

SUSHI GO!

REGLAMENTO



DEVIR



GAMERIGHT™



CONTENIDO

108 CARTAS

14 tempura	10 nigiri de salmón
14 sashimi	5 nigiri de calamar
14 gyoza	5 nigiri de tortilla
12 maki (2)	10 pudin
8 maki (3)	6 wasabi
6 maki (1)	4 palillos



PREPARACIÓN

- Barajad bien las cartas y repartiéndolas según el número de jugadores:

para **2 jugadores**, **10 cartas** para cada uno;
para **3 jugadores**, **9 cartas** para cada uno;
para **4 jugadores**, **8 cartas** para cada uno;
para **5 jugadores**, **7 cartas** para cada uno.

Mantened las cartas en la mano, de modo que vuestros oponentes no las vean.

- Colocad las cartas restantes boca abajo, formando una pila en el centro de la mesa.
- Usad papel y lápiz para anotar las puntuaciones y elegid a uno de los jugadores para que se ocupe de ello.

LA PARTIDA

DESCRIPCIÓN DE UNA RONDA

La partida se juega en tres rondas. Para empezar una ronda, elegid todos una carta cualquiera de vuestra mano (una con la que os gustaría quedaros) y, simultáneamente, colocadla boca abajo delante de vosotros. A continuación, revelad las cartas elegidas a la vez.

Tras revelar las cartas, pasad las que quedan en vuestra mano, boca abajo, al jugador que está a vuestra izquierda. Así, el turno siguiente lo empezareis con una mano nueva y una carta menos.

NOTA: las cartas reveladas permanecen delante de vosotros hasta el final de la ronda, momento en el que se calculan los puntos. ¡Os interesa agrupar cartas del mismo tipo!



USO DEL WASABI

Si eliges una carta de nigiri de calamar, de salmón o de tortilla, y ya tienes una carta de wasabi delante de ti, deberás colocar ese nigiri encima del wasabi para indicar que lo has mojado en la salsa con wasabi... ¡y que ha triplicado su valor!

NOTA: puedes tener varias cartas de wasabi delante de ti, pero solamente puedes colocar una carta de nigiri encima de cada wasabi.



USO DE LOS PALILLOS

Si ya tienes una carta de palillos delante de ti, en algún turno posterior podrás elegir dos cartas de sushi para ponerlas en la mesa.

Para ello, la primera carta la eliges normalmente de tu mano, al principio de un turno. Antes de que los demás jugadores revelen las cartas escogidas, debes decir «¡Sushi Go!» y entonces coges una segunda carta de tu mano, que también colocarás boca abajo sobre la mesa. A continuación, todos los jugadores revelan sus cartas.

Antes de pasar las cartas de las manos, devuelve la carta de palillos a tu mano. Así, los palillos están de nuevo en circulación y quizás otros jugadores vuelvan a usarlos más adelante.

NOTA: puedes tener varias cartas de palillos delante de ti, pero solamente puedes usar una por turno.

FIN DE UNA RONDA

Cuando se pasa la última carta de cada mano, simplemente poneda boca arriba junto con las demás cartas que hayáis recopilado. Lo más probable es que esta última carta no sea muy valiosa, pero a veces puede pasar que tu rival no tenga más remedio que cederte algo muy sabroso... ¡ñam!

Ahora calculad los puntos de las cartas que habéis recopilado, de la siguiente manera:

PUNTUACIÓN

MAKI

Cada jugador suma los símbolos de rollos de maki que aparecen en la parte superior de sus cartas de maki. El jugador que tenga más rollos gana **6 puntos**. Si varios jugadores empatan en primera posición, se reparten los 6 puntos a partes iguales (ignora cualquier resto) y no se otorgan puntos para la segunda posición.

El segundo jugador con más rollos gana **3 puntos**. Si varios jugadores empatan en segunda posición, se reparten los 3 puntos a partes iguales (ignora cualquier resto).

Ejemplo: Carla tiene 5 rollos de maki; Pablo, 3; Ana, 3; y Luisa tiene 2. Carla es la que tiene más rollos y gana 6 puntos. Pablo y Ana empatan en segunda posición, por lo que se reparten los 3 puntos (1 para cada uno). Finalmente, Luisa no puntúa.

¡MAKINUDO!
6 PUNTOS,
¡TOMA YA!



¡ARROLLADOR!



ENRÓLLATE,
¡Y ÉCHATE UNAS
RISAS!





TEMPURA

Una pareja (2 cartas) de tempura otorga **5 puntos**.
Una única carta de tempura no da puntos. Puedes puntuar varias parejas de tempura en una misma ronda.



SASHIMI

Un trío (3 cartas) de sashimi otorga **10 puntos**.
Una única carta o una pareja de sashimi no da puntos. Puedes puntuar varios tríos de sashimi en una misma ronda, ¡pero no te resultará nada fácil!



GYOZA

Cuanto más cartas de gyoza tengas, más puntos ganarás. Así:

Gyoza:	1	2	3	4	5 o más
Puntos:	1	3	6	10	15

INTENTÁBAMOS JUNTAR
3 CARTAS DE SASHIMI, PERO
VA ESE... ¡Y SE QUEDA LA ÚLTIMA!



PUES LO TENÉIS
CRUDO...





NIGIRI Y WASABI

Un nigiri de calamar otorga **3 puntos**.
Si está encima de una carta de wasabi otorga **9 puntos**.



Un nigiri de salmón otorga **2 puntos**.
Si está encima de una carta de wasabi otorga **6 puntos**.

Un nigiri de tortilla otorga **1 punto**.
Si está encima de una carta de wasabi otorga **3 puntos**.

Una carta de wasabi sin nigiri no da puntos.



PALILLOS

Una carta de palillos no da puntos.

EMPIEZA UNA NUEVA RONDA

- Anotad las puntuaciones de los jugadores en la ronda que acabáis de jugar.
- Dejad las cartas jugadas en una pila de descartes. La única excepción son las cartas de pudín, que conserváis delante de vosotros hasta el final de la partida.
- De la pila de cartas disponibles, repartid una nueva mano de cartas a cada jugador (ved más arriba el número de cartas según el número de jugadores).

FIN DE LA PARTIDA

Tras la puntuación de la tercera ronda, todavía habrá algunas cartas sin jugar en la pila. Ignoradlas... ¡es la hora del postre! Ahora se calculan los puntos de las cartas de pudín.

PÚDINES

El jugador con más cartas de pudín gana **6 puntos**. Si varios jugadores empatan en primera posición, se reparten los 6 puntos a partes iguales (ignorad cualquier resto).

El jugador con menos cartas de pudín (incluyendo aquellos con ninguna carta) **pierde 6 puntos**. Si varios jugadores empatan en última posición, se reparten los puntos perdidos a partes iguales (ignorad cualquier resto).



Ejemplo: Carla tiene 4 cartas de pudín; Pablo, 3; y Luisa y Ana no tienen ninguna. Carla es la que tiene más púdines y gana 6 puntos. Luisa y Ana empatan en última posición, por lo que se reparten los 6 puntos perdidos y, así, cada una pierde 3.

En el caso poco frecuente de que todos los jugadores tengan la misma cantidad de púdines, ningún jugador gana ni pierde puntos por el postre.

NOTA: en una partida de dos jugadores no se pierden puntos por tener menos púdines. Únicamente se otorgan 6 puntos a quien tenga más cartas de pudín.

Y EL GANADOR ES...

... el jugador que haya acumulado más puntos después de tres rondas. Si hay dos o más jugadores empatados, gana quien tenga más cartas de pudin.

VARIANTES

PASAR CARTAS A AMBOS LADOS

Para cambiar la interacción entre los jugadores, probad a alternar el sentido en el que os pasáis las cartas en una y otra ronda. Así, en las rondas 1 y 3, pasaros las cartas hacia la izquierda; mientras que en la ronda 2, pasároslas hacia la derecha.

VARIANTE PARA DOS JUGADORES

En esta variante se crea un tercer jugador ficticio que va alternándose entre los dos jugadores.

- Repartid las cartas como si hubiera tres jugadores (es decir, 3 manos de 9 cartas).
- Colocad las cartas del jugador ficticio entre vosotros, en una pila boca abajo.
- Sortead qué jugador será el primero en controlar al jugador ficticio.
- Si controlas al jugador ficticio, roba la carta superior de su pila y añádela a tu mano.

- Luego elige una carta para ti y una para el jugador ficticio. Como es habitual, tu oponente juega una carta.
- Revelad las cartas y luego intercambiad vuestras manos, dejando la pila del jugador ficticio en medio.
- Ahora tu oponente controla al jugador ficticio; roba la carta superior de su pila y luego elige una carta para él y una para el jugador ficticio.
- Alternad los turnos para el control de la pila del jugador ficticio, hasta que se hayan jugado todas las cartas.
- Como en cualquier partida, calculad vuestros puntos después de haber jugado tres rondas, siguiendo las reglas normales.

¡FELICIDADES! ¡HAS GANADO!
¿QUÉ TAL SI TE INVITO A MERENDAR
PARA CELEBRARLO?



OH, ERES TAN
DULCE...



UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

A la gente de GameWright nos encanta comer sushi, por lo que no fue nada raro que en seguida tuviéramos un flechazo con este «delicioso» juego de cartas sobre el sushi. El autor, Phil Walker-Harding, creó un mecanismo único y muy accesible de selección de cartas, que hace que sea un juego muy fácil de aprender, rápido e interesante para jugadores de todas las edades. Como si disfrutaras de un exquisito manjar en un bar de sushi, este juego conseguirá que nunca te canses de jugarlo, ¡una y otra vez!

Un juego de Phil Walker-Harding

Ilustraciones: Nan Rangsimá

Muchas gracias a Peter Kinsley por la variante para 2 jugadores



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.

DEVIR

Créditos de la edición española

Devir Iberia, S.L.
C/ Rosselló 184 6º 1ª
08008 - Barcelona
www.devir.es

Traducción:
Marià Pitarque y Marc Figueras
Diseño gráfico: Bascu

RESUMEN DE REGLAS

3
RONDAS

para **2 jugadores**, **10 cartas** para cada uno;
para **3 jugadores**, **9 cartas** para cada uno;
para **4 jugadores**, **8 cartas** para cada uno;
para **5 jugadores**, **7 cartas** para cada uno.

Escoged 1 carta. Reveladlas a la vez. Pasad cartas a la izquierda



MAKI

Más: 6
Segundo: 3
Empates: a partes iguales



TEMPURA

Pareja: 5
Si no: 0



SASHIMI

Trío: 10
Si no: 0



GYOZA

x1 2 3 4 5+
1 3 6 10 15

NIGIRI

De calamar: 3
De salmón: 2
De tortilla: 1



WASABI

Triplica el valor
del siguiente
nigiri



PALILLOS

Úsalos en un turno
posterior para
elegir 2 cartas



PUDIN

Se puntúan al
final de la partida
Más: +6 Menos: -6



Empates: a partes iguales