

SUSHI GO!

REGRAS DO JOGO



CONTEÚDO

108 CARTAS

14x	Tempurá	10x	Nigiri de Salmão
14x	Sashimi	5x	Nigiri de Lula
14x	Bolinho	5x	Nigiri de Ovo
12x	2 Maki rolls	10x	Pudim
8x	3 Maki rolls	6x	Wasabi
6x	1 Maki roll	4x	Chopsticks

PREPARAÇÃO

- Embaralhe bem todas as cartas e dê as cartas para cada jogador dependendo do número de jogadores.

Com **2 jogadores**, dê **10 cartas** para cada jogador.

Com **3 jogadores**, dê **09 cartas** para cada jogador.

Com **4 jogadores**, dê **08 cartas** para cada jogador.

Com **5 jogadores**, dê **07 cartas** para cada jogador.

(Mantenha suas cartas na sua mão, ocultando dos oponentes.)

- Deixe o restante das cartas em uma pilha virada para baixo no centro da área de jogo.
- Tenham papel e caneta para marcar a pontuação e designe um jogador para fazer as anotações.

COMO JOGAR

JOGANDO UMA RODADA

O jogo dura 3 rodadas. Para começar uma rodada, todos os jogadores escolhem simultaneamente 1 carta da sua mão que eles gostariam de manter e colocam essa carta na sua frente virada para baixo. Quando todos os jogadores tiverem feito isso, todos revelam a sua carta escolhida.

Depois de revelarem as cartas, cada um passa as cartas restantes da sua mão para o jogador da esquerda. Todos recebem novas cartas na mão e uma nova rodada inicia. Agora você possui uma nova e menor mão de cartas para escolher.

NOTA: As cartas viradas para cima continuam até o final da rodada, quando são pontuadas. Ajuda muito que as cartas fiquem agrupadas por tipo.

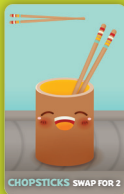
USANDO WASABI

Se você escolheu uma carta de nigiri de lula, salmão ou ovo e já possui uma carta de wasabi na sua frente, então esse nigiri deve ser colocado sobre o wasabi. Isso é para mostrar que esse nigiri foi mergulhado no wasabi e triplicou seu valor!



NOTA: Você pode possuir várias cartas de wasabi na sua frente mas somente 1 carta de nigiri pode ser colocada em cada wasabi.





USANDO OS PAUZINHOS

Se você já possui uma carta de pauzinhos na sua frente, você pode baixar 2 cartas de sushi em uma rodada futura!

É assim que funciona: Escolha a primeira carta normalmente. Antes que todos revelem suas cartas, diga **“Sushi Go!”** e baixe a segunda carta da sua mão colocando-a na mesa. Então todos os jogadores revelam a suas cartas.

Antes de passar as cartas da mão, pegue a carta de pauzinho de volta da mesa para a sua mão. Isso significa que ela será passada para que outros jogadores possam baixa-la.

NOTA: Você pode possuir várias cartas de pauzinhos na sua frente, mas usar somente 1 por rodada.

FINALIZANDO UMA RODADA

Quando a última carta restante de cada mão for passada, simplesmente baixe-a com as outras cartas na mesa. (Geralmente essa carta final não será de muito uso, mas as vezes um jogador pode ser forçado a deixar para você algo valioso!)

Agora pontue as cartas que você coletou, como mostrado a seguir:

PONTUANDO



ROLINHOS DE MAKI

Cada jogador soma os símbolos de maki que es-tão no topo das suas cartas de maki. O jogador com mais desses símbolos faz **6 pontos**. Se vários jogadores empatarem com a maior quantidade, eles dividem os 6 pontos, (qualquer ponto indivisível é perdido) e o segundo lugar não recebe nada.

O segundo jogador a possuir mais símbolos marca **3 pontos**. Se vários jogadores empatarem pelo segundo lugar, eles dividem os 3 pontos (qualquer ponto indivisível é perdido).

Exemplo: Chris possui 5 símbolos de rolinhos de maki, Phil possui 3, Amy possui 3 e Lisa possui 2. Chris possui a maior quantidade e então ele marca 6 pontos. Phil e Amy empatam pelo segundo lugar. Então eles dividem 3 pontos entre eles, marcando 1 ponto cada. Lisa não recebe pontos.

ROCK'N' ROLL
NÓS FIZEMOS
6 PONTOS!



É ASSIM QUE
SE ROLA!



...ROLANDO
DE RIR AQUI,
CARAS.





TEMPURÁ

Um grupo de 2 cartas de Tempurá marcam **5 pontos**. Uma única carta de tempurá não vale nada. Você pode pontuar por vários grupos de tempurá em uma rodada.



SASHIMI

Um grupo de 3 cartas de sashimi marcam **10 pontos**. Uma única carta de sashimi ou um grupo de 2 cartas não vale nada. Você pode pontuar por vários grupos de sashimi em uma rodada, e isso é difícil de acontecer!



BOLINHOS COZIDOS

Quanto mais cartas de bolinho cozido você tiver, mais pontos irá marcar, como mostra abaixo:

Bolinhos:	1	2	3	4	5	ou mais
Pontos :	1	3	6	10	15	

NÓS ESTAMOS TENTANDO COLETAR 3 CARTAS DE SASHIMI MAS O CARÁ AQUI AO LADO PEGOU A ÚLTIMA!



SACANAGEM CARÁ.



NIGIRI E WASABI

Um Nigiri de Lula marca **3 pontos**. Se ele estiver sobre uma carta de wasabi, ele marca **9 pontos**.



Um Nigiri de Salmão marca **2 pontos**. Se ele estiver sobre uma carta de wasabi, ele marca **6 pontos**.

Um Nigiri de Ovo marca **1 ponto**. Se ele estiver sobre uma carta de wasabi, ele marca **3 pontos**.

Uma carta de wasabi sem nigiri não vale nada.



PAUZINHOS

Uma carta de pauzinho não vale **nada**.

COMEÇANDO UMA NOVA RODADA

- Anuncie a pontuação da rodada anterior para que alguém anote.
- Descarte as cartas que estão baixadas na mesa, com exceção das **cartas de Pudim** que você mantém na sua frente para pontuar no final do jogo.
- Dê a cada jogador outra mão de cartas da pilha de compra, igual a quantidade da rodada anterior.

FINALIZANDO O JOGO

Depois de pontuar na terceira rodada, haverá algumas cartas restantes na pilha de compra. Elas serão ignoradas. Agora é hora da sobremesa e os Pudins são pontuados agora!

PUDINS

O jogador com mais cartas de Pudins marca **6 pontos**. Se vários jogadores empatarem, eles dividem os pontos (qualquer ponto indivisível é perdido).

O jogador com menos cartas de pudim (incluindo aquele que não possui nenhuma carta de pudim) perde 6 pontos. Se vários jogadores empatarem pela menor pontuação, eles dividem os pontos negativos (e qualquer ponto indivisível é perdido).



Exemplo: Chris possui 4 cartas de pudins, Phil possui 3 enquanto Lisa e Amy possuem 0 cartas. Como Chris possui mais cartas ele marca 6 pontos. Lise e Amy empatam em possuir menos cartas então elas dividem 6 pontos ficando com 3 pontos cada.

Na rara ocasião de todos os jogadores não possuírem nenhuma carta de pudim, nenhuma pontuação é marcada pelo pudim.

NOTA: Em jogos com 2 jogadores, ninguém perde pontos pelos Pudins. Somente os pontos pela maior quantidade de cartas é dado.

E O VENCEDOR É...

Quem possuir mais pontos depois de 3 rodadas é o vencedor. Em caso de empate, quem possuir mais cartas de Pudim vence!

VARIANTES

PASSANDO PARA AMBOS OS LADOS

Para mudar como os jogadores interagem, simplesmente alterne a direção em que passa as cartas. Nas rodadas 1 e 3, passe as cartas da mão para a esquerda. Na rodada 2, passe as cartas da mão para a direita.

VARIANTE DE 2 JOGADORES

Essa variante traz um jogador “fantasma” cujo controle é alternado entre os jogadores.

- Dê cartas para 3 jogadores (9 cartas na mão.)
- Coloque as cartas do jogador “fantasma” virado para baixo entre você e a pilha de compras.
- Escolha um jogador para ser o primeiro a controlar o “fantasma”.
- Quando você o controla, pegue a carta do topo da pilha de cartas do fantasma e adicione a sua mão.

- Então escolha 1 carta para si e 1 para o jogador “fantasma”. (Seu oponente joga 1 carta normalmente.)
- Revele as cartas e então passe as cartas da mão para o outro jogador, deixando a pilha do fantasma no mesmo local.
- Agora seu oponente controla o “fantasma” ao pegar 1 carta da pilha e adicionar a sua mão e então escolher 1 carta para si e para o fantasma.
- Se revezem até que a pilha de cartas do fantasma acabe.
- Jogue 3 rodadas como descritas acima e pontue de acordo com as regras normais.

PARABENS, VOCÊ VENCEU O JOGO! ACEITARIA UMA SOBREMESA PARA COMEMORAR?



OH, VOCÊ É MUITO DOCE!



UMA PALAVRA DA GAMEWRIGHT

Nós, da Gamewright somos grandes fãs de comer sushi, então foi uma pequena surpresa que nós instantaneamente se apaixonássemos por esse “delicioso” card game sobre sushi. O criador do jogo, Phil Walker-Harding criou um jogo único e totalmente acessível que é fácil de aprender, rápido de jogar e ainda atinge todas as idades. Da mesma forma que um prato em um sushi bar, esse jogo será jogado mais e mais vezes!

Jogo por Phil Walker-Harding
Ilustrações por Nan Rangsim
Agradecimentos especiais para Peter Kinsley pela variante de 2 jogadores.



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, uma divisão da Ceaco Inc.
Todos os direitos reservados.

Siga-nos!



Facebook.com/gamewright



Youtube.com/gamewright



@gamewright

REFERÊNCIA

3

RODADAS

Com **2 jogadores**, dê **10 cartas** para cada jogador.
Com **3 jogadores**, dê **09 cartas** para cada jogador.
Com **4 jogadores**, dê **08 cartas** para cada jogador.
Com **5 jogadores**, dê **07 cartas** para cada jogador.

- Escolha 1 carta. - Revelem simultaneamente.
- Passe as cartas da sua mão para a esquerda.



ROLINHOS DE MAKI

Mais: **6**
Segundo: **3**
Divida ao empatar

NIGIRI

Lula: **3**
Salmão: **2**
Ovo: **1**



TEMPURÁ

Grupos de: **5**
Qualquer outra: **0**

WASABI

Triplica o valor do nigiri sobre ele.

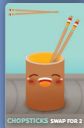


SASHIMI

Grupos de 3: **10**
Qualquer outra: **0**

PAUZINHOS

Em uma rodada seguinte você pode baixar 2 cartas.



BOLINHO

x1 2 3 4 5+
1 3 6 10 15

PUDINS

Marca no final do jogo
Mais: **6** Menos: **-6**
Divida ao empatar

