



Geharrewar in de SUSHI-BAR



Een spel van Reiner Knizia voor 2 tot 5 sushi-liefhebbers vanaf 8 jaar

Waarom staan er altijd regenwormen en graankorrels op het menu, vragen de kippen op de boerderij zich af. Een van hen kwam daarop met een fantastisch idee: Sushi! De hippe vogels zijn direct razend enthousiast over het nieuwe aanbod op de menukaart. Alleen de kwaliteit laat nog wat te wensen over. Sushi met graten vinden de kippen namelijk maar niets...

Speelmateriaal

- 5 dobbelstenen
- 24 tegels {
 - 12 graten
 - 12 sushi's

De dobbelstenen

De dobbelstenen tonen 4 verschillende symbolen:



Sushi
10x

(2x per dobbelsteen)



Graat
10x

(2x per dobbelsteen)



Blauwe stokjes
5x

(1x per dobbelsteen)



Rode stokjes
5x

(1x per dobbelsteen)

De 12 sushi's (blauw, pluspunten)



De 12 graten (rood, minpunten)



Doel van het spel

De spelers proberen de meeste sushi's bij elkaar te dobbelen. Maar, waar vis is zijn ook graten! Die moeten apart van de sushi's gelegd worden, zodat de kippen zich niet verslikken. Nu liggen grote graten natuurlijk zwaarder op de maag dan kleine...

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint.

Vorbereiding

Schud de 12 sushi's (blauw) en leg deze gedekt in één rij neer. Doe hetzelfde met de 12 graten (rood) en leg deze in één rij onder de sushi's. Draai nu alle tegels open.

Voorbeeld van een startopstelling:

Rij met sushi's												
positie:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rij met graten												
positie:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. Bepaal door loting wie er begint. Deze speler krijgt de 5 dobbelstenen. Wie aan de beurt is, mag tot drie dobbelpogingen doen om een sushi of graat te bemachtigen. Als hij een tegel neemt, is zijn beurt afgelopen.

Eerste worp

De speler, die aan de beurt is, werpt de 5 dobbelstenen. Hij mag nu als dat kan een tegel uit één van de rijen of van een andere speler nemen, zie voorbeelden verderop. Als hij dat niet wil of nog niet kan, moet hij nu één of meer dobbelstenen kiezen en opzijleggen, en de rest opnieuw werpen.

***BELANGRIJK:** Eenmaal opzij gelegde dobbelstenen mogen niet opnieuw worden geworpen!*

Tweede worp

Hij werpt de resterende dobbelstenen opnieuw, met de bedoeling om met de eerder opzij gelegde dobbelstenen een betere combinatie te maken. Aan de hand van deze combinatie mag hij wederom een tegel uit één van de rijen of van een andere speler nemen. Als hij dat nog steeds niet wil of kan, moet hij nu nogmaals één of meer dobbelstenen kiezen en opzij leggen, en de rest opnieuw werpen.

Voorbeeld: Een speler legt na zijn eerste worp 4 dobbelstenen opzij en gooit vervolgens met de overgebleven dobbelsteen nog een keer. Omdat hij deze hoe dan ook opzij moet leggen, mag hij geen derde worp doen. Alle dobbelstenen zijn immers opzij gelegd.

Derde worp

Na zijn laatste worp combineert hij deze met de eerder opzij gelegde dobbelstenen en moet nu een tegel nemen – van tafel of van een andere speler. Als dat niet kan moet hij de tegel met de laagste waarde van tafel nemen (meestal een negatieve waarde).

Welke Sushi?

Het aantal geworpen sushi's geeft aan of de speler respectievelijk de eerste, tweede, derde, vierde of vijfde steen uit de rij mag pakken. Er wordt altijd van links naar rechts geteld (zie voorbeeld).

Het aantal geworpen graten geeft aan of de speler respectievelijk de eerste, tweede, derde, vierde of vijfde steen uit de rij mag pakken. Ook hier wordt altijd van links naar rechts geteld.

Mochten er door het nemen van een steen gaten in een rij ontstaan, sluit de stenen dan aan om de gaten te dichten.

Voorbeeld:



Michael mag kiezen of hij de sushi op positie 2 of de graat op positie 3 van tafel pakt. Hij besluit echter om 1 soort dobbelstenen opzij te leggen en de andere opnieuw te werpen.

Iedere speler legt zijn stenen voor zich neer. Daarbij vormt hij twee stapels:

- Eén met uitsluitend sushi
- Eén met uitsluitend graten

Leg nieuwe stenen altijd bovenop de juiste stapel.

Stenen die niet bovenop liggen, mogen niet meer worden bekeken.



Steen van een andere speler

Een speler die ten minste drie dobbelstenen met stokjes van dezelfde kleur werpt, mag één steen van een andere speler stelen:

Drie dobbelstenen met blauwe stokjes:

De speler mag de bovenste sushi van een andere speler naar keuze stelen!



BELANGRIJK: Het is niet toegestaan om de stapels te bekijken. Uitsluitend de bovenste steen van elke stapel is zichtbaar.

Drie dobbelstenen met rode stokjes:

De speler mag de bovenste graat van een andere speler naar keuze stelen!



Vier of vijf dobbelstenen met blauwe stokjes:

De speler mag een sushi naar keuze van een willekeurige andere speler stelen. Hij geeft eerst aan welke speler hij besteelt en vervolgens noemt hij de positie van de door hem gewenste steen in de stapel.



Vier of vijf dobbelstenen met rode stokjes:

De speler mag een graat naar keuze van een willekeurige andere speler stelen. Hij geeft eerst aan welke speler hij besteelt en vervolgens noemt hij de positie van de door hem gewenste steen in de stapel.



Voorbeeld: Michael werpt vijf blauwe stokjes.

Hij mag een sushi naar keuze stelen.

Hij zegt: "Ik steel de tweede sushi van boven uit de stapel van Patricia".



Patricia's sushi's

Kiezen uit meer mogelijkheden

Een speler die meer dan één mogelijkheid heeft om een steen te nemen, kiest er één.
Het is nooit toegestaan om meer dan één steen te nemen!



Voorbeeld:

Michael heeft na zijn derde worp drie dobbelstenen met rode stokjes, één met sushi en één met gaat. Hij moet nu kiezen voor één van de volgende drie mogelijkheden: hij neemt óf de eerste gaat óf de eerste sushi van tafel óf de bovenste gaat van een van de andere spelers.

Slecht geworpen

Een speler die na zijn derde worp geen steen van tafel kan pakken en geen steen van een andere speler kan stelen, moet de gaat met de meeste minpunten van tafel pakken.
Als er geen graten op tafel liggen, pakt hij de sushi met de laagste waarde.



Voorbeeld:

Daniëla kan na haar derde worp geen sushi pakken en geen stenen van een andere speler stelen (er ligt maar één sushi op tafel en ze heeft tweemaal sushi geworpen). Daardoor moet Daniëla de gaat met de meeste minpunten (-3) pakken.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een van de spelers de laatste steen van tafel heeft gepakt. Iedere speler schuift nu zijn twee stapels naar elkaar toe. Als de stapel sushi's hoger is dan de stapel graten, neemt hij stenen van zijn stapel sushi's totdat de stapels even hoog zijn. Doe deze sushi's terug in de doos. Deze leveren geen punten op. Mocht de stapel graten hoger zijn, dan gebeurt er niets. De minpunten op graten tellen altijd.



Iedere speler telt vervolgens de waarde van zijn overgebleven sushi's bij elkaar op en trekt daar de minpunten van zijn graten vanaf. De speler met de meeste punten wint het spel.

Voorbeeld van de puntentelling:

Daniëla



Michael



Patricia



Daniëla heeft vijf sushi's en vier graten verzameld. Daarom moet zij haar bovenste sushi (+5) inleveren. Ze telt de waarden van de overgebleven sushi's bij elkaar op (+12) en trekt daar de minpunten van de vier graten vanaf (-8). Haar eindscore is 4 punten.

Michael heeft meer graten dan sushi's verzameld. In tegenstelling tot overtollige sushi tellen de minpunten op graten altijd mee. Hij scoort 2 punten.

Patricia mag haar bovenste sushi (+2) niet meerekenen. Toch wint ze het spel met 6 punten.



Voorbeeld van een speelbeurt:

Patricia kan na haar eerste worp de tweede sushi (+1) of de eerste graat (-1) van tafel nemen en haar beurt beëindigen. Ze kiest er echter voor om een dobbelsteen met blauwe stokjes opzij te leggen.



Ze werpt de resterende dobbelstenen opnieuw. Haar tweede worp levert twee dobbelstenen met blauwe stokjes, één sushi en één graat op. Ze kan haar beurt nu beëindigen door óf de eerste sushi óf de eerste graat van tafel te nemen óf de bovenste sushi van een andere speler te stelen. In plaats daarvan legt ze beide dobbelstenen met blauwe stokjes opzij en werpt de resterende twee dobbelstenen nogmaals.



Patricia werpt nu éénmaal blauwe stokjes en éénmaal sushi. Omdat ze nu vier dobbelstenen met blauwe stokjes heeft, mag ze een sushi naar keuze van een willekeurige andere speler stelen. Ze kiest de onderste sushi van Michael's stapel. Deze legt ze open op haar eigen stapel sushi. Ze had echter ook de eerste sushi van tafel kunnen nemen.

Zoch



Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000

© 2008 Zoch GmbH
Auteur: Reiner Knizia
Illustraties: Doris Matthäus
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma
Grafische bewerking: Fonts + Files

Alle rechten voorbehouden.
Made in Germany.
Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.