

SUSHI GO!

RULES OF PLAY



GAMEWRIGHT®



INNIHALD

108 SPIL

14 x Tempura

14 x Sashimi

14 x hveitibollur
(dumplings)

12 x 2 Maki-rúllur

8 x 3 Maki-rúllur

6 x 1 Maki-rúlla

10 x laxa-Nigiri

5 x smökkfisks-Nigiri

5 x eggja-Nigiri

10 x búðingur

6 x Wasabi

4 x matprjónar



UNDIRBÚNINGUR

- Stokkið öll spilin vel saman og gefið sem hér segir, eftir fjölda leikmanna:

Ef 2 spila fær hvor leikmaður 10 spil.

Ef 3 spila fær hver leikmaður 9 spil.

Ef 4 spila fær hver leikmaður 8 spil.

Ef 5 spila fær hver leikmaður 7 spil.

(Hafið spilin á hendi þannig að mótspilararnir sjái þau

- Setjið afganginn af spilunum í bunka á hvolf á mitt borðið.
- Hafið blað og blýant við höndina til að skrifa niður stigin og fáið einn leikmanna til að vera stigavörð.

GANGUR SPILSINS

HVER UMFERÐ

Spilið er spilað í þremur umferðum. Til að byrja umferð velja allir leikmenn í einu 1 spil af hendi sem þeir vilja halda eftir og leggja það á hvolf fyrir framan sig. Þegar allir hafa gert þetta flettir hver og einn við spilin, sem hann valdi, svo allir sjái það.

Eftir að spilunum hefur verið snúið við, rétta allir leikmenn sessunaut sínum á vinstri hönd spilin, sem þeir eru með eftir á hendi, á hvolfi. Allir taka upp nýju spilin sín og þá er gert aftur. Nú eru allir með ný og færri spil á hendi til að velja úr.

ATH. Leikmenn halda spilunum, sem þeir hafa snúið við, til loka umferðar þegar stigin eru talin. Gott er að flokka sams konar spil saman.



WASABI

Sá sem velur spil með smokkfisks-, laxa- eða eggja-nigiri og er þegar með wasabi-spil fyrir framan sig verður að setja nigiri-spilið ofan á wasabi-spilið. Það merkir að nigiri-bitanum hefur verið dýft í wasabi sem þrefaldar stigafjölda hans!

ATH. Leikmaður getur haft fleiri en eitt wasabi-spil fyrir framan sig en aðeins má setja 1 nigiri-spil ofan á hvert wasabi-spil.



MATPRJÓÑAR (CHOPSTICKS)

Ef leikmaður er þegar með spil með matprjónum fyrir framan sig má hann taka 2 sushi-spil einhvern tíma seinna þegar hann á leik!

Það er gert sem hér segir: leikmaður velur fyrsta spilið á hendi sem hann vill halda eftir, eins og venjulega. Áður en allir fletta við spilunum sínum segir hann: „Sushi Go!“ og tekur annað spil af hendi og leggur einnig á hvolf á borðið. Síðan snúa allir leikmenn spilunum sínum við.

Áður en leikmaðurinn réttir næsta manni spilin tekur hann matprjónaspilið upp á hendi. Þá færast það yfir til næsta manns og aðrir leikmenn geta líka notað það.

ATH. Leikmaður getur haft fleiri en eitt matprjónaspil fyrir framan sig en hann má bara nota eitt í hvert sinn sem hann á leik.

LOK UMFERÐAR

Þegar leikmenn rétta næsta manni síðasta spilið á hendi, leggur viðtakandinn það einfaldlega niður fyrir framan sig hjá öðrum spilum sem hann hefur safnað, þannig að það snúi upp (oft nýtist þetta spil lítið en þó neyðist óheppinn leikmaður stundum til að rétta næsta manni verðmætt spil!)

Nú eru stigin talin fyrir spilin sem leikmenn hafa safnað, sem hér segir:

STIGAGJÖF



MAKI-RÚLLUR

Leikmenn telja saman myndirnar af maki-rúllum efst á öllum maki-rúlluspilunum sínum. Sá sem er með flestar rúllur fær 6 stig. Ef fleiri en einn leikmaður eru efstir með jafnmargar rúllur skipta þeir stígunum 6 jafnt á milli sín (afgangurinn gengur af) og enginn fær stig fyrir annað sæti.

Sá sem er í öðru sæti með næstflestar maki-rúllur fær 3 stig. Ef fleiri en einn leikmaður eru í öðru sæti skipta þeir stígunum jafnt (afgangurinn gengur af).

Dæmi: Kristján er með 5 maki-rúllumyndir, Pétur 5, Anna 3 og Lísá 2. Kristján er með flestar og fær 6 stig. Pétur og Anna eru jöfn í öðru sæti svo þau skipta með sér 3 stigum og fá eitt stig hvort. Lísá fær engin stig.

ROKK OG RÓL
- VIÐ FENGUM
6 STIG!



SVONA RÚLLUM
VIÐ!



ÉG VELTIST ALVEG
UM AF HLÁTRI.





TEMPURA

Tvenna af tempura-spilum (2 spil) gefur 5 stig. Eitt tempura-spil er einskis virði. Hægt er að fá stig fyrir fleiri en eina tvennu af tempura-spilum í sömu umferð.



SASHIMI

Þrenna af sashimi-spilum (3 spil) gefur 10 stig. Eitt sashimi-spil eða tvenna er einskis virði. Hægt er að fá stig fyrir fleiri en eina þrennu af sashimi-spilum í sömu umferð þótt það sé mjög erfitt!



HVEITIBOLLUR (DUMPLINGS)

Þeim mun fleiri hveitibollu-spil, þeim mun fleiri stig fær viðkomandi, eða sem hér segir:

Hveitibollur:	1	2	3	4	5	or more
Stig:	1	3	6	10	15	

VIÐ ÆTLUÐUM AÐ REYNA AÐ NÁ SASHIMI-ÞRENNU EN GAURINN VIÐ HLIÐINA Á OKKUR HÉLT SÍÐASTA SPILINU EFTIR!

FÚLT, MAÐURI!





NIGIRI OG WASABI

Smokkfisks-nigiri gefur **3 stig.**

Ef það liggur ofan á wasabi-spili gefur það **9 stig.**



Laxa-nigiri gefur **2 stig.**

Ef það liggur ofan á wasabi-spili gefur það **6 stig.**

Eggja-nigiri gefur **1 stig.**

Ef það liggur ofan á wasabi-spili gefur það **3 stig.**



Wasabi-spil með engu nigiri-spili ofan á gefur **ekkert stig.**

MATPRJÓÑAR

Matprjónaspil gefur **ekkert stig.**

AÐ HEFJA NÝJA UMFERÐ

- Leikmenn tilkynna stigafjölda sinn til stigavaraðarins sem skrifar þau niður.
- Þeir henda spilunum við hliðina á buncanum, sem dregið er úr, þannig að þau snúi upp. Eina undantekningin eru búðingsspilin sem leikmenn geyma fyrir framan sig því ekki eru gefin stig fyrir þau fyrr en í lok spilsins.
- Því næst er gefið og allir leikmenn fá ný spil úr buncanum, jafnmörg og í síðustu umferð.

LOK SPILSINS

Þegar stigin hafa verið talin fyrir þriðju umferðina munu verða einhver spil enn eftir í bunkanum til að draga úr, en það skiptir ekki máli. Nú er komið að eftirréttnum, því nú verða talin stigin fyrir búðingsspilin.



BÚÐINGUR

Sá leikmanni sem er með flest búðingsspil fær **6 stig**. Ef fleiri en einn leikmaður eru efstir með jafnmörg spil skipta þeir stígunum jafnt á milli sín (afgangurinn gengur af).

Sá leikmanni sem fær fæst búðingsspil (þar með taldir leikmenn með engin spil) **tapar 6 stigum**. Ef fleiri en einn leikmaður eru jafnir með fæst spil skipta þeir tapstígunum jafnt (afgangurinn gengur af).

Dæmi: Kristján er með 4 búðingsspil, Pétur 3 en Líska og Anna ekkert. Kristján er með flest og fær 6 stig. Líska og Anna eru jafnar með fæst stig svo þær skipta með sér tapstígunum 6 og missa hvor um sig 3 stig.

Örsjaldan gerist það að allir leikmenn eru með jafnmörg búðingsspil og þá fær enginn þeirra nein stig.

ATH. Ef tveir spila eru ekki gefin tapstíga fyrir búðing. Þá eru aðeins veitt stig fyrir flest búðingsspil.

OG SIGURVEGARINN ER...

Sá sem fengið hefur flest stig eftir 3 umferðir sigrar. Ef fleiri en einn eru með jafnmörg stig vinnur sá sem er með flest búðingspill!

FLEIRI ÚTGÁFUR

RÉTTIÐ SPILIN Í BÁÐAR ÁTTIR

Til að breyta samspili leikmanna má einfaldlega breyta því í hvora áttina leikmenn rétta spilin í hverri umferð. Í fyrstu og þriðju umferð eru spilin þá rétt sessunautnum á vinstri hönd en í annarri umferð þeim sem situr á hægri hönd.

TVEGGJA MANNA ÚTGÁFA

Í þessari útgáfu er „ósýnilegur“ þriðji spilarari við borðið sem leikmenn skiptast á um að stýra.

- Gefið er eins og þrír séu að spila (3 sinnum 9 spil).
- Spil ósýnilega spilarans eru lögð í bunka á hvolf á milli leikmannanna.
- Ákveðið hvor leikmanna byrjar á að stjórna ósýnilega spilaranum.
- Sá sem byrjar dregur efsta spilið úr bunka ósýnilega leikmannsins og tekur það á hendi.

- Síðan velur hann 1 spil fyrir sig og 1 spil fyrir ósýnilega spilarann (mótspilarinn setur líka út 1 spil eins og venjulega).
- Spilunum er snúið við og síðan eru spilin rétt næsta manni en bunki ósýnilega spilarans er látinn liggja á sínum stað.
- Næst stjórnar hinn leikmaðurinn ósýnilega spilaranum og dregur úr bunkanum hans og velur því næst 1 spil fyrir sig og annað fyrir ósýnilega spilarann.
- Leikmenn skiptast á um að stjórna bunka ósýnilega spilarans uns spilin eru uppurin.
- Spilið 3 umferðir á þennan hátt og teljið stigin samkvæmt venjulegu reglunum.

TIL HAMINGJU MEÐ SIGURINNI MÁ
BJÓÐA ÞÉR UPP Á DESERT TIL AÐ
HALDA UPP Á ÞAÐ?



Ó, ÞÚ ERT SVO
SÆTUR!



ORÐSENDING FRÁ GAMEWRIGHT

Við í höfuðstöðvum Gamewright elskum sushi svo það er ekki að undra að við skyldum falla kylliflöt fyrir þessu „gómsæta“ sushi-spili. Höfundur þess, Phil Walker-Harding, hefur búið til einstakt og aðgengilegt spil sem er auðvelt að læra, fljótlegt að spila og sem fólk á öllum aldri hefur gaman af. Rétt eins og með frábæra máltíð á góðum sushi-stað þá kemur fólk aftur og aftur eftir meiru!

Spil eftir Phil Walker-Harding
Myndskreytingar eftir Nan Ranglima
Sérstakar þakkir til Peter Kinsley fyrir tveggja manna



GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative

70 Bridge Street

Newton, MA 02458

Tel: 617-924-6006

email: jester@gamewright.com

www.gamewright.com

©2014 Gamewright, a division of Ceaco Inc.

All rights reserved.



Spilavinir

Follow us!



[Facebook.com/gamewright](https://www.facebook.com/gamewright)



[Youtube.com/gamewright](https://www.youtube.com/gamewright)



[@gamewright](https://twitter.com/gamewright)

YFIRLIT YFIR SPILIÐ

3

UMFERÐIR

Ef 2 spila fær hvor leikmaður 10 spil.

Ef 3 spila fær hver leikmaður 9 spil.

Ef 4 spila fær hver leikmaður 8 spil.

Ef 5 spila fær hver leikmaður 7 spil.

Allir velja í einu 1 spil af hendi. Spilin á hendi eru svo rétt þeim sem situr á vinstri hönd.



MAKI-RÚLLUR

Flestar: 6

Næstflestar: 3

Jafntefli: skiptið stigum

NIGIRI

Smokkfisks-: 3

Laxa-: 2

Eggja-: 1



TEMPURA

Tvenna: 5

Annars: 0

WASABI

Prefaldar stigafjölda næsta nigiri-spils



SASHIMI

Prenna: 10

Annars: 0

MATPRJÓNAR

Skiptu þeim út fyrir 2 spil seinna þegar þú átt leik



HVEITIBOLLUR

x1 2 3 4 5+

1 3 6 10 15

BÚÐINGAR

Gefa stig í lok spilsins

Flest spil: 6

Fæst spil: -6

Jafntefli: skiptið stigum

