

SUSHI GO!

REGRAS



DEVIR



GAMERIGHT™



CONTEÚDO

108 CARTAS

14 tempurá	10 nigiri de salmão
14 sashimi	5 nigiri de lula
14 gyoza	5 nigiri de ovo
12 maki (2)	10 pudim
8 maki (3)	6 wasabi
6 maki (1)	4 hashis



PREPARAÇÃO

- Embaralhe bem todas as cartas e as distribua de acordo com o número de jogadores:

Com **2 jogadores**, dê **10 cartas** para cada jogador.

Com **3 jogadores**, dê **9 cartas** para cada jogador.

Com **4 jogadores**, dê **8 cartas** para cada jogador.

Com **5 jogadores**, dê **7 cartas** para cada jogador.

Mantenha suas cartas na sua mão, escondendo-as de seus oponentes.

- Deixe o restante das cartas virada para baixo em uma pilha no centro da mesa.
- Tenham papel e caneta para marcar a pontuação e escolha um jogador para anotar o placar.

COMO JOGAR

JOGANDO UMA RODADA (RONDA)

O jogo tem a duração de 3 rodadas. Para começar uma rodada, todos os jogadores escolhem simultaneamente 1 carta da sua mão que eles gostariam de manter e colocam essa carta na sua frente virada para baixo. Depois que tiverem feito isso, todos os jogadores revelam a carta que escolheram.

Depois de revelarem as cartas, cada um passa as cartas restantes da sua mão, viradas para baixo, para o jogador da esquerda. Todos recebem estas cartas e um novo turno se inicia. Agora você tem uma nova mão com menos cartas para escolher.

NOTA: As cartas viradas para cima continuam até o final da rodada, quando são pontuadas. Ajuda se as cartas do mesmo tipo forem agrupadas.



USANDO WASABI

Se você escolheu uma carta de nigiri de lula, salmão ou ovo e já tem uma carta de wasabi na sua frente, então esse nigiri deve ser colocado sobre o wasabi. Isso é para mostrar que esse nigiri foi mergulhado no wasabi e triplicou seu valor!

NOTA: Você pode ter várias cartas de wasabi na sua frente mas somente 1 carta de nigiri pode ser colocada em cada wasabi.



USANDO OS HASHIS

Se você já possui uma carta de hashis na sua frente, pode baixar 2 cartas de sushi em um turno futuro!

É assim que funciona: Escolha a primeira carta da sua mão normalmente. Antes que todos revelem suas cartas, diga "Sushi Go!" e baixe a segunda carta da sua mão colocando-a na mesa. Então todos os jogadores revelam a suas cartas.

Antes de passar as cartas da mão, pegue a carta de hashi de volta da mesa para a sua mão. Isso significa que ela será passada para que outros jogadores possam baixa-la.

NOTA: Você pode ter várias cartas de hashi na sua frente, mas só pode usar 1 por turno.

FINALIZANDO UMA RODADA (RONDA)

Quando a ultima carta de cada mão for passada, simplesmente baixe-a com as outras cartas na mesa. (geralmente essa carta final não será de muito uso, mas as vezes um jogador pode ser forçado a deixar para você algo muito saboroso!)

Agora pontue as cartas que você coletou, como descrito a seguir:

PONTUAÇÃO



ROLINHOS MAKI

Cada jogador soma os símbolos de maki que estão no topo das suas cartas de maki. O jogador que tiver o maior número desses símbolos faz **6 pontos**. Se vários jogadores empatarem com a maior quantidade, eles dividem os 6 pontos, (qualquer ponto indivisível é perdido) e o segundo lugar não recebe nada.

O segundo jogador que tiver mais símbolos marca **3 pontos**. Se vários jogadores empatarem pelo segundo lugar, eles dividem os 3 pontos (qualquer ponto indivisível é perdido).

Exemplo: Carla possui 5 símbolos de rolinhos de maki, Paulo possui 3, Ana possui 3 e Luísa possui 2. Carla possui a maior quantidade e então ele marca 6 pontos. Paulo e Ana empatam pelo segundo lugar. Então eles dividem 3 pontos entre eles, marcando 1 ponto cada. Luísa não recebe pontos.

ROCK & ROLL
NÓS FIZEMOS
6 PONTOS!



DEIXA ROLARI



...ROLANDO
DE RIR AQUI,
PESSOAL.





TEMPURÁ

Um grupo de (2 cartas) de tempurá marcam **5 pontos**. Uma única carta de tempurá não vale nada. Você pode pontuar por vários grupos de tempurá em uma rodada.



SASHIMI

Um grupo (de 3 cartas) de sashimi marca **10 pontos**. Uma única carta de sashimi ou um grupo de 2 cartas não vale nada. Você pode pontuar por vários grupos de sashimi em uma rodada, e isso é difícil de acontecer!



GYOZA

Quanto mais cartas de gyoza você tiver, mais pontos irá marcar, como descrito abaixo:

Gyoza:	1	2	3	4	5 ou mais
Pontos:	1	3	6	10	15

NÓS ESTAMOS TENTANDO PEGAR 3 CARTAS DE SASHIMI MAS O CARA AQUI AO LADO PEGOU A ÚLTIMA!



ISSO FOI CRU-EL, CARA.





NIGIRI E WASABI

Um nigiri de lula marca **3 pontos**.

Se estiver sobre uma carta de wasabi, ele vale **9 pontos**.

Um nigiri de salmão marca **2 pontos**.

Se estiver sobre uma carta de wasabi, ele vale **6 pontos**.

Um nigiri de ovo marca **1 ponto**.

Se estiver sobre uma carta de wasabi, ele vale **3 pontos**.



Uma carta de wasabi sem nigiri não vale nada.



HASHIS

Uma carta de hashi não vale nada.

COMEÇANDO UMA NOVA RODADA

- Anuncie a pontuação da rodada anterior para que alguém anote.
- Descarte as cartas que estão baixadas na mesa, com exceção das cartas de pudim que você mantém na sua frente para pontuar no final do jogo.
- Dê a cada jogador outra mão de cartas da pilha de compra, igual à quantidade da rodada anterior.

FINALIZANDO O JOGO

Depois de pontuar na terceira rodada, haverá algumas cartas restantes na pilha de compra. Elas serão ignoradas. Agora é hora da sobremesa e os pudins são pontuados agora!

PUDINS

O jogador com mais cartas de pudim marca **6 pontos**. Se vários jogadores empatarem, eles dividem os pontos (qualquer ponto indivisível é perdido).

O jogador com menos cartas de pudim (incluindo aquele que não possui nenhuma carta de pudim) **perde 6 pontos**. Se vários jogadores empatarem com a menor pontuação, eles dividem os pontos negativos (e qualquer ponto indivisível é perdido).



Exemplo: Carla possui 4 cartas de pudins, Paulo possui 3 enquanto Luísa e Ana possuem 0 cartas. Como Carla possui mais cartas, ela marca 6 pontos. Lise e Ana empatam em último lugar, então elas dividem 6 pontos ficando com 3 pontos cada.

No caso raro de todos os jogadores não possuírem nenhuma carta de pudim, nenhuma pontuação é marcada pelo pudim.

NOTA: Em jogos com 2 jogadores, ninguém perde pontos por ter menos pudins. Somente são dados 6 pontos para quem tiver mais cartas de pudim.

E O VENCEDOR É...

Quem possuir mais pontos depois de 3 rodadas é o vencedor. Em caso de empate, quem possuir mais cartas de pudim vence!

VARIANTES

PASSANDO PARA AMBOS OS LADOS

Para mudar a maneira de como os jogadores interagem, simplesmente alterne a direção em que passa as cartas. Nas rodadas 1 e 3, passe as cartas da mão para a esquerda. Na rodada 2, passe as cartas da mão para a direita.

VARIANTE DE 2 JOGADORES

Essa variante cria um terceiro “jogador fictício” cujo controle é alternado entre os dois jogadores.

- Dê cartas para 3 jogadores (9 cartas na mão).
- Coloque as cartas do “jogador fictício” virado para baixo entre você e a pilha de compras.
- Escolha um jogador para ser o primeiro a controlar o “jogador fictício”.
- Quando você o controla, pegue a carta do topo da pilha de cartas do jogador fictício e adicione a sua mão.

- Então escolha 1 carta para si e 1 para o “jogador fictício”. Seu oponente joga 1 carta normalmente.
- Revele as cartas e então passe as cartas da mão para o outro jogador, deixando a pilha do jogador fictício no mesmo local.
- Agora seu oponente controla o “jogador fictício” ao pegar 1 carta da pilha e adicionar a sua mão e então escolher 1 carta para si e para o jogador fictício.
- Se revezem até que a pilha de cartas do jogador fictício acabe.
- Jogue 3 rodadas como descrito acima e pontue de acordo com as regras normais.

PARABENS, VOCÊ VENCEU
O JOGO! GOSTARIA DE UMA
SOBREMESA PARA COMEMORAR?



AH, VOCÊ
É UM DOCE



UMA PALAVRA DA GAMEWRIGHT

Nós, da Gamewright somos grandes fãs de comer sushi, então não foi uma surpresa que nós instantaneamente nos apaixonássemos por esse “delicioso” card game sobre sushi. O criador do jogo, Paul Walker-Harding criou um jogo único e totalmente acessível que é fácil de aprender, rápido de jogar e ainda atinge todas as idades. Da mesma forma que um prato em um sushi bar, esse jogo será jogado mais e mais vezes!

Jogo criado por Paul Walker-Harding

Ilustrações de Nan Rangsim

Agradecimentos especiais para Peter Kinsley pela variante de 2 jogadores.



DEVIR

Tradução: Equipe Devir
Design gráfico: Bascu

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.com
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440



GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2014 Gamewright,
uma subdivisão da Ceaco Inc.
Todos os direitos reservados.

RESUMO DAS REGRAS

3

RODADAS

Com 2 jogadores, dê 10 cartas para cada jogador.
Com 3 jogadores, dê 9 cartas para cada jogador.
Com 4 jogadores, dê 8 cartas para cada jogador.
Com 5 jogadores, dê 7 cartas para cada jogador.

Escolha 1 carta. Revelem simultaneamente. Passe as cartas para esquerda.



MAKI

Mais: 6

Segundo: 3

Divida no caso
de empate

NIGIRI

Lula: 3

Salmão: 2

Ovo: 1



TEMPURÁ

Grupos de 2: 5

Qualquer
outra: 0

WASABI

Triplique o valor do
nigiri sobre ele



SASHIMI

Grupos de 3: 10

Qualquer
outra: 0

HASHIS

Use em uma rodada
posterior para
baixar 2 cartas



GYOZA

x1 2 3 4 5+

1 3 6 10 15

PUDINS

Marca no

final do jogo

Mais: +6 Menos: -6

Divida no caso de empate

