SUSHI GO!

Regolamento

SUSHI GO!

Il Super-veloce gioco di carte!

ADVENTURELAND GAMES

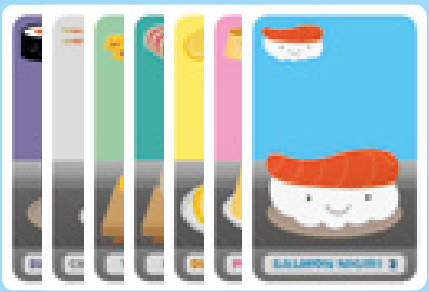
ETA'	GIOCATORI	MINS
7+	2-5	20

Game design and artwork: Phil Walker-Harding.
Playtesters: Meredith Walker-Harding, Chris Morphew, Jo Hayes, Kez Ashby, Kerryn Wilson, Anke Klevjer, Kellie Beatty, David Harding.
Special thanks to: Tutte le fantastiche persone che hanno sostenuto questo gioco su IndieGoGo e hanno contribuito a realizzarlo! Inoltre, Antoine Bauza e Satoshi Nakamura per l'ispirazione sul meccanismo del draft delle carte presente in questo gioco.

Domande? Commenti? Parti Mancanti?
Si prega di contattare
www.adventurelandgames.com

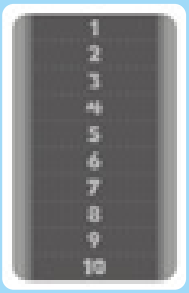
CONTENUTO

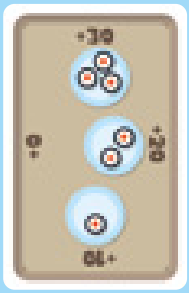
108 CARTE SUSHI



14x Tempura
14x Sashimi
14x Dumpling
12x 2 Sushi rolls
8x 3 Sushi rolls
6x 1 Sushi roll
10x Salmon nigiri
5x Squid nigiri
5x Egg nigiri
10x Pudding
6x Wasabi
4x Chopsticks

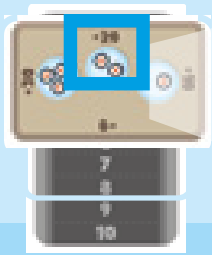
10 CARTE PUNTEGGIO





5x Carte Treno
5x Carte Vassoio

Ogni giocatore tiene traccia del punteggio facendo scorrere o ruotare una carta vassoio sulla parte superiore di una carta treno.
Il numero più alto visibile deve indicare il punteggio attuale.



23 punti!

Regolamento

Lo stai leggendo!!!

PREPARAZIONE

- Mescolate bene tutte le carte di sushi e mettetele a faccia in giù al centro del tavolo.
- Ogni giocatore mette una carta treno e una carta vassoio davanti a se.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

AVVIO DI UN TURNO

Il gioco si svolge su 3 turni.

All'inizio di ogni turno, un giocatore Distribuisce le carte dal mazzo, a faccia in giù a ciascun giocatore.

In 2 giocatori, dare 10 carte ad ogni giocatore
In 3 giocatori, dare 9 carte ad ogni giocatore
In 4 giocatori, dare 8 carte ad ogni giocatore
In 5 giocatori, dare 7 carte ad ogni giocatore

I giocatori prendono le carte in mano.

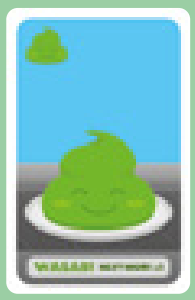
Durante il gioco, le carte in mano ai giocatori sono tenute nascoste.

GIOCARE UN TURNO

I giocatori giocano il loro turno contemporaneamente.
Ogni turno, tutti i giocatori scelgono ogni 1 carta dalla propria mano che vorrebbero tenere. Mettono questa carta a faccia in giù sul tavolo di fronte a loro. Quando ogni giocatore ha scelto la propria carta, tutti insieme la scoprono.

Dopo aver rivelato le carte, i giocatori passano le rimanenti carte a faccia in giù al giocatore alla loro sinistra. Ognuno raccoglie le nuove carte, e il prossimo giro inizia come il precedente. I giocatori hanno ora in mano meno carte da cui scegliere.

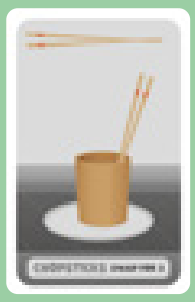
Le Carte scoperte restano con il giocatore fino alla fine del turno, quando saranno assegnati i punti. È utile raggruppare le carte dello stesso tipo sul tavolo.



USARE IL WASABI

Se un giocatore sceglie una carta squid, salmon o una carta egg nigiri, e ha già una carta wasabi davanti a se, allora questo nigiri deve essere posizionato sulla parte superiore del wasabi. Questo per dimostrare che il nigiri è stato immerso nel wasabi e ha triplicato il suo valore!

Solo 1 carta nigiri può essere posizionata su ogni carta wasabi. Un giocatore può avere più carte wasabi davanti a se.



USARE LA CARTA CHOPSTICKS

Se un giocatore ha già una carta CHOPSTICKS di fronte a se, può prendere 2 carte di sushi in un turno!

Ecco come funziona: Il giocatore sceglie la prima carta che vorrebbe tenere tra quelle che ha in mano come al solito, poi prima di tutti gli altri svela le proprie carte e esclama "Sushi Go!" e prende una seconda carta dalla propria mano e la mette scoperta sul tavolo.

Prima di passare le carte al giocatore alla sua sinistra il giocatore mette la carta CHOPSTICKS che ha usato tra queste. Questo significa che le carte CHOPSTICKS saranno rimesse nel mazzo e passate a gli altri giocatori che potranno prenderle e utilizzarle di nuovo. Un giocatore può avere più di una carta chopsticks sul tavolo, ma potrà usarne solamente 1 per ogni turno.

FINE DEL TURNO

Quando si passa l'ultima carta di ogni mano, il giocatore che la riceve deve semplicemente posizionarla sul tavolo a faccia in su con le altre carte che ha raccolto. Spesso questa carta non sarà molto utile, ma a volte un giocatore sarà costretto a lasciare qualcosa di prezioso!

I giocatori sommano ora punteggio delle carte che hanno raccolto, come segue.

PUNTEGGIO

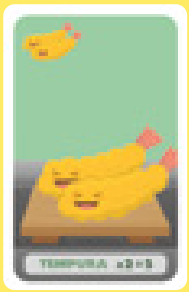
SUSHI ROLLS

Ogni giocatore somma le icone dei sushi roll nella parte superiore di tutte le carte sushi roll.
Il giocatore con il maggior numero di icone guadagna **6 punti**. Se più giocatori pareggiano, si dividono i punti in modo uniforme (ignorando qualsiasi residuo)

Il giocatore con il secondo numero di sushi roll guadagna **3 punti**. Se più giocatori pareggiano per il secondo posto, si dividono i punti in modo uniforme (ignorando qualsiasi residuo).

NOTA: Un giocatore deve avere almeno 1 carta di sushi roll per essere calcolato nel punteggio!

Esempio: *Chris ha 5 icone di Sushi Roll, Jo ne ha 3, Kerryn ne ha 3 anche lui e Meredith ne ha 2. Chris ha il maggior numero di icone e quindi guadagna 6 punti. Jo e Kerryn pareggiano per il secondo posto, e così si dividono i 3 punti tra di loro, segnando 1 punto ciascuno. A Meredith niente.*

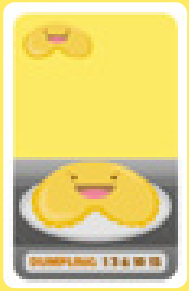


TEMPURA

Un set di 2 carte Tempura valgono **5 punti.**
Una carta singola di Tempura non vale niente.
Un giocatore può usare più set di carte Tempura in un round.

SASHIMI

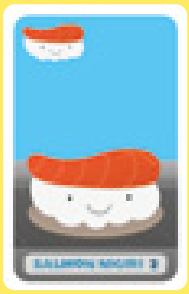
Un set di 3 carte Sashimi valgono **10 punti.**
Una carta singola o due carte Sashimi non valgono niente. Un giocatore può usare più set di carte Sashimi in un round.
(anche se è molto difficile da fare!)



DUMPLINGS

Più carte dumplings ha il giocatore e più punti realizzerà, di seguito:

Dumplings:	1	2	3	4	5 o più
Points:		1	3	6	10	15



NIGIRI E WASABI

La carta squid nigiri totalizza 3 punti.
Se è posizionata sopra una carta wasabi
Totalizza 9 punti.
La carta salmon nigiri totalizza 2 punti.
Se è posizionata sopra una carta wasabi Totalizza
6 punti.
Una carta egg nigiri totalizza 1 punto.
Se è posizionata sopra una carta wasabi
Totalizza 3 punti.
Una carta wasabi senza carte nigiri sopra non
totalizza punti.

CHOPSTICKS

Una carta chopsticks non totalizza punti.

PRIMA DI INIZIARE UN NUOVO ROUND

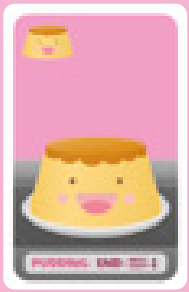
I giocatori annunciano il loro punteggio per il round,
e lo segnano regolando la carta vassoio in cima alla carta treno.

Tutte le carte utilizzate nel turno sono scartate dal gioco e lasciate a faccia in su accanto al mazzo. L'unica eccezione sono carte budino "puddings" che sono tenute di fronte ai giocatori e daranno punti a fine partita.

FINE DEL GIOCO

Dopo il terzo turno ci saranno alcune carte rimanenti nel mazzo. Queste vengono ignorate.

Ora è il momento del dessert! Le carte Pudding sono conteggiate in questa fase.



PUDDINGS

Il giocatore con il maggior numero di carte Puddings totalizza 6 punti. Se più giocatori pareggiano si dividono i punti in modo uniforme (ignorando qualsiasi residuo).

Il giocatore con meno carte puddings (compresi i giocatori con nessuna carta) perdono 6 punti. Se più giocatori pareggiano si dividono i punti persi in modo uniforme
(ignorando qualsiasi residuo).

Esempio: Chris ha 4 carte puddings, Jo ne ha 3 e Kerryn e Meredith ne hanno 0 ciascuno. Chris ha il maggior numero di carte così realizza 6 punti. Kerryn e Meredith pareggiano e così si dividono tra loro i 6 punti persi, ciascuno quindi perde 3 punti.

Nelle rare occasioni in cui tutti i giocatori hanno lo stesso numero di carte "Puddings" nessuno totalizzerà punti.

NOTA: In una partita a 2 giocatori, nessuno perde i punti per le carte puddings. Vengono solo assegnati i punti per il maggior numero delle carte Puddings.

E IL VINCITORE E'....

Chi ha il maggior numero di punti dopo 3 turni è il vincitore! In caso di parità, chi ha il maggior numero di carte di Puddings vince!

REGOLE ALTERNATIVE

PASSARE LE CARTE IN ENTRAMBE LE DIREZIONI

Per cambiare il modo in cui i giocatori interagiscono, alternate il passaggio delle carte a ogni turno. Nel round 1 e 3, passare le carte al giocatore a sinistra. Nel turno 2, passare le carte al giocatore a destra.

SOMMARIO:

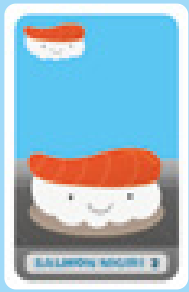
3
ROUNDS

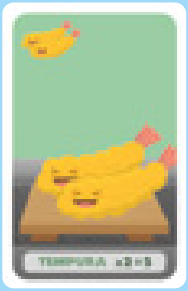
In 2 giocatori ,dare 10 carte per ogni giocatore
In 3 giocatori ,dare 9 carte per ogni giocatore
In 4giocatori ,dare 8 carte per ogni giocatore
In 5 giocatori ,dare 7 carte per ogni giocatore

Scegliete una carta. Giratela contemporaneamente. Passare le carte a sinistra.

SUSHI ROLLS
Primo 6
Secondo: 3
Pareggio

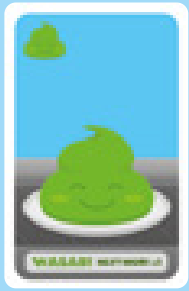
NIGIRI
Squid: 3
Salmon: 2
Egg: 1

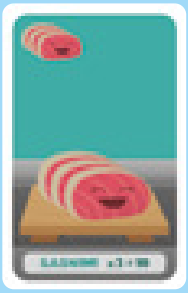




TEMPURA
Set di 2: 5
Altrimenti: 0

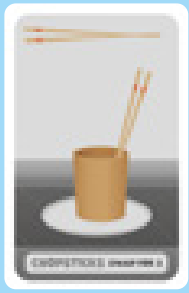
WASABI
Triplica il valore del prossimo nigiri

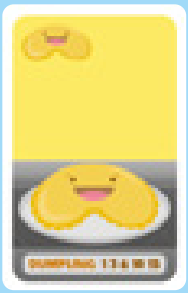




SASHIMI
Set di 3: 10
Altrimenti: 0

CHOPSTICKS
scambiala per 2 carte

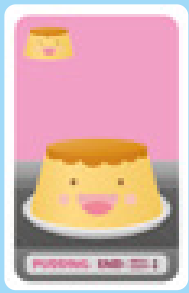




DUMPLINGS

x1	2	3	4	5+
1	3	6	10	15

PUDDINGS
Segna punti a fine gioco
Max: 6
Min: -6
Pareggio



Versione 1.0 di Gennaio 2014
Traduzione a cura di Luca "Gnokketto" Tombini
Tutti i diritti appartengono ai legittimi proprietari.
Questa traduzione è stata fatta per rendere fruibile ai giocatori di lingua italiana il gioco SUSHI GO!