

SUSHI GO PARTY!™

REGRAS DO JOGO



Idades: 8+

2-8 Jogadores



O Jogo de Cartas de Luxo de "Pegue e Passe"

CONTEÚDO

NIGIRI	12: Nigiri
SUSHI ROLLS	12 de cada: Maki Roll, Temaki, Uramaki
APERITIVOS	8 de cada: Tempura, Sashimi, Dumpling, Eel, Tofu, Onigiri, Edamame, Miso Soup
ESPECIAIS	3 de cada: Chopsticks, Soy Sauce, Tea, Menu, Spoon, Special Order, Takeout Box, Wasabi
SOBREMESAS	15 de cada: Pudding, Green Tea Ice Cream, Fruit.

SETUP

1. Coloque o **tabuleiro** no centro da mesa.
2. Cada jogador escolhe uma cor e coloca o **peão** correspondente no espaço O do tabuleiro.
3. **Na sua primeira partida, divida as cartas de acordo com o tipo** e coloque cada tipo em um espaço da caixa.
4. Juntos, **decidam quais cartas usarão na partida** (veja "Escolhendo as Cartas").
5. Encontre os **marcadores de Cardápio** que correspondem às cartas escolhidas e coloque-os nos espaços apropriados do tabuleiro.

Nota: Quando jogando com Maki Rolls em uma partida de 6 a 8 Jogadores, vire o marcador de Cardápio para que mostre a pontuação de uma partida de 6 a 8 Jogadores.

- Embaralhe as **cartas de sobremesa** escolhidas e coloque-as em uma pilha de face para baixo ao lado do tabuleiro.
- Pegue todas as outras cartas e embaralhe-as juntas para **formar um baralho**, que também é colocado ao lado do tabuleiro de face para baixo.

SELEÇÃO DE CARTAS

Escolha um dos seguintes:

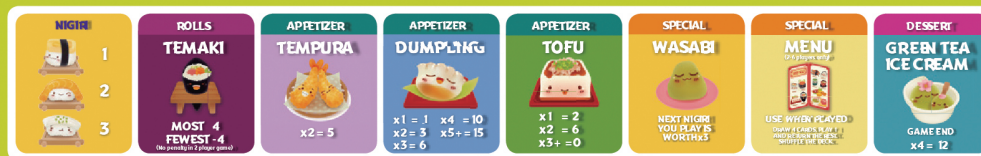
MINHA PRIMEIRA REFEIÇÃO Um cardápio brando que desce fácil para jogadores iniciantes.



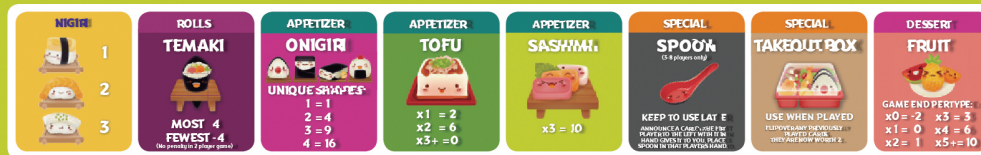
SUSHI GO! O cardápio clássico do jogo original.



PROVADOR DE FESTA Prove o que há de novo em Sushi Go Party!



CARDÁPIO MESTRE Para jogadores veteranos de Sushi Go! Que querem pensar!



PRATO DE PONTOS Marque altas pontuações!

NIGIRI

1

2

3

ROLLS

URAMAKI

RACE TO 10 ROLLS:
1st 5 2nd 5 3rd 5
(Most uramaki in hand at end of round wins the round game)

APPETIZER

ONIGIRI

UNIQUE SHAPES:
1 = 1
2 = 4
3 = 9
4 = 16

APPETIZER

DUMPLING

x1 = 1 x4 = 10
x2 = 3 x5 = 15
x3 = 6

APPETIZER

EDAMAME

1
PER OPPONENT WITH ANY CHAMAME
(Maximum 6 per round)

SPECIAL

SPECIAL ORDER

(2-6 players only)
CORRECT THE CORDON ROUGE SPECIAL ORDER TO SUBMIT TO THE NEXT PLAYER

SPECIAL

TEA

1
PER CARD IN YOUR BIGGEST SET OF A SINGLE COLOR AT THE END OF A ROUND

DESSERT

GREEN TEA ICE CREAM

GAME END
x4 = 12

COMBO CORTA-GARGANTA Interativo e na cara!

NIGIRI

1

2

3

ROLLS

TEMAKI

MOST 4
FEWEST -4
(One penalty in 2 player game)

APPETIZER

EEL

x1 = -3
x2+ = 7

APPETIZER

TOFU

x1 = 2
x2 = 6
x3+ = 0

APPETIZER

MISO SOUP

3
MUST DISCARD IF HAND OVER-
FLOWING TO GO INTO THE
MISO SOUP

SPECIAL

SPOON

(2-4 players only)
KEEP TO USE LATER
ANNOUNCE A CARD THE FIRST
PLAYER TO THE LEFT WITH THE
SAME COLOR TO GET THE
SPOON IN THAT PLAYER'S HAND

SPECIAL

SOY SAUCE

4
IF YOU HAVE THE MOST DIFFERENT
COLORS AVAILABLE AT THE
END OF A ROUND

DESSERT

PUDDING

GAME END
MOST 6
FEWEST -6
(No penalty in 2 player game)

GRANDE BANQUETE Funciona bem com 6 a 8 Jogadores.

NIGIRI

1

2

3

ROLLS

MAKI

(6-8 PLAYERS)
MOST 6
2nd 4
3rd 2

APPETIZER

TEMPURA

x2 = 5

APPETIZER

DUMPLING

x1 = 1 x4 = 10
x2 = 3 x5 = 15
x3 = 6

APPETIZER

EEL

x1 = -3
x2+ = 7

SPECIAL

SPOON

(2-8 players only)
KEEP TO USE LATER
ANNOUNCE A CARD THE FIRST
PLAYER TO THE LEFT WITH THE
SAME COLOR TO GET THE
SPOON IN THAT PLAYER'S HAND

SPECIAL

CHOPSTICKS

KEEP TO USE LATER
IF YOU 2-ANDER FROM HAND
HOLD CHOPSTICKS IN YOUR
HAND

DESSERT

GREEN TEA ICE CREAM

GAME END
x4 = 12

JANTAR PARA DOIS Funciona bem em partidas de 2 Jogadores.

NIGIRI

1

2

3

ROLLS

URAMAKI

RACE TO 10 ROLLS:
1st 5 2nd 5 3rd 5
(Most uramaki in hand at end of round wins the round game)

APPETIZER

ONIGIRI

UNIQUE SHAPES:
1 = 1
2 = 4
3 = 9
4 = 16

APPETIZER

TOFU

x1 = 2
x2 = 6
x3+ = 0

APPETIZER

MISO SOUP

3
MUST DISCARD IF HAND OVER-
FLOWING TO GO INTO THE
MISO SOUP

SPECIAL

MENU

(2-4 players only)
USE WHEN PLAYED
DISCARD A CARD TO USE IT
AND TO SUBMIT TO THE
NEXT PLAYER

SPECIAL

SPECIAL ORDER

(2-6 players only)
CORRECT THE CORDON ROUGE SPECIAL
ORDER TO SUBMIT TO THE
NEXT PLAYER

DESSERT

FRUIT

GAME END PER TYPE:
x0 = 2 x3 = 3
x1 = 0 x4 = 6
x2 = 1 x5+ = 10

CRIE SEU PRÓPRIO CARDÁPIO Escolha sua própria combinação de cartas para jogar! Você pode jogar com qualquer combinação de cartas que quiser. Apenas tenha certeza de que seu jogo possua o seguinte:

- Cartas de **Nigiri** são usadas em todos os jogos.

• 3 tipos de **aperitivos**.
- 1 tipo de **rolls**.

• 2 tipos de **especiais**.
- 1 tipo de **sobremesa**.

IMPORTANTE: Cardápios e pedidos especiais não são usados em partidas de 7-8 jogadores.

Cartas de **Spoon** e **edamame** não são usadas em partidas de 2 jogadores.

COMEÇANDO UMA RODADA

Uma partida de Sushi Go Party! Dura três rodadas. Antes de cada rodada, embaralhe um grupo de cartas de Sobremesas da pilha que está de face para baixo junto do baralho principal, baseado nesta tabela:

	2-5 JOGADORES	6-8 JOGADORES
RODADA 1	5 cartas de sobremesa	7 cartas de sobremesa
RODADA 2	3 cartas de sobremesa	5 cartas de sobremesa
RODADA 3	2 cartas de sobremesa	3 cartas de sobremesa

(Em um jogo de 2 a 5 jogadores, as 5 cartas de sobremesa extras não serão usadas)

Então, entregue para cada jogador, de face para baixo, a quantidade de cartas de acordo com a tabela:

JOGADORES	CARTAS
2-3	10
4-5	9
6-7	8
8	7

Mantenha as cartas restantes em um baralho de face para baixo ao lado do tabuleiro. Pegue suas cartas para sua mão, em segredo dos outros jogadores. O jogo começa agora!

JOGANDO UM TURNO

Turnos em Sushi Go Party! Acontecem de forma simultânea. Cada jogador escolhe uma carta de sua mão que deseja manter e a coloca de face para baixo à sua frente. Quando todos os jogadores terminarem suas escolhas, todos revelam as cartas escolhidas virando-as para cima.

Após revelar as cartas, passe as suas cartas restantes, mantendo-as de face para baixo, para o jogador à sua esquerda (Desta forma, cada mão de cartas vai se mover em sentido horário pela mesa). Pegue sua nova mão de cartas e o turno seguinte começa (Você terá menos cartas desta vez para escolher).

Nota: Cartas de face para cima permanecem com você até o final da rodada, quando então você marca seus pontos. Conforme acumula cartas, agrupe-as em colunas da mesma cor.

CARTAS DE AÇÕES ESPECIAIS

A maioria das cartas marcam pontos no final de uma rodada, mas algumas possuem regras especiais que podem afetar o turno:



URAMAKI MISO SOUP WASABI CARDÁPIO PEDIDO ESPECIAL TAKEOUT BOX
(Caixa Para Viagem)

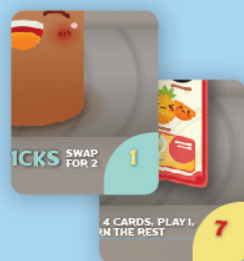
Veja o "Guia de Cartas" no verso para maiores detalhes sobre o funcionamento de cada uma.

Cartas de **Chopsticks** e **Spoon** permitem que você realize uma ação bônus **em qualquer turno que venha após o turno no qual foram jogadas**. Para usar a ação bônus, **basta chamar a carta pelo nome** no momento em que todos os jogadores revelam as cartas no turno. Depois que todos escolherem suas cartas, a ação chamada acontece. Ações bônus acontecem **antes** que os jogadores peguem suas novas mãos de cartas do vizinho à direita. Seja o "Guia de Cartas" para mais detalhes sobre como cada carta funciona.



CHOPSTICKS SPOON

IMPORTANTE! Se várias ações bônus forem usadas no mesmo turno e/ou se várias cartas de Menu ou Takeout Box forem jogadas no mesmo turno, a ordem na qual elas são usadas é indicado pelo pequeno número no canto inferior direito da carta. **O número menor acontece primeiro**, e então os outros seguem em ordem crescente.



TERMINANDO UMA RODADA

Quando todas as cartas forem jogadas e as mãos de todos estiverem vazias, a rodada termina. Primeiro, coloque ao seu lado todas as **cartas de sobremesa** (mantendo-as até o final do jogo, quando serão pontuadas. O ícone de morango no canto esquerdo das Sobremesas está ali para lembrar você disso).



Então, pontue todas as outras cartas que você jogou na rodada. Cada tipo de carta marca pontos de uma forma diferente, descrita no "Guia de Cartas". Mova seu peão na trilha de pontuação do tabuleiro, mostrando quantos pontos você marcou na rodada.

Todas as cartas, à exceção das Sobremesas, são então coletadas e novamente embaralhadas (**Lembre-se de adicionar um novo conjunto de sobremesas, de acordo com a rodada**). Comece uma nova rodada, que será jogada igual à anterior.



TERMINANDO O JOGO

Quando você tiver jogado **3 rodadas**, o jogo termina. Além da pontuação convencional, marque a pontuação recebida pelas **cartas de sobremesa**, conforme descrito no "Guia de Cartas". Aquele que possuir mais pontos será o vencedor! Se houver empate, vence o jogador que possuir mais cartas de sobremesa.

UMA PALAVRA DA GAMEWRIGHT

Nós ouvimos os seus pedidos... Vocês queriam mais Sushi Go! Então, aqui está, mais Sushi Go! Esta edição de luxo apresenta muitas oportunidades para customizar sua experiência de jogo. Você descobrirá que, apesar de o jogo básico ser o mesmo, a variedade de cartas oferece muitas formas novas de jogar. Você notará também que suas estratégias mudarão mais de partida em partida. Mande para nós suas combinações favoritas e quem sabe nós as incluímos em edições futuras!

GUIA DE CARTAS

Aqui seguem detalhes sobre como cada tipo de carta funciona.

NIGIRI



NIGIRI

Nigiri são parte essencial de qualquer refeição de sushi.

Cada **egg nigiri** vale **1 ponto**.

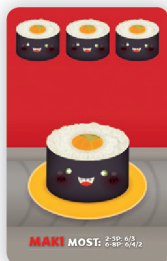
Cada **salmon nigiri** vale **2 ponto**.

Cada **squid nigiri** vale **3 ponto**.

Um **egg nigiri** colocado sobre um wasabi vale **3 pontos**.

Um **salmon nigiri** colocado sobre um wasabi vale **6 pontos**.

Um **squid nigiri** colocado sobre um wasabi vale **9 pontos**.



MAKI ROLLS

Pequenos e saborosos, você consegue comer mais maki do que os outros?

Fim da rodada: Compare quantos ícones de maki roll você possui no topo das cartas de maki roll que você jogou. Aquele que possuir **mais ícones marca 6 pontos**. O **segundo colocado marca 3 pontos**. Se vários jogadores empatarem, todos recebem o **valor total** de pontos. Um jogador precisa ter pelo menos uma carta de maki roll para poder receber pontos por maki rolls.

Exemplo: Felipe e Thaís possuem 5 ícones de maki roll. Stephen possui 3 e André possui 1. Felipe e Thaís marcam 6 pontos cada um, e Stephen marca 3.

Em uma **partida de 6 a 8 jogadores:** o jogador com a segunda maior quantidade de ícones de maki roll marca 4 pontos, e o jogador com a terceira maior quantidade marca 2. Jogadores empatados marcam a pontuação completa como descrito acima.



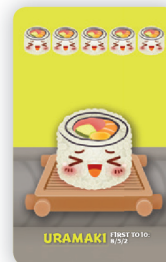
TEMAKI

Você não vai querer perder o temaki - um rolinho grande o bastante para caber na sua mão!

Fim da rodada: Compare quantas cartas de temaki os jogadores possuem. O **jogador que possuir mais cartas marca 4 pontos**. O jogador que possuir menos (inclui 0) perde 4 pontos. Se múltiplos jogadores empatarem pela maior/menor quantidade de cartas, todos recebem ou perdem a pontuação total.

Em uma partida de **2 jogadores:** O jogador com menos temakis não perde pontos.

Exemplo: Felipe tem 3 cartas de Temaki, Thaís tem 2, Stephen e André ambos não possuem nenhuma. Felipe marca 4 pontos, André e Stephen perdem, ambos, 4 pontos.



URAMAKI

Rolinhos uramaki são feitos do avesso. Corra para ser o primeiro a comer dez deles!

Durante uma rodada: Se você for o **primeiro a ter pelo menos 10 ícones** de uramakís no topo das cartas jogadas você imediatamente marca **8 pontos**. Mova seu peão na trilha de pontos e então descarte seus uramakís. O **próximo jogador** a coletar 10 ícones de uramaki marca **5 pontos**, e o **terceiro** marca **2**. Novamente, estes pontos são marcados imediatamente assim que as cartas são jogadas, e as cartas são descartadas. Se vários jogadores alcançarem 10 ícones no mesmo turno, desempates são feitos contando o total de ícones dos jogadores empatados. Se o empate persistir, ambos recebem a pontuação completa. Se isso acontecer, o próximo valor de pontuação é ignorado.

Fim da rodada: O jogador com mais ícones de uramaki ainda em sua área de jogo marca pontos de acordo com o próximo valor ainda não reclamado (8 pontos se ninguém marcou ainda, 5 se só o primeiro colocado já foi reclamado por alguém, 2 se ambos já foram recebidos, 0 se todos os três já foram marcados). Se vários jogadores empatarem na quantidade de uramakís, todos recebem a pontuação total. É possível que um jogador ganhe pontos por uramakís diversas vezes na mesma rodada.

Exemplo: Felipe e Thaís jogaram cartas de uramaki no mesmo turno, e agora possuem ambos 12 ícones. Eles são os primeiros a chegar em 10 ícones, então ambos marcam 8 pontos. O segundo lugar não será mais obtido, então o próximo jogador que chegar em 10 ícones receberá 2 pontos. A rodada termina e ninguém mais chegou em 10 ícones. Dos jogadores que ainda possuem cartas de uramaki na mesa, Stephen é quem tem mais, então ele marca 2 pontos.

Dica: Coloque as cartas de uramaki descartadas em uma pilha de face para cima perto do tabuleiro após marcá-las para lembrar-se de quantas pontuações foram dadas na rodada. Elas, claro, serão reembalhadas no baralho para a rodada seguinte.

Urra, Maki!

Não, Uramaki!



DUMPLING

Tortinhas são tão deliciosas – quanto mais você come, mas quer!

Marque pontos baseado em quantos dumplings você tem, de acordo:

Dumplings:	1	2	3	4	5+
Pontos:	1	3	6	10	15



EDAMAME (usado apenas em partidas de 3 a 8 jogadores)

Estes feijões são o aperitivo perfeito para dividir na mesa!

Marque **1 ponto por carta de edamame** na sua área para cada oponente que possua edamames. Edamame vale 0 pontos se apenas 1 jogador jogá-los na rodada. Mesmo que mais de 4 oponentes jogarem edamame, **o máximo que cada carta de edamame pode dar é 4 pontos**.

Exemplo: No fim da rodada, Stephen tem 3 edamame, Thaís tem 2 e André tem 1. Cada um dos edamames de Stephen vale 2 pontos (1 ponto pra cada oponente), para um total de 6 pontos. Thaís marca 4 pontos e André marca 2.



EEL

Você pode até não gostar de enguia quando provar, mas quanto mais comer, mas vai aprovar!

Se você possuir **1 eel**, você **perde 3 pontos**.

Se você possuir **2 ou mais eel**, você **marca 7 pontos**.



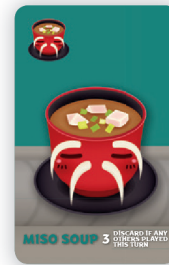
ONIGIRI

Estes bolinhos de arroz vêm em formatos variados! Pegue um de cada!

Existem 4 formatos diferentes de onigiri: circle (circular), triangle (triangular), square (quadrado) e rectangle (retangular). Marque pontos baseado em quantos onigiris únicos você coletar, de acordo:

Formas únicas:	1	2	3	4	Você pode marcar vários grupos de onigiris únicos.
Pontos:	1	4	9	16	

Exemplo: Felipe tem 1 circle onigiri, 1 triangle onigiri e 2 square onigiri. Ele marca 9 pontos pelo grupo de 3 onigiri únicos e apenas 1 ponto pelo segundo grupo (o segundo square onigiri), para um total de 10 pontos.

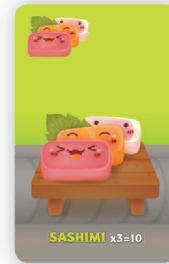


MISO SOUP

Todo mundo sempre inveja aquela pessoa que pede um prato bem quente de sopa misô!

Se você jogar uma carta de miso soup e esta for **a única carta jogada no turno**, ela fica na área de jogo até o final da rodada, quando então você marca **3 pontos**. Entretanto, **se mais de 1 carta miso soup** for jogada no mesmo turno (inclusive por você), **todas elas são descartadas** e não marcam pontos. Deixe-as de face para cima ao lado do tabuleiro para serem embaralhadas no baralho na próxima rodada.

- Se um jogador jogar uma miso soup usando chopsticks, spoon, menu ou special order, ela conta como sendo jogada naquele mesmo turno.
- Você pode marcar pontos de várias miso soup durante uma rodada.



SASHIMI

Uma verdadeira iguaria, sashimi leva tempo para ser apreciado.

Se você possuir **1 ou 2 sashimis**, você **não marca pontos**.

Se você possuir **3 sashimis**, marca **10 pontos**.

Você pode marcar múltiplos grupos de sashimis na mesma rodada.



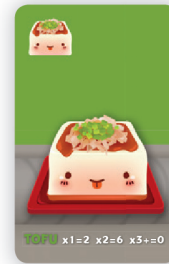
TEMPURA

Uma fritura deliciosa – você não consegue comer só um tempura.

Se você possuir **1 tempura**, você **não marca pontos**.

Se você possuir **2 tempuras**, marca **5 pontos**.

Você pode marcar vários grupos de tempura na mesma rodada.



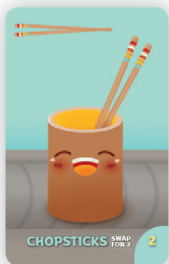
TOFU

Tofu é bom pra saúde, mas coma demais e você vai passar mal.

Se você possuir **1 tofu**, marca **2 pontos**.

Se você possuir **2 tofus**, marca **6 pontos**.

Se você possuir **3 ou mais tofus**, **não marca nenhum ponto**.



CHOPSTICKS

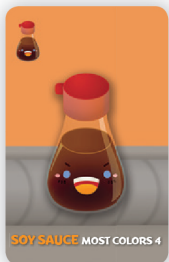
Use os palitinhos hashi para pegar aqueles dois pratos que você está querendo muito!

Chopsticks permitem que você pegue **2 cartas em um turno futuro**. Nada acontece no turno no qual você joga os chopsticks. Entretanto, você pode usá-los em um turno futuro para realizar uma ação bônus. Quando você quer usar a carta, basta falar o nome dela, "chopsticks!", no momento em que os jogadores estão virando as cartas que jogaram. Você então escolhe uma segunda carta da sua mão atual para jogar e a joga imediatamente. Coloque a carta de chopsticks de volta na mão antes de passar a mesma para o próximo jogador. Desta forma, outros jogadores poderão escolher jogar as chopsticks mais tarde na rodada. **Uma carta de chopsticks que não foi usada vale 0 pontos** no final de uma rodada.



MENU (usada apenas em jogos de 2 a 6 jogadores)
Não está feliz com os pratos na mesa? Peça algo do cardápio!

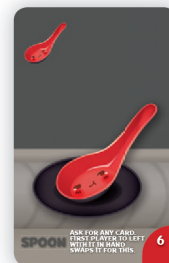
Se você jogar uma carta de Menu (cardápio), **compre 4 cartas** do baralho que ainda está perto do tabuleiro e olhe para elas. **Escolha então 1 delas para jogar imediatamente** (à exceção de outra carta de Menu). Devolva as três cartas restantes para o baralho e misture-as. Descarte então a carta de Menu ao lado do tabuleiro (ela será embaralhada no baralho para a próxima rodada).



SOY SAUCE

Molho de soja deixa tudo mais gostoso. É a adição perfeita para uma refeição variada.

No final de uma rodada na qual a carta soy sauce foi jogada, todos os jogadores comparam quantas cores diferentes cada um possui no fundo das ilustrações de suas cartas. **Se um jogador possuir a maior variedade (ou empatar pela maior variedade)** e tiver jogado uma carta de soy sauce, ele ganha **4 pontos**. Você pode marcar várias soy sauce na mesma rodada. A própria carta de soy sauce é considerada quando determinando a quantidade de cores, e apenas as Sobremesas jogadas naquele mesmo turno que a soy sauce são contadas.



SPOON (usada apenas em partidas de 3 a 8 jogadores)
Pegue aquele prato que você perdeu antes usando uma colher!

Uma carta de Spoon (Colher) permite que você **pegue uma carta da mão de outro jogador**. Nada acontece no turno no qual você joga a Spoon. Entretanto, você pode usá-la em um turno futuro para realizar uma ação bônus. Quando você quer usar a carta, basta falar o nome dela, "Spoon!", no momento em que os jogadores estão virando as cartas que jogaram. Todos os jogadores viram suas cartas normalmente. Você então anuncia o nome da carta que você deseja pegar. O primeiro jogador à sua esquerda verifica se possui a carta na mão. Se não possui, o jogador seguinte verifica sua própria mão, e assim por diante até que algum jogador declare possuir a carta. A carta é então dada a você, e você a joga imediatamente. Dê sua Spoon para o jogador que deu a você a carta, que a coloca na mão.

Se nenhum oponente declarar que possui a carta escolhida, a spoon é descartada da rodada. Coloque-a de face para cima perto do tabuleiro, para ser posteriormente embaralhada no baralho para a próxima rodada. **Uma carta de spoon não usada no fim da rodada vale 0 pontos.**

Nota: Quando você pede um tipo de carta que possui variações (nigiri, maki rolls, etc) você pode pedir pelo tipo geral de carta ou por uma das variações específicas. Se você pedir pela variação, os outros jogadores só precisam lhe entregar a carta se ela for exatamente aquela variação. Se você pedir o tipo geral, o jogador pode lhe entregar qualquer variação, caso possua mais de uma. Por exemplo, se você pedir apenas por um "nigiri", e o jogador à sua esquerda possuir um squid nigiri e um egg nigiri na mão, ele escolhe qual vai dar a você. O mesmo ocorre, por exemplo, para diferenciar quando você pede apenas por "maki roll" ou pela variação "maki roll com 3 ícones".

REGRAS EXTRAS PARA USAR CHOPSTICKS, SPOON OU MENU

Estas três cartas permitem que você jogue outra carta no seu turno. Aqui vão alguns esclarecimentos baseados no tipo de carta que você joga:

NIGIRI: Se você já possui uma carta de wasabi sem nigiri sobre ela, você **PRECISA** jogar o novo nigiri sobre o wasabi.

MISO SOUP: Se uma miso soup já foi jogada antes no mesmo turno (incluindo por você), então todas serão descartadas e não marcarão pontos.

URAMAKI: Se esta carta lhe der um total de dez ou mais ícones nas suas cartas de uramaki, você imediatamente marca pontos por elas.

MENU OU TAKEOUT BOX: A carta é jogada no mesmo turno. Se outros menus ou caixas para viagem forem jogadas no turno, a ordem na qual são usadas é indicada pelo pequeno número no canto inferior direito da carta (veja a página Oó para mais detalhes).

CHOPSTICKS OU SPOON: Mantenha a carta para usar em um turno posterior.

SPECIAL ORDER: Escolha imediatamente qual de suas cartas já jogadas você deseja copiar.



SPECIAL ORDER (usada apenas em partidas de 2 a 6 jogadores)
*Apreciou um prato que você já comeu e queria mais dele?
 Faça um Pedido especial ao chef!*

Uma carta de special order **copia qualquer outra carta que você tenha jogado durante aquela rodada**. Quando você escolhe jogar a special order de sua mão, coloque-a de face para baixo na mesa e aponte o topo da carta para a carta que você deseja copiar. Então, quando a special order for revelada, coloque-a sobre aquela carta para indicar que a special order a está copiando. A special order vai marcar pontos da mesma forma que a carta copiada.

- Se você não jogou nenhuma carta quando usara special order, então não existe nada para que ela copie. Ela é imediatamente descartada (será embaralhada novamente para a próxima rodada).
- Se a special order for usada para copiar uma carta com vários ícones, a cópia é considerada uma carta idêntica com todos os mesmos ícones.

Esclarecimentos baseados nas cartas que você pretende copiar:

NIGIRI: Se você copiar um nigiri que está sobre um wasabi, a special order não é considerada como estando também sobre aquele wasabi. Se você copiar um nigiri que **NÃO** está sobre um wasabi e possuir um wasabi sem nigiri sobre ele, você pode jogar a special order sobre o wasabi (mas deverá lembrar qual nigiri está copiando).

WASABI: Se você copiar um wasabi (tenha ele um nigiri ou não) coloque a special order perto do wasabi. Ela não é considerada como possuindo nigiri sobre ela.

MISO SOUP: Se você copiar uma miso soup e outra miso soup for jogada no mesmo turno (inclusive por você), todas serão descartadas.

URAMAKI: Se a cópia lhe der um total de dez ou mais ícones de uramaki, marque imediatamente pontos por elas. Descarte a special order junto com as uramakis (ela será embaralhada posteriormente no baralho para a próxima rodada).

SPECIAL ORDER: Se você copiar uma special order que você jogou anteriormente, a carta copiará a carta original que a primeira special order copiou.

CHOPSTICKS OU SPOON: A special order é considerada como uma cópia idêntica com o mesmo número no canto inferior direito. Esta carta poderá ser usada em um turno posterior.

QUALQUER CARTA VIRADA ANTERIORMENTE PELA CAIXA PARA VIAGEM: Se você copiou uma carta virada, vire a special order também. Ela valerá 2 pontos no final da rodada.

PUDDING, FRUIT, GREEN TEA ICE CREAM: se uma special order copia uma sobremesa, ela é movida junto com as outras sobremesas e fica de lado, para ser pontuada no final do jogo (ela não será reembalhada para rodadas seguintes).



CAIXA PARA VIAGEM

Não está com vontade de comer agora? Guarde para mais tarde e marque mais pontos!

Quando jogada, você pode imediatamente **escolher qualquer número de cartas que você tenha jogado anteriormente neste turno e virá-las de face para baixo**. Estas cartas não são mais consideradas como sendo a carta que são. Ao invés disso, cada uma marcará 2 pontos no final da rodada. Descarte a Caixa Para Viagem ao lado do tabuleiro (ela será embaralhada no baralho para rodadas posteriores).

Nota: Se você escolher virar uma carta que está sendo copiada por uma special order, a order CONTINUA SENDO a carta que foi copiada (tente sempre lembrar que carta era).

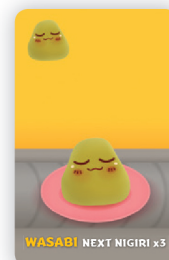


TEA

Chá apura o paladar após uma bela refeição.

Fim da rodada: Conte o número de cartas que você tem da mesma cor. A carta de tea **valerá 1 ponto para cada carta** que você possui no grupo que possuir mais cartas.

Exemplo: Felipe possui 1 wasabi, 1 squid nigiri e 2 salmon nigiri. São 4 cartas amarelas – o grupo que possui mais cartas da mesma cor. Tea valerá 4 pontos.



WASABI

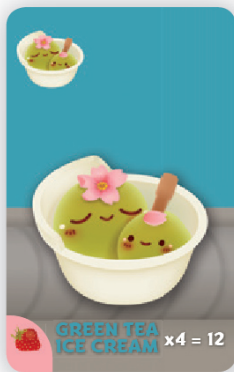
Mergulhar um Nigiri em um pouco de Wasabi faz com que fique ainda mais picante!

Quando você joga uma carta de wasabi, ela não possui efeito. Entretanto, **a próxima carta de nigiri** que você jogar deverá ser jogada sobre o wasabi. Isso significa que o nigiri valerá **o triplo de pontos** no final da rodada! Você só pode jogar 1 nigiri sobre cada wasabi. Você pode jogar diversos wasabis na rodada, mas **um wasabi sem nigiri sobre ele não marcará pontos**.

Você é tão doce!

Quer me levar para sair qualquer dia?





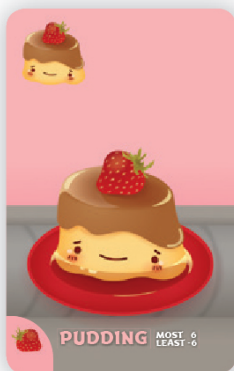
GREEN TEA ICE CREAM

Uma bela tigela de sorvete é sempre ótima após a refeição!

No final do jogo, se você possuir **1, 2 ou 3 cartas de green tea ice cream**, não marcará pontos.

Se você possuir **4 cartas**, marcará **12 pontos**.

Um jogador pode marcar estes pontos diversas vezes.



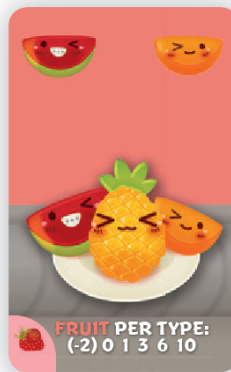
PUDDING

Pudding is the Pudim é o jeito perfeito de terminar uma refeição – não perca de forma alguma!

No final do jogo, os jogadores comparam quantas cartas de pudding cada um tem. O jogador que possuir **mais cartas marca 6 pontos**. O jogador que possui **menos cartas (isso inclui possuir 0 cartas) perde 6 pontos**. Se vários jogadores empatarem, todos os jogadores empatados ganham ou perdem os pontos.

Em uma partida de 2 jogadores, o jogador com menos Puddings não perde pontos.

Exemplo: Felipe possui 4 puddings. Thaís possui 2 e André e Stephen possuem 1. Felipe marca 6 pontos, enquanto Stephen e André perdem 6 pontos cada.



FRUIT

Uma seleção de diferentes frutas é uma maneira saudável de terminar uma refeição.

No fim do jogo, todos os jogadores marcam os três tipos de Fruits: Watermelon (Melancia), Orange (Laranja) e Pineapple (Abacaxi). Some os ícones no topo das cartas e pontue de acordo:

Tipos de frutas:
Pontos:

Exemplo: Felipe tem 0 watermelon, 1 orange e 4 pineapples. Ele perde 2 pontos por não possuir watermelons, marca 0 pontos pela orange e ganha 6 pontos pelas pineapples. Thaís não jogou nenhuma carta de fruit, então perde 6 pontos.

Jogo criado por Phil Walker-Harding
Ilustrações por Nan Rangsima
Tradução: Arkano (Iudopédia)
Diagramação (PtBr): Fabriciocp (Iudopédia)



Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2016 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
All worldwide rights reserved.

Siga-nos!



/gamewright



@gamewright



/gamewright