

SUSHI DRAFT™





CONTENTS:

6 types of Sushi cards:

- 8 Tuna Sushi cards
- 7 California Prawn cards
- 6 Salmon Roll cards
- 5 Cucumber Maki cards
- 4 Mackerel Temaki cards
- 2 wild cards (which may replace any sushi type)

18 chips showing different types of food on one side and the points they are worth on the other side.

OBJECT OF THE GAME:

Earn as many victory points as possible.

There will be two ways to achieve this:

- Collect a majority of sushi of the same type.
- Eat a bit of every type of sushi in order to be allowed to have dessert. In other words, get as many different pieces of sushi as you can.

GAME SET-UP:

Sort all chips - with their value side face down - in piles by type. Shuffle all cards face down. Deal 6 of them to each player. The remaining cards are put aside; they will not be used in the current round.

HOW TO PLAY:

The game is played in 3 rounds. Each round consists of 5 turns.



HOW TO PLAY A ROUND:

1. Each player picks one card from his hand and lays it face down in front of him.
2. On the count of three, all players flip over the card in front of them.
3. Each player keeps one card in his hand and passes the rest to the player on his left.
4. Players repeat steps 1 to 3 until each player has only one card remaining in his hand. This ends the current round.

SCORING:

1. When a round ends, each player owning the most sushi of one type takes the first chip from the corresponding sushi pile. He may secretly look at it.
2. The player who managed to create the most varied menu (i.e., who owns more different sushi types than any of his opponents) is allowed to draw the first chip from the dessert pile.



The numbers on the chips represent victory points.

In case of a tie in scoring step 1 or 2, the chip is awarded to the player in second position. If there is still a tie, the chip goes to the next player, and so on. If nobody has any cards of a given type, no chip is awarded for that type.

When the chips have been distributed, shuffle all the Sushi cards back together. Then deal 6 new cards to each player and begin a new round.

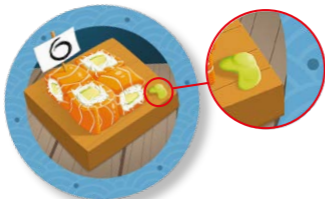


IMPORTANT:

- Wild cards may be used for any type of sushi, provided you already own at least one card of that type. That means you are only allowed to keep a wild card if you have already started collecting a sushi type.
- Players might want to change the direction of play when they begin a new round.
- Cards that players have flipped over in front of them cannot be used anymore. They stay face up where they are until the end of the current round.

RULES FOR ADVANCED PLAYERS:

- Wild cards count only as half a card for scoring.
- Some cards show a "wasabi" symbol. Any sushi type collection with at least one "wasabi" card will count only as half a type for scoring. So it will become harder to get dessert!



©2014 Blue Orange.
All rights reserved for
all countries. Sushi Draft is a
trademark of Blue Orange.

SUSHI DRAFT™





CONTENU :

6 catégories de cartes sushi:

- 8 cartes Sushi Thon
- 7 cartes California Crevette
- 6 cartes Rolls Saumon
- 5 cartes Maki Concombre
- 4 cartes Temaki Maquereau
- 2 cartes joker (peut remplacer n'importe quelle catégorie de sushi).

18 jetons avec au verso les différents types d'aliments, et au recto, le nombre de points qu'ils rapportent.

OBJECTIF :

Gagnez le maximum de points de victoire.

Pour cela, il vous faudra:

- Avoir la majorité de sushis d'une même catégorie.
- Manger un peu de tout pour avoir droit à un dessert.

Autrement dit, obtenir le plus possible de sushis différents.

PRÉPARATION DU JEU :

Répartissez tous les jetons en piles, chiffre caché, selon leur type.

Mélangez toutes les cartes, face cachée. Distribuez-en 6 à chaque joueur. Les cartes restantes sont mises de côté : elles ne seront pas utilisées pour cette manche.

COMMENT JOUER :

Le jeu se déroule en 3 manches. Chaque manche se déroule en 5 tours de jeu.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU :

1. Chaque joueur choisit une carte de sa main, qu'il place face cachée devant lui.
2. On compte jusqu'à 3 et chaque joueur retourne la carte qu'il a placée devant lui.
3. Chaque joueur garde une carte en main et passe le reste au joueur situé à sa gauche.
4. On continue ainsi jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus qu'une carte en main, ce qui termine la manche.

RÉPARTITION DES POINTS :

1. A la fin d'une manche, le joueur qui a le plus de sushis d'une même catégorie prend le premier jeton de la pile de sushi correspondante (qu'il peut consulter secrètement).
2. Le joueur qui a composé le repas le plus varié (qui a le plus de catégories différentes de sushis) prend le premier jeton de la pile dessert.



Ces jetons représentent des points de victoire.

En cas d'égalité sur le point 1 ou 2, c'est le joueur arrivé en deuxième position qui remporte le jeton. S'il y a à nouveau égalité, on passe au joueur suivant, et ainsi de suite.

Si aucun des joueurs ne possède de cartes pour une catégorie donnée, aucun jeton n'est attribué pour cette catégorie.

Lorsque les jetons ont été distribués, on mélange toutes les cartes : celle qui reste dans la main de chaque joueur,

les cartes jouées par les joueurs au cours de la manche, ainsi que les cartes mises de côté en début de manche. Puis on démarre une nouvelle manche en distribuant 6 nouvelles cartes à chacun.

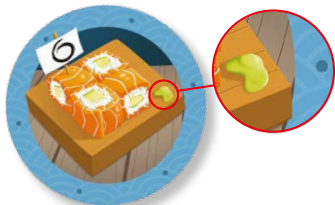


REMARQUES :

- Les cartes joker peuvent être placées dans n'importe quelle catégorie mais ne peuvent pas être sélectionnées comme première carte (il faut avoir débuté une catégorie pour pouvoir garder une carte joker).
- On peut choisir de changer de sens de jeu à chaque nouvelle manche.
- Les cartes placées devant chaque joueur ne peuvent pas être remises en jeu une fois révélées. Elles restent face visible, devant les joueurs, jusqu'à la fin de la manche.

RÈGLES AVANCÉES :

- Les cartes joker ne comptent que pour une demi-carte lors du décompte.
- Certaines cartes ont un signe "wasabi". Toutes les variétés de sushis où se trouve au moins une carte "wasabi" ne compteront que pour un demi-type lors du décompte. Il devient donc plus difficile de remporter un dessert !



©2014 Blue Orange.
Tous droits réservés pour tous pays. Sushi Draft est une marque déposée de la société Blue Orange.

SUSHI DRAFT™





INHALT:

6 Arten von Sushi-Karten:

- 8x Thunfisch-Sushi
- 7x Kalifornische Garnelen
- 6x Lachs-Rolle
- 5x Gurken-Maki
- 4x Temaki-Makrele
- 2 Joker (können jede Sushi-Sorte ersetzen)

18 Chips, die auf einer Seite verschiedene Gerichte abbilden und auf der anderen Seite die Punkte anzeigen, die man dafür bekommen kann.

SPIELZIEL:

So viele Siegpunkte wie möglich zu erreichen.

DAFÜR GIBT ES ZWEI MÖGLICHKEITEN:

- Eine Mehrheit an einer Sushi-Sorte zu erlangen.
- Ein bisschen von jeder Sushi-Sorte zu essen, so dass man Nachtisch haben darf. Mit anderen Worten, so viele verschiedene Sushi-Stücke wie möglich zu bekommen.

SPIELVORBEREITUNG:

Alle Chips werden - mit der Punktseite nach unten - nach ihrer jeweiligen Sorte in verschiedene Stapel sortiert.

Alle Karten werden verdeckt gemischt und je 6 davon an jeden Spieler verteilt. Die restlichen Karten werden beiseite belegt; sie kommen im laufenden Durchgang nicht zum Einsatz.

SPIELVERLAUF:

Das Spiel wird in 3 Durchgängen gespielt. Jeder Durchgang besteht aus 5 Runden.

VERLAUF EINES DURCHGANGES:

1. Jeder Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
2. Die Spieler zählen bis drei und decken dann gleichzeitig die vor sich liegende Karte auf.
3. Jeder Spieler behält eine Karte auf der Hand und reicht den Rest an den Spieler zu seiner Linken weiter.
4. Die Schritte 1 bis 3 werden wiederholt, bis jeder Spieler nur noch eine Karte auf der Hand hat. Damit endet der laufende Durchgang.

WERTUNG:

1. Wenn ein Durchgang zu Ende ist, nimmt sich jeder Spieler, der die meisten Sushi einer Sorte besitzt, den ersten Chip von dem entsprechenden Sushi-Stapel. Er darf sich diesen Chip geheim ansehen.
2. Wer es geschafft hat, das abwechslungsreichste Menü zu kreieren (d.h. wer die meisten verschiedenen Sushi-Sorten besitzt), darf den ersten Chip vom Dessert-Stapel ziehen.



Die Zahlen auf den Chips stellen Siegpunkte dar.

Bei Gleichstand in den Wertungskategorien 1 oder 2 wird der Chip an den Spieler an zweiter Stelle vergeben. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, geht der Chip an den nächsten Spieler, usw. Hat niemand Karten einer



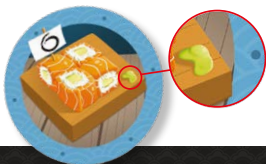
bestimmten Sorte, wird für diese Sorte kein Chip vergeben. Nachdem die Chips verteilt worden sind, werden alle Karten neu gemischt: die Karte, die jeder Spieler noch auf der Hand hat, zusammen mit den während dieses Durchgangs gespielten Karten plus denjenigen, die am Anfang des laufenden Durchgangs beiseite gelegt worden waren. Dann erhält jeder Spieler 6 neue Karten, und der nächste Durchgang beginnt.

WICHTIG:

- Joker können für jede beliebige Sushi-Sorte eingesetzt werden, vorausgesetzt, man hat bereits mindestens eine Karte von dieser Sorte. Das bedeutet, dass man einen Joker nur behalten darf, wenn man bereits begonnen hat, eine Sushi-Sorte zu sammeln.
- Die Spieler können zu Beginn einer neuen Runde in entgegengesetzter Richtung spielen.
- Karten, die ein Spieler bereits vor sich umgedreht hat, können nicht mehr eingesetzt werden. Sie bleiben dort bis zum Ende des laufenden Durchgangs aufgedeckt liegen.

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE:

- Joker zählen bei der Wertung nur als halbe Karte.
- Einige Karten weisen ein "Wasabi"-Symbol auf. Jede Sushi-Sammlung mit zumindest einer "Wasabi"-Karte zählt bei der Wertung nur als halbe Sorte. Dadurch wird es schwerer, Nachtisch zu bekommen!



©2014 Blue Orange.
Alle Rechte für alle Länder vorbehalten. Sushi Draft ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.

SUSHI DRAFT™





CONTENUTO

6 categorie di carte sushi:

- 8 carte sushi Tonno
- 7 carte sushi Gambero
- 6 carte Rolls Salmone
- 5 carte Maki Cetriolo
- 4 carte Temaki Sgombro
- 2 carte jolly (possono sostituire qualsiasi carta sushi)

18 gettoni dove sul retro vi sono i diversi tipi di ingredienti e sul fronte i punti corrispondenti.

SCOPO DEL GIOCO

Avere il massimo dei punti vittoria.

Per raggiungere lo scopo occorre:

- Avere la quantità maggiore di sushi dello stesso tipo.
- Mangiare un po' di tutto per avere diritto al dessert.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Dividete i gettoni in pile secondo la loro tipologia.

Mischiate le carte e distribuitene 6 coperte ad ogni giocatore.

Le carte residue restano inutilizzate durante la manche.

COME SI GIOCA

Il gioco si svolge in 3 manche; ognuna è composta da 5 turni.



SVOLGIMENTO DI UN TURNO

1. Ogni giocatore sceglie una carta delle sue e la pone davanti a sé, coperta.
2. Si conta fino a 3 e ogni giocatore scopre la carta posata.
3. Ogni giocatore conserva una carta in mano e passa le restanti al giocatore alla sua sinistra.
4. Si continua così finché i giocatori rimangono con 1 sola carta in mano; a quel punto termina il turno.

CONTEGGIO DEI PUNTI

1. Al termine di una manche, il giocatore che ha più sushi della stessa categoria prende il primo gettone dalla pila del sushi corrispondente (che può guardare in modo riservato).
2. Il giocatore che ha composto il pranzo più variato (con più tipologie diverse di sushi) prende il primo gettone della pila dessert.

Questi gettoni rappresentano i punti vittoria.



Trovandosi in parità sia nel caso del tipo 1 o 2, il gettone spetta al giocatore che è arrivato per secondo.

Quando i gettoni sono stati distribuiti, si mischiano tutte

le carte: quelle rimaste in mano, quelle giocate e quelle messe da parte a inizio manche. Si accede quindi a una nuova manche distribuendo 6 nuove carte ad ogni giocatore.



NOTA BENE:

Le carte jolly possono essere attribuite a qualunque categoria, ma non possono essere selezionate come prima carta (bisogna aver iniziato con una categoria per potersi attribuire una carta jolly).

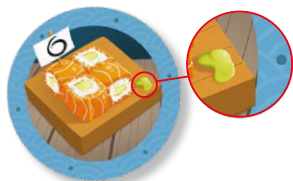
Si può decidere di cambiare il senso della direzione del gioco a ogni nuova manche.

Le carte collocate davanti a ciascun giocatore non possono essere rimesse in gioco una volta scoperte; restano a faccia in su fino alla fine della manche.

REGOLE PER ESPERTI

Le carte jolly al momento del conteggio valgono come mezza carta.

Alcune carte hanno la scritta "wasabi". Tutte le varietà di sushi dove c'è almeno una carta "wasabi", varranno la metà della loro categoria al momento del conteggio. Perciò diventa più difficile guadagnare un dessert.



©2014 Blue Orange.
Tutti i diritti riservati per tutti i paesi.
Sushi Draft è un marchio depositato dalla società Blue Orange.



SUSHI DRAFT™





CONTENIDO:

6 tipos de cartas de sushi:

- 8 cartas de sushi de atún
- 7 cartas de sushi de gambas California
- 6 cartas de rollo de salmón
- 5 cartas de maki de pepino
- 4 cartas de temaki de caballa
- 2 comodines (que pueden reemplazar cualquier tipo de sushi)

18 fichas con diferentes tipos de comida en una cara y los puntos que valen en la otra.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Ganar cuantos más puntos sea posible.

Hay dos maneras de conseguirlo:

- Conseguir la mayoría de sushi de un mismo tipo.
- Comer un bocado de cada tipo de sushi para poder comer postre. Es decir, conseguir tantas piezas de sushi diferentes como sea posible.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

Mezcla todas las fichas con la cara de la comida hacia arriba. Ordénalas en pilas separadas por tipo.

Mezcla todas las cartas boca abajo. Reparte 6 a cada jugador. El resto de cartas se dejan a parte; no se utilizarán en esta ronda.

CÓMO JUGAR:

Cada partida se juega en tres rondas. Cada ronda consta de 5 turnos de juego.

CÓMO JUGAR UNA RONDA:

1. Cada jugador elige una carta de su mano y la juega boca abajo delante de él.
2. A la cuenta de tres, todos los jugadores revelan su carta.
3. Cada jugador guarda una carta en la mano y pasa las cartas restantes al jugador de su izquierda.
4. Los jugadores repetirán los pasos 1 a 3 hasta que cada jugador tenga sólo una carta en la mano. Esto hará que se acabe la ronda en curso.

PUNTUACIÓN:

1. Cuando acaba una ronda, el jugador que tenga más sushi de cada tipo cogerá la primera ficha de la pila correspondiente. Puede mirarla en secreto.
2. El jugador que consigue el menú más variado (p.ej. tiene más tipos de sushi que sus oponentes) puede robar la primera ficha de la pila de postre.



Los números en las fichas representan puntos de victoria.

En caso de que dos o más jugadores empaten a número de sushi iguales o a tipos diferentes, la ficha se dará al siguiente jugador con más fichas de sushi o con más tipos de sushi, según corresponda. Si aun así hay un empate, la ficha irá al siguiente jugador, y así sucesivamente. Si nadie tiene cartas de un tipo, no se robará ficha.

Cuándo las fichas hayan sido distribuidas, todas las cartas se mezclan: la carta que quedaba en la mano de los jugadores, todas las cartas jugadas y las que quedaron aparte. Entonces se reparten 6 cartas a cada jugador y empieza la siguiente ronda.

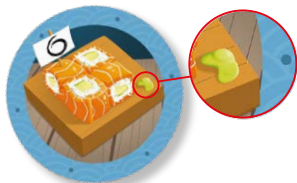


IMPORTANTE:

- Los comodines se pueden usar para cualquier tipo de sushi, pero se debe tener como mínimo una carta del tipo que se quiere copiar. Esto implica que sólo puedes quedarte un comodín si ya has empezado a coleccionar un tipo de sushi.
- Los jugadores pueden decidir cambiar la dirección del juego en cada ronda.
- Las cartas que los jugadores giran se quedan en la mesa y no pueden ser usadas hasta el final de la ronda actual.

REGLAS PARA JUGADORES AVANZADOS:

- Los comodines sólo cuentan como media carta al hacer el recuento.
- Algunas cartas tienen un símbolo "wasabi". Cualquier colección de sushi que incluya una carta con wasabi contará sólo como medio tipo para puntuar. ¡Así será más difícil conseguir el postre!



©2014 Blue Orange. Todos los derechos reservados para todos los países. Sushi Draft es una marca registrada de la sociedad Blue Orange.

SUSHI DRAFT™





CONTEÚDO DA CAIXA:

6 tipos de cartas sushi:

- 8 cartas ovas de salmão
- 7 cartas camarão
- 6 cartas atum
- 5 cartas ovas
- 4 cartas rolo de pepino
- 2 cartas joker (podem substituir qualquer tipo de sushi)

18 fichas contendo numa face os diferentes tipos de prato e na outra o número de pontos que valem:

OBJECTIVO DO JOGO:

Obter o maior número de pontos de vitória.

OS PONTOS DE VITÓRIA OBTÊM-SE DA SEGUINTE FORMA:

- Alcançando a maioria num tipo de sushi
- Alcançando o maior número de sushis diferentes, para ter direito à sobremesa

PREPARAÇÃO DO JOGO:

Misturam-se todas as fichas com a face “tipo de sushi” virada para cima e repartem-se segundo os tipos de sushi. Misturam-se todas as cartas e distribuem-se 6 a cada jogador; as cartas restantes não serão utilizadas na partida.

COMO JOGAR:

Uma partida joga-se em 3 mãos. Cada mão é composta por 4 turnos.



DESENVOLVER DE UM TURNO:

1. Cada jogador escolhe uma carta da mão e coloca-a de face para baixo à sua frente.
2. Conta-se até 3 e cada jogador revela a sua carta, deixando-a ficar sobre a mesa à sua frente.
3. Cada jogador guarda uma carta na mão e passa as restantes ao jogador sentado à sua esquerda.
4. Recomeça-se um novo turno de jogo, até que os jogadores já só tenham uma carta em mão.

CONTAGEM DE PONTOS:

No final de uma mão:

1. o jogador que tem mais cartas de sushi do mesmo tipo, recolhe a ficha sushi do monte correspondente. Os pontos indicados na ficha constituem os seus pontos de vitória.
2. o jogador que tem maior variedade de cartas de sushi, recolhe a ficha sushi do monte de sobremesa. Os pontos indicados na ficha constituem os seus pontos de vitória.



Em caso de empate no ponto 1 ou 2, é o jogador que está em último lugar que ganha a ficha.

De seguida começa-se nova mão.

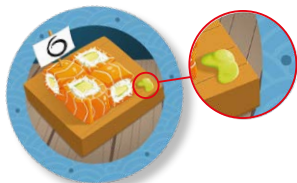
NOTAS:

- As cartas joker podem usar-se em qualquer tipo de sushi, mas não podem ser seleccionadas como primeira carta (é preciso já ter começado um tipo de sushi para poder usar uma carta joker).
- Os jogadores podem decidir mudar o sentido de jogo em cada nova mão.
- O valor presente em cada carta indica quantas cartas do mesmo tipo estão em jogo. Os tipos com menos cartas rendem menos pontos mas é mais fácil ser o único jogador com cartas desse tipo. Pelo contrário, os tipos com muitas cartas rendem mais pontos, mas é mais difícil ser o único a ter cartas desse tipo.
- As cartas colocadas à frente de cada jogador não podem ser postas em jogo depois de viradas de face para cima. Ficam assim até ao final da mão.



REGRAS AVANÇADAS:

- As cartas joker contam apenas como meia carta.
- Algumas cartas têm um símbolo de Wasabi; essas cartas contam só como meio tipo de sushi, dificultando a conquista de uma sobremesa!



©2014 Blue Orange.
Todos os direitos reservados
para todos os países.
Sushi Draft é uma marca
registada da sociedade
Blue Orange.

SUSHI DRAFT™





INHOUD:

6 soorten Sushi kaarten:

- 8 Tonijn sushi kaarten
- 7 Californische garnaal kaarten
- 6 Zalmrol kaarten
- 5 Komkommer Maki kaarten
- 4 Makreel Temaki kaarten
- 2 jokers (die voor alle soorten sushi kunnen tellen)

18 fiches met aan de ene kant verschillende soorten eten en aan de andere kant hun waarde in punten.

SPELDOEL:

Verzamel zo veel punten als je kunt.

DAT KUN JE OP TWEE MANIEREN DOEN:

- Verzamel van één soort sushi de meeste.
- Eet een stukje van alle soorten sushi's, zodat je een dessert mag eten. Anders gezegd, verzamel zo veel mogelijk verschillende sushi's.

VOORBEREIDING:

Leg de fiches – met kun etenskant boven – soort bij soort op stapeltjes.

Schudt alle kaarten gedekt (rugkant boven).

Geef er 6 aan elke speler. De rest van de kaarten wordt opzij gelegd en in deze ronde niet gebruikt.

HOE VERLOOPT HET SPEL:

Het spel heeft 3 ronden. Elke ronde kent 5 stappen.

HOE VERLOOPT EEN RONDE:

1. Elke speler neemt een kaart uit zijn hand en legt die voor zich met de rug boven.
2. De spellers tellen samen tot drie en draaien hun kaart om.
3. Elke speler behoudt één kaart in zijn hand and geeft de rest aan de speler links van hem.
4. Zo gaan de spelers door totdat ze nog maar één kaart in hun hand hebben. Dan is deze ronde gespeeld.

PUNTELLING:

1. Na een ronde pakt de speler die de meeste sushi's van één soort heeft, de eerste fiche van de stapel van die soort sushi's. Hij mag er stiekem onder kijken.
2. De speler met het meest gevarieerde menu (dus wie de meeste verschillende sushi's heeft), mag de eerste fiche van de toetjesstapel pakken.



De nummers op de fiches geven de gewonnen punten.

Bij een gelijkspel voor het bepalen van stap 1 en 2 mag de speler in tweede positie de fiche pakken. Als er ook voor de tweede positie twee spelers gelijk staan, gaat de fiche naar de speler in derde positie en zo verder. Als niemand een kaart van een bepaald soort heeft, wordt er voor dat soort sushi ook geen fiche gegeven.

Als de fiches gepakt zijn worden alle kaarten weer geschud;

de kaarten die de spelers nog in hun hand hadden, de kaarten die in de ronde gespeeld zijn en de kaarten die opzij waren gelegd. Daarna krijgen de spelers 6 nieuwe kaarten en begint de volgende ronde.

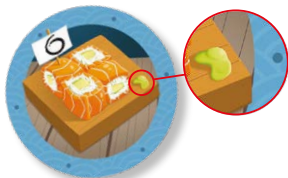


BELANGRIJK:

- Jokers kunnen voor elk soort kaart ingezet worden, als je tenminste al een kaart van die soort hebt. Je mag dus alleen maar een joker houden, als je al begonnen bent om sushi kaarten van een bepaald soort te verzamelen.
- De spelers kunnen er voor kiezen om een volgende ronde in de andere richting te spelen.
- Kaarten die door de speler omgedraaid zijn en ergens neergelegd, kunnen nergens anders meer voor gebruikt worden. Ze moeten op die plek blijven liggen tot het einde van de ronde.

REGELS VOOR GEVORDERDEN:

- Jokers tellen aan het eind van de ronde maar voor een halve punt.
- Sommige kaarten hebben een "wasabi" symbool. Een set sushi kaarten met minstens één "wasabi" kaart, telt in de score maar voor de helft. Daardoor wordt het moeilijker om een toetje te krijgen!



©2014 Blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen. Sushi Draft is een geregistreerd merk van de firma Blue Orange.