

Sushi Express

per 3-6 giocatori,
dagli 8 anni in su



OBIETTIVO

I giocatori si affrettano intorno alla città all'interno dei loro piccoli furgoni, per effettuare le consegne ai clienti. Quando i giocatori raggiungono il Sushi Express ricevono una carta cliente. L'obiettivo è di ottenere il maggior numero di carte cliente diverse perché, più se ne possiede, più punti vittoria si guadagnano. I giocatori devono inoltre prestare attenzione alle mance poiché, il giocatore che ne avrà meno a fine partita, perderà punti vittoria.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 1 tessera per le scommesse
- 12 tessere esagonali (Sushi Express, Parco e 10 case)
- 6 furgoni per le consegne (nei colori dei giocatori)
- 6 segnalini scommessa (nei colori dei giocatori)
- 2 dadi
- 6 carte colore (nei colori dei giocatori)
- 36 carte cliente (8 clienti diversi:
8 blu chiaro e 8 blu scuro, 2 per ciascuno degli
altri 6 colori, 8 carte mancia)
- 28 carte azione
- 1 regolamento

Prima di cominciare la prima partita, rimuovere con attenzione le tessere dal fustellato e successivamente rimuovere il cartone dagli 11 fori della tessera per le scommesse.




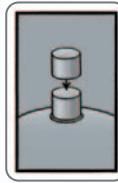
PREPARAZIONE

- Piazzare la tessera per le scommesse e i due dadi al centro del tavolo.
- Piazzare le 12 tessere esagonali sul tavolo in modo da formare un cerchio con il Sushi Express e il Parco opposti uno all'altro e 5 tessere casa su ciascuno dei due lati.
- Ciascun giocatore sceglie un colore e prende la relativa carta colore, il segnalino scommessa e il piccolo furgone

I giocatori piazzano la carta colore e il segnalino scommessa davanti a loro. La carta viene utilizzata per identificare il colore del giocatore. Infine, tutti i giocatori piazzano il proprio furgone sulla tessera Sushi Express.

Nota: rimettere nella scatola le carte colore, i furgoni e i segnalini scommessa inutilizzati.

 Sul dorso delle carte azione è raffigurato un parco. Ciascun giocatore prende dal mazzo delle carte azione 2 carte: „1 tessera avanti“ e „stessa scommessa“. I giocatori tengono le carte azione in mano senza farle vedere agli avversari. Mescolare le carte azione restanti e piazzare il mazzo a faccia in giù accanto alla tessera Parco. La descrizione delle carte azione si trova in fondo alle regole.




stessa
scommessa



1 tessera avanti



dorso
carta azione

 Sul dorso delle carte cliente è raffigurato il Sushi Express. Mescolare queste carte e piazzare il mazzo a faccia in giù accanto alla tessera Sushi Express. Pescare un numero di carte cliente pari al numero dei giocatori e piazzarle faccia in su accanto al mazzo. Questa è la fila delle carte cliente scoperte.

Nota: non c'è alcuna relazione tra il colore delle carte cliente e i colori dei giocatori; anche nel caso in cui un giocatore ottenga una carta cliente del suo stesso colore.



dorso
carta cliente

 I giocatori decidono chi inizia la partita utilizzando un metodo qualunque.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita dura diversi round. Ciascun round si divide in quattro fasi:

1. piazzare le scommesse –
2. tirare i dadi –
3. muovere i furgoni –
4. effettuare le consegne

La partita termina se, durante la fase 4 (effettuare le consegne), non è più possibile reintegrare completamente la fila delle carte cliente scoperte. Verificatosi questo evento, si procede con il calcolo dei punti.

1. piazzare le scommesse


A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ciascun giocatore piazza una scommessa. Si tratta di indovinare, durante la fase 2, il punteggio che verrà ottenuto con il lancio di due dadi. Per scommettere, i giocatori devono scegliere un numero compreso tra 2 e 12 e piazzare il proprio segnalino scommessa sulla casella della tessera corrispondente al numero scommesso. Un giocatore **non** può scommettere su un numero già scelto da un altro giocatore.

Attenzione: il giocatore che sceglierà il numero più basso, sarà il giocatore iniziale nel round successivo.


2. tirare i dadi

Quando tutti i giocatori hanno piazzato il proprio segnalino scommessa, si procede con la fase 2 (tirare i dadi) del round. I dadi determineranno chi muoverà il furgone per le consegne e chi invece non potrà farlo.

Il giocatore che ha piazzato il proprio segnalino scommessa sul numero **più alto**, tira per primo i dadi. I giocatori tirano sempre i due dadi insieme. Ciascun giocatore ha **2 tentativi**.

 Se il giocatore ottiene in tutti e due i tentativi un punteggio inferiore alla sua scommessa, pesca 1 carta azione dalla cima del mazzo e l'aggiunge alla propria mano senza rivelarla agli avversari. Di seguito rimuove dalla tessera per le scommesse il suo segnalino e lo piazza davanti a sé. Il giocatore con la seconda scommessa più alta svolge il suo turno tirando i dadi.

Nota: Se tutti i giocatori ottengono tutte e due le volte un punteggio inferiore alla propria scommessa, nessuno muoverà il furgone durante il round e si procederà direttamente con la fase 4 (effettuare le consegne).

 Se invece il giocatore ottiene un punteggio uguale o superiore alla sua scommessa, la fase termina immediatamente (se ottiene questo risultato al primo tentativo, non è necessario tirare una seconda volta) e il giocatore, compresi tutti gli altri che non hanno ancora tirato i dadi, muovono il proprio furgone.

Nota: I giocatori tirano i dadi a turno e non appena un giocatore ottiene un punteggio uguale o superiore alla sua scommessa, nessuno tira più e si procede direttamente con fase 3 (muovere i furgoni).

3. muovere i furgoni

Tutti i giocatori il cui segnalino si trova ancora sulla tessera per le scommesse, possono muovere il proprio furgone. Inizia il giocatore che ha scommesso sul numero più alto. Ciascun giocatore muove il proprio furgone di un numero di caselle pari al numero corrispondente alla propria **scommessa**.

Attenzione: durante il movimento di un furgone non si conteggiano le caselle occupate dai furgoni degli avversari ma vengono invece saltate.

Nota: Soltanto all'inizio della partita tutti i furgoni si trovano sulla stessa casella poiché, una volta mossi, non potranno più sostare su una casella già occupata da un altro furgone.

Una volta terminato il movimento del furgone, il giocatore rimuove il segnalino scommessa dalla tessera e lo rimette di fronte a sé.

Successivamente, il prossimo giocatore con la scommessa più alta, muove il suo furgone.

La fase procede in questo modo fino a che l'ultimo giocatore, ovvero quello che ha scommesso sul numero più basso di tutti, non muove il proprio furgone.

Sushi Express

Quando un giocatore raggiunge o supera con il suo furgone la tessera con il Sushi Express, riceve immediatamente 1 carta cliente dalla fila delle carte scoperte. Il giocatore piazza la carta di fronte a sé scoperta.

Il giocatore non reintegra la fila delle carte cliente scoperte sostituendo quella appena presa con quella in cima al mazzo. Se durante la stessa fase un giocatore passa su questa tessera più volte, riceve comunque soltanto 1 carta cliente.

Parco

Quando un giocatore termina il movimento del proprio furgone esattamente sulla tessera Parco, pesca una carta azione dalla cima del mazzo e l'aggiunge alla propria mano senza mostrarla agli avversari.



4. effettuare le consegne

Se sono rimaste delle carte cliente scoperte nella fila, il giocatore che ha effettuato la scommessa più bassa durante il round, decide se lasciare le carte dove sono oppure se scartarle tutte. Il giocatore deve quindi decidere se scartare oppure lasciare. A questo punto il giocatore reintegra la fila delle carte cliente scoperte fino a raggiungere un numero di carte pari al numero dei giocatori.

Attenzione: Se tutti i giocatori hanno sempre ottenuto durante la fase 2 un punteggio con i dadi inferiore alla propria scommessa, (nessun giocatore ha mosso il proprio furgone) la fila delle carte cliente scoperte è sicuramente intatta. Tutte le carte della fila vengono subito scartate e la fila viene reintegrata completamente.






CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina quando, durante la fase 4, non ci sono più nel mazzo carte cliente sufficienti per poter reintegrare la fila delle carte scoperte. Se si verifica questo evento si procede con il conteggio dei punti.

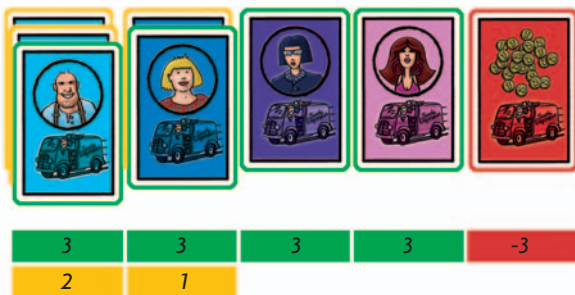
PUNTEGGIO

I giocatori dividono le proprie carte cliente per colore e le separano dalle carte mancia.

Per ciascun colore, ogni giocatore ottiene i seguenti punti:

-  3 punti per la prima carta cliente di quel colore
-  1 punto per ciascuna carta cliente di quel colore oltre la prima
-  Infine i giocatori confrontano le proprie carte mancia:

Il giocatore con il minor numero di carte mancia, riceve una penalità in punti pari al numero di carte mancia possedute dal giocatore che ne ha più di tutti. Se più giocatori sono pari con il minor numero di carte, ricevono tutti la stessa penalità.



Esempio: Michele ha 4 carte cliente blu chiaro, 2 blu scuro e 1 rosa ed 1 viola. Michele ha carte di 4 colori differenti e pertanto ottiene $4 \times 3 = 12$ punti per la prima carta di ciascun colore.

Per le altre 2 carte blu chiaro e per la seconda blu scuro, Michele ottiene altri 3 punti.

Michele ha soltanto una carta mancia e ne ha meno di tutti. Filippo e Luca hanno il maggior numero di carte mancia e ne possiedono 3 ciascuno. Michele riceve quindi una penalità di 3 punti e ottiene un totale di $12 + 3 - 3 = 12$ punti.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita e diventa il re delle consegne del Sushi.

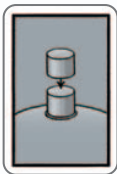
In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di carte azione inutilizzate (escluso le carte "mancia" che sono state già utilizzate per calcolare i punti).

LE CARTE AZIONE

Durante il proprio turno, un giocatore può giocare un numero qualsiasi di carte azione; può anche giocare 2 o più carte uguali ma ogni carta deve essere giocata durante la sua fase.

Ciascuna carta azione può essere giocata soltanto una volta durante una partita e una volta giocata viene scartata definitivamente e rimossa dal gioco.

Quando si esaurisce il mazzo delle carte azione, i giocatori non ricevono più carte azione quando si fermano con il furgone sulla tessera Parco o quando non muovono il furgone.

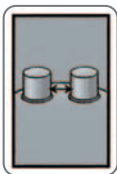


stessa scommessa (12x)

Il giocatore può, durante la fase 1, piazzare il suo segnalino scommessa su una casella già occupata da un avversario. Il segnalino del giocatore viene semplicemente piazzato sopra quello dell'avversario.

Quando più segnalini scommessa si trovano sulla stessa casella, l'ordine di gioco di quei giocatori, durante la fase 2 e 3, corrisponde all'ordine in cui si trovano i segnalini (dall'alto verso il basso).

Nota: Questa carta può essere giocata durante lo stesso round anche da più giocatori che possono inoltre scommettere tutti sullo stesso numero.



scambio di posto (4x)

Durante la fase 1 il giocatore può scambiare di posto due segnalini scommessa adiacenti. Se sopra uno di questi segnalini si trovano anche altri segnalini a causa della carta "stessa scommessa", si scambia di posto tutta la pila senza alterare l'ordine dei segnalini.



ritirare il dado (4x)

Se durante la fase 2 il giocatore ottiene con i dadi un punteggio inferiore alla propria scommessa, può ritirare immediatamente uno dei due dadi.

Il giocatore può utilizzare questa carta per ritirare un dado durante il primo tentativo oppure durante il secondo.



1 tessera avanti (6x)

Il giocatore può muovere il proprio furgone di una casella in più rispetto al numero su cui ha scommesso. Ciascuna carta di questo tipo che viene giocata, consente al giocatore di muovere una casella in più.



mancia (2x)

Queste carte vengono utilizzate durante il calcolo dei punti e valgono come le mance del mazzo delle carte clienti.

Autore: Michael Schacht, **Traduzione italiana curata da:** Michele Mura (michelemura@libero.it, www.goblins.net)

© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tutti i diritti riservati. Made in Germany. www.abacusspiele.de



Distribuzione in Austria:

Piatnik & Söhne

Hütteldorfer Str. 229–231, A-1140 Wien

Distribuzione in Svizzera:

Carletto AG

Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil