

SUSHI GO!

INSTRUKCJA



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

108 kart

14 × Tempura	10 × Nigiri z łososiem
14 × Sashimi	5 × Nigiri z kalmarem
14 × Pierożek gyoza	5 × Nigiri z jajkiem
12 × 2 Futomaki	10 × Pudding
8 × 3 Futomaki	6 × Wasabi
6 × 1 Futomaki	4 × Pączeczki



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- Należy dobrze przetasować wszystkie karty, a następnie rozdać je graczom w liczbie zależnej od liczby osób biorących udział w rozgrywce.

W rozgrywce **dwuosobowej** należy rozdać każdemu z graczy po **10 kart**.

W rozgrywce **trzyosobowej** należy rozdać każdemu z graczy po **9 kart**.

W rozgrywce **czterosobowej** należy rozdać każdemu z graczy po **8 kart**.

W rozgrywce **pięcioosobowej** należy rozdać każdemu z graczy po **7 kart**.

(Karty należy trzymać na ręce bez ujawniania ich treści innym graczom).

- Z reszty kart należy utworzyć zakryty stos dobierania i umieścić go na środku obszaru rozgrywki.
- Aby śledzić wyniki, należy zapisywać punkty każdego z graczy na kartce papieru. Możecie wyznaczyć osobę, która będzie za to odpowiedzialna.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

ROZGRYWANIE RUNDY

Całość rozgrywki składa się z 3 rund. Na początku rundy każdy z graczy wybiera ze swojej ręki po 1 karcie, którą chciałby zachować, i kładzie ją zakrytą przed sobą. Gdy każdy gracz wykona tę czynność, wszyscy jednocześnie odkrywają wybrane przez siebie karty.

Po odkryciu wybranych kart każdy z graczy przekazuje resztę swoich kart graczowi po lewej stronie (nie pokazując ich). W ten sposób rozpoczyna się nowa tura, gracze mogą zapoznać się z nowymi kartami na ręce, wybrać jedną i po raz kolejny przekazać resztę osobie po lewej stronie. Postępują tak aż do wyczerpania kart na ręce, więc z każdą turą mają coraz mniej kart do wyboru.

ADNOTACJA. Odkryte karty pozostają przed graczem aż do zakończenia rundy, będą wtedy podlegać punktacji. Pogrupowanie odkrytych kart ze względu na ich typ znacząco ułatwi rozgrywkę.



UŻYWANIE WASABI

Jeśli gracz zdecyduje się na zagranie karty Nigiri z łososiem, kalmarem albo jajkiem, a ma już przed sobą odkrytą kartę Wasabi, to musi umieścić tę kartę Nigiri na karcie Wasabi. W ten sposób gracz pokazuje, że Nigiri zostało posmarowane Wasabi, a wartość punktowa danej karty Nigiri została potrojona!

ADNOTACJA. Gracz może mieć przed sobą wiele odkrytych kart Wasabi, ale na każdej z nich może umieścić tylko 1 kartę Nigiri.



UŻYWANIE PAŁECZEK

Jeśli gracz posiada przed sobą kartę z Pałeczkami, może w następnej turze wybrać z ręki 2 karty z wybranym przez siebie Sushi!

Działa to w następujący sposób: gracz, który posiada przed sobą odkrytą kartę z Pałeczkami, wybiera 1 kartę z ręki, którą chciałby umieścić przed sobą (tak, jak zwykle). Jednak zanim pozostali gracze ujawnią swoje karty, gracz powinien powiedzieć głośno „**Sushi Go!**”, a następnie wybrać z ręki kolejną kartę, którą położy zakrytą na stole. Wtedy, wraz z pozostałymi, gracz odkrywa wyłożone w tej turze karty.

Przed przekazaniem kart z ręki kartę z Pałeczkami należy dodać na rękę. Oznacza to, że od teraz karta Pałeczek będzie przekazywana, a pozostali gracze będą mogli użyć jej ponownie.

ADNOTACJA. Gracz posiadający przed sobą więcej niż 1 kartę z Pałeczkami może w czasie swojej tury użyć tylko jednej z nich.

ZAKOŃCZENIE RUNDY

Po otrzymaniu od gracza po prawej ostatniej karty z ręki gracze umieszczają ją odkrytą z pozostałymi kartami zebranymi przez siebie podczas danej rundy (bardzo często ostatnia karta nie wniesie za dużo, niemniej jednak zdarza się, że komuś nie dopisze szczęście i będzie musiał przekazać jako ostatnią kartę coś bardzo cennego).

Następnie należy podliczyć punkty za zebrane podczas rundy karty.

PUNKTACJA

FUTOMAKI

Każdy gracz sumuje liczbę symboli Futomaki, które znajdują się u góry kart Futomaki. Gracz, który posiada najwięcej tych symboli, otrzymuje **6 punktów**. W przypadku remisu gracze muszą podzielić 6 punktów po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia), a gracz z drugą najwyższą liczbą symboli Futomaki nie otrzymuje żadnej nagrody punktowej.

Jeśli jednak nie doszło do remisu pomiędzy graczami z najwyższą liczbą zebranych symboli Futomaki, gracz z drugą co do wielkości liczbą tych symboli otrzymuje **3 punkty**. W sytuacji, gdy więcej graczy spełnia ten warunek, dzielą oni 3 punkty po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia).



Przykład. Krzysiek ma 5 symboli Futomaki, Filip 3, Martyna 3, a Agnieszka 2. Krzysiek ma najwięcej symboli Futomaki spośród wszystkich graczy, więc otrzymuje 6 punktów. Filip i Martyna remisują na drugim miejscu, więc dzielą pomiędzy siebie 3 punkty (otrzymują po 1 punkcie, ponieważ należy zignorować resztę z dzielenia). Agnieszka nie otrzymuje punktów.

ZAWINĘLIŚMY
6 PUNKTÓW!



TAK SIĘ BUJAMY!



A TERAZ ZWIJAMY
SIĘ ZE ŚMIECHU!





TEMPURA

Za 2 karty Tempury gracz otrzymuje **5 punktów**. Pojedyncza karta Tempury nie dodaje graczowi punktów. Podczas rundy gracz może kilkakrotnie zebrać zestaw 2 kart Tempury.



SASHIMI

Tylko komplet 3 kart Sashimi dodaje do puli gracza **10 punktów**. Pojedyncza karta ani 2 karty Sashimi nie dodają graczowi punktów. Istnieje możliwość kilkakrotnego zebrania zestawu 3 kart Sashimi w czasie rundy, ale to bardzo trudne!



PIEROŻKI GYOZA

Im więcej gracz zbiera kart Pierożków gyoza, tym więcej uzyska punktów.

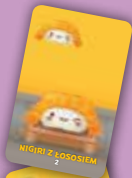
Pierozki gyoza: 1 2 3 4 5 i więcej
Punkty: 1 3 6 10 15

PRÓBOWALIŚMY UZBIERAĆ TRZY
KARTY SASHIMI, ALE GOŚĆ OBOK NAS
ZATRZYMAŁ OSTATNIĄ KARTE!



ZROBIŁ WAS
NA SUROWO!





NIGIRI I WASABI

Karta Nigiri z kalmarem zapewnia graczowi **3 punkty**.
Jeśli znajduje się ona na karcie Wasabi, gracz zdobywa **9 punktów**.



Karta Nigiri z łososiem zapewnia graczowi **2 punkty**.
Jeśli znajduje się ona na karcie Wasabi, gracz zdobywa **6 punktów**.

Karta Nigiri z jajkiem zapewnia graczowi **1 punkt**. Jeśli znajduje się ona na karcie Wasabi, gracz zdobywa **3 punkty**.

Karta Wasabi, na której nie znajdują się karty Nigiri, nie dodaje graczowi **żadnych** punktów.



PAŁECZKI

Karta z Pałeczkami nie dodaje graczowi **żadnych** punktów.

ROZPOCZĘCIE NOWEJ RUNDY

- Należy zapisać punktację z poprzedniej rundy.
- Odkryte w tej rundzie karty należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Jedyny **wyjątek** stanowią karty Puddingu, które gracze zatrzymują przed sobą do końca gry, gdyż dopiero wtedy będą brane pod uwagę przy punktacji.
- Każdy spośród graczy pobiera na rękę nowe karty ze stosu dobierania (liczba kart zależy od liczby uczestników gry, zob. str. 2).

ZAKOŃCZENIE GRY

Po trzeciej rundzie, gdy wszyscy gracze otrzymają należne im punkty, w stosie dobierania nadal będą się znajdować karty. Należy je zignorować. Teraz nadszedł czas na deser! Gracze otrzymują punkty związane z kartami Puddingu.



PUDDING

Gracz z największą liczbą posiadanych kart Puddingu otrzymuje **6 punktów**. W sytuacji, gdy kilku graczy remisuje, dzielą oni 6 punktów między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia).

Gracz z najmniejszą liczbą posiadanych kart Puddingu (albo nieposiadający żadnych takich kart) **traci 6 punktów**. W przypadku remisu graczy na ostatnim miejscu ujemne punkty są dzielone pomiędzy nimi (ignoruje się resztę pozostałą z dzielenia).

Przykład. Krzysiek ma 4 karty Puddingu, Filip 3, a Martyna i Agnieszka nie mają takich kart. Krzysiek ma najwięcej kart, więc otrzymuje 6 punktów. Martyna i Agnieszka nie mają kart Puddingu, więc obydwie znajdują się na ostatnim miejscu i dzielą między siebie 6 ujemnych punktów (tracą po 3 punkty).

W rzadkich przypadkach, gdy wszyscy gracze mają dokładnie taką samą liczbę kart Puddingu, żaden z nich nie otrzymuje punktów w tej kategorii.

ADNOTACJA. W grze dwuosobowej gracze nie mogą utracić punktów za karty Puddingu. W takiej sytuacji rozpatruje się tylko punkty przyznane za największą liczbę posiadanych kart Puddingu.

A ZWYCIĘZCĄ ZOSTAJE...

Gracz posiadający po trzeciej rundzie największą liczbę punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada więcej kart Puddingu.

WARIANTY ROZGRYWKI

PRZEKAZYWANIE KART W OBIE STRONY

Aby urozmaicić interakcje pomiędzy graczami, wystarczy co rundę zmieniać kierunek przekazywania kart. W rundach pierwszej i trzeciej należy przekazać karty graczowi po swojej lewej stronie. W drugiej rundzie należy przekazać karty graczowi po prawej stronie.

WARIANT DLA DWÓCH GRACZY

W tym wariantcie do gry dołącza trzeci gracz „widmo”, który będzie kontrolowany naprzemiennie przez każdego z graczy.

- W tym wariantcie należy rozdać karty obu graczom i graczowi widmu (po 9 kart).
- Karty gracza widmo należy umieścić zakryte pomiędzy graczami a stosem kart.
- Następnie gracze wybierają spośród siebie tego, który jako pierwszy będzie kontrolował gracza widmo.
- Gracz, który kontroluje gracza widmo, dobiera 1 kartę z wierzchu stosu kart gracza widma i dodaje ją do swojej ręki.

- Następnie gracz kontrolujący karty gracza widma wyklada ze swojej ręki 1 kartę za siebie oraz 1 za gracza widmo (przeciwnik zagrywa tylko 1 kartę, tak jak podczas normalnej rozgrywki).
- Po odkryciu zagranych kart należy zamienić ręce, nie ruszając przy tym kart gracza widma.
- Teraz, gdy przeciwnik kontroluje karty gracza widma, pobiera on 1 kartę z ręki gracza widma, a następnie zagrywa 1 kartę za siebie i 1 za gracza widmo.
- Gracze zmieniają się tak długo, aż nie wyczerpie się stos kart gracza widma.
- Powyższe reguły należy stosować podczas rozgrywania 3 rund, po których gracze podliczają punktację zgodnie z podstawowymi regułami gry.

GRATULACJE, WYGRAŁEŚ!
MOŻE W RAMACH
ŚWIĘTOWANIA ZABIORĘ CIĘ
NA JAKIŚ DESEREK?



OOO, ALEŚ
TY SŁODKII!



SŁOWO OD WYDAWCY

Wszyscy w siedzibie głównej Gamewright jesteśmy ogromnymi fanami sushi, więc nie powinno dziwić, że od razu zakochaliśmy się w tej przepysznej grze karcianej. Prosta mechanika sprawia, że gra jest łatwa do zrozumienia, rozgrywka dynamiczna i jednocześnie bardzo wciągająca dla osób w każdym wieku. Tak jak znakomity posiłek w barze Sushi, gra sprawi, że będziecie do niej wracać po więcej zabawy – bardzo, bardzo często!

Projekt gry: Phil Walker-Harding

Ilustracje: Nan Rangsim

Tłumaczenie: Michał Włóczyk

Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL

Specjalne podziękowania dla Petera Kinsleya za stworzenie wariantu rozgrywki dwuosobowej.



**Śledź nas na
facebooku i twitterze!**



GAMEWRIGHT®

Gry dla osób nieskończenie kreatywnych.

70 Bridge Street

Newton, MA 02458

email: jester@gamewright.com

www.gamewright.com



[Facebook.com/REBELpl](https://www.facebook.com/REBELpl) @PL_Rebel



Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk

email: wydawnictwo@rebel.pl

wydawnictworebel.pl

SZYBKE PODSUMOWANIE GRY

3

RUNDY

W rozgrywce **dwuosobowej** należy rozdać każdemu graczowi po **10 kart**.

W rozgrywce **trzyosobowej** należy rozdać każdemu graczowi po **9 kart**.

W rozgrywce **czterosobowej** należy rozdać każdemu graczowi po **8 kart**.

W rozgrywce **pięciosobowej** należy rozdać każdemu graczowi po **7 kart**.

Wybierzcie po 1 karcie. Odsłońcie karty jednocześnie. Podajcie karty graczowi po lewej.



FUTOMAKI

Najwięcej: **6**

Drugie miejsce: **3**

Podzielcie punkty przy remisie.

NIGIRI

Z kalmarem: **3**

Z łososiem: **2**

Z jajkiem: **1**



TEMPURA

Zestaw 2 kart: **5**

W innym razie: **0**

WASABI

Potrąja wartość
następnego Nigiri.



SASHIMI

Zestaw 3 kart: **10**

W innym razie: **0**

PAŁECZKI

Użyj podczas kolejnej
tury, aby wymienić na
2 karty.



PIEROŻKI GYOZA

×1 2 3 4 5+

1 3 6 10 15

PUDDING

Punktowane na koniec gry

Najwięcej: **6**

Najmniej: **-6**

Podzielcie punkty przy remisie.

