



Autor:

Henri Kermarrec

Ilustracje:

Aoulad

Liczba graczy * 2 do 6

Sugerowany wiek * od 6 lat

Czas gry * 15 minut

Tylko najszybszy i najdokładniejszy szef kuchni dotęczy do elity kuchmistrzów sushi. Aby tego dokonać, musisz przygotować tacki z sushi szybciej niż przeciwnicy i ponadto wytknąć im nawet najmniejsze błędy.



Elementy gry

- * 12 specjalnych kości (2 zestawy po 6)
- * 19 kart (z tackami sushi)
- * 1 dzwonek
- * instrukcja

Przygotowanie

Wszystkie karty z tackami sushi układamy w zakryty stos (obrazkami do dołu), a następnie wykładamy na środek stołu 3 pierwsze karty (odkryte). Ustawiamy dzwonek w miejscu, do którego mogą sięgnąć wszyscy gracze. Najstarszy gracz bierze 6 kości jednego koloru, a następnie wybiera przeciwnika do pierwszego pojedynku, który bierze pozostałe 6 kości. Bardzo ważne jest, aby każdy z obu pojedynkujących się graczy miał zestaw kości w innym kolorze.

Gramy!

Jeden z pozostałych graczy daje sygnał do rozpoczęcia pojedynku i wtedy obaj pojedynkujący się zaczynają rzucać swoimi kośćmi w celu zostania pierwszym, który wyrzuci wszystkie 3 symbole znajdujące się na jednej z trzech tack sushi pośrodku stołu. Obaj gracze grają jednocześnie i mogą dowolnie odkładać na bok oraz przegrzucać dowolną ilość kości dowolną ilość razy, nie czekając na przeciwnika. Nie muszą ogłaszać, którą tackę próbują skompletować i mogą zmieniać zdanie w tym zakresie wielokrotnie podczas trwania pojedynku.

Gwiazdka na kości liczy się jako dżoker: może zastąpić jakikolwiek symbol potrzebny do ukończenia tacki.

Jak tylko gracz wyrzuci wszystkie składniki potrzebne do skompletowania jednej z tack, uderza w dzwonek i pojedynek kończy się natychmiastowo. Gracz zabiera kartę przedstawiającą tackę, którą właśnie przygotował.

Obaj pojedynkujący się przekazują swoje kości do następnego gracza na lewo (możliwe jest, że jeden gracz będzie się pojedynkował kilka razy z rzędu). Odstawiamy nową tackę i zaczynamy nowy pojedynek! »



„Fuj!”

Jeżeli jeden z pojedynkujących się graczy zauważy, że jego przeciwnik wyrzucił symbol „Fuj!”, to może krzyknąć „Fuj!” i wtedy przeciwnik musi natychmiast przegrzucić **WSZYSTKIE** swoje kości, nawet te odłożone na bok. Dlatego istotne jest, aby obserwować kości przeciwnika oraz szybko przegrzucać własne symbole „Fuj!”, zanim nasz przeciwnik je zauważy. Tylko pojedynkujący się gracze (ci, którzy rzucają kośćmi) mogą krzyzczeć „Fuj!”.



„Ciach!” (3 lub więcej graczy)

Podczas pojedynku, gracze nie biorący w nim udziału powinni uważnie obserwować współzawodników. Jeżeli obaj będą mieli wyrzucone co najmniej jedno „Fuj!” w tym samym czasie, to obserwujący powinni krzyknąć „Ciach!”. Natychmiast kończy to pojedynek. Osoba, która pierwsza krzyknęła „Ciach!” bierze jeden zestaw 6 kości, a następnie daje drugi zestaw graczowi, który skompletował najmniej tacek (w przypadku remisu ta osoba sama decyduje, któremu z remisujących przekazać kości).



Koniec gry

Gra się kończy natychmiast, gdy jeden z graczy skompletuje odpowiednią ilość tacek, która wynosi:

- * dla 2 graczy: 6 tacek
- * dla 3-4 graczy: 5 tacek
- * dla 5-6 graczy: 4 tacki

Tenże szczęśliwiec natychmiast wygrywa grę, tym samym zapewniając sobie prestiżowe stanowisko w najlepszej restauracji sushi, jaka powstała w okolicy, ale... musi postawić kolejkę sake wszystkim przeciwnikom, których upokorzył!



rue de Labie 39 • 5310 Leuze • Belgia
Tel. +32 486 50 51 91

info@sitdown-games.com
www.sitdown-games.com

AUTOR	Henri Kermarrec
ILUSTRACJE	Aoulad
PROJEKT GRAFICZNY	Megalopole sprl
KONSULTACJA	Case Départ sprl
TEUMACZENIE	Agnieszka Anioła

© Sit Down! / Megalopole sprl 2014. Wszystkie prawa zastrzeżone, na podstawie licencji wyjątkowej dla Sit Down! / Megalopole sprl. Ta gra przeznaczona jest tylko do prywatnego użytku rekreacyjnego. UWAGA: Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat. Gra zawiera drobne elementy, które mogą zostać potknięte lub wchłonięte. Proszę zachować tę informację. Prezentowana oprawa graficzna nie jest wiążąca. Kształoty i kolory mogą ulec zmianie. Jakiegokolwiek powielanie tej gry, częściowo czy w całości, za pomocą jakiegokolwiek środków (fizycznych czy elektronicznych) bez pisemnej zgody ze strony Sit Down! / Megalopole sprl jest surowo zabronione. Wyprodukowano w Chinach.