**Sushi Go Party! magyar nyelvű játékszabály**

Üdv a Sushi Go Party-n! A játékban egy fényűző szusivacsorán à la carte lakmározhattok. Vacsora előtt állítsátok össze a menüt a különféle étvágygerjesztő fogásokból, aztán három forduló alatt próbáljatok minél több pontot szerezni a legerősebb lapkombinációk összeállításával, még mielőtt elsüvítenek előttetek a legjobb falatok!

**A DOBOZ TARTALMA**

**181 kártya + 22 menülap + 8 bábu + 1 játéktábla**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NIGIRI**  | 12 db | Nigiri |
| **SUSHI ROLLS (SZUSITEKERCSEK)** | 3x 12 db | Maki Roll, Temaki, Uramaki |
| **APPETIZERS (ELŐÉTELEK)** | 8x 8 db | Tempura, Sashimi, Dumpling, Eel, Tofu, Onigiri, Edamame, Miso Soup |
| **SPECIALS (SPECIÁLIS KÁRTYÁK)** | 8x 3 db | Chopsticks, Soy Sauce, Tea, Menu, Spoon, Special Order, Takeout Box, Wasabi |
| **DESSERTS (DESSZERTEK)** | 3x 15 db | Pudding, Green Tea Ice Cream, Fruit |

**A JÁTÉK FELÁLLÍTÁSA**

1. A **játéktáblát** tedd a játékfelület közepére.

2. Minden játékos választ egy **bábut**, és a tábla szélén az eredményjelző sávon a **0** mellé teszi.

3. **A legelső játék előtt típus szerint válogasd szét a kártyákat** és tedd őket külön-külön rekeszekbe a dobozban.

4. Együtt **döntsétek el, melyik kártyák szerepeljenek** a játékban. Lásd a *Menüvariációk* c. fejezetet.

5. A választott **menülapokat** tegyétek a játéktábla megfelelő helyeire. Itt mindenki jól láthatja, hogy milyen kártyák vannak játékban, és azok hogyan működnek.

*Megjegyzés: 6-8 játékos esetén a Maki Rolls menülapot fordítsátok meg, hogy a 6-8 játékosra vonatkozó pontozást mutassa.*

6. Keverd meg a választott **desszert kártyáit**, és arccal lefelé tedd a tábla mellé.

7. A menühöz választott összes többi kártyát **gyűjtsd egy pakliba**, keverd meg, majd tedd arccal lefelé a tábla mellé.

**MENÜVARIÁCIÓK**

A Sushi Go Party!-ban minden játék során ti állíthatjátok össze a menüt! A különböző kombinációk jelentősen megváltoztatják a játékélményt.

Válasszatok az alábbiak közül:

**MY FIRST MEAL / AZ ELSŐ SZUSIM***Ez egy könnyed menü, amit az újoncok gyomra is könnyen bevesz.*Nigiri + Maki + Tempura + Sashimi + Miso Soup + Wasabi + Tea + Green Tea Ice Cream

**SUSHI GO!***A klasszikus menü az eredeti játékból.*Nigiri + Maki + Tempura + Sashimi + Dumpling + Chopsticks + Wasabi + Pudding

**PARTY SAMPLER / PARTY-KÓSTOLÓ***Kóstold meg a Sushi Go Party! újdonságait!*Nigiri + Temaki + Tempura + Dumpling + Tofu + Wasabi + Menu + Green Tea Ice Cream

**MASTER MENU / MESTERI MENÜ***Edzett Sushi Go! játékosoknak, akik szeretnek gondolkozni!*Nigiri + Temaki + Onigiri + Tofu + Sashimi + Spoon + Takeout Box + Fruit

**POINTS PLATTER / PONTTÁL***Szerezzetek rengeteg pontot!*Nigiri + Uramaki + Onigiri + Dumpling + Edamame + Special Order + Tea + Green Tea Ice Cream

**CUTTHROAT COMBO / KILLER KOMBÓ***Interaktív és kihívó!*Nigiri + Temaki + Eel + Tofu + Miso Soup + Spoon + Soy Sauce + Pudding

**BIG BANQUET / BANKETT***6-8 játékosnak ajánljuk.*Nigiri + Maki + Tempura + Dumpling + Eel + Spoon + Chopsticks + Green Tea Ice Cream

**DINNER FOR TWO / KÉTSZEMÉLYES VACSORA***Ideális 2 játékos részére.*Nigiri + Uramaki + Onigiri + Tofu + Miso Soup + Menu + Special Order + Fruit

**ÁLLÍTSD ÖSSZE A SAJÁT MENÜD**Válaszd ki a saját kártyakombinációd! A kártyákat tetszés szerint kiválaszthatod, csak arra ügyelj, hogy a menü az alábbiakból álljon:

**FONTOS:**

A **Menu** és a **Special Order** kártyák 7-8 fős játék esetén nem használhatók.
A **Spoon** és az **Edamame** kártyák 2 fős játék esetén nem használhatók.

- a **Nigiri** kártyák minden játékban részt vesznek
- 1 fajta **Roll (tekercs)**
- 3 fajta **Appetizer (előétel)**
- 2 fajta **Special (speciális kártya)**
- 1 fajta **Dessert (desszert)**

**A FORDULÓK MEGKEZDÉSE**

A Sushi Go Party!-ban **egy játék 3 fordulóból\* áll**. Minden forduló előtt hozzá kell keverni néhány desszertkártyát a fő paklihoz az alábbiak szerint:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **2-5 JÁTÉKOS** | **6-8 JÁTÉKOS** |
| **1. FORDULÓ** | 5 desszertkártya | 7 desszertkártya |
| **2. FORDULÓ** | 3 desszertkártya | 5 desszertkártya |
| **3. FORDULÓ** | 2 desszertkártya | 3 desszertkártya |
| (2-5 játékos esetén a maradék 5 desszertkártya nem kerül játékba.) |

Aztán arccal lefelé osszatok lapokat mindenkinek az alábbiak szerint:

|  |  |
| --- | --- |
| **JÁTÉKOSOK SZÁMA** | **KÁRTYÁK** |
| 2-3 | 10 |
| 4-5 | 9 |
| 6-7 | 8 |
| 7 | 7 |

Az osztás után megmaradt lapokat egy pakliban tegyétek arccal lefelé a tábla mellé. Mindenki vegye a kártyáit a kezébe úgy, hogy azokat a többi játékos ne lássa. Kezdődhet a játék!

**EGY KÖR MENETE**

A Sushi Go Party!-ban körönként\* mindenki egyszerre cselekszik. Minden játékos választ 1 olyan kártyát a kezében lévők közül, amit meg szeretne tartani, és arccal lefelé maga elé rakja. Ha mindenki választott, a lerakott lapokat egyszerre fordítsátok fel.

Ezután a kézben maradt lapjait mindenki odaadja a tőle balra ülő játékosnak (így a lapok mindig az óramutató járásával megegyező irányban mozognak). Ha mindenki megkapta a tőle jobbra ülő játékostól az új lapokat, kezdődik a következő kör (immár eggyel kevesebb lappal a kézben).

**Megjegyzés:** Az asztalra lerakott lapok a forduló végéig nálatok maradnak, ekkor kapjátok meg az értük járó pontokat. A megegyező színű kártyákat rendezzétek közös oszlopba (kollekcióba)!

**SPECIÁLIS KÁRTYÁK HASZNÁLATA**

A legtöbb kártyáért a pontokat az egyes fordulók végén kapjátok meg, de néhány kártyára különleges szabályok vonatkoznak, amik az aktuálisan zajló kört is befolyásolhatják, ilyenek a(z): Uramaki, Miso Soup, Wasabi, Menu, Special Order, Takeout Box.

További részletekért lásd a *Kártyakalauz* c. fejezetet a füzet végén.

A ***Chopsticks*** és a ***Spoon*** kártyákkal egy bónuszakciót hajthatsz végre **bármelyik azután következő körben, amikor a lapot leraktad**. A bónuszakció felhasználásához annyit kell tenned, hogy **bemondod a kártya nevét**, amikor mindenki felfedi az adott körben választott kártyáját. Miután így a szokásos módon mindenki kijátszotta a lapját, érvénybe lép a megnevezett akció. A bónuszakciók **azelőtt** fejtik ki hatásukat, hogy mindenki balra adta volna a kezében lévő kártyákat a következő kör megkezdéséhez. Az egyes kártyák képességeit a *Kártyakalauz* c. fejezetben találod.

**FONTOS!** Ha egy körben egyszerre több bónuszakciót használtok és/vagy több *Menu* vagy *Takeout Box* kártyát raktok le, akkor a végrehajtás sorrendjét a kártyák sarkán található sorszám dönti el. **A legkisebb kezd**, aztán növekvő sorrendben jön a többi.

**EGY FORDULÓ VÉGE**

Ha minden kártyát kijátszottatok, tehát mindenki keze üres, vége a fordulónak. Ekkor **a desszerteket mindenki tegye félre**. (A desszerteket a fordulók végén egy elkülönített kupacba gyűjti mindenki a játék végéig, az értük járó pontokat csak ekkor kapjátok meg. A desszertek a sarkukon eperrel vannak jelölve, így emlékeztetnek erre.)

Ezután a lerakott kártyákért mindenki számolja össze a pontjait. Minden kártyatípusért más-más pont jár, erről bővebben a *Kártyakalauz* c. fejezetben olvashatsz. A bábujával mindenki annyit lép a tábla szélén található eredményjelölő sávon, ahány pontot szerzett az adott fordulóban.

A lerakott desszertek kivételével gyűjtsetek össze minden kártyát (azokat is, amik ebben a fordulóban nem kerültek kiosztásra), és keverjétek meg őket. **(Ne felejtsetek el a fordulónak megfelelő újabb adag desszertet hozzákeverni a paklihoz!)** Kezdjétek meg a következő fordulót, ami ugyanúgy zajlik, mint az előző.

**A JÁTÉK VÉGE**

**3 forduló** után vége a játéknak. A szokásos fordulóvégi pontozás mellett **ne felejtsétek el összeszámolni a desszertekért járó pontokat is** a *Kártyakalauzban* leírtak szerint. Az nyert, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén a több desszerkártyát birtkoló játékos győz.

**NÉHÁNY SZÓ A GAMEWRIGHT CSAPATÁTÓL**

Meghalgattuk a kívánságaitokat... még több Sushi Go!-t akartok! Hát íme, megkaptátok! Ez a bővített kiadás megannyi módot szolgáltat a játék testreszabására. Ugyan a játékmenet lényegében változatlan maradt, a különféle kártyák sok új variációs lehetőséget nyújtanak. Megfigyelhetitek majd, hogy játékról játékra stratégiát váltotok. Küldjétek el nekünk a kedvenc kombinációitokat, és talán felhasználjuk őket egy következő kiadásban!

**KÁRTYAKALAUZ**

Itt olvashatsz részletes leírást az összes kártya működéséről.

**NIGIRI***A nigiri minden szusizás elmaradhatatlan eleme.*

Minden ***Egg Nigiri*** (tojásos nigiri) **1 pont**.
Minden ***Salmon Nigiri*** (lazacos nigiri) **2 pont**.
Minden ***Squid* *Nigiri*** (tintahalas nigiri) **3 pont**.
Egy ***Egg* *Nigiri*** ***Wasabival* 3 pont**.
Egy ***Salmon* *Nigiri*** ***Wasabival*** **6 pont**.
Egy ***Squid Nigiri Wasabival*** **9 pont**.

**ROLLS (TEKERCSEK)**

**MAKI ROLLS (MAKI TEKERCS)***Pici és ízletes – meg tudsz enni többet a többieknél?*

**A forduló végén:** Hasonlítsátok össze, kinek mennyi maki roll ikonja a lerakott *Maki* *Roll* lapjain. Akinek a **legtöbb** van, **6 pont**ot kap. Akinek a **második legtöbb** van, **3 pont**ot kap. Ha több játékos holtversenyben első vagy második, mindannyian megkapják a helyezésükért járó összes pontot. Legalább 1 maki roll lappal rendelkeznie kell egy játékosnak, hogy pontot kapjon a maki rollokért.

***Példa:*** Zakariásnak és Vilhelmának 5-5 ikonja van a *Maki* *Roll* kártyáin, Rupertnek 3, Ernesztának 1. Zakariás és Vilhelma 6-6 pontot kap, Rupert pedig 3-at.

**6-8 játékos esetén:** A **második legtöbb** ponttal rendelkező játékos **4 pont**ot kap, a **harmadik legtöbb**el rendelkező **2 pont**ot.

**TEMAKI***A temakiból senki nem akar kimaradni – ez a tekercs olyan nagy, hogy meg lehet markolni!*

**A forduló végén:** Hasonlítsátok össze, a *Temaki* lapjaitok számát. Akinek a legtöbb van, 4 pontot kap. Akinek a legkevesebb (beleértve a 0-t), 4 ponot veszít. Ha több játékos holtversenyben első vagy utolsó, mindannyian megkapják a helyezésükért járó összes pontot vagy pontlevonást.

**2 játékos esetén:** A kevesebb *Temakit* birtokló játékos nem veszít pontot.

***Példa:*** Zakariásnak 3 *Temaki* lapja van, Vilhelmának 2, Rupertnek és Ernesztának 0. Zakariás 4 pontot kap. Rupert és Erneszta 4 pontot veszítenek.

**URAMAKI***Az uramaki tekercsek ki vannak fordítva. Versenyezzetek, ki tud hamarabb tízet megenni belőlük!*

**Forduló közben:** Ha te vagy **az első, akinek a lerakott *Uramaki* kártyáin legalább 10 uramaki ikon van**, azonnal **kapsz 8 pontot** (nem kell megvárni a forduló végét). A bábudat mozgasd előre nyolc mezővel és dobd el az *Uramaki* kártyáidat! **A következő játékos**, aki összegyűjt legalább 10 uramaki ikont**, 5 pontot kap**, **a harmadik** pedig **2 pontot**. Ezeket a pontokat is azonnal megkapják a játékosok, és nekik is el kell dobniuk az *Uramaki* kártyáikat. Ha egyszerre több játékos ugyanabban a körben éri el a 10 vagy több uramaki ikont, a döntetlent az nyeri, akinek több uramaki ikonja van. Ha így is döntetlen, mindannyian megkapják a helyezésért járó pontokat. Ha így történik, a következő helyezést ki kell hagyni a pontozásnál.

**A forduló végén:** A legtöbb uramaki ikonnal rendelkező játékos megkapja a pontot a következő, még meg nem szerzett helyezésért (8 pont, ha még senki nem szerzett *Uramakival* pontot a fordulóban; 5 pont, ha csak az első helyezést szerezte meg valaki; 2 pont, ha az első két helyezést már megszerezték; 0 pont, ha mindhárom helyezést megszerezték már). Ha több játékos döntetlenre áll a legtöbb uramaki ikonért, mindannyian megkapják az adott helyezésért járó összes pontot. Egy játékos több helyezést is megszerezhet ugyanabban a fordulóban.

***Példa:*** Zakariás és Vilhelma ugyanabban a körben *Uramaki* kártyákat tett le, és most mindkettejüknek 12 uramaki ikonja van. Ők az elsők, akik elérték a 10 ikont, ezért mindketten azonnal kapnak 8 pontot. A második helyért járó pontokat nem kaphatja meg senki a holtverseny miatt, így a következő játékos, aki eléri a 10 ikont, mindössze a harmadik helyért járó 2 pontot kapja meg. A forduló véget ér anélkül, hogy még valaki összegyűjtene 10 ikont. Azok közül, akiknek még van lerakva *Uramaki* kártyája, Rupertnek van a legtöbb uramaki ikonja, ezért ő kapja a 2 pontot.

**Tipp:** Az eldobott *Uramaki* kártyákat tegyétek arccal felfelé a tábla mellé egy-egy kupacba, így nyomon lehet követni, hogy hány helyezést szereztetek már meg. A következő fordulóban ne felejtsétek el ezeket is visszakeverni a pakliba!

**APPETIZERS (ELŐÉTELEK)**

**DUMPLINGS (GŐZGOMBÓC)***A gőzgombóc olyan finom, hogy minél többet eszel belőle, annál jobban vágysz a következőre!*

Attól függ, mennyi pontot kapsz a gőzgombócokért, hogy mennyi *Dumpling* kártyát sikerült összegyűjteni, az alábbiak szerint:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gőzgombócok** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 vagy több |
| **Pontok** | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 |

**EDAMAME** (csak 3-8 játékos esetén használható)
*Ez a bab a tökéletes közös snack!*

Minden lerakott *Edamame* kártyáddal **az összes olyan ellenfél után kapsz 1 pontot, aki maga is lerakott legalább egy *Edamamét*.** Az Edamame 0 pontot ér, ha csak 1 játékosnak van belőle a forduló végén. Még ha 4-nél több ellenfelednél is van *Edamame*, **egy *Edamame* kártya** akkor is **legfeljebb 4 pontot érhet.**

***Példa:*** A forduló végén Zakariásnak 3 *Edamame* lapja van, Rupertnek 2, Ernesztának 1. Zakariás mindhárom *Edamame* kártyája 2 pontot ér (minden *Edamamét* birtokló ellenfél után 1-et), tehát összesen 6 pontot. Rupert 4 pontot kap, Erneszta pedig 2-t.

**EEL (ANGOLNA)***Elsőre talán nem ízlik majd az angolna, de idővel biztosan megkedveled!*

Ha **1 *Eel*** lapod van, **3 pontot veszítesz**.
Ha **2 vagy több *Eel*** lapod van, **7 pontot kapsz**.

**ONIGIRI***Ezek a rizsgombócok különböző formában érkeznek – szerezz egyet mindegyikből!*

4 különböző formájú *Onigiri* van: kör, háromszög, négyzet és téglalap. Attól függ, mennyi pontot kapsz, hogy hány különböző formát sikerül összegyűjtened:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Különböző formák** | 1 | 2 | 3 | 4 |
| **Pontok** | 1 | 4 | 9 | 16 |

*Egyszerre több különböző kollekcióért is kaphatsz pontot.*

***Példa:*** Zakariásnak 1 kör, 1 háromszög és 2 négyzet alakú *Onigirije* van. 9 pontot kap a 3 különböző *Onigiriből* álló kollekcióért (kör, háromszög és négyzet), és 1 pontot az 1 formából álló kollekcióért (a második négyzetért), így összesen tíz pontot kap.

**MISO SOUP (MISO LEVES)***Mindig azt az egy embert irigyli a társaság, aki rendelt egy forró csésze miso levest!*

Ha *Miso Soup* kártyát teszel le, és **az adott körben te vagy az egyetlen, aki ilyet rak**, a kártya előtted marad, és a forduló végén **3 pontot ér** majd. Azonban ha ugyanabban a körben többen is a *Miso Soup* kártyát játsszák, az éppen felfordított *Miso Soupokat* **mindenkinek el kell dobnia**, és nem jár értük pont. Arccal felfelé tegyétek őket a tábla mellé, és a következő fordulóban ne felejtsétek el visszakeverni a pakliba.

* Ha egy játékos a *Chopsticks*, *Spoon* vagy *Menu* használatával rakja le a *Miso Soupot*, az ugyanúgy az adott körben lerakott lapnak számít.
* Egy körben több *Miso Souppal* is szerezhetsz pontot.

**SASHIMI***Igazi ínyencfalat, de idő kell hozzá, hogy igazán értékelni tudd.*

**1 vagy 2 *Sashimi* 0 pontot ér.
3 *Sashimi* 10 pontot ér.**Egy fordulóban több hármasért is kaphatsz pontot.

**TEMPURA***Olajban sült finomság, amiből nem lehet csak egyet megenni.*

**1 *Tempura* 0 pontot ér.
2 *Tempura* 5 pontot ér.**Egy fordulóban több párért is kaphatsz pontot.

**TOFU***A tofu nagyon egészséges, de rosszul lehetsz tőle, ha túl sokat eszel belőle!*

**1 *Tofu* 2 pontot ér.
2 *Tofu* 6 pontot ér.
3 vagy annál több *Tofu* 0 pontot ér.**

**SPECIALS (SPECIÁLIS KÁRTYÁK)**

**CHOPSTICKS (EVŐPÁLCIKÁK)***Az evőpálcika használatával egyszerre két étet is felcsíphetsz.*

A *Chopsticks* kártyával **egy következő körben 2 kártyát is választhatsz**. Abban a körben még nem történik semmi, amikor lerakod a lapot. Azonban bármelyik következő körben felhasználhatod a kártya által nyújtott bónuszakciót. Ha használni szeretnéd, mondd be a kártya nevét akkor, amikor felfordítjátok a választott lapokat, aztán válassz még egy kártyát a kezedben lévők közül, és tedd le azt is. A *Chopsticks* lapot vedd vissza a kezedbe, mielőtt továbbadod a kártyákat. Így a fordulóban később még más is használhatja azt. **A fel nem használt *Chopsticks* kártyák 0 pontot érnek** a forduló végén.

**MENU** (csak 2-6 játékos esetén használható)
*Nem vagy megelégedve az asztalon lévő ételekkel? Rendelj valami mást a menüből!*

Amikor a *Menu* kártyát kijátszod, **húzz 4 lapot** a tábla melletti pakliból, és nézd meg őket. **Válassz közülük egyet** (ami nem lehet még egy Menu), **és egyből tedd is le** arccal felfelé. A maradék 3 lapot keverd vissza a pakliba. A *Menu* lapot dobd el a tábla mellé arccal felfelé. (A következő fordulóban ezeket is vissza kell keverni a pakliba.)

**SOY SAUCE (SZÓJASZÓSZ)***Szójaszósszal minden finomabb. Tökéletes kiegészítője egy változatos vacsorának.*

Ha egy forduló végén valakinek van *Soy Sauce* kártyája, számoljátok össze, hogy kinek hány különböző színű lapja van. **Akinek a legtöbb (vagy holtversenyben legtöbb) különböző színű lapja van,** annak a saját *Soy Sauce* kártyája **4 pontot ér**. Egy fordulóban több *Soy Sauce*-ért is kaphatsz pontot. A különböző színek összeszámolásakor magát a *Soy Sauce*-t is figyelembe kell venni. Csak az adott fordulóban kijátszott desszerteket szabad figyelembe venni.

**SPOON (KANÁL)** (csak 3-8 játékos esetén használható) *Kanalazz el a többiek elől egy olyan fogást, amiről korábban lemaradtál!*

A *Spoon* kártyával **elvehetsz egy lapot egy másik játékos kezéből**. Abban a körben még nem történik semmi, amikor lerakod a lapot. Azonban bármelyik következő körben felhasználhatod a kártya által nyújtott bónuszakciót. Ha használni szeretnéd, mondd be a kártya nevét akkor, amikor felfordítjátok a választott lapokat. Mindenki a szokásos módon felfordítja a választott lapját. Ezután nevezz meg bármilyen kártyát, amit meg szeretnél kapni. A tőled balra ülő első játékos megnézi, hogy a kezében van-e ilyen lap. Ha nincs, akkor a tőle balra ülő is megnézi, hogy van-e, és így tovább addig, amíg valaki nem jelzi, hogy van nála. Ő odaadja neked a lapot, amit egyből le kell raknod. A *Spoont* add oda a játékosnak, akitől a kért lapot kaptad, és tegye a kezében lévő kártyák közé. Ha senkinél nincs olyan lap, amit kértél, a *Spoon* kártyát el kell dobni a forduló végéig. Tedd arccal felfelé tábla mellé, és a következő fordulóban keverjétek vissza a pakliba. A forduló végén a fel nem használt *Spoon* lapok 0 pontot érnek.

***Megjegyzés:*** Ha olyan kártyát kérsz, aminek több változata is van (*Nigiri*, *Maki Rolls* stb.), kérheted a kártyatípust általában, vagy megnevezheted specifikusan az egyik változatát. Ha specifikus változatot kérsz, csak akkor kell a többieknek odaadniuk, ha pontosan olyan van a kezükben, mint amit kértél. Ha általános kártyatípust kérsz, a másik játékos döntheti el, hogy melyik változatot adja oda, ha többféle is van nála. Ha például csak annyit mondasz, hogy “Nigiri” lapot kérsz, és a másik játékosnál van *Egg* és *Squid Nigiri* is, ő választja ki, hogy melyiket adja oda. Ugyanez igaz, ha “*Maki Rollt*” kérsz, szemben azzal, ha pl. “3 maki rollt” mondasz stb.

**SPECIAL ORDER (EGYEDI RENDELÉS)** (csak 2-6 játékos esetén használható)
*Ízlett egy korábban fogyasztott étel és ennél még belőle? Adj le a séfnek egy egyedi rendelést!*

A *Special Order* **lemásolja bármelyik, az adott fordulóban korábban lerakott lapodat**. Amikor a *Special Ordert* választod, tedd arccal lefelé az asztalra, és a kártya tetejével célozd meg azt a lapot, amit másolni szeretnél majd. Amikor aztán a *Special Ordert* felfordítod, tedd rá a megcélzott kártyára, ezzel jelezve, hogy azt másolja. Pontozásnál a *Special Ordert* úgy kell tekinteni, mintha a másolt kártya lenne.

* Ha a *Special Order* előtt nem raktál még le lapot, akkor nincs mit másolnia, ezért el kell dobni. (A következő fordulóban vissza kell keverni a pakliba.)
* Ha a *Special Order* olyan lapot másol, amin ikonok vannak, akkor úgy kell tekinteni, hogy pontosan annyi ikon van rajta, mint a másolt kártyán.

**A szabályok tisztázása az alábbi kártyák másolásához:**

**NIGIRI:** Ha olyan *Nigirit* másolsz, ami egy *Wasabin* van, a *Special Order* már nem lesz a *Wasabin*. Ha olyan *Nigirit* másolsz, ami nincs Wasabin, és van szabad *Wasabid*, a *Special Ordert* (ami már *Nigirinek* tekintendő) rakhatod a *Wasabira*. Ilyenkor meg kell jegyezned, hogy milyen *Nigirit* másol.

**WASABI:** Ha *Wasabit* másolsz (függetlenül attól, hogy van-e rajta *Nigiri* vagy sem), tedd a *Special Ordert* a másolt *Wasabi* mellé. Úgy tekintendő, hogy ezen a kártyán még nincs Nigiri.

**MISO SOUP:** Ha Miso Soupot másolsz, és az adott körben (téged is beleértve) más is *Miso Soupot* rakott le, mindegyiket el kell dobni.

**URAMAKI:** Ha a másolattal együtt 10 vagy több uramaki ikon van a lerakott *Uramaki* kártyáidon, azonnal megkapod értük a pontokat. A *Special Ordert* is dobd el az *Uramakikkal* együtt. (A következő fordulóban ezeket is keverjétek vissza a pakliba.)

**SPECIAL ORDER:** Ha *Special Ordert* másolsz, akkor az új *Special Order* is pontosan ugyanannak a másolatának tekintendő, mint az éppen lemásolt *Special Order*.

**CHOPSTICKS vagy SPOON:** A *Special Order* a jobb alsó sarokban található sorszámot is lemásolja. A másolatot egy következő körben használhatod fel.

**BÁRMELY KÁRTYA, AMIT KORÁBBAN A TAKEOUT BOXSZAL MEGFORDÍTOTTÁL:** Ha korábban megfordított lapot másolsz, fordítsd meg a *Special Ordert* is. A forduló végén 2 pontot ér majd.

**PUDDING, FRUIT, GREEN TEA ICE CREAM:** Ha a *Special Orderrel* desszertkártyát másolsz, ugyanúgy félre kell majd tenni a forduló végén, mint a többi desszertet. (Tehát nem lesz visszakeverve a pakliba a következő fordulókban.)

**TAKEOUT BOX (ÉTELHORDÓ)***Nincs kedved megenni valamelyik fogást? Tedd el későbbre, és szerezz több pontot!*

Amikor a *Takeout Boxot* felfordítottad, **egyből választhatsz a korábban lerakott lapok közül egyet, és arccal lefelé fordíthatod**. Innentől ez a lap már nem annak számít, ami rá van nyomtatva, helyette **2 pontot ér** majd a forduló végén. A *Takeout Boxot* dobd el a tábla mellé. (A következő körben keverjétek vissza a pakliba.)

***Megjegyzés:*** Ha olyan lapot fordítasz meg, amit egy *Special Orderrel* lemásoltál, a *Special Order* továbbra is ugyanannak a másolatnak számít majd, mint fordítás előtt. (Jegyezzétek meg, hogy milyen lapot másol!)

**TEA***A tea megtisztítja a szájpadlást egy nagy vacsora után.*

**A forduló végén:** Számold meg a kártyákat a legnagyobb (vagy holtversenyben legnagyobb) azonos színű lapokból álló kollekciódban. A *Tea* **1 pontot ér a kollekcióban lévő kártyánként**.

***Példa:*** Zakariásnak 1 *Wasabi*, 1 *Squid Nigiri* és 2 *Salmon Nigiri* lapja van. Ez a 4 sárga kártya a legnagyobb egyszínű kollekciója. A *Teája* ezért 4 pontot ér.

**WASABI***A wasabiba mártott nigiri különösen csípős!*

Amikor lerakod a *Wasabit*, önmagában még nincs hatása. Azonban **a következő *Nigiri****t*, amit kijátszol, rá kell tenned a *Wasabira*. Emiatt ez a Nigiri a forduló végén **a ráírt pontszám tripláját éri** majd. 1 *Wasabira* csak 1 *Nigiri* lap tehető. Egy fordulóban több *Wasabit* is lerakhatsz, **de az üresen maradt *Wasabi* a forduló végén 0 pontot ér**.

**TOVÁBBI SZABÁLYOK A CHOPSTICKS, SPOON ÉS MENU LAPOK HASZNÁLATÁHOZ**

Ezzel a három kártyával egy másik lapot játszhatsz ki a köröd során. Néhány szabályt az alábbiakban tisztázunk a különböző kártyákkal történő használatukhoz:

**NIGIRI:** Ha már van egy *Wasabid* lerakva, amin még nincs *Nigiri*, akkor a *Nigirit* a *Wasabira* kell rakni.

**MISO SOUP:** Ha valaki *Miso* *Soupot* rakott a körben (beleértve téged is), akkor mindet el kell dobni, és nem jár majd értük pont.

**URAMAKI:** Ha a lerakott kártyával együtt 10 vagy annál több *Uramaki* ikon van a lapjaidon, egyből megkapod az értük járó pontokat.

**MENU vagy TAKEOUT BOX:** A kártya ebben a körben fejti ki hatását. Ha más *Menu* vagy *Takeout* *Box* is játékba került a körben, a jobb alsó sarokban jelzett sorszám dönti el, hogy milyen sorrendben használhatják a játékosok. (További részletekért lásd a 6. oldalt.)

**CHOPSTICKS vagy SPOON:** Nálad marad a lap, és a következő körtől használhatod fel.

**SPECIAL ORDER:** Egyből ki kell választanod, melyik meglévő kártyádat másolja le.

**GREEN TEA ICE CREAM (ZÖLDTEÁS FAGYLALT)***Egy púpos tál fagyi mindig jól esik evés után.*

**A játék végén** **1, 2 vagy 3 db Green Tea Ice Cream kártya 0 pontot ér**.
**Ha 4 db Green Tea Ice Creamed van, 12 pontot kapsz.**
Egy játékos többször négy Green Tea Ice Creamért is kaphat pontot.

**PUDDING (PUDING)***A puding a vacsora tökéletes lezárása - le ne maradj róla!*

**A játék végén** a játékosok megszámolják, hány *Pudding* kártyájuk van. **Akinek a legtöbb van, 6 pontot kap.** Akinek **a legkevesebb (beleértve a nullát), 6 pontot veszít**. Ha több játékosnak holtversenyben van a legtöbb vagy legkevesebb ilyen lapja, mindannyian megkapják vagy elveszítik a 6 pontot.

**2 játékos esetén:** A kevesebb *Puddingot* birtokló játékos nem veszít pontot.

***Példa:*** Zakariásnál 4, Vilhelmánál 2, Rupertnél és Ernesztánál 1-1 *Pudding* van. Zakariás 6 pontot kap, Rupert és Erneszta mindketten 6 pontot veszítenek.

**FRUIT (GYÜMÖLCS)***Különféle gyümölcsökkel egészségesen lezárhatod a vacsorát.*

**A játék végén** mindenki megszámolja, hogy a *Fruit* kártyáin hány ikon van a 3 különböző gyümölcsből: görögdinnyéből, narancsból és ananászból. A gyümölcsöket külön-külön az alábbiak szerint kell pontozni:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gyümölcsök száma** | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 vagy több |
| **Pontok** | -2 | 0 | 1 | 3 | 6 | 10 |

***Példa:*** Zakariásnak 0 görögdinnye, 1 narancs és 4 ananász van a *Fruit* lapjain. A görögdinnye miatt 2 pontot veszít, a narancsért 0 pontot kap, az ananászért pedig 6-ot, így összesítve 4 pontot kap. Vilhelma 0 *Fruit* kártyát gyűjtött, ezért 6 pontot veszít.

A játékot Phil Walker-Harding tervezte.

Az illusztrációkat Nan Rangisima készítette.

©2016 Gamewright

**Egy játék felépítése**

1. Játék felállítása
	1. Bábuk kiosztása
	2. Menülapok kiválasztása
	3. Menülapoknak megfelelő 2 pakli összeállítása (fő pakli + desszert)
2. Fordulók 🔁 (3x)
	1. Adott számú desszert pakliba keverése *(lásd: “A fordulók megkezdése”)*
	2. Lapok kiosztása *(lásd: “A fordulók megkezdése”)*
	3. Körök 🔁 (amíg a lapok el nem fogynak)
		1. A kapott lapok közül 1 db kiválasztása, asztalra helyezése (arccal lefelé)
		2. Ha mindenki lerakta a lapját, a lapok felfordítása
		3. *Spoon* és *Chopsticks* kártyák képességének használata (opcionális)
		4. Lapok balra adása, majd a következő kör megkezdése *(🡪 2.3.1.)*
		* *ha minden lap az asztalon van, akkor 🡪 2.4.*
	4. Fordulóban kijátszott desszertek félrerakása
	5. Fordulóban kijátszott lapok pontozása (a desszertek kivételével), majd *🡪 2. pont*
		* *a harmadik forduló után 🡪 3. pont*
3. Desszertek pontozása, játék vége

sushi go party! nem hivatalos magyar fordítás v1.0

fordította: bonyhádi tamás

a fordítással kapcsolatos észrevételeket ide lehet küldeni: bonyi89@gmail.com

jó játékot!