

Kościana wersja Sushi Go!

SUSHI ROLL™



INSTRUKCJA

2-5 GRACZY • WIEK: 8+



rebel

ZAWARTOŚĆ

40 żetonów punktów (18 × 1 punkt, 7 × 5 punktów, 10 × 10 punktów, 5 × 20 punktów)

30 kości (10 × Przystawka, 6 × Futomaki, 5 × Nigiri, 5 × Dodatki, 4 × Pudding)

20 żetonów Puddingów (14 × 1 Pudding, 6 × 3 Puddingi)

18 żetonów Menu

12 żetonów Pałeczek

5 planszetek taśm (1 × taśma z czerwonymi krawędziami, 4 × szara taśma)

5 tack

woreczek na kości

instrukcja



OPIS GRY

Rozgrywka składa się z 3 rund. W każdej turze każdy gracz wybiera z taśmy po 1 kości, którą chce zatrzymać, i umieszcza na swojej tacce. Następnie wszyscy przesuwają taśmy w lewą stronę, a pozostawione na nich kości są przerzucane. Gdy na taśmach nie ma już ani jednej kości, runda dobiega końca, a gracze podliczają zdobyte punkty. Wygrywa gracz, który po 3 rundach ma najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE

- Każdy bierze po 1 tacce. Gracze kładą je odkryte przed sobą – w trakcie rozgrywki będą na nich układać wybrane przez siebie kości. Na tackach znajdują się także symbole z kości, ich wartości punktowe i zasady dotyczące podliczania punktów. Pozostałe tacki należy odłożyć do pudełka.
- Przed pierwszą rozgrywką należy pogrupować żetony ze względu na ich typ (Pałeczki, Menu, Pudding, punkty) i położyć je na środku stołu.
- Każdy bierze po 2 żetony Pałeczek i 3 żetony Menu. Gracze kładą żetony obok swoich tack, aby były widoczne dla wszystkich.
- Należy wziąć tyle taśm, ilu jest graczy. Wśród nich musi być taśma z czerwonymi krawędziami. Wszystkie taśmy tasuje się zakryte. Każdy dostaje po 1 taśmie. Gracze kładą taśmy odkryte przed sobą. Pozostałe taśmy odkłada się do pudełka.
- Wszystkie kości należy włożyć do woreczka i dobrze nim potrząsnąć. Następnie każdy z graczy losuje odpowiednią liczbę kości i układa na swojej taśmie (nie ma znaczenia, która ścianka będzie widoczna). Ich liczba jest podana w tabeli.

Liczba graczy:	2	3	4	5
Liczba kości:	8	7	6	5

KOŚCI ZOSTAŁY
RZUCONE!

A ROLKI
ZWINIĘTE!

TO BYŁO SUCHIE
JAK WCZORAJSZY
RYŻ!



ŻETONY PUNKTÓW



ŻETONY MENU



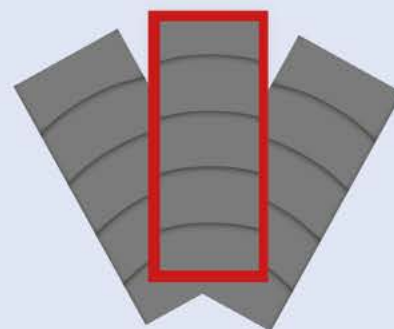
ŻETONY PAŁECZEK



ŻETONY PUDDINGÓW



TACKI



TAŚMY

ROZGRYWANIE RUNDY

Na początku rundy każdy z graczy rzuca **wszystkimi kośćmi** znajdującymi się na jego **taśmie** i odkłada je z powrotem na taśmę wyrzuconymi symbolami do góry.

TURA GRACZA

Jako pierwszy swoją turę rozgrywa gracz, który ma **taśmę z czerwonymi krawędziami**. Kolejni gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, do momentu aż wszyscy gracze wykonają akcje.

Podczas swojej tury gracz wykonuje poniższe akcje w podanej kolejności:

- 1 Użyj dowolnej liczby **żetonów Menu** lub **żetonów Pałeczek** [akcja opcjonalna].



Menu. Odlóż swój 1 żeton Menu do puli. Następnie **weź** ze swojej taśmy **dowolną liczbę kości** i **przerzuć** je. Odlóż je na swoją taśmę wyrzuconymi symbolami do góry.



Pałeczki. Odlóż swój 1 żeton Pałeczek do puli. Następnie **wyberz 1 kość** z taśmy innego gracza i **zamień** z **dowolną kością** ze swojej taśmy. Nie obracaj żadnej z kości. Nie możesz zamieniać kości na tackach graczy.

Uwaga! Możesz użyć dowolnej liczby żetonów Pałeczek i Menu w dowolnej konfiguracji.

- 2 Weź 1 **kość** [akcja obowiązkowa].

Przenieś kość ze swojej taśmy na swoją tackę bez obracania. Niektóre kości mogą zapewnić Ci punkty na koniec rundy, inne dają natychmiastową korzyść.



Pudding. Gdy bierzesz **kość Puddingu**, natychmiast **weź tyle żetonów Puddingów** z puli, ile symboli Puddingu widnieje na kości. Połóż żetony Puddingów obok swojej tacki w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. W dowolnym momencie gry możesz oddać 3 żetony 1 Puddingu do puli i wziąć 1 żeton 3 Puddingów.



KTO GUBI KOŚCI,
TEN ZJADA OŚCI!



Menu albo Pałeczki. Gdy bierzesz **kość Menu** albo **Pałeczek**, natychmiast **weź tyle żetonów Menu albo Pałeczek** z puli, ile symboli widnieje na kości. Połóż żetony Menu i Pałeczek obok swojej tacki w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.



Uwaga! Nie ma limitu żetonów (**Puddingów**, **Menu** i **Pałeczek**), które gracz może mieć w swoim obszarze gry. Jeśli zdarzy się, że w puli nie ma wystarczającej liczby żetonów danego rodzaju, należy wziąć tyle żetonów, ile pozostało.



Nigiri i Wasabi. Jeśli bierzesz **kość Nigiri**, a na Twojej tacce znajduje się **kość Wasabi**, **musisz umieścić na niej kość Nigiri**.

Uwaga! Na kości Wasabi może się znajdować tylko 1 kość Nigiri. Jeśli gracz ma kilka kości Wasabi, nie ma znaczenia, na której z nich umieści kość Nigiri.

PRZESUŃ I PRZERZUĆ!

Gdy wszyscy gracze rozegrają swoje tury, a na taśmach wciąż znajdują się kości, wszyscy **przesuwają w tym samym momencie swoją taśmę z kośćmi** w kierunku gracza po lewej stronie. Następnie każdy gracz **rzuca wszystkimi kośćmi** z taśmy, która się przed nim znajduje (jak na początku rundy). Gracz, który otrzymał taśmę z czerwonymi krawędziami, zostaje nowym pierwszym graczem. Gracze po kolei rozgrywają swoje tury.

Te **czynności powtarza się tak długo**, aż wszystkie taśmy zostaną opróżnione z kości. Następnie runda dobiega końca i gracze **podliczają punkty**.



PODLICZANIE PUNKTÓW NA KONIEC RUNDY

Na koniec każdej rundy wszyscy gracze **podliczają punkty z kości**, które znajdują się na ich tackach. Sprawdzają, jakie symbole udało im się wyrzucić, a następnie **biorą żetony punktów** o odpowiedniej wartości.



Futomaki. Gracze sumują liczbę symboli Futomaki na kościach na swojej tacce. Gracz, który ma najwięcej symboli, otrzymuje 6 punktów. Gracz z drugą największą liczbą symboli otrzymuje 3 punkty. W przypadku remisu każdy z remisujących graczy otrzymuje pełną liczbę punktów.

Przykład. Kornelia i Piotrek mają po 4 symbole Futomaki, a Andrzej i Marzena po 3. Kornelia i Piotrek otrzymują po 6 punktów, natomiast Andrzej i Marzena po 3 punkty.



Nigiri. Każdy symbol Nigiri z jajkiem jest wart 1 punkt, symbol Nigiri z łososiem – 2 punkty, a Nigiri z kalmarem – 3 punkty (zob. opis na tacce).

Nigiri na wasabi. Wartość punktowa za kość z symbolem Nigiri, która znajduje się na kości Wasabi, zwiększa się 3 razy.



Przystawki. Wartość punktowa za symbole Pierożków gyoza, Tempury i Sashimi zależy od liczby kości z tymi symbolami na tacce gracza.



Pierozki gyoza:	1	2	3
Punkty:	2	4	8



Tempura:	1	2	3
Punkty:	1	5	10



Sashimi:	1	2	3
Punkty:	0	6	13

JESTEŚMY W GORĄCYM OLEJU KAPANE!



Uwaga! Gracz może zapunktować kilka zestawów tych samych symboli.

Przykład. Krzysz ma 4 symbole Tempury i 2 symbole Sashimi. W sumie zdobywa 17 punktów – 10 za pierwszy zestaw 3 symboli Tempury, 1 za drugi zestaw 1 symbolu Tempury i 6 za zestaw 2 symboli Sashimi.



Dodatki. Kość z symbolem Wasabi, na której nie znajduje się kość Nigiri, jest warta 0 punktów. Punkty za żetony Puddingu, Pałeczek i Menu przyznaje się na koniec gry.

ROZPOCZĘCIE NOWEJ RUNDY

Wszystkie **kości** należy włożyć do **woreczka** i dobrze nim potrząsnąć. Każdy z graczy losuje tyle samo kości co podczas przygotowania do poprzedniej rundy, a następnie umieszcza je na swojej **taśmie**. Można rozpocząć nową rundę!

Uwaga! W rozgrywce **3-osobowej** gracze przesuwają swoje taśmy w lewo po zakończeniu każdej rundy. W przypadku rozgrywki, w której bierze udział mniej albo więcej graczy, po ostatniej turze w danej rundzie nie należy przesuwać taśm. Dzięki temu w każdej rundzie pierwszym graczem będzie inna osoba.

KONIEC GRY

Po rozegraniu 3 rund gra dobiega końca. Gracze przechodzą do punktowania końcowego.

Każdy gracz sumuje liczbę zdobytych **Puddingów**. Gracz, który ma ich najwięcej, zdobywa 6 punktów. Gracz o ich najmniejszej liczbie (w tym 0) traci 6 punktów. Jeśli gracze remisują, posiadając taką samą największą albo najmniejszą liczbę żetonów, otrzymują albo tracą pełną liczbę punktów. Gracze biorą z puli albo do niej zwracają odpowiednią liczbę żetonów punktów.

Przykład. Kornelia i Piotrek mają po 6 żetonów Puddingów, natomiast Andrzej i Marzena nie mają żadnego żetonu. Kornelia i Piotrek otrzymują po 6 punktów, a Andrzej i Marzena tracą po 6 punktów.

Uwaga! W rozgrywce **2-osobowej** gracz, który zdobył mniej żetonów Puddingów, nie traci punktów.



Gracze zdobywają także po 1 punkcie za każdy zestaw 2 żetonów Menu lub Pałeczek (w dowolnej kombinacji), których nie zużyli.

Na koniec gracze podliczają swoje **żetony punktów**. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej **żetonów Puddingów**.



SŁOWO OD AUTORA

Przez 25 lat działalności w branży gier planszowych nauczyliśmy się od naszych fanów dwóch rzeczy. Po pierwsze, naprawdę pokochali *Sushi Go!*, a po drugie, uwielbiają gry, w których rzuca się kośćmi. Nie powinno więc nikogo dziwić, że w naszej nowej grze postanowiliśmy połączyć sushi i kości! Wszystko zawdzięczamy Philowi Walkerowi-Hardingowi, autorowi *Sushi Go!*, który wpadł na pomysł, jak sprytnie zmodyfikować tę popularną grę karcianą, aby połączyć w niej obmyślanie strategii z elementami losowości.

Autor gry: Phil Walker-Harding
Ilustracje: Nan Rangsima
Tłumaczenie: Magda Gamrot
Redakcja: zespół Rebel
wydawnictwo@rebel.pl

Śledź nas!



facebook.com/gamewright



youtube.com/gamewright



@gamewright



@gamewright

rebel



Licencjodawca:
Gamewright
70 Bridge Street
Newton, MA 02458, USA
jester@gamewright.com
www.Gamewright.com

©2019 Gamewright, oddział Ceaco, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.