

SUSHI GO!

JÁTÉKSZABÁLY



GAMERIGHT®



TARTOZÉKOK

108 KÁRTYA

| | |
|--------------------|--------------------|
| 14x Tempura | 10x Lazac Nigiri |
| 14x Sashimi | 5x Tintahal Nigiri |
| 14x Gombóc | 5x Tojásos Nigiri |
| 12x 2 Maki tekercs | 10x Puding |
| 8x 3 Maki tekercs | 6x Wasabi |
| 6x 1 Maki tekercs | 4x Evőpálcica |

ELŐKÉSZÜLETEK

• Keverd össze az össze kártyát, majd a játékoszámtól függően oszd ki a lapokat:

2 személy esetén ossz ki **10 kártyát** mindenkinek
3 személy esetén ossz ki **9 kártyát** mindenkinek
4 személy esetén ossz ki **8 kártyát** mindenkinek
5 személy esetén ossz ki **7 kártyát** mindenkinek

(Tartsd a kártyákat a kezvedben, hogy a többi játékos ne lássa!)

- Tedd a maradék kártyákat egy lefordított pakliban a játéktér közepére!
- Vegyetek előtt papírt és ceruzát a pontok lejegyzésére, és jelöljétek ki egy játékost a pontozás vezetésére.

HOGYAN JÁTSZUK

A JÁTÉK EGY KÖRE

A játék 3 körön át tart. A kör kezdetén minden játékos egyszerre választ 1 kártyát a kezéből, amit meg szeretne tartani, és ez lefordítva maga elé teszi az asztalra. Miután minden játékos így tett, mindenki felfedi a lefordított lapját.

A kártyák felfedését követően minden adja át lefordítva a maradék lapjait a tőle balra ülő játékosnak. Ezt követően mindenki kezében új lapok lesznek és kezdődhet egy újabb forduló. Így most már mindenki kevesebb lapból választhat.

MEGJEGYZÉS: A játékosok előtt lévő felfordított lapok ott maradnak a kör végéig, amikor pontozásra kerülnek. Hasznos, ha az azonos típusú lapokat csoportokba rendezzük.



A WASABI HASZNÁLATA

Ha egy tintahal, lazac vagy tojásos nigiri kártyát választasz, és már van előtted egy wasabi lap, akkor a nigirit a wasabi lapra kell helyezned. Ez jelzi, hogy a nigirit belemártottad a wasabiba, ami annak megtriplázza az értékét!

MEGJEGYZÉS: Lehet több wasabi kártya is előtted, de csak 1 nigiri kártyát lehet minden egyes wasabi kártyára tenned.



AZ EVŐPÁLCIKÁK HASZNÁLATA

Ha már van egy evőpálcika kártya előtted, akkor elvehetsz 2 sushi kártyát egy következő körben!

Így működik: Válassz ki egy kártyát, mint azt tennéd normális esetben. Mielőtt mindenki felfedné a lapjait, mondd hangosan, hogy Sushi Go! és akkor vedd el egy másik kártyát is a kezedből, majd tedd le képpel lefelé az asztalra. Ezt követően minden játékos felfedi az előtte lévő lapokat.

Mielőtt továbbadnátok a lapokat, tegyétek vissza az evőpálcikákat a kezetekbe. Ez azt jelenti, hogy tovább adod, amit majd egy másik játékos újra felhasználhat.

MEGJEGYZÉS: Több evőpálcika kártya lehet előtted, de fordulónként csak egyet használhatsz.

EGY KÖR VÉGE

Miután az utolsó lap is átadásra került, akkor azt a lapot egyszerűen fordítsuk fel a többi, összegyűjtött kártyához. (Gyakran nem sok hasznát veszed ennek az utolsó kártyának, de néha egy szerencsétlen játékos arra kényszerülhet, hogy a kezébe valami jó lapot adjon!)

Ezt követően jön a kártyák pontozása, a következő módon:

PONTOZÁS

MAKI TEKERECSEK

A játékosok összeadják a maki tekercs kártyáikon található maki tekercs ikonokat. A legtöbbel rendelkező játékos **6 pontot** kap. Ha több játékos rendelkezik a legtöbb ilyen ikonnal, akkor a 6 pont egyenlően szétoszlik köztük (a maradék elveszik) és nem jár pont a második helyezésért.

A második legtöbb maki tekercs ikonnal rendelkező játékos **3 pontot** kap. Ha több játékos is egyszerre második, akkor egyenlően szétosztásra kerülnek a pontok (a maradék elveszik).

Példa: Janinak 5, Palinak és Évinek 3-3, míg Lizának 2 maki tekercs ikonja van. Janinak van a legtöbb, ezért ő 6 pontot kap. Pali és Éva megosztva a második, ezért 3 pontot osztunk el köztük, úgy hogy mindketten 1 pontot kapnak. Liza nem kap semmit.



ROCK 'N' ROLL
MIÉNK A 6
PONT!

ÍGY KELL EZT
CSINÁLNI!

...ÉN MÁR TÉNY-
LEG FETRENGEK
A RÖHÖGÉSTŐLI!





TEMPURA

Egy pár tempura kártya **5 pontot** ér.
Egyetlen tempura kártyáért nem jár semmi. Egy körön belül több tempura párért is járhat pont.



SASHIMI

3 db sashimi kártya **10 pontot** ér.
Egyetlen vagy egy pár sashimi kártya nem ér semmit. Több hármass sashimi kártyát is pontozhatsz egy körön belül, habár ez szinte lehetetlen!



GOMBÓCOK/DUMPLINGS

Minél több gombóc kártyád van, annál több pontot kaphatsz, ahogy itt lent látod:

Gombócok: 1 2 3 4 5 vagy több
Pontok: 1 3 6 10 15



NIGIRI ÉS WASABI

Egy tintahal/squid nigiri **3 pontot** ér.
Ha egy wasabi kártyán van, akkor **9 pontot**.



Egy lazac/salmon nigiri **2 pontot** ér.
Ha egy wasabi kártyán van, akkor **6 pontot**.



Egy tojásos/egg nigiri **1 pontot** ér.
Ha egy wasabi kártyán van, akkor **3 pontot**.

Egy nigiri nélküli wasabi kártya **nem ér semmit!**

EVŐPÁLCIKÁK

Egy evőpálcika kártya **nem ér semmit!**

3 SASHIMI KÁRTYÁT AKARTUNK ÖSSZEGYŰJTENI, DE AZ A SRÁC ELVETTE AZ UTOLSÓTI!

AKKOR EZ BUKTA, BARÁTOM!



EGY ÚJ KÖR KEZDETE

- Mondd meg a pontozásra kijelölt személynek, hogy hány pontot szereztél az előző körben.
- Dobd az összes kártyádat képepe felfelé a húzópakli mellé. Az egyetlen kivételt a **puding kártyák** jelentik, amiket a játék végéig előtted kell tartani, mert azokért csak akkor jár pont.
- Ossz minden játékosnak a húzópakliból annyi kezdőkártyát a kezébe, amennyit az előző körben is osztottál.

A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

A harmadik kör elpontozása után marad még néhány kártya a húzópakliban. Ezekkel már ne törődjünk. Most elérkezett a desszert ideje! A puding kártyák pontozása következik.



PUDDING

A legtöbb puding kártyát birtokló személy **6 pontot** kap. Ha döntetlen van az ilyen játékosok között, akkor egyenlő pont-osztzkodás van (a maradék elveszik).

A legkevesebb puding kártyát birtokló személy (beleértve, ha egy sincs neki) **6 pontot veszít**. Ha több ilyen játékos is van, akkor pontvesztéség eloszlik köztük (a maradékot figyelmen kívül hagyjuk).

Példa: Krisznek 4 puding kártyája van, Palinak 3, míg Lizának és Évinek egy sem. Krisznek van a legtöbb, ezért ő 6 pontot kap. Lizának és Évinek egyaránt a legkevesebb, ezért a 6 pont veszteség elosztásra kerül, 3-3 pontot veszítenek mindketten.

Azon ritka esetben, ha minden játékosnak ugyanannyi puding kártyája van, akkor senki nem kap semmiért pontot.

MEGJEGYZÉS: Kétszemélyes játék esetén nem osztunk ki negatív pontokat a pudingokért. Csak a legtöbb puding kártya birtokosa kerül értékelésre.

ÉS A GYŐZTES...

Aki a legtöbb pontot szerzi a 3 kör végére, az nyeri a játékot. Döntetlen esetén a több puding kártyával rendelkező nyer!

VARIÁNSOK

A KÁRTYÁK ÁTADÁSI IRÁNYÁNAK CSERÉJE

A játékosok közti interakciót lehet módosítani azzal, hogy minden körben más lesz a kártyaátadás iránya. Az 1. és 3. körökben balra kell őket átadni, míg a 2-ban jobbra.

KÉTJÁTÉKOS VARIÁNS

Ezen variánsban egy harmadik "kamu" játékos kerül be a két küzdő fél közé.

- Osszunk 3 játékosnak megfelelő lapmennyiséget (3-szor 9 lapot).
- A kamu játékos lapjait tegyük képpel lefelé a játékosok közé, mint egy húzópaklit.
- Válasszuk ki, hogy ki legyen az első olyan játékos, aki eljár a kamu játékos nevében.
- Amikor éppen te vagy soron a kamu játékos esetében, akkor húzd el tőle a felső kártyát a saját kezvedbe.

- Ezt követően válassz 1 kártyát magadnak és 1 kártyát a kamu játékosnak.
(Az ellenfeled 1 kártyát játszik ki, mint hagyományos esetben!)
- Fedjétek fel a kiválasztott kártyákat, majd cseréljétek ki az élő játékosok között a lapokat. A kamu játékos lapjaihoz ne nyúljunk!
- A következő alkalommal a másik játékoshoz kerül a kamu játékos irányításának joga. Ő húz a paklijából a kezébe, majd onnan választ egyet a kamu játékosnak és saját magának.
- Addig cseréljétek a kamu játékos irányításának jogát, amíg az összes kártya kijátszásra nem kerül a kör során.
- A fentiek szerint játszatok le 3 teljes kört, majd jöhet a pontozás a szokásos módon.

GRATULÁLOK, NYERTÉLI MI LENNE,
HA EZT MOST MEGÜNNEPELNÉNK
VALAMI DESSZERTTEL?



Ó, HOGY TE
MILYEN ÉDES
VAGY!



A GAMEWRIGHT-RÓL

A Gamewright központjában mi nagy sushi rajongók vagyunk, úgyhogy nem igazán volt nagy meglepetés, hogy azonnal megszerettük ezt az "ízletes", sushi témájú kártyajátékot. A kitalálója, Phil Walker-Harding meglehetősen egyedi és azonnal elsajátítható draftolós kártyajátékot hozott létre, amit gyorsan le lehet játszani, és minden korosztálynak ajánlott. Ahogy egy remek sushibárra, úgy erre a játékra is igaz, hogy minél többet akarsz majd vele újra és újra találkozni!

Tervező Phil Walker-Harding

Illusztrációk: Nan Rangsimá

Külön köszönet Peter Kinsleynek, a 2 játékos módért!



GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative

70 Bridge Street

Newton, MA 02458

Tel: 617-924-6006

email: jester@gamewright.com

www.gamewright.com

©2014 Gamewright, a division of Ceaco Inc.

All rights reserved.

Follow us!



Facebook.com/gamewright



Youtube.com/gamewright



@gamewright

GYORS JÁTÉKOS SEGÉDLET

3
KÖR

2 személy esetén ossz ki **10 kártyát** mindenkinek
3 személy esetén ossz ki **9 kártyát** mindenkinek
4 személy esetén ossz ki **8 kártyát** mindenkinek
5 személy esetén ossz ki **7 kártyát** mindenkinek

Válassz ki 1 kártyát. Egyszerre fedjétek fel. A többi lapot add balra.



MAKI TEKERCSEK

Legtöbb: 6
Második: 3
Döntetlen feleződik

NIGIRI

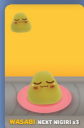
Tintahal/Squid: 3
Lazac/Salmon: 2
Tojásos/Egg: 1



TEMPURA
Minden pár: 5
Különben: 0

WASABI

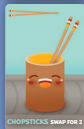
Triplázza a hozzá tartozó nigiri értékét



SASHIMI
Minden 3db: 10
Különben: 0

EVŐPÁLCIKÁK

Egy későbbi körben felhasználhatod 2 kártya kicserélésére



GOMBÓCOK
x1 2 3 4 5+
1 3 6 10 15

PUDING

Pontozás a játék végén
Legtöbb: 6
Legkevesebb: -6
Döntetlen feleződik

