

SUSHI GO!

JÁTÉKSZABÁLYOK



GAMERIGHT®

© reflexshop



TARTALOM

108 KÁRTYA

14x Tempura	10x Lazac Nigiri
14x Sashimi	5x Polip Nigiri
14x Gőzgombóc	5x Tojás Nigiri
12x 2 Maki tekercs	10x Puding
8x 3 Maki tekercs	6x Wasabi
6x 1 Maki tekercs	4x Evőpálcika



ELŐKÉSZÜLETEK

- Keverd össze az összes kártyát és a következő táblázat alapján ossz lapot mindenkinek:

2 fős játék esetén, **10 kártya** játékosonként.
3 fős játék esetén, **9 kártya** játékosonként.
4 fős játék esetén, **8 kártya** játékosonként.
5 fős játék esetén, **7 kártya** játékosonként.

(A lapokat, a többiek elől rejtve, mindig kézben kell tartani!)

- A többi fel nem használt lapot rakd egy kupacba az asztal közepére, lefordítva!
- Válasszatok ki egy pontozásért felelős személyt, aki tollat és papírt vesz magához, amin majd a szerzett pontokat tartjátok számon!

A JÁTÉK MENETE

EGY FORDULÓ MENETE

A játék 3 fordulón át tart. A forduló elején minden játékos egyszerre választ a kezéből egy kártyát, és képpel lefelé maga elé teszi. Miután mindenki választott, fordítsátok fel a lapokat, mindenki számára jól láthatóan!

Ezután a megmaradt kártyáitokat adjátok tovább balra, és vegyétek a kezetekbe a jobbról érkező kártyákat! Ekkor, bár új pakliból, de kevesebb kártya közül válogathatsz.

MEGJEGYZÉS: A felfordított kártyák a forduló végéig úgy is maradnak. Célszerű az átláthatóság érdekében az ugyanolyan típusú kártyákat külön kupacokba rendezni.



A WASABI HASZNÁLATA

Ha Polip, Lazac vagy Tojás Nigiri kártyát választasz és már van előtted egy Wasabi kártya, akkor a választott Nigirit kötelezően a Wasabi tetejére kell tenned. Ezzel mutatod meg, hogy ha egy Nigirit Wasabiba mártasz, megtriplázod az értékét!

MEGJEGYZÉS: Több Wasabi kártya is lehet előtted, de mindegyikre csak egy Nigiri kerülhet.



EVŐPÁLCIKA HASZNÁLATA

Ha van már előtted egy Evőpálcika kártya, akkor egy későbbi alkalommal egyszerre két szusi kártyát is kiválaszthatsz a kezedből!

Hogy is megy ez? Válaszd ki az első kártyát, annak rendje és módja szerint, majd mielőtt felfordítanád a lapokat, jelents be egy **“Sushi Go!”**-t, vegyél ki egy második lapot is a kezedben lévők közül, és tedd le azt is az asztalra képpel lefelé! Ezután mindenki felfordítja a választott lapjait.

Viszont mielőtt tovább adnád a kezedben maradt lapjaid, rakd be közéjük a felhasznált Evőpálcika kártyát is, így az is megy tovább a következő játékoshoz!

MEGJEGYZÉS: Több Evőpálcika kártya is lehet előtted, de egy körben csak egyet használhatsz fel.

FORDULÓ VÉGE

Amikor már csak egy lapot kapsz jobbról a kezedbe, azt automatikusan tedd le a többi gyűjtött kártya mellé! (Gyakran előfordul, hogy ez az utolsó kártya már nem hoz sok hasznot, de azért van olyan eset is, hogy valaki kényszerből valami értékelhetőt ad tovább.)

Ezek után számold össze a pontjaid a következő módon:

PONTSZÁMÍTÁS



MAKI TEKERCSEK

Minden játékos adja össze a Maki tekercs lapjainak tetején található Makikat! A legtöbbet összegyűjtő játékos **6 pontot** kap. Ha több játékos is ugyanannyival bizonyult az elsőnek, akkor egyenlően osztoznak a 6 ponton - mellőzve az esetleges maradékot - és ilyenkor nincs második helyezett!

A második legtöbbet összegyűjtő játékos **3 pontot** kap. Ha több játékos is ugyanannyival áll a második helyen, akkor egyenlően oszták szét egymás között a 3 pontot, mellőzve az esetleges maradékot!

Példa: Péter 5 Maki tekercs ikont gyűjtött össze, Dániel 3-at, Anna 3-at és Lola 2-t. Péter gyűjtötte a legtöbbet, ezért 6 pontot kap. Dániel és Anna második helyen végeztek, ezért egyenlően elosztják egymás közt a 3 pontot, így 1-1 ponttal gazdagodnak. Lola ezúttal nem kap semmit.

MIÉNK A 6 PONT!



KIRÁLYOK VAGYUNK!



KI NYERT?





TEMPURA

Minden 2 Tempura kártyáért **5 pont** jár. Egy magában álló Tempura kártya nem ér pontot. Egy fordulóban akár több szett Tempuráért is kaphatsz pontot.



SASHIMI

Minden 3 Sashimi után **10 pontot** kapsz. Egy magában vagy párban álló Sashimi nem ér pontot. Egy fordulóban akár több szett Sashimi után is kaphatsz pontot, de készülj fel: nem lesz egyszerű menet!



GÖZGOMBÓC

Minél több Gőzgombócot gyűjtöttél, annál több pontot kapsz, ahogy ebben a táblázatban láthatod:

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

A 3. SASHIMIT, AMIT SZEREZNI AKARTAM ELKAPKODTÁK ELŐLEM!



EZ RAVASZ HÚZÁS VOLT!





NIGIRI ÉS WASABI

A Polip Nigiri **3 pontot** ér.

Ha egy Wasabira rakod, akkor **9 pontot!**

A Lazac Nigiri **2 pontot** ér.

Ha egy Wasabira rakod, akkor **6 pontot!**



A Tojás Nigiri **1 pontot** ér.

Ha egy Wasabira rakod, akkor **3 pontot!**

Egy magában álló Wasabi kártya **nem ér pontot.**



EVŐPÁLCIKA

Az Evőpálcika kártyákért **nem jár pont.**

ÚJ FORDULÓ KEZDETE

- Jegyezdtesd fel a pontozóval az előző forduló alatt szerzett pontjaidat!
- A megszerzett lapokat képpel felfelé rakjátok egy dobópaklival! Kivétel: a **Puding kártyákat** tartsd meg, ezekért a játék végén kapsz pontot!
- Ossz minden játékosnak új kártyákat, a játékoszámnak megfelelően!

A JÁTÉK VÉGE

A harmadik forduló után pár lapnak kell még maradnia a húzópakliban, ezekkel már nem kell foglalkozni. Eljött a desszert ideje! Pontozd a Puding kártyákat!



PUDING

A legtöbb Puding kártyát összegyűjtő játékos **6 pontot** kap. Ha holtverseny alakul ki az első helyen, akkor mellőzve az esetleges maradékokat, osztátok szét egyenlően a 6 pontot!

A legkevesebb Puding kártyát összegyűjtő játékos (beleértve azt, aki egyet sem szerzett) **6 pontot veszít**. Ha több játékos végzett az utolsó helyen, akkor mellőzve a maradékokat, egyenlően osztozzanak a büntetésen!

Példa: Péter 4 Puding kártyát gyűjtött, Dániel 3-at, Lola és Anna egyet sem. Péternek van a legtöbb, ezért 6 pontot kap. Mivel Lola és Anna is az utolsó helyen kullog ebben a versenyben, mindketten 3-3 pontot veszítenek.

Abban a ritka esetben, ha minden játékos ugyanannyi Puding kártyát gyűjt össze, akkor senki nem kap semmit.

MEGJEGYZÉS: A 2 fős játékban a Pudingért nem veszítesz pontot, csak a több Puding összegyűjtéséért jár extra jutalom.

ÉS A GYŐZTES...

A harmadik forduló végére a legtöbb pontot összegyűjtő játékos megnyeri a játékot. Egyenlőség esetén a több Puding kártya birtokosáé a győzelem.

VARIÁNSOK

PASSZOLJ KÉT IRÁNYBA!

Hogy tovább tudj bolondítani az egymás közti interakciókat, az első és a harmadik fordulóban mindig balra add tovább a lapjaidat, de a másodikban mindig jobbra!

KÉTSZEMÉLYES VARIÁNS

Ebben a variánsban lesz egy harmadik "áljátékos", aki a játékosok között tevékenykedik.

- Ossz három játékosra elegendő kártyát (3 x 9 darab lapot)!
- Tedd le az áljátékos lapjait közétek, mint egy második húzópaklit!
- Válasszátok ki, hogy ki legyen az áljátékos első irányítója!
- Ha éppen te irányítod, húzd fel a paklijának a legfelső lapját a kezedbe!

- Majd válassz ki egy kártyát magadnak és egyet az áljátékosnak a kézben lévő lapjaid közül (az ellenfeled normálisan egy lapot játszik csak ki)!
- A lapok megmutatása és a maradék továbbadása fázisnál az áljátékos lapjai maradjanak az asztalon!
- Most az ellenfeled irányítja az áljátékost, ő húz tőle egy lapot, és játszik ki egyet magának, egyet pedig az áljátékosnak.
- Kövessétek felváltva egymást, amíg ki nem ürül az áljátékos paklija is!
- Játszatok 3 fordulót az előzőekben leírtaknak megfelelően, és pontozzatok normálisan, minden változtatás nélkül!

GRATULÁLOKI
MEGNYERTED A JÁTÉKOT! MIT
SZÓLNÁL EGY KIS DESSZERTHEZ?



Ó, TÚLSÁGOSAN
IS ÉDES VAGY!



NÉHÁNY SZÓ A GYÁRTÓTÓL

Mi a Gamewright központjában szeméremetlenül nagy szusi-fogyasztók vagyunk. Nem is meglepő, amikor először találkoztunk ezzel az ízletes témájú játékkal, azonnal beleszerettünk. Phil Walker-Harding, a játék alkotója egy különleges, könnyen elsajátítható és átadható draftolás játékot álmódott meg, amely könnyed szabályaival, de érezhető mélységével valóban bármelyik korosztályt képes rabul ejteni. Csak úgy, mint egy finom szusi vacsorára, ez a játék is sűrűn látott vendég lesz az étkezőasztalon!

Phil Walker-Harding játéka

Illusztráció: Nan Rangsim

Külön köszönet Peter Kinsley 2 fős szabályvariánsáért!



GAMEWRIGHT®

A végtelen fantázia játéka.

©2017 Gamewright a Ceaco Inc. részlege.

Minden jog fenntartva.

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

JÁTÉK ÖSSZEFOGLALÓ

3
FORDULÓ

2 fős játék esetén ossz fejenként 10 kártyát!
3 fős játék esetén ossz fejenként 9 kártyát!
4 fős játék esetén ossz fejenként 8 kártyát!
5 fős játék esetén ossz fejenként 7 kártyát!

Válasszatok 1 kártyát, fedjétek fel, és adjátok tovább balra a lapokat!



MAKI TEKERCSEK

Legtöbb: 6
Második legtöbb: 3
Döntetlen esetén
osztolni kell.



TEMPURA

Páronként: 5
Egyébként: 0



SASHIMI

Hármanként: 10
Egyébként: 0



GŐZGOMBÓC

x1 2 3 4 5+
1 3 6 10 15

NIGIRI

Polip: 3
Lazac: 2
Tojás: 1



LAZAC NIGIRI
2 PONT

WASABI

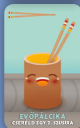
Megtriplázza
a következő
Nigiri értékét.



WASABI
KÖVETKEZŐ NIGIRI 88 PONT

EVŐPÁLCIKA

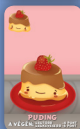
Használd egy
későbbi körben,
hogy 2 kártyát
szerezz!



EVŐPÁLCIKA
KÉSZLEK EGY 2 NIGIRI

PUDING

A játék végén
A legtöbb: 6
A legkevesebb: -6
Döntetlen esetén
osztolni kell.



PUDING
A VÉGÉN LEGKEVESEBB 2 PONT