

# SUSHI GO PARTY!

## SPIELREGEL



8+ 2-8 30

## SPIELIDEE

**SUSHI GO PARTY!** ist der ultimative À-la-carte-Sushi-Spaß! Erst stellt ihr euch selbst euer Lieblingsmenü zusammen. Dann versucht ihr, die besten Sushi-Kombinationen vom Band zu schnappen. Nach 3 Runden gewinnt der Feinschmecker mit den meisten Punkten.

## MATERIAL

- 8 Sojasaucenflaschen
- 1 Spielbrett
- 205 Karten davon 24 Menükarten

<b>NIGIRI</b>	12x	Nigiri
<b>MAKI</b>	jeweils 12x	Maki, Temaki, Uramaki
<b>APPETIZER</b>	jeweils 8x	Tempura, Sashimi, Gyoza, Aal, Tofu, Onigiri, Edamame, Miso-Suppe
<b>SPECIALS</b>	jeweils 3x	Stäbchen, Sojasauce, Tee, Menü, Löffel, Sonderwunsch, Bento-Box, Wasabi
<b>DESSERTS</b>	jeweils 15x	Pudding, Grünteeeis, Frucht

+2 Mini-Erweiterungen

<b>SPECIAL: REISWEIN</b>	3x Reiswein, 1x Menükarte, 1x Anleitungskarte
<b>APPETIZER: SUKEROKU</b>	4x Futomaki, 4x Inari, 1x Menükarte, 1x Anleitungskarte



# VORBEREITUNG

**Sortiert vor dem ersten Spiel alle Karten** in die Fächer des Boxeinsatzes.

1. Legt das **Spielbrett** in die Mitte des Tisches.
2. Jeder Spieler sucht sich 1 Farbe aus und stellt die entsprechende **Sojasauceflasche auf das Feld 0** des Spielbretts.
3. **Entscheidet, welche Karten ihr verwenden wollt.** Siehe **KARTENWAHL** auf den folgenden Seiten.
4. Schiebt die **Menükarten**, die zu den von euch ausgewählten Karten gehören, **unter das Spielbrett.**

Welche Menükarten wo hingehören seht ihr an den Farben und Beschriftungen. Während des Spiels könnt ihr anhand der ausliegenden Menükarten jederzeit sehen, welche Karten im Spiel sind und wie sie funktionieren.

## ! ACHTUNG:

*Es gibt 2 unterschiedliche Menükarten für Maki, für 2–5 Spieler und für 6–8 Spieler.*

5. Mischt die von euch ausgesuchten **Dessertkarten** und legt sie bereit.
6. Mischt alle anderen von euch ausgewählten Karten und legt sie als Zugstapel bereit.



# KARTENWAHL

Ihr könnt euch selbst aussuchen, mit welchen Karten ihr **SUSHI GO PARTY!** spielen wollt. Jedes Spiel ist anders!

Einige Empfehlungen:

**GABEL STATT STÄBCHEN** Anfängerfreundlich für den schnellen Einstieg.



**SUSHI GO!** Klassisch, wie das Originalspiel.



**EXPERIMENTIERKASTEN** Möglichst viele **SUSHI GO PARTY!**-Neuheiten auf einmal.



**MEISTERMENU** Anspruchsvoll, für erfahrene Spieler.



## PUNKTEPLATTE Haufenweise Punkte!

<b>NIGIRI</b> NIGIRI  1 2 3	<b>MAKI</b> URAMAKI  SCHNELL 10 (SAMMELN!) 1:0 2:15 3:2 RUNDENENDE LIEGEN NOCH URAMAKI(?)	<b>APPETIZER</b> ONIGIRI  UNTERSCHIEDLICHE FORMEN: 1=1 2=4 3=9 4=16	<b>APPETIZER</b> GYOZA  x1=1 x2=3 x3=6 x4=10 x5=15	<b>APPETIZER</b> 3-4 EDAMAME  PRO MITSPIELER MIT EDAMAME: 1 (MAXIMUM 4)	<b>SPECIAL</b> 2-4 SONDERWUNSCH  KEIN LEGEN: AUF ANDERE KARTEN ZEICHEN, SONDERWUNSCH IST KOPIE.	<b>SPECIAL</b> TEE  RUNDENENDE: PRO KARTE EINER HÄUFIGSTEN FARBE: 1	<b>DESSERT</b> GRÜNTHEEIS  SPIELLENDE: x4=12
--------------------------------------	---	--	--	---	---	--	--

## GEMEINSAM GEMEIN Interaktiv und ein bisschen fies.

<b>NIGIRI</b> NIGIRI  1 2 3	<b>MAKI</b> TEMAKI  MEISTE *4 WENIGSTE *5 (2+ KEINE MINUSPUNKTE)	<b>APPETIZER</b> AAL  x1=6 x2+=7	<b>APPETIZER</b> TOFU  x1=2 x2=6 x3+=0	<b>APPETIZER</b> MISO-SUPPE  3 ABER: NICHT ALS EINZIGER REISSEITZLEGEN!	<b>SPECIAL</b> 3-4 LÖFFEL  SPÄTER: 1 KARTEN VERLANGEN, IM URZUGESISSEN 1. SPIELER, DER KANN, GIBT HANDKARTE.	<b>SPECIAL</b> SOJASAUCE  RUNDENENDE: MEISTE UNTERSCHIEDLICHE FARBEN: 0	<b>DESSERT</b> PUDDING  SPIELLENDE MEISTE *6 WENIGSTE *7 (2+ KEINE MINUSPUNKTE)
--------------------------------------	---	---	---	--	---	--	---

## GROSSES SCHMAUSEN Gut geeignet für 6-8 Spieler.

<b>NIGIRI</b> NIGIRI  1 2 3	<b>MAKI</b> 6-8 MAKI  MEISTE *6 ZWEITMEISTE *4 DRITTMESTE *2	<b>APPETIZER</b> TEMPURA  x2=5	<b>APPETIZER</b> GYOZA  x1=1 x2=3 x3=6 x4=10 x5=15	<b>APPETIZER</b> AAL  x1=6 x2+=7	<b>SPECIAL</b> 3-4 LÖFFEL  SPÄTER: 1 KARTEN VERLANGEN, IM URZUGESISSEN 1. SPIELER, DER KANN, GIBT HANDKARTE.	<b>SPECIAL</b> STÄBCHEN  SPÄTER: 2. KARTEN LEGEN, STÄBCHEN AUF DIE HAND NEHMEN.	<b>DESSERT</b> GRÜNTHEEIS  SPIELLENDE: x4=12
--------------------------------------	--	---	--	---	---	---	--

## TRAUTE ZWEISAMKEIT Gut geeignet für 2 Spieler.

<b>NIGIRI</b> NIGIRI  1 2 3	<b>MAKI</b> URAMAKI  SCHNELL 10 (SAMMELN!) 1:0 2:15 3:2 RUNDENENDE LIEGEN NOCH URAMAKI(?)	<b>APPETIZER</b> ONIGIRI  UNTERSCHIEDLICHE FORMEN: 1=1 2=4 3=9 4=16	<b>APPETIZER</b> TOFU  x1=2 x2=6 x3+=0	<b>APPETIZER</b> MISO-SUPPE  3 ABER: NICHT ALS EINZIGER REISSEITZLEGEN!	<b>SPECIAL</b> 2-4 MENÜ  SONNENBRILLEN, QUARTER, SPIELEN UND MISCHE: 1 IN DEN ZUGSTAPEL	<b>SPECIAL</b> 2-4 SONDERWUNSCH  KEIN LEGEN: AUF ANDERE KARTEN ZEICHEN, SONDERWUNSCH IST KOPIE.	<b>DESSERT</b> FRUCHT  SPIELLENDE (PRO SORTE): x1=2 x2=0 x3=1 x3=3 x4=6 x5=10
--------------------------------------	---	--	---	--	---	---	--

## À LA CARTE

Jede Kartenkombination ist möglich, solange ihr euch bei der Auswahl an folgende Vorgaben haltet:

- Immer **alle Nigiri** verwenden.
- 3 Sorten **Appetizer** verwenden.
- 2 Sorten **Specials** verwenden.
- 1 Sorte **Maki** verwenden.
- 1 Sorte **Dessert** verwenden.

## ! ACHTUNG:

Die Karten **Menü** und **Sonderwunsch** nicht für 7-8 Spieler verwenden.

Die Karten **Löffel** und **Edamame** nicht für 2 Spieler verwenden.

# RUNDENSTART

Eine Partie **SUSHI GO PARTY!** besteht aus **3 Runden**. Mischt vor jeder Runde Desserts in den Zugstapel. Wie viele Desserts ihr braucht, hängt von der Spieleranzahl ab.

DESSERTS 🍰		
	<b>2-5 SPIELER</b>	<b>6-8 SPIELER</b>
<b>1. RUNDE:</b>	5 🍰 KARTEN	7 🍰 KARTEN
<b>2. RUNDE:</b>	3 🍰 KARTEN	5 🍰 KARTEN
<b>3. RUNDE:</b>	2 🍰 KARTEN	3 🍰 KARTEN



(Bei 2– 5 Spielern bleiben 5 Dessert-Karten übrig.)

Teilt dann jedem Spieler zufällig und verdeckt Karten aus. Wie viele Karten jeder bekommt, hängt auch von der Spieleranzahl ab.

HANDKARTEN	
SPIELER	KARTEN
2-3	10
4-5	9
6-7	8
8	7

Nehmt eure Karten in die Hand und schaut sie euch an. Das Spiel kann beginnen!

# EIN ZUG

Ihr spielt alle gleichzeitig. Jeder wählt 1 seiner Handkarten aus, die er behalten möchte und legt sie verdeckt vor sich. Sobald jeder 1 Karte ausgewählt hat, deckt ihr eure Karten auf.

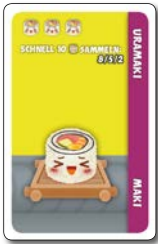
Danach gebt ihr eure restlichen **Handkarten nach links** weiter (im Uhrzeigersinn). Dann beginnt der nächste Zug und jeder wählt aus den Karten, die er gerade erhalten hat, wiederum 1 aus.

## ! ACHTUNG:

Einmal aufgedeckt, bleiben deine Karten (grundsätzlich) bis zum Rundenende offen vor dir liegen. Wenn du Karten der gleichen Sorte zueinander legst, behältst du dabei leicht den Überblick.

# BESONDERHEITEN

Die meisten Karten bringen dir einfach Punkte am Rundenende. Einige Karten können allerdings bereits während der laufenden Runde wichtig sein:



**URAMAKI**



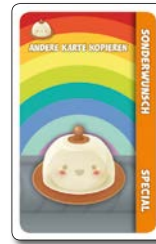
**MISO-SUPPE**



**WASABI**



**MENÜ**



**SONDERWUNSCH**



**BENTO-BOX**

Die **KARTENÜBERSICHT** (2. Hälfte der Anleitung) erklärt die verschiedenen Karten im Detail.

Mit **Stäbchen** oder **Löffel** kannst du in einem **beliebigen späteren Zug** eine Zusatzaktion durchführen. Du kannst Stäbchen und Löffel nicht im selben Zug verwenden, in welchem du sie vor dich legst. **Ruf einfach den Namen der Karte** (die du in einem früheren Zug vor dich gelegt hast), deren Zusatzaktion du durchführen möchtest, während alle ihre frisch gewählten Karten aufdecken. Du führst die Zusatzaktion durch, **nachdem** die neuen Karten abgehandelt wurden, aber **bevor** die Handkarten weitergegeben werden. Pro Zug kannst du nur eine Zusatzaktion durchführen. Die **KARTENÜBERSICHT** erklärt die Details.



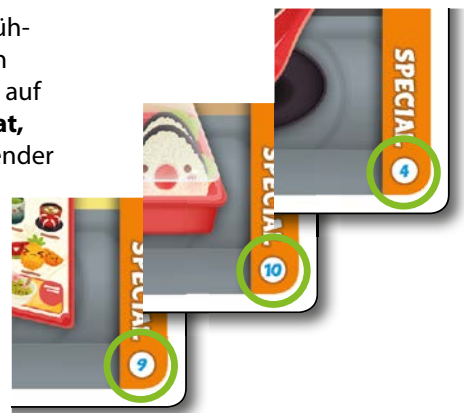
**STÄBCHEN**



**LÖFFEL**

## ! ACHTUNG:

Falls mehrere Spieler im selben Zug Zusatzaktionen durchführen wollen oder falls mehrere Menü- oder Bento-Box-Karten aufgedeckt wurden, geben die kleinen Zahlen rechts unten auf den Karten die Reihenfolge vor. **Wer die niedrigste Zahl hat, darf zuerst handeln**, dann folgen alle anderen in aufsteigender Reihenfolge.



# RUNDENENDE

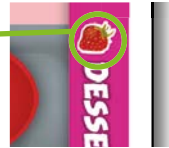
Eine Runde endet, sobald alle Handkarten verbraucht wurden. (Die letzte, einzelne, Handkarte, die du von deinem rechten Nachbarn bekommst, legst du einfach offen vor dich.)

Du bekommst Punkte für die Karten, die du in dieser Runde gesammelt hast. Welche Karten wie viele Punkte bringen, erklärt die **KARTENÜBERSICHT**.  
Bewege deine **Sojasaucenflasche** um so viele Felder vorwärts, wie du Punkte bekommen hast.

Dann drehst du alle von dir gesammelten **Desserts** um 90 Grad, so dass sie **seitwärts liegen**.  
(Desserts bringen erst am Spielende Punkte, also nach der 3. Runde. Sobald ein Dessert seitwärts liegt, ist klar, dass du es in einer vorherigen Runde gesammelt hast.)



Du erkennst Dessert-Karten an dem Erdbeer-Icon.



Sammelt **alle Karten, außer den Desserts**, ein und mischt sie wieder in den Zugstapel. **Vergesst nicht, neue Desserts unterzumischen**. Beginnt dann die nächste Runde, indem ihr jedem Spieler neue Karten austeilt.

# SPIELENDE

**Nach 3 Runden** endet das Spiel. Vergesst nicht, ganz am Ende noch Punkte für die **Desserts** zu verteilen, wie am Ende der **KARTEÜBERSICHT** näher beschrieben. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger!

Im Falle eines Gleichstands, gewinnt der beteiligte Spieler mit den meisten gesammelten Dessert-Karten. Bei erneutem Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

# KARTENÜBERSICHT

Hier findest du alle Details zu den verschiedenen Karten.



## NIGIRI

*Ohne Nigiri keine Sushi Go Party!*

Jedes **Tamago-Nigiri** ist **1 Punkt** wert.

Jedes **Sake-Nigiri** ist **2 Punkte** wert.

Jedes **Ika-Nigiri** ist **3 Punkte** wert.

Jedes **Tamago-Nigiri** auf Wasabi ist **3 Punkte** wert.

Jedes **Sake-Nigiri** auf Wasabi ist **6 Punkte** wert.

Jedes **Ika-Nigiri** auf Wasabi ist **9 Punkte** wert.



## MAKI

*Kleine, leckere Happen. Schaffst du es, mehr Maki als alle anderen zu verputzen?*

**Am Rundenende:** Zähle die die kleinen Maki-Icons auf den von dir gesammelten Maki-Karten zusammen.

Der Spieler mit den **meisten Maki-Icons** bekommt **6 Punkte**.

Der Spieler mit den **zweitmeisten Maki-Icons** bekommt **3 Punkte**.

Bei Gleichstand bekommen alle beteiligten Spielern die vollen 6 beziehungsweise 3 Punkte. Für 0 Maki-Icons bekommst du nie Punkte.

**Beispiel:** Finn und Mathilde haben beide jeweils 5 Maki-Icons, Kelly hat 3 und Diego hat 1. Finn und Mathilde bekommen beide jeweils 6 Punkte, und Kelly bekommt 3 Punkte.

**6-8 Spieler:** Der Spieler mit den meisten Maki-Icons bekommt 6 Punkte, der mit den zweitmeisten 4 Punkte und der mit den drittmeisten 2 Punkte. Bei Gleichstand bekommen auch hier alle beteiligten Spieler jeweils die vollen (höheren) Punkte.



## TEMAKI

*Auf keinen Fall Temaki auslassen – Sushi als Fingerfood!*

**Am Rundenende:** Zähle die kleinen Temaki-Icons auf deinen gesammelten Temaki-Karten zusammen. Der Spieler mit den **meisten Temaki-Icons bekommt 4 Punkte**. Bei Gleichstand bekommen alle beteiligten Spieler jeweils die vollen 4 Punkte. Der Spieler mit den **wenigsten Temaki-Icons verliert 4 Punkte**. Bei Gleichstand verlieren alle beteiligten Spieler jeweils die vollen 4 Punkte. Für 0 Maki-Icons kannst du nie Punkte bekommen aber sehr wohl verlieren. Du kannst (früh im Spiel) auf unter 0 Punkte rutschen.

**2 Spieler:** Der Spieler mit den wenigsten Temaki-Icons verliert 0 Punkte.

**Beispiel:** Diego hat 3 Temaki-Icons, Mathilde hat 2. Kelly und Finn haben beide jeweils 0 Temaki-Icons. Diego bekommt 4 Punkte. Kelly und Finn verlieren beide jeweils 4 Punkte.



## URAMAKI

Uramaki wird „von innen gerollt.“ Verdrückst du als erster 10, rollst du die Punkte nach Hause!

**Während der Runde:** Falls du **als erster 10 Uramaki-Icons** oder mehr sammelst, bekommst du **sofort 8 Punkte**. Du legst deine gesammelten Uramaki-Karten beiseite. Der **zweite Spieler**, der 10 Uramaki-Icons sammelt, bekommt sofort **5 Punkte**. Der **dritte Spieler** bekommt sofort **2 Punkte**. Auch der zweite und dritte Spieler legen ihre Uramaki-Karten beiseite. (Die Karten werden vor der nächsten Runde wieder in den Zugstapel eingemischt.)

Falls mehrere Spieler **gleichzeitig 10** oder mehr Uramaki-Icons sammeln, wird der Gleichstand zugunsten des beteiligten Spielers aufgelöst, der mehr Uramaki-Icons hat. Falls die Spieler genau die gleiche Anzahl Uramaki-Icons haben, bekommen alle beteiligten Spieler jeweils die vollen (höheren) Punkte. Die nächstniedrigeren Punkte entfallen komplett.

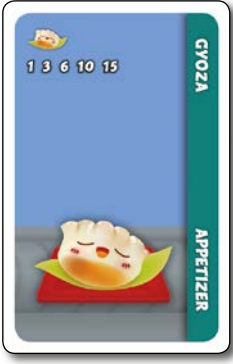
Ein Spieler kann im Laufe einer Runde mehrmals Uramaki-Punkte bekommen.

**Am Rundenende:** Der Spieler, der am Rundenende, noch die meisten Uramaki-Icons vor sich liegen hat, bekommt die Punkte des höchsten bisher unbelegten Platzes. (8 Punkte falls niemand während der laufenden Runde 10 oder mehr Uramaki-Icons gesammelt hat, 5 Punkte falls nur 1 Spieler 10 Uramaki-Icons gesammelt hat und 2 Punkte falls 2 Spieler 10 gesammelt haben. Falls bereits alle 3 Plätze belegt wurden, sind übriggebliebene Uramaki-Icons am Rundenende wertlos.) Bei Gleichstand bekommen alle Spieler mit den meisten übriggebliebenen Uramaki-Icons vor sich jeweils die vollen Punkte.

**Beispiel:** Finn und Mathilde decken gleichzeitig Uramaki-Karten auf und erreichen damit beide jeweils 12 Uramaki-Icons. Sie bekommen beide 8 Punkte. Damit fällt der zweite Uramaki-Platz weg. Der nächste Spieler, der mindestens 10 Uramaki-Icons sammelt, kann nur noch 2 Punkte bekommen. Dies schafft allerdings bis zum Rundenende niemand. Kelly hat am Rundenende noch die meisten Uramaki-Icons vor sich liegen und bekommt die 2 Punkte.

**Tipp:** Legt gewertete Uramaki-Karten offen in Stapeln beiseite, um den Überblick zu behalten, wie viele Uramaki-Plätze bereits belegt sind.





## GYOZA

Gyoza sind Teigtaschen, gefüllt mit Liebe. Je mehr du isst, desto mehr willst du essen!

Je mehr **Gyoza** du sammelst, desto mehr Punkte bekommst du:

<b>Gyoza:</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5+</b>
<b>Punkte:</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>15</b>



## EDAMAME (Nur für 3– 8 Spieler!)

Diese Böhnchen sind der perfekte Snack, um sie mit allen am Tisch zu teilen!

Du bekommst pro Edamame-Karte, die du gesammelt hast, **1 Punkt für jeden Mitspieler, der auch mindestens 1 Edamame-Karte** gesammelt hat. Falls du der einzige Spieler mit Edamame bist, bekommst du 0 Punkte. Selbst falls mehr als 4 Mitspieler auch Edamame gesammelt haben, ist **jede Edamame-Karte maximal 4 Punkte wert**.

*Beispiel:* Am Rundenende hat Diego 3 Edamame-Karten, Kelly hat 2 und Finn hat 1. Entsprechend ist jede Edamame-Karte 2 Punkte wert (1 pro Mitspieler mit Edamame). Diego bekommt insgesamt 6 Punkte. Kelly bekommt 4 und Finn 2 Punkte.



## AAL

Nicht jeder mag Aal auf Anhieb. Aber ein zweiter Testbiss lohnt sich!

**Für 1 Aal verlierst du 3 Punkte.**

**Für 2 oder mehr Aale bekommst du 7 Punkte.**



## ONIGIRI

Reishappen mit unterschiedlichen Formen. Probier' sie alle!

Es gibt 4 verschiedene Onigiri: runde, dreieckige, quadratische und rechteckige. Je mehr unterschiedliche Formen du sammelst, desto mehr Punkte bekommst du:

<b>Unterschiedliche Formen:</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	Du kannst Punkte für mehrere Sets unterschiedlicher Onigiri bekommen.
<b>Punkte:</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	

*Beispiel:* Diego hat 1 rundes Onigiri, 1 dreieckiges Onigiri und 2 quadratische Onigiri. Er bekommt 9 Punkte für die 3 unterschiedlichen Onigiri und 1 Punkt für sein „zweites Onigiri-Set“, das aus nur 1 (quadratischen) Onigiri besteht. Diego bekommt insgesamt 10 Punkte.

## MISO-SUPPE

Wer liebt Miso nicht? Aber es kann nur einen Suppenkaiser gebe!

Nur wenn du in einem Zug **als einziger Miso-Suppe aufdeckst**, bleibt die Karte ganz normal vor dir liegen. Sie ist am Rundenende **3 Punkte** wert. Falls du jedoch **nicht als einziger Miso-Suppe aufdeckst** hast, legt ihr sofort eure eben aufgedeckten Miso-Suppen beiseite, bekommt für diese **0 Punkte**. (Die Karten werden vor der nächsten Runde wieder in den Zugstapel eingemischt.)

- Wenn ein Spieler Stäbchen, Löffel, Menü oder Sonderwunsch auf Miso-Suppe anwendet, gilt diese als im selben Zug aufgedeckt.
- Hast du am Rundenende mehrere Miso-Suppen gesammelt, bekommst du für jede 3 Punkte.



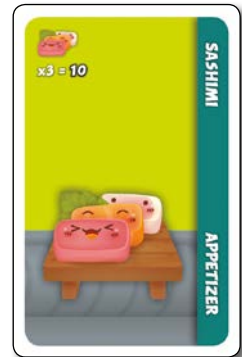
## SASHIMI

Sashimi ist eine echte Delikatesse. Der Kenner bestellt gleich mehrere Stücke Frischfisch.

Für **1 oder 2 Sashimi** bekommst du **0 Punkte**.

Für **3 Sashimi** bekommst du **10 Punkte**.

Du kannst mehrere Sashimi-Sets sammeln und für sie Punkte bekommen.



## TEMPURA

Frisch frittiert! Ein einzelner Happen Tempura ist nie genug.

Für **1 Tempura** bekommst du **0 Punkte**.

Für **2 Tempura** bekommst du **5 Punkte**.

Du kannst mehrere Tempura-Sets sammeln und für sie Punkte bekommen.



## TOFU

Tofu ist supergesund. Schnell hat man aber zu viel des Guten.

Für **1 Tofu** bekommst du **2 Punkte**.

Für **2 Tofu** bekommst du **6 Punkte**.

Falls du **3 oder mehr Tofu** gesammelt hast, bekommst du für sie **0 Punkte**.





## STÄBCHEN

*Geschickt eingesetzte Stäbchen und du schnappst dir gleich 2 Tellerchen auf einmal!*

Mit Stäbchen kannst du **in einem späteren Zug 2 Karten auf einmal** sammeln. In dem Zug, in welchem du die Stäbchen aufdeckst, passiert erst einmal nichts. Allerdings kannst du mit ihnen in einem späteren Zug eine Zusatzaktion durchführen. Sobald du die Stäbchen verwenden möchtest, rufst du „Stäbchen!“, während alle ihre frisch gewählten Karten aufdecken. Dann suchst du dir eine 2. Karte aus deiner Hand aus und legst sie sofort offen vor dich. Nimm die verwendete Stäbchen-Karte auf die Hand, bevor du deine Handkarten weitergibst. **Stäbchen** sind am Rundenende **0 Punkte** wert.



## MENÜ (Nur für 2–6 Spieler!)

*Unglücklich mit der Auswahl? Flott das Menü zücken und nachbestellen!*

Wenn du eine Menü-Karte aufdeckst, ziehst du **4 Karten vom Zugstapel** und schaust sie an. **Wähle 1 dieser Karten** (keine Menü-Karte) und lege sie offen vor dich. Du mischst die anderen 3 Karten wieder in den Zugstapel ein. Die Menü-Karte legst du beiseite. (Sie wird vor der nächsten Runde wieder in den Zugstapel gemischt)



## SOJASAUCE

*Passt zu (fast) allem. Die Bestellung kann gar nicht wild genug sein, solange du Sojasauce hast!*

**Am Rundenende:** Alle Spieler vergleichen, wie viele unterschiedliche Hintergrundfarben die Karten haben, die sie in dieser Runde gesammelt haben. In vorherigen Runden gesammelte Desserts zählen hierbei nicht (liegen seitwärts). Bist du (einer) der Spieler, der **die meisten unterschiedlichen Farben** gesammelt hat, bekommst du für jede deiner Sojasaucen **4 Punkte**. Die Hintergrundfarbe der Sojasauce-Karten selbst wird dabei mitgezählt. Sonderwunsch-Karten zählen als Farbe der von ihnen kopierten Karten. Hast du Karten per Bento-Box umgedreht, zählt die Rückseite als 1 zusätzliche Hintergrundfarbe.

**LÖFFEL** (Nur für 3–8 Spieler!)

Mit dem Löffel und einem langen Arm erwischst du besonders leckere Happen auch noch im Nachhinein.

Mit einem Löffel kannst du **1 Karte aus der Hand eines Mitspielers nehmen**. In dem Zug, in welchem du den Löffel aufdeckst, passiert erst einmal nichts. Allerdings kannst du mit ihm in einem späteren Zug eine Zusatzaktion durchführen. Sobald du den Löffel verwenden möchtest, rufst du „Löffel!“, während alle ihre frisch gewählten Karten aufdecken. Bevor ihr die restlichen Handkarten weitergibt, verlangst du 1 Karte. Der im Uhrzeigersinn erste Mitspieler, der diese Karte hat, muss sie dir geben und nimmt dafür den Löffel in seine Hand (zu seinen anderen Handkarten). Du legst die Karte, die du bekommen hast, sofort offen vor dich.



Falls du eine Karte verlangst hast, die niemand mehr auf der Hand hat, gehst du leer aus. Du legst den Löffel beiseite. (Er wird vor der nächsten Runde wieder in den Zugstapel gemischt.)

**Löffel** sind **am Rundenende 0 Punkte wert**.

**!ACHTUNG:**

Wenn du eine Karte haben möchtest, von der es Varianten gibt (Nigiri, Maki, etc.), ist es dir überlassen, ob du eine bestimmte Variante verlangst oder nicht. Wenn du eine bestimmte Karte haben möchtest, bekommst du auch nur genau diese. Wenn du allerdings nicht nach einer bestimmten Variante fragst, hat der erste Mitspieler, der überhaupt entsprechende Karten hat, die Wahl, welche er dir gibt. Falls du zum Beispiel ein „Nigiri“ verlangst und dein linker Nachbar sowohl ein Ika-Nigiri (3 Punkte) als auch ein Tamago-Nigiri (1 Punkt) hat, hat er die Wahl, welches Nigiri er dir gibt. Ähnlich verhält es sich, wenn du entweder ein „3-er Maki“ verlangst oder nur ein „Maki“ und so weiter.

**SONDERREGELN FÜR STÄBCHEN, MENÜ UND LÖFFEL**

Mit diesen 3 Karten kannst du während eines Zugs eine 2. Karte vor dich legen. Hier findest du Details dazu, wie sich bestimmte Karten dabei verhalten.

**NIGIRI:** Falls du bereits ein Wasabi gesammelt hast, auf dem aber noch kein Nigiri liegt, musst du dieses Nigiri auf dein Wasabi legen.

**MISO-SUPPE:** Falls in diesem Zug bereits jemand (ein Mitspieler oder du selbst) eine Miso-Suppe aufgedeckt hat, werden diese beiseitegelegt, ohne Punkte zu bringen.

**URAMAKI:** Falls du durch diese Karte 10 oder mehr Uramaki-Icons sammelst, bekommst du sofort Punkte.

**MENÜ / BENTO-BOX:** Die Karte gilt als in dieser Runde aufgedeckt. Wenn bereits andere Menü- oder Bento-Box-Karten aufgedeckt wurden, geben die kleinen Zahlen rechts unten auf den Karten die Reihenfolge vor. (Details auf Seite 6.)

**STÄBCHEN / LÖFFEL:** Du sammelst diese Karte für später.

**SONDERWUNSCH:** Entscheide dich sofort, welche deiner bereits gesammelten Karten du kopierst.



### SONDERWUNSCH (Nur für 2–6 Spieler!)

*Etwas war besonders lecker und du möchtest mehr? Der Sushi-Meister kommt Sonderwünschen gerne nach!*

Ein Sonderwunsch **kopiert 1 beliebige andere Karte, die bereits vor dir liegt**. Wenn du eine Sonderwunsch-Karte auswählst, legst du sie verdeckt so vor dich, dass sie auf eine andere deiner Karten zeigt. Wenn Du sie aufdeckst, legst du sie auf die Karte, die sie kopiert. Der Sonderwunsch kopiert alle Eigenschaften (inklusive der Punkte) der kopierten Karte.

- Falls du noch keine andere Karte vor dir liegen hast, kann die Sonderwunsch-Karte nichts kopieren. Stattdessen legst du sie sofort beiseite. (Sie wird vor der nächsten Runde wieder in den Zugstapel gemischt.)
- Wenn eine Sonderwunsch-Karte eine Karte mit Icons kopiert, kopiert sie auch die Icons.

### REGELDETAILS WIE SICH BESTIMMTE KARTEN BEIM KOPIEREN VERHALTEN

**NIGIRI:** Wenn du ein Nigiri kopierst, das auf einem Wasabi liegt, gilt der Spezialwunsch nicht als auf dem Wasabi liegend. Falls Du ein Nigiri kopierst (auf einem Wasabi oder nicht) und ein freies Wasabi hast, legst du den Sonderwunsch auf das Wasabi und merkst dir, welches Nigiri der Sonderwunsch kopiert hat.

**WASABI:** Wenn du ein Wasabi kopierst, gilt der Sonderwunsch immer als freies Wasabi, unabhängig davon, ob auf dem kopierten Wasabi ein Nigiri liegt oder nicht.

**MISO-SUPPE:** Wenn du eine Miso-Suppe kopierst und in diesem Zug bereits jemand (ein Mitspieler oder du) eine Miso-Suppe aufgedeckt hat, werden diese Miso-Suppen allesamt beiseitegelegt. (Sie werden vor der nächsten Runde wieder in den Zugstapel gemischt.)

**URAMAKI:** Wenn du ein Uramaki kopierst und hierdurch 10 oder mehr Uramaki-Icons sammelst, bekommst du sofort Punkte. Du legst die Uramaki-Karten allesamt beiseite. (Sie werden vor der nächsten Runde wieder in den Zugstapel gemischt.)

**SONDERWUNSCH:** Wenn du einen bereits vor dir liegenden Sonderwunsch kopierst, gilt dein (neuer) Sonderwunsch als die Karte, die der kopierte (ältere) Sonderwunsch kopiert.

**STÄBCHEN / LÖFFEL:** Wenn du Stäbchen oder Löffel kopierst, kopierst du auch die kleine Zahl unten rechts in der Ecke. (Du kannst diesen Sonderwunsch erst in einem späteren Zug verwenden.)

### EINE BELIEBIGE KARTE, DIE DU PER BENTO-BOX UMGEDREHT HAST:

Wenn du eine umgedrehte Karte kopierst, drehst du den Sonderwunsch auch um. Er ist am Rundenende 2 Punkte wert.

**PUDDING, FRUCHT, GRÜNTEEEIS:** Wenn du ein (nicht seitwärts liegendes) Dessert kopierst, legst du die Sonderwunschkarte, **am Rundenende**, zu den anderen von dir gesammelten Dessertkarten, wo sie bis zum Spielende liegen bleibt. (Dieser Sonderwunsch wird **nicht** vor der nächsten Runde wieder in den Zugstapel eingemischt.)

## BENTO-BOX

*Sushi to go gefällig? Dann flott die Bento-Box gefüllt!*

Wenn du eine Bento-Box aufdeckst, **drehst du sofort beliebig viele** (auch 0) **deiner bereits gesammelten Karten um** (so dass die Rückseiten nach oben zeigen). Diese Karten gelten nicht mehr als die Karten, die sie laut Vorderseite sind. Stattdessen ist jede so umgedrehte Karte am Rundenende **2 Punkte** wert. Du legst die Bento-Box selbst beiseite. (Sie wird vor der nächsten Runde wieder in den Zugstapel gemischt.)

## ! ACHTUNG:

Wenn du eine Karte umdrehst, die von einer Sonderwunsch-Karte kopiert wird, gilt der Sonderwunsch weiterhin als die ursprünglich kopierte Karte. (Merke dir, welche Karte dein Sonderwunsch kopiert.)



## TEE

*Nach einem reichhaltigen Mahl, tut Tee dem Gaumen gut.*

**Am Rundenende:** Vergleiche, **von welcher Hintergrundfarbe du die meisten Karten** gesammelt hast (Gleichstand unwichtig – nur 1 Farbe zählt). Du bekommst für jede deiner Tee-Karten **1 Punkt pro Karte** der Hintergrundfarbe. Es zählen nur Karten, die du in dieser Runde gesammelt hast und die auch noch vor dir liegen. Sonderwunsch-Karten haben die Hintergrundfarbe der Karten, die sie kopieren. Hast du Karten per Bento-Box umgedreht, zählt die Rückseite als eigene Hintergrundfarbe dieser Karten.

**Beispiel:** Diego hat 1 Wasabi, 1 Ika-Nigiri und 2 Sake-Nigiri. Diese 4 gelben Karten sind sein größtes Set. Jede seiner Tee-Karten ist entsprechend 4 Punkte wert.



## WASABI

*Etwas Wasabi zu einem Nigiri und der Geschmack explodiert!*

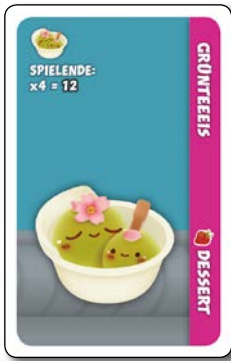
Wenn Du eine Wasabi-Karte aufdeckst, hat diese keinen direkten Effekt. Stattdessen legst du **die nächste Nigiri-Karte**, die du vor dich legst, auf die Wasabi-Karte. Die Punkte dieses Nigiri werden am Rundenende **verdreifacht**. Auf jedes Wasabi kannst du nur 1 Nigiri legen. Du darfst in einer Runde beliebig viele Wasabi sammeln. **Wasabi ohne Nigiri** sind aber **0 Punkte** wert. Du kannst ein Wasabi nicht (nachträglich) unter ein bereits vor dir liegendes Nigiri schieben.

Jedes **Tamago-Nigiri** auf Wasabi ist **3 Punkte** wert.

Jedes **Sake-Nigiri** auf Wasabi ist **6 Punkte** wert.

Jedes **Ika-Nigiri** auf Wasabi ist **9 Punkte** wert.





## GRÜNTEEEIS

Eine Portion Grünteeeis deckt gerade einmal ein Viertel des täglichen Dessertbedarfs!

**Am Spielende:** Für **1, 2 oder 3 Grünteeis-Karten** bekommst du **0 Punkte**.

**Am Spielende:** Für **4 Grünteeis-Karten** bekommst du **12 Punkte**.

Du kannst mehrere Grünteeis-Sets sammeln und für sie Punkte bekommen.



## PUDDING

Beim Pudding darf man nicht zu spät kommen!

**Am Spielende:** Alle Spieler vergleichen, wie viele Puddings sie gesammelt haben. Bist du der Spieler, der **die meisten Puddings** gesammelt hat, **bekommst du 6 Punkte**. Bei Gleichstand bekommen alle beteiligten Spieler jeweils die vollen 6 Punkte. Bist du der Spieler, der **die wenigsten Puddings** gesammelt hat, **verlierst du 6 Punkte**. Bei Gleichstand (auch bei 0 Puddings) verlieren alle beteiligten Spieler jeweils die vollen 6 Punkte.

**Für 2 Spieler:** Der Spieler mit weniger Puddings verliert 0 Punkte.

**Beispiel:** Diego hat 4 Pudding-Karten, Mathilde hat 2, Kelly und Finn haben jeweils 1. Diego bekommt 6 Punkte. Kelly und Finn verlieren beide jeweils 6 Punkte.



## FRUCHT

Frische Früchtchen sind ein gesund-süßes Dessert!

**Am Spielende:** Es gibt 3 verschiedene Frucht-Icons: Melone, Orange und Ananas. Je mehr Frucht-Icons du von einer Sorte sammelst, desto mehr Punkte bekommst du für diese Sorte:

**Anzahl Frucht-Icons:** 0 1 2 3 4 5+

**Punkte:** -2 0 1 3 6 10

**Beispiel:** Diego hat 0 Melonen-Icons, 1 Orangen-Icon und 4 Ananas-Icons. Er verliert 2 Punkte für die Melonen, bekommt 0 Punkte für die Orange aber 6 Punkte für die Ananas, also 4 Punkte insgesamt. Mathilde hat 0 Frucht-Icons gesammelt und verliert 6 Punkte.



**TWIDDLE**  
-let's play!-

Die Community App für alle  
Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos  
herunterladen!



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

**Autor: Phil Walker-Harding**  
**Illustration: Nan Rangsim**  
**Satz & Layout: Oliver Richtberg**



Art.Nr.: 60 110 5114  
© 2017 Zoch Verlag  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
www.zoch-verlag.com