

SUSHI GO!

für 3–5 Spieler
ab 8 Jahren

von Phil Walker-Harding



SPIELMATERIAL

1 Wertungsblock

108 Sushikarten

8x MAKI ROLLE 3



12x MAKI ROLLE 2



6x MAKI ROLLE 1



14x TEMPURA



14x SASHIMI



14x MUSCHEL



5x THUNFISCH NIGIRI



10x LACHS NIGIRI



5x EI NIGIRI



6x WASABI



4x STÄBCHEN



10x PUDDING



ZIEL DES SPIELS

Greif die heißbegehrten Sushis vor deinen Mitspielern ab! Lass dir die punkteträchtigen Leckerbissen schmecken! Runde für Runde werden dir allerlei Delikatessen präsentiert. Doch du stehst immer wieder vor der Qual der Wahl: „Was kitzelt meinen Gaumen?“ „Was zieht an mir vorbei und landet -oh Schreck!- womöglich im Fremdmagen?“ Zwischen den Gängen werden Punktestände notiert. Nach 3 Durchgängen weißt du endlich, ob du der neue Sushikönig bist.

VORBEREITUNG

Vor Spielbeginn werden alle Karten gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt. Zu **Beginn jedes Durchgangs** erhalten die Spieler von diesem Stapel Karten: Bei **3 Spielern** erhält jeder 9 Karten, bei **4 Spielern** erhält jeder 8 Karten, bei **5 Spielern** erhält jeder 7 Karten. Diese nimmt jeder Spieler verdeckt auf die Hand.

SPIELVERLAUF

Es werden **3 Durchgänge** gespielt. Jeder Durchgang besteht aus mehreren Runden. Alle spielen **gleichzeitig**. In einer Runde wählt jeder Spieler aus seinen aktuellen Handkarten **eine Karte** aus, die er behalten möchte. Diese legt er verdeckt vor sich auf den Tisch. Dann decken alle Spieler gleichzeitig ihre Karte auf. Danach gibt jeder Spieler seine **verbliebenen Handkarten** verdeckt an den **linken** Nachbarn weiter. Jeder nimmt die neue Kartenhand auf, und die nächste Runde beginnt. Aus der „neuen“, nun kleineren Kartenhand suchen sich die Spieler eine weitere Karte aus, die sie behalten möchten, usw. Behaltene Karten bleiben bis zur **Wertung am Ende eines Durchgangs** vor den Spielern offen liegen. Dort werden die Karten nach Gruppen sortiert und gut erkennbar auf den Tisch gelegt.

Beispiel:



SPEZIELLE KARTEN



WASABI

Legt ein Spieler eine WASABI-Karte vor sich aus, kann er in einer beliebigen folgenden Runde auf diesen WASABI entweder **ein** EI NIGIRI, **ein** LACHS NIGIRI oder **ein** THUNFISCH NIGIRI legen. Am Ende des Durchgangs wird dieses NIGIRI mit WASABI zusammen gewertet und zählt somit **dreifach**.



Auf jeden WASABI darf immer **nur ein** NIGIRI gelegt werden.
Ein Spieler darf mehrere WASABI-Karten vor sich liegen haben.

STÄBCHEN

Legt ein Spieler eine STÄBCHEN-Karte vor sich aus, darf er in einer beliebigen folgenden Runde **2 Handkarten** auswählen und behalten. Er kündigt dies an, bevor die Karten aufgedeckt werden, indem er „Sushi go!“ ruft. Zusammen mit den verbliebenen Handkarten gibt der Spieler nun die **STÄBCHEN-Karte aus seiner Auslage** weiter an den nächsten Spieler. Diese darf nun erneut verwendet werden.

Ein Spieler darf mehrere STÄBCHEN-Karten vor sich liegen haben.
Er darf aber immer nur **eine pro Zug** verwenden.



WERTUNG AM ENDE EINES DURCHGANGS

Die letzte einzelne Handkarte, die man vom Mitspieler erhält, wird direkt aufgedeckt und in die eigene Auslage gelegt. Jetzt werden alle „Sushi-Sammlungen“ der Spieler wie folgt gewertet:

MAKI ROLLEN

Jeder Spieler zählt die kleinen **MAKI-Symbole** am oberen Rand seiner gesammelten MAKI-Karten zusammen.

Der Spieler mit den **meisten** Symbolen erhält **6 Punkte**.

Der Spieler mit den **zweitmeisten** Symbolen erhält **3 Punkte**.

Haben mehrere Spieler die meisten bzw. zweitmeisten Symbole, erhalten diese alle die jeweiligen Punkte.

Wichtig: Ein Spieler muss mindestens eine MAKI-Karte besitzen, um bei dieser Wertung berücksichtigt zu werden.

Beispiel:

Simanca hat insgesamt 5 MAKI-Symbole, Jonas hat 3, Lino hat 3 und Sophia hat 2.

Simanca hat die meisten und erhält deshalb 6 Punkte.

Jonas und Lino teilen sich den 2. Platz. Beide erhalten 3 Punkte.

Sophia geht leer aus.





TEMPURA

Ein Satz bestehend aus **zwei** TEMPURA-Karten zählt **5 Punkte**.
Eine einzelne (bzw. dritte, fünfte, ...) TEMPURA-Karte zählt 0 Punkte. Ein Spieler kann mehrere TEMPURA-Kartensätze am Ende des Durchgangs besitzen und diese werten.

SASHIMI

Ein Satz bestehend aus **drei** SASHIMI-Karten zählt **10 Punkte**.
Eine einzelne oder zwei SASHIMI-Karten (bzw. eine vierte und fünfte) zählen 0 Punkte. Ein Spieler kann mehrere SASHIMI-Kartensätze besitzen und diese am Ende des Durchgangs werten (was sehr selten vorkommt).



MUSCHEL

Je mehr MUSCHEL-Karten ein Spieler besitzt, desto wertvoller sind sie insgesamt:

Muscheln:	1	2	3	4	5	oder mehr
Punkte:	1	3	6	10	15	

NIGIRI UND WASABI

Ein EI NIGIRI zählt **1** Punkt, zusammen mit WASABI **3** Punkte.

Ein LACHS NIGIRI zählt **2** Punkte, zusammen mit WASABI **6** Punkte.

Ein THUNFISCH NIGIRI zählt **3** Punkte, zusammen mit WASABI **9** Punkte.

Eine WASABI-Karte allein, ohne NIGIRI, zählt **0** Punkte.



Nicht vergessen: Auf eine WASABI-Karte darf nur **ein** NIGIRI gelegt werden.

STÄBCHEN

Eine STÄBCHEN-Karte zählt **0** Punkte.

PUDDING wird erst am Ende des Spiels
(nach dem dritten Durchgang) gewertet.



BEVOR EIN NEUER DURCHGANG BEGINNT

Die Punkte der Spieler werden auf dem Wertungsblock notiert. Bis auf den PUDDING, werden nun alle Karten des gespielten Durchgangs auf einen offenen Ablagestapel gelegt.

PUDDING-Karten bleiben bis zum **Spielende** vor den Spielern liegen.

Dann werden jedem Spieler wieder so viele Karten vom verdeckten Stapel ausgeteilt, wie zu Beginn des ersten Durchgangs. Es folgen die Durchgänge 2 und 3.

Hinweis: Alternativ können die Spieler im 2. Durchgang ihre verbliebenen Handkarten nach **rechts** weitergeben.

SCHLUSSWERTUNG UND SPIELENDE

Nach dem dritten Durchgang gibt es nun zusätzlich Punkte für Pudding (der über alle Durchgänge hinweg gesammelt wurde).

PUDDING

Der Spieler mit den **meisten** PUDDING-Karten erhält **6 Punkte**. Haben mehrere Spieler die meisten Puddings, erhält jeder dieser Spieler 6 Punkte. Der oder die Spieler mit den **wenigsten** bzw. **keinen** PUDDING-Karten erhalten jeweils **6 Minuspunkte**.

AND THE WINNER IS ...

Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand mehrerer Spieler, gewinnt, wer von diesen die meisten PUDDING-Karten hat. Es kann mehrere Sieger geben.



SCHNELLÜBERSICHT

3

3 Spieler - jeder erhält 9 Karten

4 Spieler - jeder erhält 8 Karten

DURCHGÄNGE 5 Spieler - jeder erhält 7 Karten

1 Karte wählen · Gleichzeitig aufdecken · Restliche Handkarten nach links geben



MAKI ROLLE

Meiste: 6

Zweitmeiste: 3

NIGIRI

EI: 1, LACHS: 2

THUNFISCH: 3



TEMPURA

je Paar: 5

sonst: 0

WASABI

verdreifacht den Wert
des nächsten NIGIRI



SASHIMI

je 3er-Satz: 10

sonst: 0

STÄBCHEN

Einsatz in späterer Runde,
um 2 Karten zu wählen



MUSCHEL

x1 2 3 4 5+

1 3 6 10 15

PUDDING

Wertung bei Spielende

Meiste: 6, Wenigste: - 6



Autor: Phil Walker-Harding
Illustration: Tobias Schweiger

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



©2014 Zoch Verlag
Briener Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Art.Nr.: 60 110 5074

