

SUSHI GO!

TM

PRAVILA



KOMPONENTE

108 KARATA

14x Tempura	10x Nigiri losos
14x Sašimi	5x Nigiri lignja
14x Gjoze	5x Nigiri jaje
12x 2 Maki rolnice	10x Puding
8x 3 Maki rolnice	6x Vasabi
6x 1 Maki rolnica	4x Štapići

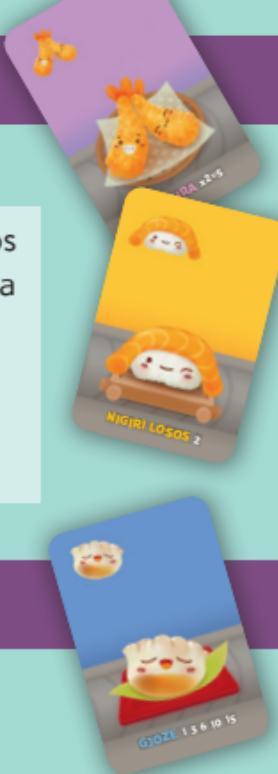
POSTAVKA

- Dobro promešajte sve karte i podelite ih, u zavisnosti od broja igrača:

U igri sa **2 igrača**, podelite **10 karata** svakom.
U igri sa **3 igrača**, podelite **9 karata** svakom.
U igri sa **4 igrača**, podelite **8 karata** svakom.
U igri sa **5 igrača**, podelite **7 karata** svakom.

Držite karte u ruci, sakrivene od protivnika.

- Od ostalih karata formirajte špil koji ćete postaviti na sredinu prostora za igru.
- Biće vam potrebni papir i olovka da biste mogli da beležite poene. Odredite igrača koji će beležiti poene.



TOK IGRE

STRUKTURA RUNDE

Igra traje tri runde. Da bi započeli rundu, svi igrači u isto vreme biraju jednu kartu iz ruke koju žele da zadrže i postavljaju je, licem prema dole, ispred sebe. Kada svi igrači izaberu po jednu kartu, istovremeno ih otkrivaju.

Nakon otkrivanja karata, prosledite karte iz ruke, licem prema dole, igraču levo od sebe. Svi uzimaju nove karte, koje su dobili od igrača desno od sebe, i počinje sledeći krug. Sada ste dobili nove karte, kojih ima manje, i od kojih morate da izaberete jednu.

NAPOMENA: Karte okrenute licem gore ostaju ispred vas do kraja runde, kada se računaju poeni.

Poželjno je da grupišete karte iste vrste.



UPOTREBA VASABIJА

Ako odaberete bilo koju nigiri kartu (lignja, losos ili jaje) i već imate vasabi ispred sebe, onda tu kartu morate da postavite na njega. Na ovaj način se pokazuje da je nigiri umočen u vasabi i da mu je vrednost utrostručena!

NAPOMENA: Možete da imate više vasabi karata ispred sebe, ali samo jedna nigiri karta može da bude postavljena na svaki vasabi.



UPOTREBA ŠTAPIĆA

Ako već imate kartu štapića ispred sebe, možete da uzmete dve karte u jednom krugu!

Štapići funkcionišu na sledeći način:

Odaberite jednu kartu po želji iz ruke, kao i inače. Pre nego što svi ostali igrači otkriju svoje karte, kažite „**Suši go!**“ i uzmite još jednu kartu iz ruke, postavljajući je isto, licem prema dole, ispred sebe. Potom svi igrači otkrivaju svoje karte.

Pre nego što prosledite karte, stavite kartu štapića nazad u svoju ruku. To znači da će ona biti prosleđena dalje i ostali igrači će moći da je koriste.

NAPOMENA: Možete da imate više karata štapića ispred sebe, ali možete da iskoristite samo jednu po krugu.

KRAJ RUNDE

Kada primite poslednju kartu, samo je postavite ispred sebe, licem prema gore, sa ostalim kartama koje ste sakupili. (Najčešće ova poslednja karta nije od neke koristi, ali možda nekada budete imali sreće pa će vaš protivnik biti prisiljen da vam ostavi nešto vredno!)

Sada sledi bodovanje karata koje ste sakupili.

BODOVANJE



MAKI ROLNICE

Svaki igrač sabira simbole maki rolnica u vrhu svih svojih karata maki rolnica. Igrač sa najviše simbola osvaja **6 poena**. Ako je više igrača izjednačeno sa najviše simbola maki rolnica, oni dele 6 poena na jednakе delove (ignorišući bilo kakav ostatak), a poeni za drugo mesto se ne dodeljuju.

Igrač koji je drugi po broju simbola osvaja **3 poena**. Ako je više igrača izjednačeno za drugo mesto, oni dele poene na jednakе delove (ignorišući bilo kakav ostatak).

Primer: Marija ima 5 simbola maki rolnica, Jelena i Javorko imaju po 3, a Danko ima 2. Marija ima najviše i osvaja **6 poena**. Jelena i Javorko dele drugo mesto, i dele 3 poena, što znači da oboje dobijaju po 1 poen. Danko nije osvojio nijedan poen.

ROCK 'N' ROLL
OSVOJILI SMO 6
POENAI

TAKO MI
ROLAMOI

...STVARNO,
VALJAM SE OD
SMEHA, MOMCI.





TEMPURA x2=5

TEMPURA

Set od 2 karte tempura donosi **5 poena**.

Jedna karta tempure ne donosi poene.

Možete da osvojite poene za više setova karata tempura u istoj rundi.



SAŠIMI x3=10

SAŠIMI

Set od 3 karte sašimija donosi **10 poena**.

Jedna karta sašimija ili set od samo dve karte ne doneše poene. Možete da osvojite poene za više setova sašimija u istoj rundi, mada je to jako teško uraditi!



GJOZE 1 3 6 10 15

GJOZE

Što više karata gyozi imate, to ćete više poena osvojiti:

Gjoze: 1 2 3 4 5 ili više

Poeni: 1 3 6 10 15

POKUŠALI SMO DA SAKUPIMO 3
SAŠIMIJA ALI JE LIK PORED NAS
ZADRŽAO POSLEDNJI!!!!

KOJA SIROVINA!

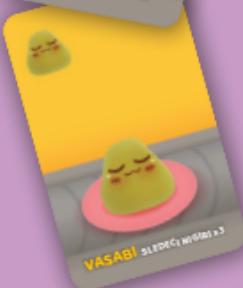




NIGIRI I VASABI

Nigiri lignja donosi **3 poena**.

Ako je umočen u vasabi, donosi **9 poena**.



Nigiri losos donosi **2 poena**.

Ako je umočen u vasabi, donosi **6 poena**.

Nigiri jaje donosi **1 poen**.

Ako je umočen u vasabi, donosi **3 poena**.



Vasabi bez nigirija **ne donosi** poene.

ŠTAPIĆI

Karte štapića **ne donose** poene.

POČETAK NOVE RUNDE

- Saopštite svoj rezultat igraču koji je zadužen za beleženje poena.
- Odbacite vaše karte, licem prema gore, pored špila karata. Jedini izuzetak su **karte pudinga** koje držite ispred sebe sve vreme jer se one boduju na kraju igre.
- Podelite igračima nove karte, isto kao na početku igre.

KRAJ IGRE

Nakon bodovanja treće runde, neke karte će ostati u šipu. One se ignorišu. Sada je vreme za desert! Boduju se karte pudinga.

PUDING



Igrač sa najviše karata pudinga osvaja **6 poena**. Ako je više igrača izjednačeno, dele 6 poena na jednakde delove (ignorišući bilo kakav ostatak).

Igrač sa najmanje karata pudinga (u to se računa i igrač koji nema nijednu kartu) gubi **6 poena**. Ako je više igrača izjednačeno, dele gubitak na jednakde delove (ignorišući bilo kakav ostatak).

Primer: Danko ima 4 karte pudinga, Javorko ima 3, a Jelena i Marija nemaju nijednu. Danko ima najviše i osvaja 6 poena. Jelena i Marija su izjednačene sa najmanje karat pudinga, tako da obe gube po 3 poena.

U retkim slučajevima može da se dogodi da svi igrači imaju isti broj karata pudinga i tada niko ne dobija i ne gubi poene.

NAPOMENA: U igri sa 2 igrača, niko ne gubi poene za karte pudinga. Dodeljuju se samo poeni za najviše karata pudinga.

I POBEDNIK JE...

Igrač koji posle tri runde ima najviše poena je pobednik!
U slučaju nerešenog rezultata, pobednik je igrač koji ima
više karata pudinga!

VARIJANTE

PROSLEĐIVANJE KARATA NA OBE STRANE

Da bi promenili interakciju među igračima, jednostavno
promenite smer prosleđivanja karata u svakoj rundi.
U prvoj i trećoj rundi prosleđujte karte igraču levo od sebe.
U drugoj rundi prosleđujte karte igraču desno od sebe.

VARIJANTA ZA DVA IGRAČA

Ova varijanta uključuje trećeg „dami“ (od engleske reči
dummy - predmet dizajniran da liči i služi kao zamena za pravi)
igrača kojeg naizmenično kontrolišu igrači.

- Podelite karte kao u igri sa 3 igrača (3 puta po 9 karata).
- Postavite karte za „dami“ igrača, licem prema dole, između
vas kao špil karata.
- Odaberite igrača koji će prvi da kontroliše „dami“ igrača.

- Kada kontrolišete „dami“ igrača, uzmite kartu sa vrha njegovog špila i dodajte je u svoju ruku.
- Izaberite jednu kartu za sebe i jednu za „dami“ igrača. (Vaš suparnik bira jednu kartu kao i obično.)
- Otkrijte karte i zamenite ruke, dok špil „dami“ igrača ostaje na mestu.
- Sada drugi igrač kontrološe „dami“ igrača i uzima kartu sa vrha njegovog špila, pa bira jednu za sebe i jednu za njega.
- Naizmenično kontrolišite „dami“ igrača, dok ne odigrate sve karte.
- Odigrajte 3 runde kao što je opisano. Bodovanje se odvija po normalnim pravilima. Igrač sa više poena je pobednik.

ČESTITAM, POBEDILI STEI ŠTA
KAŽETE NA TO DA VAS ODVEDEM
NA DESERT DA PROSLAVIMO?

OH,
PRESLATKI STEI



REC IZDAVAČA

Mi iz uprave firme Gamewright smo veliki ljubitelji japanske kuhinje, pa nije ni čudo što smo se svi odmah zaljubili u ovu kartičnu igru sa temom sušija. Autor igre Fil Voker-Harding je napravio jedinstvenu i jako dopadljivu draft igru, koja se lako uči i brzo igra, a dovoljno je izazovna za sve uzraste. Baš kao i dobar obrok u suši restoranu, ova igra će vas terati da se vraćate po još, iznova i iznova!

Autor igre Fil Voker-Harding

Ilustrator Nan Rangsima

Posebno se zahvaljujemo Piteru Kinsliju koji je osmislio pravila za dva igrača



GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative

70 Bridge Street

Newton, MA 02458

email: jester@gamewright.com

www.gamewright.com

©2014 Gamewright, a division of Ceaco Inc.

Sva prava zadržana.



Prvo srpsko izdanje:

© 2022. MIPL

Pridemage Games,

Josifa Runjanina 3,

21000 Novi Sad.

www.drustveneigre.rs

KRATAK PREGLED IGRE

3
RUNDE

- U igri sa **2 igrača**, podelite **10 karata** svakom.
U igri sa **3 igrača**, podelite **9 karata** svakom.
U igri sa **4 igrača**, podelite **8 karata** svakom.
U igri sa **5 igrača**, podelite **7 karata** svakom.

Birajte 1 kartu. Istovremeno otkrivajte karte. Karte prosledite levo.



MAKI ROLNICE

Najviše: 6
Drugo mesto: 3
Deli se ako je nerešeno

NIGIRI

Lignja: 3
Losos: 2
Jaje: 1



TEMPURA

Set od 2: 5
Inače: 0

VASABI

Utrostručuje vrednost nigirija na njemu



SAŠIMI

Set od 3: 10
Inače: 0

ŠTAPIĆI

U nekoj od narednih rundi možete da ih zamenite za 2 karte



GJOZE

x1 x2 x3 x4 x5+
x1 x3 x6 x10 x15

PUDING

Na kraju igre
Najviše: 6
Najmanje: -6
Deli se ako je nerešeno

