

SUSHI GO PARTY!

Regolamento

Ages 8+

2-8 Players



The Deluxe Pick and Pass Card Game

Benvenuti a Sushi Go Party! Stai cenando à la carte in una festa di sushi di lusso. Prima di mangiare, devi creare il tuo menu da un'ampia varietà di opzioni deliziose. Quindi prova a segnare il maggior numero di punti in tre round afferrando la migliore combinazione di carte prima che sfreccino via!

CONTENTS

181 Carte + 22 Tessere Menu + 8 pedine + 1 tabellone

NIGIRI	12x:	Nigiri
SUSHI ROLLS	12x ciasc.:	Maki Roll, Temaki, Uramaki
APPETIZERS	8x ciasc.:	Tempura, Sashimi, Dumpling, Eel, Tofu, Onigiri, Edamame, Miso Soup
SPECIALS	3x ciasc.:	Chopsticks, Soy Sauce, Tea, Menu, Spoon, Special Order, Takeout Box, Wasabi
DESSERTS	15x ciasc.:	Pudding, Green Tea Ice Cream, Fruit

SETUP

1. Posiziona il tabellone al centro dell'area di gioco
2. Ogni giocatore sceglie il colore della propria pedina e la posiziona nello spazio O del tabellone
3. La prima volta che giochi, dividi le carte in base al tipo e posizionale nell'apposito spazio nella scatola.
4. Insieme decidete le carte da usare nella partita: vedi "Selezione Carte"
5. Trova le tessere menu che corrispondono alle carte scelte e posizionate negli spazi appropriati del tabellone di gioco. Queste tessere permetteranno a tutti di vedere quali sono le carte in gioco e come funzionano.
Nota: Quando si gioca con i Maki Rolls in 6-8 giocatori, capovolgi la loro tessera menu per visualizzare il punteggio di gioco per questo numero di giocatori.
6. Mischia le carte dessert scelte e piazzale a faccia in giù nella pila in un lato del tabellone.
7. Prendi tutti gli altri set di carte scelti e mescolali insieme a formare un unico mazzo. Poni anche queste a faccia in giù in un lato del tabellone.

CARD SELECTIONS

In Sushi Go Party! potrai scegliere quale menu utilizzare per ogni partita. Differenti combinazioni renderanno il gioco sempre diverso.

Scegli tra uno dei seguenti menu:

IL MIO PRIMO PASTO Un menu semplice, facilmente digeribile da tutti i giocatori.



SUSHI GO! Il menu classico del gioco base



ASSAGGIO PARTY Prova cosa c'è di nuovo in Sushi Go Party!



MENU DEL MAESTRO Per giocatori di Sushi Go! stagionati.



PUNTI VASSOI Ottieni punti alti



COMBO TROTA ASSASSINA Interattivo e sulla tua faccia!



GRANDE BANCHETTO Funziona bene con 6-8 giocatori.



CENA PER DUE Funziona bene con 2 giocatori.



CREA IL TUO PROPRIO MENU Scegli la combinazione di carte con la quale giocare. Puoi giocare con la combinazione di carte che preferisci, assicurati soltanto che il gioco contenga quanto segue:

- Le carte Nigiri devono essere utilizzate in ogni gioco.
- 1 tipo di Rolls.
- 3 tipi di Antipasti.
- 2 tipi di Speciali.
- 1 tipo di Dessert.

Spoon (Cucchiaio) ed Edamame non possono essere utilizzati in una partita a 2 giocatori.

IMPORTANTE: il menu e l'ordine speciale non possono essere utilizzati in una partita a 7-8 giocatori.

STARTING A ROUND

Un gioco di Sushi Go Party! si svolge in 3 Round, mescola un gruppo di carte Dessert coperte nel mazzo principale sul tavolo:

	2-5 GIOCATORI	6-8 GIOCATORI
ROUND 1	5 carte dessert	7 carte dessert
ROUND 2	3 carte dessert	5 carte dessert
ROUND 3	2 carte dessert	3 carte dessert

(In un gioco a 2-5 giocatori, le 5 carte dessert extra non vengono usate.)



Quindi distribuisce le carte coperte a ciascun giocatore, in base a questo tavolo:

GIOCATORI	CARTE
2-3	10
4-5	9
6-7	8
8	7

Metti le carte rimanenti in un mazzo a faccia in giù accanto al tabellone. Prendi le tue carte in mano, nascoste agli altri giocatori. Il gioco inizia adesso!

PLAYING A TURN

Un turno in Sushi Go Party! si svolge per tutti contemporaneamente. Ogni giocatore sceglie 1 carta dalla propria mano che vuole mantenere e la pone a faccia in giù davanti a sé. Quando tutti i giocatori hanno fatto questo, ognuno rivela le carte scelte girandole a faccia in su.

Dopo aver rivelato le carte, passa la tua carta coperta al giocatore alla tua sinistra.

(In questo modo, ogni mano si sposterà in senso orario attorno al tavolo.) Prendi una nuova mano di carte e inizia il turno successivo. (Avrai una mano più piccola tra cui scegliere.)

Nota: le carte scoperte rimangono con te fino alla fine del round, ed i punti vengono segnati. Mentre accumuli carte, raggruppalte in colonne dello stesso colore.

SPECIAL CARD ACTIONS

La maggior parte delle carte segnano i punti alla fine di un round, ma ce ne sono alcune che hanno regole speciali che possono influenzare il turno corrente:



URAMAKI



MISO SOUP



WASABI



MENU



SPECIAL ORDER



TAKEOUT BOX

Vedere la "Guida delle carte" sul retro per maggiori dettagli sul funzionamento di ciascuna carta.

Le Carte Bacchette (Chopsticks) e Le Carte Cucchiaio ti permettono di eseguire un'azione bonus in qualsiasi turno dopo il turno in cui la carta è stata originariamente giocata.

Per usare una carta azione bonus, è sufficiente chiamare il nome della carta mentre tutti i giocatori stanno rivelando le carte durante un turno. Dopo che tutti i giocatori hanno giocato le carte scelte normalmente, la carta azione diventa effettiva. Le carte Azione Bonus hanno effetto prima che i giocatori prendano la mano di carte dal loro vicino di destra per iniziare il turno successivo.

Vedere la "Guida alle carte" per ulteriori informazioni e dettagli su come funziona ogni carta.



CHOPSTICKS



SPOON

IMPORTANTE! Se sono presenti più azioni bonus utilizzate nello stesso turno e / o se più menu o box da asporto vengono giocate nello stesso turno, l'ordine in cui vengono utilizzate queste carte è indicato dal piccolo numero nell'angolo in basso a destra di ogni carta. Il numero più basso inizia prima e poi gli altri seguono in ordine crescente.



ENDING A ROUND

Quando tutte le carte sono state giocate e la mano di tutti i giocatori è vuota, il giro è finito. In primo luogo, posizionare qualsiasi carta dessert da parte. (Tienile lì fino alla fine del gioco, ovvero quando vengono segnati i loro punti. L'icona fragola nell'angolo in basso a sinistra di tutte le carte dessert è a promemoria di questo.).



Quindi, segna i punti di tutte le altre carte che hai giocato in questo round. Ogni tipo di carta segna i punti in modo diverso, come descritto nella "Guida delle carte". Sposta la tua pedina in base al punteggio ottenuto, sul tabellone, ciò mostra quanti punti hai segnato nel round.

Tutte le carte, ad eccezione delle carte dessert giocate, vengono quindi raccolte e rimescolate insieme.

(Ricorda di aggiungere un nuovo set di carte dessert a seconda del round.)

Inizia il prossimo round che si gioca proprio come il precedente.



ENDING THE GAME

Dopo aver giocato 3 round il gioco è finito. Oltre al punteggio regolare, assicurati di segnare anche le tue carte dessert, come descritto nella "Guida alle carte".

Chiunque abbia più punti è il vincitore!

Se c'è un pareggio, il giocatore con il maggior numero di carte Dessert vince la partita.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

Abbiamo ascoltato le tue richieste ... Volevi più Sushi Go! Bene, eccolo qui, ne hai di più! Questa edizione deluxe offre molte opportunità per personalizzare la tua esperienza di gioco. Scoprirai che mentre il gioco generale è sostanzialmente lo stesso, la varietà di carte offre molti nuovi modi di giocare. Noterai anche che la tua strategia cambierà da gioco a gioco. Inviaci le tue combinazioni preferite e potremmo includerle in una futura edizione!

CARD GUIDE

Qui in dettaglio il funzionamento di ogni tipo di carta

NIGIRI



NIGIRI

I *Nigiri* sono parte essenziale di ogni gran pasto di sushi

Ogni **egg nigiri** vale **1 point**.

Ogni **salmon nigiri** vale **2**.

Ogni **squid nigiri** vale **3**.

Un **egg nigiri** su una carta wasabi vale **3**.

Un **salmon nigiri** su una carta wasabi vale **6**.

Un **squid nigiri** su una carta wasabi vale **9**.

ROLLS



MAKI ROLLS

Piccoli e gustosi, puoi mangiarne più di chiunque altro?

Fine del round: confronta il numero di icone di maki roll che hai nella parte superiore delle tue carte di maki roll giocate. Chiunque ne abbia il maggior numero segna 6 punti, chi ha il secondo punteggio più alto 3. Se più giocatori pareggiano, sia nel caso del primo punteggio più alto che del secondo, tutti i giocatori ricevono il punteggio pieno.

Un giocatore deve avere almeno 1 carta maki per ricevere punti per i maki rolls.

Esempio:

Chris e Meredith hanno 5 icone maki rolls, Kerry ne ha 3 e Andrew ne ha 1.

Chris e Meredith segnano 6 punti ciascuno e Kerry 3.

In una partita a 6-8 giocatori: il giocatore con il secondo maggior numero di maki rolls segna 4 punti e il giocatore con il terzo punteggio 2.

Se c'è un pareggio tutti i giocatori segnano i punti pieni.

TEMAKI

Non puoi perderti il temaki, un rotolo abbastanza grande da adattarsi alla vostra mano!

Fine del round: confronta quante carte temaki rolls hai.

Il giocatore con il maggior numero di carte guadagna 4 punti.

Il giocatore con il minor numero (incluso 0) perde 4 punti.

Se più giocatori pareggiano per più / meno, tutti i giocatori ricevono o perdono il punteggio pieno.

In una partita a 2 giocatori: il giocatore con il minor numero di temaki non perde punti.

Esempio: Chris ha 3 carte temaki, Meredith ne ha 2 e Kerry e

Andrew ne ha 0. Chris segna 4 punti. Kerry e Andrew perdono entrambi 4 punti.





URAMAKI

I rotoli di Uramaki sono rovesciati. Sfida i tuoi amici a mangiarne 10!

Durante un round: se sei il primo ad **avere almeno 10 icone** in cima alle tue carte Uramaki giocate, ottieni immediatamente 8 punti. Sposta la tua pedina sul tabellone per il punteggio ottenuto e scarta immediatamente le tue carte uramaki.

Il prossimo giocatore a raccogliere 10 icone di uramaki **segna 5 punti** e il terzo giocatore **ne segna 2**.

Ancora una volta questi punti vengono segnati immediatamente e le carte vengono scartate.

Se diversi giocatori raggiungono 10 o più icone nello stesso turno, i pareggi vengono risolti dal più alto numero totale di icone uramaki.

Se i giocatori sono ancora in parità, entrambi ricevono il punteggio pieno. In questo caso, il secondo posto non viene segnato da nessuno.

Fine del round: il giocatore con più icone di uramaki segna punti per il prossimo posto non rivendicato (8 punti se nessuno ha segnato uramaki nel round, 5 se solo il primo posto ha segnato, 2 se sia il primo che il secondo posto hanno segnato, 0 se tutti e tre le posizioni hanno segnato punti).

Se più giocatori pareggiano per il massimo, ognuno di loro riceve il numero intero di punti. È possibile che un giocatore possa essersi assegnato più posizionamenti per numero di uramaki in un singolo round.

Esempio: Chris e Meredith giocano carte Uramaki nello stesso turno, e ora entrambi hanno 12 icone uramaki. Sono i primi giocatori a passare 10 icone e quindi entrambi segnano immediatamente 8 punti. Secondo posto ora non verrà assegnato, quindi sarà il giocatore successivo a passare 10 icone, esso riceve solo 2 punti.

Il round termina e nessun altro ha raggiunto 10 icone.

Tra i giocatori rimasti con le carte Uramaki, Kerry ha la maggior parte delle icone, quindi segna 2 punti.

Suggerimento: metti le carte Uramaki scartate in una pila scoperta accanto al segnapunti dopo averli conseguito i punti, come promemoria di quanti posti sono stati premiati nel round.

Saranno ovviamente rimescolati nel mazzo per il prossimo round.

You're a maki!



No, uramaki!



DUMPLING

I Dumplings sono deliziosi - più ne mangi e più ne vuoi!

I punti segnati si basano su quanti dumplings hai, come segue:

Dumplings:	1	2	3	4	5+
Points:	1	3	6	10	15



EDAMAME (usali solo per giocare in 3-8 giocatori)

Questi fagioli sono lo spuntino perfetto da condividere a tavola!

Ottieni **1 punto per avversario con qualsiasi edamame** per ognuna delle tue carte edamame giocate.

Edamame vale 0 se solo 1 giocatore lo gioca durante il round.

Anche se più di 4 giocatori giocano carte edamame, **il massimo che ogni carta edamame può valere è 4 punti**.

Esempio: alla fine del round, Chris ha 3 edamame, Kerry ha 2 edamame e Andrew ne ha 1. Ciascun degli edamame di Chris vale quindi 2 punti (1 per ogni avversario con qualsiasi edamame) per un totale di 6. Kerry segna 4 punti e Andrew segna 2 punti.



EEL

Potresti non gradire il primo assaggio di eel, ma è certo che col tempo li apprezzerai!

Se hai **1 eel**, perdi **3 punti**.

Se hai **2 o più eel**, segni **7 punti**.



ONIGIRI

Queste palline di riso sono disponibili in diverse forme: prendine una!

Esistono 4 diverse forme di onigiri: cerchio, triangolo, quadrato e rettangolo.

Ottieni punti in base a quante forme uniche sei riuscito a raccogliere, come segue:

Unica Forma:	1	2	3	4	Puoi segnare set multipli di onigiri unici.
Punti:	1	4	9	16	

Esempio: Chris ha 1 onigiri a forma di cerchio, 1 onigiri a forma di triangolo e 2 onigiri quadrati.

Segna 9 per il suo set di 3 onigiri unici e 1 per il suo secondo set di solo 1 onigiri unico (il secondo quadrato), per un totale di 10 punti.



MISO SOUP

Chiunque è sempre invidioso quando qualcuno ordina una tazza di Miso Soup calda.

Se giochi una miso soup card ed è l'unica giocata nel giro, rimane nella tua area di gioco fino alla fine del round, quando lo fa segnare 3 punti. Tuttavia, se si gioca più di 1 Miso Soup nello stesso turno (incluso te), tutte le carte Miso Soup vengono scartate immediatamente e non segneranno alcun punto alla fine del round. Mettile a faccia in su accanto al tabellone per essere rimescolate nel mazzo per il prossimo round.

- Se un giocatore gioca una zuppa di miso usando le bacchette, il cucchiaino, il menu o l'ordine speciale, conta come giocato nello stesso turno.
- Puoi segnare più Miso Soup in un round.



SASHIMI

Vera delicatezza, i Sashimi hanno bisogno di tempo per essere pienamente apprezzati.

Se hai **1 or 2 sashimi**, tu **segna 0**.

Se hai **3 sashimi**, tu **segna 10**.

Puoi segnare punti anche con set multipli di sashimi in un round



TEMPURA

Delizie fritte a fondo - non riuscirai a mangiare solo un pezzo di tempura.

Se hai **1 tempura**, tu **segna 0**.

Se hai **2 tempura**, tu **segna 5**.

Puoi segnare punti anche con set multipli di tempura in un round



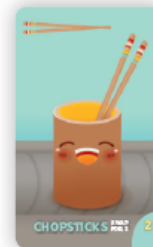
TOFU

Il Tofu è davvero buono per te, ma mangiane troppo e ne diventerai dipendente.

Se hai **1 tofu**, tu **segna 2**.

Se hai **2 tofu**, tu **segna 6**.

Se hai **3 o più tofu**, tutti valgono **0 punti**.



CHOPSTICKS

Le bacchette sono le uniche due posate delle quali hai sempre bisogno contemporaneamente.

Le Chopsticks (le bacchette) ti permettono di prendere **2 carte in un turno futuro**. Il turno durante il quale giochi la carta Chopsticks non cambia. Tuttavia, puoi usare la carta in un turno futuro per fare un'azione bonus. Quando vuoi usare la carta dici "bacchette!" mentre tutti i giocatori si stanno girando le carte. Quindi scegli una seconda carta dalla tua mano corrente per giocare in questo turno, e giocala immediatamente. Riposiziona la carta Chopsticks prima della fine della tua giocata; In questo modo, altri giocatori possono scegliere di giocare la carta delle bacchette più avanti nel round.

Se inutilizzata la carta Chopsticks **vale 0 punti** alla fine di un round.



MENU (da usare solo in gioco da 2-6 giocatori)

Non sei soddisfatto dai piatti sul tavolo? Ordina qualcos'altro dal menu!

Se giochi una carta menu, **pesca 4 carte dal mazzo inutilizzato vicino al tabellone e guardale**. Quindi scegli una qualsiasi carta da giocare immediatamente (tranne un'altra scheda menu).

Rimetti a posto le restanti 3 carte nel mazzo e mescolale.

Scarta la carta menu a faccia in su accanto al tabellone.

(Sarà rimescolato nel mazzo per il prossimo round.)



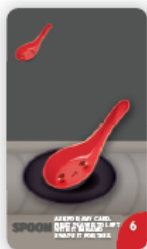
SOY SAUCE

La Salsa di Soia migliora il sapore di ogni piatto. E' l'aggiunzione perfetta su svariati cibi.

Alla fine di un round in cui viene giocata la salsa di soia, tutti i giocatori confrontano quanti diversi sfondi colorati hanno tra le carte che hanno giocato. **Il giocatore che ha il maggior numero di colori diversi** (si può anche avere un pareggio) **e ha anche giocato una carta di salsa di soia, ottiene 4 punti**. Puoi giocare più carte salsa di soia in un round.

La stessa carta di soia è considerata quando si determina chi ha più colori differenti.

Solo le carte dessert giocate nel round corrente vengono contate.



SPOON (Usalo soltanto in partite da 3-8 giocatori)

Prendi il piatto che ti sei perso, raggiungilo e usa il tuo cucchiaino.

Una carta cucchiaino ti consente **di prendere una carta dalla mano di un altro giocatore**. Non succede nulla al turno quando inizialmente giochi un cucchiaino.

Tuttavia, puoi usarlo in un turno futuro per compiere un'azione bonus.

Quando vuoi usarlo, dici "cucchiaino!", tutti i giocatori dovranno rivelare le loro carte giocate. Tutti i giocatori giocano le carte scelte normalmente. Quindi annuncia il nome della carta che desideri.

Il primo giocatore alla tua sinistra controlla se ha questa carta nella sua mano corrente, in caso contrario, il secondo giocatore alla tua sinistra controlla la sua mano attuale e così via fino a quando un giocatore annuncia di avere la carta. Questa carta ti viene quindi data e tu la giochi immediatamente. Dai la tua carta cucchiaino al giocatore da cui hai preso la carta che volevi, lui la aggiungerà alla sua mano.

Se nessun avversario ha in mano la carta annunciata, il cucchiaino viene scartato per il giro. Posizionalo a faccia in su accanto al tabellone, per essere rimescolato nel mazzo per il prossimo round. Una **carta cucchiaino inutilizzata** alla fine del round **vale 0 punti**.

Nota: quando chiedi un tipo di carta con variazioni (nigiri, maki rolls, ecc.), Puoi chiedere il tipo di carta in generale, o una delle varianti specifiche. Se chiedi una carta specifica, gli altri giocatori devono dartela solo se hanno la carta esatta nella loro mano corrente. Se chiedi il tipo di carta generale, il giocatore può scegliere tra le diverse varianti se ne hanno più di una. Ad esempio, se chiedi solo "nigiri" e il giocatore ha un Squid Nigiri e un Egg Nigiri in mano, sceglie quale delle 2 carte dare. Lo stesso vale per chiedere "3 maki rolls" o semplicemente "maki rolls", ecc.

REGOLE EXTRA PER USARE CHOPSTICKS, SPOON O MENU

Queste tre carte ti permettono di giocare un'altra carta durante un turno. Ecco alcune regole e chiarimenti in base alla carta aggiuntiva che giochi:

NIGIRI: Se hai già una carta wasabi senza nigiri su di essa, devi giocare questo nigiri in cima alla tua carta wasabi.

MISO SOUP: Se una carta Miso Soup precedente è già stata giocata in questo turno (incluso te) tutte queste carte verranno scartate e non si otterranno punti.

URAMAKI: Se questa carta ti dà un totale di dieci o più icone sulle tue carte Uramaki, segna i punti ottenuti immediatamente.

MENU OR TAKEOUT BOX: La carta viene giocata in questo turno. Se altri menu o Box da Asporto vengono giocati in questo turno, l'ordine in cui vengono utilizzati è indicato dal piccolo numero nell'angolo in basso a destra della carta. (Vedi pagina 6 per maggiori dettagli.)

CHOPSTICKS OR SPOON: Tieni le carte per usarla in un turno successivo

SPECIAL ORDER: Immediatamente scegli quali delle carte precedentemente giocate vuoi copiare.

SPECIALS



SPECIAL ORDER (da usare solo in partite da 2-6 giocatori)

Desideri un piatto che hai già mangiato e ne vuoi ancora? Chiedi allo Chef un ordine speciale!

Una carta ordine speciale copia qualsiasi altra carta che hai giocato in precedenza sul round attuale. Quando scegli di giocare un ordine speciale dalla tua mano, posizionalo a faccia in giù sul tavolo e punta la parte superiore della carta verso la carta che desideri copiare. Quindi, quando viene rivelato l'ordine speciale, posizionalo sopra quella carta per mostrare che la carta ordine speciale sta copiando quella carta. La carta ordine speciale segna punti come se fosse la carta che sta copiando.

- Se non hai giocato altre carte quando giochi un ordine speciale quindi non c'è nulla da copiare, la carta viene immediatamente scartata. (Sarà rimescolata nel mazzo per il prossimo round.)
- Se si utilizza un ordine speciale per copiare una scheda con più icone su di essa, allora la copia è considerata la stessa carta con tutte le stesse icone.

REGOLE DA APPLICARE ALLE CARTE CHE SCEGLI DI COPIARE

NIGIRI: Se copi un nigiri che si trova sopra un wasabi, l'ordine speciale non viene considerato essere anche in cima a quel wasabi. Se copi un nigiri che non si trova sopra un wasabi e hai anche una carta wasabi senza un nigiri su di essa, puoi giocare l'ordine speciale (ora considerato un nigiri) in cima al wasabi. Devi ricordare quale nigiri stai copiando.

WASABI: Se copi un wasabi (che abbia o meno una carta nigiri), posiziona la carta ordine speciale accanto al wasabi. Il wasabi copiato è considerato senza alcun nigiri sopra.

MISO SOUP: Se copi una carta Miso Soup e qualsiasi altra carta di zuppa di miso giocate nello stesso turno (incluso le tue), tutte vengono scartate.

URAMAKI: Se la copia ti dà un totale di dieci o più icone sulle tue carte uramaki, segnali immediatamente. Scarta l'ordine speciale insieme alle carte Uramaki. (Sarà rimescolato nel mazzo per il prossimo round.)

SPECIAL ORDER: Se copi un ordine speciale che hai già giocato, la carta è considerata la stessa di quella che quell'ordine speciale aveva copiato.

CHOPSTICKS OR SPOON: L'ordine speciale è considerato una copia con lo stesso numero nell'angolo in basso a destra della carta Bacchette o Cucchiaino copiata. Questa carta potrà essere giocata in un turno successivo.

OGNI CARTA PRECEDENTEMENTE CAPOVOLTA DAL TAKEOUT BOX:

Se copi una carta capovolta, capovolgi anche la carta ordine speciale. Questa carta ti farà ottenere 2 punti alla fine del round.

PUDDING, FRUIT, GREEN TEA ICE CREAM: Se un ordine speciale copia una carta dessert, viene spostato con le altre carte dessert sul lato per segnare i punti alla fine del gioco. (Non verrà rimescolato nel mazzo per nessun round successivo.)

SPECIALS

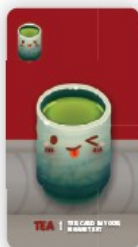


TAKEOUT BOX

Non te la senti di mangiare uno dei tuoi piatti adesso? Conservalo per dopo e aggiudicati i suoi punti.

Quando si gioca, è possibile scegliere immediatamente qualsiasi numero di carte che hai giocato nei turni precedenti di questo round, gira le carte scelte a faccia in giù. Queste carte non sono più considerate per la carta che raffigurano, ma semplicemente **varranno 2 punti ciascuna alla fine** del round. Scarta la carta della scatola da asporto scoperta a lato del tabellone. (Sarà rimescolata nel mazzo per il prossimo round.)

Nota: se si sceglie di girare una carta coperta che viene copiata da una carta ordine speciale, l'ordine speciale continua ad essere considerata come la carta che sta copiando. (Ricorda quale tipo di carta l'ordine speciale stava copiando.)



TEA

Il Te pulisce il palato dopo un pranzo abbondante.

Fine del round: conta il numero di carte nel tuo più grande (o in parità per il più grande) set di carte con lo stesso colore di sfondo. Il tè vale 1 punto per ogni carta di quel set.

Esempio: Chris ha 1 wasabi, 1 nigiri di calamari e 2 nigiri di salmone. Questi 4 cartellini gialli sono il suo set più grande. Il suo tè vale quindi 4 punti.



WASABI

Immergere un Nigiri in un po' di wasabi lo rende davvero piccante!

Quando giochi una carta wasabi da sola, non ha alcun effetto. Tuttavia, **la prossima carta nigiri che giochi deve essere piazzata sopra la carta wasabi.**

Ciò significa che i nigiri varranno tre punti alla fine del round!

Puoi mettere solo 1 nigiri sopra ogni wasabi.

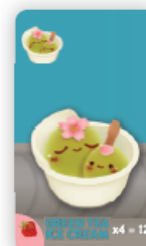
Puoi giocare più carte wasabi in un round, anche se **un wasabi senza alcun nigiri sopra al termine del round varrà 0 punti.**

You're so sweet!

Wanna take me out sometime?



DESSERTS



GREEN TEA ICE CREAM

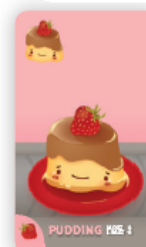
Una bella ciotola di gelato è sempre soddisfacente dopo aver mangiato!

Alla fine del gioco **1, 2 o 3**

green tea ice cream valgono **0.**

Se hai **4 green tea ice cream** totalizzi un punteggio di **12.**

Un giocatore può segnare punti attraverso set multipli di carte ice cream



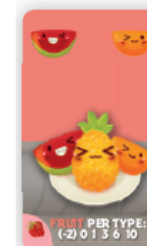
PUDDING

Il Pudding è la conclusione perfetta di ogni buon pasto, assicurati di non dimenticare di ordinarlo!

Alla fine del gioco, i giocatori confrontano quante carte pudding (budino) hanno. Il giocatore che **ne ha di più ottiene 6 punti.** Il giocatore con il **minor numero (incluso 0) perde 6 punti.** Se più giocatori pareggiano per il massimo o il minimo delle carte, tutti i giocatori in parità guadagnano o perdono i punti.

In una partita per 2 giocatori, il giocatore col minor numero di carte **non perde punti.**

Esempio: Chris ha 4 carte budino, Meredith ne ha 2 e Kerry e Andrew ne hanno 1. Chris segna 6 punti. Kerry e Andrew perdono entrambi 6 punti.



FRUIT

Una selezione di frutti assortiti è un modo sano di concludere un pasto.

Alla fine del gioco, tutti i giocatori segnano punti per i 3 tipi di frutta: anguria, arancia e ananas. Segna i punti in base alle icone nella parte superiore delle tue carte basandoti su questa tabella:

Fruit type: 0 1 2 3 4 5+
Points: -2 0 1 3 6 10

Esempio: Chris ha 0 anguria, 1 arancia e 4 icone di ananas. Perde 2 punti per l'anguria, segna 0 per l'arancia e segna 6 punti per l'ananas, per un totale di 4 punti. Meredith ha giocato 0 carte frutta e così perde 6 punti.

Game by Phil Walker-Harding
Illustrations by Nan Rangsima
Traduzione Non Ufficiale di questo manuale
a cura di: **Vincenzo Barresi**



Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2016 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
All worldwide rights reserved.

Follow us!



[/gamewright](https://www.facebook.com/gamewright) [@gamewright](https://twitter.com/gamewright) [/gamewright](https://www.youtube.com/gamewright)