

SUSHI GO!™

P.W.H.

10. ROCZNICA

GRA AUTORSTWA PAULA WALKERA-HARDINGA



GAMEWRIGHT®



8+

rebel



2-5

ZAWARTOŚĆ



×14

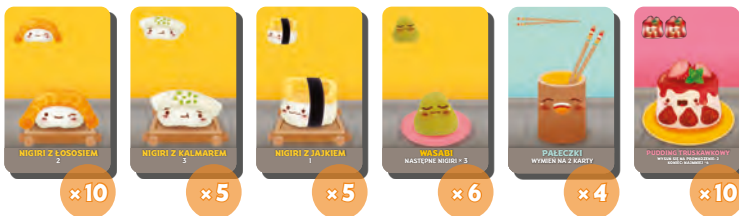
×14

×14

×12

×8

×6



×10

×5

×5

×6

×4

×10



×4



×1



×1



×5



×54



×5



×1

PRZEBIEG ROZGRYWKI 3

PUNKTACJA NA KONIEC GRY 7

PUNKTACJA NA KONIEC RUNDY 8

MASZ SMAKA NA WIĘCEJ? 10

INNE OPCJE ROZGRYWKI 15

NADAL GŁODNI? 19

SZYBKIE PODSUMOWANIE GRY 20

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Całość rozgrywki składa się z 3 rund. Na początku rundy każdy z graczy wybiera ze swojej ręki po 1 karcie, którą chciałby zachować. Resztę kart przekazuje graczowi po lewej stronie (nie pokazując ich). Gdy wyczerpią się karty na ręce, następuje koniec rundy. Gracze przechodzą do podliczania punktów. Po 3. rundzie należy dodać punkty za karty puddingu. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Położ talerz na wasabi na środku stołu i umieść na nim jasne i ciemne kostki wasabi.

Obok talerza połów gniotka w kształcie puddingu truskawkowego i tódeczkę na sushi.

Każdy z graczy bierze miseczkę na wasabi.

Dokładnie przetasuj wszystkie karty, a następnie rozdaj je graczom w liczbie zależnej od liczby osób biorących udział w rozgrywce.

2 graczy
po 10 kart

4 graczy
po 8 kart

3 graczy
po 9 kart

5 graczy
po 7 kart

(Nie pokazuj swoich kart innym graczom!)

Z reszty kart utwórz zakryty stos dobierania i umieść go na środku stołu.



PRZEBIEG RUNDY

Runda składa się z tur. Gracze rozgrywają swoje tury jednocześnie w podany sposób:

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.

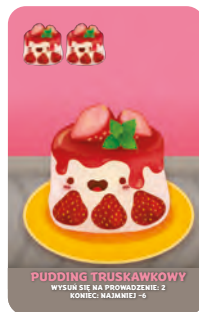
Po odkryciu wybranych kart każdy z graczy przekazuje resztę swoich kart graczowi po lewej stronie (nie pokazując ich). W ten sposób rozpoczyna się nowa tura, gracze mogą zapoznać się z nowymi kartami na ręce, wybrać 1 i po raz kolejny przekazać resztę osobie po lewej stronie. Postępują tak aż do wyczerpania kart na ręce, więc z każdą turą mają coraz mniej kart do wyboru. Gdy karty się wyczerpią, następuje koniec rundy.

PUDDING TRUSKAWKOWY

Po zagranie karty puddingu truskawkowego sprawdź, czy masz na swoich kartach więcej symboli puddingu truskawkowego niż inni gracze. Liczą się wszystkie symbole na wszystkich Twoich kartach puddingu truskawkowego – również tych, które zostały Ci z poprzednich rund. Jeśli udało Ci się wyjść na prowadzenie, zabierz gniotka i połoś go przed sobą. Zdobywasz **2 punkty**, więc weź 2 kostki wasabi z talerza i umieść je w swojej miseczce.

Jeśli 2 albo więcej graczy zremisowało w liczbie symboli puddingu truskawkowego, na prowadzenie wysuwa się gracz, który zagrał kartę puddingu truskawkowego w danej turze.

Jeśli 2 albo więcej graczy zagrało kartę puddingu truskawkowego w tej samej turze i zremisowało, nikt nie wysuwa się na prowadzenie. Żaden z graczy nie otrzymuje punktów, a gniotek zostaje na swoim miejscu.



*Wskazówka.
Zdobywasz 2 punkty
tylko wtedy, gdy w danej
turze weźmiesz gniotka.
Nie zdobywasz punktów,
jeśli już masz
gniotka.*



Przykład 1. Kasia ma 1 kartę puddingu truskawkowego z 4 symbolami, a Olek ma 1 kartę puddingu truskawkowego z 2 symbolami. Olek zagrywa kartę puddingu truskawkowego z 2 symbolami. W tej turze nikt inny nie zagrywa kart puddingu truskawkowego. W takim przypadku Olek i Kasia remisują, ale ponieważ to Olek zagrał kartę puddingu truskawkowego w tej turze, wysuwa się na prowadzenie. Bierze gniotka i kładzie go przed sobą. Umieszcza w swojej miseczce 2 kostki wasabi.

Przykład 2. Kasia ma 1 kartę puddingu truskawkowego z 2 symbolami. Żaden inny gracz nie ma kart puddingu truskawkowego. Zagrywa kartę puddingu truskawkowego z 2 symbolami. Olek zagrywa kartę puddingu truskawkowego z 4 symbolami. Olek i Kasia remisują, ale jako że oboje zegrali karty puddingu truskawkowego w tej turze, nikt nie wysuwa się na prowadzenie. Nikt nie zdobywa punktów, a Kasia zatrzymuje gniotka.

UŻYWANIE WASABI

Jeśli zdecydujesz się zagrać kartę nigiri z kalmarem, łososiem albo jajkiem, a masz już przed sobą odkrytą kartę wasabi, musisz umieścić tę kartę nigiri na karcie wasabi. W ten sposób pokazujesz, że nigiri zostało posmarowane wasabi, a wartość punktowa tej karty nigiri została potrójona!

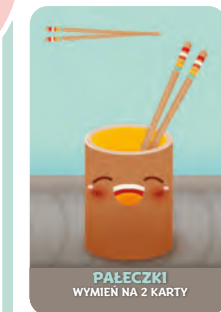
Ważne!
Możesz mieć przed sobą wiele odkrytych kart wasabi, ale na każdej z nich możesz umieścić tylko 1 kartę nigiri.



UŻYWANIE PAŁECZEK

Jeśli masz przed sobą kartę pałeczek, możesz w 1 z przyszłych tur wziąć 2 karty!

Pałeczki działają w następujący sposób: gracz, który ma przed sobą odkrytą kartę pałeczek, wybiera 1 kartę z ręki, którą chciałby umieścić przed sobą (jak zwykle). Zanim pozostali gracze ujawnią swoje karty, powinien powiedzieć głośno „Sushi Go!”, a następnie wybrać kolejną kartę z ręki, którą położy zakrytą na stole. Wtedy, wraz z pozostałymi, odkrywa wyłożone w tej turze karty. Przed przekazaniem kart z ręki musi wziąć na rękę kartę pałeczek. Oznacza to, że od teraz karta pałeczek będzie przekazywana, a pozostali gracze będą mogli jej użyć.



Ważne!
Gracz mający przed sobą więcej niż 1 kartę pałeczek może w czasie 1 tury użyć tylko 1 z nich.



ZAKOŃCZENIE RUNDY

Gdy otrzymasz od gracza po prawej ostatnią kartę z ręki, umieść ją odkrytą razem z pozostałymi kartami zebranymi podczas danej rundy (zwykle ostatnia karta nie wniesie za dużo, jednak zdarza się, że komuś nie dopisze szczęście i będzie musiał przekazać jako ostatnią bardzo cenną kartę).

Następnie podlicz punkty za zebrane podczas rundy karty (zob. „Punktacja na koniec rundy” str. 8–9).



= 1 PUNKT



= 5 PUNKTÓW

Weź liczbę kostek wasabi równą liczbie zdobytych przez Ciebie punktów i umieść je w swojej miseczce. Ogłoś swój wynik innym graczom.

Następnie gracz z najwyższą liczbą punktów stawia przed sobą łożeczkę. To zabawny sposób, żeby wyróżnić tego gracza, który osiągnął najwyższy wynik! Jeśli 2 albo więcej graczy ma ten sam najwyższy wynik, pozostaw łożeczkę na miejscu.



Po podliczeniu punktów odłóż swoje karty odkryte obok stosu dobierania. Wyjątek stanowią karty puddingu truskawkowego – te pozostaw przed sobą. Symbole na nich wciąż mają znaczenie, a na koniec gry uwzględnia się je w punktacji. Gracz, który ma gniotka, zostawia go przed sobą. Czas rozpocząć kolejną rundę.



PUNKTACJA NA KONIEC GRY

Wraz z końcem 3. rundy gra dobiega końca. Jeśli masz najmniejszą liczbę symboli puddingu truskawkowego (albo nie masz ich wcale), **tracisz 6 punktów**. Odtóż ze swojej miseczki z powrotem na talerzyk tyle kostek wasabi, ile wynosi liczba straconych punktów.

Jeśli kilku graczy remisuje pod względem najmniejszej liczby kart, dzielą utracone punkty po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia). Na koniec gry nie dodaje się żadnych punktów za puddingi truskawkowe.

W GRZE 2-OSOBOWEJ

Gracz z najmniejszą liczbą symboli puddingu truskawkowego **traci 3 punkty** (zamiast 6). Jeśli gracze remisują, żaden z nich nie traci punktów.

Przykład. Maja ma 8 symboli puddingu truskawkowego, Janek ma 5, a Olek i Alicja mają po 3. Olek i Alicja remisują najniższą liczbą punktów, więc dzielą 6 straconych punktów między siebie. Każde z nich traci po 3 punkty.



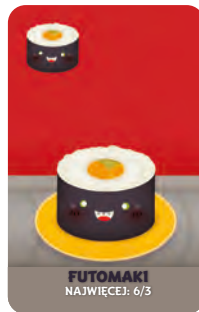
PUNKTACJA NA KONIEC RUNDY

FUTOMAKI

Każdy gracz sumuje liczbę symboli futomaki, które znajdują się u góry jego kart futomaki. Gracz, który ma najwięcej symboli, otrzymuje **6 punktów**. W przypadku remisu gracze muszą podzielić 6 punktów po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia), a gracz z 2. 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 2. co do wielkości liczbą symboli otrzymuje **3 punkty**. W sytuacji, gdy gracze remisują na 2. miejscu, dzielą 3 punkty po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia).

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

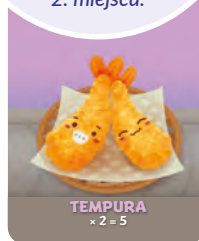


Ważne!
Gracz bez kart z symbolami futomaki może zostać uwzględniony w punktacji futomaki w rzadkim przypadku, gdy brak punktów stawia go na 1. albo 2. miejscu.

TEMPURA

Za zestaw 2 kart tempury otrzymujesz **5 punktów**.

Pojedyncza karta tempury nie zapewnia żadnych punktów. Podczas rundy możesz zebrać kilka zestawów 2 kart tempury.



SASHIMI

Tylko zestaw 3 kart sashimi zapewni Ci **10 punktów**.

Ani pojedyncza karta, ani zestaw 2 kart sashimi nie zapewnią Ci punktów. Możesz zebrać kilka zestawów 3 kart sashimi w trakcie 1 rundy, ale to bardzo trudne zadanie!



GYOZA

Im więcej kart gyozy zbierasz, tym więcej punktów uzyskasz.

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



NIGIRI I WASABI

NIGIRI Z KALMAREM

Karta nigiri z kalmarem zapewnia Ci **3 punkty**. Jeśli znajduje się na karcie wasabi, zdobywasz **9 punktów**.

NIGIRI Z ŁOSOSIEM

Karta nigiri z łososiem zapewnia Ci **2 punkty**. Jeśli znajduje się na karcie wasabi, zdobywasz **6 punktów**.

NIGIRI Z JAJKIEM

Karta nigiri z jajkiem zapewnia Ci **1 punkt**. Jeśli znajduje się na karcie wasabi, zdobywasz **3 punkty**.

WASABI

Karta wasabi, na której nie znajduje się karta nigiri, nie dodaje Ci żadnych punktów.



PAŁECZKI

Karta pałeczek nie zapewnia Ci żadnych punktów.



MASZ SMAKA NA WIĘCEJ?

Poszperaj w swoim pudełku z *Sushi Go!*, żeby znaleźć niespodziankę – słodkie desery, które możesz wprowadzić do gry! I to na koszt lokalu!

UŻYWANIE INNYCH DESERÓW

Skosztuj dowolnego z 4 nowych deserów! Zanim zaczniesz grę, usuń z talii wszystkie **10 kart puddingu truskawkowego**. Odłóż zarówno je, jak i gniotka, z powrotem do pudełka. Następnie dodaj do talii komplet kart deseru, który wpadł Ci w oko. Potasuj talię. Teraz możesz zacząć rozgrywkę! Miłej zabawy!

Ważne!
Punkty za wszystkie nowe desery przyznaje się jedynie na koniec gry, nie na koniec rundy jak w przypadku puddingu truskawkowego.

MROŻONY JOGURT

Zdobądź zimne przysmaki o najwyższej wartości, żeby zyskać punkty na koniec gry. Haczyk polega na tym, że, ponieważ deser jest zamrożony, nie poznasz jego wartości, dopóki go nie zagrzasz i nie ogrzejesz!

ROZGRYWKA

Dzięki użyciu specjalnego tuszu, gdy karta mrożonego jogurtu jest na Twojej ręce, nie będziesz w stanie zobaczyć jego wartości. Gdy ją zagrzasz, ogrzej ją, pocierając dłońmi. Ciepło „stopi” tusz na jogurcie i odkryje sekretną wartość karty.

Nie wolno Ci ogrzewać kart mrożonego jogurtu, gdy są na Twojej ręce.





W każdym momencie rozgrywki możesz ogrzać zagrane już karty mrożonego jogurtu, żeby przypomnieć sobie ich wartość. Inni gracze również mogą Cię o to zapytać. Na koniec każdej rundy pozostaw karty mrożonego jogurtu przed sobą, tak jak w przypadku kart puddingu truskawkowego.

PUNKTACJA NA KONIEC GRY

Jeśli Twoje mrożone jogurty mają **największą** wartość, **zdobyczas 6 punktów**. Jeśli 2 albo więcej graczy remisuje największą wartością mrożonego jogurtu, dzielą punkty po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia). Jeśli masz mrożony jogurt o **najniższej** wartości (albo wcale), **tracisz 6 punktów**. Jeśli kilku graczy remisuje pod względem najniższej wartości mrożonego jogurtu, dzielą utracone punkty po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia). W rzadkim przypadku, gdy wszyscy gracze mają taką samą wartość mrożonego jogurtu, żaden z graczy nie zdobywa punktów.

W GRZE 2-OSOBOWEJ

Nikt nie traci punktów za mrożony jogurt. Punkty są przyznawane tylko graczowi z najwyższą wartością mrożonego jogurtu.

Przykład. Alicja ma mrożony jogurt o wartości 7, Karol 4, a Janek i Maja 0. Wartość mrożonych jogurtów Alicji jest najwyższa, więc zdobywa 6 punktów. Janek i Maja remisują na ostatnim miejscu, więc muszą podzielić między siebie 6 punktów ujemnych. Oboje tracą po 3 punkty.



BUBBLE TEA

Kuleczki tapioki w bubble tea są takie pyszne! Spróbuj wsunąć je w odpowiedniej kolejności, aby zdobyć punkty na koniec gry.

ROZGRYWKA

Na każdej karcie bubble tea jest pewna liczba kulek (od 1 do 5). W trakcie rozgrywki zbieraj karty bubble tea w taki sposób, by tworzyć ciągi następujących po sobie liczb. Na koniec każdej rundy Twoje karty bubble tea powinny pozostać przed Tobą, tak jak w przypadku kart puddingu truskawkowego.

PUNKTACJA NA KONIEC GRY

Za każdy zestaw kart bubble tea tworzący ciąg następujących po sobie liczb przyznaje się punkty zależnie od jego długości.

Długość ciągu: 1 2 3 4 5
Punkty: 1 4 8 13 20

Przykład. Alicja ma 4 karty bubble tea z liczbami: 2, 3, 4 i 4. Zdobywa 8 punktów za zestaw 3 kart tworzących ciąg (2, 3, 4) oraz 1 punkt za 1 kartę tworzącą osobny ciąg (pozostała 4), czyli w sumie otrzymuje 9 punktów na koniec gry.



8 PUNKTÓW
(CIĄG O DŁUGOŚCI 3)



1 PUNKT
(CIĄG O DŁUGOŚCI 1)



STARY, DOBRY PUDDING

Wykorzystaj w rozgrywce uwielbiany deser z oryginalnej gry *Sushi Go!* – stary, dobry pudding!

ROZGRYWKA

Na koniec każdej rundy Twoje karty starego, dobrego puddingu powinny znajdować się przed Tobą, tak jak w przypadku kart puddingu truskawkowego.

PUNKTACJA NA KONIEC GRY

Jeśli masz największą liczbę kart starego, dobrego puddingu, zdobywasz 6 punktów. Jeśli 2 albo więcej graczy remisuje największą liczbą kart starego, dobrego puddingu, dzielą punkty po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia). Jeśli masz najmniejszą liczbę kart starego, dobrego puddingu (albo nie masz ich wcale), tracisz 6 punktów. Jeśli kilku graczy remisuje pod względem najmniejszej liczby kart, dzielą utracone punkty po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia). W rzadkim przypadku, gdy wszyscy gracze mają taką samą liczbę kart starego, dobrego puddingu, żaden z graczy nie zdobywa dodatkowych punktów.

Przykład. Alicja ma 4 karty starego, dobrego puddingu, Olek ma 3, a Janek i Maja mają 0. Alicja ma ich najwięcej, więc zdobywa 6 punktów. Janek i Maja remisują na ostatnim miejscu, więc muszą podzielić między siebie 6 punktów ujemnych. Oboje tracą po 3 punkty.

W GRZE 2-OSOBOWEJ

Nikt nie traci punktów za stary, dobry pudding. Punkty są przyznawane tylko graczowi z największą liczbą kart starego, dobrego puddingu.



MOCHI

Te słodkie ryżowe kulki są równie pyszne, co urocze. Postaraj się zebrać ich jak najwięcej!

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Oprócz zamiany kart puddingu truskawkowego na karty mochi każdy gracz bierze również 1 z kości mochi i kładzie ją na stole przed sobą ścianką z liczbą 1 do góry.

Kolor kości nie ma znaczenia. Kość reprezentuje liczbę posiadanych mochi, a wszyscy gracze zaczynają z 1.

ROZGRYWKA

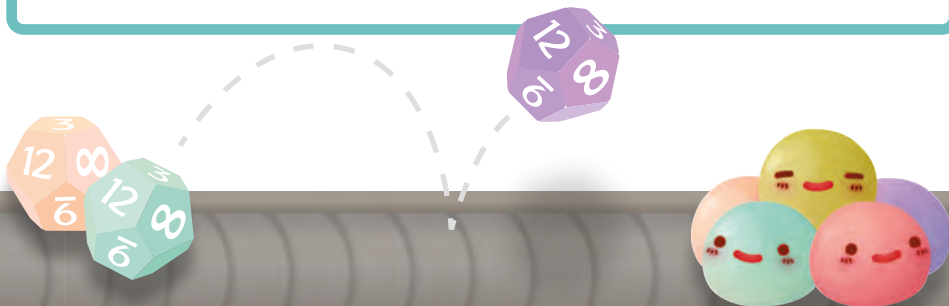
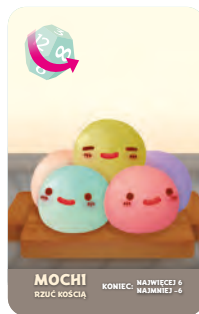
Zawsze, gdy bierzesz kartę mochi, musisz natychmiast rzucić swoją kością mochi (czy tego chcesz, czy nie). Wyrzucona liczba wskazuje, ile mochi masz w danym momencie. Na koniec każdej rundy Twoje karty mochi powinny znajdować się przed Tobą, tak jak w przypadku kart puddingu truskawkowego.

PUNKTACJA NA KONIEC GRY

Jeśli masz największą liczbę mochi (największą liczbę na kości mochi), zdobywasz 6 punktów. Jeśli 2 albo więcej graczy remisuje największą liczbą mochi, dzielą punkty po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia). Jeśli masz najniższą liczbę na kości mochi, tracisz 6 punktów. Jeśli kilku graczy remisuje pod względem najmniejszej liczby mochi, dzielą utracone punkty po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia). W rzadkim przypadku, gdy każdy z graczy ma taką samą liczbę na kości, nikt nie zdobywa punktów. Karty mochi zebrane w trakcie rozgrywki nie dają żadnych punktów.

W GRZE 2-OSOBOWEJ

Nikt nie traci punktów za mochi. Punkty są przyznawane tylko graczowi z największą liczbą na kości mochi.



INNE OPCJE ROZGRYWKI

Od czasu premiery *Sushi Go!* zyskało miłośników na całym świecie. Dzięki kreatywności naszych fanów dodaliśmy do klasycznej gry kilka nowych wariantów. Wybierz 1 z nich albo wypróbuj wszystkie po kolei!

Uwaga! Wariantów nie można ze sobą łączyć.



DROGA DWUKIERUNKOWA

Aby zmienić sposób interakcji między graczami, po prostu co rundę zmieniaj kierunek przekazywania kart. W 1. i 3. rundzie przekazujecie karty w lewo. W 2. rundzie – w prawo.

SUSHI GOLF

Graj zgodnie ze standardowymi zasadami z uwzględnieniem 1 ważnej zmiany: zwycięża gracz z najniższą liczbą punktów!

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA MARCOSA ROMERA



WARIANT DLA 2 GRACZY: OSOBISTE STOSY DOBIERANIA

Dodaj nieco więcej tajemnicy do gry 2-osobowej!

PRZYGOTOWANIE

Na początku każdej rundy zamiast rozdawać graczom po 10 kart stwórz 4 zakryte stosy po 5 kart. Każdy gracz bierze karty z jednego stosu na rękę, a drugi umieszcza przed sobą jako osobisty stos dobierania.

ROZGRYWKA

W każdej turze zagraj 1 kartę z ręki, a następnie przekaż pozostałe karty na rękę przeciwnikowi. Gdy otrzymasz karty od przeciwnika, dobierz 1 kartę ze swojego stosu dobierania i dodaj ją na rękę. Zagraj kartę z ręki zgodnie ze standardowymi zasadami. Kontynuuj grę w ten sposób, aż wyczerpią się osobiste stosy dobierania. Gdy tak się stanie, graj dalej. Liczba kart na rękę będzie się zmniejszać, aż wszystkie karty zostaną zagrane i runda dobiegnie końca.

PUNKTACJA

Cała punktacja jest taka sama jak w grze 2-osobowej – łącznie z punktacją za desery.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA SCOTA EATONA

WARIANT DLA 2 GRACZY: BITWA NA SUSHI

Wprowadź do gry 2-osobowej więcej strategii, dobierając karty prosto ze stołu!

PRZYGOTOWANIE

Losowo wybierz gracza, który rozpocznie 1. rundę.

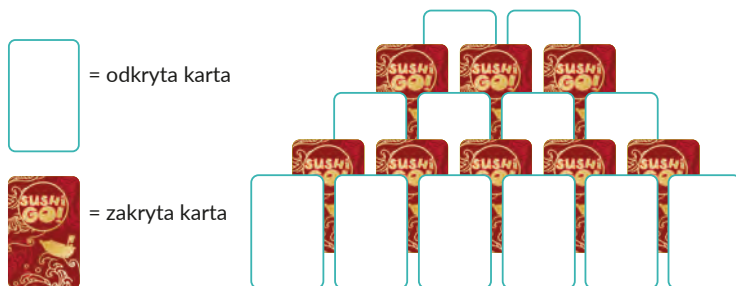
POCZĄTEK RUNDY

Na początku każdej rundy zamiast rozdawać graczom po 10 kart ułóż karty na środku stołu zgodnie z podanym schematem. Układaj karty, zaczynając od najwyższego rzędu.



ROZGRYWKA

Zamiast rozgrywać tury jednocześnie gracze robią to po kolei, zaczynając od pierwszego gracza. W trakcie swojej tury musisz wybrać 1 odkrytą kartę, której nie przykrywa inna karta. Nie możesz wziąć karty, jeśli jest zakryta ani jeśli znajduje się na niej inna karta. Gdy wybierzesz kartę, połóż ją odkrytą przed sobą. Jeśli zakryta karta nie jest przykryta inną kartą, odkryj ją.



UŻYWANIE PAŁECZEK

W swojej turze możesz użyć pałeczek znajdujących się przed Tobą. Pozwalają Ci wybrać 2 karty z puli. Jeśli po wzięciu 1. karty którejś z zakrytych kart nie przykrywają już inne karty, odkryj ją. Jeśli chcesz, możesz wziąć tę kartę jako 2. Gdy wybierzesz 2 karty, musisz umieścić użytą kartę pałeczek odkrytą na miejscu 2. wziętej karty.

KONIEC RUNDY

Runda dobiega końca, gdy ostatnia karta zostanie zabrana ze stołu. Podlicz punkty za rundę zgodnie ze standardowymi zasadami. Gracz z mniejszą liczbą punktów rozpoczyna kolejną rundę. W przypadku remisu gracz, który nie zaczynał danej rundy, zostaje pierwszym graczem w następnej rundzie.

PUNKTACJA

Cała punktacja jest taka sama jak w grze 2-osobowej – łącznie z punktacją za desery.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA MARCUSA RÖNNEMARKA, ANTOINE'A BAUZY I BRUNONA CATHALI

WARIANT DLA 2 GRACZY: GRACZ MARIONETKA

Ten wariant dodaje 3. gracza, tak zwaną marionetkę, którego gracze kontrolują na zmianę.

- Rozdaj karty dla 3 graczy, po 9 kart dla każdego.
- Połóż karty marionetki w zakrytym stosie między graczami jako stos dobierania marionetki.
- Wybierz gracza, który jako pierwszy będzie kontrolował marionetkę.
- Gdy kontrolujesz marionetkę, weź wierzchnią kartę z jej stosu dobierania i dodaj ją do swojej ręki.
- Następnie wybierz i zagraj 1 kartę dla siebie i 1 dla marionetki. (Twój przeciwnik zagrywa tylko 1 kartę).
- Odkryj obie zagrane karty. Następnie wymień się kartami na ręce z przeciwnikiem. Karty marionetki pozostaw na miejscu.
- Teraz przeciwnik kontroluje marionetkę. Dobiera kartę z jej stosu dobierania, a następnie wybiera i zagrywa 1 kartę dla siebie i 1 dla marionetki.
- Na zmianę kontrolujecie marionetkę, aż wyczerpią się karty.
- Rozegrajcie 3 rundy tak, jak opisano powyżej, licząc punkty zgodnie ze standardowymi zasadami.

ZASADA DLA 2 GRACZY: MUSISZ MIEĆ FUTOMAKI

Tę zasadę można wprowadzić do dowolnej wersji gry 2-osobowej. Na koniec każdej rundy, jeśli gracz nie zebrał żadnych kart futomaki, nie jest brany pod uwagę w punktacji futomaki i nie otrzymuje za nie żadnych punktów. Jeśli przeciwnik ma jakiegokolwiek karty futomaki, otrzymuje 6 punktów za 1. miejsce zgodnie ze standardowymi zasadami.



NADAL GŁODNI?

Jeśli podobała Ci się ta gra, sprawdź inne gry z naszej serii! Wejdź do sushiwersum, poznaj nowych przyjaciół i odkryj nowe sposoby gry. Rozsmakuj się w naszej pierwszej grze *Sushi Go!* albo wypróbuj imprezową rozrywkę na talerzu *Sushi Go Party!*. Każdy znajdzie coś dla siebie!



Autor gry:
Phil Walker-Harding

Ilustracje:
Nan Rangsima

250 Royall Street
Canton, MA 02021,
Stany Zjednoczone
www.gamewright.com
©2024 Gamewright,
dział Ceaco Inc.
Wszystkie prawa zastrzeżone.



rebel

Producent/Dystrybucja
w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl



Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami
z innymi graczami w grupie
PLANSZOWA REBELIA
[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)



SZYBKIŁE PODSUMOWANIE GRY

2 graczy
po 10 kart

3 graczy
po 9 kart

4 graczy
po 8 kart

5 graczy
po 7 kart

3 RUNDY

Wybierzcie po 1 karcie.
Odstońcie karty jednocześnie.
Przeznaczcie karty graczowi po lewej.



NIGIRI

Z kalmarem: 3.
Z łososem: 2.
Z jajkiem: 1.



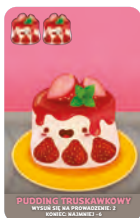
WASABI

Potrąja wartość
następnego nigiri.



PAŁECZKI

Użyj podczas
1 z kolejnych tur,
aby zamienić
na 2 karty.



PUDDING TRUSKAWKOWY

Objęcie prowadzenia
w rundzie: 2.
Najmniej na koniec gry: -6.
Podzielcie punkty
przy remisie.



FUTOMAKI

Najwięcej: 6.
Drugie miejsce: 3.
Podzielcie punkty
przy remisie.



TEMPURA

Zestaw 2 kart: 5.
W innym razie: 0.



SASHIMI

Zestaw 3 kart: 10.
W innym razie: 0.



GYOZA

×1	2	3	4	5+
1	3	6	10	15

