



Sushi Go!

Diseñado por Phil Walker-Harding

2-5 jugadores / 20 minutos / 8+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

Para ser el mejor cocinero de sushi los jugadores deberán procurar "preparar" los mejores platos, de manera de tener la mayor puntuación posible al final de la partida.

Cada ronda los jugadores reciben determinada cantidad de cartas. En cada turno simultáneamente escogen una carta, la revelan, y pasan el resto al jugador del lado. Quien haya conservado la mejor combinación de cartas obtendrá más PV.

PREPARACION

- Baraja las cartas para formar el mazo.
- Cada jugador recibe:
 - 10/9/8/7 cartas con 2/3/4/5 jugadores.



3 Rondas

Fase 1: Escoger y Pasar Cartas

Fase 2: Puntuación

Fase 3: Preparación Nueva Ronda

FASE 1: ESCOGER Y PASAR CARTAS

- Paso 1:
 - Todos los jugadores escogen una de las cartas de su mano, la colocan boca abajo frente a él, y la revelan de manera simultánea.
 - Las cartas deben ser colocadas agrupadas por tipo.
 - Cartas con efectos especiales:
 - **Wasabi:** Si ya tienes una carta de Wasabi en la mesa, y juegas cualquier Nigiri (Calamar, Salmón o Huevo), dicho Nigiri debe ser colocado sobre el Wasabi y triplicará su valor. (Cada Wasabi puede contener 1 sólo Nigiri) 
 - **Palos Chinos:** Si ya tienes una de estas cartas frente a ti puedes decir ¡Sushi Go! y escoger una segunda carta de tu mano en el Paso 1, antes de que los jugadores revelen sus cartas. Luego, antes del Paso 2, coloca los Palos Chinos en tu mano. Puedes tener varios Palos Chinos frente a ti, pero sólo puedes usar 1 por turno. 
- Paso 2:
 - Cada jugador entrega todas las cartas de su mano al jugador de la izquierda (variante: en la segunda ronda pasar las cartas hacia la derecha).

FASE 2: Puntuación

- Cuando todas las cartas han sido pasadas y reveladas.
- Anotar los puntajes obtenidos por cada jugador según se indica a continuación.



Maki Rolls (12x2 / 8x3 / 6x1)

Suma los iconos de la parte superior.

El jugador con mayoría obtiene 6PV. Empate → se reparten los 6PV redondeados hacia abajo. No hay 2º lugar.

Segunda mayoría → Se reparten 3PV redondeados hacia abajo.



Tempura (x14)

Cada 2 tempuras obtienes 5PV.

1 tempura no emparejado da 0PV.



Sashimi (x14)

Cada 3 sashimi obtienes 10PV.

1 o 2 sashimi dan 0PV.



Dumplings (x14)

Con 1/2/3/4/5+ dumplings recibes 1/3/6/10/15 PV

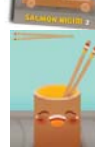


Nigiri (+Wasabi) (Cx5/Sx10/Hx5) (Wx6)

Calamar → 3PV / Con Wasabi → 9PV

Salmón → 2PV / Con Wasabi → 6PV

Huevo → 1PV / Con Wasabi → 3PV



Palitos Chinos (x4)

0PV



Pudding (x10)

Dan PV al final de la partida

Son las únicas cartas que se conservan.

FASE 3: PREPARACIÓN NUEVA RONDA

- Separa las cartas de Pudding, los jugadores las conservan frente a ellos hasta el final de la partida.
- Coloca el resto de las cartas reveladas en la pila de descartes.
- Reparte cartas del mazo a cada jugador: 10/9/8/7 cartas con 2/3/4/5 jugadores.

FIN DEL JUEGO

- Termina al finalizar la 3ª ronda.
- Se verifica la puntuación de las cartas de Pudding:
 - Mayoría → +6PV
 - Minoría → +6PV
 - En caso de empate en mayoría o minoría → se reparten los PV redondeados hacia abajo.
 - Excepciones:
 - Si todos los jugadores tuviesen la misma cantidad de puddings, entonces no se puntúan.
 - Con 2 jugadores solo quien tenga mayoría recibe PV (no hay PV por minoría).
- El jugador con más PV será el ganador.
- Empate → Gana quien tenga más cartas de Pudding.



VARIANTE PARA 2 JUGADORES

- Habrá un 3er jugador dummy, que será controlado de forma alternada por los jugadores.
- En cada ronda los jugadores comienzan con 9 cartas (3x9).
- Coloca las cartas del jugador dummy boca abajo entre los jugadores
- Cuando tengas el control, roba la carta superior del jugador dummy y colócala en tu mano. Luego escoge 1 para ti y 1 para el jugador dummy.
- Se revelan las 3 cartas.
- Los jugadores intercambian sus manos, dejando "la mano" del jugador dummy donde estaban.
- El otro jugador toma ahora el control.
- El resto de las reglas permanece inalterado.