

SAMENVATTING

3
RONDES

In een spel met 2 spelers krijgt iedere speler 10 kaarten.
In een spel met 3 spelers krijgt iedere speler 9 kaarten.
In een spel met 4 spelers krijgt iedere speler 8 kaarten.
In een spel met 5 spelers krijgt iedere speler 7 kaarten.

Kies één kaart. Toon deze gelijktijdig. Geef je kaarten door naar links.



MAKI ROLLS:
meeste: 6
tweede: 3
deel punten bij
gelijke stand



TEMPURA:
set van twee: 5
anders: 0



SASHIMI:
set van drie: 10
anders: 0



DUMPLINGS:
x1 2 3 4 5+
1 3 6 10 15

NIGIRI:
inktvis: 3
zalm: 2
ei: 1



WASABI:
Verdrievoudigd
de waarde van de
volgende nigiri.



EETSTOKJES:
Kan in een volgende
beurt worden geruild
voor twee kaarten.



PUDDING:
Puntentelling aan het
einde van het spel
meeste: 6 / minste: -6
deel punten
bij gelijke stand



SUSHI GO!

SPELREGELS



SPELMATERIAAL

108 KAARTEN

14x tempura	10x zalm nigiri
14x sashimi	5x inktvis nigiri
14x dumpling	5x ei nigiri
12x 2 maki rolls	10x pudding
8x 3 maki rolls	6x wasabi
6x 1 maki roll	4x eetstokjes

VOORBEREIDING

- Schud alle kaarten en leg deze in een gedekte stapel in het midden van de tafel.

- Geef de spelers kaarten:

In een spel met **2 spelers** krijgt iedere speler **10 kaarten**.
In een spel met **3 spelers** krijgt iedere speler **9 kaarten**.
In een spel met **4 spelers** krijgt iedere speler **8 kaarten**.
In een spel met **5 spelers** krijgt iedere speler **7 kaarten**.

(Houd je kaarten in je hand en geheim voor de andere spelers)

- Pak pen en papier om de punten bij te houden.
Kies een speler voor het bijhouden van de punten.

SPELVERLOOP

HET SPELEN VAN EEN RONDE

Het spel wordt gespeeld in 3 rondes. Aan het begin van een ronde kiezen alle spelers tegelijkertijd één kaart uit hun hand en leggen deze gedekt voor zich neer. Als alle spelers dit hebben gedaan, toont iedereen zijn gekozen kaart.

Na het tonen van de kaarten, geeft iedere speler de overgebleven kaarten in zijn hand aan de speler links van hem. Daarna neemt iedereen zijn nieuwe kaarten weer op hand en de volgende beurt begint. Je hebt nu een nieuwe set kaarten, met minder kaarten waar je uit kunt kiezen.

LET OP: De getoonde kaarten blijven open voor je liggen tot na de telling aan het einde van de ronde. Kaarten van dezelfde soort kun je het beste bij elkaar leggen.

HET GEBRUIKEN VAN WASABI

Als je een inktvis, zalm of ei nigiri kaart kiest en je hebt al een wasabi kaart voor je liggen, dan moet je die kaart op de wasabi kaart leggen. Dit om te laten zien dat de nigiri is gedompeld in wasabi en daardoor 3x zoveel waard is.

LET OP: Je kunt meerdere wasabi kaarten voor je hebben liggen, maar er mag slechts één nigiri kaart op elke wasabi kaart worden gelegd.





HET GEBRUIKEN VAN EETSTOKJES

Als je een eetstokjes kaart voor je hebt liggen, mag je in een volgende beurt twee sushi kaarten spelen.

Zo werkt het: kies zoals gebruikelijk de eerste kaart uit je hand. Voordat iedereen zijn kaarten laat zien, roep je "SUSHI GO!" en neem je een tweede kaart uit je hand en leg je deze ook gedekt voor je op tafel. Daarna laat iedereen zijn kaarten zien.

Voordat je je kaarten doorgeeft, neem je de eetstokjes kaart weer op handen. Deze kaart wordt nu doorgegeven zodat andere spelers deze kaart weer kunnen gebruiken en jij hebt nu een extra kaart voor je liggen!

LET OP: Je kunt meerdere eetstokjes kaarten voor je hebben liggen, maar je mag slechts één eetstokjes kaart per beurt gebruiken.

EINDE VAN EEN RONDE

Na het doorgeven van de laatste overgebleven kaart, leg je de ontvangen kaart open bij je reeds verzamelde kaarten (meestal heeft de laatste kaart niet veel nut meer, maar het kan zijn dat een speler pech heeft en wordt gedwongen je alsnog een waardevolle kaart te geven!).

Daarna volgt de puntentelling.

PUNTENTELLING



MAKI ROLLS

Iedere speler telt het aantal maki roll symbolen bovenaan zijn maki roll kaarten. De speler met de meeste symbolen krijgt **6 punten**. Indien meerdere spelers de meeste symbolen hebben, dan worden de 6 punten evenredig verdeeld (resterende punten vervallen). De tweede plaats krijgt in dat geval geen punten.

De speler met het op één na hoogste aantal symbolen krijgt **3 punten**. Indien meerdere spelers tweede zijn geworden, dan worden de punten evenredig verdeeld (het resterende punt vervalt).

VOORBEELD: Chris heeft 5 maki rolls, Jan heeft er 3, Maria heeft er 3 en Lisa heeft er 2. Chris heeft de meeste maki rolls en krijgt **6 punten**. Jan en Marie zijn allebei tweede en verdelen de 3 punten. Ze krijgen ieder **1 punt**. Lisa krijgt geen punten.

ROCK 'N ROLL,
WIJ HEBBEN DE
6 PUNTEN!

ZO ROLLEN
WIJ!

WE ROLLEN VAN
HET LACHEN!





TEMPURA

Een set met twee tempura kaarten geeft **5 punten**. Eén tempura kaart geeft geen punten. Je kunt punten krijgen voor meerdere tempura sets in een ronde.



SASHIMI

Een set van drie sashimi kaarten geeft **10 punten**. Eén sashimi kaart of een set van twee sashimi kaarten geeft geen punten. Je kunt punten krijgen voor meerdere sets sashimi kaarten in een ronde, maar dit is een zeer lastige opgave!



DUMPLINGS

Des te meer dumpling kaarten je hebt, des te meer punten krijg je:

dumplings:	1	2	3	4	5	of meer
punten:	1	3	6	10	15	

WE PROBEERDEN 3 SASHIMI KAARTEN TE VERZAMELEN, MAAR DIE VENT NAAST ONS BEWAARDE DE LAATSTE KAART ZELF!

VERVELEND VOOR JE.



NIGIRI EN WASABI

Voor een inktvis nigiri krijg je **3 punten**. Als deze kaart bovenop een wasabi kaart ligt krijg je **9 punten**.

Voor een zalm nigiri krijg je **2 punten**. Als deze kaart bovenop een wasabi kaart ligt krijg je **6 punten**.

Voor een ei nigiri krijg je **1 punt**. Als deze kaart bovenop een wasabi kaart ligt krijg je **3 punten**.



Voor een wasabi kaart zonder een nigiri kaart krijg je **geen punten**.

EETSTOKJES

Een eetstokjes kaart levert **geen punten** op.

HET BEGINNEN VAN EEN NIEUWE RONDE

- Geef je punten van de vorige ronde door aan degene die de punten noteert.
- Leg je verzamelde kaarten open naast de trekstapel. Laat de **pudding kaarten** echter voor je liggen, daarvoor krijg je punten aan het einde van het spel.
- Geef iedere speler kaarten van de trekstapel, gelijk aan het aantal van de vorige ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Nadat de punten van de derde ronde zijn geteld, zullen er nog een aantal kaarten overblijven in de trekstapel. Deze kaarten doen niet meer mee. Nu is het tijd voor het toetje! De pudding kaarten worden geteld.



PUDDING

De speler met de meeste pudding kaarten krijgt **6 punten**. Indien meerdere spelers de meeste kaarten hebben, dan worden de punten evenredig verdeeld (resterende punten vervallen).

De speler met de minste pudding kaarten (dat kan ook een speler zonder puddingkaarten zijn!) **verliest 6 punten**. Indien meerdere spelers het laagste aantal kaarten hebben, dan worden de verliespunten evenredig verdeeld (resterende punten vervallen).

VOORBEELD: Chris heeft 4 pudding kaarten, Jan heeft er 3, Lisa en Marie hebben er geen. Chris heeft de meeste kaarten en krijgt **6 punten**. Lisa en Marie hebben gezamenlijk het laagste aantal en verdelen de 6 verliespunten en krijgen ieder **3 verliespunten**.

In het zeldzame geval dat alle spelers hetzelfde aantal pudding kaarten hebben, krijgt niemand punten.

LET OP: In een spel met twee spelers verliest niemand punten voor pudding. Alleen de punten voor het meeste aantal pudding kaarten worden verkregen.

EN DE WINNAAR IS...

Degene met de meeste punten na drie rondes is de winnaar. In geval van een gelijke stand, wint degene met de meeste pudding kaarten.

VARIANTEN

KAARTEN IN VERSCHILLENDE RICHTINGEN DOORGEVEN

Om de manier waarop spelers reageren te veranderen, wissel je simpelweg de richting van het doorgeven van de kaarten per ronde. In ronde 1 en 3 geef je je kaarten aan de speler links van je. In ronde 2 geef je je kaarten aan de speler rechts van je.

2 SPELER VARIANT

Bij deze variant voer je een zogeheten "dummy" speler op die wisselt tussen de spelers.

- Deel drie stapels kaarten uit (3 sets van 9 kaarten).
- Leg de kaarten van de "dummy" speler gedekt tussen de spelers in als trekstapel.
- Kies een speler die als eerste voor de "dummy" speler speelt.
- Als je aan de beurt bent, pak je de bovenste kaart van de "dummy" trekstapel en voeg je deze kaart toe aan jouw handkaarten.

- Daarna kies je één kaart voor jezelf en één kaart voor de "dummy" speler (je tegenstander speelt gewoon één kaart).
- Toon de gekozen kaarten en wissel daarna de handkaarten met je tegenspeler. Negeer de "dummy" trekstapel, laat deze in het midden liggen.
- Nu speelt je tegenspeler voor de "dummy" speler door één kaart van de "dummy" trekstapel te pakken. Daarna kiest hij één kaart voor zichzelf en één kaart voor de "dummy" speler.
- Gebruik om beurten de "dummy" trekstapel totdat alle kaarten zijn gespeeld.
- Speel drie rondes zoals hierboven beschreven, met dezelfde puntentelling als bij de normale spelregels.

GEFELICITEERD, JE HEBT HET SPEL GEWONNEN. ZALIK JE ALS TOETJE MEE UITNEMEN OM HET TE VIEREN?



OH, JE BENT GEWOON TE ZOET!



NAWOORD

Auteur Phil Walker-Harding heeft een uniek en zeer toegankelijk kaartspel gemaakt dat gebaseerd is op het 'kaart selectie' mechanisme. Het spel is eenvoudig te leren, snel te spelen en toch interessant voor alle leeftijden. Dit spel zal je, net als een lekkere maaltijd in een sushi restaurant, keer op keer overtuigen en vragen om nog een keer. We zijn trots dat we SUSHI GO mogen toevoegen aan ons assortiment.

Spelontwerp: Phil Walker-Harding

Illustraties: Nan Rangsim

Vertaling: Marlies de Vries

Eindredactie: Jeroen Hollander

Projectmanager: Jonny de Vries



White Goblin Games
Noorderkijl 33
9571 AR 2e Exloërmond
Nederland
www.whitegoblingames.nl



GAMEWRIGHT®
Games for the
Infinitely Imaginative
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
www.gamewright.com

© 2015 White Goblin Games