2-4 | 20 | 8+

築地魚市 Tsukiji

這裡是上世紀30年代的日本東京。
你早早地起來，不為觀賞風景，只為在繁忙的築地魚市中尋找最有價值的海鮮。
你在築地開設了一家餐館，對於日本料理來說，食材的新鮮度是最重要的。
無數的買手在此匯集，只為找到最為優質的魚獲，競爭異常激烈。
如果你想要擊敗你的對手，你必須了解這個市場的秘密規則，學習如何操縱價格、設置陷阱。
只有這樣，才能在日本最大的魚市中脫穎而出！

目標

在《築地魚市》中，你要盡量獲得價值最高的貨物卡組合。
在遊戲結束時，玩家出售掉手上的貨物，獲得金錢最多的玩家，成為遊戲的勝利者！

遊戲配件

卡牌（共計105張）

遊戲中共包括3類卡牌：貨物卡、TAKUSAN卡（什錦卡）、YAKUZA卡（黑道卡）。

貨物卡（每種貨物15張）

貨物卡象征著遊戲中最常見的海鮮，每種海鮮有不同的顏色，分別是：**蝦**（EBI，紅色）、**扇貝**（HOTATEGAI，灰色）、**鮭魚**（SAKE，橘色）、**章魚**（TAKO，粉色）、**河豚**（FUGU，白色）、**金槍魚**（鮪魚、MAGURO，紫色）。

每種貨物在**行情板**上都有一個標記（**金槍魚/鮪魚 MAGURO** 除外，詳見下文）。標記會在遊戲中不斷移動，表示這些貨物在**築地魚市**的價格變化。

TAKUSAN卡（什錦卡7張）

什錦卡（TAKUSAN卡）是一種特殊卡牌，卡牌上繪製有**築地魚市**出售的6種貨物。這種卡牌可以作為任意一種**貨物卡**來使用。

YAKUZA卡（黑道卡8張）

黑道卡（YAKUZA）是一種帶有負面效果的卡牌，卡牌上繪有一名日本黑幫成員。該卡象征黑幫向你的餐館徵收保護費。當你購買這種卡牌時，必須立刻丟棄一張手中的貨物卡。

點券（共36張，每種顏色9張）

點券代表了玩家對某組商品有多少興趣。點券分為兩類：普通點券和特殊點券。**普通點券**面值為0-4，並且可以重複使用。特殊點券有著特殊效果，詳見第5頁。**特殊點券**只能使用一次，使用後立刻丟棄。

售價牌（共12塊）

售價牌標明了兩個信息：當前售價，以及在玩家估價後行情可能發生的變化。**當前售價**用較大的數字表示，是本回合中一組貨物的售價。**市場波動值**是右上角的數字，表示在市場估價結束後，一組貨物的價值會上升或下降多少。場上有一塊售價牌上帶有鬧鐘符號，購買帶有鬧鐘符號貨物的玩家，將成為下一回合的**起始玩家**。

配件
和玩家人數

所有卡牌上都標明了適用的玩家人數（🐟🐟為2人以上，🐟🐟🐟為3人以上，🐟🐟🐟🐟為4人遊戲）。在2人遊戲中，移除所有🐟🐟🐟和🐟🐟🐟卡牌。在3人遊戲中，移除所有🐟🐟🐟卡牌。在4人遊戲中，使用所有卡牌。

同樣地，在板塊後面，也標明了適用的玩家人數。在2人遊戲中，使用3塊🐟🐟售價牌。在3人遊戲中，使用4塊🐟🐟🐟售價牌。在4人遊戲中，使用5塊🐟🐟🐟🐟售價牌。

錢幣（14個1元｜9個5元｜9個10元｜4個20元）

錢幣用於購買貨物，在遊戲結束時，錢幣也會計入玩家的總分。

貨物標記（共5個）

貨物標記需要擺放在**行情板**上，用於標記**築地魚市**中，各種貨物的當前價值。一共有5種不同的貨物標記，標記的形狀與對應貨物相同。

起始玩家標記（共1個）

起始玩家標記用於標明誰會進行本回合的第一個行動。每回合中，購買了價格最高的一組貨物的玩家，將成為下一回合的起始玩家。當有其他玩家購買價格最高的一組貨物時，起始玩家才需要進行更換。

行情板（共1塊）

築地魚市中，各種貨物的當前價值，都被標記在**行情板**上。板上的數值為1-60，貨物標記每回合都會在板上移動。在版圖最底端有5個格子，在遊戲結束時將對貨物標記排序，來決定其最終售價。

規則書（共1本）

你現在正在讀的東西就是規則書。

遊戲準備

在遊戲開始前，請先根據玩家人數，找出需要使用的配件。將不使用的配件放回遊戲盒中。然後，請按照以下步驟準備遊戲：

- 將卡牌混洗，組成牌堆；
- 將**行情板**放在桌面中央，將錢幣和**售價牌**放在版圖旁邊。
- 將5個**貨物標記**以任意順序放在**行情板**的1–5的位置，每個位置只能放置一個標記；
- 每位玩家選擇一種顏色，並獲得所選顏色的**點券**；
- 最近吃過海鮮的玩家成為起始玩家，將起始玩家標記交給他。 然後他左手玩家就是第二順位玩家，以此類推；
- 起始玩家從**銀行**獲得**48元**，之後每位玩家比前一位玩家多獲得**3元**，以此類推。例如：二號玩家獲得**51元**，三號玩家獲得**54元**，四號玩家獲得**57元**。

你可以參考第1頁的圖片，描繪了4人遊戲的準備範例。

遊戲流程

《築地魚市》一共進行7個回合，每個回合包括4個階段：a、上架；b、估價；c、定價；d、購買。

A) 上架

在每回合開始時，玩家從牌堆中翻開若干組貨物。每組貨物包括3張面朝上的卡牌，將同一組貨物排成一列，將每組貨物從左往右放置。

翻開的貨物組數，由玩家人數決定。2人遊戲時，展示3組貨物。3人遊戲時，展示4組貨物。4人遊戲時，展示5組貨物。以下為2人遊戲時，展示貨物的範例：

B) 估價

在翻開貨物後，玩家需要對每組貨物進行估價，來展示他們對這些貨物的感興趣程度。估價時，玩家拿起抽中的點券，秘密為每一組貨物放置一張**點券**（面朝下放置）。每位玩家同時放置，在放置完成後，每組貨物上，每位玩家應該各有正好一張**點券**。

點券的數值，表示了該玩家對這組貨物的感興趣程度。**特殊點券**有特殊效果，詳見第5頁。

提示 **點券**是操縱價格的主要手段，許多的策略都圍繞著點券展開。通過正確地擺放點券，能讓你想要的貨物價格更低，而對手想要的貨物價格更高。例如說，你可以把低面值的點券放在你想要的貨物上，這樣它的價格就有可能更低。請巧妙地使用點券，來為你的餐館帶來最大的利益。

C) 定價

將所有**點券**翻開。首先，先檢查是否有特殊點券，如果有的話，立刻結算點券效果。在結算完成後，將每組貨物點券面值相加（或依照特殊效果結算），點券面值之和就是一組貨物的最終價值。

在每組貨物的面值之和都結算完畢後，將數值最大的**售價牌**

（即帶有鬧鐘符號的售價牌）放在面值最高的一組貨物上。將數值第二大的售價牌放在面值第二高的貨物上。以此類推，直到每組貨物上都有一個**售價牌**為止。以下為範例：

特殊點券

“4/2”點券能讓該組貨物中，面值為4的點券變為0。如果該組貨物中沒有面值為4的點券，則**“4/2”點券**視為2點面值，並加入面值總和之中。

“-1”和“+6”點券與**普通點券**類似。“-1”點券能讓該組貨物面值減1；“+6”點券能讓該組貨物面值加6。但是這兩張點券只能使用一次，使用後就必須丟棄。

“x2”點券可以讓該組貨物面值加倍。例如，某組貨物的點券為“0”、“+4”、“x2”，則該組貨物面值之和應當為（0+4）x2=8。如果一組貨物中有多張“x2”點券，這些點券的效果會疊加；但是，如果一組貨物中只有“x2”點券，則該組貨物面值之和為0。

如果出現多組貨物面值之和相同，則將較大的**售價牌**放在靠左邊的貨物組上。例如，在左圖的示例中，第1、第4組貨物的面值之和均為9，但是第1組貨物靠左，所以放置12元的售價牌，而第4組貨物上放置9元的售價牌。

在放置完**售價牌**後，所有玩家將使用的**普通點券**收回手中，將使用的特殊點券丟棄。然後對**行情板**上的貨物價值進行調整。注意，**金槍魚卡（鮪魚、MAGURO卡）、什錦卡（TAKUSAN卡）、黑道卡（YAKUZA卡）**沒有對應的標記，無需對其價值進行調整。

市場波動

在行情板的右上角，有一個流程圖，展示了商品價格調整的順序。該順序為：**蝦（EBI）、扇貝（HOTATEGAI）、河豚（FUGU）、章魚（TAKO）、鮭魚（SAKE）。**

首先，確認市場中翻出了多少張**蝦卡（EBI卡）**。然後將每張蝦卡（EBI卡）所在組的售價牌上，對應的市場波動值相加。相加後的總和，就是**蝦（EBI）**標記需要向前移動（如果是負數，則向後移動）的步數。

然後按同樣的方法，依次結算**扇貝（HOTATEGAI）、河豚（FUGU）、章魚（TAKO）、鮭魚（SAKE）**。如果一組貨物中，同樣的貨物出現多次，則每張貨物都要結算一次市場波動值。詳見下圖的示例。

在上圖示例中，**蝦（EBI）**需要在行情板上向前移動4步，因為其卡牌的市場波動值總和為0＋4＝4。**扇貝**

（**HOTATEGAI**）不移動，因為其市場波動值總和為0+0=0。 **河豚（FUGU）**向後移動1步，因為其卡牌的市場波動值總和為-1。 **章魚（TAKO）**向前移動6步，因為其卡牌的市場波動值總和為4+2=6。 **鮭魚（SAKE）**向前移動8步，因為其卡牌的市場波動值總和為4+2+2=8。

請注意，**黑道卡（YAKUZA卡）**和**金槍魚卡（鮪魚、MAGURO卡）**無需執行該步驟，因為這兩種卡牌在行情板上沒有標記。

在該步驟結束後，**定價**階段就結束了，接下來進入**購買**階段。

特殊卡牌

黑道卡（YAKUZA卡）和 什錦卡（TAKUSAN卡）的效果有所不同：

- **黑道卡（YAKUZA卡）** – 當玩家購買黑道卡（YAKUZA卡）後，先將購買的其他貨物卡放好，然後再選擇面前一張**貨物卡**，和**黑道卡**（YAKUZA卡）一併丟棄。
- **什錦卡（TAKUSAN卡）** – 當你購買什錦卡（TAKUSAN卡）時，必須立刻選擇將這張卡作為哪種貨物使用。在遊戲結束時，該卡會作為所選**貨物卡**來結算。

提示：當你購買**什錦卡（TAKUSAN卡）**時，你不能將其作為當前尚未購買過的貨物來放置。在極為罕見的情況下，如果你購買什錦卡**（TAKUSAN卡）**時，面前沒有任何一張貨物卡，則你必須丟棄購買的什錦卡**（TAKUSAN卡）**。

D) 購買

在這個階段中，玩家可以為餐廳購買貨物。在遊戲結束時，所購買的貨物會被轉化為金錢。

從起始玩家開始，按順時針方向，玩家輪流購買一組貨物，並向**銀行**支付售價牌上所示數值的錢幣。完成支付後，玩家拿起這一組的3張貨物卡，並放在自己面前。

購買的卡牌必須立刻進行放置，順序任意。當放置完貨物和 什錦卡後，立刻結算**黑道卡（YAKUZA卡）**的效果。玩家不能將購買的牌保留到以後的回合再放置。一旦完成放置後，卡牌不能移動、移除、交換。

卡牌的放置規則如下：

相同類型的**貨物卡**必須擺成一列。例如，一名玩家面前有1張 **章魚卡（TAKO卡）**，那麼以後購買的 **章魚卡（TAKO卡）**，必須與該卡擺成一列。其他**貨物卡**（包括**金槍魚卡/鮪魚、MAGURO卡**），都應該以相同的規則進行擺放。

當玩家購買了一張以前尚未購買過的貨物卡時，就可以開啟一列新的貨物。

以下為貨物擺放的示例：

在這一列中，包含了3張 **章魚卡（TAKO卡）**和1張**什錦卡（TAKUSAN卡）**，所以該列貨物視為4張 **章魚卡（TAKO卡）**。

當然，玩家也可以放棄購買任何一組貨物。如果他這麼做，可以從銀行獲得3元。

提示 有時候，不花錢也是一種很好的策略。這能讓你省下更多的錢，在未來購買更有價值的貨物。

在所有玩家完成購買後，未被購買的卡牌都會被丟棄。

本回合中，如果有玩家購買了帶有鬧鐘符號的一組貨物，那麼該玩家將成為新的起始玩家。

如果帶有鬧鐘符號的貨物未被購買，則起始玩家不變，繼續遊戲。

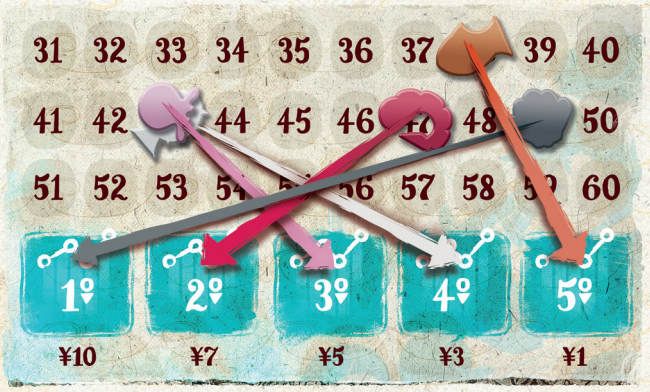
提示 請注意，玩家不一定要購買價值最高的貨物。因為貨物的價格會不斷地變化，玩家可以自由安排策略，來選擇最有潛力的貨物。

遊戲結束

在第7回合結束時，遊戲結束了。所有玩家請檢查自己的貨物，並結算最終得分。

請將5種貨物標記，按照其在行情板上的數值排位，擺放到最下方的五個空格上。數值最低的貨物排在5號位，每張價值1元；數值倒數第二的貨物排在4號位，每張價值3元；以此類推。最後，數值最高的貨物排在1號位，每張價值10元。如果有多個標記數值相同，那麼標記靠上的貨物，視為排位較高。

請參考下圖示例：



在上圖中，**鮭魚（SAKE）**應該在5號位，**河豚（FUGU）**位列第4，**章魚（TAKO）**位列第3，**蝦**位列第2，**扇貝（HOTATEGAI）**位列第1。這個順位決定了商品的最終價值。**扇貝（HOTATEGAI）**的最終價值為每張10元，**蝦**為每張7元，**章魚（TAKO卡）**為每張5元，**河豚（FUGU）**為每張3元，**鮭魚（SAKE）**為每張1元。

金槍魚卡（鮪魚、MAGURO卡）的價值取決於張數。每位玩家查看自己收集了多少張**金槍魚卡（鮪魚、MAGURO卡）**，根據卡牌上的表格，確定**金槍魚（鮪魚、MAGURO）**的總價值。例如，某玩家收集了5張**金槍魚（鮪魚、MAGURO）**，則總價值25元。如果他收集了3張，則總價值**12元**。

金槍魚（鮪魚、MAGURO）在筑地市場可以說是最重要的魚獲之一。其肉質軟嫩鮮美，富含的脂肪比例恰到好處。所以你獲得越多的**金槍魚（鮪魚、MAGURO）**，金槍魚（鮪魚、MAGURO）的價值也就越高。

最後，玩家將貨物的總價值相加，再加上剩餘的金錢，所得總和就是最終分數。

得分最高的玩家獲勝。

在上圖中，**玩家1**比**玩家2**高出**3分**，玩家1獲勝。

如果出現平手，則平手玩家中，剩餘**特殊點券**較多的一方獲勝。如果依然出現平手，則平手玩家共同獲勝。

好了，該把買的貨都裝上卡車啦。中飯時間快到了，餐廳即將開門，歡迎遠道而來的食客們！

變體規則：特殊加分

如果你想要提高遊戲的策略，可以在遊戲結束時，額外結算以下加分項目：

- **大型餐館 +10分**
  （每種貨物各有至少3張）
- **專家餐館 +10分**
  （任意一種貨物收集至少8張）
- **人氣餐館 +5分**
  （收集最多價格最低的貨物）
- **“安全”餐館 +3分**
  （獲得最多黑道卡YAKUZA卡）

遊戲設計 LEANDRO PIRES
美術設計 ALEX MAMEDES
平面設計 DAN RAMOS
遊戲開發 ANTÔNIO SÁ NETO
校對 FLÁVIA NAJAR
英文版本 ANA CRISTINA RODRIGUES
RAFAEL ALMEIDA
中文翻譯 喵A

RBX