

КІНЕЦЬ ГРИ

Після завершення підрахунку очок у третьому раунді в колоді ще залишаться карти. Не звертайте на них уваги. Настав час десерту! Тепер гравці рахують очки за карти пудингів.



ПУДИНГИ

Гравець з найбільшою кількістю карт пудингів набирає 6 очок. Якщо кілька гравців набрали однакову найбільшу кількість пудингів, вони порівню ділять між собою 6 очок (ігноруючи остачу ділення, якщо така є).

Гравець з найменшою кількістю карт пудингів (як і гравець без таких карт) втрачає 6 очок. Якщо в кількох гравців однакова найменша кількість карт пудингів, то вони порівню ділять втрату очок (ігноруючи остачу ділення, якщо така є).

Приклад. Андрій має 4 карти пудингів, Софія має 3 карти, а Олег з Оксаною не мають жодної. Андрій має найбільше карт пудингів, тому набирає 6 очок. Між Олегом та Оксаною нічия за найменшою кількістю карт, тож вони втрачають по 3 очки (поділивши порівну 6 очок, які повинні втратити).

У рідкісних ситуаціях, коли в усіх гравців однакова кількість карт пудингів, ніхто ані втрачає, ані отримує очок.

ПРИМІТКА. У грі вдвох ніхто не втрачає очок. Очки набирає лише той гравець, що має найбільше карт пудингів.

І ПЕРЕМОЖЦЕМ СТАС...

Перемагає той гравець, що набирає найбільше очок після 3 раундів. У разі нічий перемагає той з гравців, що має більше карт пудингів!

ВАРІАНТИ ГРИ

ПЕРЕДАВАННЯ КАРТ В ОБИДВА БОКИ

Щоб змінити взаємодію гравців, спробуйте щораунду змінювати напрям передавання карт. У першому й третьому раундах передавайте карти за годинниковою стрілкою (сусідів ліворуч), а в другому — проти годинникової стрілки (сусідів праворуч).

КРАЩЕ ЗА ПУДИНГ...



ТІЛЬКИ ДВА ПУДИНГИ!

ВАРІАНТ ГРИ ВДВОХ

У цьому варіанті гри з'являється третій «уявний» гравець, за якого по черзі гратиме кожен гравець.

- Роздайте карти обом гравцям і уявному гравцеві (по 9 карт кожному).
- Покладіть карти уявного гравця перед вами колодою долиць.
- Виберіть того, хто першим гратиме за уявного гравця.
- Коли ви виконуєте хід за уявного гравця, візьміть верхню карту з його колоди собі на руку.
- Потім виберіть з руки 1 карту для себе й 1 карту для уявного гравця (ваш суперник, як завжди, вибирає 1 карту для себе).
- Відкрийте вибрані карти й обміняйтеся з суперником картами в руці (колода уявного гравця залишається на місці).
- Тепер ваш суперник грає за уявного гравця – бере верхню карту з його колоди собі на руку, а потім вибирає по 1 карті собі та йому.
- Ви по черзі гратимете за уявного гравця, поки в його колоді не вичерпаються карти.
- Отак зіграйте 3 раунди, а потім порахуйте очки за звичайними правилами.

СЛОВО ВІД ВИДАВЦЯ

Усі ми в Gamewright HQ дуже любимо страви японської кухні, тож немає нічого дивного, що ми відразу злакомилися на таку «смачнющу» тему для настільної гри.

Автор, Філ Вокер-Гардінг, зумів вигадати гру з простим, але водночас захопливим ігровим ладом, що зацікавить гравців будь-якого віку. Правила легкі для розуміння, а сам перебіг гри азартний і швидкий. Як і в хороший суши-ресторан, ви повертатиметеся до цієї гри знову й знову!



GAMERIGHT

Автор гри:
Філ Вокер-Гардінг
Художник:
Нен Ренсіма
Окрема подяка
Пітерові Кінгслі
за варіант гри вдвох

Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2014 Gamewright, філія Seaco Inc.
Усі права застережено.

Шановні друзі, дякуємо кожному з вас, хто підтримав компанію передзамовлення «Суші? Так!». Особливу подяку висловлюємо ігровій спільноті за інформаційну підтримку, допомогу в редагуванні та навіть вигадуванні назви для гри. Ви круті!

У цей непростий час починаєш цінувати кожен мить, проведену з сім'єю та друзями, і розуміння цього факту прискорює рух нашого видавництва. Хай ігри дарують вам задоволення та приємні спогади від проведеного часу разом з друзями та сім'єю.

Зіграйте, будь ласка, з батьками. Дякуємо за підтримку.

Ваші Feelindigo



FEELINDIGO

Керівник:
Олександр Борисенко
Дизайнерка:
Ксенія Шатунова
Перекладач:
Святослав Михаць

Facebook: @feelindigo.publisher
Instagram: @feelindigo_publisher

FEELINDIGO запрошує до співпраці авторів і винахідників ігор — borisenko@feelindigo.com



КОРОТКИЙ ОГЛЯД ГРИ

У грі вдвох роздайте кожному гравцеві по 10 карт.
У грі втрійох роздайте кожному гравцеві по 9 карт.
У грі вчотирьох роздайте кожному гравцеві по 8 карт.
У грі вп'ятьох роздайте кожному гравцеві по 7 карт.

3
РАУНДИ

Виберіть 1 карту. Одночасно відкрийте карти. Передайте карти з руки гравцеві ліворуч.



ФУТОМАКИ

Найбільше: 6
Друге місце: 3
Якщо нічия, очки порівну.



ТЕМПУРА

Набір з 2 карт: 5
Інакше: 0



САШИМІ

Набір з 3 карт: 10
Інакше: 0



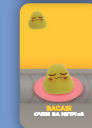
ПЕЛЬМЕНИ ГЬОДЗА

1 2 3 4 5+
1 3 6 10 15



НІГІРІ

3 кальмаром: 3
3 лососем: 2
З яйцем: 1



ВАСАБІ

Потроє очок за карту нігірі на ньому.



ПАЛИЧКИ

Використовуйте в будь-якій наступній хід, щоб зіграти 2 карти.



ПУДИНГИ

Дають очки наприкінці гри.
Найбільше: 6
Найменше: -6
Якщо нічия, очки порівну.

СУШІ? ТАК!



ПРАВИЛА



— ВЕБКАЛЬКУЛЯТОР ОЧОК



АНИМОВАНІ ПРАВИЛА ГРИ —

ВМІСТ ГРИ

108 КАРТ

14 пельменів ґьодза	10 нігірі з лососем
14 темпури	5 нігірі з кальмаром
14 сашімі	5 нігірі з яйцем
6 футомакі (1)	10 пудингів
12 футомакі (2)	6 васабі
8 футомакі (3)	4 карти паличок



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

• Ретельно перетасуйте всі карти й роздайте їх залежно від кількості гравців:

- У грі **вдвох** роздайте кожному гравцеві по **10 карт**.
- У грі **втрох** роздайте кожному гравцеві по **9 карт**.
- У грі **вчотирьох** роздайте кожному гравцеві по **8 карт**.
- У грі **вп'ятьох** роздайте кожному гравцеві по **7 карт**.

Тримайте свої карти в руках, але не показуйте суперникам.

• Решту карт покладіть долілиць на центр стола.

• Візьміть аркуш паперу й олівець для запису очок та доручіть одному з гравців вести рахунок. Або скористайтесь вебкалькулятором очок (покликання на останній сторінці правил).

ПЕРЕБІГ ГРИ

РАУНД

Гра триває 3 раунди. На початку раунду кожен гравець вибирає з руки одну карту, яку він хотів би залишити собі, і кладе її долілиць перед собою. Коли всі зроблять це, усі одночасно відкривають вибрані карти.

Після цього кожен гравець передає долілиць решту своїх карт сусідові ліворуч. Отримавши карти від сусіда, кожен гравець виконує новий хід. Однак тепер ви вибираєте з меншої кількості карт.

ПРИМІТКА. *Зіграні карти залишаються лежати горілиць до кінця раунду, коли за них почнуть нараховувати очки. Радимо групувати ваші карти за типами.*



ВИКОРИСТАННЯ ВАСАБІ

Якщо ви вибрали карту нігірі з лососем, кальмаром чи яйцем, а перед вами вже лежить відкрита карта васабі, то карту нігірі треба покласти поверх карти васабі. Так ви показуєте, що вмочили нігірі у васабі, і його цінність збільшилася втричі!

ПРИМІТКА. *Ви можете мати перед собою кілька карт васабі, але на кожну з них можна покласти лише одну карту нігірі.*



ВИКОРИСТАННЯ ПАЛИЧОК

Якщо ви вибрали залишити карту паличок, то в один з подальших ходів ви можете взяти і зіграти відразу 2 карти!

Усе відбувається так: ви як завжди вибираєте одну карту з руки та кладете її долілиць перед собою.

Перед тим як усі гравці відкриють карти, ви виголошуєте: «Суші? Так!», а потім вибираєте з руки ще одну карту й також кладете її долілиць перед собою. Після цього всі відкривають свої карти.

Перед тим як передати карти з руки сусідові ліворуч, додайте до них використану вами карту паличок. Це означає, що цією картою паличок потім можуть скористатися інші гравці.

ПРИМІТКА. *Ви можете мати перед собою кілька карт паличок, але за хід можете використати лише одну з них.*

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Коли ви отримуєте від сусіда останню карту, то відразу кладете її горілиць перед собою, адже більше немає з чого вибирати. Зазвичай користі з останньої карти небагато,

але інколи може статися так, що ваш сусід буде змушений віддати вам щось цінне!

Тепер підрахуйте очки за зібрані протягом раунду карти.

ПІДРАХУНОК ОЧОК



ФУТОМАКІ

Кожен гравець рахує кількість символів футомакі, зображених у верхній частині своїх карт футомакі. Гравець, що має найбільше таких символів набирає 6 очок. Якщо кілька гравців мають однакову кількість футомакі, вони порівню ділять між собою 6 очок (ігноруючи остачу ділення, якщо така є), а гравець з другою найбільшою кількістю футомакі не набирає очок.

Якщо не було поділу очок за найбільшу кількість футомакі, то гравець з другою найбільшою кількістю футомакі набирає 3 очки. Якщо таких гравців кілька, вони порівню ділять між собою 3 очки (ігноруючи остачу ділення, якщо така є).

Приклад. Андрій має 5 символів футомакі, Софія має 3, Оксана теж має 3, а Олег — 2. Андрій має найбільше футомакі, тому здобуває 6 очок. Між Оксаною і Софією нічия за друге місце, тому вони порівню ділять між собою 3 очки. Кожна з них здобуває по 1 очку (остачу ігнорують). Олег не набирає очок.

МИ МОЖЕМО РОЗКРУТИТИСЯ АЖ ДО 6 ОЧОК!

ОТАКІ МИ КРУТІ Й КРУГЛІ!

БО МИ ФУТОМАКІ, А НЕ ЯКІСЬ ТАМ РОЛІ!



ТЕМПУРА

За набір з 2 карт темпури ви набираєте 5 очок. Одна карта темпури нічого не дає. Під час раунду ви можете зібрати кілька наборів з 2 карт темпури.



САШІМІ

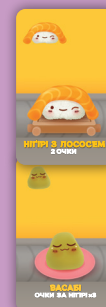
За набір з 3 карт сашімі ви набираєте 10 очок. Одна чи дві карти сашімі нічого не дають. За раунд ви можете зібрати кілька наборів з 3 карт сашімі, але це дуже важко!



ПЕЛЬМЕНІ ҐЬОДЗА

Що більше у вас карт пельменів ґьодза, то більше очок ви набираєте!

Пельмені ґьодза:	1	2	3	4	5	чи більше
Очки:		1	3	6	10	15



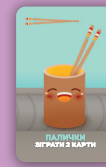
НІГІРІ Й ВАСАБІ

Карта нігірі з кальмаром дає 3 очки. Якщо вона лежить зверху карти васабі, то дає вам 9 очок.

Карта нігірі з лососем дає 2 очки. Якщо вона лежить зверху карти васабі, то дає вам 6 очок.

Карта нігірі з яйцем дає 1 очко. Якщо вона лежить зверху карти васабі, то дає вам 3 очки.

Карта васабі, на якій немає карти нігірі, не дає очок.



ПАЛИЧКИ

Карта з паличками не дає очок.

ІТАДАКІМАС!



ПОЧАТОК НОВОГО РАУНДУ

• Скажіть кількість набраних вами очок гравцеві, що веде рахунок.

• Відкриті в попередньому раунді карти треба горілиць покласти до скиду. Єдиний виняток — карти пудингів, що залишаються перед гравцями до кінця гри, коли відбудеться остаточний підрахунок очок.

• Роздайте кожному гравцеві карти з колоди так само, як ви робили в попередньому раунді.

А ВИ ЗНАЛИ?



* А ви знали, що в японській є цікаві омофони (різні за значенням слова, що вимовляються однаково)? І якщо вони кумедні, їх називають «дадзяре» (дешевий жарт). Один з дадзяре:

Щьога наші — 生姜なし — Імбиру немає.

Щьога наі — しょうがない — Тут нічим допомогти.

* Ітадакімасу буквально означає «смирноно отримувати» або «на щастя отримувати їжу». Однак його справжнє значення більше нагадує значення вигуку «смачного!».