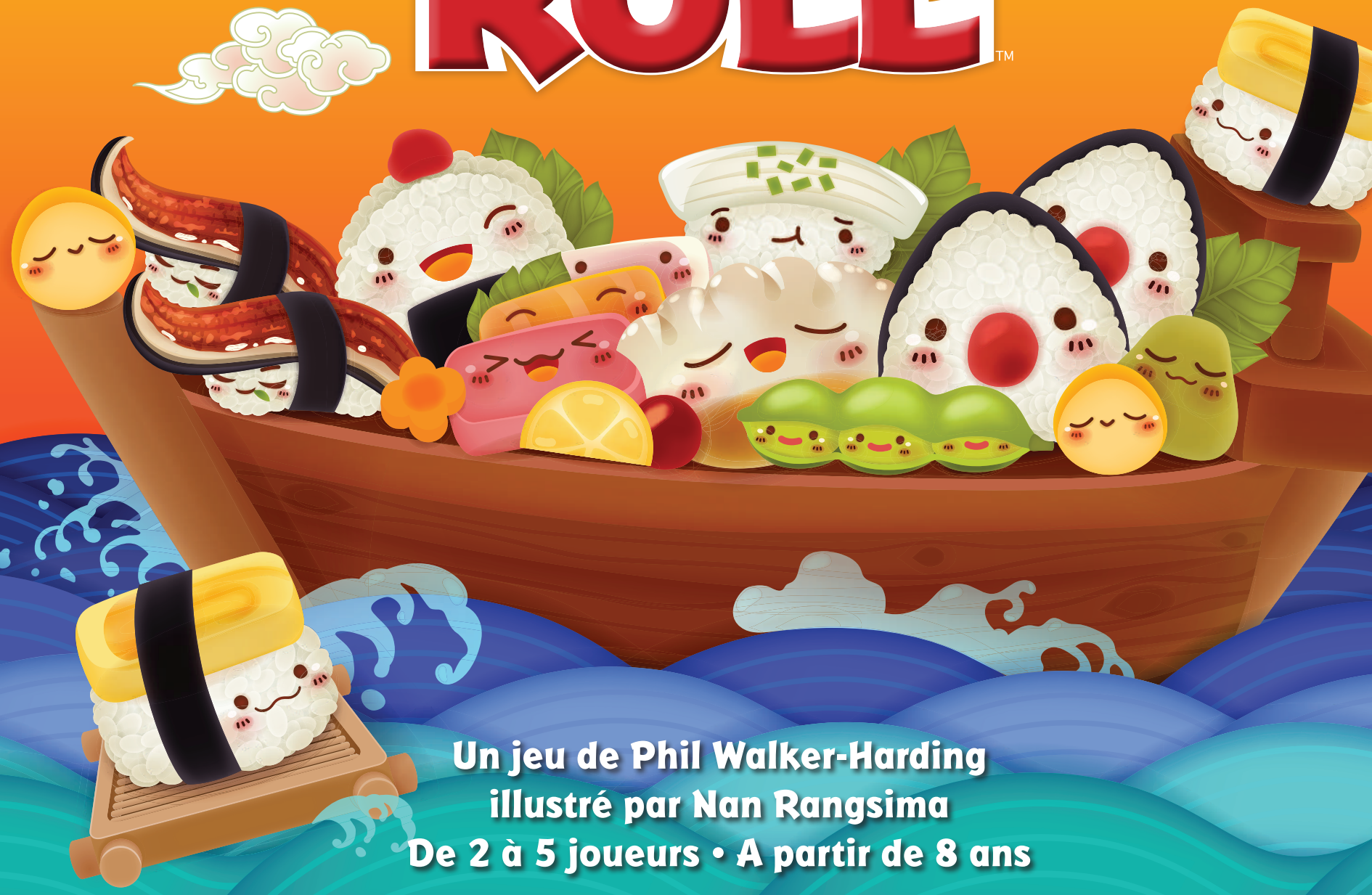
Lancez, dégustez, faites tourner...

SUSHI ROLL™



Un jeu de Phil Walker-Harding
illustré par Nan Rangsima
De 2 à 5 joueurs • A partir de 8 ans

CONTENU

- **40 jetons Points** (18 « 1 », 7 « 5 », 10 « 10 » et 5 « 20 »)
- **30 dés** (10 Hors-d'œuvre, 6 Makis, 5 Sushis, 5 Spécial et 4 Desserts)
- **20 jetons Dessert** (14 « 1 » et 6 « 3 »)
- **18 jetons Menu**
- **12 jetons Baguettes**
- **5 tapis roulants** (dont 1 à bordure rouge)
- **5 plateaux**
- **1 sac**
- **1 règle du jeu**



PRINCIPE DU JEU

Une partie dure **3 manches**. À chaque manche, les joueurs choisissent des **dés** sur leur **tapis** roulant pour les garder sur leur **plateau**. Après chaque sélection, les tapis roulants tournent et les dés sont relancés. Quand tous les dés sont pris, la manche prend fin et les joueurs comptent les points de leurs dés. Celui qui obtient le meilleur score après les 3 manches gagne la partie !

PRÉPARATION

1. Chaque joueur prend un **plateau** et le place face visible devant lui. C'est là que les dés choisis seront conservés. On y voit aussi la répartition des faces des dés et le fonctionnement des points.

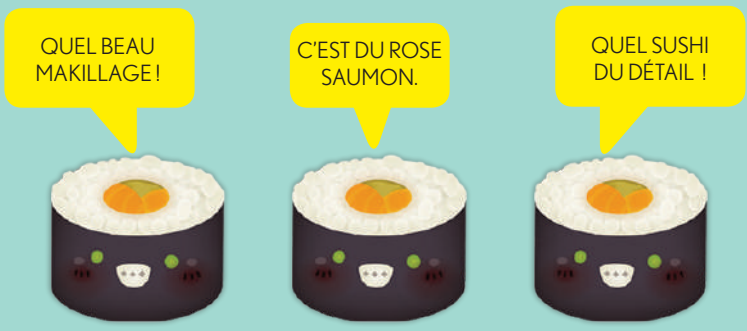
2. Séparez les différents types de **jetons** et empilez-les sur la table : baguettes, menus, desserts et points.

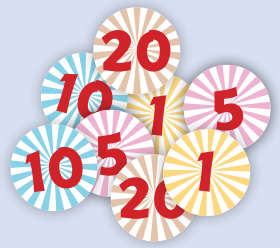
3. Chaque joueur prend **2 jetons Baguettes** et **3 jetons Menu**. Les jetons sont conservés à côté de son plateau, à la vue de tous.

4. Prenez autant de **tapis roulants** que le nombre de joueurs en incluant celui à **bordure rouge**. Mélangez-les face cachée et distribuez-en un à chacun. Puis retournez-les face visible.

5. Mettez tous les **dés** dans le **sac** et mélangez-les. Ensuite, chaque joueur prend des dés au hasard dans le sac et les met sur son tapis roulant (peu importe la face pour l'instant). Le nombre de dés dépend du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs :	**2**	**3**	**4**	**5**
Dés :	8	7	6	5

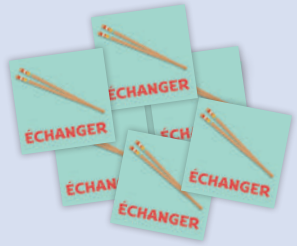




JETONS POINTS



JETONS MENU



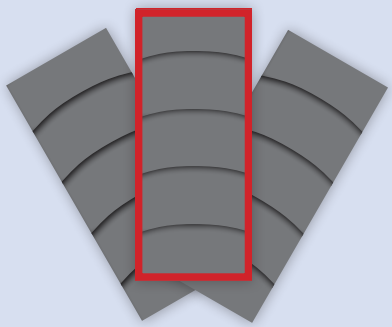
JETONS BAGUETTES



JETONS DESSERT



PLATEAUX



TAPIS ROULANTS

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1. LES PLATS ARRIVENT

Tous les joueurs **lancent simultanément tous les dés** de leur tapis roulant, puis ils les replacent sur leur tapis sans en changer les faces.

2. CHACUN CHOISIT SON PLAT

Le joueur ayant le **tapis à bordure rouge commence**, puis chacun joue une fois, en sens horaire. À son tour, un joueur effectue les 2 étapes suivantes dans l'ordre :



Étape optionnelle

A On peut utiliser des **jetons Menu** et/ou **Baguettes**.



Menu : remettez **1 de vos jetons Menu dans la réserve**, puis **relancez autant de dés** de votre tapis roulant que vous voulez. Remettez-les ensuite sur votre tapis.



Baguettes : remettez **1 de vos jetons Baguettes dans la réserve**, puis **choisissez un dé** sur le tapis roulant d'un adversaire et **échangez-le avec un dé de votre tapis** roulant sans en changer les faces. Important : on n'échange jamais les dés sur les plateaux.

Note : vous pouvez utiliser des menus et des baguettes dans n'importe quel ordre et plusieurs fois, tant que vous avez des jetons à dépenser.

Étape obligatoire

B **On doit choisir un dé** à garder.
Prenez un dé de votre tapis roulant et mettez-le sur votre plateau sans changer sa face. Il vous rapportera des points en fin de manche.



Dessert : si vous prenez ce type de dé, prenez aussi immédiatement des **jetons Dessert** dans la réserve pour avoir autant de desserts que le dé l'indique. Conservez ces jetons à côté de votre plateau, à la vue de tous.





Menu ou Baguettes : si vous prenez ce type de dé, prenez aussi immédiatement les **jetons** correspondants dans la réserve pour avoir autant de menus ou de baguettes que le dé l'indique. Conservez ces jetons à côté de votre plateau, à la vue de tous.





Note : dans le cas rare où la réserve est épuisée, ne prenez pas de jetons.





Sushis et Wasabi: si vous prenez un **dé Sushis** et que vous avez déjà un **dé montrant un wasabi** sur votre plateau, vous **devez poser le sushi sur le wasabi**.

Note : un sushi maximum par wasabi (choisissez n'importe quel wasabi si vous en avez plusieurs disponibles). On ne peut pas prendre un wasabi et le placer sous un sushi déjà acquis.



3. FAITES TOURNER

Quand tout le monde a placé 1 dé sur son plateau :

- S'il reste des dés sur les tapis roulants, **chacun transfère simultanément son tapis** à son voisin de gauche. Puis répétez les phases **1** (relancez !), **2** et **3**.
- Si les tapis roulants sont vides, c'est la fin de la manche et le moment de gagner des points.

LES POINTS

À la fin de chaque manche, tous les joueurs comptent les points des dés sur leur plateau. Chaque joueur regarde la face de ses dés et prend les **jetons Points correspondants**.



MAKIS : Les joueurs ayant pris des makis comparent le nombre de symboles maki qu'ils ont. Le joueur en ayant **le plus** gagne **6 points**. Le joueur en ayant **le 2e** plus grand nombre (au moins 1) marque **3 points**. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour une place, ils gagnent tous la totalité des points.

Exemple : *Agathe et Aloïs ont chacun 4 symboles, Lucie et Félicie en ont 3 chacune. Agathe et Aloïs gagnent 6 points chacun, Lucie et Félicie 3 points chacune.*



SUSHIS : Un sushi à l'**omelette** vaut **1 point**. Un sushi au **saumon** vaut **2 points** et un sushi au **calamar** en vaut **3**.

SUSHI SUR WASABI : Un sushi posé sur un wasabi **triple** sa valeur.



HORS-D'ŒUVRE : les raviolis, les tempuras et les sashimis rapportent des points ainsi :

Nombre de raviolis :	**1**	**2**	**3**
Points :	2	4	8
Nombre de tempuras :	**1**	**2**	**3**
Points :	1	5	10
Nombre de sashimis :	**1**	**2**	**3**
Points :	0	6	13



Note : vous pouvez gagner plusieurs fois des points si vous avez plusieurs ensembles avec ces symboles.

Exemple : *Aloïs a 4 symboles tempura et 2 symboles sashimi, il gagne 17 points (10 pour le trio de tempuras, 1 pour le tempura restant et 6 pour l'ensemble de sashimis).*



Spécial : Un wasabi sans dé sushi par-dessus ne vaut rien.
Les desserts, les baguettes et les menus ne rapportent des points qu'à la fin de la partie.

NOUVELLE MANCHE

Remettez tous les **dés** dans le **sac** et mélangez-les. Prenez-en chacun au hasard le même nombre qu'à la manche précédente et mettez-les sur votre **tapis roulant**. Vous voilà prêts à jouer la manche !

Important : Uniquement à **3 joueurs**, faites tourner les tapis roulants à votre gauche à la fin de la manche. À n'importe quel autre nombre de joueurs, les tapis ne bougent pas après la prise du dernier dé. Cela garantit que le 1er joueur change pour la manche suivante.

FIN DU JEU

À la fin de la 3e manche, faites le décompte final !

- Les joueurs comparent le nombre de **jetons Desserts** qu'ils possèdent. Le joueur en ayant le plus gagne 6 points. Le joueur en ayant le moins (ou aucun) perd 6 points. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils gagnent ou perdent tous la totalité des points. Prenez ou remettez les **jetons Points** correspondants dans la réserve.



Exemple : *Agathe et Lucie ont 5 desserts chacune, Aloïs et Félicie n'en ont pas. Agathe et Lucie gagnent 6 points chacune. Aloïs et Félicie perdent 6 points chacun.*

Important : à **2 joueurs**, le joueur avec le moins de desserts ne perd pas de points.



- Chaque joueur reçoit aussi **1 point** pour chaque ensemble de **2 jetons Menu et/ou Baguettes** (n'importe quelle combinaison) qu'il lui reste.

Additionnez vos **jetons Points** : le joueur ayant la somme la plus haute gagne la partie ! En cas d'égalité, celui ayant **le plus de desserts l'emporte** !



Licensed with permission from Gamewright, a division of Ceaco, Inc.

GAMEWRIGHT®

facebook.com/jeux.cocktailgames
Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com