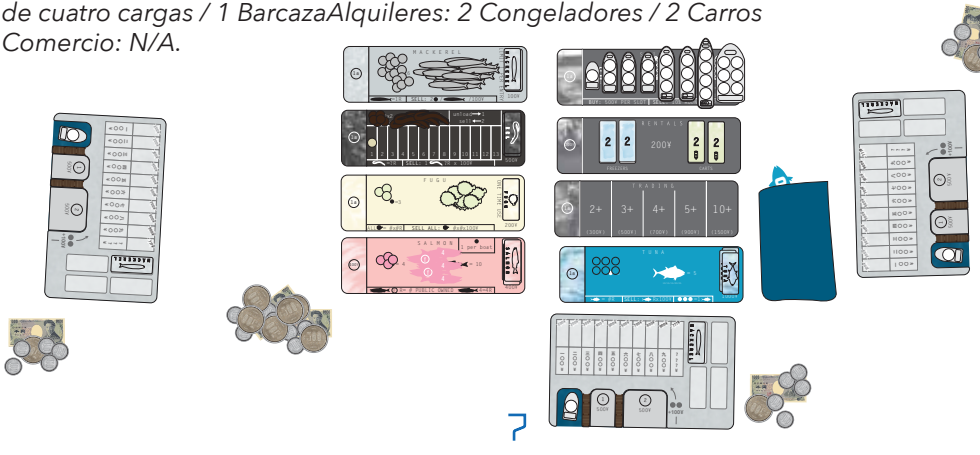
7 Cada jugador coge ¥2.000, 1 de las Licencias de Pesca de Caballa (paso 3), 1 de los Barcos de una carga (paso 4). Un tablero de Puerto, 1 loseta de Cubierta de Puerto pequeña y 1 loseta de Cubierta de Puerto grande. Cada uno coloca su Barco en el espacio de Puerto más a la izquierda de su tablero de Puerto, sus fichas pequeñas y grandes de Cubierta de Puerto (con los números hacia arriba) sobre los espacios de Puerto del centro derecha respectivamente, y su Licencia de Caballa en uno de los cuatro espacios de Licencia a la derecha de su tablero de Puerto. Devuelve a la caja los tableros de puerto y las fichas de cubierta de puerto que no hayas utilizado.

8 Coloca todas las fichas de Yen restantes en un suministro general al alcance de todos.

Ejemplo de preparación para una partida de 3 jugadores: 2.000 yenes por jugador, una Licencia de Pesca de Caballa, un Puerto con los dos Puertos de la derecha bloqueados por las Cubiertas de los Puertos, y un solo Barco de una carga en su Puerto abierto.

Hay 5 Mercados de Pescado (incluyendo el obligatorio Mercado de Caballa) y 3 Mercados Externos en juego (incluyendo obligatoriamente el Mercado de Barcos) . Como hay 3 jugadores, los Mercados se abastecen de la siguiente manera:

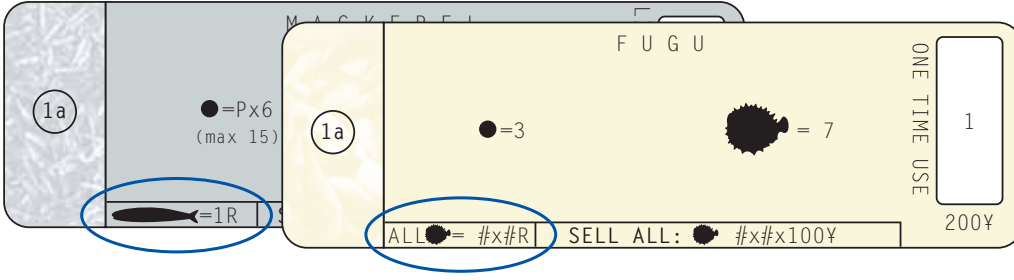
Caballas: 15 Barriles / 30 Fichas / 3 Licencias de Pesca.
Anguila: 6 Barriles / 13 Fichas / 3 Licencias de Pesca / 1 Marcador en el espacio 1.
Fugu: 3 Barriles / 7 Fichas / 1 Licencias de Pesca.
Salmón: 4 Barriles / 10 Fichas / 4 Licencias de Pesca.
Atún: 6 Barriles / 5 Fichas (en la bolsa de la subasta) / 3 Licencias de Pesca.
Barcos: 1 Barco de una carga / 3 Barcos de dos cargas / 2 Barcos de tres cargas / 1 Barco de cuatro cargas / 1 BarcazaAlquileres: 2 Congeladores / 2 Carros
Comercio: N/A.



OBJECTIVOS

Tener la mayor cantidad de Yenes después de la puntuación final del juego. Tu puntuación final es una combinación de todas las fichas de Yen y el valor de los fichas de Pez.

Nota: Las fichas de pescado valen cada una un número de recursos, dependiendo del tipo de pescado al que corresponda (*ver la sección de mercados de pescado para más detalles*). El valor de 1 Recurso al final de la partida equivale a ¥100.



MECÁNICA

Antes de comenzar la partida, todos los jugadores deben decidir juntos si juegan con dinero descubierto (donde es visible para todos los jugadores) o con dinero oculto (donde cada jugador mantiene el suyo escondido).

El jugador que haya bebido agua por última vez va primero. Empezando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores se turnan y cada uno realiza un número de acciones por turno. El juego continúa hasta que se desencadena el final de la partida cuando un jugador cumple una o ambas de las condiciones al comienzo del su turno:

El jugador tiene al menos:
- ¥5,000 y no es el jugador con menos recursos.
- 50 recursos en fichas de pescado y no es el jugador con menos Yenes.

El jugador que activó el final de la partida realiza su turno como de costumbre, luego todos los demás jugadores tienen un último turno antes de que la partida termine y se calcule la puntuación.

TURNOS DEL JUGADOR

Al comienzo de tu turno, cualquier Barril de Pescado que quede en tu tablero de Puerto se pondrá en mal estado, trás lo cual deberás realizar una serie de acciones. El número de acciones que realices dependerá de se coste.

Hay tres tipos de acciones: Pesca, Compras, y Mercados. La mayoría de las acciones cuestan 1 o 2 Puntos de Acción, cada turno tienes disponible 2 Puntos de Acción, que debes gastar. Algunas acciones de Mercado requieren o permiten gastar fichas de Yen o Pescado en lugar de Puntos de Acción. Puedes realizar cualquier combinación entre los tres tipos de acción, **pero ten en cuenta que después de gastar tu último Punto de Acción no puedes realizar más acciones este turno.** Debes resolver completamente una acción antes de comenzar otra.

PESCADO DETERIORADO

Al principio de tu turno, retira primero todos los Barriles de Pescado de la fila de venta inferior de tu tablero de Puerto, devolviéndolos a sus correspondientes tableros de Mercado. No recibirás ningún pago por estos Barriles. A continuación, mueve todos los Barriles de pescado de la fila de venta superior a la fila de venta inferior, manteniendo la columna en la que se encuentra cada Barril; estos Barriles están ahora deteriorados, "en mal estado".

Abrir Puertos adicionales

En cualquier momento de tu turno, y **además de tus acciones,** , puedes abrir un Puerto bloqueado en tu Puerto pagando el coste de ¥500 mostrado en su loseta de Cubierta de Puerto. Los Puertos adicionales deben abrirse en orden de izquierda a derecha, tal y como indican los números 1 y 2 en las Cubiertas de Puerto. El Puerto "2" situado más a la derecha puede albergar 2 Barcos al mismo tiempo, o 1 Barcaza.

PESCA

Coste: 1 Punto de Acción

Cuando realizas esta acción, puedes:

1 - Activar toda o parte de su flota; y/o

2 - Ajustar los precios de los Barriles en su tablero de Puerto.

1 - Activar toda o parte de su flota

Puedes activar uno o más de tus Barcos y/o tu Barcaza. Cada Barco activado puede realizar 1 de las siguientes actividades: Desatracar, Pescar o Atracar. La Barcaza sólo puede Desatracar o Atracar (no puede Pescar). Puedes activar tus barcos en cualquier orden, y no tienen por qué realizar la misma actividad unos que otros.

Desatraque: Mueve un Barco o Barcaza desde un Puerto de tu tablero de Puerto y colócalo debajo de tu tablero de Puerto, para indicar que ahora está "en el mar".

Pesca: Un Barco que realice esta acción puede Pescar 1 Barril de Pesca. Para hacerlo, debe estar en el mar, y debes tener una Licencia de Pesca disponible para que la use (una que aún no haya sido usada para Pescar durante esta acción de Pesca). Coge los Barriles Pescados de los tableros de la Lonja correspondientes; si no hay ninguno disponible de un tipo, no podrás capturar ese tipo de Pescado durante el resto de la partida (*consulta la sección Sobrepesca*).

- **Si el Barco está vacío:** Con un barco vacío solo puedes pescar peces de un tipo, del que tengas un número de licencias mayor que el número de barcos propios en el mar que carguen barriles del tipo correspondiente de pescado (la Barcaza no cuenta a estos efectos). Elige el tipo de Pez que quieres Pescar y añade un único Barril de ese tipo a uno de los huecos del Barco.
- **Si el Barco ya tiene al menos un Barril de Pescado en él:** Con un Barco parcialmente cargado (siempre que tenga al menos una ranura vacía), sólo podrá capturar peces del mismo tipo que el/los Barril(es) de pescado que ya tenga en el barco, y para los que posea al menos 1 licencia correspondiente. *Nota*: en este caso, el número de Barcos que tengas en el mar con el mismo tipo de Barril de Pescado es irrelevante. Selecciona un Barco que ya tenga al menos un Barril, y añádale un Barril del mismo tipo (excepción: un Barco que use una Licencia de Salmón sólo puede tener 1 Barril de Salmón a la vez; vea las reglas especiales para Salmón).

Ejemplo: Tienes 1 Barco en el mar con un Barril de Caballa. Para pescar un Barril de Caballa con un segundo Barco (actualmente vacío) mientras el primer Barco permanece en el mar, debes tener al menos 2 Licencias de Caballa. Con sólo 1 Licencia de Caballa, debe atracar el primer Barco o descartar su Barril de Caballa antes de poder usar el segundo Barco para Pescar Caballa. Sin embargo, 1 Licencia de Caballa es suficiente para Pescar otro Barril de Caballa con el primer Barco, siempre que tenga al menos 1 ranura vacía.

Atraque: Si tu Barco o Barcaza está en el mar, puede Atracarlo en un espacio disponible en uno de sus Puertos (recuerde que sólo el Puerto "2" situado más a la derecha puede albergar una Barcaza). Inmediatamente después de Atracar, descarga los Barriles de Pescado que haya en el Barco o Barcaza. Por cada 2 Barriles que descargues en tus Puertos durante la misma acción de Pesca, toma ¥100 del suministro general. A continuación, asigna a cada Barril descargado un precio de venta colocándolo en la fila de venta superior de una columna a tu elección en tu tablero de Puerto (excepción: Los Barriles del Cangrejo Araña y Atún no se colocan en tu tablero de Puerto, y en su lugar activarán una subasta; consulta las reglas especiales para estos tableros en la sección de Lonjas).

La columna de venta "???" en tu tablero del Puerto te permite fijar cualquier múltiplo de ¥100 que desees como precio de venta para tu Barril/Takoyaki. El precio que fijes debe ser declarado cuando coloques el Pescado en esa columna (ya sea cuando lo pongas a la venta por primera vez, o cuando posteriormente ajustes los precios en una acción de Pesca).

Normas para las licencias de pesca:
- Cuando se usa, una Licencia permite a 1 Barco capturar 1 Barril del tipo de Pez correspondiente.
- Cada Licencia de Pesca puede usarse **como máximo una vez por acción** de Pescar.
- Una Licencia sólo es necesaria para Pescar. No es necesaria para Desatracar o Atracar.
- Puedes tener como **máximo 4 Licencias de Pesca** (como muestran los 4 espacios de Licencia en tu tablero de Puerto). Si tienes 4 Licencias y deseas adquirir otra, primero debes devolver una a su correspondiente tablero de Mercado. Devolver una Licencia es gratis, no cuenta como parte de una acción, y puede hacerse en cualquier momento durante tu turno.

Transferencia de barriles de pescado a la barcaza: La Barcaza no puede hacer la acción de **Pescar**. Sin embargo, puede transferir cualquier número de Barriles de Pescado de cualquier número de Barcos a la Barcaza en cualquier momento de tu turno, siempre que la Barcaza tenga suficientes huecos vacíos, y tanto el Barco(s) como la Barcaza estén en el mar. Esto es gratuito y no cuenta como parte de una acción. La Barcaza puede contener cualquier combinación de tipos de Barriles de Pescado (excepción: como máximo 1 Barril de Salmón; véase Salmón en la sección Mercados de Pescado). Los barriles **no pueden transferirse de la Barcaza a los Barcos.**

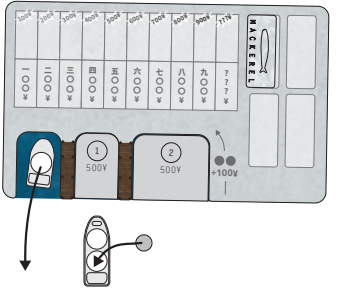
Descartar barriles de pescado: En algunos casos, es posible que desees descartar barriles de pescado de sus barcos mientras están en el mar.

Arrojar tus capturas al mar de esta forma está permitido, pero sólo al principio de tu turno, antes de realizar cualquier acción. Vuelve a colocar los Barriles descartados en sus tableros de Mercado.

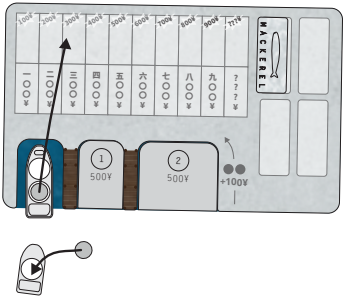
2 - Ajusta los precios de los Barriles en tu tablero del Puerto

Al realizar una acción de Pesca, puedes ajustar los precios de Barriles (y/o Takoyaki, si estás jugando con el Mercado del Pulpo) en las filas de venta superior e inferior de tu tablero del Puerto (pero no la fila en la que está cada uno). Se te permite realizar una acción de Pesca únicamente para ajustar estos precios, y no realizar actividades con ninguna de tu flota.

Ejemplo: María realiza una acción de Pesca como su primera acción de este turno. Tiene dos barcos, cada uno de los cuales puede realizar una acción. Su Barco de Dos cargas está en el mar, así que utiliza su Licencia de Caballa para realizar la acción de Pescar con él, añadiendo un Barril de Caballa a uno de sus huecos. Su Barco de Una carga está en un Puerto, así que decide realizar la acción de Desatraque, moviéndolo debajo de su tablero de Puerto.



María elige usar su segunda acción de este turno para realizar otra acción de Pesca, y la acción de Atraque con su Barco de Dos cargas, colocándolo de nuevo en el Puerto abierto de su tablero de Puerto. En cuanto el Barco esté atracado, retira el Barril de Caballa y le asigna un precio de venta de ¥300 colocándolo en la fila de venta superior de la tercera columna de su tablero de Puerto. Ahora puede usar su Licencia de Caballa para realizar Capturas con el Barco de una ranura, y lo hace, añadiéndole un Barril de Caballa.



COMPRAS

Coste: 1 punto de acción

Cuando realizas esta acción, puedes comprar tantos Barriles de Pescado de tantos tableros de Puerto de otros jugadores como quieras. Por cada Barril que compres, paga al jugador propietario la cantidad por la que ese Barril está a la venta, devuélvelo a su tablero de Mercado correspondiente, coge 1 de las fichas de Pescado disponibles del mismo Mercado y colócala delante de ti (consulta las reglas especiales para la compra de Barriles de Pargo Rojo y Salmón en la sección Mercados de Pescado). Cada ficha de Pez vale un número de Recursos, tal y como se indica en su tablero de Mercado.

Si estás jugando con el Mercado del Pulpo, puedes comprar fichas de Takoyaki en los tableros de Puerto de otros jugadores. Por cada ficha de Takoyaki que compres, paga al jugador propietario la cantidad por la que está a la venta y coloca la ficha de Takoyaki delante de ti.

Notas: Con la excepción de Fugu en mal estado(ver reglas especiales para Fugu en la sección Mercados de Pescado), nunca puedes comprar Barriles de tu propio tablero de Puerto. Tampoco puedes comprar fichas de Takoyaki de tu propio tablero de Puerto, pero pueden usarse para entrar en el Mercado del Pulpo (ver reglas especiales para el Pulpo en la sección Mercados de Pescado). Los Barriles o fichas que queden a la venta en tu tablero de Puerto al final de la partida no valdrán nada.

MERCADOS

Coste: Varía según los mercados

Cuando realices esta acción, elige un Mercado de pescado o externo para visitar, pagando el coste indicado en la parte izquierda del tablero del Mercado. Los mercados pueden requerir gastar un número de uno de los siguientes para entrar:
- Puntos de Acción (1 o 2 de los 2 que debes usar en tu turno, indicados por 1a ó 2a).
- Fichas de Pez, devueltas a su tablero de Mercado.

- Yenes, pagados al suministro general.
Algunos Mercados ofrecen más de una opción de coste; en estos casos eliges una de ellas para pagar. Algunos Mercados **no tienen coste de entrada**: no cuesta nada entrar en ellos, pero sólo se pueden entrar **una vez por turno**.

Si has entrado en un Mercado de Pescados, una vez que hayas pagado su coste de entrada (pero antes de seguir interactuando con este) **todos los jugadores, incluido tú, que posean al menos una Licencia de ese Mercado** tomarán inmediatamente ¥100 del suministro general **por cada Licencia coincidente** que posean.

Si entras en un Mercado, debes interactuar con él al menos una vez, pero a menos que se indique lo contrario, puedes hacerlo **tantas veces como quieras** y puedas. Cada tablero de Mercado es único y contiene habilidades e información diferentes.

En los **Mercados de Pescados**, las posibles interacciones son las siguientes:

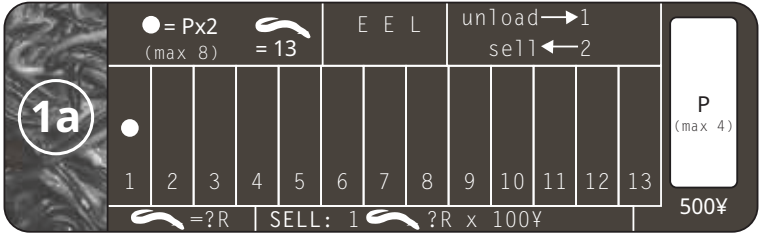
- Comprar licencias de pesca: Puedes comprar tantas Licencias como haya disponibles en el tablero de Mercado (siempre que tengas espacio en tu tablero de Puerto para ellas), pagando Yenes al suministro general. Coloque cada Licencia que compre en un espacio vacío de Licencia en su tablero de Puerto. Excepción: en el Mercado de la Caballa puedes comprar como máximo 1 Licencia de Caballa por entrada.

- Vender fichas de Pez: Si aparece un precio de "VENTA" en el tablero del Mercado, puedes vender las fichas de Pez correspondientes de vuelta al Mercado. A menos que se especifique lo contrario, mueve tantas fichas de Pescado como quieras de tu suministro al tablero del Mercado, y coge la cantidad indicada de Yenes del suministro general.

- Otras interacciones: Algunos Mercados de pescado tienen otras interacciones especiales disponibles; consulta la sección Mercados de pescado para más detalles.

Todos los Mercados externos funcionan de forma diferente, permitiéndote vender o intercambiar fichas de pescado, comprar o vender barcos, y mucho más. Consulta la sección Mercados externos para saber cómo interactuar con cada uno de ellos.

MERCADOS DE PECES



EEL / ANGUILA

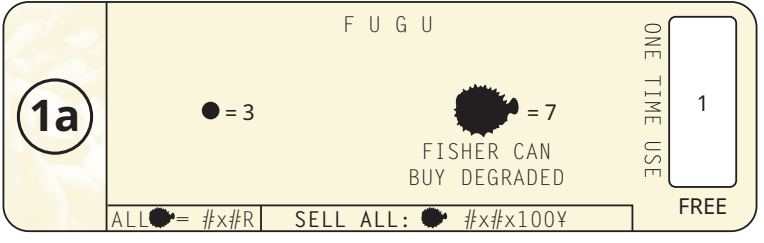
Interacciones de la acción de los mercados:

- Comprar licencias de pescado: puede comprar licencias de anguila por ¥ 500 cada una.
- Vender fichas de pescado: puede vender fichas de anguila en el mercado por ¥ 100 × el valor de recurso combinado de las fichas vendidas. Después de recibir los yenes, reduce el valor del recurso en 2 posiciones por cada ficha de anguila vendida (ver más abajo).

Valor de recurso: cada ficha de anguila vale la cantidad de recursos indicada por la posición del marcador en el centro del tablero de mercado. Cada vez que se descargue (upload) un Barril de anguila y se pone a la venta (no solo Pescar) en el tablero de Puerto de un jugador, avanza el valor

un espacio en el tablero por cada Barril descargado, aumentando así el valor actual de las de todas las Anguilas. Después de que un jugador venda fichas de Anguila al Mercado de Anguilas, mueve el marcador de Valor 2 espacios hacia atrás por cada ficha vendida. Ignora cualquier movimiento que mueva el marcador de Valor por encima de 13 o por debajo de 1 en el registro.

Ejemplo: El marcador de Valor está en 6 cuando un jugador vende 2 fichas de Anguila al Mercado de Anguilas. Toma 1.200 yenes del suministro general y mueve el marcador de Valor de 6 a 2 en el registro de Valor.



Fugu / Pez Globo

Reglas especiales para el Deterioro de Peces: Al principio de tu turno, antes de eliminar los peces en mal estado Barriles de la fila inferior de venta de tu tablero del Puerto,

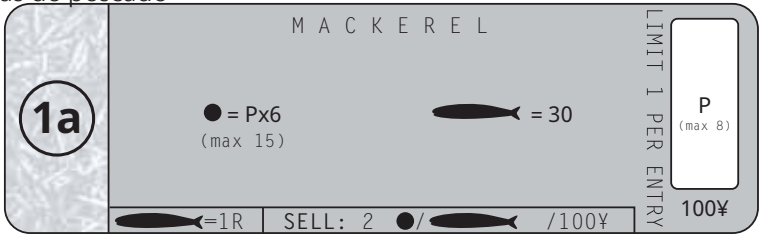
Barriles de la fila inferior de venta de su tablero del Puerto, si tienes algún Barril de Fugu deteriorado en esa fila inferior, puede comprarlo usted mismo pagando el precio en Yenes indicado al suministro general. Esta es la única vez que puedes comprar alguno de tus propios Barriles de Fugu. Cualquier Barril de Fugu deteriorado que no compres al comienzo de tu turno será retirado y devuelto a su Mercado como de costumbre. Ten en cuenta que si usas un Congelador (ver Alquileres en la sección de Mercados Externos), el paso de Deterioro del Pescado no ocurre y por tanto no puedes comprar tus propios Barriles de Fugu ese turno; sólo puedes comprar tu propio Fugu si de otra forma se deteriorado fuera de tu tablero del Puerto ese turno.

Reglas especiales para Atracar durante una acción de Pesca: Siempre que descargues un Barril de Fugu en uno de tus Puertos (ya sea desde un Barco o una Barcaza) y tenga la Licencia de Pesca de Fugu, la Licencia se devuelve al Mercado de Fugu inmediatamente.

Interacción del mercado de acciones:
- Comprar licencias de pesca: Puede obtener gratuitamente la Licencia Fugu, si está disponible.
- Vender fichas de pescado: Puedes vender fichas Fugu en el Mercado por ¥100 × el número de Fugu que estás vendiendo multiplicado por sí mismo. No tienes que vender todos tus Fugu cuando hagas esto.
- Valor de los recursos: El valor de recurso combinado de todas las fichas Fugu que posees es el número de fichas Fugu que posees multiplicado por sí mismo.

Ejemplo: Un jugador vende un grupo de 4 fichas Fugu al Mercado y toma ¥1,600 del suministro general.

Vender fichas de pescado



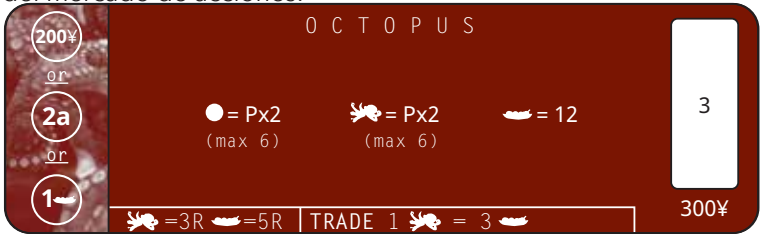
Mackerel / Caballa

Interacción del mercado de acciones:

- Comprar licencias de pesca: Puedes comprar un máximo de 1 Licencia de Caballa por ¥100 cada vez que se acceda.
- Vender fichas de pescado: Como excepción a la regla normal de que los Barriles de Pescado sólo pueden venderse a otros jugadores cuando éstos realizan una acción de Compra y te los compran a ti, puedes vender Barriles de Caballa de tu tablero de Puerto así como fichas de Caballa al Mercado. Coge ¥100 del suministro general por cada 2 Barriles de Caballa y/o fichas (en cualquier combinación) que devuelvas al tablero de Caballa.

Valor de los recursos: Cada ficha de Caballa vale 1 Recurso.

Interacción del mercado de acciones:



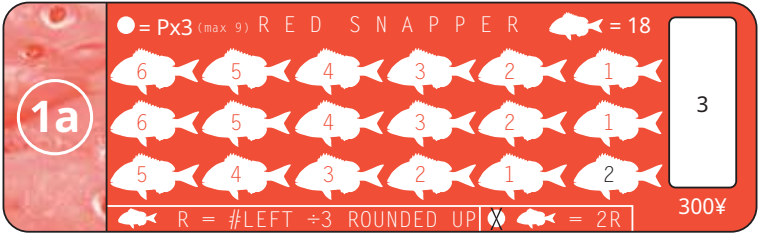
Octopus / Pulpo

Reglas especiales para el coste de visita del Mercado: Si eliges pagar 1 ficha de Takoyaki para entrar en el Mercado del Pulpo, puedes usar una ficha de Takoyaki que hayas comprado previamente a otro jugador o una que tengas a la venta en tu tablero del Puerto.

Interacción del mercado de acciones:

- Comprar fichas de pescado: Puede adquirir Licencias Octopus por ¥300 cada una.
- Vender fichas de pescado: No puedes vender fichas de Pulpo (o Takoyaki) en el Mercado.
- Cambia fichas Octopus por Takoyaki: Puedes convertir fichas de Pulpo en Takoyaki cogiendo 3 fichas de Takoyaki por cada ficha de Pulpo que devuelvas al Mercado. Coloca las fichas de Takoyaki que cojas de esta forma a la venta en tu tablero del Puerto al precio que elijas.

Ten en cuenta que el Takoyaki **nunca se degrada**, por lo que permanecerá en tu tablero del Puerto hasta que lo compre otro jugador durante una acción de Compra. Las fichas de Takoyaki que queden sin vender al final de la partida no valdrán nada para ti.
Valor del recurso: Cada ficha de Pulpo vale 3 Recursos. Cada ficha de Takoyaki vale 5 Recursos (a menos que siga en tu tablero de Puerto, como arriba).



Red Snapper / Pargo Rojo

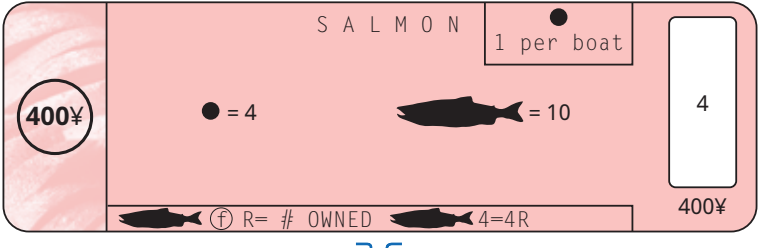
Reglas especiales para el coste de visita del Mercado: Siempre que compres un Barril de Pargo Rojo a otro jugador, devuélvelo al Mercado y coge la siguiente ficha de Pargo Rojo disponible, empezando de arriba a abajo en cada columna, en columnas de izquierda a derecha en el tablero de Mercado.

El número rojo más bajo revelado representa el valor actual de Recursos de todas las fichas de Pargo Rojo (ver más abajo).

Interacción del mercado de acciones:

- Comprar Licencias de Pesca: Se pueden adquirir cada licencias de pargo rojo por ¥300.
- Vender Fichas de Pescado: No puedes volver a vender fichas de Pargo Rojo en el Mercado.

Valor de los recursos: Cada ficha de Pargo Rojo vale la cantidad de Recursos indicada enel número rojo más bajo que aparezca dentro de los contornos de los peces en el tablero del Mercado (es igual al número de fichas de Pargo Rojo que queden en el Mercado dividido entre 3 y redondeado al número entero superior más cercano). Excepción: si los Pargos Rojos son sobreexplotados (véase Sobreexplotación), valen 2 recursos cada uno, aunque queden fichas de Pargo Rojo en el tablero del mercado.



Salmón

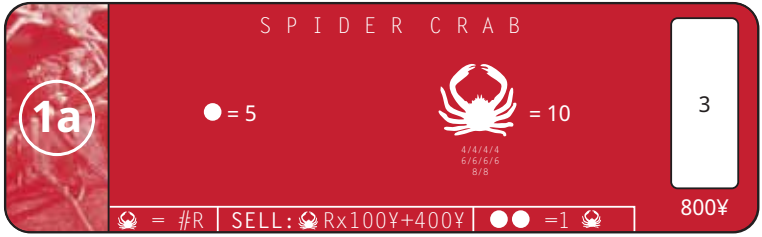
Normas especiales para embarcaciones: Las Licencias de Salmón sólo permiten a los Barcos transportar un único Barril de Salmón a la vez, independientemente del tamaño de los Barcos implicados. Este límite de 1 Barril de Salmón por barco también se aplica a la Barcaza.

Reglas especiales para la acción de compra: Siempre que compres un Barril de Salmón a otro jugador, devuélvelo al Mercado y coge una ficha de Salmón como de costumbre. Coloca esta ficha de Salmón delante de ti con la cara Ⓕ hacia arriba, si compraste el Barril de Salmón en la fila de venta superior del tablero del Puerto del otro jugador (cuando el pescado estaba fresco), y con la cara "4" hacia arriba si lo compraste en la fila de venta inferior (indicando que el pescado estaba deteriorado cuando lo compraste). La cara hacia arriba en la que se coloca una ficha de Salmón determina su valor en Recursos (ver más abajo).

Interacción del mercado de acciones:

- **Comprar Licencias de Pesca:** Puede adquirir cada licencias de salmón por ¥400.
- **Vender Fichas de Pescado:** No puedes volver a vender fichas Salmón en el Mercado.

Valor de los recursos: Cada ficha de Salmón con la cara "deteriorado" "4" hacia arriba vale 4 Recursos fijos. Cada ficha de Salmón con la cara "fresca" Ⓕ hacia arriba vale un número de Recursos igual al número total de Salmones propiedad del jugador (tanto frescos como deteriorados) que haya en ese momento en la partida.

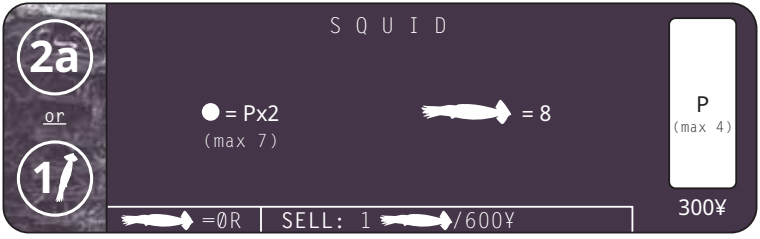


Spider Crab / Cangrejo Araña

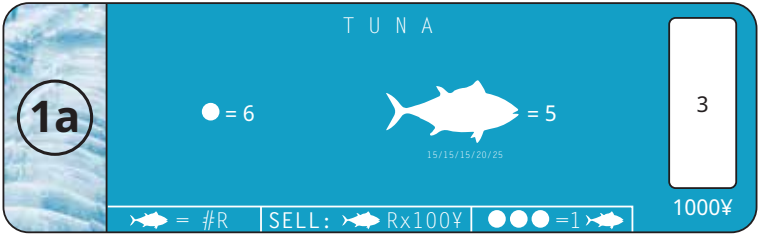
Reglas especiales para Atracar durante una acción de Pesca: Cuando un Barco o Barcaza con Barriles de Cangrejos atraque en uno de sus Puertos, no ponga los Barriles descargados a la venta en su tablero de Puerto. En su lugar, por cada 2 Barriles de Cangrejos que descargues durante la misma acción de Pesca, se realizará inmediatamente una subasta de Cangrejos. Si esto ocurre antes de que hayas completado tu acción de pesca, realiza primero la subasta y luego vuelve a terminar tu acción de pesca, haciendo otra subasta por cada 2 barriles que descargues.

Cuando se produce una subasta, devuelve los 2 Barriles de Cangrejo Araña que la originaron al tablero del Mercado, y saca 1 ficha de Cangrejo Araña al azar de la bolsa de Subastas. Todos los jugadores (incluido tú) participan en una puja a ciegas para recibir este Cangrejo Araña, colocando en secreto una cantidad de Yenes en un puño cerrado y revelando todas las pujas simultáneamente.

¥0 es una puja válida. El mejor postor gana la subasta y se lleva la ficha del Cangrejo Araña. Si hay un empate para el mejor postor, se decide el ganador entre los jugadores empatados.
Si ganas la subasta, paga tu puja al suministro general. Al final de tu acción de pesca, si queda un solo barril de centollo descargado, devuélvelo al tablero del mercado sin compensación.
Interacción del mercado de acciones:
- Comprar Licencias de Pesca: Se puede comprar cada licencias de centollo por ¥800.
- Venta de Fichas de Pescado: Puedes vender fichas de Cangrejo en el Mercado por: ¥100 × (valor del Recurso) + ¥400 por cada ficha vendida.
Devuelve las fichas de Cangrejo que vendas a la bolsa de subasta.
Valor de los Recursos: Cada ficha de Cangrejo vale el número de Recursos impreso en ella (4, 6 u 8).



Squid / Calamar
Interacción del mercado de acciones:
- Comprar Licencias de Pesca: Se puede comprar cada licencias de centollo por ¥300.
- Venta de Fichas de Pescado: Puedes vender cada ficha de Calamar en el Mercado por ¥600.
Valor de los Recursos: Cada ficha de Calamar vale 0 Recursos.



Tuna / Atún

Reglas especiales para Atracar durante una acción de Pesca: Cuando un Barco o Barcaza con Barriles de Atún atraque en uno de tus Puertos, no pongas los Barriles descargados a la venta en tu tablero de Puerto. En su lugar, por cada 3 Barriles de Atún que descargues **durante la misma acción de Pesca**, tiene lugar inmediatamente una subasta de Atún. Si esto ocurre antes de que hayas terminado tu acción de Pesca, realiza primero la subasta y luego vuelve a terminar tu acción de Pesca, deteniéndote para otra subasta por cada 3 Barriles adicionales que descargues.

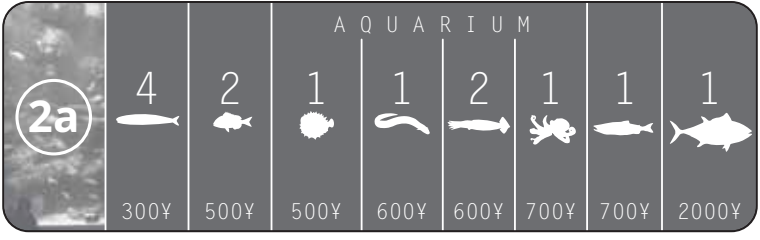
Cuando se produce una subasta, devuelve los 3 Barriles de Atún que la desencadenaron al tablero del Mercado, y saca 1 ficha de Atún al azar de la bolsa de Subastas.

Todos los jugadores (incluido tú) participan en una puja a ciegas para recibir el Atún, colocando en secreto una cantidad de Yenes en un puño cerrado y revelando todas las pujas simultáneamente. ¥0 es una puja válida. El mejor postor gana la subasta y se lleva el Atún.

Si hay un empate, tu decides quien gana la subasta. Si ganas la subasta, paga tu puja al suministro general. Al final de tu acción de Pesca, si quedan 1 o 2 Barriles de Atún descargados, devuélvelos al tablero de Mercado sin compensación.

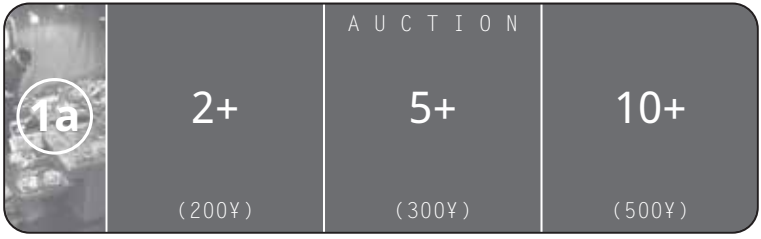
Interacción del mercado de acciones:
- Comprar Licencias de Pesca: Se puede comprar cada licencias de centollo por ¥1000.
- Venta de Fichas de Pescado: Puedes vender fichas de Atún en el Mercado por:
¥100 × el valor combinado de Recursos de las fichas vendidas. Devuelve las fichas de Atún que vendas a la bolsa de subasta.
Valor de Venta de los Recursos: Cada ficha de Atún vale el número de Recursos impresos en ella (15, 20 o 25).

MERCADOS EXTERNOS



Aquarium / Acuario

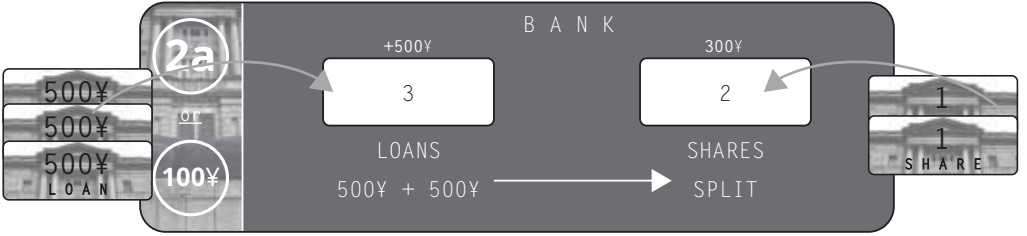
Al interactuar con este Mercado, puedes venderle cualquier número de fichas de Pez por los precios que se muestran, siempre que siga habiendo **demanda** en el Acuario para las fichas que estás vendiendo. Un tipo de ficha de Pez está en demanda siempre que haya en el Acuario **menos fichas de Pez que el número mostrado** en el espacio correspondiente. Cuando vendas una ficha de Pez, colócala en su casilla del tablero del Acuario y coge la cantidad de Yenes indicada de la reserva general. Todos los Peces vendidos al Acuario permanecen allí durante el resto de la partida. Una vez que el número total de fichas de Peces de un tipo determinado coincida con el número correspondiente en el espacio de ese tipo, no se podrán vender más Peces de ese tipo.



Auction / Subasta

Cuando interactúa con este Mercado, puede realizar una subasta. Sólo puede hacerlo una vez cada vez que entres en el Mercado de Subastas. Para celebrar una subasta, selecciona cualquier número de fichas de Pez para ofrecerlas en subasta como un lote, colócalas en el espacio más a la derecha del tablero de Subasta que corresponda a su valor combinado en Recursos, y paga la tarifa mostrada al suministro general (debes pagar esta tarifa antes de que comience la subasta). Todos los demás jugadores participan en una puja ciega para comprarte este lote, colocando en secreto una cantidad de Yenes a puño cerrado y revelando todas las pujas simultáneamente. ¥0 es una puja válida. Debes aceptar la oferta más alta, que también es igualada por el Mercado: el mejor postor te paga la cantidad de yenes que pujó y tú vuelves a tomar la misma cantidad de la oferta general.

Ejemplo: si la puja más alta es de ¥300, el suministro general también paga ¥300, con lo que la recaudación total asciende a ¥600.



Bank / Banco

Con este Mercado, puedes tomar un **Préstamo (Loan)** o comprar una **Acción (Share)**. Ningún jugador puede hacer ambas cosas: si previamente has tomado un Préstamo no puedes comprar una Acción, y viceversa.

Pedir un Préstamo: Toma una ficha de Préstamo del Banco y ¥500 del suministro general. Puedes tomar más de un Préstamo en la misma acción, si están disponibles en el tablero del Mercado Bancario.

Comprar una Acción: Paga ¥300 al suministro general para coger una Acción del Banco. Puedes comprar ambas acciones al mismo tiempo, si están disponibles.

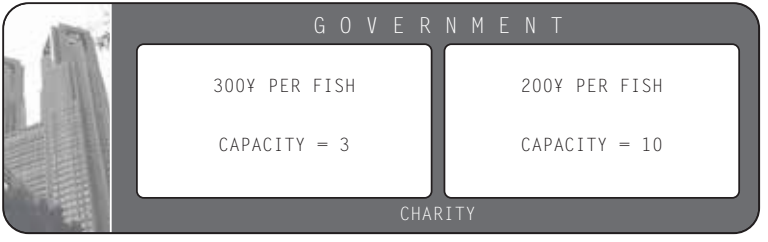
Ni los Préstamos ni las Acciones ocupan espacios de Licencia en tu tablero del Puerto; guarda los que cojas al lado del tablero en tu área de jugador.

Devolución de un Préstamo: Al final de la partida (y no antes), los Préstamos deben ser devueltos en su totalidad, más un interés de ¥500 por Préstamo, dividiéndose el interés total pagado a partes iguales entre los jugadores que posean Acciones, redondeando hacia arriba a la centena más cercana (los Yenes adicionales del redondeo se toman del suministro general). Si ningún jugador ha comprado Acciones, el interés se paga al suministro general. Nota: Es posible que los jugadores tengan una cantidad negativa de yenes después de devolver los préstamos y los intereses. En tales casos, los jugadores que posean acciones seguirán recibiendo intereses de forma normal, y cualquier déficit en Yen de intereses se tomará del suministro general.

Ejemplo: Durante el juego, el jugador A pidió 2 Préstamos y el jugador B pidió 1 Préstamo. Los jugadores C y D compran una acción cada uno. Al final de la partida, se devuelven los Préstamos, y los jugadores A y B pagan ¥1.000 y ¥500 respectivamente a la reserva general. También deben pagar intereses: el jugador A paga otros ¥1.000 y el jugador B otros ¥500, lo que hace un total de ¥1.500 de intereses. Esto se divide (redondeando a los ¥100 más cercanos) entre los jugadores C y D, obtienen ¥800 cada uno (los ¥100 adicionales necesarios para esto se toman de la reserva general).

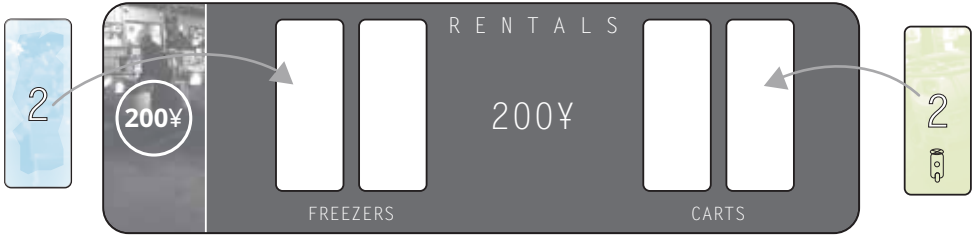
Barter / Trueque

Cuando interactúas con este Mercado, puedes poner a la venta un grupo de fichas de Pez. Sólo puedes hacerlo una vez cada vez que entres en el Mercado de Trueque. Para hacer una oferta, selecciona cualquier número de fichas de Pez que desees poner a la venta como un grupo, y colócalas en el tablero de Trueque. Todos los demás jugadores participan en una puja a ciegas para comprarte este lote, colocando en secreto la cantidad de Yenes que ofrecerían (que puede ser ¥0) en un puño cerrado y revelando todas las ofertas simultáneamente. Usted puede entonces aceptar una oferta de su elección (no tiene por qué aceptar la más alta), o rechazar todas las ofertas realizadas. Si aceptas una oferta, el jugador correspondiente te paga la cantidad de Yenes que te ofreció y coge las fichas de Pescado del tablero de Trueque. En caso contrario, vuelve a colocar las fichas de Pez frente a ti.



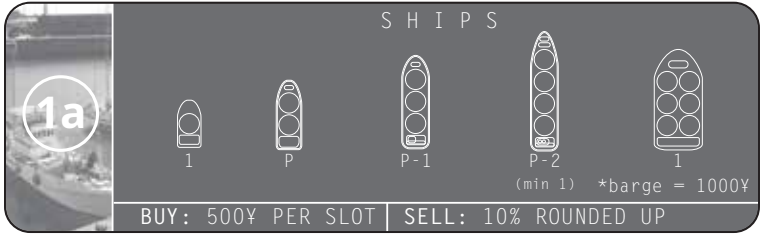
Government / Gobierno

Sólo puedes entrar en este Mercado una vez por turno. Al interactuar con este Mercado, puedes dar fichas de Pez a la **caridad** colocándolas en los espacios del tablero, y cogiendo la cantidad de Yenes que se muestra por cada ficha colocada (independientemente del valor en Recursos de las propias fichas). Puedes dar varias fichas de Pez a uno o ambos espacios al mismo tiempo, siempre que tengan espacio para ellas: el espacio de la izquierda puede contener un total de hasta 3 fichas de Pez, y el espacio de la derecha puede contener un total de hasta 10 fichas de Pez. Todas las fichas colocadas en estos espacios permanecerán allí durante el resto de la partida. No es posible interactuar con este Mercado si ambos espacios están **llenos**.



Rentals / Alquileres

Al interactuar con este Mercado, puedes alquilar tantos **Congeladores y Carros** como quieras por ¥200 cada uno, pagados al suministro general. Cada Congelador o Carro ocupa un espacio de Licencia en tu tablero de Puerto mientras lo tengas, por lo que debes tener un espacio vacío para poder alquilar uno. Cada Congelador o Carro puede usarse dos veces; coloca uno con la cara "2" hacia arriba cuando lo alquiles, dale la vuelta a la cara "1" cuando lo uses por primera vez, y devuélvelo al Mercado cuando lo uses por segunda vez. Puedes usar un Congelador al principio de tu turno para saltarte el paso de **Deterioro** del Pescado de ese turno. Puedes usar un Carro durante tu turno para recibir **1 Punto de Acción adicional** para gastar entrando en Mercados ese turno. Los Carros **no pueden usarse para acciones de Pesca o Compra**. Puedes usar más de un Carros y/o el mismo Carros dos veces en el mismo turno para ganar más de 1 Punto de Acción adicional para entrar en Mercados.



Ships / Barcos

Al interactuar con este Mercado puede comprar o vender tantos barcos como desee y pueda.

Comprar Barcos:Para comprar un Barco o una Barcaza, debe tener espacio en uno de sus Puertos para colocarlo en el punto de compra (no importa cuántos barcos tenga en el mar cuando haga esto). Recuerde que el Puerto "2" situado más a la derecha puede albergar 2 Barcos al mismo tiempo, o 1 Barcaza, y que sólo el Puerto "2" puede albergar una Barcaza. Para comprar un barco, coge un Barco o Barcaza de tu elección, paga su coste al suministro general, y colócalo en un espacio disponible en uno de tus Puertos. Cada Barco cuesta ¥500 por cada carga / espacio que tenga. La Barcaza cuesta ¥1.000.

Vender Barcos: Puede vender un barco por el 10% de su precio de compra en el Mercado de Barcos, redondeado a los ¥100 más cercanos.

Para vender un Barco o Barcaza, debe estar en uno de tus Puertos. Devuélvelo al Mercado de Barcos y toma su valor de venta del suministro general.

Ejemplo: La compra de un Barco de tres espacios cuesta ¥1500 Puedes venderlo en el Mercado de Barcos por ¥200.

Trading / Comercio

Al interactúar con este Mercado, puedes intercambiar fichas de Pez, por Yenes u otras fichas Pez, cualquier número de veces.

Cambia fichas de Pez por yenes: Sólo está disponible si hay al menos un espacio vacío en el tablero del Mercado. Elige un espacio vacío, coloca en él cualquier combinación de fichas de Pez con un valor combinado de al menos el número de Recursos mostrado, y coge la cantidad correspondiente de Yenes mostrada del suministro general.

Deja las fichas de Pescado que has intercambiado en ese espacio en el tablero del Mercado con un valor combinado actual de al menos el número de Recursos mostrado, y coge la cantidad de Yenes correspondiente mostrada del suministro general. Deja las fichas de Pescado que has intercambiado en ese espacio del tablero de Mercado.

Intercambia fichas de Pez por otras fichas de Pez : Esta opción sólo está disponible si se han intercambiado fichas de Pez por Yenes al menos una vez durante la partida. Elige una casilla con fichas de Pez y cámbialas por cualquier combinación de fichas de Pez con un valor combinado de al menos el número de Recursos impresos en esa casilla. Deja las fichas de Pez que hayas gastado en esa casilla.

Barcos usados:
Al interactuar con este Mercado puede vender o comprar tantos barcos como desee y pueda. No puedes utilizar este mercado en tu último turno (es decir, una vez que se ha activado el final de la partida).

Vender barcos: Puedes vender un Barco o una Barcaza, siempre que esté en uno de tus Puertos cuando lo vendas. Cuando vendas un Barco, coge ¥200 por cada hueco del mismo del suministro general, y cuando vendas una Barcaza, coge ¥400 (en total, no por hueco). En cada caso mueve el barco que estás vendiendo de tu tablero de Puerto al tablero de Barcos Usados.
Comprar barcos: Para comprar un Barco o una Barcaza, debes tener espacio en uno de tus Puertos para colocarlo en el punto de compra. Al comprar un Barco, paga ¥300 por cada hueco del mismo al suministro general, y al comprar una Barcaza, paga ¥600 (en total, no por hueco). En cada caso, coge el barco que has comprado del tablero de Barcos Usados y colócalo en un espacio disponible de uno de tus Puertos.

SOBREPESCA

Si en algún momento todos los Barriles o fichas de Pescado de una Lonja han sido retirados de esa Lonja (o de la bolsa de la subasta) por algún motivo, ahora se considera que ese pescado está **sobrepescado** y no es sostenible (para el mercado de pulpo, ignore las fichas de Takoyaki para este propósito).

Cuando un mercado se sobrepesca, retire inmediatamente los barriles restantes de ese mercado y colóque-los nuevamente en la caja. Deja en juego el tablero de Mercado y las fichas de Pescado correspondientes (o en la bolsa de la Subasta), así como cualquiera de sus Licencias de Pescado; un mercado sobrepescado aún se puede visitar (por su costo de entrada habitual) e interactuar con él, y los jugadores aún toman ¥ 100 del suministro general por cada licencia correspondiente que posean cuando se visita. Todos los barriles de tipo sobrepescado que normalmente se devolverían a su mercado durante el juego ahora se devolverán a la caja.

Además, cuando un Mercado se convierte en sobrepescado , roba **inmediatamente** un tablero de Mercado de Pescado al azar de los que hay en la caja, colócalo como de costumbre como si fuera el comienzo de la partida, y continúa jugando con él en juego.

Nota: Puedes intentar evitar que un Mercado sea Sobrepescado descartando los Barriles de Pescado correspondientes de tus barcos mientras están en el mar. Se permite arrojar la captura al mar de esta manera, pero si lo hace, solo puede descartar barriles (colocándolos nuevamente en sus tableros de mercado) al comienzo de tu turno, antes de realizar cualquier acción.

FIN DEL JUEGO

Al comienzo del turno de cada jugador, comprueba si cumple alguna de estas condiciones:
- Tienen al menos ¥5.000 y no es el jugador con menos Recursos en fichas de Pescado.
- Tienen 50 o más Recursos en fichas de Pescado y no es el jugador con menos Yenes.

Si cumplen alguna (o ambas) de estas condiciones, se activa el final de la partida. El jugador que activó el final de la partida sigue su turno como de costumbre, y todos los demás jugadores tienen un último turno antes de que termine la partida.

Nota: Si estás jugando con dinero cerrado, y tienes al menos ¥5.000 y/o 50 Recursos al comienzo de tu turno, decláralo, y comprueba si has cumplido alguna de las condiciones anteriores (si tienes al menos 50 Recursos, todos los jugadores deben revelar ahora cuántos Yenes tienen para poder realizar esta comprobación). Si no se cumple ninguna de las condiciones, no se activa el final de la partida y el juego continúa con normalidad.

Después de que todos los jugadores hayan realizado su turno final, compara los valores de Recursos totales de todos los jugadores. El jugador con el valor de Recursos más alto toma ¥1000 adicionales del suministro general. El jugador con el valor de Recurso más bajo debe pagar ¥500 al suministro general. En caso de empates para los valores de Recursos más altos o más bajos, cada jugador empatado se lleva ¥500 o paga ¥300 , respectivamente.

Si el Mercado Externo, Banco estaba en juego, cualquier Préstamo obtenido por los jugadores debe ahora ser devuelto con intereses, siendo los intereses repartidos entre los jugadores que posean Acciones *(ver Banco en la sección de Mercados Externos para más detalles).*

Por último, convierte tus Fichas de Peces en Yenes, a razón de ¥100 por cada 1 Recurso que valgan, y súmalo a tu cantidad total de Yenes. Gana el jugador que tenga más yenes. En caso de empate, ¡Comprad a medias un papelón de pescaito frito y jugad otra partida!

Nota Importante: Lavarse bien las manos para no estropear el juego con el aceite.

AGRADECIMIENTO ESPECIAL

- A todos los patrocinadores que han dado vida a este juego.
- Andrew Marks, Joe Wiggins, Cole Wehrle, Jeffrey Erikson, Gregory Jones, Scott Marks, Pascal Clarkson, Thomas Looi, Andrew Browne, K Kyhe (Joshua), Andrew Rivett, Ana Dukakis, Freddie Watkins, Craig and Lindsay Taylor, y todos los peces que tienen que soportar nuestra especie.

PROBLEMAS DE LA SOBREPESCA

Quiero transmitir seriamente que si bien este juego tiene una temática afín y una conexión nostálgica con el mercado de pescado Tsukiji de Tokio, los océanos no pueden sostener nuestro nivel actual de pesca y se está convirtiendo en un grave problema. En el momento de imprimir este artículo, el 29% de las poblaciones de peces del mundo están sobreexplotadas, y el 61% de las poblaciones de peces del mundo están totalmente explotadas.[1]

Recomiendo encarecidamente ver la película "Mission Blue", un documental sobre la legendaria oceanógrafa, bióloga marina, ecologista y exploradora residente de National Geographic Sylvia Earle, y su campaña para crear una red mundial de santuarios marinos protegidos.[2]

Animo a todos a que investiguemos el pescado que comemos, para asegurarnos de que se captura de forma sostenible. Según algunas estimaciones, los océanos se colapsarán de recursos alimentarios pescables sobre el 2048. La contribución de Japón a este problema es especialmente terrible.[3]

Como nota positiva final, ¡gracias a la increíble comunidad que me anima cada día! Este juego es para vosotros.

(1) https://www.fishforward.eu/en/topics/facts-figures/
(2) https://en.wikipedia.org/wiki/Sylvia_Earle
(3) https://www.nationalgeographic.com/environment/2019/02/climate-change-is-shrinking-essential-fisheries/

TOKYO TSUKIJI EXPANSIÓN

Esta expansión se basa en el juego base, con nuevos mercados de pescado, mercados externos y barcos pesqueros para añadir variabilidad. También trae una nueva variante en la que los mercados externos pueden colapsar, ¡añadiendo nuevas posibilidades a este simulador económico abierto del mercado de pescado de Tokio!

CONTENIDOS

3 - Barcos de pesca
1x Barco azul de cuatro huecos / 2 barcazas de cuatro huecos

12 - Tableros de Mercado
6x Peces/ 6x Externos

36 - Discos de barril de pescado
De 6 tipos de pescado

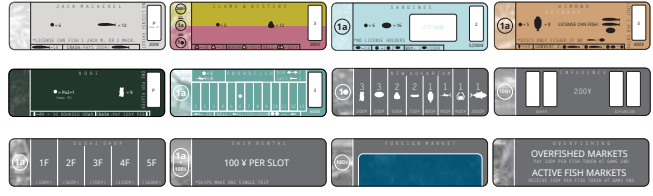
1 - Marcador de valor
1x Disco de color natural

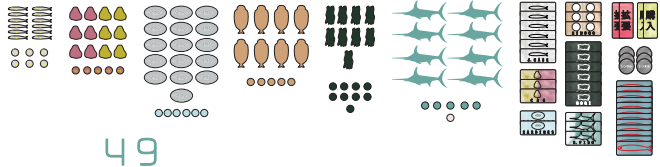
65 - Fichas de pescado
De 6 tipos de pescado

23 - Licencias de Pesca
De 6 tipos de pescado

10 - Otras Fichas
2x Comprador/ 2x Expansión / 6x Alquiler de barcos

12 - Fichas de Caída
Utilizado en la variante de caída de los mercados exteriores





PREPARACIÓN

Utiliza los componentes de la expansión además de los del juego base. Prepáralo como una partida normal de TOKYO TSUKIJI MARKET, con los siguientes cambios en los pasos de preparación:

1 Elige el Mercado de Caballa (Mackerel) del juego base o el nuevo tablero del Mercado de Jurel (Jack Mackerel) para colocarlo en la mesa con el Mercado de Barcos.

2 Mezcla los nuevos tableros de Mercado con los del juego base (incluyendo el tablero de Caballa que no elegiste en el paso 1) antes de seleccionar Mercados adicionales. El número de Mercados a añadir en función del número de jugadores, así como las notas sobre la selección de Mercados de las instrucciones normales de configuración, siguen siendo aplicables, y sólo deberías usar Mercados de esta expansión una vez que te hayas familiarizado con el juego.

Nota: Si, tras seleccionar Mercados Externos adicionales, la selección incluye el Acuario o el Nuevo Acuario, añade el otro al centro de la mesa como Mercado adicional. Si ambos ya estaban seleccionados, roba un Mercado Externo adicional al azar. (Es decir, si cualquiera de los dos tableros está incluido en el despliegue, entonces el otro también debe estarlo, y en tales casos selecciona 1 Mercado Externo adicional al número indicado según el recuento de jugadores en las instrucciones normales de despliegue).

3 Notas adicionales sobre la preparación de Mercados del Pescado específicos:
- Si el Mercado de Jurel (*Jack Mackerel*) está en juego (independientemente de si se seleccionó como parte del paso 1 o 2), no apartes ninguna Licencia de Pesca de Caballa (*Mackerel*). Los jugadores no comienzan la partida con ninguna Licencia si el Jurel (*Jack Mackerel*) está en juego desde el principio de la partida.

- Coloca las fichas de Almejas y Ostras en la bolsa de subasta en lugar de en el tablero del Mercado de Almejas y Ostras.
- Cuando coloques fichas de Sardinas en el tablero del Mercado de Sardinas, asegúrate de que no se colocan en el gran espacio blanco de "Iwashi" Sardinas en conserva del centro.
- Coloca un marcador en la casilla 6 del contador de Valor en el Mercado del Pez Espada.

4 Prepara los Barcos del juego base siguiendo las instrucciones normales. Además:
- Decide si quieres jugar con el Barco Azul de Cuatro Huecos. En caso afirmativo, añádelo al tablero de Barcos además del Barco de Cuatro Huecos estándar del juego base.
- Elige entre las 2 Barcazas de cuatro Huecos o la única Barcaza de seis Huecos del juego base para colocarlas en el tablero del Mercado. Devuelve a la caja la que no elijas.

5 Notas adicionales sobre la preparación de Mercados Externos específicos:
- El tablero de **Influencia** viene con las fichas de Comprador y Expansión.
- El tablero de Alquiler de Barcos viene con las fichas de Alquiler de Barcos.

7 Si estás jugando con el Mercado de Jureles (*Jack Mackerel*) desde el principio de la partida, los jugadores no empiezan el juego con ninguna Licencia en sus tableros de Puerto. Por lo demás, la configuración de los jugadores sigue siendo la misma que en las instrucciones normales.

JUEGO

Utilice todas las normas ordinarias de TOKYO TSUKIJI MARKET, con los siguientes cambios:

DETERIORO DEL PESCADO

Los Barriles **Himono** nunca se deterioran; deja alguno en tu tablero de Puerto donde estén cuando realices este paso al inicio de tu turno.

ACCIONES

Mercado

Los Barriles de pescado, tomados de los que están a la venta en tu tablero de Puerto, son ahora un posible coste de entrada para algunos Mercados. Devuelve los Barriles gastados de esta forma a sus correspondientes tableros de Mercado.

NUEVOS BARCOS

Las 2 barcazas de cuatro huecos

Son un sustituto opcional de la única Barcaza de Seis Huecos durante la preparación. Las Barcazas de Cuatro Huecos funcionan de la misma manera que la Barcaza de Seis Huecos del juego base, y tienen el mismo valor cuando se compran o venden en los Mercados de Barcos y de Barcos Usados (es decir, ¥1.000 para comprar en el Mercado de Barcos; y ¥400 para vender y ¥600 para comprar en el Mercado de Barcos Usados). Está permitido que un jugador tenga ambas Barcazas de Cuatro Ranuras.

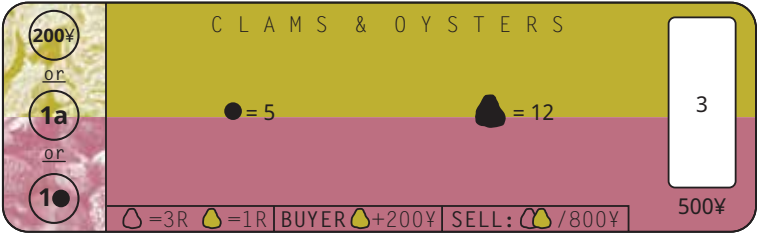
El Barco Azul

Es un complemento opcional al Barco Normal de Cuatro Huecos del juego base. Comprar el Barco Azul en el Mercado de Barcos cuesta lo mismo que el Barco de Cuatro Huecos normal (es decir, 2.000 yenes), pero además debes intercambiarlo por otro Barco que poseas, colocándolo en el Mercado de Barcos (o, si está en juego, en el Mercado de Barcos Usados). El Barco que intercambies debe ser tomado de uno de tus Puertos, y no recibirás pago por él.

Puedes vender el Barco Azul en los Mercados de Barcos o de Barcos Usados por el mismo precio que el Barco de Cuatro Huecos normal. Si se vende al Mercado de Barcos Usados, estará disponible para su compra de nuevo en ese Mercado, al precio normal de un Barco de Cuatro Huecos, pero para poder comprarlo también debe intercambiar otro Barco (tomado de uno de sus Puertos y sin recibir pago por él), colocándolo en el tablero del Mercado de Barcos Usados.

El Barco Azul es un Barco especial en el sentido de que puede usar 2 Licencias de Pesca a la vez, por lo que cuando realiza la actividad de Captura como parte de una acción de Pesca puede Capturar 1 Barril con cada Licencia (o hasta 2 Barriles de Caballa normal por cada Licencia de Jurel que esté usando; ver reglas especiales para la Jurel en la sección Mercados de Pescado). Por consiguiente, puede tener hasta 2 tipos de Barriles de Pescado a la vez, en cualquier combinación permitida por las Licencias que esté usando.

MERCADOS DE PESCADO



Clams & Oysters / Almejas & Ostras

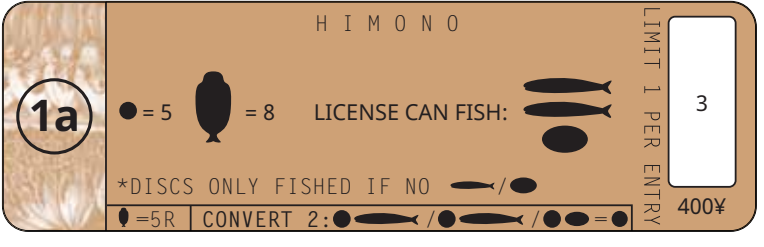
Reglas especiales para el coste de visita del Mercado: El coste del Barril de Pescado para entrar en este Mercado es de 1 Barril de Almejas y Ostras, procedente de los que tengas a la venta en tu tablero del Puerto.

Reglas especiales para la acción Comprar: Cada vez que compres un Barril de Almejas y Ostras a otro jugador, devuélvelo al Mercado y saca una ficha de Almeja u Ostra al azar de las que haya en la bolsa, colocándola frente a ti. Además, si es una Ostra coge ¥200 del suministro general (pero las Ostras valen menos Recursos que las Almejas; ver más abajo).

Puedes sacar la ficha de la bolsa (y coger los ¥200 si procede) antes de decidir si haces más compras en la misma acción de Compra.

Interacciones de acción de los mercados:
- Comprar licencias de pesca: Cada licencia de almejas y ostras cuestan ¥500.
- Vender licencias de pesca: Puedes vender 1 ficha de Almeja y 1 ficha de Ostra en el Mercado por ¥800 (por ambas fichas juntas). Sólo puedes venderlas como un conjunto, pero puedes vender varios conjuntos en la misma visita a este Mercado. Devuelve las fichas de Almeja y Ostra que vendas a la bolsa.

Valor de los recursos: Cada ficha de Almeja vale 3 Recursos; cada ficha de Ostra vale 1 Recurso.



Himono

Reglas especiales para la Captura durante una acción de Pesca: Puedes usar una Licencia de Himono para Pescar Barriles de Caballa, Jurel o Sardinas (donde estén en juego esos Mercados y no estén Sobreexplotados). No puede Capturar Barriles de Himono a menos que no haya Caballa, Jurel o Sardinas disponibles (bien porque los Mercados correspondientes no estén en juego, bien porque estén Sobreexplotados). Un Barco que use una Licencia Himono no puede tener Barriles de diferentes tipos al mismo tiempo.
Además, nunca puedes tener más de 2 Barriles Pescados usando la misma Licencia de Pesca Himono en el mar; una vez que tengas 2 (incluso si están en una Barcaza), da la vuelta a la Licencia Himono boca abajo (hacia el lado que muestra la cruz roja) como recordatorio de que debes Atracar y descargar o descartar al menos 1 de ellos antes de poder Pescar más con la misma Licencia Himono (vuelve a dar la vuelta a la Licencia boca arriba cuando Atraques y descargues o descartes los Barriles correspondientes).

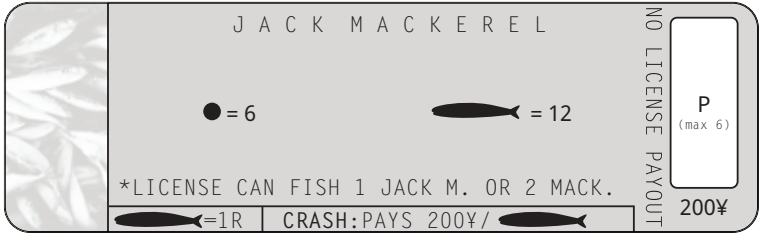
Reglas especiales para Atracar durante una acción de Pesca: Cuando un Barco o Barcaza con Barriles de Caballa, Jurel, Sardinas o Himono capturados con una Licencia de Himono Atraca en uno de tus Puertos, no pongas los Barriles descargados a la venta en tu tablero de Puerto. En su lugar, colócalos en una de tus Licencias de Himono, en la medida en que tenga espacio para albergarlos (ver más abajo); devuelve los sobrantes a su(s) Mercado(s) correspondiente(s).

Convertir Pescado en Himono: En cualquier momento de tu turno, puedes colocar Barriles o fichas de Caballa, Jurel o Sardinas (tomadas de tu tablero de Puerto o de tu suministro personal, respectivamente) en una de tus Licencias de Himono, si hay espacio para ellas. **Esto es gratis y no cuenta como acción**. Cada Licencia de Himono puede contener hasta 2 Barriles o fichas (incluyendo las colocadas al Atracar; véase más arriba), en cualquier combinación.

Al comienzo de tu turno, si hay dos Barriles y/o fichas en una de tus Licencias Himono, devuélvelos a sus Mercados correspondientes. A continuación, coge un Barril Himono del Mercado Himono y ponlo a la venta en tu tablero de Puerto al precio que elijas. Ten en cuenta que el Himono nunca se degrada, por lo que permanecerá en tu tablero de Puerto hasta que lo compre otro jugador durante una acción de Compra. Si te deshaces de tu Licencia de Himono por cualquier motivo, devuelve los Barriles o fichas que contenga a sus Mercados correspondientes sin compensación alguna. Al final de la partida, los barriles o fichas que queden en tu licencia no valdrán nada.

Interacciones de acción de los mercados:
- **Comprar licencias de pesca:** Puedes comprar un máximo de 1 Licencia Himono por ¥400 cada vez que entres. Las Licencias Himono son de doble cara; cuando compres una, colócala boca arriba en tu tablero de Harbor.

- Vender fichas de Pez: No puedes volver a vender fichas Himono en el Mercado.
Valor de los recursos: Cada ficha de Himono vale 5 Recursos.



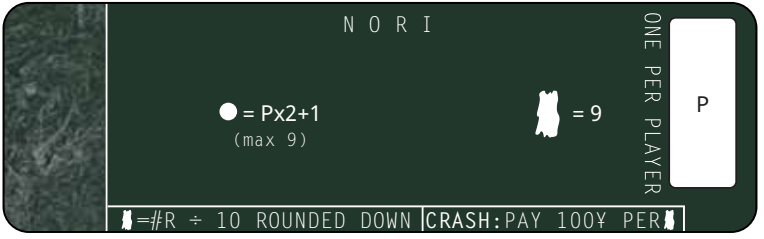
Jack Mackerel / Jurel

Normas especiales para visitar este Mercado: Propietarios de licencias de jurel no cojas los habitual ¥100 por Licencia del suministro general cada vez que un jugador entra en este Mercado. Sólo puedes entrar en este Mercado una vez por turno.

Reglas especiales para la acción de pesca: Si el Mercado de Caballa normal también está en juego, puedes usar una Licencia de Caballa Jack para Pescar 1 o 2 Barriles de Caballa normal en vez de 1 Barril de Caballa Jack con una sola actividad de Captura. Ambos Barriles de Caballa deben ser Atrapados por y colocados en el mismo Barco, y el barco no puede contener Barriles de Caballa y de Jurel al mismo tiempo.

Reglas especiales para las fichas de Pez: Jack Mackerel tokens may be sold to the same space in the Aquarium as normal Mackerel tokens (since they are the same shape).
Normas especiales para la sobrepesca: Si el Mercado de Jureles queda Sobreexplotado, todos los jugadores toman 200 yenes del suministro general por cada ficha de Jureles que tengan (siguen conservando las fichas y cada una sigue valiendo 1 Recurso). Si el Mercado se sobrepesca durante una acción de Compra, completa esa acción de Compra antes de que cualquier jugador tome Yenes por sus fichas de Jurel. Entonces, si no está ya en juego, establecer el Mercado de la Caballa antes (pero además) de dibujar un nuevo tablero de Mercado de Pescado siguiendo las reglas de Sobrepesca.

Interacciones de acción de los mercados:
- Comprar licencias de pesca: Se puede comprar cada licencia de jurel por ¥200.
- Vender fichas de pescado: No puedes volver a vender fichas de Jurel en el Mercado.
Valor de los recursos: Cada ficha de Jurel vale 1 Recurso.



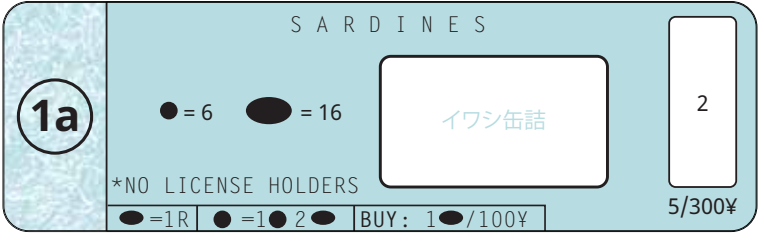
Nori

Normas especiales para visitar este mercado: Sólo puedes acceder a este Mercado para coger una sola Licencia de Pesca (ya que no hay otras acciones disponibles, y no puedes tener más de 1 Licencia Nori). **Sólo puedes entrar en este Mercado una vez por turno.**

Reglas especiales para la Sobrepesca: Si el Mercado Nori queda Sobreexplotado, todos los jugadores pagan ¥100 al suministro general por cada ficha Nori que tengan (siguen conservando las fichas y cada una sigue valiendo Recursos como se describe más adelante). Si el Mercado queda Sobreexplotado durante una acción de Compra, completa esa acción de Compra antes de que cualquier jugador pague Yenes por sus fichas Nori. Si un jugador no tiene suficientes Yen para cubrir todas sus fichas Nori, paga lo que puede.

Mercados acción interacciones:
- Comprar licencias de pesca: Sólo puede obtener una licencia Nori si aún no la tiene. La obtención de la licencia es gratuita..
- Vender fichas de pescado: No puedes volver a vender fichas Nori en el Mercado.
Valor de los recursos: Cada ficha Nori vale un número de Recursos igual al valor total de Recursos de todas tus demás fichas de Pez (no Nori) dividido por 10 y redondeado hacia abajo al número entero más próximo.

Ejemplo: Si tus fichas de Pez no Nori valen 38 Recursos colectivamente, cada una de tus fichas Nori vale 3 Recursos.



Sardinas

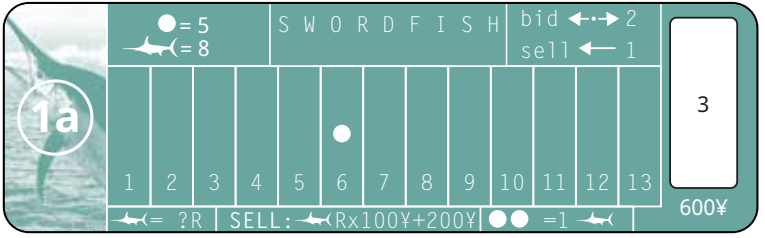
Normas especiales para visitar este mercado: No puede entrar en este Mercado si es titular de una Licencia de Sardinas. Sin embargo, puede deshacerse de su Licencia (sujeta a las restricciones habituales; ver **Reglas para Licencias de Pesca** en las reglas del juego base) y luego entra en el Mercado.

Reglas especiales para atracar durante una acción de pesca: Cada vez que descargues un Barril de Sardinas en uno de tus Puertos (ya sea desde un Barco o una Barcaza), ponlo a la venta en tu tablero de Puerto como de costumbre, y **además:** coge 2 fichas de Sardinas (si están disponibles) del suministro del Mercado (no del espacio blanco central "Iwashi"), coloca 1 delante de ti y coloca la otra 1 en el área blanca "Iwashi" del centro del tablero del Mercado. Si sólo hay 1 ficha de Sardinas disponible, colócala delante de ti.

Interacciones de acción de los mercados:

- **Comprar licencias de pesca:** Si ambas Licencias de Sardinas están disponibles en el tablón del Mercado, entonces cuesta ¥500 comprar 1, mientras que la segunda (si sólo hay una en el Mercado) cuesta ¥300. Si están disponibles, puede comprar ambas en la misma visita, por ¥800.
- **Vender fichas de pescado:** No puedes volver a vender fichas de Sardinas en el Mercado.
- **Comprar sardinas en lata ("Iwashi"):** Si hay fichas de Sardinas en la zona blanca del centro del Mercado de Sardinas, puedes comprar tantas como quieras, pagando ¥100 al suministro general por cada una que cojas.

Valor de los recursos: Cada ficha de Sardinas vale 1 Recurso.



Swordfish / Pez Espada

Reglas especiales para atracar durante una acción de pesca: Cuando un Barco o Barcaza con Barriles de Pez Espada Atraca en uno de tus Puertos, no pongas los Barriles descargados a la venta en tu tablero de Puerto. En vez de eso, por cada 2 barriles de pez espada que descargues **durante la misma acción de pesca**, se produce inmediatamente una subasta de Pez Espada. Si esto ocurre antes de que hayas completado tu acción de Pesca, realiza primero la subasta y luego vuelve a terminar tu acción de Pesca, parando para otra subasta por cada 2 Barriles adicionales que descargues.Cuando se produce una subasta, devuelve los 2 Barriles de Pez Espada que la desencadenaron al tablero del Mercado, y coge 1 ficha de Pez Espada del Mercado. Todos los jugadores (incluido tú) participan en

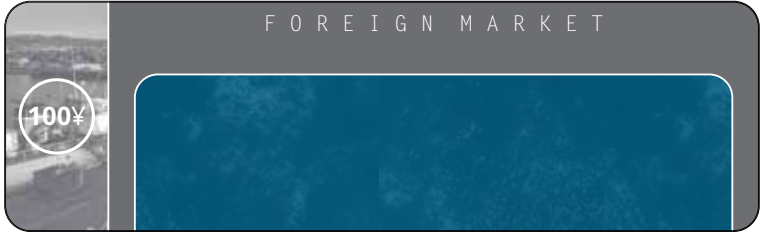
una puja a ciegas para recibir este Pez Espada, colocando en secreto una cantidad de Yenes en un puño cerrado y revelando todas las pujas simultáneamente. ¥0 es una puja válida. El mejor postor gana la subasta y se lleva el Pez Espada. Si hay un empate para el mejor postor, tú decides el ganador entre los jugadores empatados. Si ganas la subasta, paga tu puja al suministro general. Si gana otro jugador, te paga su puja a ti. Al final de tu acción de pesca, si queda un solo barril de Pez Espada descargado, devuélvelo al tablero del Mercado sin compensación.

Interacciones de acción de los mercados:
- Comprar licencias de pesca: Puede adquirir cada licencia de pez espada por ¥600 .
- Vender fichas de pescado: Puedes vender fichas de Pez Espada en el Mercado por ¥100 × el valor combinado de Recursos de las fichas vendidas. Si vendes al menos 1 ficha de Pez Espada durante una visita al Mercado del Pez Espada, toma ¥200 adicionales del suministro general. Las fichas de Pez Espada vendidas se vuelven a colocar en la caja. Después de una venta, baja el marcador de Valor 1 casilla por cada ficha vendida.

Valor de los recursos: Cada ficha de Pez Espada vale el número de Recursos indicado por el marcador de Valor en el contador de Valor situado en el centro del tablero del Mercado. Cada vez que se subasta un Pez Espada, el Valor se ajusta de la siguiente manera. Si la oferta ganadora es la mayor: Compara la puja ganadora con el valor actual del Recurso × ¥100; Si la puja ganadora es la cifra menor, mueve el marcador de valor 2 espacios hacia abajo; y si las dos cifras son iguales, deja el marcador de valor donde esté. Además, después de que un jugador venda fichas de Pez Espada al Mercado de Pez Espada, mueve el marcador de Valor 1 espacio hacia abajo por cada ficha vendida. Ignora cualquier movimiento que mueva el marcador de Valor por encima de 13 o por debajo de 1 en el contador.

espacios; si la puja ganadora es la cifra menor, mueve el marcador de Valor 2 espacios hacia abajo; y si las dos cifras son iguales, deja el marcador de Valor donde esté. Además, después de que un jugador venda fichas de Pez Espada al Mercado de Pez Espada, mueve el marcador de Valor 1 espacio hacia abajo por cada ficha vendida. Ignora cualquier movimiento que mueva el marcador de Valor por encima de 13 o por debajo de 1 en el contador.

MERCADOS EXTERIORES



Mercado exterior

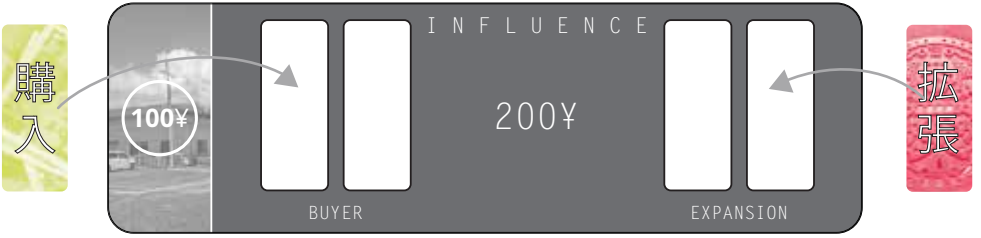
Este Mercado sólo puede ser visitado cuando se atraca un barco como parte de la acción de Pesca.

Paga ¥100 al suministro general para Atracar uno o más Barcos o Barcazas aquí en lugar de en sus Puertos, y luego subastar los Barriles que haya en todos estos barcos juntos, como un lote.

Todos los jugadores (incluido usted) participan en una puja ciega para recibir este lote, colocando en secreto una cantidad de Yenes en un puño cerrado y revelando todas las pujas simultáneamente. ¥0 es una puja válida. El mejor postor gana la subasta y se lleva el lote, devolviendo los Barriles a sus Mercados correspondientes y cogiendo una ficha de Pez por cada uno. Si hay un empate para el mejor postor, tú decides el ganador entre los jugadores empatados. Si ganas la subasta, paga tu puja al suministro general. Si deseas Atracar más de un barco en el Mercado Extranjero durante la misma acción de Pesca pero no quieres combinar todos los Barriles de los barcos en una sola subasta, puedes traer múltiples grupos de uno o más barcos al Mercado Extranjero en visitas separadas dentro de la misma acción de Pesca, pagando el coste de entrada de ¥100 por cada grupo separado que entre de esta manera.

Cualquiera de tus barcos Atracados en el Mercado Extranjero permanecerá allí hasta que realices la actividad de Desatracar con ellos como parte de una acción de Pesca posterior. Cuando Desatraques un barco del Mercado Extranjero, muévelo debajo de tu tablero de Puerto, indicando que está de nuevo en el mar. No pagas el coste de entrada al Mercado de ¥100 por Desatracar barcos.Los barriles subastados en el Mercado Extranjero no se descargan en tu Puerto, y por tanto no cuentan para aquellos por los que tomas ¥100 del suministro general por cada 2 descargado.

Normas especiales para determinados tipos de pescado y el mercado exterior:
- Eel / Anguila: Por cada Barril de Anguila incluido en una subasta en el Mercado Exterior, avanza el marcador de Valor de la Anguila una casilla en su carril.
- Spider Crab / Cangrejo Araña: Por cada 2 Barriles de Centollo incluidos en una subasta, devuélvelos al Mercado del Centollo y saca 1 ficha de Centollo al azar de la bolsa de Subasta antes de la puja. Si queda un solo Barril de Cangrejo Araña, devuélvelo al tablero del Mercado del Cangrejo Araña sin compensación.
- Swordfish / Pez espada: Por cada 2 Barriles de Pez Espada incluidos en una subasta, devuélvelos a la Lonja del Pez Espada y coge 1 ficha de Pez Espada antes de la puja. Si queda un solo Barril de Pez Espada, devuélvelo al tablero de la Lonja del Pez Espada sin compensación. Cada vez que se subasten una o más fichas de Pez Espada, ajusta el marcador de Valor de Pez Espada en su registro como sigue. Compara la puja ganadora (por todos los Peces incluidos en la subasta) con el valor actual del Recurso de una sola ficha de Pez Espada × ¥100: si la puja ganadora es la cifra mayor, mueve el marcador de Valor 2 espacios hacia arriba; si la puja ganadora es la cifra menor, mueve el marcador de Valor 2 espacios hacia abajo; y si las dos cifras son iguales, deja el marcador de Valor donde esté.
- Tuna / Atún: Por cada 3 Barriles de Atún incluidos en una subasta, devuélvelos al Mercado de Atún y saca 1 ficha de Atún al azar de la bolsa de Subasta antes de la puja. Si quedan 1 o 2 Barriles de Atún, devuélvelos al tablero del Mercado del Atún sin compensación.



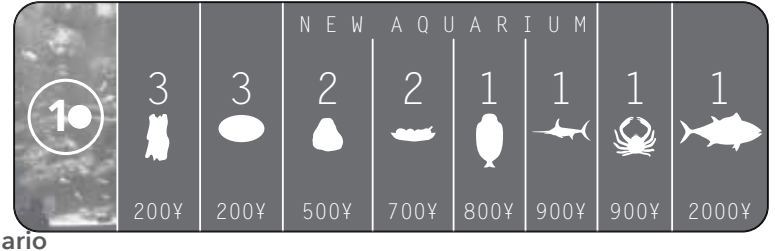
Influencia

Cuando interactúes con este Mercado, puedes comprar tantas fichas de Comprador y Expansión como quieras por ¥200 cada una, pagados al suministro general.

Cada ficha de Comprador ocupa un espacio de Licencia en tu tablero de Puerto mientras la tengas, por lo que debes tener un espacio vacío para poder comprar una. En cualquier momento de tu turno, puedes retirar una ficha de Comprador de tu tablero de Puerto y asignársela a otro jugador, colocándola delante de su tablero de Puerto. Esto no cuenta como acción. Entonces, inmediatamente después del final del siguiente turno de ese jugador, puedes comprar fichas de Barriles y/o Pescado de tantos Puertos de otros jugadores como quieras, siguiendo todas las reglas normales de la acción Comprar. Devuelve la ficha de Comprador al tablero del Mercado de Influencia, hayas realizado o no alguna compra, y reanuda el juego con el jugador situado a la izquierda del jugador al que asignaste la ficha de Comprador.

Cuando compres una ficha de Expansión, devuélvela inmediatamente a la caja, elige si quieres poner en juego un nuevo Mercado de Peces o un Mercado Externo. Saca uno del tipo correspondiente de la caja al azar, colócalo como si fuera el inicio de la partida y continúa con él en juego.

Nota: cuando sortees el Mercado de la Caballa de esta forma, no apartes ninguna Licencia de Pesca de Caballa ni entregues ninguna a los jugadores.



Nuevo acuario

El coste de visita de este Mercado es de 1 Barril de Pescado, de cualquier tipo, tomado de los que tengas a la venta en tu tablero de Puerto.

Devuelve el Barril a su Mercado correspondiente. Las interacciones con este Mercado funcionan de la misma manera que el Acuario en el juego base. El espacio con forma de Almeja/Ostra puede recibir cualquier tipo de ficha, o una de cada.

Sobrepesca / Sobreexplotación

No puedes entrar en este Mercado. Cuando está en juego, añade el siguiente paso a la puntuación al final de la partida, aplicándose a todos los jugadores y ocurriendo inmediatamente antes de que cualquier Préstamo sea devuelto:

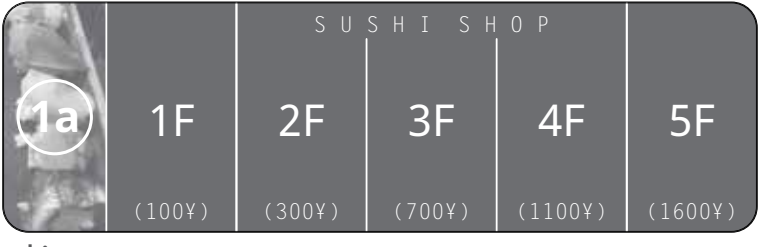
Paga ¥100 al suministro general por cada ficha de Pescado que tengas de Mercados que estén Sobreexplotados. Retira ¥100 del suministro general por cada ficha de Pescado que tengas de Mercados de Pescado que no estén Sobreexplotados.

Alquiler de barcos

Al interactuar con este Mercado, puedes alquilar tantos barcos de los Mercados de Barcos y/o Barcos Usados como desees y puedas. Para alquilar un Barco o Barcaza debe haber al menos 1 ficha de Alquiler de Barco en este tablero del Mercado y debe tener espacio en uno de sus Puertos para que se coloque en el punto de compra (no importa cuántos barcos tenga en el mar cuando haga esto). Recuerda que el Puerto "2" situado más a la derecha puede albergar 2 Barcos al mismo tiempo, o 1 Barcaza, y que sólo el Puerto "2" puede albergar una Barcaza. Para alquilar un barco, coge una ficha de Alquiler de Barco de este Mercado y un Barco o Barcaza a tu elección del Mercado de Barcos o Barcos Usados (excepción: no es posible alquilar el Barco Azul), paga su coste al suministro general, colócalo en un espacio disponible en uno de tus Puertos, y coloca la ficha de Alquiler de Barco junto a él,

con el lado correspondiente al Mercado en el que se alquiló el barco boca arriba. Cada Barco o Barcaza cuesta ¥100 por cada espacio que tenga. Cada barco sólo puede hacer un viaje por alquiler: en cuanto atraques un barco alquilado en uno de tus Puertos, devuélvelo al Mercado en el que lo alquilaste (después de descargar los Barriles que hubiera en él) y su ficha de Alquiler de Barco al Mercado de Alquiler de Barcos.

Nota: No se pueden transferir Barriles de Barcos alquilados a una Barcaza.



Tienda de sushi

Al interactuar con este Mercado, puedes vender fichas de Pez tantas veces como quieras y puedas. Sólo puedes vender fichas a espacios vacíos, y no puedes vender ninguna ficha que que tengan la misma forma (Caballa y Jurel, o Almeja y Ostra) a la misma casilla.

Para vender a la Tienda de Sushi, coloca de 1 a 5 fichas de Pescado de formas diferentes en el espacio correspondiente del tablero del Mercado (siempre que esté vacío) para coger la cantidad de Yenes indicada del suministro general. Deja las fichas de Pescado que hayas vendido en ese espacio del tablero del Mercado; permanecerán allí durante el resto de la partida.

Ejemplo: Usted vende 1 ficha de Fugu, 1 ficha de Anguila y 1 ficha de Salmón juntas por ¥700.

SOBREPESCA

Cuando la Lonja de Caballa se pone en juego debido a la Sobrepesca de otra Lonja, prepárala como si fuera el comienzo de la partida (según las reglas normales de Sobrepesca), con una excepción: no apartes ninguna Licencia de Pesca de Caballa ni entregues ninguna a los jugadores. Los jugadores sólo reciben Licencias de Pesca de Caballa durante la configuración inicial de la partida, y sólo entonces si la Lonja de Caballa no está en juego.

VARIANTES

Estas variantes pueden jugarse por separado o en cualquier combinación para dar nuevos giros a ¡TOKYO TSUKIJI MARKET o TOKYO TSUKIJI MARKET EXPANSION!

MERCADOS ADICIONALES

Una vez que se haya familiarizado con el juego, puede añadir más mercados de los recomendados para su número de jugadores en la tabla del paso 2 de Configuración. Puedes añadir tantos como quieras, pero no es aconsejable jugar con todos los mercados a menos que todos hayan jugado antes.

Con esta variante, algunos Mercados Externos pueden ahora Chocar, poniendo en juego nuevos Mercados. Durante el despliegue, coloca las fichas de Choque en un suministro general cerca de la zona de juego.

♀ DESPLOME DE LOS MERCADOS EXT.

Si, en cualquier momento de la partida, un Mercado Externo cumple las condiciones bajo las cuales se Colapsa (ver más abajo), roba inmediatamente un tablero de Mercado Externo al azar de los que hay en la caja, colócalo como de costumbre como si fuera el comienzo de la partida, y continúa jugando con él en juego. Además, coloca una ficha de Colapso en el tablero del Mercado Colapsado para indicar que el Mercado se ha Colapsado. La ficha de Colapso tiene dos caras, y dependiendo del Mercado que se haya Colapsado, se colocará con una cara específica hacia arriba: Si la cara "Colapsado" está hacia arriba (la que muestra el pez muerto), esto actúa como un recordatorio de que el Mercado ya se ha Colapsado y por lo tanto no puede Colapsar de nuevo, pero el Mercado todavía puede ser visitado (pagando su coste de entrada normal) e interactuar con él.Si la cara "Cerrado" está hacia arriba, el Mercado ya no puede ser visitado ni se puede interactuar con él, durante el resto de la partida. Los componentes que posteriormente se devolverían al Mercado se colocan en su lugar en la casilla.

Nota: Si estás jugando con la EXPANSIÓN DEL MERCADO DE TOKYO TSUKIJI, y el Acuario o el Nuevo Acuario se sortean como el nuevo Mercado Externo tras una Caída del Mercado, pon en juego ambos tableros de Mercado al mismo tiempo.

Los Mercados Externos que pueden Colapsar, junto con las condiciones en las que esto ocurre, las orientaciones de las fichas de Colapso que se colocan en ellos y, cuando proceda, las formas en las que se puede seguir interactuando con ellos, son los siguientes.

Juego base Mercados externos que pueden chocar: Aquarium:
Colapsa si todas sus casillas (no sólo las relativas a Peces en juego) están llenas de fichas de Peces. Coloca su ficha de Colapso con la cara "Cerrado" hacia arriba.Banco: Se colapsa si todos los Préstamos son tomados y todas las Acciones son compradas. Al final de la partida, los Préstamos deben ser devueltos, con los intereses pagados a los propietarios de las Acciones como de costumbre. Coloca su ficha de Colapso con el lado "Cerrado" hacia arriba: Se estrella si sus dos casillas están llenas hasta su capacidad. Coloca su ficha de Colapso con el lado "Cerrado" hacia arriba: Se bloquea si no quedan congeladores ni carros en el mercado. Coloca su ficha de Choque con la cara "Cerrado" hacia arriba. Los Congeladores y Carros que posteriormente serían devueltos al Mercado después de sus segundos usos deben ser devueltos a la casilla en su lugar.Barcos: Choca si todos los barcos han sido comprados (es decir, no queda ninguno en el tablero del Mercado).

Coloca su ficha de Crash con la cara "Crashed" hacia arriba. El Mercado permanece abierto: Choca si todas sus casillas están llenas de fichas de Pez. Coloca su ficha Crash con la cara "Crashed" hacia arriba. El Mercado permanece abierto.

Expansión Mercados exteriores que pueden colapsar:
Influencia: Colapsa si no quedan fichas de Comprador ni de Expansión en el Mercado. Coloca su ficha de Colapso con la cara "Crash / Colapso" hacia arriba. Las fichas de Comprador deben devolverse al Mercado a medida que se usan, y posteriormente pueden comprarse de nuevo..

Nuevo Acuario: Se colapsa si todas sus casillas (no sólo las relativas a Peces actualmente en juego) están llenas de fichas de Peces. Coloca su ficha de Choque con la cara "Cerrado" hacia arriba.

Alquiler de Barcos: Choca si no quedan fichas de Alquiler de Barcos en el Mercado. Coloca su ficha de Choque con la cara "Cerrado" hacia arriba. Las fichas de Alquiler de Barcos que posteriormente se devolverían al Mercado después de que su barco correspondiente atraque deben colocarse de nuevo en la caja..

Tienda de Sushi: Choca si todas sus casillas están llenas de fichas de Pescado. Coloca su ficha de Choque con la cara "Cerrada" hacia arriba.

MERCADOS DEL CONOCIMIENTO ABIERTOS

Si deseas jugar con conocimiento abierto del orden en que los nuevos Mercados pueden entrar en juego, ajusta el paso 6 de la Configuración como sigue: en lugar de devolver los tableros de Mercado no utilizados a la caja, agrupa los Mercados de Peces y Externos por separado, aleatoriza cada conjunto y muéstralos boca arriba en orden cerca de la zona de juego para que todos los jugadores puedan verlos. Durante la partida, cuando se ponga en juego un nuevo Mercado Exterior o de Pescado como resultado de la Sobrepesca o del uso de una ficha de Expansión, utiliza el siguiente Mercado del orden correspondiente en lugar de sacar uno de la caja.

Notas:

Notas:

Diseño e ilustración: Jordan Draper
Edición del reglamento: Gaming Rules! (Paul Grogan, Chris Spath, and the team)
Traducción Español: Manuel Gómez Lora "Nammu Lovett"
Agradecimiento especial y pruebas de juego/desarrollo: Joe Wiggins, Andrew Plassard, and Andrew Denison

TOKYO SERIES

www.jordandraper.com
talk@jordandraper.com