

SUSHI GO PARTY!

INSTRUKCJA



Wiek: 8+

2-8 graczy

rebel



Apetycznie podana gra karciana

Zapraszamy do gry w *Sushi Go Party!* Szykujcie się na pyszną ucztę sushi. Najpierw stwórzcie własne menu przy użyciu wielu smakowitych składników, a następnie w trakcie 3 rund gry postarajcie się zdobyć jak najwięcej punktów, zbierając najlepsze kombinacje kart, zanim ktoś inny sprzątnie Wam je z talerza!

ZAWARTOŚĆ

181 kart + 22 kafelki menu + 8 pionków + 1 plansza

NIGIRI	12×	Nigiri
ROLKI SUSHI	po 12 każdego typu:	Futomaki, Temaki, Uramaki
PRZYSTAWKI	po 8 każdego typu:	Tempura, Sashimi, Pierozek gyoza, Węgorz, Tofu, Onigiri, Edamame, Zupa miso
KARTY SPECJALNE	po 3 każdego typu:	Pałeczki, Sos sojowy, Herbata, Menu, Łyzeczka, Zamówienie specjalne, Pudełko na wynos, Wasabi
DESERY	po 15 każdego typu:	Pudding, Lody herbaciane, Owoce

PRZYGOTOWANIE

1. Połóżcie **planszę** pośrodku obszaru gry.
2. Każdy gracz wybiera kolor i kładzie swój **pionek** na planszy obok pola „0”.
3. **Przed pierwszą rozgrywką pogrupujcie** karty ze względu na ich typ i umieśćcie w przegródkach w pudełku.
4. Razem zdecydujcie, **których kart użyjecie** w rozgrywce (zob. *Wybór kart na s. 3*).
5. Znajdźcie **kafelki menu** odpowiadające wybranym kartom i umieśćcie je na odpowiednich miejscach na planszy. Kafelki pozwalają graczom na bieżąco obserwować, jaki zestaw kart bierze udział w rozgrywce.
6. Potasujcie wybrane **karty deserów** i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.
7. Potasujcie resztę wybranych kart i **uformujcie zakryty stos kart**, który także połóżcie obok planszy.

WYBÓR KART

W grze *Sushi Go Party!* to Ty wybierasz, co znajdzie się w menu w danej rozgrywce!
Różne kombinacje kart zapewnią przepysznie różnorodne partie.

Wybierz jedną z poniższych kombinacji:

MÓJ PIERWSZY POSIŁEK

Łagodne smaki dla nowicjuszy.

NIGIRI 1 2 3	ROLKI FUTOMAKI (DLA 2-5 GRACZY) NAJWIĘCEJ 6 2. MIEJSZE 3	PRZYSTAWKA TEMPURA $\times 2 = 5$	PRZYSTAWKA SASHIMI $\times 3 = 10$	PRZYSTAWKA ZUPA MISO 3 <small>ODRÓCZ: JEŚLI W TEJ SAMEJ TURZE ZOSTANIE ZAGRANA TRWA ZUPA MISO.</small>	KARTA SPECJALNA WASABI <small>WARTOŚĆ NASTĘPNEGO ZAGRANEGO NIGIRI $\times 5$</small>	KARTA SPECJALNA HERBATA 1 <small>ZA KAŻDĄ KARTĘ W NAJWIĘKSZYM ZESTAWIE KOŁOWYCH KART MA KONIEC RUNDY.</small>	DESER LODY HERBACIANE <small>KONIEC GRY</small> $\times 4 = 12$
----------------------------------	--	---	--	--	---	---	--

SUSHI GO!

Klasyczne menu z gry podstawowej.

NIGIRI 1 2 3	ROLKI FUTOMAKI (DLA 2-5 GRACZY) NAJWIĘCEJ 6 2. MIEJSZE 3	PRZYSTAWKA TEMPURA $\times 2 = 5$	PRZYSTAWKA SASHIMI $\times 3 = 10$	PRZYSTAWKA PIEROŻEK GYOZA $\times 1 = 1$ $\times 4 = 10$ $\times 2 = 3$ $\times 5 = 15$ $\times 3 = 6$	KARTA SPECJALNA PAŁECZKI <small>UŻYJ PÓŹNIEJ. ZAPRAJA 2 GRACZY (KARTY WŁASNE I KARTY INNYCH GRACZY).</small>	KARTA SPECJALNA WASABI <small>WARTOŚĆ NASTĘPNEGO ZAGRANEGO NIGIRI $\times 5$</small>	DESER PUDDING <small>KONIEC GRY</small> NAJWIĘCEJ 6 NAJMNIEJ -6 <small>(KARTY WŁASNE I KARTY INNYCH GRACZY)</small>
----------------------------------	--	---	--	--	--	---	--

IMPREZOWICZ

Posmakuj nowości z *Sushi Go Party!*

NIGIRI 1 2 3	ROLKI TEMAKI NAJWIĘCEJ 4 NAJMNIEJ -4 <small>(KARTY WŁASNE I KARTY INNYCH GRACZY)</small>	PRZYSTAWKA TEMPURA $\times 2 = 5$	PRZYSTAWKA PIEROŻEK GYOZA $\times 1 = 1$ $\times 4 = 10$ $\times 2 = 3$ $\times 5 = 15$ $\times 3 = 6$	PRZYSTAWKA TOFU $\times 1 = 2$ $\times 2 = 6$ $\times 3 + = 0$	KARTA SPECJALNA WASABI <small>WARTOŚĆ NASTĘPNEGO ZAGRANEGO NIGIRI $\times 5$</small>	KARTA SPECJALNA MENU (DLA 2-5 GRACZY) <small>UŻYJ W MOMENCIE ZAGRANIA. ODRÓCZ SIĘ W MOMENCIE ZAGRANIA I WYBÓRZ KARTY ZAGRANEJ TURZY WŁASNEJ.</small>	DESER LODY HERBACIANE <small>KONIEC GRY</small> $\times 4 = 12$
----------------------------------	--	---	--	--	---	---	--

MENU MISTRZÓW

Dla wytrawnych znawców *Sushi Go!*, którzy chcą trochę pomyśleć...

NIGIRI 1 2 3	ROLKI TEMAKI NAJWIĘCEJ 4 NAJMNIEJ -4 <small>(KARTY WŁASNE I KARTY INNYCH GRACZY)</small>	PRZYSTAWKA ONIGIRI <small>RÓŻNE Kształty:</small> $1 = 1$ $2 = 4$ $3 = 9$ $4 = 16$	PRZYSTAWKA TOFU $\times 1 = 2$ $\times 2 = 6$ $\times 3 + = 0$	PRZYSTAWKA SASHIMI $\times 3 = 10$	KARTA SPECJALNA ŁYZECZKA <small>UŻYJ PÓŹNIEJ. PODRÓCZ KARTĘ WIERZYSZY GRACZ NA LEWY, KTÓRY MA 20 WŁASNYCH KART. WŁASNA WŁASNA ZA WŁASNYMI KARTAMI.</small>	KARTA SPECJALNA PUDEŁKO NA WYNOŚ <small>UŻYJ W MOMENCIE ZAGRANIA. ODRÓCZ SIĘ W MOMENCIE ZAGRANIA I WYBÓRZ KARTY ZAGRANEJ TURZY WŁASNEJ.</small>	DESER OWOCY <small>KONIEC GRY</small> <small>(DLA KAŻDEGO RÓDZAJU)</small> $\times 0 = -2$ $\times 5 = 3$ $\times 1 = 0$ $\times 4 = 6$ $\times 2 = 1$ $\times 5 + = 10$
----------------------------------	--	--	--	--	--	---	--

TACA PUNKTÓW

Sięgnij po wielką porcję punktów!

NIGIRI <p>1 2 3</p>	ROLKI URAMAKI <p>KTO SZYBCIEJ ZBIERZE 10 LIMESEK I 5 MIEŚCIE (5 MIEŚCIE 8 5 2) <small>(DZIAŁA TAKŻE PRZY WYKONANIU WYKONAJ WYKONAJ PRZY WYKONANIU)</small></p>	PRZYSTAWKA ONIGIRI <p>RÓŻNE KSZTAŁTY: 1 = 1 2 = 4 3 = 9 4 = 16</p>	PRZYSTAWKA PIEROŻEK GYOZA <p>x1 = 1 x4 = 10 x2 = 3 x5 = 15 x3 = 6</p>	PRZYSTAWKA EDAMAME <p>1 ZA KAŻDEGO PRZECIWNIKA Z EDAMAME (maks. 4 na talerz)</p>	KARTA SPECJALNA ZAMÓWIENIE SPECJALNE <p>(DLA 2-8 OSÓB) W MOMENCIE ZAGRAJANIA WYKONAJ WYKONAJ WYKONAJ</p>	KARTA SPECJALNA HERBATA <p>1 ZA KAŻDĄ KARTĘ W NAJWIĘKSZYM ZESTAWIE WYKONAJ WYKONAJ WYKONAJ</p>	DESER LODY HERBACIANE <p>KONIEC GRY x4 = 12</p>
---------------------------------------	---	--	---	---	---	---	--

ZABÓJCZE KOMBO

Konfrontacja na talerzu.

NIGIRI <p>1 2 3</p>	ROLKI TEMAKI <p>NAJWIĘCEJ 4 NAJMNIEJ -4 <small>(DZIAŁA TAKŻE PRZY WYKONANIU)</small></p>	PRZYSTAWKA WĘGORZ <p>x1 = -3 x2+ = 7</p>	PRZYSTAWKA TOFU <p>x1 = 2 x2 = 6 x3+ = 0</p>	PRZYSTAWKA ZUPA MISO <p>3 ODRZUCI, JEŚLI W TEJ SAMEJ TURZE ZOSTAŁA ZAGRANA INNA ZUPA MISO.</p>	KARTA SPECJALNA ŁYZECZKA <p>(DLA 3-8 OSÓB) UŻYJ PÓŹNIEJ. POPROSIŁ O KARTĘ, PIERWSZY GRACZ NA LEWO, KTÓRY MA 20 NA TALERZU ODRZUCI JEJ W ZAMIAN ZA ŁYZECZKĘ.</p>	KARTA SPECJALNA SOS SOJOWY <p>4 JEŚLI WYKONAJ NAJWIĘCEJ RÓWNOLEGŁOŚCIOWYCH KART NA KONIEC BIAŁO.</p>	DESER PUDDING <p>KONIEC GRY NAJWIĘCEJ 6 NAJMNIEJ -6 <small>(DZIAŁA TAKŻE PRZY WYKONANIU)</small></p>
---------------------------------------	--	---	--	---	---	---	---

WIELKI BANKIET

Danie dla 6–8 osób.

NIGIRI <p>1 2 3</p>	ROLKI FUTOMAKI <p>(DLA 6-8 GRACZY) NAJWIĘCEJ 6 2. MIEJSCE 4 3. MIEJSCE 2</p>	PRZYSTAWKA TEMPURA <p>x2 = 5</p>	PRZYSTAWKA PIEROŻEK GYOZA <p>x1 = 1 x4 = 10 x2 = 3 x5 = 15 x3 = 6</p>	PRZYSTAWKA WĘGORZ <p>x1 = -3 x2+ = 7</p>	KARTA SPECJALNA ŁYZECZKA <p>(DLA 3-8 OSÓB) UŻYJ PÓŹNIEJ. POPROSIŁ O KARTĘ, PIERWSZY GRACZ NA LEWO, KTÓRY MA 20 NA TALERZU ODRZUCI JEJ W ZAMIAN ZA ŁYZECZKĘ.</p>	KARTA SPECJALNA PAŁĘCZKI <p>UŻYJ PÓŹNIEJ. ZA KAŻDĄ KARTĘ WYKONAJ WYKONAJ WYKONAJ</p>	DESER LODY HERBACIANE <p>KONIEC GRY x4 = 12</p>
---------------------------------------	---	--	---	---	---	---	--

KOLACJA DLA DWOJGA

Specjalna oferta dla 2 osób.

NIGIRI <p>1 2 3</p>	ROLKI URAMAKI <p>KTO SZYBCIEJ ZBIERZE 10 LIMESEK I 5 MIEŚCIE (5 MIEŚCIE 8 5 2) <small>(DZIAŁA TAKŻE PRZY WYKONANIU WYKONAJ WYKONAJ PRZY WYKONANIU)</small></p>	PRZYSTAWKA ONIGIRI <p>RÓŻNE KSZTAŁTY: 1 = 1 2 = 4 3 = 9 4 = 16</p>	PRZYSTAWKA TOFU <p>x1 = 2 x2 = 6 x3+ = 0</p>	PRZYSTAWKA ZUPA MISO <p>3 ODRZUCI, JEŚLI W TEJ SAMEJ TURZE ZOSTAŁA ZAGRANA INNA ZUPA MISO.</p>	KARTA SPECJALNA MENU <p>(DLA 2 OSÓB) UŻYJ W MOMENCIE ZAGRAJANIA ODRZUCI, JEŚLI WYKONAJ ZAGRAJ I WYKONAJ WYKONAJ</p>	KARTA SPECJALNA ZAMÓWIENIE SPECJALNE <p>(DLA 2 OSÓB) W MOMENCIE ZAGRAJANIA WYKONAJ WYKONAJ WYKONAJ</p>	DESER OWOCY <p>KONIEC GRY DLA KAŻDEGO RODZAJU x0 = -2 x3 = 3 x1 = 0 x4 = 6 x2 = 1 x5+ = 10</p>
---------------------------------------	---	--	--	---	---	---	--

STWÓRZ SWOJE WŁASNE MENU

Utwórz własną kombinację kart! Możesz wybrać dowolne karty, upewnij się tylko, że w rozgrywce występują:

- karty Nigiri,
- 1 rodzaj rolek,
- 3 rodzaje przystawek,
- 2 rodzaje kart specjalnych,
- 1 rodzaj deseru.

WAŻNE! W rozgrywce dla 7–8 osób nie używa się kart Menu i Zamówienia specjalnego.

W rozgrywce 2-osobowej nie używa się kart Łyzeczki i Edamame.

POCZĄTEK GRY

Rozgrywka w *Sushi Go Party!* trwa 3 rundy. Na początku każdej rundy wtasujcie zakryte karty deserów do talii kart przeznaczonych na tę rozgrywkę. Ich liczba podana jest w poniższej tabeli.

	2–5 GRACZY	6–8 GRACZY
RUNDA 1	5 kart deserów	7 kart deserów
RUNDA 2	3 karty deserów	5 kart deserów
RUNDA 3	2 karty deserów	3 karty deserów

(W rozgrywce dla 2–5 graczy 5 kart deserów nie zostanie użytych. Należy odłożyć je do pudełka).



Następnie rozdajcie graczom tyle zakrytych kart, ile podano w tabeli:

LICZBA GRACZY	LICZBA KART
2–3	10
4–5	9
6–7	8
8	7

Pozostałe karty połóżcie w zakrytym stosie obok planszy. Każdy gracz bierze do ręki swoje karty, nie pokazując ich innym graczom. Możecie rozpocząć grę!

ROZGRYWANIE RUNDY

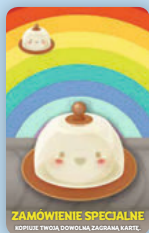
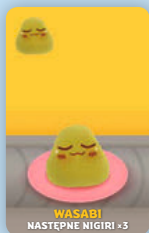
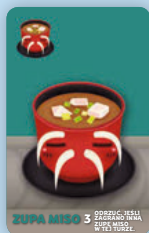
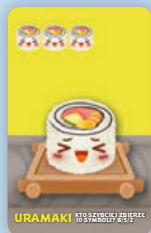
W grze *Sushi Go Party!* tury graczy przebiegają równocześnie. Każdy gracz wybiera ze swojej ręki 1 kartę, którą chciałby zachować, i kładzie ją zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy gracze dokonają wyboru, odwracają wybrane karty awerssem do góry.

Następnie gracze przekazują resztę swoich kart z ręki graczowi po swojej lewej stronie. (W ten sposób karty wszystkich graczy będą krążyły wokół stołu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, a ich liczba będzie się stopniowo zmniejszać). Gracze biorą do ręki otrzymane karty i rozpoczyna się nowa tura. Gracze postępują tak aż do wyczerpania kart na ręce.

Uwaga! Ułożone awerssem do góry karty leżą przed graczem aż do zakończenia rundy, gdy dokonuje się podliczenia punktów. W miarę pozyskiwania kart najlepiej układać je w kolumny tego samego koloru.

AKCJE SPECJALNE

Większość kart przynosi graczowi punkty na koniec rundy. Istnieje jednak kilka kart, które mogą wpłynąć na przebieg tury.



URAMAKI

ZUPA MISO

WASABI

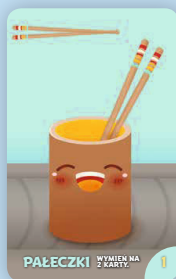
MENU

ZAMÓWIENIE
SPECJALNE

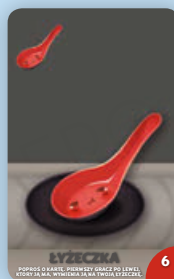
PUDEŁKO
NA WYNOŚ

O działaniu wszystkich kart przeczytasz w *Przewodniku po kartach* w dalszej części instrukcji.

Karty **Pałeczki** i **Łyżeczki** umożliwiają przeprowadzenie dodatkowej akcji w dowolnej z przyszłych tur (nie można ich użyć w tej samej turze, w której zostały zagrane). Aby skorzystać ze zdolności karty, należy **podać głośno jej nazwę** w chwili odkrywania kart przez graczy. Gdy wszyscy odkryją karty, rozgrywany jest efekt wywołanej karty. Dodatkowe akcje należy rozegrać, **zanim** gracze wezmą do ręki nowe karty przekazane im przez sąsiada. O działaniu wszystkich kart przeczytasz w *Przewodniku po kartach* z tyłu instrukcji.



PAŁECZKI



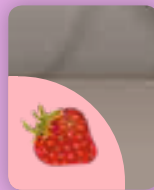
ŁYŻECZKA

WAŻNE! Jeśli w turze rozgrywanych jest kilka dodatkowych akcji lub zagrano kilka kart **Menu** lub **Pudełek na wynos**, kolejność ich rozgrywania jest określona przez numerki w prawym dolnym rogu kart. **Najniższy numer rozgrywany jest jako pierwszy**, następnie pozostałe karty są rozgrywane w kolejności rosnącej.



KONIEC RUNDY

Gdy wszystkie karty zostaną zagrane i gracze nie mają już żadnych kart na ręce, runda dobiega końca. Teraz każdy gracz odkłada na bok wyłożone karty deserów (zaczekają na podliczenie punktów na koniec gry, o czym przypomina symbol truskawki w lewym dolnym rogu każdej karty deseru).



Następnie podliczcie punkty na wszystkich pozostałych kartach zagranych w tej rundzie. Za każdy rodzaj kart otrzymuje się punkty w inny sposób – tak, jak opisano w *Przewodniku po kartach* na s. 16. Przesuńcie swoje pionki na torze o liczbę punktów zdobytych w tej rundzie.

Zbierzcie wszystkie zagrane karty (oprócz kart deserów) i potasujcie. **Pamiętajcie o dodaniu do talii odpowiedniej liczby nowych kart deserów.** Rozpocznijcie nową rundę, która przebiega tak, jak poprzednie.



KONIEC GRY

Po rozegraniu **3 rund** gra dobiega końca. Teraz podliczcie punkty **za karty deserów** tak, jak opisano w *Przewodniku po kartach*. Gracz, który w sumie zdobył najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma więcej kart deserów.

SŁOWO OD AUTORA

Wysłuchaliśmy Waszych próśb... Chcieliście więcej *Sushi Go!*, więc macie! Niniejsza edycja oferuje wiele możliwości dostosowania rozgrywki do Waszych indywidualnych potrzeb. Mimo że podstawa gry pozostała taka sama, różnorodność kart zapewnia mnóstwo nowych możliwości. Przekonacie się sami, że z każdą rozgrywką będziecie używać coraz to nowszych strategii. Prześlijcie nam Wasze ulubione kombinacje kart, a być może zawrzemy je jako propozycje w przyszłej edycji gry ku radości innych fanów *Sushi Go!*

PRZEWODNIK PO KARTACH

W tej sekcji znajdziecie szczegółowe opisy działania kart.

NIGIRI



NIGIRI

Nigiri stanowią kluczowy element każdego dania sushi.

Każde **Nigiri z jajkiem** jest warte **1 punkt**.

Każde **Nigiri z łososiem** jest warte **2 punkty**.

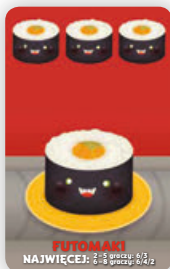
Każde **Nigiri z kalmarem** jest warte **3 punkty**.

Nigiri z jajkiem na karcie Wasabi jest warte **3 punkty**.

Nigiri z łososiem na karcie Wasabi jest warte **6 punktów**.

Nigiri z kalmarem na karcie Wasabi jest warte **9 punktów**.

ROLKI SUSHI



FUTOMAKI

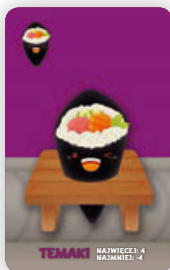
Małe i smaczne. Czy zjesz więcej Futomaki niż wszyscy?

Koniec rundy. Gracze sumują liczbę symboli Futomaki widniejących na górze ich zagranych kart. Gracz, który ma **najwięcej** symboli, otrzymuje **6 punktów**.

Gracz z **drugą największą** liczbą symboli otrzymuje **3 punkty**. Jeśli gracze remisują na pierwszym albo drugim miejscu, otrzymują **pełną liczbę** punktów. Aby otrzymać punkty, wymagany jest co najmniej 1 symbol Futomaki.

Przykład. Bartek i Małgosia mają po 5 symboli Futomaki. Krysia ma 3 symbole, a Andrzej 1. Bartek i Małgosia otrzymują po 6 punktów, a Krysia 3 punkty. Andrzej nie otrzymuje punktów.

Rozgrzywka dla 6–8 osób. Gracz z drugą największą liczbą symboli zdobywa **4 punkty**, a gracz na trzecim miejscu – **2 punkty**. Remisujący gracze otrzymują pełną liczbę punktów, tak jak powyżej.



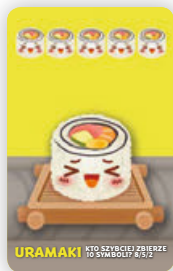
TEMAKI

Musisz spróbować wielkiego Temaki!

Koniec rundy. Gracze porównują liczbę posiadanych kart Temaki. Gracz, który ma ich **najwięcej**, otrzymuje **4 punkty**. Gracz posiadający najmniej kart Temaki (w tym 0) **traci 4 punkty**. Jeśli występuje remis, to gracze otrzymują albo tracą pełną liczbę punktów.

Rozgrzywka dla 2 osób. Gracz posiadający mniej kart Temaki nie traci żadnych punktów.

Przykład. Bartek ma 3 karty Temaki, Małgosia 2, a Krysia i Andrzej 0. Bartek zdobywa 4 punkty, a Krysia i Andrzej tracą po 4 punkty.



URAMAKI

Rolki Uramaki są zwinięte na wspak. Zjedz ich aż 10 i wyprzedź przyjaciół!

W trakcie rundy. Jeśli jako pierwszy zbierzesz 10 symboli widocznych na górze Twoich zagranych kart Uramaki, natychmiast zdobywasz 8 punktów. Przesuń swój pionek o odpowiednią liczbę pól na torze i odrzuć karty Uramaki. Kolejny gracz, który ueziera 10 symboli Uramaki, zdobywa 5 punktów, a trzeci gracz 2 punkty. Gracze natychmiast zaznaczają na planszy otrzymane punkty i odrzucają karty Uramaki. Jeśli kilku graczy ueziera co najmniej 10 symboli w tej samej turze, remisy rozstrzygane są na korzyść gracza posiadającego więcej symboli. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze otrzymują pełną liczbę punktów. Kolejne miejsce jest pomijane.

Koniec rundy. Gracz posiadający najwięcej symboli Uramaki na zagranych kartach otrzymuje punkty za kolejne niezajęte miejsce (jeśli nikt nie zapunktował kart Uramaki w trakcie rundy – 8 punktów; jeśli punktowała 1 osoba – 5 punktów, jeśli punktowały 2 osoby – 2 punkty, jeśli wszystkie 3 miejsca punktowały – 0 punktów). Jeśli gracze remisują, mając taką samą największą liczbę symboli, wszyscy remisujący otrzymują pełną liczbę punktów. Możliwe jest, aby 1 gracz kilkakrotnie dostał punkty za karty Uramaki w tej samej rundzie.

Przykład. Bartek i Małgosia zagrywają karty Uramaki w tej samej rundzie i oboje posiadają 12 symboli. Są pierwszymi graczami, którzy zebrali 10 symboli, więc oboje zdobywają po 8 punktów. Tym samym w tej rundzie nie będzie przyznane drugie miejsce, a kolejna osoba, która osiągnie granicę 10 symboli, otrzyma 2 punkty. Runda dobiegła końca. Żaden inny gracz nie zebrał 10 symboli. Spośród wszystkich graczy najwięcej symboli ma przed sobą Krysia, więc to ona otrzymuje 2 punkty.

Wskazówka. Kładźcie karty Uramaki, które punktowały, w odkrytych stosach obok planszy, aby kontrolować liczbę podliczonych punktów. Nie zapomnijcie wtasować tych kart do talii na początku przyszłej rundy!

Czym się wozisz?



Rolka-royce'em!





PIEROŻEK GYOZA

Pierozki są pycha – im więcej jesz, tym więcej chcesz!

Twoja liczba punktów zależy od liczby zagranych pierożków.

Pierozki: 1 2 3 4 5+

Punkty: 1 3 6 10 15

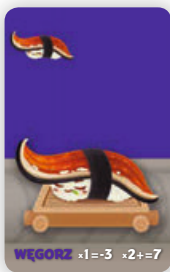


EDAMAME (używane tylko w rozgrywkach dla 3–8 graczy)

Ta idealna fasolowa przekąska krąży po całym stole!

Każda karta Edamame, jaką zagrałeś, jest warta **tyle punktów, ilu jest przeciwników posiadających karty Edamame**, ale **maksymalnie 4 punkty**, nawet jeśli więcej niż 4 przeciwników zagrało karty Edamame. Jeśli tylko 1 gracz zagra karty Edamame w trakcie rundy, będą one warte 0 punktów.

Przykład. Na koniec rundy Bartek ma 3 karty Edamame, Krysia 2, a Andrzej 1. Każda karta jest zatem warta 2 punkty (po 1 za każdego przeciwnika z kartami Edamame), co Bartkowi daje w sumie 6 punktów, Krysi 4 punkty, a Andrzejowi 2.



WĘGORZ

Być może pierwszy kęs Cię nie zachwyci, ale z czasem polubisz ten smak!

Jeśli posiadasz **1 kartę Węgorza**, tracisz **3 punkty**.

Jeśli posiadasz **2 albo więcej kart Węgorzy**, zdobywasz **7 punktów**.



ONIGIRI

Te ryżowe przysmaki występują w różnych kształtach – najlepiej skosztować wszystkich!

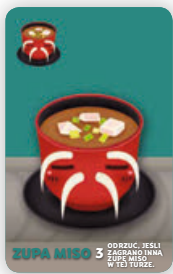
W grze występują 4 różne kształty Onigiri: okrągłe, trójkątne, kwadratowe i prostokątne. Zdobywasz punkty w zależności od liczby różnych kształtów, jakie zagrałeś.

Różne kształty: 1 2 3 4

Punkty: 1 4 9 16

Możesz zapunktować kilka zestawów różnych kształtów Onigiri.

Przykład. Bartek ma 1 okrągłe, 1 trójkątne i 2 kwadratowe Onigiri. Zdobywa 9 punktów za zestaw 3 różnych kształtów i 1 punkt za drugi zestaw złożony tylko z 1 kwadratowego Onigiri, co razem daje mu 10 punktów.

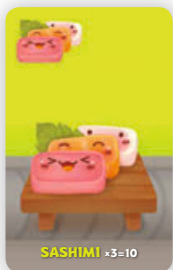


ZUPA MISO

Wszyscy zazdrozczą szczęściarzowi z misą Zupy miso!

Jeśli zagrałeś kartę Zupy miso i jest to **jedyna taka karta zagrana w tej turze**, to ta karta leży przed Tobą aż do końca rundy i przynosi Ci wtedy **3 punkty**. Jeśli jednak w tej samej turze zagrana zostanie **więcej niż 1 karta** Zupy miso (nawet przez Ciebie), to wszystkie te karty należy **natychmiast odrzucić** i nie przyniosą żadnych punktów na koniec rundy. Połóżcie je odkryte obok planszy i wtasujcie do talii na początku przyszłej rundy.

- Jeśli gracz zagra kartę Zupy miso, używając Pateczek, Łyzeczki, Menu albo Zamówienia specjalnego, karta liczy się jako zagrana w tej turze.
- Gracz może otrzymać punkty za kilka kart Zupy miso w takcie 1 rundy.



SASHIMI

Prawdziwy przysmak, który wymaga czasu, aby go w pełni docenić.

Jeśli masz **1 albo 2 Sashimi**, zdobywasz **0 punktów**.

Jeśli masz **3 Sashimi**, zdobywasz **10 punktów**.

Możesz otrzymać punkty za kilka zestawów Sashimi w trakcie 1 rundy.



TEMPURA

Pychota smażona w głębokim tłuszczu – nie możesz ograniczyć się tylko do 1 sztuki!

Jeśli masz **1 Tempurę**, zdobywasz **0 punktów**.

Jeśli masz **2 Tempury**, zdobywasz **5 punktów**.

Możesz otrzymać punkty za kilka zestawów Tempury w trakcie 1 rundy.



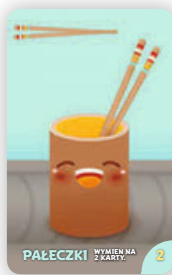
TOFU

Tofu jest zdrowe, ale jeśli zjesz go za dużo, to...

Jeśli masz **1 Tofu**, zdobywasz **2 punkty**.

Jeśli masz **2 Tofu**, zdobywasz **6 punktów**.

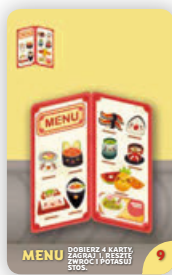
Jeśli masz **3 albo więcej Tofu**, zdobywasz **0 punktów**.



PAŁECZKI

Użyj Pałeczek, aby chwycić 2 dania, których akurat potrzebujesz.

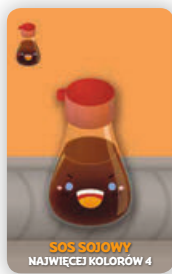
Pałeczki pozwalają Ci wziąć **w jednej z przyszłych tur** 2 karty. W turze, w której zagrywasz Pałeczki, nic się nie dzieje. Możesz ich jednak użyć w jednej z przyszłych tur, aby wykonać dodatkową akcję. Kiedy chcesz użyć Pałeczek, zawołaj: „Pałeczki!” w momencie, gdy wszyscy odwracają swoje wybrane karty. Następnie wybierz drugą kartę z ręki i natychmiast ją zagraj. Kartę Pałeczek weź z powrotem na rękę, zanim przekażesz karty swojemu sąsiadowi. Dzięki temu inni gracze też będą mieli okazję zagrać Pałeczki jeszcze w tej rundzie. Na koniec rundy **niewykorzystana karta Pałeczek** jest **warta 0 punktów**.



MENU (używane tylko w rozgrywkach dla 2–6 graczy)

Daniom w karcie daleko do ideału? Zamów coś spoza menu!

Jeśli zagrywasz kartę Menu, **dobierz i obejrzyj 4 karty** ze stosu. **Wybierz jedną z nich i natychmiast zagraj** (z wyjątkiem kolejnej karty Menu), a resztę zwróć na stos i potasuj go. Kartę Menu odłóż odkrytą obok planszy, będzie wtasowana do talii na początku przyszłej rundy.

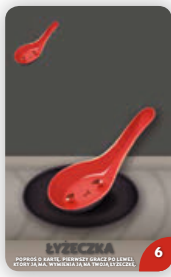


SOS SOJOWY

Dzięki Sosowi sojowemu każde danie smakuje lepiej. Jest idealnym dodatkiem do wszystkiego!

Na koniec rundy, w której zagrano Sos sojowy, wszyscy gracze porównują liczbę różnokolorowych kart (liczy się tło karty), jakie dotychczas zegrali. Jeśli gracz ma **najwięcej różnych kolorów (albo remisuje pod tym względem z innym graczem)** i zagrał kartę Sosu sojowego, to otrzymuje **4 punkty**. W 1 rundzie gracz może otrzymać punkty za kilka kart Sosu sojowego.

Karta Sosu sojowego jest także brana pod uwagę podczas liczenia kolorów. Natomiast spośród kart deserów pod uwagę brane są tylko te, które zostały zagrane w bieżącej rundzie.



ŁYZECZKA (używana tylko w rozgrywkach dla 3–8 graczy)
Sięgnij Łyzeczką po danie, którego nie zdołałeś skosztować wcześniej!

Karta Łyzeczki pozwala **wziąć kartę z ręki innego gracza**. W turze, w której zagrywasz Łyzeczkę, nic się nie dzieje. Możesz jej jednak użyć w jednej z przyszłych tur, aby wykonać dodatkową akcję. Kiedy chcesz użyć Łyzeczki, zawołaj: „Łyzeczka!” w momencie, gdy wszyscy odwracają swoje wybrane karty. Gracze zagrywają karty normalnie, następnie wypowiadasz nazwę karty, jakiej potrzebujesz. Twój sąsiad po lewej stronie sprawdza, czy ma tę kartę na ręce. Jeśli nie, kolejny gracz po lewej sprawdza, czy ją ma. Dzieje się tak do momentu, aż któryś z graczy będzie miał tę kartę. Gracz przekazuje Ci kartę, a Ty natychmiast ją zagrywasz. W zamian przekazujesz graczowi, od którego dostałeś kartę, kartę Łyzeczki, którą bierze na rękę.

Jeśli żaden z przeciwników nie ma wywołanej przez Ciebie karty, odrzuć kartę Łyzeczki. Położ ją odkrytą obok planszy i wtasuj do talii na początku przyszłej rundy. Na koniec rundy **niewykorzystana karta Łyzeczki jest warta 0 punktów**.

Uwaga! Jeśli prosisz o rodzaj karty, która występuje w różnych wariantach (Nigiri, Futomaki itp.), możesz poprosić o konkretny wariant karty albo o ogólny rodzaj karty. Jeśli prosisz o konkretny wariant, gracze szukają właśnie tego wariantu. Jeśli szukasz rodzaju karty, to gracz, który ma kilka jej wariantów, może Ci dać dowolny wybrany przez siebie wariant. Na przykład, jeśli prosisz o Nigiri, a jeden z graczy ma zarówno Nigiri z kalmarem, jak i z jajkiem, to on wybiera, którą kartę Ci przekaże. Analogicznie sprawa wygląda z proszeniem o 3 Futomaki albo po prostu Futomaki itp.

DODATKOWE ZASADY KORZYSTANIA Z PAŁECZEK, ŁYZECZKI I MENU

Te 3 karty pozwalają zagrać dodatkową kartę w danej turze. Poniżej przedstawiamy objaśnienia dotyczące zagrywanych kart.

NIGIRI. Jeśli masz przed sobą kartę Wasabi bez Nigiri, musisz zagrać pozyskane Nigiri na kartę Wasabi.

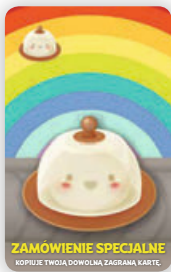
ZUPA MISO. Jeśli w tej samej turze została już zagrana inna karta Zupy miso (nawet przez Ciebie), należy wszystkie je odrzucić. Nie zapewnią punktów.

URAMAKI. Jeśli ta karta pozwoli Ci osiągnąć co najmniej 10 symboli, natychmiast podlicz za nie punkty.

MENU LUB PUDEŁKO NA WYNOS. Karta liczy się jako zagrana w tej turze. Jeśli inne karty Menu lub Pudełko na wynos zostały również zagrane w tej turze, należy rozegrać je w kolejności numerków widniejących w prawym dolnym rogu (zob. str. 6).

PAŁECZKI LUB ŁYZECZKA. Zatrzymaj kartę, aby użyć jej w jednej z przyszłych tur.

ZAMÓWIENIE SPECJALNE. Natychmiast wybierz jedną ze swoich zagrywanych kart, która chcesz skopiować.



ZAMÓWIENIE SPECJALNE

(używane tylko w rozgrywkach dla 2–6 graczy)

Smakowało Ci danie i chcesz dokładkę? Poproś szefa kuchni o Zamówienie specjalne!

- Karta Zamówienia specjalnego **kopiuje dowolną z Twoich wcześniej zagranych w tej rundzie kart**. Gdy zagrywasz Zamówienie specjalne z ręki, połóż kartę rewersem do góry na stole i skierowaną w stronę karty, która chcesz skopiować. Podczas odkrywania wybranych kart połóż Zamówienie specjalne awerssem do góry na karcie do skopiowania. Zamówienie specjalne przyniesie punkty tak, jakby było tą skopiowaną kartą.
- Jeśli w momencie zagrywania Zamówienia specjalnego nie masz innych zagranych w tej rundzie kart, to kartę zamówienia należy odrzucić, bo nie ma czego kopiować. (Karta zostanie wtasowana do talii na początku przyszłej rundy).
- Jeśli Zamówienie specjalne kopiuje kartę, na której widnieje kilka symboli, to kopiowana jest cała karta ze wszystkimi symbolami.

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE KOPIOWANIA OKREŚLONYCH RODZAJÓW KART

NIGIRI. Jeśli kopiujesz Nigiri znajdujące się na karcie Wasabi, Zamówienie specjalne nie będzie leżało na karcie Wasabi jako Nigiri. Jeśli kopiujesz Nigiri nieleżące na Wasabi, a równocześnie masz wolną kartę Wasabi (bez Nigiri), to możesz zagrać Zamówienie specjalne (teraz Nigiri) na kartę Wasabi. Musisz pamiętać, którą kartę Nigiri skopiowałeś.

WASABI. Jeśli kopiujesz Wasabi (bez względu na to, czy leży na nim Nigiri), połóż Zamówienie specjalne obok tej karty. Uznaje się, że skopiowane Wasabi jest niezajęte.

ZUPA MISO. Jeśli kopiujesz kartę Zupy miso i inne karty Zupy miso są zagrywane w tej samej turze (nawet przez Ciebie), wszystkie te karty należy odrzucić.

URAMAKI. Jeśli skopiowana karta zapewnia Ci zebranie co najmniej 10 symboli na kartach Uramaki, natychmiast podlicz za nie punkty. Odrzuć Zamówienie specjalne z pozostałymi kartami Uramaki. (Będzie wtasowane do talii na początku przyszłej rundy).

ZAMÓWIENIE SPECJALNE. Jeśli kopiujesz zagrane wcześniej Zamówienie specjalne, to nowa karta kopiuje dokładnie tę samą kartę.

PAŁECZKI ALBO ŁYŻECZKA. Zamówienie specjalne jest kopią z takim samym numerem w prawym dolnym rogu. Możesz użyć tej karty w jednej z przyszłych tur.

DOWOLNA KARTA WCZEŚNIEJ ODWRÓCONA PRZEZ PUDEŁKO NA WYNOS. Jeśli kopiujesz odwróconą kartę, odwróć także Zamówienie specjalne. Na koniec rundy będzie warte 2 punkty.

PUDDING, OWOCE, LODY HERBACIANE. Jeśli Zamówienie specjalne kopiuje kartę deseru, należy je odłożyć na bok na potrzeby punktowania na koniec gry. (Karty nie wtasowuje się z powrotem do talii).

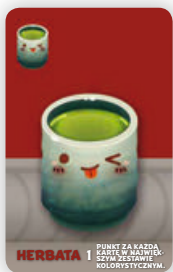


PUDEŁKO NA WYNOS

Nie masz ochoty na jedzenie właśnie teraz? Zachowaj żarełko na później i zdobądź więcej punktów!

Gdy zagrywasz Pudełko na wynos, możesz natychmiast **odwrócić dowolną liczbę ze swoich zagranych wcześniej w tej rundzie kart rewersem do góry**. Karty te przestają przedstawiać swój rodzaj, zamiast tego każda z nich na koniec rundy przyniesie Ci **2 punkty**. Po zagraniu odrzuć kartę Pudełka na wynos odkrytą obok planszy. (Zostanie wtasowana do talii w przyszłej rundzie).

Uwaga! Jeśli odwrócisz kartę, która jest kopiowana przez Zamówienie specjalne, to Zamówienie nadal będzie tą kartą. (Zapamiętaj rodzaj kopiowanej karty).



HERBATA

Herbatka pomaga przepłukać gardło po obfitym posiłku.

Koniec rundy. Policz karty z takim kolorem tła, którego posiadasz najwięcej. Herbata warta jest 1 punkt za każdą kartę w tym zestawie.

Przykład. Bartek ma 1 Wasabi, 1 Nigiri z kalmarem i 2 Nigiri z łososiem. Te 4 karty z żółtym tłem to jego największy jednokolorowy zestaw. Karta Herbaty jest dla Bartka warta 4 punkty.



WASABI

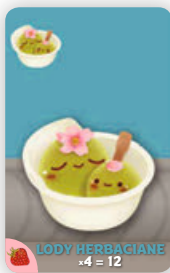
Nigiri w Wasabi to mocna rzecz!

Gdy zagrywasz kartę Wasabi, nie wprowadza ona żadnego efektu. Jednak **najbliższą kartę Nigiri**, jaką zagrzasz, musisz położyć na karcie Wasabi. To oznacza, że Nigiri **potroi swoją wartość** punktową na koniec rundy. Na każdym Wasabi może leżeć tylko 1 karta Nigiri. Możesz zagrać kilka Wasabi w trakcie rundy, ale **Wasabi bez karty Nigiri** będzie warte **0 punktów**.

Jesteś taka słodka!

Może mnie czasem gdzieś zabierzesz?





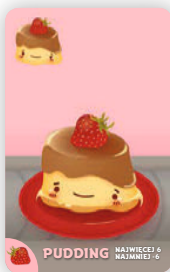
LODY HERBACIANE

Ogromna miska lodów to coś, co uszczęśliwi każdego.

Na koniec gry **1, 2 albo 3 karty Lodów herbacianych** są warte **0 punktów**.

Jeśli masz **4 karty**, zdobywasz **12 punktów**.

Możesz otrzymać punkty za kilka zestawów Lodów.



PUDDING

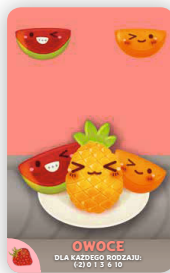
Pudding jest perfekcyjnym zakończeniem posiłku. Nie rezygnuj z niego!

Na koniec gry gracze porównują liczbę posiadanych kart Puddingu. Gracz, który ma ich **najwięcej, zdobywa**

6 punktów. Gracz o **najmniejszej** ich liczbie (w tym 0) **traci 6 punktów**. Jeśli gracze remisują, posiadając taką samą największą albo najmniejszą liczbę kart, otrzymują albo tracą **pełną liczbę punktów**.

Rozgrywka dla 2 osób. Gracz o mniejszej liczbie kart Puddingu nie traci punktów.

Przykład. Bartek ma 4 karty Puddingu, Małgosia 2, a Krysia i Andrzej po 1. Bartek zdobywa 6 punktów, a Krysia i Andrzej tracą po 6 punktów.



OWOCE

Kilka różnych owoców zapewni odpowiednią dawkę witamin na zakończenie tej smakowitej uczt.

Na koniec gry wszyscy gracze otrzymują punkty za 3 rodzaje Owoców: arbuzy, pomarańcze i ananasy. Dodaj

symbole Owoców widniejące na górze Twoich kart i zdobądź punkty według tabeli.

Owoce danego typu: 0 1 2 3 4 5+
Punkty: -2 0 1 3 6 10

Przykład. Bartek ma 0 symboli arbuza, 1 symbol pomarańczy i 4 symbole ananasa. Traci 2 punkty za brak arbuza, otrzymuje 0 punktów za pomarańczę i aż 6 punktów za ananasa, co daje mu w sumie 4 punkty. Małgosia nie zagrała żadnej karty Owoców, więc traci 6 punktów.

Autor gry: Phil Walker-Harding
 Ilustracje: Nan Rangsim
 Redakcja: zespół Rebel
 Tłumaczenie: Monika Żabicka



rebel

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.
 Wszystkie prawa zastrzeżone.

Polub nas na Facebooku!



/gamewright



@gamewright



/gamewright