



Reiner Kniziától
Forr(ong)ó játék hűvös ínycségekkel
2-5 sushiimádó részére 8 éves kortól

Nemcsak sült kukacból áll ám az élet! Willy Wing, a kócsag gondolta ezt, miután meglátogatta a Gackelwack csirkefarmot. Hamar ki is főzte újító ötletét: Mostantól sushit eszünk! A menő tyúkok nagyon lelkesek a kibővült menüt látva! Viszont a minőség még hagy némi kívánnivalót maga után. A gyors forrázás után következik a kritikus kérdés: Hány szálkával tud megbirkózni a csirkegyomor?

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok kockadobásokkal igyekeznek a lehető legtöbb sushi falatot megszerezni. Csak akkor tudsz sok pontot gyűjteni, ha a szálkákat is meg tudod emészteni. Természetesen a kisebb szálkák kevésbé terhelik meg a gyomrod, mint a nagyobbak. Aki mindezek után a legtöbb pontot eléri, az nyeri meg a játékot.

ÖSSZETEVŐK

- 5 db dobókocka
- 24 db lapka (12 db sushi falat, 12 db száлка)

A dobókocka

4 különböző szimbólum szerepel rajta:



sushi
(10 db, kockánként 2)



száлка
(10 db, kockánként 2)



kék evőpálcikák
(5 db, kockánként 1)



piros evőpálcikák
(5 db, kockánként 1)

A 12 sushi falat (kék színű, plusz pontnak számít)



A 12 szálka lapka (piros színű, mínusz pontnak számít)



ELŐKÉSZÜLETEK

A sushi falatok és a szálkák lapkait külön-külön meg kell keverni képpel lefelé fordítva, majd két külön sorba letenni őket képpel felfelé.

Példa:



egy sor sushi falatkákkal



egy sor szálkával

A JÁTÉK MENETE

A játék körökre oszlik. Az a játékos, aki utoljára evett halat, megkapja az öt dobókockát, és elkezd a játékot.

Amikor te következelsz, három alkalommal dobhatsz a kockákkal, hogy megszerezz egy lapkát. Ha ez sikerült, a köröd véget ér. Először mind az öt kockával dobnod kell. Ha nem tudsz vagy nem akarsz lapkát felvenni az asztalról, rakj félre legalább egy kockát (ezt a végén hozzá kell számolni az összes dobáshoz). Ezután a megmaradt kockákkal dobj újra. Ha ezúttal sem tudsz vagy nem akarsz lapkát felvenni, akkor megint rakj félre legalább egy kockát, és a többivel dobj egy utolsót (ha a második dobásnál már csak egy kockával dobtál, akkor harmadik dobásra nincs lehetőség).

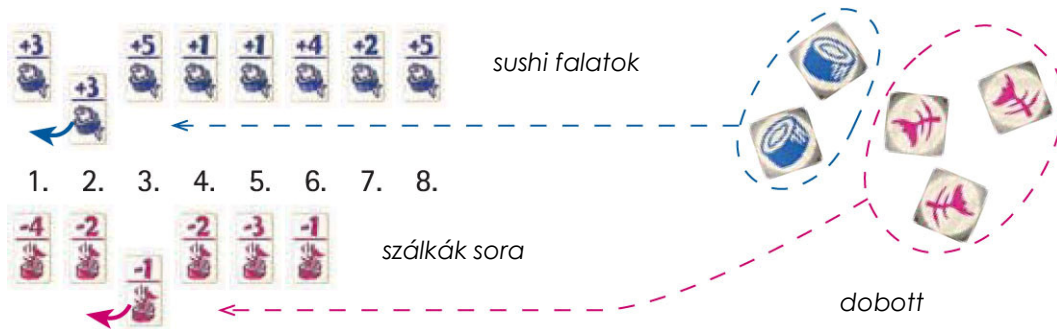
Ha végeztél a dobásokkal, el kell vened egy lapkát az asztalról vagy egy másik játékostól.

LAPKA FELVÉTELE AZ ASZTALRÓL

Ha legalább egy kockán sushi szerepel, elvehetsz egy sushit falatot. A sushit ábrázoló kockák száma határozza meg, hogy melyik sushit veheted fel, az elsőt, a másodikat, a harmadikat, a negyediket vagy az ötödiket. Számolásakor balról jobbra kell haladni.

Ha legalább egy kockán szálka szerepel, el kell vened egy szálka lapkát. Itt is a dobott szálkák száma dönti el, hogy melyik szálka lapkát veheted fel, az elsőt, a másodikat, a harmadikat, a negyediket vagy az ötödiket, és ebben az esetben is balról jobbra kell számolni. Ezután össze kell zárni minden keletkezett rést.

Példa:



Miki választhat, hogy a második sushi falatot vagy a harmadik szálka lapkát veszi el az asztalról. Ehelyett úgy dönt, hogy egy kockát félrerak, a többivel pedig újat dob.

Minden játékos két paklit épít maga elé:

- az egyikben a sushi falatokat,
- a másikban a szálka lapkákat gyűjti.

A legutoljára megszerzett lapkát a megfelelő pakli tetejére kell helyezni. Ezután már nem nézheted meg, hogy milyen lapkák fekszenek alatta.



LAPKA ELLOPÁSA MÁSIK JÁTÉKOSTÓL

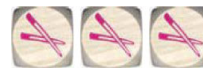
Ha dobás után legalább három egyforma színű evőpálcikád van, akkor ellophatsz egy lapkát egy másik játékos paklijából.

- Három kék evőpálcika:
 - ↳ lophatsz egy sushi falatot bármelyik játékostól.



Csak a pakli tetején lévő lapkát lophatod el.

- Három piros evőpálcika:
 - ↳ lophatsz egy szálka lapkát bármelyik játékostól.



- Négy vagy öt azonos színű evőpálcika:
 - ↳ ellophatod bármelyik játékos azonos színű paklijának bármelyik lapját.



Megnevezed a játékost, akitől lopni szeretnél, és megmondod, hogy melyik paklijából, melyik lapkát szeretnéd ellopni. (Példa: „Zsófi sushi paklijából felülről a második lapkát szeretném ellopni.”). A paklit nem szabad átnézned!



Zsófi paklija

HA TÖBB LEHETŐSÉGED IS VAN

Ha a dobás több lehetőséget eredményez, szabadon választhatsz közülük.

Példa:

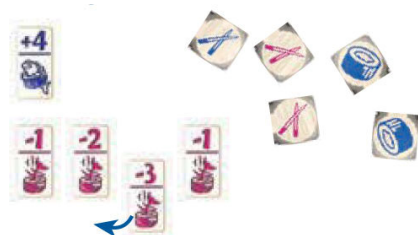


Mikinek a harmadik dobása után három piros evőpálcikája van, egy sushija és egy szálkája. Elveheti az első sushi falatot vagy az első szálka lapkát, vagy ellophatja egy másik játékos szálka paklijának felső lapját.

HA NINCS LEHETŐSÉGED

Ha a köröd végén nem tudsz elvenni lapkát sem az asztalról, sem egy másik játékostól, akkor fel kell vened a „legnegatívabb” értékű szálka lapkát az asztalról. Ha nincs több szálka az asztalon, akkor a legalacsonyabb pontot érő sushi falatot kell felvenned.

Példa:



Lukács a harmadik dobása után nem tud se lopni egy másik játékostól, se felvenni az asztalról (két sushit dobott, az asztalon pedig csak egy van). Ebben az esetben el kell vennie a legalacsonyabb értékű szálka lapkát, ami a -3, mivel a -4-et már felvette valaki.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZELEM

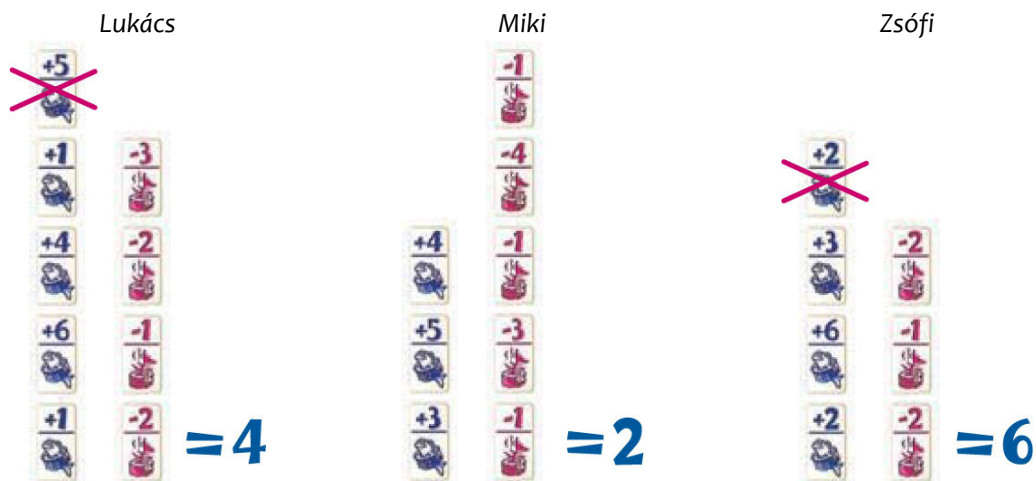
A játék véget ér, ha az utolsó lapkát is felvették az asztalról.

Ekkor minden játékos összehasonlítja a sushi és a szálka pakliját, ha a sushi magasabb, akkor levez róla annyi lapot, hogy egyforma legyen a két pakli. Ha a szálka pakli magasabb, akkor minden lapka a pakliban marad, az összes szálka számítani fog.



Ezután minden játékos összeadja a megmaradt sushi lapkáit és kivonja belőle a szálkákat. Aki a legtöbb pontot érte el, az nyer.

Példa:

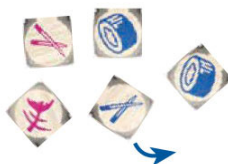


Lukács öt sushi falatot gyűjtött, de csak 4 szálkát, tehát félre kell raknia a felső sushi falatot (+5), ez nem számít a végeredménybe. Összeadja a maradék négy sushi falatját (+12) és kivonja belőle a négy szálkáját (-8). Így végül 4 pontot szerzett.

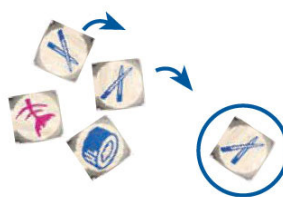
Miki több szálkát gyűjtött, mint sushi falatot. Ellentétben a többlet sushival, a szálkából nem kell elvenni, mindegyik beleszámít a végeredménybe. Minden lapkáját figyelembe véve 2 pontot szerzett.

Zsófi nem veheti figyelembe a legfelső sushi falatját, tehát félre kell raknia azt. Ennek ellenére a 6 pontjával megnyerte a játékot.

MINTAJÁTÉK



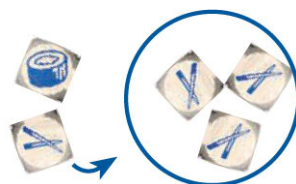
Zsófi az első dobása után felvehetné a második sushi falatot vagy az első szálkát az asztalról, amivel véget érne a köre. Ehelyett ő félrerakja a kék evőpálcikát ábrázoló kockát.



Ezután a maradék kockákkal újra dob. A második dobással szerzett még két kék evőpálcikát, egy sushit és egy szálkát. Befejezhetné a körét, ha elvenné az első sushi falatot vagy az első szálkát az asztalról, vagy ellopná egy másik játékos sushi paklijának felső lapját. Ehelyett ő félrerakja a két újabb kék evőpálcikát, és a maradék két kockával dob még egy utolsót.



Miki paklija



Zsófi dobott még egy kék evőpálcikát és egy sushi falatot. Mivel már négy kék evőpálcikája van, ellophatná bármelyik játékos sushi paklijának bármelyik lapkáját. Vagy pedig felvehetné az első sushi lapkát az asztalról. Úgy dönt, hogy Miki sushi paklijának a legalsó lapkáját lopja el, és a saját sushi paklijának tetejére helyezi azt.

© 2008 Zoch GmbH
www.zoch-verlag.com

Szerző: Reiner Knizia
Rajzolta: Doris Matthäus
Fordította: kokix