

Joshua Cappel & Adam Gertzbein játéka

Inasa vagy egy nagy sushi mesternek és az utóbbi 10 évet azzal töltötted, hogy csiszold a szakértelmed, felkészülve erre a napra— a végső teszt előtt állsz, hogy megszerezd a szakértő séf címet: az Itamae-Sant. A sushi a kulináris szaktudásról szól, és mindig arra kell törekedned, hogy mestere légy a tudásodnak mikor tálalsz egy élénk színű, ínycsiklandozó ízű, kreatív kombinációjú sort. A teszt nehéz lesz. A többi reménység ellen kell versenyezned, ugyanazon a korlátozott területen dolgoztok, hogy megalkossátok a különböző bonyolultságú recepteket. Közületek csak egy fogja megszerezni a tanárotok elismerését, és a nagyra becsült Itamae-San címet!

## A JÁTÉK CÉLJA

A **Wasabi!** célja sushi készítés, a táblára tett alapanyagokból, pont szerzés a receptednek megfelelően, egyezve a feladatoddal— és megpróbálni ezt stílusosan csinálni! Siker esetén szerzel egy hasznos akció kártyát. Amikor a tábla feltöltődik, akkor az a játékos nyer, kinek a legtöbb pontja van — bár egy rendkívül képzett séf egy korai, azonnali győzelmet is csinálhat, amennyiben mind a tíz feladatát elkészíti a tábla betöltése előtt. A sebesség kiegyensúlyozása a technikával kulcsfontosságú, ha az a terved, hogy megnyered a versenyt!

## TARTOZÉKOK

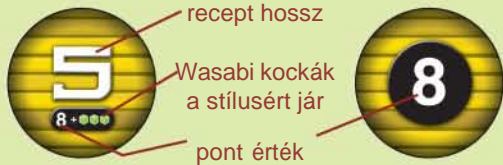
### 72 db alapanyag lapka

A szabályban **alapanyagként** szerepel. Négyzet alakú lapkák, amik különböző sushi alapanyagoknak felelnek meg, mint a Salmon, Avocado, Maki, stb.



### 40 db feladat jelző

10 jelző játékosonként, a színüknek megfelelő. Minden jelző **hossz oldala** megmutatja a recept hosszúságát, egy pont értéket, és a kapható „wasabi” kockák számát egy **ízletesen** elkészített sushiért. (később bővebben kifejtve) Minden jelző **pont oldala** csak egy pont értéket mutat.



HOSSZ OLDAL

PONTOLDAL

### 52 RECEPT CSÍK

A szabályban csak **Receptnek** hívjuk. A csík egy alapanyag lapka kombinációt mutat, amiből az a sushi recept készül. A receptek 2, 3, 4, vagy 5 részből állnak.

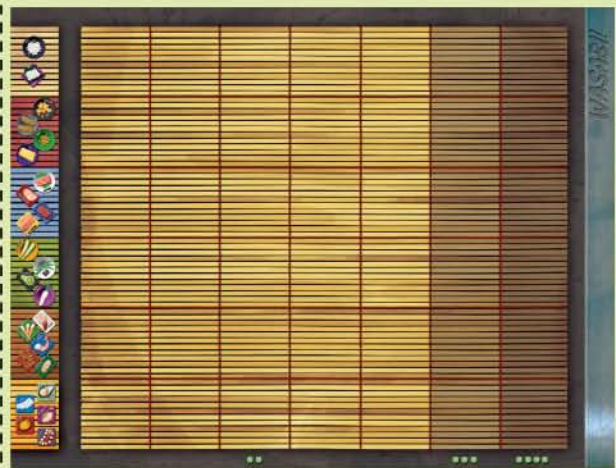


## JÁTÉKTÁBLA

Egy nagy rácsozott játék terület. Játékos számtól függ a játékban felhasznált mérete. 2 játékos esetén csak az 5 legvilágosabb oszlopot lehet használni. 3 játékos esetén már a következő sötétebb oszlopot is lehet. 4 játékos esetén mind a 7 oszlop játszik. A zöld pontok a táblán emlékeztetnek rá, hogy melyik területet használhatjátok.

### AZ ÉLÉSKAMRA

Táblán kívüli terület, ahol az alapanyag lapkákat tartjuk.



### A KONYHA

Táblán kívüli terület, ahol az akció kártyákat tartjuk.

## 10 AKCIÓKÁRTYA

A kijátszójának speciális képességeket adó kártyák. Minden típusból 2 db.



## WASABI KOCKÁK

A kockák 1 bónusz pontnak felelnek meg. Egy ízletesen elkészített Sushival szerezhető meg vagy a félelmetes Wasabi! akciókártya kijátszásával.



## 4 db TÁLKA

A játékosoknak a Wasabi kockáik tárolására.



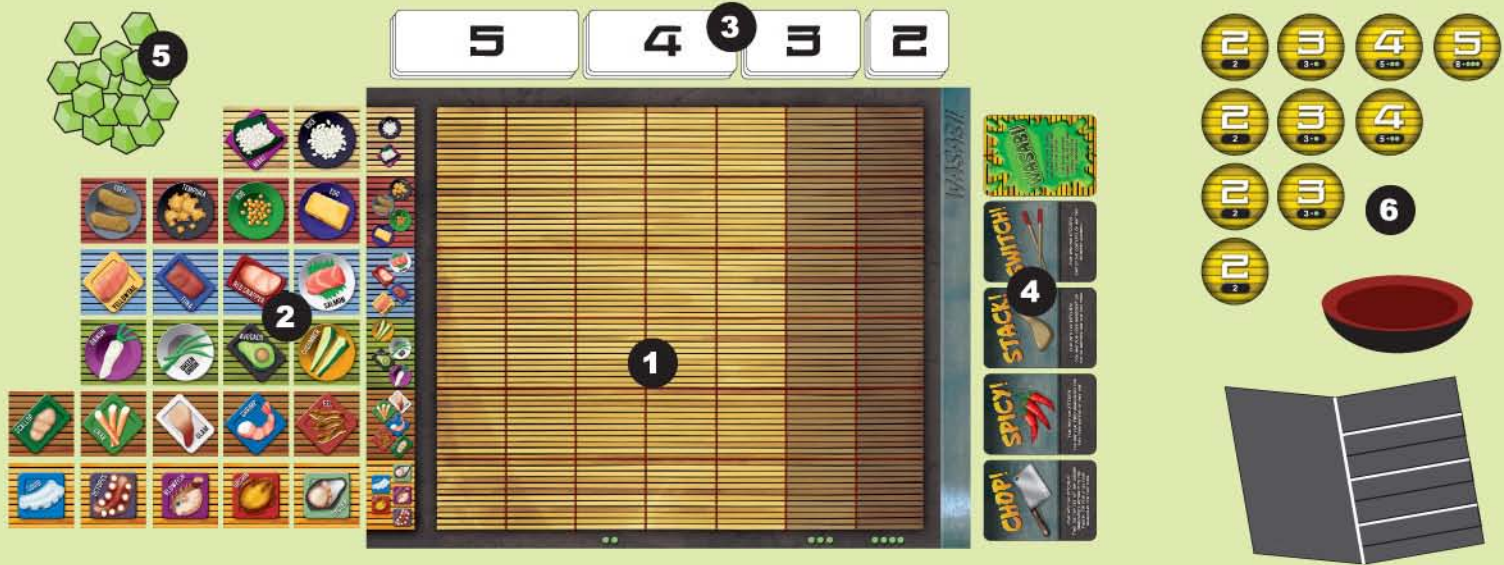
## 4 PARAVÁN (ÉTLAP)

Minden játékosnak van egy kis táblája, hogy rendezhesse és elrejthesse a nyersanyagait, recept csíkjaikat, és akciókártyáit.



## ELŐKÉSZÜLET

1. Helyezd a játéktáblát az asztal közepére.
2. Válogasd szét az alapanyag lapkákat fajtájuk szerint kupacokba csoportosítva, és helyezd azokat a tábla bal oldalán levő „éléskamra” megfelelő soraiba.
3. Válogasd szét a recepteket hosszúságuk szerint, és helyezd azokat színnel lefelé fordítva a játéktábla mellé.
4. Helyezd le az akciókártyákat a játéktábla jobb oldalán levő „konyhába”.
  - a. 2 játékos esetén minden kártyából 1-1 db kerül játékba (összesen 5 db)
  - b. 3 játékos esetén 7 db kártya: 2 db „WASABI!”, 2 db „SPICY!”, 1 db „CHOP!”, 1 db „SWITCH!”, 1 db „STACK!”
  - c. 4 játékos esetén minden akciókártya játékba kerül (összesen 10 db)
5. A „wasabi” kockákat tedd a játéktábla mellé.
6. Minden játékos elvesz: 10 db feladat jelzőt a választott színben, 1 db tálkát, 1 db étlapot. A nem használt tartozékokat tegyük vissza a dobozba. (feladat jelzők, tálkák, étlapok) A feladat jelzőket válogasd szét az általuk jelzett hosszúság szerint olyan módon, hogy azok minden játékos számára jól láthatóak legyenek. Az étlapot állíts fel magad elé. Ebben tudod titkosan elrejtetni az elkészítésre váró „sushi”-k receptjeit.



## KEZDÉSKOR

Válassz egy kezdőjátékost. A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járásának az irányába tovább folytatva minden játékos...

1. Választ 3 db különböző alapanyag lapkát az éléskamrából – az alsó és a felső sorból nem megengedett! – és azokat a baloldali játékosársának adja. Ezek a lapkát alkotják a játékosok kezdeti lapkáit. (a játékosok ezeket, és a játék során birtokolt alapanyag lapkáikat az étlapuk mögött titkosan tárolhatják)
2. Elvesz 3 db – általa választott hosszúságú – receptet, és azokat a játékos titokban tartva az étlapjába helyezi. Mielőtt egy új receptet húzol, megnézheted az éppen felhúzott receptet.

Amikor ezzel mindenki elkészült, akkor elkezdődik a játék.

## KEZDETI LAPKA SZABÁLYOK

A 3 db alapanyagnak különböző kategóriájúnak kell lennie.



**Nem lehet** Rice, Maki, vagy egyedi alapanyag köztük.



## A JÁTÉK FOLYAMATA

A játék fordulókból áll. Egy játékos fordulója az alábbi egyszerű lépésekből áll:

### 1. lépés: Ki KELL játszaniod egy alapanyag lapkát, és kijátszhatasz egy akciókártyát.

Választhatsz helyette passzolást is. Ilyenkor ugord át az 1. lépést, és cseréld ki az étlapodból annyi receptet – bármilyen hosszúságúra váltva – amennyit szeretnél. A dobott recepteket tedd a megfelelő kupac alá. Majd folytasd a köört a 2. lépéssel.

### 2. lépés: Készítsd elő a következő fordulót.



## 1. LÉPÉS – EGY ALAPANYAG LAPKA KIJÁTSZÁSA, ÉS AKCIÓKÁRTYA

Le **kell** tenned az étlapod mögül **pontosan 1 db** alapanyag lapkát a játéktábla egy még el nem foglalt mezőjére. (Ezt a lépésedet módosíthatja a „STACK!” akciókártya kijátszása) A lapka letevésekor vedd figyelembe a játékos számtól függő játéktábla méretet.

Az 1. lépésed alatt kijátszhatsz maximum **1 db** akciókártyát. Az akciókártya fajtájától függően azt vagy az alapanyag lapka letevése előtt, vagy az után játszhatod ki.

Ha a fordulóban a játéktáblán kialakítottál egy olyan folyamatos vonalú vízszintes, vagy függőleges alapanyag lapka sorozatot, amely megegyezik a receptjeid egyikével, akkor elkészítettél egy receptet. (a lapka sorozat tagja lehet az előző fordulókban, más játékosok által lehelyezett lapkák is!) Csak akkor tudsz teljesé tenni egy adott receptet, ha a rendelkezésedre áll még egy olyan hosszúságú feladat jelző is.

Az alapanyag lapkák sorrendjének nem kell pontosan megegyeznie a recepten álló összetevők sorrendjével. Ha viszont az alapanyagok sorrendje is azonos, akkor a recept **stílusosan készült el**, és ezért a receptért – ha az összetevők száma több mint 2 db - **bonusz pontok** szerezhetők.

Egy recept általában alapanyag lapkák lehelyezésével fog elkészülni, de kialakulhat akciókártyák hatása által is. Egy fordulóban elkészülhet akár több recept is egy alapanyag lapka ügyes lehelyezésével, vagy akciókártya felhasználásával.

### EGY RECEPT BEFEJEZÉSE

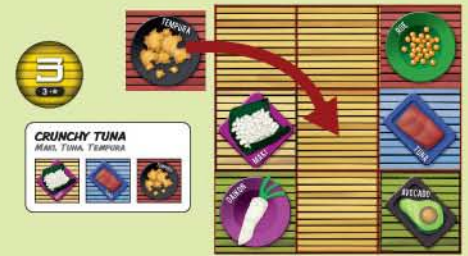
Egy recept elkészülése után vedd ki a receptet az étlapodból, és helyezd azt magad elé, hogy minden játékos láthassa azt. Helyezz rá egy azonos hosszúságú mutató feladat jelzőt, pontszámmal felfelé. Ha a receptet stílusosan készítetted el, akkor a feladat jelzőn látható darabszámban tegyél „wasabi” kockát a tálkádba.

*Ne felejtse el: Ha az elkészült recepttel azonos hosszúságú feladat jelzővel már nem rendelkezel, akkor a receptet nem készítheted el!*

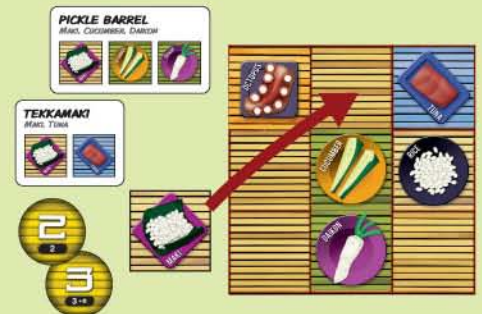
Az előtted levő, korábban elkészült receptek feladat jelzőit akkor is magad előtt hagyod, ha a játéktábla állása megváltozik.



**Recept befejezése példa:** Elkészítetted a Pickle Barrel receptet. Vedd le a csíkot az étlapodról és tedd magad elé. Mivel ez egy 3 részes recept, tegyél rá egy még fel nem használt 3 hosszú feladat jelzőt, a pont oldalával felfele, jelezve, hogy elkészült. A feladat jelzőn található pont értéket a játék végén kell hozzá adnod a pontjaidhoz. Ha a Pickle Barrel stílusosan készítetted el (azaz ugyanolyan sorrendben, mint ahogy az a csíkon szerepel), akkor elvehetsz annyi bónusz Wasabi kockát, mint amennyit a feladat jelző hossz oldala mutat, jelen esetben 1 kockát.



**Elkészítési példa:** Van egy *Crunchy Tuna* recepted a parvánodon, egy még fel nem használt 3-hosszú feladat jelző, és egy Tempura alapanyag. Leteszed a Tempura-t a már a táblán levő Maki és a Tuna közti üres négyzetre, és így létrehozol egy egyenes vonalú sort, ami megegyezik a *Crunchy Tuna* recepttel. Még ha nem is pontosan abban a sorrendben, ahogy a recepten van, de **elkészítetted a receptet!**



**Több elkészítésre példa:** Nálad van a Pickle Barrel és a Tekkamaki recept, egy 2-hosszú és egy 3-hosszú még fel nem használt feladat jelző, és egy Maki alapanyag van a kezvedben. Lerakod a jelölt helyre a Makit. Ez azt jelenti, hogy te mindkét receptet elkészítetted!

Valamint a 3 részes Pickle Barrel sor pontosan megegyezik a csíkkal, így egy Wasabi kockát is szerezted a stílusosan elkészített receptért!

## 2. LÉPÉS – A KÖVETKEZŐ FORDULÓD ELŐKÉSZÍTÉSE

Ebben a lépésben elő kell készítened a következő fordulót az alábbi sorrendben:

1) **Akciókártyák** – jutalmul gyűjts be 1 db akciókártyát minden olyan recepted után, amelyet ebben a fordulóban elkészítettél. Választhatod a „konyhában” bármelyik rendelkezésre álló akciókártyát, vagy felveheted bármelyik „WASABI!” akciókártyát a játéktábláról. Nem választhatsz olyan akciókártyát, amelyet ebben a fordulóban játszottál ki – hacsak nem tudsz más fajtát választani. Soha nem lehet 2 db-nál több akciókártya a kezvedben. (bármikor eldobhatsz egy akciókártyát a „konyhába”, hogy helyette fel tudjál venni egy másik akciókártyát!) Az akciókártyáidat tartsd titkosan az étlapod mögött.

2) **Alapanyag lapkák** – ha kevesebb, mint 3 db alapanyag lapka van a kezvedben, akkor húznod kell (választásod szerint) új alapanyaglapkákat mindaddig, amíg újra 3 db lapkád nem lesz.

3) **Receptek** - ha kevesebb, mint 3 db recept van az étlapodban, akkor húznod kell (választásod szerinti receptkupacból) új recepteket mindaddig, amíg újra 3 db recepted nem lesz. Az új recepteket helyezd az étlapodba. Ha több mint egy receptet húzol, akkor megnézheted az éppen felhúzott receptet, mielőtt újra húznál.

A fordulód befejeződött, és a játékot a baloldali szomszédod folytatja.

1) Kapsz 1 kártyát minden elkészített receptért - maximum 2 lehet a kezvedben.



2) Töltsd fel 3-ra az alapanyagokat



3) Töltsd fel 3-ra a recepteket



## A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZTES MEGHATÁROZÁSA

A játék akkor fejeződik be, amikor az alábbi két esemény egyike bekövetkezik:

**A) Azonnali győztes!** – Amint az egyik játékos mind a 10 db feladat jelzőjét felhasználta, a játék azonnal befejeződik. A játékosok pont számolása elmarad, és az összes jelzőjét felhasználó játékos a győztes.

**B) Ha egy játékos fordulójának a végén a játéktábla minden mezője foglalt, vagy egy alapanyaglapka által, vagy egy „WASABI!” akciókártya részeként, akkor a játék azonnal befejeződik. Ilyenkor minden játékos összeszámolja a megszerzett pontjait. (az elkészített receptek után járó pontok, + 1 pont minden „wasabi” kockáért)**

A legtöbb pontot szerző játékos a játék győztese. Ha holtverseny alakulna ki, akkor közöttük a több „wasabi” kocka dönt. Ha az eredmény még mindig döntetlen, akkor a játék döntlenül ér véget.

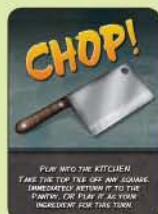
## AKCIÓKÁRTYÁK

A játékban 5 különböző típusú akciókártya vesz részt. A játék kezdetén a játékosoknak nincs akciókártyájuk, azokat a fordulóikban elkészített receptjeik után kapnak. Amikor a fordulóban kijátszol egy akciókártyát (*fordulónként legfeljebb 1 db akciókártya kijátszása megengedett*), akkor használhatod a kártya különleges képességét.



**STACK!** – alapanyag kijátszása **előtt**.

Ezt a kártyát a „konyhába” tudod kijátszani. Leheted a kijátszott alapanyagod egy már korábban kijátszott, a játéktábla egyik mezőjén levő alapanyag tetejére ahelyett, hogy azt a játéktábla egyik üres mezőjére tennéd. Így egy lapkakupacot (2 db vagy több egymáson levő alapanyag) hozhatsz létre. A lapkakupac legfelső lapkája van mindig csak játékban. A játékosok a kupacokban levő lapkákat bármikor megnézhetik.



**CHOP!** – alapanyag kijátszása **előtt**, vagy az **után**.

Ezt a kártyát a „konyhába” tudod kijátszani. Elveheted bármelyik alapanyag lapkát a játéktábláról. (mezőről, vagy kupac tetejéről!) Amennyiben egy lapkakupacról veszel el lapkát, akkor csak a kupac tetején levő lapkát veheted el. Az elvett alapanyaggal az alábbi két dolog egyikét teheted:

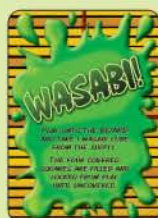
- Azonnal visszateszed azt az „éléskamrába” vagy
- Kijátszod a fordulóban kijátszandó alapanyag lapkaként. (ezt csak akkor teheted meg, ha még nem játszottál ki ebben a fordulóban egy alapanyag lapkát)

Teljessé is tehetsz egy receptet a kártya használatával, amikor felfedsz egy lapkakupacon egy letakart alapanyaglapkát.



**SPICY!** – alapanyag kijátszása **előtt**, vagy az **után**.

Ezt a kártyát a „konyhába” tudod kijátszani. Ebben a fordulóban 2 db alapanyagot játszhat ki az alapszabály szerint megengedett 1 db helyett. Mind a 2 db lapkára az általános lapka kijátszási szabály érvényes.



**WASABI!** – alapanyag lapka kijátszása **előtt**, vagy az **után**.

Ezt a kártyát a játéktáblára tudod kijátszani, ahol pontosan 4 db mezőt tud letakarni. (ezek a mezők lehetnek lapkák által elfoglalt, vagy üres mezők is!) **Az a játékos, aki kijátszik egy „WASABI!” kártyát, azonnal elvesz 1 db „wasabi” kockát, és azt a tálkájába helyezi.** A kártya által letakart mezők teljesen ki vannak zárva a játékból egészen addig, amíg a kártya a játéktábláról visszavonásra nem kerül. Ez azt jelenti:

- A „WASABI!” kártya által letakart üres mezőre nem játszható ki alapanyag.
- A „WASABI!” kártyával letakart mezőn levő alapanyagok nem használhatók fel receptek elkészítéséhez.
- A „WASABI!” kártyával letakart mezőn levő alapanyag lapkákkal nem hajthatók végre más akciókártyák képességei..

Egy „WASABI!” kártyával letakart mezők elfoglalt mezőknek számítanak „a játék vége” feltétel megállapításakor. Lehelyezett „WASABI!” kártyák még részlegesen sem fedhetik le egymást.

A „WASABI!” kártya csak akkor kerül le a játéktábláról, ha bármelyik játékos ezt az akciókártyát választja a 2. lépése alatt, amikor ő az 1. lépésében teljessé tette a receptjeinek egyikét.

## STÁBLISTA és KÖSZÖNET nyilvánítás

**Wasabi! A játékot tervezte: Joshua Cappel & Adam Gertzbein**

Grafikai tervező és illusztrátor: Joshua Cappel

Magyarra fordította: Barbate és Dunda

Őszinte köszönet a játék tesztelőinek: Helaina Cappel, Alexa Feldberg, Aaron Cappel, Justine Shiell, Dana Cappel, Tal “House Rules” Gutstadt, Shona & Andrew Gryfe, David Cooper, és Jim Cote. Valamint a teljes Gertzbein, Cappel, és Waisbord családnak, a megszámlálhatatlan játék hétvégeért a nyaralójukban. Külön köszönet a Board Game Designer’s Forum teljes közösségének (www.bgdf.com) a folyamatos inspirációért és kreatív beszélgetésekért. És természetesen Zev Shlasingernek, mert hitt egy ostoba kis játékban, a sushi készítésről.



Kiadó: Z-Man Games Inc.

6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

Ha kérdésed, megjegyzésed, javaslatod van, kérünk írj: zman@zmangames.com