

# SUSHI GO

## PARTY!

### ПРАВИЛА ИГРЫ



Возраст: 8+

2-8 игроков



Дизайнер: Фил Волкер-Хардинг

Иллюстратор: Нан Рангсима

Перевод: Qed'Maen

Все права на оригинальную игру принадлежат Gamewright

Перевод распространяется на бесплатной основе

Добро пожаловать в Sushi Go Party! Эта игра приглашает вас на роскошное карточное пиршество в японском стиле. Перед тем как приступить к ужину, составьте меню на вечер из широкого ассортимента закусок, после чего собирайте из них самые удачные комбинации, пока они не ускользнули из-под вашего носа!

## СОДЕРЖИМОЕ

**192 карты + 24 памятки для меню + 8 фишек-соусниц + 1 игровое поле**

<b>НИГИРИ</b>	12 карт: 4х Тамаго, 5х Сяке, 3х Ика
<b>РОЛЛЫ</b>	по 12: Маки, Темаки, Урамаки
<b>ЗАКУСКИ</b>	по 8: Темпура, Сашими, Гёза, Унаги, Тофу, Онигири, Эдамаме, Мисо, Сукэроку (4х Инари + 4х Футомаки)
<b>ОСОБЫЕ</b>	по 3: Палочки, Соевый Соус, Чай, Меню, Ложка, Спецзаказ, Бенто-бокс, Васаби, Рисовое вино
<b>ДЕСЕРТЫ</b>	по 15: Пудинг, Чайное Мороженое, Фрукты

## НАЧАЛО ИГРЫ

1. Поместите **игровое поле** в центре стола
2. Выберите цвет для каждого игрока и поместите **соусницы** этих цветов на **нулевое** деление **счетчика очков**
3. (Первая игра после распаковки)  
Разделите карты по сортам и разместите их в **органайзере**
4. Совместным решением составьте **меню** согласно правилам:
  - \* **Нигири** обязательны в каждом меню
  - \* 1 сорт **роллов**
  - \* 3 сорта **закусок**
  - \* 2 сорта **особых** карт
  - \* 1 сорт **десертов**
5. Важно:
  - \* **Маки для 2-5 игроков и для 6-8 игроков** имеют разные памятки
  - \* **Меню** и **Спецзаказ** не используются в игре **на 7-8 игроков**
  - \* **Ложки** и **Эдамаме** не используются в игре **на 2 игрока**
6. Поместите **памятки** выбранных карт в соответствующие ячейки **игрового поля**
7. Перетасуйте выбранные **карты десерта** и отложите их колоду в сторону **рубашкой вверх**
8. Перетасуйте остальные выбранные карты в одну большую колоду (далее **основная колода**), которую затем положите с другой стороны от колоды десертов **рубашкой вверх**

# НАЧАЛО РАУНДА

Каждая игра в Sushi Go Party! состоит из трёх раундов. Перед каждым раундом добавьте в основную колоду указанное число десертов и перетасуйте.

	2-5 ИГРОКОВ	6-8 ИГРОКОВ
<b>РАУНД 1</b>	5 карт	7 карт
<b>РАУНД 2</b>	3 карты	5 карт
<b>РАУНД 3</b>	2 карты	3 карты

*(При игре на 2-5 игроков 5 карт десерта останутся лишними)*



После этого раздайте карты всем игрокам поровну, как указано в этой таблице:

ИГРОКОВ	КАРТ
2-3	10
4-5	9
6-7	8
8	7

Остаток основной колоды отложите в сторону. Возьмите свои карты и изучите их так, чтобы никто из соперников их не видел. Игра началась!

# ПОРЯДОК ХОДА

Все игроки в Sushi Go Party! ходят одновременно. Выберите из руки одну карту, которую бы вы хотели оставить, и положите перед собой рубашку вверх.

После того как последний игрок сделал свой выбор, все одновременно переворачивают выбранные карты. Если у кого-то из игроков есть особые карты, которые он бы хотел разыграть в этом ходу, он делает это сейчас (подробнее см. раздел "Действия Особых Карт")

После открытия выбранной карты передайте оставшиеся соседу слева - вам, в свою очередь, достанутся карты соседа справа (на этот раз выбор будет на одну карту меньше).

Все открытые карты остаются перед вами до конца раунда. Раунд длится до тех пор, пока все игроки не передадут свою последнюю карту соседу. Рекомендуем держать все карты с одинаковым цветом фона близко друг к другу.

# ДЕЙСТВИЯ ОСОБЫХ КАРТ

Большинство карт приносят очки в конце раунда, но есть и те, которые оказывают влияние уже в тот ход, когда они сыграны:



УРАМАКИ



МИСО



ВАСАБИ



МЕНЮ



СПЕЦЗАКАЗ



БЕНТО-БОКС

Подробнее см. "Описание Карт" в конце правил.

**Палочки** и **ложки** позволяют вам произвести дополнительное действие в любом ходу после того, в котором они были сыграны.- Перед тем как воспользоваться этой возможностью, предупредите остальных, **назвав вслух карту, которую собираетесь использовать**, после открытия карт, сыгранных обычным способом, но **перед** получение следующего набора карт от соседа справа. Подробнее также см. "Описание Карт" в конце правил.



**ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!** Номера в нижнем правом углу карт с бонусными действиями помогут решить спорные ситуации касательно порядка их выполнения. Просто **начните с карты с наименьшим числом** и переходите к следующим по возрастанию.



# КОНЕЦ РАУНДА

Как только в руках игроков не осталось карт, раунд завершается. Для начала, каждый игрок отложит свои **карты десертов в сторону** от остальных карт (они пригодятся только в самом конце игры): об этом вам напомнит маленькая клубничка в левом нижнем углу всех карт десертов.



Затем посчитайте, сколько очков принесли вам остальные карты в этом раунде. Каждый сорт карт приносит очки по-своему, для подробностей см. "Описание Карт". Передвиньте свою соусницу на столько делений вперед, сколько очков вам удалось получить.

Наконец, соберите все сыгранные карты, кроме десертов, добавьте их **(и новую порцию карт десертов)** в основную колоду, перетасуйте и начинайте новый раунд!



# КОНЕЦ ИГРЫ

Как только **третий раунд** сыгран, игра завершается. В дополнение к обычному подсчету очков, в третьем раунде считаются также очки, которые вам принесли накопленные за всю игру **карты десертов** по правилам, указанным в "Описании Карт".

Победителем является тот, кто наберет наибольшее количество очков за всю игру. В случае ничьей побеждает игрок, набравший больше всех десертов.

*Примечание:* Что делать в случае равенства карт десертов (которое обычно даже более вероятно), оригинальный дизайн игры умалчивает. Похоже, в этом случае вы предоставлены самим себе. Да здравствует бесконечный простор для хоумрулов!

# ОПИСАНИЕ КАРТ

Ниже приведены подробные правила для каждого сорта карт.

НИГИРИ



## НИГИРИ

*Ни один суши-ресторан не обходится без нигири.*

Каждая карта **тамаго-нигири** приносит **1 очко**.

Каждая карта **сяке-нигири** - **2**.

Каждая карта **ика-нигири** - **3**.

Нигири, лежащая на карте **васаби** (см. далее), приносит **в три раза больше** очков.

РОЛЛЫ



## МАКИ

*Маленькие и аппетитные! Сможете съесть больше всех?*

**В конце раунда:** Сравните количество маленьких маки **в верхней части** сыгранных вами карт. Игрок, набравший **больше всех**, получает **6 очков**. Игрок на **втором** месте - **3 очка**. Если несколько игроков делят между собой первое или второе место, они получают **полное количество очков**. Игрок должен иметь **хотя бы одну** карту маки, чтобы претендовать на очки за них.

### Варианты:

\* При игре на **6-8 игроков** первое, второе и третье место получают **6, 4 и 2** очка соответственно.

\* При ничьей попробуйте делить бонусы на количество игроков, занявших это место, с округлением вниз.

## ТЕМАКИ

*Каждый хочет себе этих роллов размером с лагерь. Хватайте, пока не разобрали!*



**В конце раунда:** Сравните количество карт темаки у всех игроков. Игрок, у которого оказалось **больше всего** темаки, **получает 4 очка**. Игрок с **наименьшим (включая 0)** количеством темаки **теряет 4 очка**. В случае ничьей игроки получают бонусы и штрафы **в полном размере**.

### Варианты:

\* При игре **на двоих** не отнимайте баллы у игрока на последнем месте.

\* При ничьей попробуйте делить бонусы и штрафы на количество игроков, занявших это место, с округлением вниз.

\* Попробуйте не отнимать баллы у игроков без карт темаки.



## УРАМАКИ

У этих малышей рис снаружи, а нори внутри. Кто быстрее съест десяток?

**В течение раунда:** Если вы **первым** собрали **10 или больше** маленьких урамаки **в верхней части** сыгранных вами карт, вы мгновенно передвигаете свою соусницу на **8 очков вперед** и **сбрасываете** свои карты урамаки. **Второй** достигший отметки в 10 урамаки игрок получает таким же образом **5 очков**, а **третий** - **2**. Если несколько игроков **одновременно** занимают какое-то место, награду за него получает игрок с наибольшим количеством урамаки, следующие игроки получают очки за более низкие места. В спорных случаях награда достаётся игроку, сыгравшему наибольшее количество урамаки в этот ход. Если же и тут ничья, то игроки получают награду за одно и то же место, но следующее место пропускается: т.е. если два игрока займут 1 место одновременно, игрок после них получит награду сразу за 3 место.

**В конце раунда:** Игрок с наибольшим количеством несброшенных урамаки получает награду за наивысшее незанятое место в этом раунде: т.е., если никто не занял первое место в ходе раунда, этот игрок занимает его, если занято только первое, этот игрок занимает второе, и т.д. При ничьей все игроки получают полное количество очков. Может так получиться, что один игрок займёт сразу несколько мест за урамаки (только не забывайте скидывать уже засчитанные карты урамаки).

### Варианты:

\* Отмечайте 1, 2 или 3 место какими-нибудь жетонами вместо сброса карт, чтобы не отвлекаться на подсчет очков в ходе раунда. Если ваш набор урамаки уже принес вам очки, а вы собираете новый, держите их рядом, но не смешивайте между собой. На карты засчитанного набора **не распространяются** эффекты других карт (например, бенто-бокса).

\* При отсутствии жетонов размещайте наборы, занявшие то или иное место, в порядке убывания возле игрового поля: так будет легче следить за тем, какие места уже заняты. Главное, не забудьте отметить, кому именно принадлежит каждый набор.





### ГЁЗА

Аппетитные пельмешки - чем больше ты их ешь, тем вкуснее они кажутся!

Очки в конце раунда основаны на том, сколько гёза в вашем наборе:

Карт:	1	2	3	4	5+
Очков:	1	3	6	10	15



### ЭДАМАМЕ (только для игры на 3-8 игроков)

Поделись фасолью своей!

Каждая ваша карта эдамаме приносит **1 очко за каждого оппонента с любым количеством карт эдамаме**. Если в игре всего один игрок с эдамаме, он не получает за них ни одного очка. Если более четырех ваших оппонентов выложили эдамаме, каждая карта всё равно приносит **не больше чем 4 очка**.

**Вариант:** При небольшом количестве участников попробуйте засчитывать самого владельца в подсчет очков, т.е. читать каждую карту как "1 за каждого игрока с эдамаме", а не "1 за каждого оппонента с эдамаме".



### УНАГИ

Мало кому угорь нравится с первого кусочка, но стоит дать ему второй шанс - и вас за уши не оттащишь!

Если в конце раунда у вас **1 унаги**, вы **теряете 3 балла**.  
Если **2 или больше** - **получаете 7 баллов**.



### ОНИГИРИ

Онигири могут быть любой формы, какой только пожелаешь - собери их все!

Нигири представлены четырьмя различными формами: круглой, треугольной, квадратной и прямоугольной. За каждый набор онигири разной формы вы получаете соответствующее количество очков:

Форм:	1	2	3	4
Очков:	1	4	9	16

Вы можете собирать несколько наборов онигири в одном раунде. Например, если у вас есть две круглые и одна квадратная онигири, вы получите 5 очков - 4 за набор из двух разных форм онигири и 1 - за второй набор из одной круглой.



## МИСО

Все всегда завидуют тебе, если ты единственный догадываешься заказать себе тарелку мисо!

Если ваша карта мисо - **единственная**, что была сыграна **в этом ходу**, она приносит вам **3 очка**. Если же **больше одной** карты мисо сыграно за раунд, все они **мгновенно сбрасываются** и не приносят очков. Верните их в основную колоду в конце раунда.

\* Мисо, полученные с помощью палочек, ложки, меню или спецзаказа всё ещё считаются сыгранными в этом ходу.

\* Вы можете получить больше одной карты мисо за **раунд**, каждая принесет свои 3 очка.

**Вариант:** Если вы играете с чаем, соевым соусом или бенто-боксом, попробуйте не сбрасывать "нулевые" карты мисо, чтобы вы могли засчитать их к цветам карт или "забрать с собой". Не забудьте обозначить их отличие от тех карт мисо, что принесут свои очки.



## САШИМИ

Как любой настоящий деликатес, сашими нужно распробовать. Вкушайте не торопясь!

В конце раунда набор из **1 или 2 сашими** приносит **0 очков**.

Набор из **3 сашими** приносит **10 очков**.

Вы можете получить очки за несколько полных наборов сашими в одном раунде.



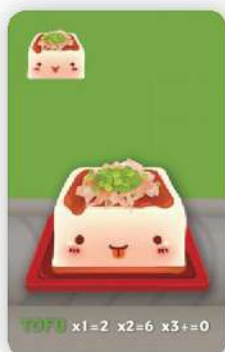
## ТЕМПУРА

Креветки в хрустящей панировке просто восхитительны - одной вам покажется мало!

В конце раунда **1 карта** темпура приносит **0 очков**.

Набор из **2 карт** темпура приносит **5 очков**.

Вы можете получить очки за несколько полных наборов темпура в одном раунде.



## ТОФУ

Тофу может быть полезным и вкусным, но опасайтесь переедания - от избытка тофу вам может поплохеть.

В конце раунда **1 тофу** приносит **2 очка**.

Набор из **2 тофу** приносит **6 очков**.

Набор из **3 и более тофу** приносит **0 очков**.



## ПАЛОЧКИ

Используйте палочки, чтобы своевременно взять ещё одно блюдо.

Палочки позволяют вам **взять 2 карты в будущем ходу**. В ход, когда вы берете палочки, ничего не происходит. Однако в одном из следующих ходов вы можете их использовать для получения дополнительной карты. Просто объявите, что вы используете палочки, **перед тем** как все игроки передадут соседям свои карты. Затем возьмите из своей руки ещё одну карту и добавьте к своему набору карт на столе. Палочки же верните в свою руку и передайте с остальными картами с руки своему соседу слева - таким образом и у других игроков будет шанс сыграть палочки в этом раунде. Игрок, оставшийся с неразыгранной картой палочек, получает за них **0 очков**.



## МЕНЮ (только для игры на 2-6 игроков)

Недовольны блюдами на столе? Вы всегда можете выбрать себе что-нибудь другое из меню!

Если вы разыграли карту меню, **вытяните 4 карты** из основной колоды и выберите из них одну (кроме другой карты меню). Выбранную карту добавьте к своему набору, три оставшиеся карты затасуйте обратно в колоду, а использованную карту меню сбросьте.

Не забудьте добавить её к основной колоде в начале нового раунда.



## СОЕВЫЙ СОУС

Соевый соус улучшит вкус любого блюда. Отличное дополнение к комплексному обеду.

В конце каждого раунда, в котором участвует соевый соус, игроки сравнивают количество цветов фона на своих картах. Игрок **на первом месте по количеству цветов** и разыгравший соевый соус, получает **4 очка**, даже если вместе с ним на первом месте **находится кто-то ещё**. Вам могут принести очки сразу несколько карт соевого соуса за один раунд. Цвет фона соевого соуса также учитывается при подсчёте цветов. Не учитывайте карты, разыгранные в прошлых раундах.



### ЛОЖКА (только для игры на 3-8 игроков)

Не бойтесь если что-то упустили - нет такого блюда, до которого бы не дотянулась ваша загребущая ложка!

Ложка позволяет вам **взять карту из руки другого игрока в будущем ходу**. В ход, когда вы берете ложку, ничего не происходит.

Однако в одном из следующих ходов вы можете её использовать для получения дополнительной карты. Просто объявите, что вы используете ложку, **перед тем** как все игроки передадут соседям свои карты. Затем объявите, что используете ложку, и назовите

карту, которую хотели бы получить. Все игроки, начиная с игрока слева от вас, проверяют наличие этой карты у них в руке. Если такая карта есть, он отдаёт её в ваш набор карт на столе, а сам забирает в руку ложку - таким образом и у других игроков будет шанс сыграть ложку в этом раунде. Если такой карты нет, проверяет игрок слева от него и т.д. Если нужной вам карты **не оказалось** ни у кого, ложка **сбрасывается** до конца раунда, после чего затасовывается обратно в колоду. Игрок, оставшийся с неразыгранной картой ложки, получает за неё **0 очков**.

**Примечание:** Будьте осторожны с картами, имеющими несколько вариантов! Если ваш заказ недостаточно точен, игрок может интерпретировать его, как пожелает: например, если вы попросите нигири, а у вашего соседа слева есть как тамаго, так и ика, вам, скорее всего, достанется тамаго, который принесет вам меньше очков. С другой стороны, если ваш заказ будет слишком конкретным, такой карты может ни у кого не оказаться, и ложка будет сброшена впустую.

### УТОЧНЕНИЯ ПРАВИЛ ДЛЯ ПАЛОЧЕК, ЛОЖКИ И МЕНЮ

Так как их специальные действия позволяют вам взять вторую карту за раунд, вот несколько пояснений о том, как её следует играть:

\* **НИГИРИ:** Если у вас выложена карта васаби, на которой нет нигири, немедленно положите эту дополнительную карту на васаби.

\* **МИСО:** Если в этом ходу уже были разыграны карты мисо, эта карта сбрасывается вместе с остальными.

\* **УРАМАКИ:** Если дополнительная карта позволяет вам получить десять или больше урамаки, немедленно получите очки за соответствующее место.

\* **МЕНЮ, СПЕЦЗАКАЗ** или **БЕНТО-БОКС:** Карта разыгрывается в этот ход.

Не забывайте о порядке розыгрыша дополнительных действий в правом нижнем углу карты.

\* **ПАЛОЧКИ** или **ЛОЖКА:** Разыграйте карту в одном из следующих ходов.



### СПЕЦЗАКАЗ (только для игры на 2-6 игроков)

Если вам что-то понравилось и вы хотите добавки - попросите спецзаказ!

Спецзаказ, когда вы его разыграете, становится **полной копией одной из уже сыгранных вами в этом раунде карт**. После того как сыграете спецзаказ, просто положите его поверх карты, которую вы копируете: спецзаказ копирует сорт, вариант, цвет фона и количество символов на этой карте. Вы не можете переместить спецзаказ на другую карту во время - или после раунда.

Спецзаказ, которому нечего копировать, автоматически сбрасывается. Затасуйте его в основную колоду в начале следующего раунда.

**Вариант:** Попробуйте оставлять спецзаказ неразыгранным до конца раунда, а в конце выбрать, что же именно вы хотите скопировать.

## УТОЧНЕНИЯ ПРАВИЛ ДЛЯ КОПИРУЕМОЙ КАРТЫ

- \* **НИГИРИ:** Если вы копируете нигири, лежащий на васаби, скопированный нигири не считается лежащим на васаби; но если у вас есть карта васаби без нигири на ней, вы можете положить спецзаказ на неё - только не забудьте, какую нигири вы копируете.
- \* **ВАСАБИ:** Поместите спецзаказ рядом с васаби, которую вы копируете. Карта считается васаби, не имеющей нигири на ней - вы можете поместить нигири на эту карту в следующих ходах.
- \* **МИСО:** Если в этом ходу уже были разыграны карты мисо, эта карта сбрасывается вместе с остальными.
- \* **УРАМАКИ:** Если скопированная карта позволяет вам получить десять или больше урамаки, немедленно получите очки за соответствующее место. Сбросьте спецзаказ вместе с урамаки, не забудьте затасовать его в колоду перед следующим раундом.
- \* **СПЕЦЗАКАЗ:** Если вы копируете спецзаказ, вы копируете ту же карту, которую копирует исходный спецзаказ.
- \* **ПАЛОЧКИ** или **ЛОЖКА:** Спецзаказ копирует карту полностью, включая номер в углу; можете использовать его как палочки в любом из следующих ходов.
- \* **КАРТА, ПЕРЕВЕРНУТАЯ БЕНТО-БОКСОМ:** Переверните и спецзаказ; Он, как и любая перевернутая карта, принесет вам 2 очка в конце раунда.
- \* **ДЕСЕРТ:** Отложите спецзаказ в вашу стопку десертов поверх той карты, которую вы копируете. Не возвращайте его в колоду в начале следующего раунда.  
*Вариант:* копируйте десерты только в последнем раунде.



## БЕНТО-БОКС

*Кусок в горло не лезет? Не беда, можете просто забрать лишнее с собой и съесть позже.*

Мгновенно **переверните любое количество карт**, сыгранных вами в этом раунде. Эти карты теряют всё, что на них написано и нарисовано (они даже не имеют цвета) - просто приносят **2 очка** в конце раунда. Сбросьте бенто-бокс до конца раунда, в начале следующего верните его в основную колоду.

**Примечание:** Перевернули карту, скопированную спецзаказом? Спецзаказ всё ещё будет копировать то, чем была эта карта раньше.

### Варианты:

- \* Не сбрасывайте бенто-бокс; это может оказаться полезным для таких карт как соевый соус или чай;
- \* Попробуйте оставлять бенто-бокс неразыгранным до конца раунда, а в конце выбрать, что же именно вы хотите перевернуть.



## ЧАЙ

*Покушал плотно - не забудь запить!*

**В конце раунда** приносит **по одному очку за каждую карту в самом большом наборе карт с одинаковым цветом фона**. Один игрок может разыграть несколько карт чая.

Набор из карт чая тоже может быть засчитан, если это самый большой ваш набор карт с одинаковым цветом в конце раунда.



## ВАСАБИ

*Васаби добавит остроты вашим нигири!*

Когда вы играете карту васаби, ничего не происходит. Но **следующая карта нигири**, которую вы играете, **обязательно** кладется на васаби и дает **в три раза больше очков**. На одном васаби может лежать только одна карта нигири. Васаби без нигири приносит **0 очков**.

**Вариант:** Не обязательно класть именно следующий нигири на васаби. Но карта, положенная на васаби, до конца раунда останется на нем, а карта без васаби - останется без васаби. Если в конце раунда на васаби не лежит нигири, он так же приносит 0 очков.





## ЧАЙНОЕ МОРОЖЕНОЕ

Всегда приятно осознавать, что после сытного обеда тебя ждёт полная миска мороженого!

В конце игры набор из **1, 2 или 3 карт мороженого** приносит **0 очков**.

Набор из **4 карт** приносит **12 очков**.

Вы можете получить очки за несколько полных наборов мороженого в одной игре.



## ПУДИНГ

Лучший способ завершить трапезу по-королевски. Не упустите его!

В конце игры: Сравните количество карт пудингов у всех игроков. Игрок, у которого оказалось **больше всего** пудингов, получает **6 очков**. Игрок с **наименьшим (включая 0)** количеством пудингов **теряет 6 очков**.

В случае ничьей игроки получают бонусы и штрафы **в полном размере**.

### Варианты:

\* При игре **на двоих** не отнимайте баллы у игрока на последнем месте.

\* При ничьей попробуйте делить бонусы и штрафы на количество игроков, занявших это место, с округлением вниз.

\* Попробуйте не отнимать баллы у игроков без карт пудингов.



## ФРУКТЫ

Фруктовое ассорти - это очень вкусный и полезный десерт.

В конце игры все три типа фруктов: арбуз, ананас и апельсин - оцениваются по отдельности. Для каждого фрукта посчитайте количество маленьких символов в верхней части карты и добавьте себе очки согласно таблице:

Фруктов этого типа: 0 1 2 3 4 5+  
Очков: -2 0 1 3 6 10

# ДОПОЛНЕНИЯ



## РИСОВОЕ ВИНО

Вскружит голову кому угодно! Держите подальше от детей.

Приносит **3 балла**. В следующем ходу вы должны взять **случайную карту** не глядя - это условие выполняется даже если рисовое вино получено с помощью других карт.



## СУКЭРОКУ

Очень символическая закуска. Эта парочка должна быть вместе!

Отдельная карта инари или футомаки приносит **2 балла**.



Комплект из **двух разных** карт приносит **6 баллов**.

Вы можете получить очки за несколько пар сукэроку в одном раунде.