



SUSHI GO!



SPELREGELS

SPELMATERIAAL

112 KAARTEN

14x tempura

14x sashimi

14x dumpling

12x 2 maki rolls

8x 3 maki rolls

6x 1 maki roll

10x zalm nigiri

5x inktvis nigiri

5x ei nigiri

10x pudding

6x wasabi

4x eetstokjes

4x soja saus

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.



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.



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.

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.

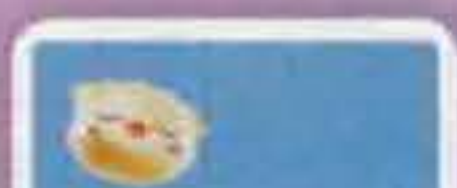
TEMPURA

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



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.



SOJASAUZ

Een soja saus kaart is 4 punten waard als je het meeste aantal verschillende kleuren kaarten in een ronde hebt verzameld (alle spelers tellen en vergelijken de kaarten).

"Kleur" verwijst naar de achtergrondkleur van elke kaart. Indien meerdere spelers de soja saus kaart spelen en daarvan meerdere spelers de meeste verschillende kleuren hebben dan delen ze de 4 punten, resterende punten vervallen. Soja saus en eetstokjes kaarten tellen als kleurkaarten, pudding kaarten tellen alleen als ze gedurende deze ronde zijn gespeeld.



BEGIN 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

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.

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



NIGIRI:
 inktvis: 3
 zalm: 2
 ei: 1



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



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



SASHIMI:
 set van drie: 10
 anders: 0



WASABI:
 Verdrievoudigd
 de waarde van
 de volgende
 nigiri.



SOJASAU:
 meeste kleuren: 4



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

Spelontwerp: Phil Walker-Harding
 Illustraties: Nan Rangsimma
 Vertaling: Marlies de Vries
 Eindredactie: Jeroen Hollander
 Projectmanager: Jonny de Vries



GAMEWRIGHT
 © 2014 Gamewright



© 2015-2019 White Goblin Games