

di Joshua Cappel & Adam Gertzbein

Siete apprendisti di un grande maestro di sushi, e avete trascorso gli ultimi dieci anni ad affinare le vostre abilità in vista di questo giorno - il test finale, prima di guadagnare il titolo di chef esperto: *Itaname-San*. **SUSHI!** è un gioco basato sull'abilità culinaria, e dovrete sempre essere pronti a dare il vostro meglio, servendo un assortimento di colori vivaci, gusti appetitosi e combinazioni creative. La prova sarà difficile.

È necessario competere contro gli altri aspiranti chef, lavorando gomito a gomito, per la produzione di ricette di varia complessità.

Solo uno di voi guadagnerà il rispetto del vostro insegnante, e l'onorato titolo di *Itaname-San*!

OBBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo, in **SUSHI!**, è quello di preparare il sushi ponendo i giusti ingredienti sul tabellone di gioco, guadagnando punti completando le vostre ricette, misurandovi con i vostri sfidanti - e cercando di fare tutto "con stile"! Completare le ricette vi farà anche guadagnare la possibilità di scegliere delle utili "Carte Azione". Quando il tabellone di gioco sarà completo, il giocatore con più punti vincerà - ma uno chef estremamente abile potrebbe ottenere una vittoria immediata completando dieci sfide prima del riempimento del tabellone. Bilanciare velocità e tecnica sarà fondamentale se avete intenzione di vincere la gara!

COMPONENTI

72 TASSELLI INGREDIENTE

Chiamati **Ingredienti** nel resto del regolamento. Tasselli quadrati che rappresentano i vari ingredienti del sushi, come Salmone, Avocado, Maki ecc.



40 SEGNALINI SFIDA

10 Segnalini per giocatore, nei rispettivi colori. Il **Lato Lunghezza** di ogni Segnalino mostra la lunghezza della Ricetta, un valore in punti, e quanti cubetti **Wasabi** puoi guadagnare completando il sushi "con stile" (spiegato in seguito). Il **Lato Punti**, mostra solo il valore del punto.



52 STRISCE RICETTA

Chiamate **Ricette** nel resto del regolamento. Strisce che mostrano le combinazioni degli Ingredienti da utilizzare per completare le ricette di sushi. Ci sono Ricette composte da 2, 3, 4 o 5 Ingredienti.

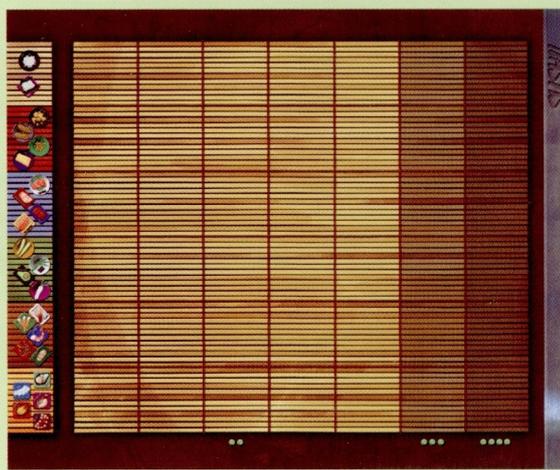


IL TABELLONE

La superficie di gioco è una griglia di grandi dimensioni. Si utilizzerà una zona specifica del tabellone a seconda di quanti giocatori sono in gioco. Con 2 giocatori utilizzate solo le 5 colonne più chiare. Con 3 giocatori aggiungete la colonna successiva più scura. Con 4 giocatori utilizzate tutte le 7 colonne. I punti verdi sul tabellone sono un promemoria di quale area dovrete utilizzare.



LA DISPENSA
Area esterna al tabellone dove conservare i tasselli Ingrediente



LA CUCINA
Area esterna al tabellone dove conservare le Carte Azione

10 CARTE AZIONE

Carte che danno un'abilità speciale al giocatore che le usa. Ce ne sono 2 per ogni tipo.



CUBETTI WASABI

Ogni cubetto rappresenta 1 punto di bonus. Si guadagnano cubetti completando le Ricette "con stile" e usando la temuta Carta Azione **Wasabi!**



4 CIOTOLE

Per conservare i propri cubetti Wasabi.



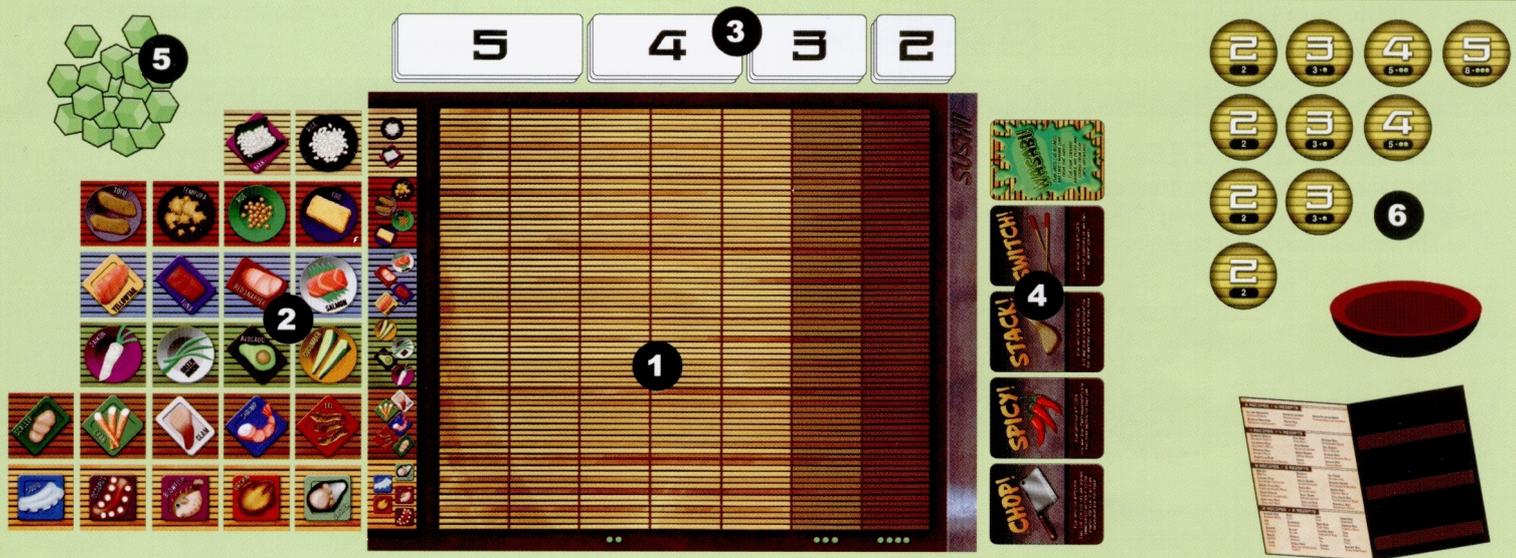
4 SCHERMI

Piccoli "paraventi" che ogni giocatore utilizza per organizzare e nascondere i propri tasselli Ingrediente, le Ricette e le Carte Azione.



PREPARAZIONE

1. Posizionate il tabellone al centro del tavolo.
2. Ordinate gli Ingredienti a seconda della tipologia e impilateli nella zona appropriata della dispensa. Ci sono sei diverse categorie di Ingredienti, identificate dal colore dello sfondo.
3. Separate le Strisce Ricetta per lunghezza, mescolatele e dividetele in quattro pile mettendole a faccia in giù vicino al tabellone.
4. Posizionate le Carte Azione a faccia in su in Cucina (la loro disposizione all'interno della Cucina non è importante):
 - a. Per una partita con **2 giocatori** utilizzate **1** Carta Azione **per ciascun tipo** (5 carte in totale)
 - b. Per una partita con **3 giocatori** utilizzate queste 7 Carte Azione: **2 Wasabi!**, **2 Spicy!**, **1 Chop!**, **1 Switch!**, e **1 Stack!**
 - c. Per una partita con **4 giocatori** utilizzate **tutte** le **10** Carte Azione.
5. Raggruppate tutti i Cubetti Wasabi, formando una scorta vicino al tabellone.
6. Date ad ogni giocatore uno Schermo, una Ciotola e tutti i 10 Segnalini Sfida di un colore. Mettete da parte tutti i set di Segnalini Sfida, le Ciotole e gli Schermi non utilizzati. Disponete i vostri Segnalini Sfida con il lato Lunghezza **a faccia in su** di fronte a voi, così ognuno potrà facilmente vederli. Alzate i vostri schermi in modo da potervi nascondere dietro gli oggetti.



OPERAZIONI PRELIMINARI

Scegliete un giocatore di partenza. Se siete il primo giocatore:

1. Tenendo conto delle *Regole per la mano di partenza* (vedere la spiegazione a destra), prendete **3** tasselli Ingrediente dalla Dispensa e passateli al giocatore alla vostra sinistra. Questa sarà la sua **mano iniziale**. I giocatori possono nascondere la loro mano dietro al proprio Schermo. Procedendo in senso orario, ogni giocatore farà lo stesso finché ognuno avrà una propria mano iniziale.
2. Prendete **3** Ricette (di qualunque lunghezze desiderate), e infilatele nelle fessure nel vostro Schermo. Potete guardare ogni Ricetta prima di pescare la successiva. Procedendo in senso orario, ogni giocatore farà lo stesso fino a quando tutti avranno tre Ricette.

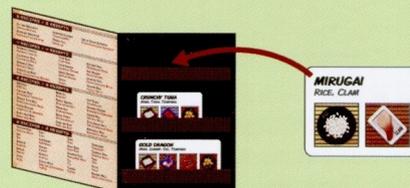
Quando tutti sono pronti, il gioco inizia.

REGOLE PER LA MANO DI PARTENZA

Tutti e 3 gli Ingredienti, in ogni mano di partenza, **devono** appartenere a categorie differenti.



Nelle mani iniziali **non** sono ammessi Rice, Maki, o Ingredienti unici.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco è diviso in turni, partendo in senso orario dal primo giocatore. Ogni turno è suddiviso in due semplici fasi, giocate in questo ordine:

Fase 1: si DEVE giocare una tassello Ingrediente, e si PUO' giocare una Carta Azione.

Potete decidere anche di passare, saltando completamente la Fase 1 e scartando una o tutte le vostre Ricette dal vostro Schermo. Le Ricette scartate tornano in fondo alle pile di appartenenza. Quindi continuate con la Fase 2.

Fase 2: Prepararsi per il turno successivo.

FASE 1: GIOCARE UN TASSELLO INGREDIENTE E UNA CARTA AZIONE

Si **deve** piazzare un solo Tassello Ingrediente dalla propria mano in **qualsiasi** spazio vuoto del tabellone.
(Assicurarsi di stare all'interno dell'area di tabellone utilizzabile in base al numero di giocatori)

Si **può** giocare una Carta Azione durante la Fase 1. (**Massimo 1 per turno**. A seconda del tipo di Carta Azione stessa, potrebbe essere giocata sia prima che dopo aver giocato il Tassello Ingrediente). Vedere la sezione *Carte Azione*, per informazioni dettagliate sulle 5 differenti Carte Azione.

Se, durante il vostro turno, create sul tabellone una sequenza di Ingredienti in linea retta ininterrotta, orizzontale o verticale, che corrisponde a una delle vostre Ricette, avete **completato una Ricetta** (la sequenza può includere dei tasselli precedentemente collocati da **qualsiasi** giocatore, purché siate **voi** a posizionare il tassello che completa la sequenza. I tasselli adiacenti alla sequenza in tutte le direzioni sono irrilevanti).

Potete considerare completata una Ricetta di qualsiasi lunghezza, a patto che abbiate un Segnalino Sfida della lunghezza corrispondente ancora inutilizzato.

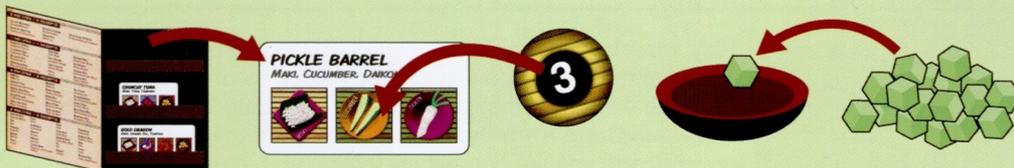
La sequenza degli Ingredienti **non** deve essere nello stesso esatto ordine mostrato sulla striscia della Ricetta. Se invece è **nello stesso esatto ordine**, avete completato la ricetta **"con stile"**, e vi verranno assegnati punti bonus **solo** per ricette di lunghezza superiore a 2 tasselli.

Le Ricette sono solitamente completate ponendo sul tabellone un Ingrediente, ma alcuni effetti dati dalle Carte Azione possono avere come conseguenza il completamento stesso della Ricetta (vedi la sezione *Carte Azione per maggiori dettagli*). È inoltre possibile, attraverso il posizionamento intelligente di Tasselli Ingrediente e l'utilizzo di Carte Azione, completare più Ricette in un singolo turno.

COMPLETAMENTO DELLA RICETTA

Dopo aver completato una Ricetta, rimuovete la Striscia Ricetta dal vostro Schermo e posizionate la **a faccia in su** davanti a voi dove tutti possano vederla. Assegnate un Segnalino Sfida (della lunghezza corretta) alla Ricetta completata, appoggiandolo sulla parte superiore della Striscia Ricetta **con il lato punteggio a faccia in su**. Se si è completata la ricetta **"con stile"**, prendete il numero corrispondente di Cubetti Wasabi dalla riserva e poneteli nella vostra Ciotola. Ricordate: **Se non avete un Segnalino Sfida inutilizzato della lunghezza corrispondente, non potete completare la Ricetta.**

Una volta completata una Ricetta e dopo averle assegnato un Segnalino Sfida, non potrà più esservi tolta, anche se la disposizione sul Tabellone degli Ingredienti dovesse cambiare.



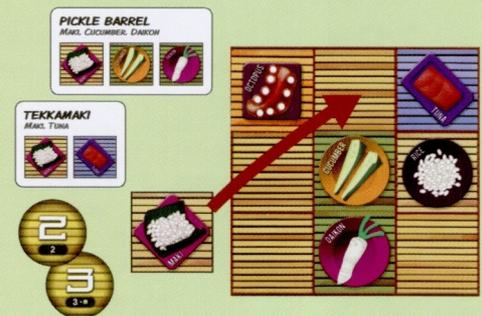
Esempio di Completamento Ricetta:

Avete completato la Ricetta *Pickle Barrel*. Rimuovete la Striscia dal vostro Schermo e mettetela davanti a voi. Dal momento che si tratta di una Ricetta composta da 3 Ingredienti, prendete uno dei vostri Segnalini Sfida di "lunghezza 3" ancora inutilizzati e assegnatelo alla Ricetta Completata piazzandolo sulla Striscia Ricetta **con il lato punteggio a faccia in su**. I valori in punti, indicati sui Segnalini Sfida, verranno conteggiati alla fine del gioco. Se avete completato la Ricetta *Pickle Barrel* **"con stile"** (cioè nell'esatto ordine mostrato sulla Striscia Ricetta), otterrete il numero di Cubetti Wasabi bonus indicato sul lato "lunghezza" del Segnalino Sfida, che in questo caso è 1 cubetto.



Esempio di Completamento:

Avete la Ricetta *Crunchy Tuna* nel vostro Schermo, un Segnalino Sfida di "lunghezza 3" ancora inutilizzato, e un ingrediente *Tempura* in mano. Piazzate l'ingrediente *Tempura* nella casella vuota tra *Maki* e *Tuna*, già presenti sul tabellone, creando una sequenza in linea retta e continua di ingredienti che corrisponde alla Ricetta *Crunchy Tuna*. Sebbene essi non siano nello stesso ordine esatto come sulla Striscia Ricetta, avete **completato una Ricetta!**



Esempio di Completamento Multiplo:

Avete le Ricette *Pickle Barrel* e *Tekkamaki*, un Segnalino Sfida di "lunghezza 2" e uno di "lunghezza 3" ancora inutilizzati, e un ingrediente *Maki* in mano. Piazzate l'ingrediente *Maki* nella casella indicata. Questo vi permette di completare **entrambe** le Ricette! Inoltre, poiché la sequenza *Pickle Barrel* di "lunghezza 3" corrisponde esattamente a quella sulla Striscia Ricetta, vi farà guadagnare un Cubetto *Wasabi* per aver completato la Ricetta **"con stile!"**

FASE 2: PREPARARSI PER IL TURNO SUCCESSIVO

Dovete prepararvi per il vostro prossimo turno nel seguente ordine:

1) Carte Azione – Ricevete 1 carta Azione per ogni Ricetta che avete completato in questo turno. Potete sceglierla dalla Cucina o raccogliere un qualsiasi *Wasabi!* sul tabellone. Non potete prendere una carta dello stesso tipo di quella che avete utilizzato in questo turno, a meno che non ci siano altre possibilità. **Non potete mai avere più di 2 carte in mano** (potete scartarle, ponendole nella cucina, se volete fare posto per una nuova Carta Azione guadagnata). Se volete potete nascondere le vostre Carte Azione dietro allo Schermo.

2) Ingredienti – Se avete meno di 3 Ingredienti in mano, dovete pescarne di nuovi dalla Dispensa fino a riaverne 3 (potete scegliere gli ingredienti che volete).

3) Ricette – Se avete meno di 3 Ricette nel vostro Schermo, dovete pescarne di nuove dalle varie pile (della lunghezza che volete) fino a riaverne 3, posizionandole sul vostro Schermo. Se ne pescate più di una, potete guardarle una ad una prima di pescare le successive.

Il vostro turno è finito e il gioco passa al giocatore alla vostra sinistra.

1) Ricevete 1 Carta per ogni Ricetta Completata, per un massimo di 2 carte in mano.



2) Tornate a 3 Ingredienti.



3) Tornate a 3 Ricette.



Il gioco finisce quando accade **una** di queste due cose:

A) Vittoria immediata! – Se un giocatore assegna **tutti e 10** i Segnalini Sfida alle Ricette che ha completato, il gioco termina immediatamente e quel giocatore è il vincitore, indipendentemente dal numero di punti che tutti hanno guadagnato!

B) Se, alla fine del turno di un giocatore, tutte le caselle sul tabellone sono piene, sia con Ingredienti che in parte coperte con Carte *Wasabi!*, il gioco termina subito. Tutti i giocatori contano i propri punti (**ottenuti dai Segnalini Sfida assegnati, più 1 punto per ogni Cubetto Wasabi**), e il giocatore con più punti vince!

In caso di parità di punteggio, il vincitore è il giocatore con **più Cubetti Wasabi**. Se il risultato è ancora di parità, la partita termina con un pareggio.



Esempio di fine gioco “Caso B”:

C'è solo una casella vuota a sinistra sul tabellone. (Tutto il resto contiene Ingredienti o è in parte coperto da una Carta *Wasabi!*). Nel vostro turno, posizionando un Ingrediente *Egg* nell'ultimo spazio, riempiete il tabellone. Alla fine del vostro turno (ricordatevi, il turno **finisce** solo dopo aver eseguito la Fase 2), il gioco termina immediatamente. Tutti i giocatori calcolano il proprio punteggio. Avendo completato le cinque ricette mostrate, (del valore di **8+3+5+2+2**), e avendo **3** Cubetti *Wasabi* nella vostra Ciotola, totalizzerete **23** punti.



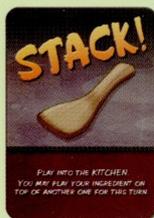
Nota: Se completate una Ricetta piazzando l'Ingrediente *Egg*, e se scegliete di prendere una delle carte *Wasabi!* dal tabellone durante la Fase 2, il tabellone **non** risulterebbe completo alla fine del vostro turno, e quindi il gioco non sarebbe ancora finito.

CARTE AZIONE

Ci sono 5 tipi diversi di Carte Azione: *Chop!*, *Spicy!*, *Switch!*, *Stack!*, e la devastante *Wasabi!*.

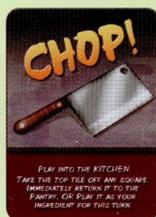
Il gioco inizierà senza Carte Azione, ma le guadagnerete completando le Ricette.

Giocando le Carte Azione (**massimo 1 per turno**) otterrete vantaggi dalle loro abilità speciali.



Giocate la Carta Azione **Stack! (Pila!)** nella Cucina **prima** di piazzare il vostro Ingrediente. In questo turno, potrete posizionare il vostro Ingrediente **sopra** ad un altro già presente nel tabellone, invece che in uno spazio vuoto, creando (o aggiungendolo ad) uno **stack**. Uno **stack** è una **pila** di 2 o più Ingredienti nella stessa casella del Tabellone. **L'unico Ingrediente in gioco è quello in cima alla pila.**

I giocatori possono sbirciare i Tasselli Ingrediente nascosti in ogni pila.



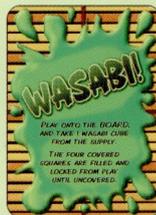
Giocate la Carta Azione **Chop! (Taglio!)** nella Cucina **prima o dopo** aver piazzato il vostro Ingrediente. In questo turno, potrete togliere qualsiasi Ingrediente dal tabellone. Se “tagliate” una stack, potete togliere solo il tassello **in cima** alla pila. Con l'Ingrediente “tagliato” potete compiere solo una delle due seguenti azioni:

- A) Riporlo** nella Dispensa oppure
- B) Usarlo** come vostro Ingrediente per questo turno (solo se non avete già giocato uno dei vostri Ingredienti).

- Si può completare una Ricetta utilizzando la Carta azione Chop! su una pila, per rivelare un Ingrediente nascosto.



Giocate la Carta Azione **Spicy! (Piccante!)** nella Cucina **prima o dopo** aver piazzato il vostro Ingrediente. In questo turno, potrete giocare un **totale** di due ingredienti, invece di uno. Tutte le normali regole si applicano ad entrambi i Tasselli giocati.



Giocate la Carta Azione **Wasabi!** sul Tabellone **prima o dopo** aver piazzato il vostro Ingrediente, in modo che copra esattamente 4 caselle del Tabellone (uno o tutti i 4 quadrati possono essere occupati o vuoti). **Prendete immediatamente 1 Cubetto Wasabi dalla riserva e riponetelo nella vostra Ciotola.** Gli spazi così coperti non saranno più utilizzabili durante il gioco fino a quando la carta *Wasabi!* non verrà rimossa. Ciò significa che:

- Nessun Ingrediente può essere giocato in una delle caselle coperte.
- Non si può completare una ricetta, se uno qualsiasi degli Ingredienti che compongono la ricetta sono coperti.
- Nessuna casella coperta può essere influenzata da qualsiasi altra Carta Azione.



Giocate la Carta Azione **Switch! (Cambio!)** nella Cucina **prima o dopo** aver piazzato il vostro Ingrediente. In questo turno, potete scegliere due caselle adiacenti all'interno del Tabellone e scambiarne tutto il contenuto (le caselle possono essere piene o vuote). Questo spostamento di Ingredienti potrà permettervi di completare una Ricetta.

Una casella coperta da una porzione di Carta *Wasabi!* conta come **“piena”**, nel momento in cui si deve decretare la fine del gioco. Le Carte *Wasabi* non possono essere sovrapposte fra loro, nemmeno parzialmente. I giocatori possono sbirciare i tasselli nascosti sotto una carta *Wasabi!* L'unico modo per rimuovere una carta *Wasabi* dal tabellone è se un giocatore (**qualsiasi** giocatore, non solo il giocatore che l'ha messa), durante la Fase 2 del proprio turno, decide di rimuoverla come ricompensa per il completamento di una ricetta durante la Fase 1.

CREDITS E RINGRAZIAMENTI

Sushi! Un gioco di Joshua Cappel & Adam Gertzbein

Progetto grafico ed Illustrazioni di Joshua Cappel

Sinceri ringraziamenti, per aver provato e litigato con il gioco, a Helaina Cappel, Alexa Feldberg, Aaron Cappel, Justine Shiell, Dana Cappel, Tal “House Rules” Gutstadt, Shona & Andrew Gryfe, David Cooper, e Jim Cote. Grazie anche alle famiglie Gertzbein, Cappel, e Waisbord, per gli infiniti fine settimana passati a giocare al cottage. Ringraziamenti speciali vanno all'intera comunità di Board Game Designer's Forum (www.bgdf.com) per la costante ispirazione e conversazione creativa.

E naturalmente a Zev Shlansinger, per aver creduto in un piccolo e stupido gioco sulla preparazione del sushi.

Traduzione Italiana: Alessandro Bolognesi



Publicato da Z-Man Games Inc.
64 Prince Road, Mahopac, NY 10541
Per commenti, domande, suggerimenti,
per favore contattate zman@zmangames.com
www.zmangames.com