

SUSHI

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

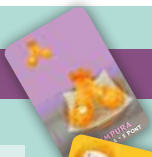
JÁTÉKSZABÁLYOK



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 evőpálcikák



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 képpel lefelé fordított húzópakliként a játéktér közepére!
- 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 a kézben lévő lapok újak a számotokra, kevesebb kártya közül választhattok.

MEGJEGYZÉS: A felfordított kártyák a forduló végéig, egészen a pontozásig 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-egy nigiri kerülhet!



EVŐPÁLCIKÁK HASZNÁLATA

Ha van már előtted egy evőpálcikák 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 majd mielőtt bárki felfordítaná a lapját, 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.

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

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

FORDULÓ VÉGE

Amikor már csak egy lapot kapsz jobbról a kezedbe, azt azonnal 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 maki tekercs ikonokat! 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 osztják 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!



KIRÁLYAK
VAGYUNK!



KI NYERT?





TEMPURA
2 KÁRTYA = 5 PONT

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
3 KÁRTYA = 10 PONT

SASHIMI

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



GŐZGOMBÓC
1 - 3 - 6 - 10 - 15 PONT

GŐZGOMBÓC

Minél több gőzgombóc kártyát 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 ELŐLEMI



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.**



EVŐPÁLCIKÁK

Az evőpálcikák kártyáért **nem jár pont.**

ÚJ FORDULÓ KEZDETE

- Jegyezdtesd fel a pontozóval az előző forduló alatt szerzett pontjaidat!
- A megszerzett lapokat képpel felfelé rakjátok egy dobópaklira! Kivétel: a **puding kártyákat** tartsd meg, ezekért a játék végén kapsz pontot!
- Össz minden játékosnak a húzópakliból annyit, amennyit az előző forduló elején is kaptatok!

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, osszátok szét egyenlően a 6 pontot!

A legkevesebb puding kártyát összegyűjtő játékos (azokat a játékosokat is figyelembe véve, akik egyet sem szereztek) **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 veszíthetsz pontot, csak a legtöbb 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 megfűszerezd 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 „ájjátékos”, akit a játékosok felváltva irányítanak.

- Ossz három játékosra elegendő kártyát (3 x 9 darab lapot)!
- Tedd le az ájjátékos lapjait közétek, mint egy második húzópaklit!
- Válasszátok ki, hogy ki legyen az ájjátékos 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 a szokott módon egy lapot játszik csak ki)!
- Fordítsátok meg a lapokat, cseréljétek ki a kézben tartott lapjaitokat, az áljátékos húzópakliját pedig hagyjátok az asztalon!
- Most az ellenfeled irányítja az áljátékost, ő húz tőle egy lapot, és játszik ki egyet magának, egyet pedig az áljátékosnak.
- Válasszatok lapot felváltva az áljátékosnak, amíg ki nem ürül a húzópaklija!
- Játsszatok 3 fordulót az előzőekben leírtaknak megfelelően, és pontozzatok a szokott módon, minden változtatás nélkül!

GRATULÁLOKI
MEGNYERTED A JÁTÉKOT! MIT
SZÓLNÁL EGY KIS DESSZERTHEZ?



Ó, TÚL ÉDES
VAGYI!



NÉHÁNY SZÓ A GYÁRTÓTÓL

Mi a Gamewright központjában szemérmetlenül 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 draftolós játékot álmodott meg, amely könnyed szabályaival, de érezhető mélységével valóban bármelyik korosztályt képes rabul ejteni. Csak úgy, mint egy finom szusivacsora, ez a játék is sűrűn látott vendég lesz az étkezőasztalon!

Phil Walker-Harding játéka

Illusztráció: Nan Rangsimá

Külön köszönet Peter Kinsley 2 fős szabályvariánsáért!



GAMEWRIGHT®

A végtelen fantázia játéka.

©2020 Gamewright a Ceaco Inc. részlege.

Minden jog fenntartva.

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

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

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@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
osztozni kell.



TEMPURA

Páronként: 5
Egyébként: 0



SASHIMI

Hármanként: 10
Egyébként: 0



GÖZGOMBÓC

x1 2 3 4 5+
1 3 6 10 15

NIGIRI

Polip: 3
Lazac: 2
Tojás: 1



LATAZ NIGIRI
2 PONT

WASABI

Megtriplázza
a következő
Nigiri értékét.



WASABI
KÖVETKEZŐ NIGIRI 2 PONT

EVŐPÁLCIKÁK

Használd egy ké-
sőbbi körben, hogy
2 kártyát szerezz!



EVŐPÁLCIKÁK
KÖVETKEZŐ EVŐPÁLCIKÁK 2 PONT

PUDING

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



PUDING
A JÁTÉK VÉGÉN 2 PONT