Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

SUSHI GO!™

RÈGLES DU JEU

2-5 joueurs

8 à 118 ans

MATÉRIEL

108 CARTES

14x Tempura	10x Sushi au saumon
14x Sashimis	5x Sushi au calamar
14x Ravioli	5x Sushi à l'omelette
12x 2 Maki	10x Dessert
8x 3 Maki	6x Wasabi
6x 1 Maki	4x Baguettes

PRÉPARATION

- Mélangez toutes les cartes et distribuez :

À **2 joueurs**, donnez **10 cartes** à chacun.
À **3 joueurs**, donnez **9 cartes** à chacun.
À **4 joueurs**, donnez **8 cartes** à chacun.
À **5 joueurs**, donnez **7 cartes** à chacun.

Chaque joueur prend ses cartes en main sans les montrer aux adversaires.

- Empilez le reste des cartes face cachée au centre de la table.
- Nommez un joueur « Maître du score » et donnez-lui un crayon et du papier.

LE JEU

MANCHES DE JEU

La partie dure 3 manches. Pour démarrer une manche, tous les joueurs choisissent simultanément une carte de leur main qu'ils veulent garder et la mettent devant eux face cachée. Quand chaque joueur a fait son choix, tout le monde révèle sa carte.

Ensuite, passez toutes les cartes que vous avez en main, face cachée, à votre voisin de gauche. Prenez vos nouvelles cartes et le tour suivant commence. Vous avez à présent une carte de moins qu'avant pour faire votre choix.

NOTE : les cartes face visible restent devant vous jusqu'au décompte de la fin de la manche.
Il est pratique de les classer par type.

LE WASABI

Si vous choisissez une carte Sushi au saumon, Sushi au calamar ou Sushi à l'omelette et que vous avez déjà une carte Wasabi devant vous, vous devez placer ce sushi sur le wasabi. Cela montre que le sushi est accompagné de wasabi et que sa valeur a triplé !

NOTE : vous pouvez avoir plusieurs cartes Wasabi devant vous, mais pas plus d'une carte Sushi ne peut être placée sur chaque carte Wasabi.

LES BAGUETTES

Si vous avez une carte Baguettes devant vous, vous pourrez prendre 2 cartes lors d'un prochain tour !

Voici comment cela fonctionne : choisissez la carte que vous voulez parmi celles que vous avez en main, comme d'habitude. Avant que les autres ne révèlent leur carte, dites « **Sushi Go !** » et prenez une deuxième carte dans vos cartes. Ensuite, tous les joueurs révèlent leur carte (tandis que vous en révélez 2).

Avant de passer votre main de cartes, mettez-y la carte Baguettes. Cela signifie que les baguettes passent à votre voisin et pourront être utilisées à nouveau par d'autres joueurs.

NOTE :
- vous pouvez avoir plusieurs cartes Baguettes devant vous, mais vous ne pouvez en utiliser qu'une par tour.
- vous pouvez utiliser les baguettes pour poser une carte Wasabi et une carte Sushi au même tour.

FIN DE MANCHE

Quand chaque joueur reçoit la dernière carte restante de chaque main, il la pose face visible devant lui avec les autres cartes déjà posées. Cette carte finale vous sera souvent peu utile, mais un joueur peut, parfois, être obligé de vous laisser une bonne carte !

On passe alors au décompte des cartes posées.

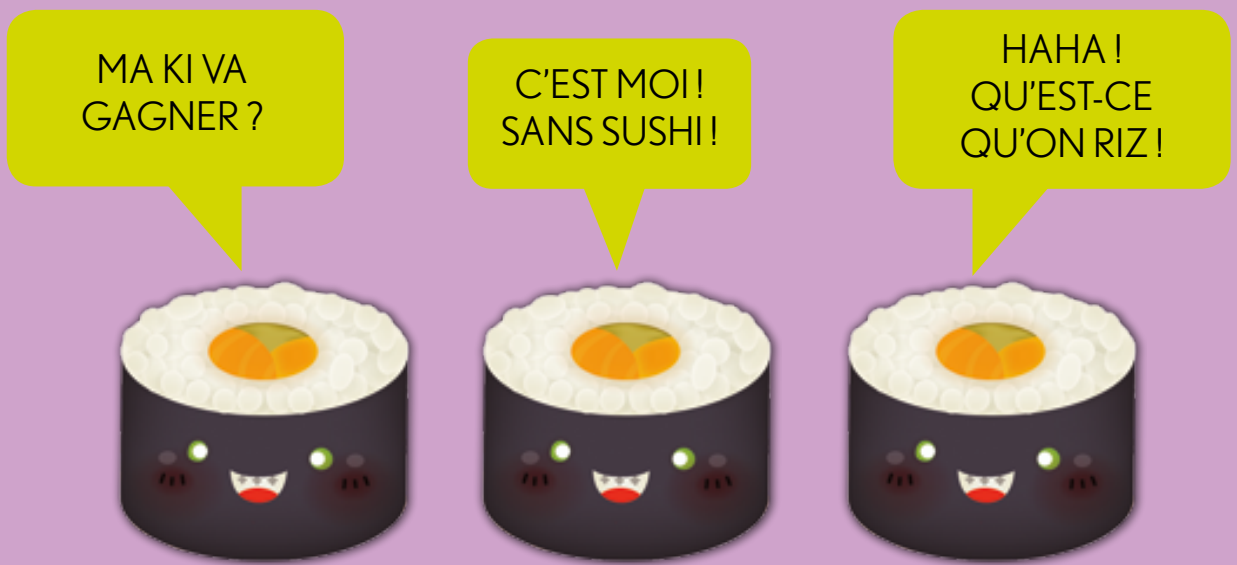
DÉCOMPTE

MAKI

Chaque joueur additionne les symboles maki en haut de toutes ses cartes Maki. Le joueur ayant le plus de symboles marque **6 points**. Le joueur ayant le deuxième plus grand nombre de symboles marque **3 points**.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la première place, ils se divisent les 6 points (en arrondissant à l'inférieur) et les points prévus pour le second ne sont pas attribués. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la seconde place, ils se divisent les 3 points (en arrondissant à l'inférieur).

Exemple : Bertrand a 5 symboles maki, Paul 3, Manon 3 et Elisa 2. Bertrand en a le plus et marque donc 6 points. Paul et Manon sont à égalité pour la seconde place : ils se partagent les 3 points, soit 1 chacun. Elisa ne gagne rien.



TEMPURA

Une paire de cartes Tempura vaut **5 points**.
Une carte Tempura seule ne vaut rien.
Vous pouvez gagner les points de plusieurs paires de tempuras dans la même manche.

SASHIMIS

Un ensemble de 3 cartes Sashimis vaut **10 points**. Une ou deux cartes Sashimis ne valent rien. Vous pouvez gagner les points de plusieurs ensembles de sashimis dans la même manche, bien que ce soit très difficile !

RAVIOLIS

Plus vous avez de cartes Ravioli, plus vous gagnez de points :

Raviolis :	1	2	3	4	5 ou plus
Points :	**1**	**3**	**6**	**10**	**15**

MON VOISIN ESPÉRAIT QUE JE LUI PASSE UNE 3E CARTE SAHIMIS, MAIS NON !

IL T'A CRU, À PRÉSENT C'EST CUIT POUR LUI !

SUSHIS ET WASABI

Un sushi au calamar vaut **3 points**.
S'il est sur une carte Wasabi, il en vaut **9**.

Un sushi au saumon vaut **2 points**.
S'il est sur une carte Wasabi, il en vaut **6**.

Un sushi à l'omelette vaut **1 point**.
S'il est sur une carte Wasabi, il en vaut **3**.

Une carte Wasabi sans sushi ne vaut **rien**.

BAGUETTES

Une carte Baguettes ne vaut **rien**.

NOUVELLE MANCHE

- Annoncez votre score au joueur qui note les scores.
- Défaussez vos cartes face visible à côté de la pioche, à l'exception des **cartes Dessert** que vous conservez devant vous jusqu'à la fin de la partie.
- Prenez la pioche et distribuez de nouvelles cartes aux joueurs, comme en début de manche.

FIN DU JEU

Après le décompte de la 3e manche, il restera quelques cartes dans la pioche. Ignorez-les simplement. C'est maintenant l'heure du dessert ! On décompte les cartes Dessert.

DESSERTS

Le joueur ayant le plus de cartes Dessert marque **6 points**. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils se divisent les points (en arrondissant à l'inférieur).

Le joueur ayant le moins de cartes Dessert (ou aucune carte Dessert) **perd 6 points**. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils se divisent les points (en arrondissant à l'inférieur).

Exemple : Bertrand a 4 cartes Dessert, Paul 3, Manon et Elisa aucune. Bertrand en a le plus et marque donc 6 points. Manon et Elisa sont à égalité pour le moins de cartes Dessert et se partagent donc les 6 points négatifs :
3 points négatifs chacune.

Dans le rare cas où tous les joueurs ont le même nombre de cartes Dessert, personne n'a de points pour celles-ci.

NOTE : à 2 joueurs, personne ne perd de points pour les desserts. Seuls les points pour celui qui a le plus de desserts sont attribués.

ET LE VAINQUEUR EST…

Le joueur cumulant le plus de points à l'issue des 3 manches est le vainqueur. En cas d'égalité, celui ayant le plus de cartes Dessert l'emporte !

VARIANTES

GAUCHE DROITE GAUCHE

Pour changer l'interaction entre les joueurs, alternez à chaque manche la direction dans laquelle vous faites tourner les cartes.
Aux manches 1 et 3, passez vos cartes vers la gauche.
À la manche 2, passez-les vers la droite.

VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Cette variante ajoute un 3e joueur « fictif » : le robot.

- Distribuez, comme à 3 joueurs, 3 mains de 9 cartes.
- Empilez face cachée les cartes du robot entre les 2 joueurs.
- Choisissez quel joueur contrôlera le robot en premier.
- Quand vous contrôlez le robot, tirez la première carte de sa pile et ajoutez-la à votre main.

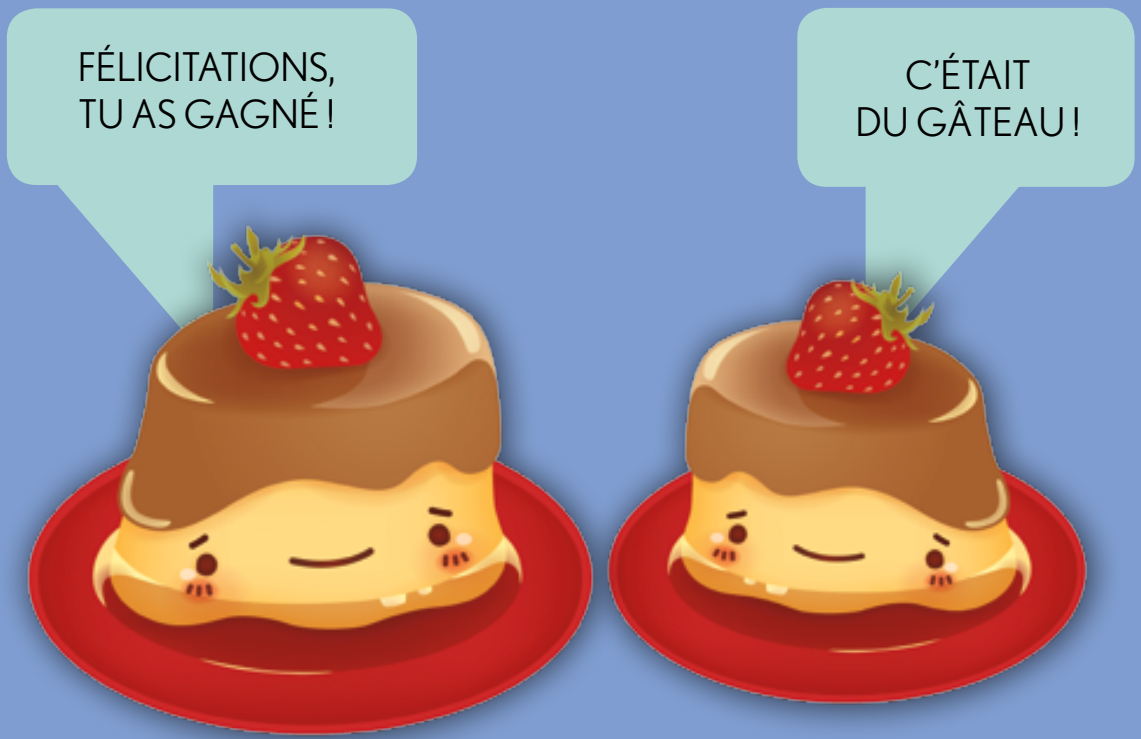
- Ensuite, choisissez une carte pour vous et une pour le robot. Votre adversaire joue une carte comme d'habitude.

- Révélez les cartes puis échangez celles qu'il vous reste en main avec votre adversaire en laissant la pile du robot en place.

- À présent, votre adversaire contrôle le robot. Il pioche dans la pile du robot puis choisit une carte pour lui et une pour le robot.

- Contrôlez le robot chacun votre tour jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

- Jouez 3 manches ainsi, en comptant les points comme d'habitude.



VOUS AVEZ AIMÉ CE JEU ?

Un jeu de **Phil Walker-Harding**
Illustrations de **Nan Rangsima**

Retrouvez-nous sur
WWW.COCKTAILGAMES.COM

Cocktail Games - 2, rue du Hazard - 78000 Versailles

Cocktail Games

GAMEWRIGHT®

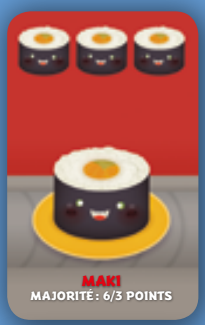
Licensed with permission from Gamewright, a division of Ceaco Inc.

RÉSUMÉ DE LA RÈGLE

3
MANCHES

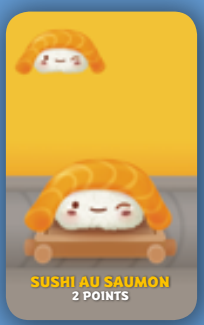
À **2 joueurs**, donnez **10 cartes** à chacun.
À **3 joueurs**, donnez **9 cartes** à chacun.
À **4 joueurs**, donnez **8 cartes** à chacun.
À **5 joueurs**, donnez **7 cartes** à chacun.

Choisissez 1 carte. Révélez simultanément. Passez votre main vers la gauche.



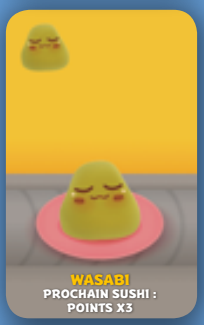
MAKI
Majorité : **6**
Second : **3**
Divisez si égalité

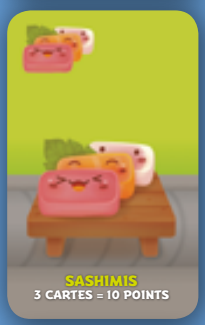
SUSHI
Calamar : **3**
Saumon : **2**
Omelette : **1**



TEMPURA
Une paire : **5**
Sinon **0**

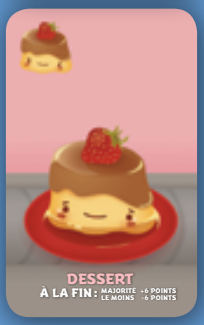
WASABI
Triple la valeur
du prochain sushi





SASHIMIS
3 cartes : **10**
Sinon **0**

BAGUETTES
À échanger plus tard
contre une carte
supplémentaire

RAVIOLI
x1 2 3 4 5+
1 3 6 10 15

DESSERT
Comptez à la fin du jeu
Majorité : **6**
Le moins : **-6**
Divisez si égalité