**Règle du jeu : Sushi Go !**

2 à 5 joueurs

8 à 118 ans

**Matériel**

108 CARTES dont :

14 x Tempura

14 x Sashimis

14 x Ravioli

12 x 2 Maki

8 x 3 Maki

6 x 1 Maki

10 x Sushi au saumon

5 x Sushi au calamar

5 x Sushi à l’omelette

10 x Dessert

6 x Wasabi

4 x Baguettes

**Préparation**

• Mélangez toutes les cartes et distribuez :

À 2 joueurs, donnez 10 cartes à chacun. À 3 joueurs, donnez 9 cartes à chacun. À 4 joueurs, donnez 8 cartes à chacun. À 5 joueurs, donnez 7 cartes à chacun.

Chaque joueur prend ses cartes en main sans les montrer aux adversaires.

• Empilez le reste des cartes face cachée au centre de la table.

• Nommez un joueur « Maître du score » et donnez-lui un crayon et du papier.

**Le jeu**

**MANCHES DE JEU**

La partie dure 3 manches.

Pour démarrer une manche, tous les joueurs choisissent simultanément une carte de leur main qu’ils veulent garder et la mettent devant eux face cachée. Quand chaque joueur a fait son choix, tout le monde révèle sa carte.

Ensuite, passez toutes les cartes que vous avez en main, face cachée, à votre voisin de gauche. Prenez vos nouvelles cartes et le tour suivant commence. Vous avez à présent une carte de moins qu’avant pour faire votre choix.

NOTE : les cartes face visible restent devant vous jusqu’au décompte de la fin de la manche.

Il est pratique de les classer par type.

**LE WASABI**

Si vous choisissez une carte Sushi au saumon, Sushi au calamar ou Sushi à l’omelette et que vous avez déjà une carte Wasabi devant vous, vous devez placer ce sushi sur le wasabi.

Cela montre que le sushi est accompagné de wasabi et que sa valeur a triplé !

NOTE : vous pouvez avoir plusieurs cartes Wasabi devant vous, mais pas plus d’une carte Sushi ne peut être placée sur chaque carte Wasabi.

**LES BAGUETTES**

Si vous avez une carte Baguettes devant vous, vous pourrez prendre 2 cartes lors d’un prochain tour !

Voici comment cela fonctionne : choisissez la carte que vous voulez parmi celles que vous avez en main, comme d’habitude.

Avant que les autres ne révèlent leur carte, dites « Sushi Go ! » et prenez une deuxième carte dans vos cartes. Ensuite, tous les joueurs révèlent leur carte (tandis que vous en révélez 2).

Avant de passer votre main de cartes, mettez-y la carte Baguettes. Cela signifie que les baguettes passent à votre voisin et pourront être utilisées à nouveau par d’autres joueurs.

NOTE :

- vous pouvez avoir plusieurs cartes Baguettes devant vous, mais vous ne pouvez en utiliser qu’une par tour.

- vous pouvez utiliser les baguettes pour poser une carte Wasabi et une carte Sushi au même tour.

**FIN DE MANCHE**

Quand chaque joueur reçoit la dernière carte restante de chaque main, il la pose face visible devant lui avec les autres cartes déjà posées. Cette carte finale vous sera souvent peu utile, mais un joueur peut, parfois, être obligé de vous laisser une bonne carte !

On passe alors au décompte des cartes posées.

**Décompte**

**MAKI**

Chaque joueur additionne les symboles maki en haut de toutes ses cartes Maki. Le joueur ayant le plus de symboles marque 6 points. Le joueur ayant le deuxième plus grand nombre de symboles marque 3 points.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la première place, ils se divisent les 6 points (en arrondissant à l’inférieur) et les points prévus pour le second ne sont pas attribués.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la seconde place, ils se divisent les 3 points (en arrondissant à l’inférieur).

*Exemple : Bertrand a 5 symboles maki, Paul 3, Manon 3 et Elisa 2. Bertrand en a le plus et marque donc 6 points. Paul et Manon sont à égalité pour la seconde place : ils se partagent les 3 points, soit 1 chacun. Elisa ne gagne rien.*

**TEMPURA**

Une paire de cartes Tempura vaut 5 points. Une carte Tempura seule ne vaut rien.

Vous pouvez gagner les points de plusieurs paires de tempuras dans la même manche.

**SASHIMIS**

Un ensemble de 3 cartes Sashimis vaut 10 points. Une ou deux cartes Sashimis ne valent rien. Vous pouvez gagner les points de plusieurs ensembles de sashimis dans la même manche, bien que ce soit très difficile !

**RAVIOLIS**

Plus vous avez de cartes Ravioli, plus vous gagnez de points

1 Ravioli = 1 point

2 Raviolis = 3 points

3 Raviolis = 6 points

4 Raviolis = 10 points

5 ou plus Raviolis = 15 points

**SUSHIS ET WASABI**

Un sushi au calamar vaut 3 points.

S’il est sur une carte Wasabi, il en vaut 9.

Un sushi au saumon vaut 2 points.

S’il est sur une carte Wasabi, il en vaut 6.

Un sushi à l’omelette vaut 1 point.

S’il est sur une carte Wasabi, il en vaut 3. Une carte Wasabi sans sushi ne vaut rien.

**BAGUETTES**

Une carte Baguettes ne vaut rien.

**NOUVELLE MANCHE**

• Annoncez votre score au joueur qui note les scores.

• Défaussez vos cartes face visible à côté de la pioche, à l’exception des cartes Dessert que vous conservez devant vous jusqu’à la fin de la partie.

• Prenez la pioche et distribuez de nouvelles cartes aux joueurs, comme en début de manche.

**Fin du jeu**

Après le décompte de la 3e manche, il restera quelques cartes dans la pioche. Ignorez-les simplement. C’est maintenant l’heure du dessert ! On décompte les cartes Dessert.

**DESSERTS**

Le joueur ayant le plus de cartes Dessert marque 6 points. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils se divisent les points (en arrondissant à l’inférieur).

Le joueur ayant le moins de cartes Dessert (ou aucune carte Dessert) perd 6 points.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils se divisent les points (en arrondissant à l’inférieur).

*Exemple : Bertrand a 4 cartes Dessert, Paul 3, Manon et Elisa aucune. Bertrand en a le plus et marque donc 6 points.*

*Manon et Elisa sont à égalité pour le moins de cartes Dessert et se partagent donc les 6 points négatifs : 3 points négatifs chacune.*

Dans le rare cas où tous les joueurs ont le même nombre de cartes Dessert, personne n’a de points pour celles-ci.

NOTE : à 2 joueurs, personne ne perd de points pour les desserts. Seuls les points pour celui qui a le plus de desserts sont attribués.

**ET LE VAINQUEUR EST…**

Le joueur cumulant le plus de points à l’issue des 3 manches est le vainqueur. En cas d’égalité, celui ayant le plus de cartes Dessert l’emporte !

**Variantes**

**GAUCHE DROITE GAUCHE**

Pour changer l’interaction entre les joueurs, alternez à chaque manche la direction dans laquelle vous faites tourner les cartes. Aux manches 1 et 3, passez vos cartes vers la gauche.

À la manche 2, passez-les vers la droite.

**VARIANTE POUR 2 JOUEURS**

Cette variante ajoute un 3e joueur « fictif » : le robot.

• Distribuez, comme à 3 joueurs, 3 mains de 9 cartes.

• Empilez face cachée les cartes du robot entre les 2 joueurs.

• Choisissez quel joueur contrôlera le robot en premier.

• Quand vous contrôlez le robot, tirez la première carte de sa pile et ajoutez-la à votre main.

• Ensuite, choisissez une carte pour vous et une pour le robot. Votre adversaire joue une carte comme d’habitude.

• Révélez les cartes puis échangez celles qu’il vous reste en main avec votre adversaire en laissant la pile du robot en place.

• À présent, votre adversaire contrôle le robot.

Il pioche dans la pile du robot puis choisit une carte pour lui et une pour le robot.

• Contrôlez le robot chacun votre tour jusqu’à ce que toutes les cartes aient été jouées.

• Jouez 3 manches ainsi, en comptant les points comme d’habitude.