

# SUSHI GO PARTY!

## JÁTÉKSZABÁLY

KOR: 8+

2-8 JÁTÉKOSNAK



GAMEWRIGHT®

reflexshop

A MESTERIEN ÖSSZEÁLLÍTOTT MENÜK ÉS  
ÍNYCSIKLANDÓ FOGÁSOK PARTYJÁTÉKA

Üdvözlünk benneteket a Sushi Go Party-n! Egy mennyei sushi lakomán vesztek részt, ahol először is össze kell állítanotok az étlapot a széles, ízletesebbnél ízletesebb választékból. Ezután 3 forduló alatt a lehető legtöbb pontot kell összegyűjtenetek a legjobb lapkombinációk elvitelével.

## TARTALOM

### 181 kártya + 22 menülapka + 8 figura + 1 játéktábla

NIGIRI	12x:	nigiri
SUSHI TEKERCSEK	fajtánként 12x:	maki tekercs, temaki, uramaki
ELŐÉTELEK	fajtánként 8x:	tempura, sashimi, gőzgombóc, angolna, tofu, onigiri, edamame bab, miso leves
KIEGÉSZÍTŐK	fajtánként 3x:	evőpálcikák, szójaszósz, tea, étlap, kanál, különleges rendelés, bento, wasabi
DESSZERTEK	fajtánként 15x:	puding, zöldtea-fagyalt, gyümölcs

## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a **játéktáblát** a játéktér közepére!
2. Minden játékos válasszon magának egy játékosszint, és a hozzá tartozó **figurát** helyezze a pontozósáv **0** mezőjére vagy annak közelébe!
3. Az **első játék előtt típus szerint válogassátok szét a kártyákat**, és helyezzétek a dobozban lévő rekeszekbe a különböző kártyatípusokat!
4. Döntsétek el együtt, hogy az aktuális játékhoz **mely kártyák kerüljenek játékba!** (Lásd "kártyák kiválasztása" részt.)
5. A kiválasztott kártyatípusokhoz tartozó **menülapkákat** rá kell helyezni a játéktábla megfelelő mezőire. Ezek a lapkák mindenki számára átláthatóvá teszik, hogy mely kártyák kerültek játékba és azok hogyan működnek.  
*Megjegyzés: Amennyiben 6-8 fős játék esetén maki tekercseket használtok, fordítsátok meg a hozzá tartozó menülapkát a 6-8 fős pontozó oldalára!*
6. A kiválasztott **desszerteket** keverjétek meg, és képezzetek belőlük egy képpel lefordított paklit a játéktábla mellett!
7. A többi kiválasztott kártyatípus összes kártyáját keverjétek egyetlen **képpel lefordított pakliba**, és azt helyezzétek a játéktábla mellé!



## BŐSÉGTÁL Hatalmas pontszámok.



## VERSENY A LEGJOBB FALATOKÉRT Interaktív és konfrontatív.



## DÍSZEBÉD 6-8 fő számára ideális.



## VACSORA KÉT FŐRE Remek választás 2 fő számára.



**KÉSZÍTSETEK SAJÁT MENÜT!** Állítsatok össze tetszőleges kártyakombinációkat a játszmahoz! Bármilyen összeállításban játszhattok, de a menünek a következőket kell tartalmaznia:

- Az összes **nigiri** kártyát (ezek minden játszmaiban szükség van)
- 3 féle **előétel**
- 2 féle **kiegészítő**
- 1 féle **tekercset**
- 1 féle **desszertet**

**FONTOS:** A menükártyák, illetve a **különleges rendelés kártyák** nem használhatók **7-8 fős** játék esetén. A **kanálkártyák**, illetve az **edamame bab kártyák** nem használhatók **2 fős** játék esetén.

# EGY FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

Egy Sushi Go Party! játszma 3 fordulóból áll. Minden forduló előtt keverjeteK bizonyos mennyiségű desszertkártyát képpel lefelé a fő pakliba. Ez játékosszám- és fordulófüggő:

	2-5 JÁTÉKOS	6-8 JÁTÉKOS
1. FORDULÓ	5 desszertkártya	7 desszertkártya
2. FORDULÓ	3 desszertkártya	5 desszertkártya
3. FORDULÓ	2 desszertkártya	3 desszertkártya

(2-5 fős játék esetén a megmaradt 5 desszertkártya nem kerül játékba.)



Ezt követően osszatok minden játékosnak kártyákat képpel lefelé az alábbi táblázat alapján:

JÁTÉKOSOK	KÁRTYÁK
2-3	10
4-5	9
6-7	8
8	7

A pakliban megmaradt kártyákat helyezzétek képpel lefelé a játéktábla mellé! Mindenki vegye kézbe a kapott lapjait úgy, hogy a többiek ne lássák mi van azokon. Indulhat a játék!

## EGY KÖR MENETE

A Sushi Go Party!-ban a játékosok egyszerre hajtják végre a köreiket. Minden játékos kiválaszt 1-et a kézben tartott kártyái közül, amit megtart, ezt mindenki képpel lefelé maga elé helyezi. Amikor ezzel minden játékos végzett, mindenki egyszerre megfordítja a kiválasztott kártyáját, ezáltal kijátszva azt.

A kártyák felfedése után minden játékos adja tovább a kézben maradt lapjait a tőle balra ülő játékosnak! Ezáltal a kézben lévő lapok az óramutató járásával megegyező irányba haladnak tovább. A játékosok vegyék kezükbe az így kapott lapokat, és új kör kezdődik. Az újabb körök során a játékosok egyre kevesebb lapból választhatnak majd.

*Megjegyzés: A képpel felfelé szereplő kártyák a forduló végéig a játékosok előtt maradnak, és minden forduló végén pontozásra kerül sor. Az ugyanolyan színű kártyákat gyűjtsétek egy oszlopban!*

# SPECIÁLIS KÁRTYA AKCIÓK

A legtöbb kártyát a forduló végén kell kiértékelni, de van néhány, amely már az aktuális kör során is kifejti hatását.



URAMAKI



MISO LEVES



WASABI



ÉT LAP



KÜLÖNLEGES RENDELÉS



BENTO

Lásd a "kártyák leírása" részt a további részletekért!

Az **evőpálcikák** és a **kanál kártyák** lehetővé teszik, hogy bónusz akciót hajts végre a **kijátszásuk utáni körök bármelyikében**. A bónusz akció végrehajtásához egyszerűen csak **mond be a kártya nevét**, amikor minden játékos megfordítja a körben kiválasztott kártyáját. Miután minden játékos megszokott módon megfordította és ezzel kijátszotta a kiválasztott lapját, a bemondott bónusz akció hatása életbe lép. A bónusz akció hatása **még azelőtt életbe lép**, hogy a játékosok a jobb oldali szomszédjuktól kapott lapokat a kezükbe vennék, ezzel új kört kezdve. (Lásd a "kártyák leírása" részt, amelyben a kártyák működésének részletei olvashatók.)



EVŐPÁLCIKÁK



KANÁL

**FONTOS!** Amennyiben ugyanabban a körben több bónusz akcióra is sor kerül, és/vagy ha több étlap vagy bento került felfedésre (kijátszásra), a kártyák hatásának érvényesítési sorrendjét a jobb alsó sarokban látható kis számok határozzák meg. **A legalacsonyabb értékűt kell először érvényesíteni**, a többit pedig növekvő sorrendben.





# EGY FORDULÓ VÉGE

Amikor az összes kártyát kijátszottátok, tehát egy játékosnak sincs már lap a kezében, a forduló véget ér. Először is minden játékos tegye félre a desszertkártyáit. Ezeket mindenki megőrzi a játék végéig, ekkor kerül majd sor a pontozásukra. Erre vonatkozóan emlékeztetőképpen minden desszertkártya bal alsó sarkában egy eper ikon látható.



Ezt követően az összes többi, ebben a fordulóban kijátszott kártyát ki kell értékelni. Minden kártyatípusnak mások a pontozási szabályai, ez a "kártyák leírása" részben olvasható. A forduló során szerzett pontokat a játéktábla keretén lévő pontozósávon lépjétek le!

Majd a kijátszott desszertkártyák kivételével az összes többi kártyát (a pakliban maradtakat és a kijátszottakat is) gyűjtsetek össze, és keverjétek egyetlen lefordított pakliba. **Ne felejtsetek el a fordulónak és játékoszámnak megfelelő mennyiségű desszertkártyát a pakliba keverni.** Ezt követően új forduló kezdődik, ami ugyanúgy zajlik, mint az előző.



# A JÁTÉK VÉGE

A **3. forduló végén** a játék véget ér. A megszokott forduló végi pontozás után a **desszertkártyákat is le kell pontozni**, ennek részletei a "kártyák leírása" részben olvashatók. A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén az érintettek közül a több desszertkártyával rendelkező játékos a győztes.

# NÉHÁNY SZÓ A GYÁRTÓTÓL

Hallottuk ám, hogy még több Suhu Gol-ra vágytok. Nos, itt van, még több Sushi Go! Ez a deluxe verzió sok-sok lehetőséget tartogat, így minden játszmatok más és más lehet. Bár összességében a játék ugyanaz maradt, a kártyák sokszínűsége változatos játszmatokat eredményez. A stratégiátok is változni fog játszmatról-játszmára. Küldjétek el nekünk a kedvenc kombinációitokat, és talán a jövőbeli kiadásokba beleírjuk azokat is!

# A KÁRTYÁK LEÍRÁSA

A következő oldalakon a különböző kártyatípusok részleteit olvashatjátok.

NIGIRI



## NIGIRI

A nigiri minden nagyszerű sushi étkezés létfontosságú része.

Minden **tojás** nigiri 1 pontot ér.

Minden **lazac** nigiri 2 pontot ér.

Minden **tintahal** nigiri 3 pontot ér.

Egy wasabi kártyán lévő **tojás** nigiri 3 pontot ér.

Egy wasabi kártyán lévő **lazac** nigiri 6 pontot ér.

Egy wasabi kártyán lévő **tintahal** nigiri 9 pontot ér.

TEKERCSÉK



## MAKI TEKERCSÉK

Kicsi és izletes. Te mennyit tudsz megenni egyszerre?

**Egy-egy forduló végén:** Összesítsétek, hogy a kijátszott maki tekerces kártyáitokon mennyi maki tekerces ikon látható (a lapok tetején). **Aki a legtöbbet gyűjtötte, 6 pontot kap. Aki a második legtöbbet gyűjtötte 3 pontot kap.** Amennyiben a legtöbb, vagy a második legtöbb helyet illetően egyenlőség alakulna ki kettő vagy több játékos között, minden érintett megkapja a helyezésért járó **teljes pontszámot**. Ahhoz, hogy valaki pontot kaphasson, legalább 1 maki tekerces kártyával rendelkeznie kell.

**Példa:** Emese és Boglárka 5 maki tekerces ikont gyűjtött, Zalánnak 3, Kendének pedig 1 van. Boglárka és Emese is 6-6 pontot kap, Zalán pedig 3-at.

**6-8 fős játék esetén:** A második legtöbb maki tekerces gyűjtő játékos 4 pontot kap, a harmadik legtöbbet gyűjtő pedig 2 pontot. A döntetlenben résztvevő játékosok a helyezésért járó teljes pontszámot megkapják.

## TEMAKI

A temakit mindenféleképpen meg kell kóstolnod: akkora tekerces, hogy kitölti a tenyeredet!

**Egy-egy forduló végén:** Összesítsétek, hogy ki mennyi temaki tekerces kártyát gyűjtött. **Aki a legtöbbet gyűjtötte, 4 pontot kap. Aki pedig a legkevesebbet gyűjtötte** (beleértve a 0-t is) **4 pontot veszít**. Amennyiben a legtöbb vagy a legkevesebb temaki kártyát illetően döntetlen alakulna ki, minden játékos megkapja vagy elveszíti a teljes pontszámot.

**2 fős játék esetén:** A kevesebb temakit gyűjtő játékos nem veszít pontokat.

**Példa:** Boglárkának 3 temaki kártyája van, Emesének 2, Zalánnak és Kendének pedig 0. Boglárka 4 pontot kap, Zalán és Kende pedig 4-4 pontot veszít.







## URAMAKI

Az uramaki tekercsék ki vannak fordítva. Versenyezzen a barátaival, hogy ki tud 10-et megenni belőlük!

**Egy-egy forduló során:** Amennyiben te vagy **az első, aki legalább 10 ikonnal rendelkezik** a kijátszott uramaki kártyáin, **azonnal kapsz 8 pontot**. Mozgasd előre a figurádat a pontozósávon, és azonnal dobd el az uramaki kártyáidat. Az a játékos, aki **következőnek** gyűjt össze legalább 10 uramaki ikont, **5 pontot** kap, **a harmadik** játékos pedig **2 pontot** kap. A pontokat ezekben az esetekben is azonnal le kell lépni, az uramaki kártyákat pedig el kell dobni. Amennyiben ugyanabban a körben több játékosnak is 10 vagy annál több uramaki ikonja van, a döntetlent az nyeri, akinek több uramaki ikonja van a kártyáin. Amennyiben még így is döntetlen alakulna ki, az érintett játékosok a helyezésért járó teljes pontszámot megkapják. Ebben az esetben azonban a következő helyezés pontozása kimarad.

**Egy-egy forduló végén:** Az a játékos, aki a legtöbb uramaki ikonnal rendelkezik az előtte lévő kártyáin, pontokat kap a következő, még nem értékelt helyezésnek megfelelően (8 pont, ha még senki sem kapott pontot a forduló során uramakikért, 5 pontot, ha az első helyezésért járó pontokat már megkapta egy játékos, és 2 pontot, ha az első és második helyezésért járó pontok már elkeltek, ha pedig mind a három helyezés pontozásra került, 0 pont jár). Amennyiben több játékos között is döntetlen alakulna ki, az érintettek a teljes pontszámot megkapják. Lehetséges, hogy egy játékos több helyezésért is megkapja a pontokat egy fordulóban.

**Például:** Boglárka és Emese ugyanabban a körben játszanak ki uramaki kártyákat, és ezzel mind a ketten 12 uramaki ikonnal rendelkeznek. Ők az elsők, akik elérték a legalább 10 ikont, így mind a ketten 8 pontot kapnak. A második helyezésért járó pontok emiatt nem kerülnek kiosztásra, így a következő játékos, aki legalább 10 uramaki ikonnal fog rendelkezni, csupán 2 pontot kap. A forduló véget ér, és senki sem ért el legalább 10 ikont újra. A játékosok előtt lévő kártyák közül Kende rendelkezik a legtöbb uramaki ikonnal, így ő 2 pontot kap.

**Tipp:** Helyezétek az eldobott uramaki kártyákat a pontozásuk után egy képpel felfelé fordított pakliba a pontozóábra mellé, így láthatjátok, hogy a forduló során mely helyezésekért járó pontokat osztottátok már ki. Természetesen az eldobott kártyákat egy-egy forduló végén vissza kell keverni a pakliba a következő fordulóhoz.

De kis maki vagy!



Nem, uramaki!





## GŐZGOMBÓC

A gőzgombócok isteni finomak, minél többet eszel, annál többet kívánsz.

Az összegyűjtött gőzgombócok száma alapján járnak pontok a következőképpen:

<b>Gőzgombócok:</b>	1	2	3	4	5+
<b>Pontok:</b>	1	3	6	10	15



## EDAMAME BAB (csak 3-8 fős játék esetén használhatók)

Ezek a babok tökéletes közös harapnivalók.

Minden kijátszott edamame bab kártya **annyiszor 1 pontot ér, amennyi olyan ellenfél van, aki kijátszott legalább 1 edamame bab kártyát**. Az edamame babért 0 pont jár, ha csupán 1 játékos játszott ki edamame bab kártyát a fordulóban. Az edamame bab kártyánként **legfeljebb 4 pontot érhet**, még akkor is, ha több, mint 4 ellenfél játszott ki ilyen kártyát a körben.

**Például:** A forduló végén Boglárkának 3 edamame bab kártyája van, Emesének 2, Kendének pedig 1 van. Így minden edamame bab kártya 2 pontot ér (edamame babot kijátszott ellenfelenként 1 pont), tehát Boglárka összesen 6 pontot kap. Emese 4 pontot, Kende pedig 2 pontot kap.



## ANGOLNA

Talán elsőre nem tetszik majd az angolna íze, de az biztos, hogy rabul ejti!

Amennyiben **1 angolnával** rendelkezel, **3 pontot veszítesz**.

Amennyiben **2 vagy több angolnával** rendelkezel, **7 pontot szerzel**.



## ONIGIRI

Ezek a rizsgolyók a lehető legkülönbözőbb formákban fordulnak elő, kóstold meg mindet!

4 különböző formájú onigiri van: kör, háromszög, négyzet és téglalap. Az értük járó pontszám azon múlik, hogy egy-egy játékos mennyi különböző formát tud egy készletbe gyűjteni.

<b>Különböző formák:</b>	1	2	3	4	Több készlet onigiri is gyűjthető, mindért jár a pont.
<b>Pontok:</b>	1	4	9	16	

**Például:** Boglárkának van 1 kör, 1 háromszög és 2 négyzet onigirije. A 3 különböző formás készletért 9 pontot kap, a második készletéért (a második négyzet onigiri) pedig 1 pontot kap, tehát összesen 10 pontot szerez.



## MISO LEVES

Mindenki irigylt azt a személyt, aki egy csészényi forró miso levest rendel.

Amennyiben miso leves kártyát játszol ki, és **abban a körben ez az egyetlen kijátszott** miso leves kártya, akkor a lap a forduló végéig előtted marad, amikor is **3 pontot** ér majd. Ugyanakkor, ha ugyanabban a körben **1-nél több miso leves került kijátszásra** (a tiédet is beleértve), akkor az így kijátszott miso leves kártyákat **azonnal el kell dobni**, a forduló végén pedig nem érnek pontot. Az eldobott kártyákat helyezzedek a pontozótábla mellé, majd a forduló végén keverjétek a pakliba!

- Amennyiben egy játékos evőpálcikák, kanál, étlap, vagy különleges rendelés segítségével játszik ki miso levest, az attól még az adott körben kijátszott kártyának számít.
- Egy játékos több miso leves kártyáért is kaphat pontot egy fordulóban.



## SASHIMI

Egy igazi finomság, de azért időre van szükség ahhoz, hogy igazán értékeld.

Amennyiben **1 vagy 2 sashimid** van, **0 pontot** kapsz.

Amennyiben **3 sashimid** van, **10 pontot** kapsz.

Ugyanabban a fordulóban több sashimi készletért is kaphatsz pontot.



## TEMPURA

Az olajban sült élvezet - nem lehet csak egyet enni belőle.

Amennyiben **1 tempurád** van, **0 pontot** kapsz.

Amennyiben **2 tempurád** van, **5 pontot** kapsz.

Ugyanabban a fordulóban több tempura készletért is kaphatsz pontot.



## TOFU

A tofu igazán neked való, de ha túl sokat eszel belőle, rosszul leszel.

Amennyiben **1 tofud** van, **2 pontot** kapsz.

Amennyiben **2 tofud** van, **6 pontot** kapsz.

Amennyiben **3 vagy több tofud** van, mind **0 pontot** ér.



## EVŐPÁLCIKÁK

Használd az evőpálcikákat, hogy megkaparintsd azt a 2 fogást, amire hirtelen igazán szükséged van.

Az evőpálcikák lehetővé teszik, hogy **egy későbbi körben 2 kártyát vehess el**. Abban a körben, amikor magad elé teszed az evőpálcikákat, semmi sem történik. Ugyanakkor egy későbbi körben a segítségével bónusz akcióhoz juthatsz. Amikor használni szeretnéd, jelentsd be, hogy "Evőpálcikák!", amikor minden játékos megfordítja a kiválasztott kártyáját. Ekkor válassz még egy kártyát az aktuálisan nálad lévő kártyák közül és azonnal játszd ki! Az evőpálcikák kártyát tedd vissza a kezdedben lévő kártyák közé mielőtt továbbadnád őket a szomszédodnak. Így a forduló során ugyanazt az evőpálcikák kártyát más játékosok is kijátszhatják egy későbbi körben. **A fel nem használt evőpálcikák kártyák 0 pontot érnek a forduló végén.**



## ÉTLAP (kizárólag 2-6 fős játék esetén használható)

Nem tetszik az asztalon lévő kínálat? Rendelj mást az étlapról!

Amikor étlap kártyát játszol ki, **húzz 4 lapot** a pontozótábla mellé félretett pakliból és nézd meg őket! Ezután **válassz ki 1 kártyát és játszd ki** azt (ez nem lehet másik étlap kártya)! A maradék 3 lapot keverd vissza a paklibal. Az étlap kártyát dob a pontozótábla mellé képpel felfelé! (A következő fordulóhoz ezt is vissza kell majd keverni a pakliba.)



## SZÓJASZÓSZ

A szójaszószt minden fogást még izletesebbé tesz. Ez a tökéletes kiegészítő, hogy még változatosabb legyen az étkezés.

Annak a fordulónak a végén, amelyben szójaszószt játszik ki valaki, minden játékos megvizsgálja, hogy a kijátszott lapjai között mennyi különböző színű háttér található. Amennyiben egy játékos előtt van szójaszószt kártya, és **a legtöbb különböző színű háttérű kártyával rendelkezik** (akár holtversenyben), **4 pontot kap** szójaszószt kártyáért. Egy játékos egy fordulóban több szójaszószt kártyáért is kaphat pontot. Magát a szójaszószt kártyát is figyelembe kell venni a legtöbb különböző színű kártya birtokosának meghatározásakor. A desszert kártyák közül azonban csak azokat szabad figyelembe venni, amit az adott fordulóban játszottak ki a játékosok.



**KANÁL** (kizárólag 3-8 fős játék esetén használható)

Vedd kézbe a kanalad, és szerezd meg azt a fogást, amiről korábban lemaradtál.

A kanál kártya lehetővé teszi, hogy **elvegyél egy másik játékos kezében lévő kártyát**.

Abban a körben nem történik semmi, amikor kijátszod a kanalat. A későbbi körökben ugyanakkor ez a kártya lehetővé teszi, hogy egy bónusz akciót végrehajts. Amikor használni szeretnéd, jelentsd be, hogy "Kanál!", amikor minden játékos megfordítja a kiválasztott kártyáját. Minden játékos a megszokott módon játssza ki a kiválasztott kártyáját. Ezt követően nevezd meg egy kártyát, amit meg szeretnél szerezni. A bal oldali szomszédod megnézi, hogy van-e ilyen lap a kezben lévő kártyái között. Ha nincs, az ő bal oldali szomszédja teszi meg ugyanezt, és így sorba tovább egészen addig, amíg

egy játékos be nem jelenti, hogy van nála a megnevezett kártyából. A kártyát megkapod, amit rögtön ki is játszol, a kanál kártyát pedig add annak a játékosnak, akitől a megnevezett kártyát kaptad. Ő a kezében lévő lapok közé teszi ezt a lapot.

Amennyiben egy játékos kezében sincs a megnevezett kártyából, a kanál kártyát el kell dobni a pontozótábla mellé képpel felfelé, a következő fordulóhoz majd vissza kell keverni a pakliba. **A fel nem használt kanál kártyák a forduló végén 0 pontot érnek.**

**Megjegyzés:** Amikor olyan kártyát nevezel meg, aminek több fajtája van (nigiri, maki tekercs, stb.), megnevezhetsz általános kártyatípust is, vagy egy kártyatípus pontos fajtáját. Amennyiben meghatározott fajtát nevezel meg, a többi játékosnak csak akkor kell odaadnia a megnevezett kártyát, ha pontosan olyan van a kezben tartott kártyái között. Ha általános kártyatípust nevezel meg, a játékosok, amennyiben több fajta is van ebből a típusból a kezükben, eldönthetik, hogy melyiket adják neked. Például, ha egyszerűen csak nigirit kérsz, és abból az érintett játékosnak tintahal és tojás nigiri is van a kezében, ő dönti el, hogy melyiket adja neked. Ugyanez igaz a "3-as maki tekercs" vagy szimplán "maki tekercs" kérése esetén is, stb.

## TOVÁBBI SZABÁLYOK AZ EVŐPÁLCIKA, KANÁL VAGY ÉTLAP HASZNÁLATA ESETÉN

Ezek a kártyák lehetővé teszik, hogy egy kör során egy további kártyát játssz ki. Itt olvasható néhány szabálytisztázás attól függően, hogy mit játszol ki extra kártyaként:

**NIGIRI:** Amennyiben nigiri nélküli wasabi kártyával rendelkezel, kötelező a kijátszott nigirit az üres wasabira helyezni.

**MISO LEVES:** Amennyiben ebben a körben már van újonnan kijátszott miso leves kártya (akár általad), az összeset el kell dobni, és egyik sem ér pontot.

**URAMAKI:** Ha a plusz kártyával az előttd lévő uramaki ikonok száma eléri a 10-et, azonnal pontozd le őket a szokásos módon, majd a kártyákat el kell dobni.

**ÉTLAP VAGY BENTO:** A kijátszott kártya az aktuális körben kijátszott kártyának számít. Amennyiben más étlap vagy bento kártyák is kijátszásra kerültek ebben a körben, a végrehajtásuk sorrendje a kártyák jobb alsó sarkában látható kis számok alapján történik. (További részletek a 6. oldalon olvashatók.)

**EVŐPÁLCIKÁK VAGY KANÁL:** Tartsd meg a kártyát, egy későbbi körben tudod majd használni.

**KÜLÖNLEGES RENDELÉS:** Azonnal ki kell választanod, hogy a már kijátszott kártyáid közül melyiket szeretnéd lemásolni.



**KÜLÖNLEGES RENDELÉS** (kizárólag 2-6 fős játék esetén használható)  
Nagyon élvezetes volt a már elfogyasztott fogás és még többet szeretnél belőle? Adj le egy különleges rendelést!

A különleges rendelés kártya **lemásolja egy, ebben a fordulóban már korábban kijátszott kártyádat**. Amikor különleges rendelés kártya kijátszása mellett döntesz, helyezd képpel lefelé az asztalra úgy, hogy a kártya teteje arra a kártyára mutasson, amit le szeretnél másolni. Majd, amikor a különleges rendelés kártyát megfordítod, helyezd arra a kártyára, amit lemásolsz, ezzel jelezve, hogy ebből a kártyából egy újabb példányod van. A különleges rendelés kártyát a pontozás során ugyanolyan kártyának kell kezelni, mint amit lemásolt.

- Amennyiben a különleges rendelés kártya kijátszásakor még egyetlen kártyával sem rendelkezel, nincs mit lemásolni, így a kártyát azonnal el kell dobni. A következő fordulóhoz majd vissza kell keverni a pakliba.
- Amennyiben a különleges rendelés egy olyan kártyát másol le, amin több ikon látható, akkor a másolat ugyanolyan kártyának számít az összes rajta lévő ikonnal együtt.

## SZABÁLYTISZTÁZÁSOK A LEMÁSOLT KÁRTYÁK ALAPJÁN:

**NIGIRI:** Amennyiben egy wasabi tetején lévő nigirit másolnál le, a különleges rendelés nem számít a wasabin lévő kártyának. Amennyiben egy olyan nigirit másolnál le, ami nincs wasabin, miközben olyan wasabival rendelkezel, amin nincs nigiri, kijátszhatod a különleges rendelést (ami most már nigirinek számít) a wasabira. Emlékezned kell, hogy melyik nigirit másoltad le.

**WASABI:** Amennyiben wasabit másolnál le (akár van rajta nigiri, akár nincs), helyezd a különleges rendelést a wasabi mellé. Ez most mindenféleképpen nigiri nélküli wasabinak számít.

**MISO LEVES:** Amennyiben miso levest másolnál, és ebben a körben másik miso leves kártya is kijátszásra került (akár általad), el kell dobni az összes aktuálisan kijátszott miso levest.

**URAMAKI:** Amennyiben a másolattal együtt legalább 10 uramaki ikonod lesz, azonnal pontozd le őket. Dobd el a különleges rendelést az uramaki kártyáiddal együtt. Ezeket vissza kell majd keverni a pakliba a következő fordulóhoz.

**KÜLÖNLEGES RENDELÉS:** Amennyiben egy már kijátszott különleges rendelést másolnál le, az új kártya ugyanannak a kártyának számít, amit a lemásolt különleges rendelés kártya lemásolt.

**EVŐPÁLCIKÁK VAGY KANÁL:** A különleges rendelés ugyanolyan számú (a jobb alsó sarokban) kártyának számít. Ezt a kártyát egy későbbi körben lehet csak használni.

**BÁRMELYIK KÁRTYA, AMI KORÁBBAN EGY BENTOVAL LETT MEGFORDÍTVA:** Amennyiben megfordított kártyát másolnál, fordítsd meg a különleges rendelést is. A forduló végén 2 pontot ér.

**PUDING, GYÜMÖLCS, ZOLDTEA-FAGYLALT:** Amennyiben a különleges rendeléssel desszertkártyát másolnál, a többi desszertkártyával együtt félre kell tenni, ezeket a játék végén kell lepontozni. A további fordulókban nem szabad visszakeverni a pakliba.





## BENTO

Valamelyik fogást nem most ennéd meg? Tedd félre későbbre, hogy még több pontot érjen!

Amikor kijátszod, azonnal **kiválaszthatod bármennyi, ezen forduló során már korábban kijátszott kártyádat, amiket képpel lefelé fordítasz.** Ezek a kártyák már nem számítanak az eredeti oldalukon látható típusú kártyáknak. Ehelyett, **e kártyák mindegyike 2-2 pontot ér a forduló végén.** A kijátszott bento kártyát dobd el a pontozótábla mellé képpel felfelé. A következő forduló előkészítések vissza kell majd keverni a pakliba.

**Megjegyzés:** Amennyiben egy olyan kártyát fordítanál le, amit egy különleges rendelés kártyával lemásoltál, a különleges rendelés kártya továbbra is a tényleges kártya másolatának számít, így emlékezned kell, hogy milyen kártyát másoltál le.



## TEA

A tea megtisztítja a szápadlást egy nagy étkezés után.

**Egy-egy forduló végén:** Számold meg, hogy mennyi kártyád van abból a kártyatípusból (ugyanolyan háttérű kártyák), amelyekből a legtöbbet rendelkezel (akár más színnel holtversenyben). A tea **minden ilyen háttérszínű kártyáért 1 pontot ér.**

**Például:** Boglárkának 1 wasabija, 1 tintahal nigirije és 2 lazac nigirije van. Ebből a kártyatípusból (sárga háttérűek) van a legtöbb kártyája. Így egy tea kártyája 4 pontot ér.



## WASABI

A nigiri extra csípős lesz, ha egy kis wasabiba mártogatod.

Amikor kijátszol egy wasabi kártyát, annak nincs semmilyen hatása. Ugyanakkor, **a következő nigiri kártyát, amit kijátszol, köteles vagy a wasabi kártyára tenni.** A wasabi hatására a nigiri kártya **háromszor annyit fog érni** a forduló végén, mint amennyi rá van írva. Minden wasabira **csak 1 nigirit tehetsz.** Egy fordulóban több wasabi kártyát is kijátszhatsz, de egy **nigiri nélküli wasabi kártya** a forduló végén **0 pontot ér.**

Olyan édes vagy!

Egyszer elvihetnél valahova!





### ZÖLDTEA-FAGYLALT

Egy púposra rakott edény tele fagyival az étkezés után? Hmmm, mennyei!

A játék végén **1, 2 vagy 3 zöldtea-fagyalt 0 pontot ér.**

Amennyiben **4 zöldtea-fagyallal** rendelkezel, **12 pontot kapsz.**

Egy játékos több 4-es készletért is kaphat pontot.



### PUDING

A puding egy étkezés tökéletes lezárása, nehogy kihagyd!

A játék végén minden játékos összeszámolja, hogy mennyi puding kártyával rendelkezik. **Aki a legtöbbet gyűjtötte, 6 pontot kap.** Az a játékos, **aki a legkevesebbet gyűjtötte**

(ez akár 0 is lehet), **6 pontot veszít.** Akár a legtöbb, akár a legkevesebb puding esetében döntetlen alakulna ki, a döntetlenben érintett játékosok a teljes pontszámot megkapják/ elveszítik.

**2 fős játék esetén:** A kevesebb pudinggal rendelkező játékos nem veszít pontot.

**Például:** Boglárkának 4 pudingja van, Emesének 2, Zalánnak és Kendének pedig 1-1. Boglárka 6 pontot kap, Zalán és Kende pedig 6-6 pontot veszít.



### GYÜMÖLCS

Egy gyümölcsválogatással igazán egészségesen zárhatod az étkezést.

A játék végén minden játékos lepontozza a 3 fajta gyümölcsöt: görögdinnye, narancs és ananász. Minden gyümölcsöt külön-külön **le kell** pontozni, számold össze fajtánként, hogy hány gyümölcsöt

gyűjtöttél, és pontozd le az alábbiak szerint:

**Darab: 0 1 2 3 4 5+**  
**Pontok: -2 0 1 3 6 10**

**Például:** Boglárkának 0 görögdinnyéje, 1 narancsa és 4 ananásza van. 2 pontot veszít a görögdinnye miatt, 0 pontot kap a narancsért, az ananászért pedig 6 pontot kap, így összesen 4 pontot szerez. Emese 0 gyümölcskártját gyűjtött, így 6 pontot veszít.

## IMPRESSZUM

Tervező: Phil Walker-Harding  
Illusztrátor: Nan Rangsimá



Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.  
Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859  
E-mail: office@reflexshop.hu  
www.reflexshop.hu



Games for the Infinitely Imaginative  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
TEL: 617-924-6006  
e-mail: jester@gamewright.com  
www.gamewright.com  
©2018 Gamewright, Ceaco Inc. részlege.  
Minden jog fenntartva.