

SUSHI GO!

für 3–5 Spieler
ab 8 Jahren

von Phil Walker-Harding



SPIELMATERIAL

1 Wertungsblock
108 Sushikarten

8x MAKI ROLLE 3



12x MAKI ROLLE 2



6x MAKI ROLLE 1



14x TEMPURA



14x SASHIMI



14x MUSCHEL



5x THUNFISCH NIGIRI



10x LACHS NIGIRI



5x EI NIGIRI



6x WASABI



4x STÄBCHEN



10x PUDDING



ZIEL DES SPIELS

Greif die heißbegehrten Sushis vor deinen Mitspielern ab! Lass dir die punkteträchtigen Leckerbissen schmecken! Runde für Runde werden dir allerlei Delikatessen präsentiert. Doch du stehst immer wieder vor der Qual der Wahl: „Was kitzelt meinen Gaumen?“ „Was zieht an mir vorbei und landet -oh Schreck!- womöglich im Fremdmagen?“ Zwischen den Gängen werden Punktestände notiert. Nach 3 Durchgängen weißt du endlich, ob du der neue Sushikönig bist.

VORBEREITUNG

Vor Spielbeginn werden alle Karten gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt. Zu **Beginn jedes Durchgangs** erhalten die Spieler von diesem Stapel Karten: Bei **3 Spielern** erhält jeder 9 Karten, bei **4 Spielern** erhält jeder 8 Karten, bei **5 Spielern** erhält jeder 7 Karten. Diese nimmt jeder Spieler verdeckt auf die Hand.

SPIELVERLAUF

Es werden **3 Durchgänge** gespielt. Jeder Durchgang besteht aus mehreren Runden. Alle spielen **gleichzeitig**. In einer Runde wählt jeder Spieler aus seinen aktuellen Handkarten **eine Karte** aus, die er behalten möchte. Diese legt er verdeckt vor sich auf den Tisch. Dann decken alle Spieler gleichzeitig ihre Karte auf. Danach gibt jeder Spieler seine **verbliebenen Handkarten** verdeckt an den **linken** Nachbarn weiter. Jeder nimmt die neue Kartenhand auf, und die nächste Runde beginnt. Aus der „neuen“, nun kleineren Kartenhand suchen sich die Spieler eine weitere Karte aus, die sie behalten möchten, usw. Behaltene Karten bleiben bis zur **Wertung am Ende eines Durchgangs** vor den Spielern offen liegen. Dort werden die Karten nach Gruppen sortiert und gut erkennbar auf den Tisch gelegt.

Beispiel:



SPEZIELLE KARTEN



WASABI

Legt ein Spieler eine WASABI-Karte vor sich aus, kann er in einer beliebigen folgenden Runde auf diesen WASABI entweder **ein** EI NIGIRI, **ein** LACHS NIGIRI oder **ein** THUNFISCH NIGIRI legen. Am Ende des Durchgangs wird dieses NIGIRI mit WASABI zusammen gewertet und zählt somit **dreifach**.



Auf jeden WASABI darf immer **nur ein** NIGIRI gelegt werden.
Ein Spieler darf mehrere WASABI-Karten vor sich liegen haben.

STÄBCHEN

Legt ein Spieler eine STÄBCHEN-Karte vor sich aus, darf er in einer beliebigen folgenden Runde **2 Handkarten** auswählen und behalten. Er kündigt dies an, bevor die Karten aufgedeckt werden, indem er „Sushi go!“ ruft. Zusammen mit den verbliebenen Handkarten gibt der Spieler nun die **STÄBCHEN-Karte aus seiner Auslage** weiter an den nächsten Spieler. Diese darf nun erneut verwendet werden.

Ein Spieler darf mehrere STÄBCHEN-Karten vor sich liegen haben.
Er darf aber immer nur **eine pro Zug** verwenden.



WERTUNG AM ENDE EINES DURCHGANGS

Die letzte einzelne Handkarte, die man vom Mitspieler erhält, wird direkt aufgedeckt und in die eigene Auslage gelegt. Jetzt werden alle „Sushi-Sammlungen“ der Spieler wie folgt gewertet:

MAKI ROLLEN

Jeder Spieler zählt die kleinen **MAKI-Symbole** am oberen Rand seiner gesammelten MAKI-Karten zusammen.

Der Spieler mit den **meisten** Symbolen erhält **6 Punkte**.

Der Spieler mit den **zweitmeisten** Symbolen erhält **3 Punkte**.

Haben mehrere Spieler die meisten bzw. zweitmeisten Symbole, erhalten diese alle die jeweiligen Punkte.

Wichtig: Ein Spieler muss mindestens eine MAKI-Karte besitzen, um bei dieser Wertung berücksichtigt zu werden.

Beispiel:

Simanca hat insgesamt 5 MAKI-Symbole, Jonas hat 3, Lino hat 3 und Sophia hat 2.

Simanca hat die meisten und erhält deshalb 6 Punkte.

Jonas und Lino teilen sich den 2. Platz. Beide erhalten 3 Punkte.

Sophia geht leer aus.





TEMPURA

Ein Satz bestehend aus **zwei** TEMPURA-Karten zählt **5 Punkte**.
Eine einzelne (bzw. dritte, fünfte, ...) TEMPURA-Karte zählt 0 Punkte. Ein Spieler kann mehrere TEMPURA-Kartensätze am Ende des Durchgangs besitzen und diese werten.

SASHIMI

Ein Satz bestehend aus **drei** SASHIMI-Karten zählt **10 Punkte**.
Eine einzelne oder zwei SASHIMI-Karten (bzw. eine vierte und fünfte) zählen 0 Punkte. Ein Spieler kann mehrere SASHIMI-Kartensätze besitzen und diese am Ende des Durchgangs werten (was sehr selten vorkommt).



MUSCHEL

Je mehr MUSCHEL-Karten ein Spieler besitzt, desto wertvoller sind sie insgesamt:

Muscheln:	1	2	3	4	5	oder mehr
Punkte:	1	3	6	10	15	

NIGIRI UND WASABI

Ein EI NIGIRI zählt **1** Punkt, zusammen mit WASABI **3** Punkte.

Ein LACHS NIGIRI zählt **2** Punkte, zusammen mit WASABI **6** Punkte.

Ein THUNFISCH NIGIRI zählt **3** Punkte, zusammen mit WASABI **9** Punkte.

Eine WASABI-Karte allein, ohne NIGIRI, zählt **0** Punkte.



Nicht vergessen: Auf eine WASABI-Karte darf nur **ein** NIGIRI gelegt werden.

STÄBCHEN

Eine STÄBCHEN-Karte zählt **0** Punkte.

PUDDING wird erst am Ende des Spiels
(nach dem dritten Durchgang) gewertet.



BEVOR EIN NEUER DURCHGANG BEGINNT

Die Punkte der Spieler werden auf dem Wertungsblock notiert. Bis auf den PUDDING, werden nun alle Karten des gespielten Durchgangs auf einen offenen Ablagestapel gelegt.

PUDDING-Karten bleiben bis zum **Spielende** vor den Spielern liegen.

Dann werden jedem Spieler wieder so viele Karten vom verdeckten Stapel ausgeteilt, wie zu Beginn des ersten Durchgangs. Es folgen die Durchgänge 2 und 3.

Hinweis: Alternativ können die Spieler im 2. Durchgang ihre verbliebenen Handkarten nach **rechts** weitergeben.

SCHLUSSWERTUNG UND SPIELENDE

Nach dem dritten Durchgang gibt es nun zusätzlich Punkte für Pudding (der über alle Durchgänge hinweg gesammelt wurde).

PUDDING

Der Spieler mit den **meisten** PUDDING-Karten erhält **6 Punkte**. Haben mehrere Spieler die meisten Puddings, erhält jeder dieser Spieler 6 Punkte. Der oder die Spieler mit den **wenigsten** bzw. **keinen** PUDDING-Karten erhalten jeweils **6 Minuspunkte**.

AND THE WINNER IS ...

Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand mehrerer Spieler, gewinnt, wer von diesen die meisten PUDDING-Karten hat. Es kann mehrere Sieger geben.



SCHNELLÜBERSICHT

3

3 Spieler - jeder erhält 9 Karten

4 Spieler - jeder erhält 8 Karten

DURCHGÄNGE 5 Spieler - jeder erhält 7 Karten

1 Karte wählen · Gleichzeitig aufdecken · Restliche Handkarten nach links geben



MAKI ROLLE

Meiste: 6

Zweitmeiste: 3

NIGIRI

EI: 1, LACHS: 2

THUNFISCH: 3



TEMPURA

je Paar: 5

sonst: 0

WASABI

verdreifacht den Wert
des nächsten NIGIRI



SASHIMI

je 3er-Satz: 10

sonst: 0

STÄBCHEN

Einsatz in späterer Runde,
um 2 Karten zu wählen



MUSCHEL

x1 2 3 4 5+

1 3 6 10 15

PUDDING

Wertung bei Spielende

Meiste: 6, Wenigste: - 6



Autor: Phil Walker-Harding
Illustration: Tobias Schweiger

Licensed with permission
from Gamewright,
A division of Ceaco Inc.



©2014 Zoch Verlag
Briener Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Art.Nr.: 60 110 5074



SUSHI GO!

for 3–5 players
8 years and up

by Phil Walker-Harding



GAME MATERIALS

1 score pad

108 Sushi cards:

8 x MAKI ROLL 3



12 x MAKI ROLL 2



6 x MAKI ROLL 1



14 x TEMPURA



14 x SASHIMI



14 x MUSSELS



5 x TUNA NIGIRI



10 x SALMON NIGIRI



5 x EGG NIGIRI



6 x WASABI



4 x CHOPSTICKS



10 x PUDDING



OBJECT OF THE GAME

Grab the highly desired sushi before the other players do! Enjoy the most point-powerful tidbits! Round after round, you are presented with sundry delicacies. But you always have the agony of choice: „What tickles my palate?“ „What moves past me and might - oh no! - end up in another player’s stomach?“ Between the courses, players write down their scores. After three rounds, you’ll finally know whether you are the new sushi king.

SET-UP

Before you start playing, shuffle all cards and place them on the table in a face-down pile. At the **beginning of each round**, cards from this pile are dealt out to the players: With **3 players**, each gets 9 cards; with **4 players**, each gets 8 cards; with **5 players**, each gets 7 cards. Each player takes his cards into his hands so that the other players can't see them.

COURSE OF THE GAME

The game proceeds over **3 rounds**. Each round consists of several turns.

All players play **simultaneously**. To begin with, each player chooses **one card** from his current hand that he wants to keep. He lays it face down in front of him. Then all players simultaneously reveal their card.

After that, each player passes his **remaining hand cards** face down to his **left** neighbor. Everybody picks up his new card hand, and the next turn begins. The players choose another card from their new and now smaller hand that they want to keep, and so on. The cards that you have kept remain lying face up in front of you until the **scoring at the end of the round**. Sort the cards by group and put them on the table so that they are easily visible.

Example:



SPECIAL CARDS



WASABI

If you lay down a WASABI card in front of you, you can -on any following turn- put either **one** EGG NIGIRI, or **one** SALMON NIGIRI or **one** TUNA NIGIRI on top of this WASABI. At the end of the round, the NIGIRI are scored together with the WASABI and **triple** in value.

You may always place **only one** NIGIRI on each WASABI. You are allowed to have several WASABI cards in front of you.



CHOPSTICKS

If you lay down a CHOPSTICKS card in front of you, you can -on any following turn- choose and keep **2 hand cards**. You announce this by calling out “Sushi go!” before the cards are revealed. Now you pass the **CHOPSTICKS card from your display** (along with your remaining hand cards) to the next player. This card may now be used again.

You are allowed to have several CHOPSTICKS cards in front of you, but you may use only **one per turn**.



SCORING AT THE END OF A ROUND

You reveal the final single hand card that you got from another player and add it to your own display. Now, all the “sushi collections” of the players are scored as follows:

MAKI ROLLS

Each player adds up the small **MAKI icons** at the top of the MAKI ROLL cards he has collected.

The player with the **most** icons scores **6 points**.

The player with the **second most** icons scores **3 points**.

If several players tie for the most and second most icons, they all score the indicated number of points.

Important: In order to be considered in this scoring, a player must have at least one MAKI card.



Example:

Simanca has 5 MAKI icons overall, Jonas has 3, Lino has 3, and Sophia has 2.

Simanca has the most and thus scores 6 points.

Sophia goes away empty-handed.

Jonas and Lino share second place; both score 3 points.





TEMPURA

A set of **two** TEMPURA cards counts **5 points**.

A single (or third, fifth, etc.) TEMPURA card scores **0** points. You can have several TEMPURA card sets at the end of a round and score for them.

SASHIMI

A set of **three** SASHIMI cards counts **10** points.

One or two (or a fourth or fifth) SASHIMI cards score **0** points. You can have several SASHIMI card sets and score for them at the end of a round (which occurs very rarely).



MUSSELS

The more MUSSELS cards you have, the more valuable they are overall:

Mussels:	1	2	3	4	5	or more
Points:	1	3	6	10	15	

NIGIRI AND WASABI

An EGG NIGIRI (EI NIGIRI) scores **1** point; on top of a WASABI, **3** points.

A SALMON NIGIRI (LACHS NIGIRI) scores **2** points; on top of a WASABI, **6** points.

A TUNA NIGIRI (THUNFISCH NIGIRI) scores **3** points; on top of a WASABI, **9** points.

A WASABI card alone, without a NIGIRI, scores **0** points.



Remember: You may put no more than **one** NIGIRI on top of a WASABI card.

CHOPSTICKS

A CHOPSTICKS card scores **0** points.

PUDDING is only scored at the end of the game
(after the third round).



BEFORE A NEW ROUND BEGINS...

Note down the players' points on the score pad. Put all cards of the previous round - except for the PUDDING - on a face-up discard pile. **PUDDING cards** remain in front of the players **until the end of the game**.

Then deal each player as many cards from the face-down pile as in the beginning of the first round. Rounds 2 and 3 follow.

Note: As an alternative, players can pass their remaining hand cards **to the right** in the second round.

FINAL SCORING AND END OF THE GAME

After the third round, players also score for the Pudding cards (which were collected over all three rounds).

PUDDING

The player with the **most** PUDDING cards scores **6 points**.

If several players tie for the most puddings, each of these players scores 6 points. The player (or players) with the least or no PUDDING cards gets **6 minus points** (each).

AND THE WINNER IS ...

The player who now has the most points wins the game.

In case of a tie, the player with the most PUDDING cards wins.

There can be more than one winner.



BRIEF OVERVIEW

3
ROUNDS

3 players - each gets 9 cards
4 players - each gets 8 cards
5 players - each gets 7 cards

Choose 1 card · Reveal simultaneously · Pass remaining hand cards to the left



MAKI ROLLS

Most: 6
Second most: 3

NIGIRI

EGG: 1, SALMON: 2
TUNA: 3



TEMPURA

Set of 2: 5
Otherwise: 0

WASABI

Triples the value
of the next NIGIRI



SASHIMI

Set of 3: 10
Otherwise: 0

CHOPSTICKS

Use on a later turn
in order to choose 2 cards



MUSSELS

x1 2 3 4 5+
1 3 6 10 15

PUDDING

Scoring at the end of the
game: Most: 6; least: - 6



Autor: Phil Walker-Harding
Illustrations: Tobias Schweiger
English translation: Sybille
& Bruce Whitehill, „Word
for Wort“ • Licensed with
permission from Gamewright,
A division of Ceaco Inc.



©2014 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Art.Nr.: 60 110 5074



SUSHI GO!

pour 3-5 joueurs
à partir de 8 ans

de Phil Walker-Harding



MATÉRIEL

1 bloc de scores
108 cartes Sushi

8x MAKI 3



5x NIGIRI AU THON



12x MAKI 2



10x NIGIRI AU SAUMON



6x MAKI 1



5x NIGIRI À L'OMELETTE



14x TEMPURA



6x WASABI



14x SASHIMI



4x BAGUETTES



14x PÉTONCLES



10x PUDDING



BUT DU JEU

Empare-toi des sushis convoités avant tes adversaires et régale-toi des délices riches en points. Tour après tour, toutes sortes de plats savoureux vont t'être présentés, mais tu auras toujours l'embarras du choix : « Qu'est-ce qui va flatter mon palais ? Et qu'est-ce qui va ô horreur - passer devant moi et atteindre d'autres estomacs ? ». Entre les plats, on compte les points, et après 3 manches, tu sauras enfin si tu es le nouveau roi des sushis.

PRÉPARATION

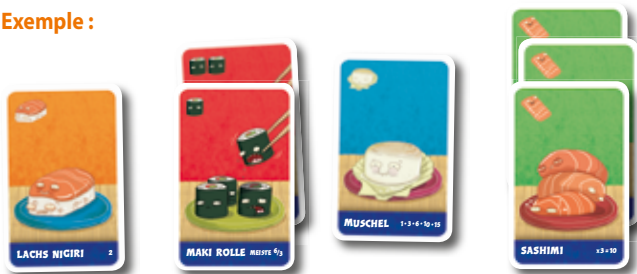
Avant le début de la partie, on mélange toutes les cartes pour constituer une pioche, face cachée. Au début de chaque manche, on distribue aux joueurs des cartes de cette pioche : 9 cartes chacun à **3 joueurs**, 8 cartes à **4 joueurs**, ou 7 cartes à **5 joueurs**. Les joueurs prennent leurs cartes en main et les gardent cachées des autres joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu dure **3 manches**. Chacune se compose de plusieurs tours. Tous les joueurs jouent **simultanément**. Lors d'un tour, chaque joueur choisit **une carte** qu'il souhaite conserver parmi celles qu'il a actuellement en main. Il la pose face cachée devant lui sur la table, puis tous les joueurs révèlent simultanément la carte qu'ils ont choisie.

Ensuite, chaque joueur passe les **cartes qu'il lui reste en main** à son voisin de **gauche**. Chacun prend sa nouvelle main de cartes, et un nouveau tour commence. Parmi leurs « nouvelles » cartes (maintenant moins nombreuses), les joueurs choisissent une carte à conserver, et ainsi de suite. Les cartes conservées par les joueurs restent visibles devant eux jusqu'au décompte **à la fin de la manche**. Elles sont classées par type, de manière à ce qu'elles soient bien reconnaissables.

Exemple :



CARTES SPÉCIALES



WASABI

Si un joueur pose une carte Wasabi devant lui, il pourra, au cours d'un tour ultérieur de son choix, poser sur ce Wasabi **une** carte Nigiri (soit au thon, soit au saumon, soit à l'omelette). À la fin de la manche, ce Nigiri sera décompté avec le Wasabi et rapportera **3 fois** plus de points.

Sur chaque carte Wasabi, on ne peut placer qu'**un seul** Nigiri.
Un joueur peut avoir plusieurs cartes Wasabi devant lui.

BAGUETTES

Si un joueur pose une carte Baguettes devant lui, il pourra, au cours d'un tour ultérieur de son choix, conserver **2 cartes** de sa main. Il l'annonce avant que les cartes ne soient révélées en disant « Sushi go ! ». En plus des cartes restantes de sa main, il donne au joueur suivant **la carte Baguettes posée devant lui**. Celle-ci peut être utilisée de nouveau.

Un joueur peut avoir plusieurs cartes Baguettes devant lui.
Cependant, il ne peut en utiliser qu'**une par tour**.



DÉCOMPTE À LA FIN D'UNE MANCHE

La dernière carte que chaque joueur obtient de son voisin est posée directement face visible devant soi. Les collections de sushis de chaque joueur sont maintenant évaluées de la manière suivante :



MAKI

Chaque joueur compte le nombre de **symboles Maki** en haut des cartes Maki qu'il a jouées. Le joueur ayant **le plus de symboles** marque **6 points**, le **deuxième** marque **3 points**. En cas d'égalité pour la première ou la seconde place, tous les joueurs à égalité marquent les points.

Important : un joueur doit avoir au moins une carte Maki pour pouvoir marquer des points lors de ce décompte.

Exemple :

Simanca a un total de 5 symboles Maki, Jonas en a 3, Lino en a 3 et Sophia en a 2. Simanca a le plus de symboles et marque donc 6 points. Jonas et Lino se partagent la deuxième place et chacun marque 3 points. Sophia ne marque aucun point.





TEMPURA

Une série de **deux** cartes Tempura rapporte **5 points**. Une carte Tempura seule ne rapporte rien (de même que la troisième ou la cinquième carte Tempura d'une collection). Un joueur peut avoir plusieurs paires de cartes Tempura et donc marquer des points plusieurs fois.

SASHIMI

Une série de **trois** cartes Sashimi rapporte **10 points**. Une carte Sashimi seule, ou une paire de cartes Sashimi, ne rapporte rien (de même que la quatrième ou la cinquième carte Sashimi d'une collection). Un joueur peut avoir plusieurs séries de trois cartes Sashimi et donc marquer des points plusieurs fois (mais cela n'arrive que très rarement).



PÉTONCLES

Plus un joueur a de cartes Pétoncles, plus celles-ci rapportent de points au total :

Pétoncles :	1	2	3	4	5	ou plus
Points :	1	3	6	10	15	

NIGIRI ET WASABI

Un Nigiri à l'omelette (EI NIGIRI) rapporte **1** point, ou **3** points avec une carte Wasabi.

Un Nigiri au saumon (LACHS NIGIRI) rapporte **2** points, ou **6** points avec une carte Wasabi.

Un Nigiri au thon (THUNFISCH NIGIRI) rapporte **3** points, ou **9** points avec une carte Wasabi.

Une carte Wasabi seule, sans Nigiri, ne rapporte aucun point.



Ne pas oublier : sur une carte Wasabi, on ne peut poser qu'**une seule** carte Nigiri.

BAGUETTES

Une carte Baguettes ne rapporte **aucun** point.

Les cartes Pudding ne sont décomptées qu'à la fin de la partie, après la troisième manche.



AVANT LE DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE

Les points des joueurs sont notés sur le bloc de scores. À l'exception des cartes Pudding, toutes les cartes jouées lors de la manche sont défaussées dans une pile visible.

Les **cartes Pudding** restent posées devant les joueurs jusqu'à la **fin de la partie**.

On distribue alors à chaque joueur autant de cartes de la pioche qu'au début de la première manche. La deuxième et la troisième manche ont alors lieu de la même manière.

Remarque : en variante, lors de la deuxième manche, les joueurs peuvent passer leurs cartes restantes à leur voisin de **droite**.

DÉCOMPTE FINAL ET FIN DE LA PARTIE

Après la troisième manche, des points supplémentaires sont attribués pour les cartes Pudding qui ont été collectées tout au long de la partie.

PUDDING

Le joueur ayant **le plus** de cartes Pudding marque **6 points** (en cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent 6 points). Le joueur ayant le moins de cartes Pudding (cela peut être aucune carte) **perd 6 points** (en cas d'égalité, tous les joueurs à égalité perdent 6 points).

ET LE VAINQUEUR EST...

Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points est le vainqueur.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui d'entre eux qui a le plus de cartes Pudding l'emporte. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.



RÉFÉRENCE RAPIDE

3

MANCHES

3 joueurs - 9 cartes chacun

4 joueurs - 8 cartes chacun

5 joueurs - 7 cartes chacun

Choisir 1 carte - Révéler simultanément - Passer les cartes restantes à son voisin de gauche



MAKI

Les plus : 6

Deuxième : 3

NIGIRI

OMELETTE : 1,

SAUMON : 2, THON : 3



TEMPURA

Par paire : 5

Sinon : 0

WASABI

Triple la valeur
du NIGIRI associé



SASHIMI

Par série de 3 : 10

Sinon 0

BAGUETTES

À jouer lors d'un tour
suivant pour choisir 2 cartes



PÉTONCLES

x1 2 3 4 5+

1 3 6 10 15

PUDDING

Décompte final

Le plus : 6, le moins : -6



Auteur : Phil Walker-Harding
Illustrations : Tobias Schweiger
Traduction française : William Attia
Licensed with permission from
Gamewright, A division of
Ceaco Inc.



© 2014 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Art.Nr.: 60 110 5074



SUSHI GO!

per 3-5 giocatori
da 8 anni in su

di Phil Walker-Harding



MATERIALE

1 blocchetto segnapunti
108 carte sushi:

8x MAKI ROLL 3



12x MAKI ROLL 2



6x MAKI ROLL 1



14x TEMPURA



14x SASHIMI



14x MOLLUSCHI



5x NIGIRI AL TONNO



10x NIGIRI AL SALMONE



5x NIGIRI ALL'UOVO



6x WASABI



4x BACCHETTE



10x BUDINO



SCOPO DEL GIOCO

Agguantate le porzioni di sushi che preferite prima che lo facciano gli altri! Gustatevi i bocconcini più preziosi! Un giro dopo l'altro, vi passano davanti tantissime prelibatezze. E c'è sempre l'imbarazzo della scelta: "Di che cosa ho davvero voglia oggi?" "E se poi non lo prendo e -oh no! -se lo pappa qualcun altro?" Fra un giro e l'altro, i giocatori registrano il loro punteggio. Alla fine del gioco, scoprirete chi sarà il nuovo Re del sushi.

PREPARAZIONE

Prima di cominciare a giocare, mescolate bene il mazzo di carte e mettetelo al centro del tavolo a faccia in giù. **All'inizio di ciascun giro**, date ad ogni giocatore un certo numero di carte: se si gioca in **3** 9 carte, se si gioca in **4** 8 carte, e se si gioca in **5** 7 carte. Le carte di ogni giocatore sono segrete e non vanno mostrate agli altri giocatori.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge su **3 giri**. Ciascun giro è composto da più turni da giocare **simultaneamente**. Ad ogni turno la prima cosa da fare è scegliere **una carta** che si vuole tenere da quelle che ha in mano, e metterla davanti a sé a faccia in giù. Quando tutti hanno scelto, le carte vengono rivelate simultaneamente. Dopo di che ogni giocatore passa al giocatore **alla sua sinistra le carte che gli sono rimaste**. Quando tutti hanno ricevuto le carte del vicino si procede con un nuovo turno. I giocatori scelgono un'altra carta da tenere per sé e così di seguito. Le carte che avete scelto di tenere restano davanti a voi fino alla **conta dei punti alla fine del giro**. Per facilitare il conteggio dividete le carte per tipo e lasciatele ben visibili.

Esempio:



CARTE SPECIALI



WASABI

Se scegliete una carta WASABI mettetela normalmente davanti a voi. In un qualsiasi turno successivo potete metterci sopra **una** carta NIGIRI: UOVO, SALMONE, o TONNO. Alla fine del giro le due carte vengono considerate assieme e il loro valore è **triplicato**.



Si può giocare **solo una** carta NIGIRI su ciascuna carta WASABI, ma si può avere più di una carta WASABI di fronte a sé.

BACCHETTE

Se scegliete una carta BACCHETTE disponetela normalmente davanti a voi. In un qualsiasi turno successivo potete scegliere di usarla per **tenere 2 carte** in un solo giro. Dovete annunciare la vostra intenzione dichiarando “Sushi go!” prima di rivelare le carte. A quel punto mettete un'altra carta dalla vostra mano sul tavolo, direttamente a faccia in su, e **riprendete in mano le bacchette**. Le bacchette passano al giocatore successivo assieme al resto delle vostre carte in mano.

Potete avere più di una carta bacchette di fronte a voi, ma ne potete usare solo **una per turno**.



FINE DI UN GIRO E PUNTEGGIO

Quando ad ogni giocatore resta una sola carta, la si mette semplicemente in gioco. A questo punto si valuta quello che ciascun giocatore ha in tavola:

MAKI ROLLS

Ogni giocatore conta le piccole **icone MAKI** in cima alle carte MAKI ROLL che ha davanti a se. Chi ha il **maggior numero** di icone guadagna **6 punti**, il **secondo 3 punti**. In caso di pareggio per il primo o secondo posto, tutti i giocatori coinvolti guadagnano i punti previsti.

Importante: per poter guadagnare punti in questo modo bisogna avere almeno una carta MAKI.



Esempio:

Simanca ha 5 icone MAKI in tutto, Jonas 3, Lino 3, e Sophia ne ha 2.

Simanca ne ha di più e ottiene 6 punti. Sophia resta a mani vuote. Jonas e Lino si dividono il secondo posto e fanno 3 punti a testa.





TEMPURA

Ciascuna **coppia** di carte TEMPURA vale **5 punti**.

Si possono avere più coppie di carte TEMPURA alla fine di un giro, e si guadagnano 5 punti per ciascuna coppia.

Una carta TEMPURA spaiata non vale punti.

SASHIMI

Una **tripletta** di carte SASHIMI vale **10 punti**.

Si possono avere più triplette di carte SASHIMI alla fine di un giro (molto raro), e si guadagnano 10 punti per ciascuna tripletta.

Le carte SASHIMI spaiate o in coppia non valgono punti.



MOLLUSCHI

Più carte MOLLUSCHI avete, maggiore è il valore complessivo che hanno i vostri molluschi:

Molluschi:	1	2	3	4	5	o più
Punti:	1	3	6	10	15	

NIGIRI E WASABI

Una carta di NIGIRI ALL'UOVO (EI NIGIRI) vale **1** punto; sopra al WASABI, **3** punti.

Una carta di NIGIRI AL SALMONE (LACHS NIGIRI) vale **2** punti; sopra al WASABI, **6** punti.

Una carta di NIGIRI AL TONNO (THUNFISCH NIGIRI) vale **3** punti;
sopra al WASABI, **9** punti.

Una carta WASABI da sola, senza NIGIRI, vale 0 punti.



Nota bene: Sopra ogni carta WASABI ci può essere **una sola** carta NIGIRI.

BACCHETTE

Le carte BACCHETTE non valgono nulla alla fine del giro.

Il BUDINO (PUDDING) viene conteggiato solo alla fine del gioco (dopo il terzo giro).



PRIMA DI COMINCIARE UN NUOVO GIRO ...

Annotate i punti di ogni giocatore sul blocchetto segnapunti. Riponete le usate carte nel giro appena concluso - tranne i BUDINI (PUDDING) - dentro alla scatola, non saranno più usate per questa partita. Le **carte BUDINO restano** invece davanti a chi le ha giocate **fino alla fine del gioco**.

Quindi date dal mazzo ad ogni giocatore tante carte quante ne avete date al primo giro, a seconda del numero dei giocatori, e giocate il giro successivo.

Nota: Come alternativa, i giocatori possono passare le carte **a destra** anziché a sinistra nel secondo giro.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO FINALE

Dopo il terzo giro, i giocatori calcolano i punti per le loro carte inclusi quelli per le carte budino che hanno raccolto durante tutta la partita.

BUDINO (PUDDING)

Il giocatore con **più carte BUDINO** guadagna **6 punti**. In caso di pareggio, tutti i giocatori coinvolti guadagnano 6 punti.

Il giocatore che ne ha di meno, o non ne ha nemmeno una, **perde 6 punti**. In caso di parità, tutti i giocatori coinvolti perdono 6 punti.

VINCE CHI ...

Chi ha fatto più punti vince il gioco. In caso di parità, vince il giocatore con più carte BUDINO. In caso di ulteriore parità ci saranno due, o più, vincitori.



IL GIOCO IN BREVE

3
GIRI

3 giocatori - 9 carte ciascuno
4 giocatori - 8 carte ciascuno
5 giocatori - 7 carte ciascuno

Scegli 1 carta · Rivela simultaneamente · Passa le carte a sinistra



MAKI ROLL

Maggioranza: 6
Secondo posto: 3

NIGIRI

UOVO: 1, SALMONE: 2
TONNO: 3



TEMPURA

Coppia: 5
Singola: 0

WASABI

Tripla il valore
di un NIGIRI



SASHIMI

Tripletta: 10
Una o due: 0

BACCHETTE

Permettono
di tenere 2 carte



MOLLUSCHI

x1 2 3 4 5+
1 3 6 10 15

BUDINO

Solo alla fine del gioco, chi
ne ha di più: 6, di meno: - 6



Autore: Phil Walker-Harding
Illustrazioni: Tobias Schweiger
Traduzione: Alifenorm
Licenza concessa da
Gamewright, Una divisione di
Ceaco Inc.



©2014 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Art.Nr.: 60 110 5074

