

Sushi Express

für 3–6 Spieler
ab 8 Jahren



SPIELIDEE

Die Spieler sausen in ihren wendigen, kleinen Lieferwagen in der Stadt herum, um möglichst viele Kunden zu beliefern. Wenn sie im Sushi Express vorbeikommen, dürfen sie sich eine Kundenkarte aussuchen. Dabei versuchen sie möglichst viele verschiedene Kundenkarten zu bekommen, denn dafür gibt es die meisten Siegpunkte. Sie dürfen aber auch das Trinkgeld nicht außer Acht lassen, denn der Spieler, der am Ende das wenigste Trinkgeld vorweisen kann, kassiert dafür Minuspunkte.

SPIELMATERIAL

- 1 Tipptafel
- 12 Sechseckfelder (Sushi Express, Park und 10 Häuser)
- 6 Tippsteine in den Spielerfarben
- 6 Lieferwagen in den Spielerfarben
- 2 Würfel
- 6 Farbkarten in den Spielerfarben
- 36 Kundenkarten (8 verschiedene Kunden:
hellblau und dunkelblau jeweils 8x, die übrigen
jeweils 2x, außerdem 8 Karten Trinkgeld)
- 28 Aktionskarten
- 1 Spielregel

Vor dem ersten Spiel müssen die 12 Sechseckfelder und die Tipptafel vorsichtig aus den Stanzbögen gelöst werden. Aus der Tipptafel müssen dann noch die Stanzreste aus den elf Löchern herausgebrochen werden.



SPIELVORBEREITUNG

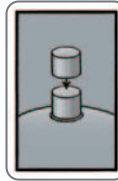
- Die Tipptafel und die Würfel werden für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt.
- Die 12 Sechseckfelder werden als Rundkurs so um die Tipptafel herum ausgelegt, dass die Felder Sushi Express und Park einander gegenüber liegen und jeweils fünf Häuser dazwischen liegen.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe. Er nimmt sich die Farbkarte, den Tippstein und den Lieferwagen seiner Farbe.
Jeder Spieler legt den Tippstein und die Farbkarte vor sich ab. Die Farbkarten bleiben immer vor den Spielern liegen, so dass man sehen kann, wem welche Farbe gehört.
Jeder Spieler stellt seinen Lieferwagen auf das Feld Sushi Express.

Hinweis: Überzählige Farbkarten, Tippsteine und Lieferwagen werden für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Die Aktionskarten zeigen auf der Rückseite das Bild des Parks. Aus dem Stapel mit den Aktionskarten wird für jeden Spieler eine Karte »Gleicher Tipp« und eine Karte »1 Schritt weiter« herausgesucht.

Die Spieler nehmen ihre Aktionskarten verdeckt auf die Hand. Die übrigen Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Nähe des Park-Feldes gelegt.

Die Erklärung der Aktionskarten befindet sich am Ende dieser Regel.



Gleicher Tipp 1 Schritt weiter Aktionskarten Rückseite

Die Kundenkarten zeigen auf der Rückseite das Bild des Sushi Express. Sie werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel in die Nähe des Sushi Express gelegt.

Nun werden genau so viele Karten vom Stapel aufgedeckt wie Spieler mitspielen und offen nebeneinander, neben den Stapel gelegt. Das ist die Auslage der Kundenkarten.

Hinweis: Die Spielerfarben und die Farben auf den Kundenkarten haben nichts miteinander zu tun, auch wenn einige vielleicht einander ähnlich sind.



Kundenkarten Rückseite

Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

SPIELVERLAUF

Das Spiel wird in Runden gespielt. Jede Runde besteht aus vier Phasen:

1. Tipp abgeben – 2. Würfeln – 3. Lieferwagen ziehen – 4. Kundenkarten auffüllen

Das Spiel endet, wenn in Phase 4 »Kundenkarten auffüllen« die Auslage für Kundenkarten nicht mehr vollständig aufgefüllt werden kann. Dann folgt die Wertung.

1. Tipp abgeben

Reihum im Uhrzeigersinn gibt jeder Spieler einen Tipp ab, welches Ergebnis er in Phase 2 »Würfeln« mit 2 Würfeln mindestens erreichen will.

Für seinen Tipp muss der Spieler eine Zahl zwischen 2 und 12 wählen und setzt seinen Tippstein in das entsprechende Feld auf der Tipptafel.

Der Spieler darf **nicht** auf eine Zahl tippen, die ein anderer Mitspieler schon vor ihm getippt hat.

Achtung: In den nachfolgenden Runden gibt immer der Spieler zuerst seinen Tipp ab, der in der Runde zuvor den niedrigsten Tipp abgegeben hat.

2. Würfeln

Wenn jeder Spieler seinen Tipp abgegeben hat, beginnt die Würfel-Phase. Jetzt entscheidet sich, wer in dieser Runde mit seinem Lieferwagen ziehen darf und wer nicht.


Es würfelt immer der Spieler, dessen Tippstein im Moment auf der **höchsten Zahl** steht.

Der Spieler würfelt immer mit beiden Würfeln gleichzeitig. Er hat **2 Versuche**.

Würfelt er beide Male eine niedrigere Zahl, als er getippt hat, darf er in dieser Runde seinen Lieferwagen nicht ziehen. Als Trost erhält er **1 Aktionskarte** vom Stapel und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Der Spieler nimmt seinen Tippstein von der Tafel und stellt ihn vor sich hin.

Anschließend muss der Spieler würfeln, der die nächstniedrigere Zahl getippt hat.

Hinweis: Würfeln alle Spieler niedriger, als sie getippt haben, darf kein Spieler seinen Lieferwagen ziehen. Die Runde geht sofort mit Phase 4 »Kundenkarten auffüllen« weiter.

 Würfelt der Spieler die Zahl, die er getippt hat oder höher, endet die Phase sofort. Er und alle Mitspieler, die noch nicht gewürfelt haben, dürfen ihre Lieferwagen ziehen.

Hinweis: Es wird also nur so lange gewürfelt, bis ein Spieler seinen Tipp geschafft hat. Die Mitspieler, die noch nicht gewürfelt haben, müssen daher nicht mehr würfeln, und es geht mit Phase 3 »Lieferwagen ziehen« weiter.

3. Lieferwagen ziehen

Alle Spieler, deren Tippstein jetzt noch auf der Tafel steht, dürfen ihre Lieferwagen ziehen.

Der Spieler mit dem höchsten Tipp beginnt.

Der Spieler zieht seinen Lieferwagen im Uhrzeigersinn immer genau so viele freie Felder weiter, wie er selbst **getippt** hat.

Achtung: Felder auf denen andere Lieferwagen stehen, werden nicht mitgezählt.

Hinweis: Nur beim Start dürfen ausnahmsweise mehrere Lieferwagen auf dem selben Feld stehen. Im weiteren Spielverlauf können Felder mit anderen Lieferwagen nicht mehr betreten werden.

Hat der Spieler seinen Lieferwagen gezogen, nimmt er seinen Tippstein von der Tafel und stellt ihn vor sich hin.

Dann zieht der Spieler, der den nächstniedrigeren Tipp abgegeben hat, seinen Lieferwagen so viele Felder wie er getippt hat.

So geht es weiter, bis auch der Spieler mit dem niedrigsten Tipp seinen Lieferwagen gezogen hat.

Sushi Express

Wenn ein Spieler mit seinem Lieferwagen das Feld Sushi Express erreicht oder überschreitet, darf er sich **sofort** eine der Kundenkarten aus der Auslage nehmen.

Er bekommt die Kundenkarte auch dann, wenn er das Feld überschreitet, weil dort ein anderer Lieferwagen steht.

Die Kundenkarte legt der Spieler für alle gut sichtbar vor sich ab.

Die Auslage der Kundenkarten wird danach nicht ergänzt.

In dem Fall, dass der Spieler in seinem Zug den Rundkurs wiederholt umrundet und dabei das Feld mit dem Sushi Express zweimal erreicht, darf er sich trotzdem nur 1 Kundenkarte nehmen.



Park

Beendet der Spieler den Zug mit seinem Lieferwagen genau auf dem Park, darf er

sofort eine Aktionskarte vom Stapel verdeckt auf die Hand nehmen. Wenn der

Spieler den Park mit seinem Lieferwagen nur überschreitet, erhält er keine Karte.



4. Kundenkarten auffüllen

Wenn jetzt noch Kundenkarten in der Auslage liegen, darf der Spieler der den niedrigsten Tipp abgegeben hat, entscheiden ob sie für die nächste Runde liegen bleiben oder aus dem Spiel genommen werden.

Anschließend wird die Auslage der Kundenkarten mit Karten vom verdeckten Stapel aufgefüllt, damit wieder so viele Karten offen ausliegen, wie Spieler mitspielen.

Achtung: Wenn in einer Runde alle Spieler niedriger gewürfelt haben, als sie getippt haben, und deshalb kein Spieler seinen Lieferwagen ziehen durfte, werden alle Kundenkarten der Auslage aus dem Spiel genommen und die Auslage wird wieder aufgefüllt.






SPIELENDE

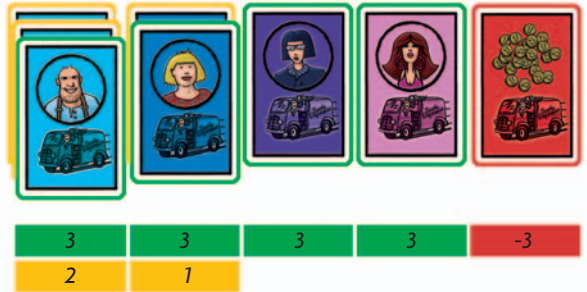
Das Spiel endet, wenn in Phase 4 »Kundenkarten auffüllen« die Auslage für die Kundenkarten nicht mehr vollständig aufgefüllt werden kann. Dann folgt sofort die Wertung.

WERTUNG

Jeder Spieler sortiert seine Kundenkarten nach den verschiedenen Kunden und »Trinkgeld«. Man kann sie an den Farben leicht unterscheiden.

-  Für die erste Kundenkarte in jeder Farbe, erhält der Spieler jeweils 3 Punkte.
-  Für jede weitere Kundenkarte in der selben Farbe erhält der Spieler jeweils 1 Punkt.
-  Nun vergleichen die Spieler noch wie viele »Trinkgeld«-Karten sie besitzen. Der Spieler mit den wenigsten »Trinkgeld«-Karten erhält die Anzahl der »Trinkgeld«-Karten des Spielers mit den meisten »Trinkgeld«-Karten als Minuspunkte. Haben mehrere Spieler gleich wenige »Trinkgeld«-Karten, erhält jeder von ihnen die volle Anzahl Minuspunkte.

Wertungsbeispiel: Claus hat 3x den hellblauen Kunden beliefert, 2x die dunkelblaue Kundin und je 1x die rosa und die lila Kundin. Claus hat vier Farben vor sich liegen und erhält dafür $4 \times 3 = 12$ Punkte. Für die übrigen zwei hellblauen Karten und die dunkelblaue Karte erhält Claus insgesamt noch 3 Punkte.



Außerdem hat Claus mit nur einer »Trinkgeld«-Karte die wenigsten. Andreas und Bernd haben mit je 3 »Trinkgeld«-Karten die meisten. Claus muss sich daher noch 3 Punkte abziehen. Insgesamt hat er also $12 + 3 - 3 = 12$ Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der König der Sushi-Lieferanten.

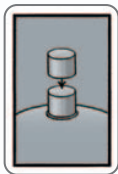
Bei Punktegleichstand zählt jeder der an dem Gleichstand beteiligten Spieler wie viele Aktionskarten er jetzt noch auf der Hand hat. Die Aktionskarten »Trinkgeld« werden dabei nicht mehr mitgezählt.

DIE AKTIONSKARTEN

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er beliebig viele Aktionskarten von seiner Hand einsetzen, auch mehrmals die gleiche. Er darf aber nur Karten einsetzen, die in dieser Phase gespielt werden dürfen.

Jede Aktionskarte kann nur einmal eingesetzt werden, danach kommt sie aus dem Spiel.

Ist der Stapel mit den Aktionskarten aufgebraucht, können die Spieler auch keine Karte mehr bekommen.

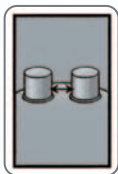


Gleicher Tipp (12x)

Der Spieler darf in Phase 1 »Tipp abgeben« ausnahmsweise auf eine Zahl tippen, die ein Mitspieler bereits vor ihm getippt hat. Der Spieler setzt seinen Tippstein einfach oben auf den Tippstein des Mitspielers.

Haben dadurch mehrere Spieler die selbe Zahl getippt, entspricht in Phase 2 »Würfeln« und Phase 3 »Lieferwagen ziehen« die Spielerreihenfolge der Reihenfolge der Tippsteine in dem Turm von oben nach unten.

Hinweis: Es ist erlaubt, dass mehrere Spieler, die diese Aktionskarte einsetzen, auf die selbe Zahl tippen.



Platztausch (4x)

Der Spieler darf in Phase 1 »Tipp abgeben« zwei beliebige Tippsteine auf benachbarten Zahlen miteinander vertauschen. Stehen mehrere Tippsteine übereinander, weil zuvor mindestens ein Spieler eine Karte »Gleicher Tipp« eingesetzt hat, tauscht der ganze »Turm« den Platz. Die Reihenfolge der Tippsteine in einem Turm wird nie verändert.



Nachwürfeln (4x)

Hat der Spieler in Phase 2 »Würfeln« niedriger gewürfelt, als er getippt hat, kann er unmittelbar nach dem Würfelwurf die Aktionskarte »Nachwürfeln« einsetzen. Er nimmt einen der beiden Würfel und wirft ihn erneut.



Einen Schritt weiter (6x)

Der Spieler darf in Phase 3 »Lieferwagen ziehen« seinen Lieferwagen einen Schritt weiter ziehen, als er getippt hat. Er darf auch mehrere Schritte weiter ziehen, wenn er für jeden Schritt eine Aktionskarte »Einen Schritt weiter« abgibt.



Trinkgeld (2x)

Besitzt ein Spieler eine oder beide Aktionskarten »Trinkgeld«, muss er sie bei der Wertung aufdecken. Sie gelten dann als normale »Trinkgeld«-Karten.

Autor und Illustration: Michael Schacht

© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich:

Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Str. 229–231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

