

# SUSHI GO!

INSTRUKCJA



GAMEWRIGHT

rebel



# ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

108 kart

14 × Tempura	10 × Nigiri z łososiem
14 × Sashimi	5 × Nigiri z kalmarem
14 × Pierożek gyoza	5 × Nigiri z jajkiem
12 × 2 Futomaki	10 × Pudding
8 × 3 Futomaki	6 × Wasabi
6 × 1 Futomaki	4 × Pączeczki



## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- Należy dobrze przetasować wszystkie karty, a następnie rozdać je graczom w liczbie zależnej od liczby osób biorących udział w rozgrywce.

W rozgrywce **dwuosobowej** należy rozdać każdemu z graczy po **10 kart**.

W rozgrywce **trzyosobowej** należy rozdać każdemu z graczy po **9 kart**.

W rozgrywce **czteruosobowej** należy rozdać każdemu z graczy po **8 kart**.

W rozgrywce **pięcioosobowej** należy rozdać każdemu z graczy po **7 kart**.

(Karty należy trzymać na ręce bez ujawniania ich treści innym graczom).

- Z reszty kart należy utworzyć zakryty stos dobierania i umieścić go na środku obszaru rozgrywki.
- Aby śledzić wyniki, należy zapisywać punkty każdego z graczy na kartce papieru. Możecie wyznaczyć osobę, która będzie za to odpowiedzialna.

# PRZEBIEG ROZGRYWKI

## ROZGRYWANIE RUNDY

Całość rozgrywki składa się z 3 rund. Na początku rundy każdy z graczy wybiera ze swojej ręki po 1 karcie, którą chciałby zachować, i kładzie ją zakrytą przed sobą. Gdy każdy gracz wykona tę czynność, wszyscy jednocześnie odkrywają wybrane przez siebie karty.

Po odkryciu wybranych kart każdy z graczy przekazuje resztę swoich kart graczowi po lewej stronie (nie pokazując ich). W ten sposób rozpoczyna się nowa tura, gracze mogą zapoznać się z nowymi kartami na ręce, wybrać jedną i po raz kolejny przekazać resztę osobie po lewej stronie. Postępują tak aż do wyczerpania kart na ręce, więc z każdą turą mają coraz mniej kart do wyboru.

**ADNOTACJA.** Odkryte karty pozostają przed graczem aż do zakończenia rundy, będą wtedy podlegać punktacji. Pogrupowanie odkrytych kart ze względu na ich typ znacząco ułatwi rozgrywkę.



## UŻYWANIE WASABI

Jeśli gracz zdecyduje się na zagranie karty Nigiri z łososiem, kalmarem albo jajkiem, a ma już przed sobą odkrytą kartę Wasabi, to musi umieścić tę kartę Nigiri na karcie Wasabi. W ten sposób gracz pokazuje, że Nigiri zostało posmarowane Wasabi, a wartość punktowa danej karty Nigiri została potrojona!

**ADNOTACJA.** Gracz może mieć przed sobą wiele odkrytych kart Wasabi, ale na każdej z nich może umieścić tylko 1 kartę Nigiri.



## UŻYWANIE PAŁECZEK

Jeśli gracz posiada przed sobą kartę z Pałeczkami, może w następnej turze wybrać z ręki 2 karty z wybranym przez siebie Sushi!

Działa to w następujący sposób: gracz, który posiada przed sobą odkrytą kartę z Pałeczkami, wybiera 1 kartę z ręki, którą chciałby umieścić przed sobą (tak, jak zwykle). Jednak zanim pozostali gracze ujawnią swoje karty, gracz powinien powiedzieć głośno „**Sushi Go!**”, a następnie wybrać z ręki kolejną kartę, którą położy zakrytą na stole. Wtedy, wraz z pozostałymi, gracz odkrywa wyłożone w tej turze karty.

Przed przekazaniem kart z ręki kartę z Pałeczkami należy dodać na rękę. Oznacza to, że od teraz karta Pałeczek będzie przekazywana, a pozostali gracze będą mogli użyć jej ponownie.

**ADNOTACJA.** Gracz posiadający przed sobą więcej niż 1 kartę z Pałeczkami może w czasie swojej tury użyć tylko jednej z nich.

## ZAKOŃCZENIE RUNDY

Po otrzymaniu od gracza po prawej ostatniej karty z ręki gracze umieszczają ją odkrytą z pozostałymi kartami zebranymi przez siebie podczas danej rundy (bardzo często ostatnia karta nie wniesie za dużo, niemniej jednak zdarza się, że komuś nie dopisze szczęście i będzie musiał przekazać jako ostatnią kartę coś bardzo cennego).

Następnie należy podliczyć punkty za zebrane podczas rundy karty.

# PUNKTACJA



## FUTOMAKI

Każdy gracz sumuje liczbę symboli Futomaki, które znajdują się u góry kart Futomaki. Gracz, który posiada najwięcej tych symboli, otrzymuje **6 punktów**. W przypadku remisu gracze muszą podzielić 6 punktów po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia), a gracz z drugą najwyższą liczbą symboli Futomaki nie otrzymuje żadnej nagrody punktowej.

Jeśli jednak nie doszło do remisu pomiędzy graczami z najwyższą liczbą zebranych symboli Futomaki, gracz z drugą co do wielkości liczbą tych symboli otrzymuje **3 punkty**. W sytuacji, gdy więcej graczy spełnia ten warunek, dzielą oni 3 punkty po równo między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia).

**Przykład.** Krzysiek ma 5 symboli Futomaki, Filip 3, Martyna 3, a Agnieszka 2. Krzysiek ma najwięcej symboli Futomaki spośród wszystkich graczy, więc otrzymuje 6 punktów. Filip i Martyna remisują na drugim miejscu, więc dzielą pomiędzy siebie 3 punkty (otrzymują po 1 punkcie, ponieważ należy zignorować resztę z dzielenia). Agnieszka nie otrzymuje punktów.

ZAWINĘLIŚMY  
6 PUNKTÓW!



TAK SIĘ BUJAMY!



A TERAZ ZWIJAMY  
SIĘ ZE ŚMIECHU!





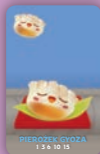
## TEMPURA

Za 2 karty Tempury gracz otrzymuje **5 punktów**. Pojedyncza karta Tempury nie dodaje graczowi punktów. Podczas rundy gracz może kilkakrotnie zebrać zestaw 2 kart Tempury.



## SASHIMI

Tylko komplet 3 kart Sashimi dodaje do puli gracza **10 punktów**. Pojedyncza karta ani 2 karty Sashimi nie dodają graczowi punktów. Istnieje możliwość kilkakrotnego zebrania zestawu 3 kart Sashimi w czasie rundy, ale to bardzo trudne!



## PIEROŻKI GYOZA

Im więcej gracz zbiera kart Pierożków gyoza, tym więcej uzyska punktów.

Pierozki gyoza: 1 2 3 4 5 i więcej  
Punkty: 1 3 6 10 15

PRÓBOWALIŚMY UZBIERAĆ TRZY  
KARTY SASHIMI, ALE GOŚĆ OBOK NAS  
ZATRZYMAŁ OSTATNIĄ KARTE!



ZROBIŁ WAS  
NA SUROWO!





## NIGIRI I WASABI

Karta Nigiri z kalmarem zapewnia graczowi **3 punkty**.  
Jeśli znajduje się ona na karcie Wasabi, gracz zdobywa **9 punktów**.

Karta Nigiri z łososiem zapewnia graczowi **2 punkty**.  
Jeśli znajduje się ona na karcie Wasabi, gracz zdobywa **6 punktów**.

Karta Nigiri z jajkiem zapewnia graczowi **1 punkt**. Jeśli znajduje się ona na karcie Wasabi, gracz zdobywa **3 punkty**.

Karta Wasabi, na której nie znajdują się karty Nigiri, nie dodaje graczowi **żadnych** punktów.

## PAŁECZKI

Karta z Pałeczkami nie dodaje graczowi **żadnych** punktów.

# ROZPOCZĘCIE NOWEJ RUNDY

- Należy zapisać punktację z poprzedniej rundy.
- Odkryte w tej rundzie karty należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Jedyny **wyjątek** stanowią karty Puddingu, które gracze zatrzymują przed sobą do końca gry, gdyż dopiero wtedy będą brane pod uwagę przy punktacji.
- Każdy spośród graczy pobiera na rękę nowe karty ze stosu dobierania (liczba kart zależy od liczby uczestników gry, zob. str. 2).

# ZAKOŃCZENIE GRY

Po trzeciej rundzie, gdy wszyscy gracze otrzymają należne im punkty, w stosie dobierania nadal będą się znajdować karty. Należy je zignorować. Teraz nadszedł czas na deser! Gracze otrzymują punkty związane z kartami Puddingu.



## PUDDING

Gracz z największą liczbą posiadanych kart Puddingu otrzymuje **6 punktów**. W sytuacji, gdy kilku graczy remisuje, dzielą oni 6 punktów między siebie (ignorując resztę pozostałą z dzielenia).

Gracz z najmniejszą liczbą posiadanych kart Puddingu (albo nieposiadający żadnych takich kart) **traci 6 punktów**. W przypadku remisu graczy na ostatnim miejscu ujemne punkty są dzielone pomiędzy nimi (ignoruje się resztę pozostałą z dzielenia).

**Przykład.** Krzysiek ma 4 karty Puddingu, Filip 3, a Martyna i Agnieszka nie mają takich kart. Krzysiek ma najwięcej kart, więc otrzymuje 6 punktów. Martyna i Agnieszka nie mają kart Puddingu, więc obydwie znajdują się na ostatnim miejscu i dzielą między siebie 6 ujemnych punktów (tracą po 3 punkty).

W rzadkich przypadkach, gdy wszyscy gracze mają dokładnie taką samą liczbę kart Puddingu, żaden z nich nie otrzymuje punktów w tej kategorii.

**ADNOTACJA.** W grze dwuosobowej gracze nie mogą utracić punktów za karty Puddingu. W takiej sytuacji rozpatruje się tylko punkty przyznane za największą liczbę posiadanych kart Puddingu.



## A ZWYCIĘZCĄ ZOSTAJE...

Gracz posiadający po trzeciej rundzie największą liczbę punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada więcej kart Puddingu.

## WARIANTY ROZGRYWKI

### PRZEKAZYWANIE KART W OBIE STRONY

Aby urozmaicić interakcje pomiędzy graczami, wystarczy co rundę zmieniać kierunek przekazywania kart. W rundach pierwszej i trzeciej należy przekazać karty graczowi po swojej lewej stronie. W drugiej rundzie należy przekazać karty graczowi po prawej stronie.

### WARIANT DLA DWÓCH GRACZY

W tym wariantcie do gry dołącza trzeci gracz „widmo”, który będzie kontrolowany naprzemiennie przez każdego z graczy.

- W tym wariantcie należy rozdać karty obu graczom i graczowi widmu (po 9 kart).
- Karty gracza widmo należy umieścić zakryte pomiędzy graczami a stosem kart.
- Następnie gracze wybierają spośród siebie tego, który jako pierwszy będzie kontrolował gracza widmo.
- Gracz, który kontroluje gracza widmo, dobiera 1 kartę z wierzchu stosu kart gracza widma i dodaje ją do swojej ręki.

- Następnie gracz kontrolujący karty gracza widma wyklada ze swojej ręki 1 kartę za siebie oraz 1 za gracza widmo (przeciwnik zagrywa tylko 1 kartę, tak jak podczas normalnej rozgrywki).
- Po odkryciu zagranych kart należy zamienić ręce, nie ruszając przy tym kart gracza widma.
- Teraz, gdy przeciwnik kontroluje karty gracza widma, pobiera on 1 kartę z ręki gracza widma, a następnie zagrywa 1 kartę za siebie i 1 za gracza widmo.
- Gracze zmieniają się tak długo, aż nie wyczerpie się stos kart gracza widma.
- Powyższe reguły należy stosować podczas rozgrywania 3 rund, po których gracze podliczają punktację zgodnie z podstawowymi regułami gry.

GRATULACJE, WYGRAŁEŚ!  
MOŻE W RAMACH  
ŚWIĘTOWANIA ZABIORĘ CIE  
NA JAKIŚ DESEREK?



OOO, ALEŚ  
TY SŁODKII!



# SŁOWO OD WYDAWCY

Wszyscy w siedzibie głównej Gamewright jesteśmy ogromnymi fanami sushi, więc nie powinno dziwić, że od razu zakochaliśmy się w tej przepysznej grze karcianej. Prosta mechanika sprawia, że gra jest łatwa do zrozumienia, rozgrywka dynamiczna i jednocześnie bardzo wciągająca dla osób w każdym wieku. Tak jak znakomity posiłek w barze Sushi, gra sprawi, że będziecie do niej wracać po więcej zabawy – bardzo, bardzo często!

Projekt gry: Phil Walker-Harding

Ilustracje: Nan Rangsim

Tłumaczenie: Michał Włóczyk

Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL

Specjalne podziękowania dla Petera Kinsleya za stworzenie wariantu rozgrywki dwuosobowej.



**Śledź nas na  
facebooku i twitterze!**



**GAMEWRIGHT®**

Gry dla osób nieskończenie kreatywnych.

70 Bridge Street

Newton, MA 02458

email: [jester@gamewright.com](mailto:jester@gamewright.com)

[www.gamewright.com](http://www.gamewright.com)



[Facebook.com/REBELpl](https://www.facebook.com/REBELpl) @PL\_Rebel



**rebel**

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk

email: [wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl)

[wydawnictworebel.pl](http://wydawnictworebel.pl)

# SZYBKE PODSUMOWANIE GRY

**3**  
RUNDY

W rozgrywce **dwuosobowej** należy rozdać każdemu graczowi po **10 kart**.  
W rozgrywce **trzyosobowej** należy rozdać każdemu graczowi po **9 kart**.  
W rozgrywce **czterosobowej** należy rozdać każdemu graczowi po **8 kart**.  
W rozgrywce **pięcioosobowej** należy rozdać każdemu graczowi po **7 kart**.

Wybierzcie po 1 karcie. Odsłońcie karty jednocześnie. Podajcie karty graczowi po lewej.



## FUTOMAKI

Najwięcej: 6  
Drugie miejsce: 3  
Podzielcie punkty przy remisie.

## NIGIRI

Z kalmarem: 3  
Z łososiem: 2  
Z jajkiem: 1



## TEMPURA

Zestaw 2 kart: 5  
W innym razie: 0

## WASABI

Potrąja wartość  
następnego Nigiri.

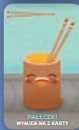


## SASHIMI

Zestaw 3 kart: 10  
W innym razie: 0

## PAŁECZKI

Użyj podczas kolejnej  
tury, aby wymienić na  
2 karty.



## PIEROŻKI GYOZA

×1 2 3 4 5+  
1 3 6 10 15

## PUDDING

Punktowane na koniec gry  
Najwięcej: 6  
Najmniej: -6  
Podzielcie punkty przy remisie.

