The Sushi Go!® Dice Game

SUSHI ROLL™

RULES OF PLAY

2-5 players • Ages 8+

GAMEWRIGHT®

Компоненты

40 жетонов очков (18x 1 очко, 7x 5 очков, 10x 10 очков, 5x 20 очков)
30 кубиков (10x закусок, 6x маки ролл, 5x нигири, 5x скидки, 4x пудинг)
20 жетонов Пудинга (14x 1 пудинга, 6x 3 пудингов)
18 жетонов Меню
12 жетонов Палочек
5 Лент Конвейера (1x с рамкой, 4x серых)
5 планшетов Блюда
1 мешок для кубиков

Описание

Продолжительность игры 3 раунда. В течение раунда каждый игрок берет по одному кубику с Ленты Конвейера и кладет его на свое Блюдо. После каждого выбора Ленты Конвейеров передаются соседнему игроку, и кубики на них заново бросаются. Когда кубики на Ленте заканчиваются, происходит конец раунда. Проводится промежуточный подсчет очков, и начинается новый раунд. По истечении 3-го раунда выигрывает игрок с наибольшим кол-ом победных очков.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок берет **планшет Блюда** кладет его перед собой. Здесь вы будете хранить кубики, которые забираете с **Ленты Конвейера.** (Также Блюдо содержит подсказки для игры) .

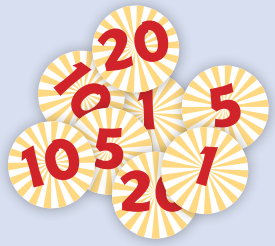
2. Отсортируйте жетоны по их типу и расположите в удобном для игроков месте стола.

3. Каждый игрок берет **2 жетона Палочек** и **3 жетона Меню** из общего запаса. (Жетоны хранятся рядом с Блюдом игрока и должны быть видны другим игрокам)

4. Возьмите кол-во **Лент Конвейеров** по числу игроков. Обязательно возьмите Ленту с красной рамкой. Перемешайте их и раздайте случайным образом по 1 шт. каждому игроку. (Расположите лицевой стороной вверх, перед игроками)

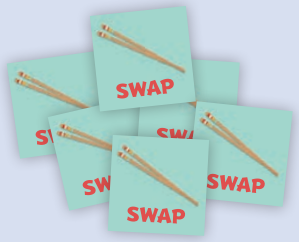
5. Положите все **кубики** в **мешок для кубиков** и перемешайте. Каждый игрок берет случайные кубики из мешка и располагает их на своей Ленте. (Неважно каким значением сверху) . Кол-во кубиков зависит от числа игроков — см. табличку ниже.

Кол-во игроков:	2	3	4	5
Кол-во кубиков:	8	7	6	5



ЖЕТОНЫ ОЧКОВ

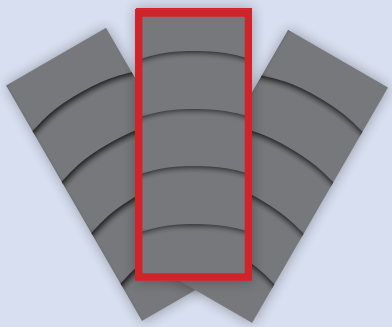
ЖЕТОНЫ МЕНЮ



ЖЕТОНЫ ПАЛОЧЕК

ЖЕТОНЫ ПУДИНГА

БЛЮДА



ЛЕНТЫ КОНВЕЙЕРА

НАЧАЛО РАУНДА

В начале раунда игроки **берут все кубики со своих Лент Конвейеров** и **совершают ими бросок**. Затем выкладывают обратно на Ленту, сохраняя выпавшие значения на кубиках.

ВСЕ ИГРОКИ ДЕЛАЮТ ХОД

Игрок, у которого **Конвейер с красной рамкой, ходит первым**. Затем игрок слева от него и так, пока все не выполнят свой ход. Ход каждого игрока состоит из двух шагов в определенном порядке.

1 Используйте любое кол-во жетонов Меню и/или Палочек (Необязательное действие)

Меню: Верните 1 жетон Меню в общий запас. Затем возьмите любое кол-во кубиков со своей Ленты и перебросьте их. Верните переброшенные кубики на свою Ленту, сохранив значения на них.

Палочки: Верните 1 жетон Палочек в общий запас. Выберите кубик на Ленте Конвейера другого игрока и поменяйте местами с кубиком на своей Ленте, не меняя значения кубиков.
Важно: Кубики с Блюд игроков брать нельзя. Только с Ленты.

На заметку: Вы можете использовать жетоны Меню и Палочек в любом порядке и в любом кол-ве, пока они есть у вас в запасе.

2 Выберите 1 кубик с Ленты, чтобы оставить его себе (Обязательное действие)

Переместите этот кубик с Ленты на свое Блюдо, не меняя его значения. В конце раунда он может принести вам победные очки.

Пудинг: Если вы берете кубик Пудинга, то немедленно возьмите жетоны Пудинга из общего запаса. Кол-во жетонов соответствует кол-ву Пудингов на грани кубика. Положите их рядом с Блюдом в зоне видимости других игроков.

Меню или Палочки: Если вы берете кубик с выпавшим значением Меню или Палочки, то вы сразу берете данные жетоны в соответствии с кол-вом и типом на выбранном кубике. Все ваши жетоны это открытая информация.

На заметку: Кол-во жетонов в вашем запасе не ограничено. Но кол-во жетонов в общем запасе имеет предел.

Нигири и Васаби: Если вы взяли кубик Нигири и у вас уже есть кубик Васаби, то поместите кубик Нигири поверх кубика Васаби.

На заметку: Только 1 кубик Нигири может быть поверх кубика Васаби.

Бери и тряси!

После того, как все игроки совершили свой ход и если на Лентах Конвейера остались кубики, все игроки одновременно передают свои Ленты Конвейера с кубиками на них, игроку слева. Далее игроки перебрасывают все кубики на полученных Лентах Конвейера. Игрок с Лентой имеющей красную рамку новый первый игрок. Все игроки с нова совершают по одному ходу.

Повторяйте данный цикл пока на Лентах Конвейера не закончатся кубики. После этого проведите подсчет очков.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце каждого раунда, игроки подсчитывают очки, принесенные кубиками на их Блюдах. Каждый игрок получает жетоны Очков в соответствии с результатом.

Маки Ролл: Игроки подсчитывают кол-во значков Маки на своих кубиках. Игрок имеющий большее кол-во получает 6 очков. Игрок занявший 2-е место 3 очка. При равенстве значков Маки данные игроки получают полное кол-во очков (6 за 1 место или 3 за 2-е)

Пример: Лида и Антон имеют по 4 значка Маки Ролл, Настя и Ян по 3 . Лида и Антон получают по 6 очков, Настя и Ян по 3 очка.

Нигири: Простое Нигири приносит 1 очко, с Лососем 2 очка, с Кальмаром 3 победных очка.

Нигири на Васаби: Очки Нигири лежащего на Васаби умножаются на 3.

Закуски: Пельмешки, Темпура и Сашими оцениваются следующим образом

Кол-во пельмешек:	**1**	**2**	**3**
Очки:	2	4	8

Кол-ва Темпура:	**1**	**2**	**3**
Очки:	1	5	10

Кол-во Сашими:	**1**	**2**	**3**
Очки:	0	6	13

На заметку: Вы можете собирать несколько разных или одинаковых наборов.

Пример: У Антона 4 Темпуры и 2 Сашими, он набирает 17 очков (10 за Темпуру и 6 за Сашими)

Скидки: Васаби без Нигири не приносят очков.

Пудинг, Палочки и Меню приносят очки только в конце игры.

НАЧАЛО НОВОГО РАУНДА

Все кубики с Блюд помещаются обратно в мешок. Игроки достают их из мешка и размещают на своих Лентах Ковейера также как в начале первого раунда. Можете начинать новый раунд.

Важно: Только в игре с 3 игроками все игроки передают свои Ленты Конвейера в конце раунда. При других кол-вах игроков не передавайте Ленты, когда забрали последние кубики с них.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце 3-го раунда, после промежуточного подсчтета очков этого раунда, пришло время посчитать финальные очки.

Все игроки сравнивают свое кол-во жетонов Пудинга. Игрок набравший наибольшее кол-во жетонов получает 6 очков. игрок набравший наименьшее кол-во теряет 6 очков. При равенстве Пудинга все игроки получают или теряют очки. Возьмите или верните жетоны очков.

Пример: Антон и Лида имеют по 6 Пудингов, они получают по 6 очков каждый. Настя и Ян имеют по 0 Пудингов, они теряют по 6 очков каждый.

Важно: При игре вдвоем, игрок с наименьшим кол-вом Пудингов не теряет победных очков.

Каждый игрок получает по 1 очку за набор из 2 неиспользованных жетонов Меню и Палочек. В любой их комбинации.

Посчитайте свои очки на жетонах Очков. Игрок с наибольшим кол-вом очков выиграл. При равенстве очков, побеждает игрок с наибольшим кол-вом жетонов Пудинга.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

If there are two things we've learned about our fans over our 25 years of publishing games, it's that 1. They love playing *Sushi Go!* and 2. They really love games with dice. So it should come as no surprise that we would combine these two passions into a game! *Sushi Go!* inventor Phil Walker-Harding came up with a fun twist on his best-selling card game that strikes a balance between strategy and probability.

Game by Phil Walker-Harding
Illustrations by Nan Rangsima

Follow us!

facebook.com/gamewright

youtube.com/gamewright

@gamewright

@gamewright

70 Bridge Street
Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006
Email: jester@gamewright.com
Gamewright.com
©2019 Gamewright,
a division of Ceaco, Inc.
All worldwide rights reserved.