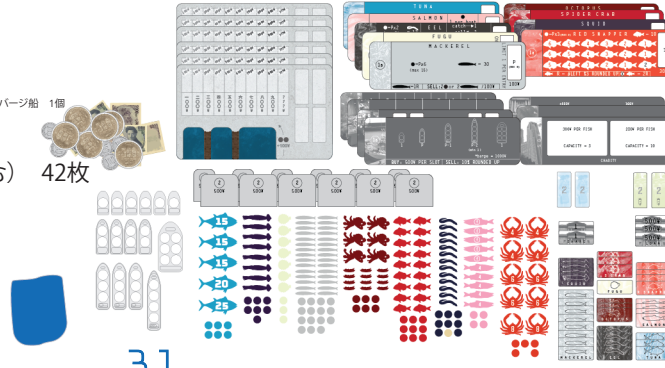
TOKYO TSUKIJI MARKET

TOKYO TSUKIJI MARKETでは、プレイヤーは各自、漁師となって漁業会社を経営します。開放経済の中で競い合い、競合他社よりも有利な魚資源とお金を獲得しましょう。プレイヤー主導の経済と共有市場システムを上手に活用できる賢くてタフな漁師だけが成功します!

内容物

港ボード(2層)　6枚
港カバー　12枚
漁船コマ(樹脂製)　15個
1スロット船　6個 / 2スロット船　4個 / 3スロット船　3個 / 4スロット船　1個 / バージ船　1個
市場ボード　18枚
魚市場　9枚 / 外部市場　9枚
漁業権免許チップ(余剰チップを含む)　42枚
魚の樽　64個
魚資源　119個
お金チップ　60枚
100円　35枚 / 500円　10枚 / 1000円　15枚
競り袋　1個



ゲームの準備

1「MACKEREL」(サバ) 市場ボードと「SHIPS」(船) 市場ボードをテーブルに置きます。

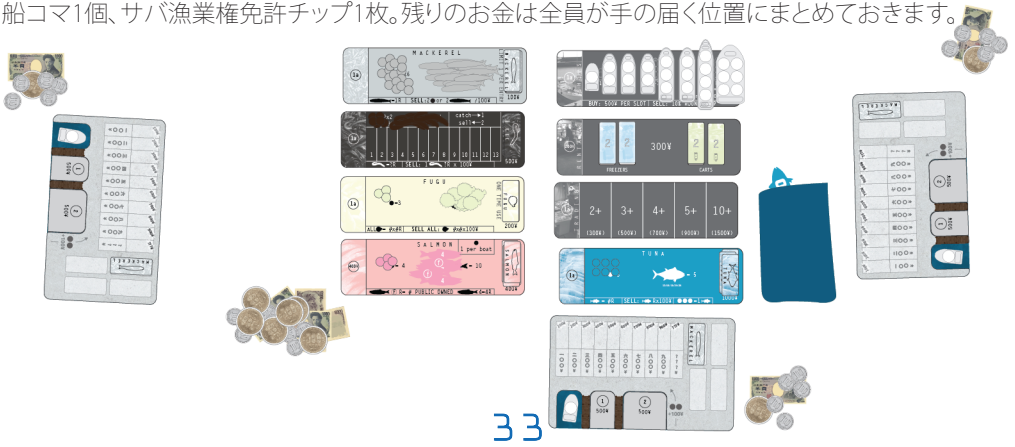
2 他の市場ボードを、魚市場ボード(カラー)と外部市場ボード(グレー)の2つの山札に分け、それぞれの山札を裏向きでシャッフルします。プレイヤーの人数に合わせてサバ市場と船市場および以下の表に記された数の市場ボードをランダムに選び、使用します。

プレイヤー人数	基本市場	魚市場	外部市場
2	サバ市場＆船市場	+3	+2
3	サバ市場＆船市場	+4	+2
4	サバ市場＆船市場	+4	+3
5	サバ市場＆船市場	+5	+3
6	サバ市場＆船市場	+5	+4

*最初のゲームでは、戦略的なタイミングを要する「TUNA」(マグロ) 市場は使用しないでください。
*初心者向けの最初の市場としては、「SPIDER CRAB」(ズワイガニ)、「EEL」(ウナギ)、「RED SNAPPER」(タイ) 市場がおすすめです。
*ゲームに慣れてきたら市場を増やしても良いでしょう。全員が本作をプレイしたことがない限り、最初から全ての市場ボードを含めたゲームはおすすめしません。

3 選んだ全ての市場ボードを表向きにテーブルに置きます。市場ボードには各自、記載されている数の漁業権免許チップや魚の樽、魚資源その他のアイテムを置きます。
注：「P」はプレイヤー人数を表します。使用しない市場ボードとコマは箱に戻します。※各市場ボードの能力と詳細については、39ページ「市場の能力」を参照してください。

4 各プレイヤーに以下のアイテムを配ります：2,000円、港ボード1枚（ポートカバーを含む）、1スロット船コマ1個、サバ漁業権免許チップ1枚。残りのお金は全員が手の届く位置にまとめておきます。



33ページに示した3人用セットアップでは、プレイヤーは各自、2,000円、追加ポート2個が両方ともロックされた港ボード1枚、1スロット船コマ1個を受け取り、船コマをポートに置きます。市場ボードは、魚市場ボードを5枚（必須の「MACKEREL」（サバ）市場を含む）、外部市場ボードを3枚（必須の「SHIPS」（船）市場を含む）用意します。3人の場合、各市場ボードには、ストックとして以下のアイテムを置きます。

サバ（MACKEREL）: 樽15個／サバコマ30個／免許チップ6枚（スタート免許を含む）
ウナギ（EEL）: 樽6個／ウナギコマ13個／免許チップ3枚／「1」マスに天然色の樽1個を置く
フグ（FUGU）: 樽3個／フグコマ7個／免許チップ1枚
サケ（SALMON）: 樽4個／サケコマ10個／免許チップ4枚
マグロ（TUNA）: 樽6個／マグロコマ5個（競り袋に入れる）／免許チップ3枚
船（SHIPS）: 1スロット船4個(初期船を含む)／2スロット船3個／3スロット船2個／4スロット船1個／バージ船1個
レンタル品（RENTALS）: 冷凍庫2個／カート2個
売買（TRADING）: アイテムなし

目的: ゲーム終了後の得点計算で、最もお金を稼いだプレイヤーが勝利します。最終得点は、所持金額と所持資源を合わせて計算します。資源1個あたり100円と数えます。

ゲームプレイ

一番最近に水を飲んだ人がスタートプレイヤーです。スタートプレイヤーから時計回りに各自、手番に2つのアクションを実行した後、次のプレイヤーに手番が移ります。いずれかのプレイヤーの手番開始時に、そのプレイヤーが5,000円または資源50を所持していると終了条件が満たされます。ただし、そのプレイヤーの所持している金額または資源の値が、もう一方の条件（所持金額または所持資源）において最も低い場合には、終了条件が満たされたとはみなされず、ゲームを続行します。終了条件が満たされると、該当プレイヤー以降のプレイヤーは手番を一度ずつ行った後、ゲームを終了して得点を計算します。

*ゲーム開始前に、お金を公開（プレイヤー全員に見えるようにする）または非公開（箱のフタ等の後ろに隠す）にするか、プレイヤー全員で話し合って決めてください。

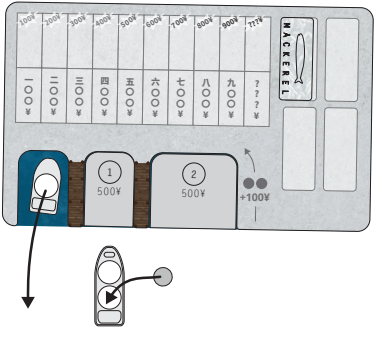
手番に行うアクション

「漁獲」、「市場」、「購入」という3種類のアクションがあり、各手番では2アクションを実行します。（同じアクションを2回行うこともできます。）

漁獲: 漁獲アクション1回で、自分の所有する船ごとに漁獲活動を1回実行できますが、自分の船全てで活動を行う必要はなく、船ごとに活動するかどうかを決めます。活動させる船に任意の順で1回活動させます。また、全ての船に同じ活動を行わせる必要はありません。

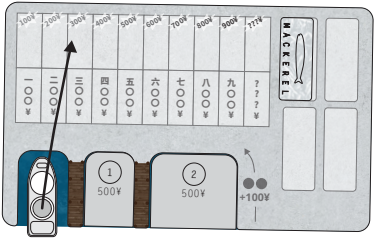
自分の船で実行できる活動は以下のとおりです。

出港: 自分の港ボードのポートから海上に船を移動します。
漁獲: 他の船で現在使用されていない漁業権免許を持っている場合、その免許に書かれている魚の樽1個を船に置くことができます。既に船に樽を置いている場合、同じ種類の樽であれば更に1個置くことができます。
入港: (どれだけ多くの魚の樽を置いている船でも)海上にある自分の船を空いているポートに入港させることができます。入港時に、入港した船に置いている全ての魚の樽に、自分の港ボードの上段の販売価格を割り当てます。空いている販売価格マスに魚の樽を置いてください。



*例. ナオミは、2アクション中、まず「漁獲」を選びました。船コマを2個持っているので、それぞれの船で活動を1回ずつ行います。ナオミはサバ漁業権免許を持っており、彼女の2スロット船が海上にあるので、その船にサバの樽1個を置きます。ナオミの1スロット船はポートに停泊しているので、出港することにしました。ナオミが2つ目のアクションでも「漁獲」を選んだ場合、サバ漁業権免許を使用可能にし、1スロット船で同免許を使って樽1個を得るために、2スロット船を樽1個だけで入港させるか、

2スロット船に2個めの樽を置くかわりに、1スロット船では何もできない結果となります。各プレイヤーは、自分が所持している各漁業権免許に関して、1つの船だけしか、その種類の魚を漁獲できません。そのため、漁業権免許1個だけでは、2隻の船で同時にその種類の魚の樽を置くことはできません。



ナオミは2つ目のアクションでも「漁獲」を選び、樽1個しか積んでいない2スロット船を入港させました。入港時に船から樽を降ろし、それを港ボード上部の列に置いて販売価格を割り当てます。それにより、ナオミのサバ漁業権免許はもう使用されておらず、空いたので、ナオミは、2つめのアクションでは、まだ活動していない1スロット船にサバ樽1個を置くことができます。

港に関する注意: 各プレイヤーの港ボードは、最大4つまでの漁業権免許に対応しています。免許4つを持っていて新たに漁業権免許を取得するには、既に所有しているいずれかの漁業権免許を無料で返却しなければなりません。各種類の魚の樽の価格は「漁獲」アクションを実行するときのみに変更できます。

*港ボードの各ポートは、それぞれ表示されている費用を支払って開港できますが、ポート②を

開港するには、先にポート①を開港しなければなりません。ポート②には、同時に2隻の船をさせたり、バージ船を1隻停泊させたりすることができます。

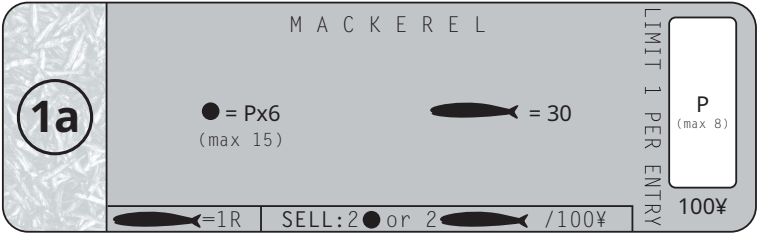
注意: 1回の「漁獲」アクションで、入港し、2個／4個／6個／8個以上の樽を積み下ろした場合、それに対して100円／200円／300円／400円のボーナスを銀行から受け取ります。

市場: アクションを消費して中央市場に入場することもできます。市場には入場コスト（アクション、資源、お金）があり、左端に示されています。この記号(1a)が表示されている場合、中の数字は、その市場に入場するために必要なアクション数を示しています。

いずれかのプレイヤーが市場への入場コストを支払うと、**その市場の漁業権免許を持っているプレイヤーは全員、当該市場の自分が所持している漁業権免許1個につき銀行から100円を受け取ります。注意：市場に入場できるのは、そこで実際に取引を行う場合だけです。**

市場に入場後、その市場で様々な取引を行えます。
市場ボードはそれぞれ異なり、各ボードに特有の効果と情報があります。特に明記されていない限り、購入可能な漁業権免許を何個でも購入したり、（販売価格が表示されていれば）所持している資源をその市場で何個でも販売したり、（資源を交換できる市場であれば）資源を何個でも交換したりすることができます。

市場の効果

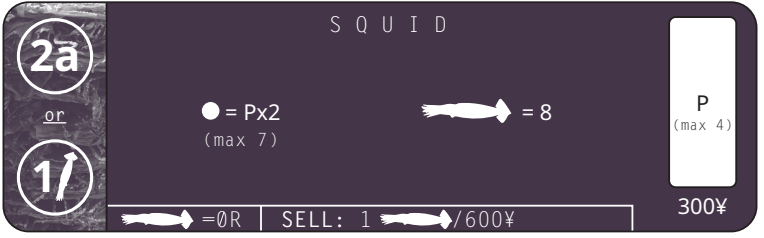


サバ(**MACKEREL**): ゲーム開始時に、プレイヤーは各自、サバの漁業権免許1個を持っています。通常、市場に入場した際には、漁業権免許を好きなだけ購入できますが、サバの漁業権免許に関しては、一回の入場につき100円で免許1個しか購入できません。

サバ1尾には資源1の価値があります。

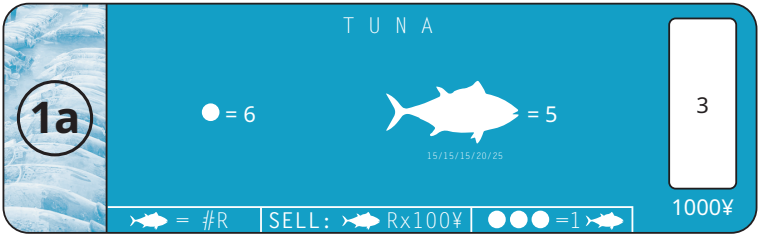
サバを市場に販売:自分の所有するサバ資源と一緒に、自分の港ボードで現在販売しているサバの樽も販売できます。つまり、市場に入場して、自分が売りに出しているサバの樽を2個、売る

ことができるということです。サバ市場の外では、他のプレイヤーにしかサバの樽を売ることはできません。市場に売る場合には、販売するアイテム2個につき、銀行から100円が支払われます。サバの樽とサバ資源は自由に組み合わせて販売することができます。



イカ（SQUID）：イカは資源としては価値がありません（資源0です）が、1尾600円でイカ市場に販売することができます。市場で販売できるイカの数に上限はありません。イカ市場には、2アクションまたはイカ資源1個を支払って入場できますが、イカの樽は支払いに使用できません。

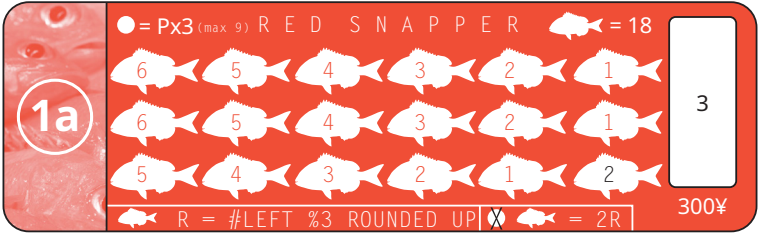
注意：他のプレイヤーからイカ資源を購入した場合には、それを交換することによってしかイカ市場に入場できません。自分の魚の樽を購入することはできないからです。



マグロ（TUNA）：マグロは5尾だけあり、資源15／15／15／20／25の価値があります。（各マグロコマに記されています。）マグロを市場に売り戻し、販売したマグロの資源価値に100円を掛けた金額を銀行から受け取ることもできます。誰にも所有されていないマグロは袋に入れておきます。販売後のマグロも袋に戻します。マグロの漁業権免許を持っているプレイヤーが（連続した2回の「漁獲」アクションではなく）1回の「漁獲」アクションでマグロの樽3個を積んで入港すると即時、マグロの競りが始まります。*注：樽2個以下で入港した場合、樽はマグロ市場に戻され、何も起こりません。

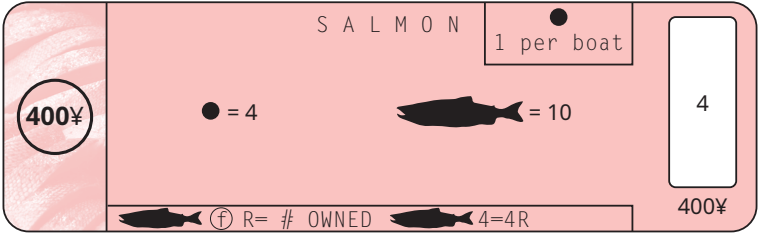
競りを開始する前に、3つの樽を全てマグロ市場に戻し、それを漁獲したプレイヤーは、袋からマグロコマ1個をランダムに引きます。このマグロが競りにかけられます。プレイヤー全員（漁獲

したプレイヤーを含む）が同時公開入札に参加し、自分の手元から出したお金をこっそりと握り、全員が握ったお金を同時に公開します。最高値で落札したプレイヤーは、漁獲したプレイヤーに入札額を支払い、マグロを受け取ります。漁獲したプレイヤーが最高値で落札した場合には、入札額を銀行に支払い、マグロを持っておきます。同点の場合には、漁獲したプレイヤーが落札者を決めます。



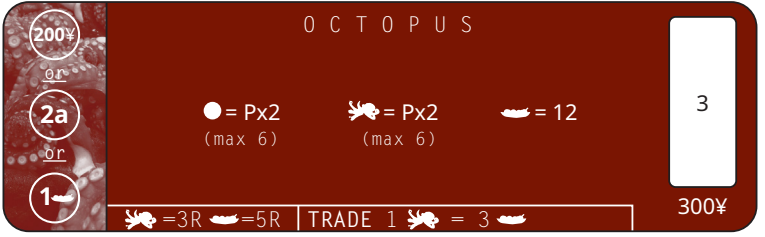
タイ（RED SNAPPER）：市場にあるタイの数を3で割った値（小数点を切り上げ）がタイの資源値です。つまり、18尾のタイの中の16尾が市場にある場合、タイの資源値は16÷3＝5.3となり、6に切り上げられます。タイが漁獲・販売されるにつれて、その価値は低下します。ただし、タイが乱獲された場合（15ページ「魚の乱獲」を参照）には、タイ1個につき資源2になります。タイ市場のセットアップでは、市場ボードの枠で示された各スポットにタイ資源を置いてください。

タイが購入・獲得されるごとに、一番左の列の上から下への順でタイコマを取ります。一番最近取られたタイコマの、取った後に表示された数値が、タイの現在の資源値になります。



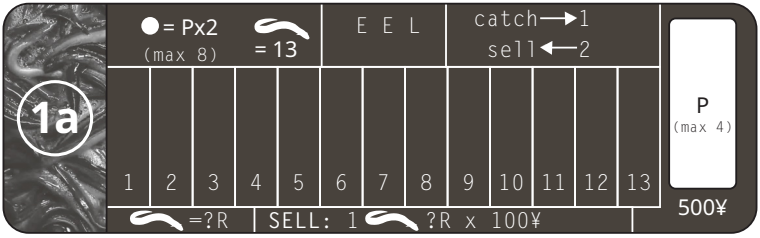
サケ（SALMON）: サケの漁業権免許では、船のサイズ（スロット数）に関係なく、一度にサケの樽1個しか運べません。サケが別のプレイヤーによって購入された場合、その資源価値はサケが新鮮か劣化しているかによって決まります。（51ページ「魚の劣化」を参照。）港の上段から新鮮なサケを購入した場合には、購入者はサケコマの「ⓕ」の面を表にして置きます。
港の下段から劣化したサケを購入した場合には、購入者はサケコマの「4」の面を表にして置きます。劣化したサケ1個につき、資源4の価値があります。「ⓕ」の面を表にして置かれたサケはそれぞれ、プレイヤー全員が所有しているサケ（市場にあるサケは含まれない）の総数と等しい資

源価値を持ちます。



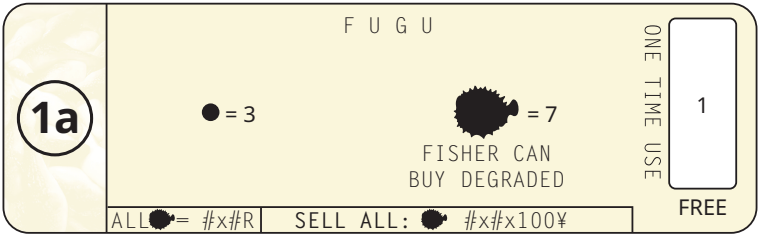
タコ(OCTOPUS)：タコ市場には、200円、2アクション、または(売り手の港または購入した資源にある)タコ焼きの材料のいずれかを支払い、入場できます。1個あたりの資源価値はタコが資源3、タコ焼きが資源5です。

タコ資源を持っているプレイヤーは、市場に入場後、タコ1個をタコ焼き3個と交換することができます。この資源変換を行ったプレイヤーは即時、自分の港でタコ焼きを好きな価格で売りに出します。この価格は、後に「漁獲」を行うときにのみ変更することができます。ゲーム終了時までに他のプレイヤーが買わず、売れ残ったタコ焼きは無価値になります。



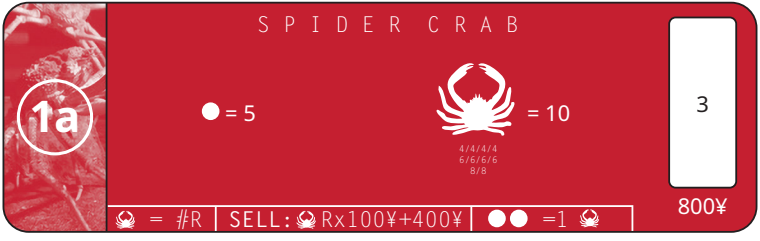
ウナギ(EEL): ゲームの準備時に、「1」のマスに天然色の樽マーカーを置きます。ウナギの資源価値は(「1」から「13」の間で)変動し、現在の資源価値がマーカーで示されます。いずれかのプレイヤーの港でウナギを捕って売りに出すたびに、資源得点マーカーを1マス進め、全てのウナギの資源価値を上げます。一方、いずれかのプレイヤーがウナギを市場に販売する際には、そのプレイヤーはウナギ1尾につき資源価値×100円を獲得し、獲得後、ウナギの資源価値を2マス分下げます。

例. 市場で資源値マーカーが「6」にある時点で、プレイヤーがウナギを2尾、市場に売った場合、同プレイヤーは銀行から1,200円を受け取り、その後、資源値マーカーを「6」から「2」に下げます。



フグ（FUGU）: フグの漁業権免許は1個だけあり、プレイヤーは各自、無料で1回だけ使用できます。フグの漁業権免許を使った船が入港後、免許は即時、フグ市場に戻されます。各プレイヤーのフグ所有数を二乗した値が、それらの**フグ全体の資源価値**になります。フグ全体を資源価格×100円の価格で市場に売り戻すことができます。

例. フグ4尾を市場に売った場合、銀行から（4×4）×100＝合計1,600円を受け取ります。また、自分の港に所有しているフグででも、自分の手番開始時に下段の港に移動して劣化したフグ樽に限り、自分で購入（銀行に価格を支払い、フグ資源を取得）できます。



ズワイガニ（**SPIDER CRAB**）: ズワイガニは、基本的にマグロと同様の処理により、競り袋から中身を見ずに引き、握り競りにかけます。ズワイガニの漁業権免許を持っているプレイヤーが1回の「漁獲」アクションでズワイガニの樽2個を積んで入港すると、即時、競りが始まります。市場に入場すると、各ズワイガニを（資源価格×100円）＋400円で市場に売り戻すことができます。マグロと同様、ズワイガニも販売後に競り袋に戻します。

外部市場

船（**SHIPS**）: ゲームの準備時に、船市場ボードに表示されているプレイヤー人数に基づき、各船コマを配置します。船を購入するには、市場に入場し、購入する船のスロット1個につき500円を銀行に支払って購入します。

例. 3スロット船の価格は1,500円です。船を購入するには、購入時に船を配置する港の空きポートが必要です。これを行う際に、海上に自分の船を何隻持っているかは関係ありません。船を売る際には、船を入港させ、購入価格の10%で売ります（100円未満の単位は切り上げ）。バージ船の価格は1,000円です。バージ船単独で漁獲はできませんが、その代わりに、海上で他の船が漁獲した樽を即時、バージ船に移動し、どんな樽でも何個でも置いておくことができます。その後、ポート②に他の船と同様の手順で入港できます。

*サケ市場ルール（サケ樽は1度に1個しか積めない）は、バージ船にも適用されます。

レンタル品（**RENTALS**）: 全ての冷凍庫とレンタル品を市場の該当個所に置きます。200円を支払って市場に入った後は、1個200円で好きなだけの個数を購入できます。レンタル品と冷凍庫は、使用されるまで、所持プレイヤーの港の漁業権免許スロットを占めます。各アイテムを2度使用でき、一回目の使用時に「2」の面から「1」の面に裏返され、2回目の使用時に市場に戻されます。冷凍庫を使えば、自分の手番開始時に、自分が売りに出している魚全ての劣化を止めることができます。カートは自分の手番時に、いつでも使用でき、1個につき、市場に入場するアクション2回分として使用できます。「購入」や「漁獲」アクションとしては使用できません。

官庁（GOVERNMENT）：自分の魚資源トークンを慈善活動用に提供（販売）できます。第1拠点では（資源価値に関係なく）魚1尾につき300円の値段で資源トークン3個まで販売でき、第2拠点では魚1尾につき200円の値段で資源トークン10個まで販売できます。

取引（TRADING）：表示されている組み合わせの資源を規定数以上売り、その下に記されている金額を受け取ります。販売した資源は販売先のマスに置いておきます。その後、いずれのプレイヤーもこの市場に入場し、この市場で先に販売された資源価値以上の資源の組み合わせを取引できます。この市場にてお金で売却された資源は、残りのゲーム中、同資源を同じ場所ではお金で購入することはできず、他の資源と交換しかできません。

銀行（BANK）：銀行には、ローン3個と株2個があります。一方の種類のトークンを所有したプレイヤーは、もう一方の種類のトークンを所有できません。ローンも株も漁業権免許スポットを占めることはなく、自分の港カードの外に置きます。ローンを組むときには、銀行からローンチップ1枚と500円を受け取ります。一度に複数のローンを組むことができます。ゲーム終了時には、株主にローン金利500円を支払うため、ローン1個につき1,000円の返済金を支払います。ゲーム中に300円で株を購入したプレイヤーは、全てのローンの利息を所有株数に応じて分けて受け取ります。（100円未満の単位は切り上げます。）1人のプレイヤーが銀行に600円支払い、株を2個とも購入することもできます。

水族館（AQUARIUM）：アクション2回を使って水族館に入場し、水族館で需要のある魚資源を表示された価格で何個でも水族館に売ることができます。各種の資源は、市場ボードに記されている個数の需要があり、販売した魚資源は全て水族館に置いておきます。販売数上限に達した魚資源は、それ以降販売できなくなります。資源1個に対して、表示価格の金額が銀行から支払われます。

中古船（USED SHIPS）：中古船市場での販売価格は1スロットあたり200円、購入価格は1スロットあたり300円です。この市場は最終手番では使えない場合があります。*注意：港に停泊している船だけ売買できます。海上にある船は売買できません。

魚の乱獲

*いつでも、どういった理由であれ、いずれかの市場（または競り袋）の全ての樽または市場の全ての資源トークンがその市場から取られて無くなった場合、その魚は乱獲され、漁獲が持続可能ではないと見なされます。その場合、直ちにその市場に該当する魚の全ての樽を集め、箱に戻します。通常であれば市場に戻される樽も箱に戻します。
注意：タコ市場では、市場にタコ焼きが残っていても、タコ資源が無くなると「乱獲」とみなされます。いずれかの市場が「乱獲」になった場合、即時、箱から新たにランダムに選んだ魚市場ボード1枚を取り出し、その魚市場ボードをゲーム開始時と同様にセットアップし、

ゲームを続けます。乱獲された市場への入場・利用は引き続き可能です。

魚の劣化

*自分の手番開始時に、自分の港の魚の樽全てを売り棚上段から下段に移動します。自分の手番開始時に売り棚下段にある樽は、それぞれの魚の市場に戻します。市場に戻す樽に対しては、支払いは発生しません。

購入: 手番で選べるアクションです。他のプレイヤーの港から魚を購入します。

1回の「購入」アクションで、他のいずれのプレイヤーからも好きなだけ魚を購入できます。各樽に対して表で示されている金額を相手に支払い、相手は売った樽を市場に戻し、購入したプレイヤーは、市場から魚資源トークンを獲得します。

購入した資源トークンは購入者のプレイヤー・エリアに置き、市場ボードに記された金額の価値を持ちます。

注意：自分の港ボードからは、サバと劣化したフグの樽以外を購入できません。

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーの手番開始時に、同プレイヤーが、5,000円以上を所持しているかどうか、または合計50以上の資源価値を所持しているかどうかを確認します。これらの条件のいずれかを満たしていても、**もう一方の条件において同プレイヤーの所持している値がプレイヤーの中で最も低い場合には、**ゲームを続行します。もう一方の条件に置いても、プレイヤーの中で最も低くなければ、ゲーム終了条件が満たされます。その場合には、他のプレイヤーが全員、最終手番を行った後に、全員の資源得点を計算します。
注意：所持金額を非公開でプレイしている場合、各自が手番開始時に自分がゲーム終了条件を満たしたかどうかを確認してください。資源得点の最も高いプレイヤーは、銀行から1,000円を受け取り、資源得点の最も低いプレイヤーは、銀行に500円を支払ってください。

次に、ローンを返済し、株主がいる場合には、株主に利息を支払います。株主がいない場合には、代わりに銀行に利息を支払います。

最後に、各自が所持する資源に100を掛けて金額に換算し、その金額に所持金額を足した総額を計算します。総額が一番高いプレイヤーが勝利します！

同点の場合には、『トリノマーケット』のフィッシュ・アンド・チップスで勝負の決着をつけてください。