

SUSHI GO

PARTY!

REGLAMENTO



Edad: 8+



2-8 jugadores



DEVIR



Un juego para picotear y pasar las cartas más sabrosas

Bienvenidos a *Sushi Go Party!* Hoy toca cenar a la carta: disfrutad de un festín de lujo a base de sushi. Antes de empezar, deberéis elegir vuestros platos preferidos de entre una gran variedad de opciones exquisitas. Después, durante tres rondas, intentad ganar tantos puntos como os sea posible combinando las mejores cartas, antes de que pasen volando y os quedéis con las ganas!

CONTENIDO

181 cartas + 22 platos + 8 peones + 1 tablero

NIGIRI	12:	Nigiri
ROLLOS	12 de cada:	Maki, Temaki, Uramaki
APERITIVOS	8 de cada:	Tempura, Sashimi, Gyoza, Anguila, Tofu, Onigiri, Edamame, Sopa de miso
EXTRAS	3 de cada:	Palillos, Salsa de soja, Té, Menú, Cuchara, Pedido especial, Bandeja para llevar, Wasabi
POSTRES	15 de cada:	Pudin, Helado de té verde, Fruta

PREPARACIÓN

1. Colocad el **tablero** en el centro de la mesa.
2. Cada jugador elige un color y pone su **peón** en la casilla «0» del marcador de puntos.
3. En vuestra primera partida, agrupad las cartas según los diferentes tipos y colocadlas en los espacios de la caja destinados a tal fin.
4. Poneos de acuerdo y decidid qué cartas vais a usar en la partida (v. «Selección de platos»).
5. Tomad los **platos** que corresponden a las cartas que habéis elegido y colocadlos en los espacios apropiados sobre el tablero. Dichos platos permiten que los jugadores identifiquen fácilmente las cartas que están en juego, además de recordarles los criterios de puntuación.
Nota: *en una partida de 6-8 jugadores con makis, dad la vuelta al plato de modo que muestre la escala de puntuación adecuada.*
6. Barajad las **cartas de postres** que hayáis elegido y dejadlas boca abajo al lado del tablero, formando un mazo.
7. Tomad el resto de cartas de vuestra selección de platos, barajadlas y formad otro mazo que también dejaréis boca abajo al lado del tablero.

SELECCIÓN DE PLATOS

En cada partida de *Sushi Go Party!* elegís la combinación de platos que más os apetezca. Así, cada combinación os proporcionará una experiencia ludogastronómica diferente.

Elegid una de las combinaciones siguientes:

MI PRIMERA COMIDA Un menú ligero que siempre va bien para los estómagos novatos.

NIGIRI 1 2 3	ROLLOS MAKI (2-5 jugadores) MÁS 6 SEGUNDO 3	APERITIVO TEMPURA $x2 = 5$	APERITIVO SASHIMI $x3 = 10$	APERITIVO SOPA DE MISO 3 <small>DEBES DESCARTARLA SI ALCIEN OTRO JUGADOR HA JUGADO UNA SOPA ANTES DE SU PRÓXIMO TURNO.</small>	EXTRA WASABI EL SIGUIENTE NIGIRI QUE JUEGUES VALE EL TRIPLE (x3).	EXTRA TÉ 1 <small>POD CUALQUIER ORO ORO O CADA UNO MÁS NUMEROSO AL FINAL DE UNA RONDA.</small>	POSTRE HELADO DE TÉ VERDE FINAL DE PARTIDA $x4 = 12$
----------------------------------	---	--	---	--	---	--	---

SUSHI GO! El menú clásico del juego original.

NIGIRI 1 2 3	ROLLOS MAKI (2-5 jugadores) MÁS 6 SEGUNDO 3	APERITIVO TEMPURA $x2 = 5$	APERITIVO SASHIMI $x3 = 10$	APERITIVO GOYZA $x1 = 1$ $x4 = 10$ $x2 = 3$ $x5 = 15$ $x3 = 6$	EXTRA PALILLOS ÚSALOS EN UN TURNO POSTERIOR PARA OBTENER UN PUNTO Y DEVOLVER LOS PALILLOS A SU ESTADO ORIGINAL.	EXTRA WASABI EL SIGUIENTE NIGIRI QUE JUEGUES VALE EL TRIPLE (x3).	POSTRE PUDIN FINAL DE PARTIDA MÁS +6 MENOS -6 <small>(solo si se juega con 2 jugadores)</small>
----------------------------------	---	--	---	--	---	---	--

DELICATESSEN PARTY Probad las novedades deliciosas de *Sushi Go Party!*

NIGIRI 1 2 3	ROLLOS TEMAKI MÁS +4 MENOS -4 <small>(solo si jugadores en la partida (2 o más jugadores))</small>	APERITIVO TEMPURA $x2 = 5$	APERITIVO GOYZA $x1 = 1$ $x4 = 10$ $x2 = 3$ $x5 = 15$ $x3 = 6$	APERITIVO TOFU $x1 = 2$ $x2 = 6$ $x3 + = 0$	EXTRA WASABI EL SIGUIENTE NIGIRI QUE JUEGUES VALE EL TRIPLE (x3).	EXTRA MENÚ <small>(solo si se juega con 2 o más jugadores)</small> ÚSALA AL JUGARLA PARA AÑADIR PUNTO A CADA UNO DE LOS PLATOS QUE SE HAYAN JUGADO EN EL TURNO ANTERIOR.	POSTRE HELADO DE TÉ VERDE FINAL DE PARTIDA $x4 = 12$
----------------------------------	--	--	--	---	---	---	---

MENÚ GOURMET Para los jugadores expertos de *Sushi Go!* que quieren darle a la mollera...

NIGIRI 1 2 3	ROLLOS TEMAKI MÁS +4 MENOS -4 <small>(solo si jugadores en la partida (2 o más jugadores))</small>	APERITIVO ONIGIRI FORMAS DIFERENTES: $1 = 1$ $2 = 4$ $3 = 9$ $4 = 16$	APERITIVO TOFU $x1 = 2$ $x2 = 6$ $x3 + = 0$	APERITIVO SASHIMI $x3 = 10$	EXTRA CUCHARA <small>(solo si se juega con 2 o más jugadores)</small> ÚSALA EN UN TURNO POSTERIOR DE EL NOMBRE DE UNA CARTA. EL PRÓXIMO JUGADOR ANTES DE JUGAR SU TURNO DEBE JUGAR LA CARTA QUE SE LE ASIGNA Y LA CARTA DEBE SER LA CUCHARERA VA A PASAR A SU MANO.	EXTRA BANDEJA PARA LLEVAR ÚSALA AL JUGARLA PARA AÑADIR PUNTO A CADA UNO DE LOS PLATOS QUE SE HAYAN JUGADO EN EL TURNO ANTERIOR.	POSTRE FRUTA FINAL DE PARTIDA, POR TIPO $x0 = -2$ $x3 = 3$ $x1 = 0$ $x4 = 6$ $x2 = 1$ $x5 = +10$
----------------------------------	--	---	---	---	--	---	---

AL EMPEZAR UNA RONDA

La partida se juega en tres rondas. Antes de empezar cada una de estas, barajad unas cuantas **cartas de postres** (de las que habéis dejado inicialmente en el otro mazo) junto con el mazo principal, boca abajo, según la siguiente tabla:

	CARTAS DE POSTRES	
	2-5 JUGADORES	6-8 JUGADORES
RONDA 1	5	7
RONDA 2	3	5
RONDA 3	2	3

(Fijaos que en las partidas de 2-5 jugadores hay 5 cartas de postres que sobran.)



A continuación, repartid las cartas según el número de jugadores:

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

Colocad las cartas restantes boca abajo, formando un mazo al lado del tablero. Mantened las cartas en la mano, de modo que vuestros oponentes no las vean. ¡Empezad la partida!

JUGAR UN TURNO

Cada uno de vosotros elige una carta cualquiera de su mano (una con la que os gustaría quedaros) y, simultáneamente, la dejáis boca abajo delante de vosotros. A continuación, revelad las cartas elegidas todos a la vez.

Tras revelar las cartas, pasad las que quedan en vuestra mano, boca abajo, al jugador que está a vuestra izquierda. Así, el turno siguiente lo empezáis con una mano nueva y una carta menos.

Nota: las cartas reveladas permanecen delante de vosotros hasta el final de la ronda, momento en el que se calculan los puntos. Agrupad las cartas que vayáis acumulando en columnas del mismo color.

ACCIONES ESPECIALES DE ALGUNAS CARTAS

La mayoría de cartas se puntúan al final de una ronda, pero algunas se rigen por reglas especiales que pueden afectar al turno que se está jugando:



URAMAKI



SOPA DE MISO



WASABI



MENÚ



PEDIDO ESPECIAL



BANDEJA PARA LLEVAR

Consultad la «Guía de cartas» al final de este reglamento para conocer los pormenores de cada carta.

Las cartas de **palillos** y de **cuchara** te permiten realizar una acción especial **en algún turno posterior al turno en el que jugaste la carta en cuestión**. Para ello, basta con que **anuncies claramente el nombre de la carta** justo antes de que los jugadores revelen las cartas escogidas. Una vez que todos los jugadores hayan jugado sus cartas de la manera habitual, puedes ejecutar la acción de la carta anunciada. Las acciones especiales se resuelven antes de que los jugadores se pasen las respectivas manos de cartas hacia la izquierda para empezar el siguiente turno. Consultad la «Guía de cartas» para obtener más detalles de cada carta.

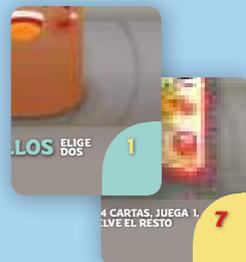


PALILLOS



CUCHARA

¡IMPORTANTE! Si en un mismo turno se usan varias acciones especiales y/o se juegan varios menús o bandejas para llevar, el orden en el que deben resolverse estas cartas está determinado por el pequeño número en la esquina inferior derecha de la carta. Empezad por el **número más bajo** y continuad en orden ascendente.



FIN DE UNA RONDA

Una ronda se acaba cuando hayáis jugado todas las cartas de vuestras manos. En primer lugar, dejad las posibles cartas de postres delante de vosotros (mantenedlas ahí hasta el final de la partida, momento en el que las puntuaréis). A modo de recordatorio, las cartas de postres tienen una fresa en su esquina inferior izquierda.



A continuación, puntuad el resto de cartas que habéis jugado en esta ronda. Cada tipo de carta puntúa de manera diversa, tal como se describe en la «Guía de cartas». Desplazad vuestros peones a lo largo del marcador (en el tablero) para actualizar vuestras puntuaciones totales.

Volved a barajar todas las cartas, excepto las cartas de postres que ya habéis jugado (**atención:** para la nueva ronda, debéis **añadir nuevas cartas de postres** según se indica en la tabla de la pág. 5). Ahora ya podéis empezar la nueva ronda, que se juega de la misma manera que la anterior.



FIN DE LA PARTIDA

La partida se acaba tras la tercera ronda. Sumad a vuestras puntuaciones los puntos que os otorguen las cartas de postres, tal como se describe en la «Guía de cartas». El jugador que haya acumulado más puntos es el ganador. Si hay dos o más jugadores empatados, gana quien tenga más cartas de postres.

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Oído cocina... queríais más *Sushi Go!*, ¿no? Pues aquí tenéis, más *Sushi Go!* Con esta lujosa edición tenéis un montón de oportunidades para personalizar vuestras partidas. Veréis que, en general, el juego es básicamente el mismo, pero la mayor diversidad de cartas os ofrece muchas maneras nuevas de jugar. También comprobaréis que vuestra estrategia tiene que cambiar de una partida a otra. Por favor, enviadnos vuestras combinaciones favoritas y quizás las incluyamos en una futura edición. ¡Buen provecho!

GUÍA DE CARTAS

La explicación más succulenta de todos los tipos de cartas.

NIGIRI



NIGIRI

Los nigiris son una parte esencial en todo buen ágape de sushi.

Un nigiri de **tortilla** otorga 1 punto
(3 puntos si está encima de una carta de wasabi).

Un nigiri de **salmón** otorga 2 puntos
(6 puntos si está encima de una carta de wasabi).

Un nigiri de **calamar** otorga 3 puntos
(9 puntos si está encima de una carta de wasabi).

ROLLOS



MAKI

Pequeños y sabrosos, ¿podrás zampar más makis que ningún otro jugador?

Fin de la ronda: cada jugador suma los símbolos de maki que aparecen en la parte superior de sus cartas de maki. **El jugador que tenga más makis gana 6 puntos; el segundo con más makis gana 3 puntos.** Si varios jugadores empatan en primera o segunda posición, todos ellos obtienen el total de puntos correspondiente a esa posición. Un jugador debe tener al menos una carta de makis para poder ganar puntos por estos rollos.

Ejemplo: Cristina y María tienen 5 makis, Lucas tiene 3 y Antón tiene 1. Cristina y María ganan 6 puntos cada una y Lucas gana 3.

6-8 jugadores: el jugador en segunda posición (en número de makis) gana 4 puntos y el tercero gana 2 puntos. Como antes, en caso de empate en una posición, todos ellos ganan el total de puntos.



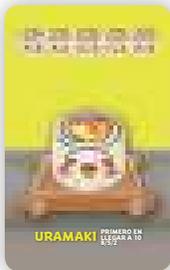
TEMAKI

No dejes pasar los temakis, ¡unos rollos tan grandes que casi no caben en tu mano!

Fin de la ronda: cada jugador cuenta cuántos temakis tiene. **El jugador que tenga más temakis gana 4 puntos;** el que tenga menos (incluso si no tiene ninguno) pierde 4 puntos. Si varios jugadores empatan en primera o última posición, todos ellos obtienen o pierden el total de puntos correspondiente a esa posición.

2 jugadores: el jugador con menos temakis no pierde ningún punto.

Ejemplo: Cristina tiene 3 cartas de temaki, María tiene 2 y Lucas y Antón, ninguna. Cristina gana 4 puntos y Lucas y Antón pierden 4 puntos cada uno.



URAMAKI

Los rollos de uramaki están al revés... ¡sé el primero en comerse diez!

Durante una ronda: si eres el primero que consigues **10 o más símbolos de uramaki** en tus cartas de uramaki, ganas inmediatamente **8 puntos**.

Desplaza tu peón en el marcador y descarta inmediatamente tus cartas de uramaki. **El siguiente jugador** que llegue a los 10 símbolos de uramaki gana **5 puntos** y, **el tercero, 2 puntos** (del mismo modo, puntuadlos inmediatamente y descartad las cartas). Si varios jugadores llegan a 10 o más símbolos en el mismo turno, estos desempatan a favor del jugador que tenga un total más alto de símbolos de uramaki en sus cartas jugadas. Si persiste el empate, todos ellos ganan el total de puntos correspondiente a esa posición (en tal caso, se salta la siguiente posición al puntuar).

Al final de la ronda, de entre aquellos jugadores que tengan cartas de uramaki delante de ellos, el que tenga más símbolos gana los puntos correspondientes a la siguiente posición que aún no ha sido puntuada (8 puntos si nadie había puntuado los uramakís en esta ronda; 5 si solo se había puntuado la primera posición; 2 si ya se habían puntuado la primera y la segunda y 0 si las tres primeras posiciones se habían puntuado). En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan el total de puntos. En una misma ronda puede ocurrir que un mismo jugador puntúe por diversas posiciones en esta «carrera» de devoradores de uramakís.

Ejemplo: Cristina y María juegan cartas de uramaki en el mismo turno y ambas tienen ahora 12 símbolos de uramaki. Como son las primeras en alcanzar la cifra de 10 símbolos, y están empatadas, ambas ganan 8 puntos inmediatamente. La segunda plaza no se puntuará, por lo que el siguiente jugador que consiga 10 o más símbolos de uramaki tan solo ganará 2 puntos. Al finalizar la ronda, nadie más ha alcanzado los 10 símbolos. De entre los jugadores que en ese momento tienen cartas de uramaki delante de ellos, Lucas es el que tiene más símbolos y se lleva los 2 puntos.

Consejo: tras puntuarlas, dejad las cartas de uramaki descartadas, boca arriba, en varias pilas al lado del tablero, a modo de recordatorio del número de posiciones que ya han sido puntuadas en esta ronda. No os olvidéis de volverlas a incluir y barajarlas en el mazo para la siguiente ronda.

¡Eres makinudo!



Nooo...
iurimakinudo!





GYOZA

Los gyoza son riquísimos: ¡cuantos más comes, más quieres!
 Cuantas más cartas de gyoza tengas, más puntos ganarás. Así:

Gyoza: 1	2	3	4	5+
Puntos: 1	3	6	10	15



EDAMAME (solamente para 3-8 jugadores)

Estas vainas de soja son perfectas para un buen tentempié.

Por cada carta de edamame que hayas jugado, ganas **1 punto** por cada oponente con cartas de edamame. Así, si solamente un jugador ha jugado cartas de edamame en una ronda, este no gana puntos por el edamame en esa ronda. Además, aunque más de cuatro rivales hayan jugado cartas de edamame, **el máximo de puntos que puedes ganar por cada una de tus cartas de edamame es 4.**

Ejemplo: al final de una ronda, Cristina tiene 3 edamames, Lucas tiene 2 y Antón tiene 1. Cada una de las cartas de edamame vale 2 puntos (1 punto por oponente con edamame), por lo que Cristina gana un total de 6. Lucas gana 4 puntos y, Antón, 2.



ANGUILA

Tal vez no te guste el sabor de la anguila la primera vez, pero seguro que te acabará gustando.

Si tienes **1 anguila**, pierdes **3 puntos**.
 Si tienes **2 o más** anguilas, ganas **7 puntos**.



ONIGIRI

Estas bolas de arroz se sirven con formas diversas: ¡consigue una de cada!
 Hay 4 formas diferentes de onigiri: círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo.
 Ganas puntos según el número de formas diferentes que hayas reunido, así:

Formas diferentes:	1	2	3	4
Puntos:	1	4	9	16

Puedes puntuar varios surtidos de onigiri diferentes.

Ejemplo: Cristina tiene 1 onigiri circular, 1 triangular y 2 cuadrados, por lo que gana un total de 10 puntos (9 por su surtido de 3 onigiris diferentes y 1 por su segundo onigiri cuadrado).



SOPA DE MISO

A todos se nos alargan los dientes cuando vemos que alguien se toma un bol de sopa caliente de miso...

Si juegas una carta de sopa de miso y **es la única que se ha jugado en ese turno**, permanece delante de ti hasta el final de la ronda y entonces te **otorga 3 puntos**. Sin embargo, si en ese turno se han jugado **dos o más cartas de sopa de miso** (incluyendo la tuya), **todas ellas se descartan inmediatamente** y no se puntuarán al final de la ronda. Colocadlas boca arriba al lado del tablero, para volver a barajarlas en el mazo al empezar la siguiente ronda.

- Si un jugador juega una sopa de miso al usar unos palillos, una cuchara, un menú o un pedido especial, se considera que esa sopa se ha jugado en el mismo turno.
- Puedes puntuar varias sopas de miso en una ronda.



SASHIMI

Un verdadero manjar, se requiere tiempo para apreciar plenamente el sashimi.

Una **única carta o una pareja** de sashimi **no da puntos**.

Un **trío** (3 cartas) de sashimi otorga **10 puntos**.

Puedes puntuar varios tríos de sashimi en una misma ronda



TEMPURA

Una exquisitez frita: ¿quién tiene bastante con una única pieza de tempura?

Una **única carta** de tempura **no da puntos**.

Una **pareja** (2 cartas) de tempura otorga **5 puntos**.

Puedes puntuar varias parejas de tempura en una misma ronda.



TOFU

El tofu es realmente muy bueno, pero si comes demasiado lo acabarás aburriendo.

Con **1 tofu** ganas **2 puntos**.

Con **2 tofus** ganas **6 puntos**.

Pero **3 o más tofus** no te dan **ningún punto**.



PALILLOS

Usa los palillos para atrapar dos platos a la vez.

Los palillos te permiten **tomar dos cartas en un turno posterior**. No ocurre nada especial en el turno en que juegas los palillos, pero puedes usarlos en un turno posterior para realizar a cabo su acción especial. Cuando quieras usarlos, di «¡Palillos!» justo cuando los jugadores vayan a revelar las cartas escogidas; toma entonces una segunda carta de tu mano y júgala inmediatamente. Antes de pasar las cartas de las manos, devuelve la carta de palillos a tu mano. Así, los palillos están de nuevo en circulación y quizás otros jugadores vuelvan a usarlos más adelante. **Una carta de palillos sin usar** al final de una ronda **otorga 0 puntos**.



MENÚ (solamente para 2-6 jugadores)

¿No te entusiasman los platos que hay en la mesa? Pues pide al camarero que te sorprenda con algo diferente...

Si juegas la carta de menú, **roba cuatro cartas** del mazo al lado del tablero, míralas bien y **elige una de ellas para jugarla inmediatamente** (excepto otra carta de menú). Devuelve las tres cartas restantes al mazo y barájalo de nuevo. Deja la carta de menú boca arriba al lado del tablero (no os olvidéis de volverla a incluir y barajarla en el mazo para la siguiente ronda).



SALSA DE SOJA

Un poco de salsa de soja y todo te sabrá mejor. Es el toque perfecto para una buena comida.

Al final de una ronda en la que se haya jugado una salsa de soja, todos los jugadores comparan cuántos colores de fondo diferentes aparecen en las cartas que han jugado durante esta ronda. **Si un jugador es el que tiene más colores de fondo diferentes (aunque haya empatado con otros jugadores)**, gana **4 puntos** por cada carta de salsa de soja que él o ella haya jugado. La propia carta de salsa de soja también se tiene en cuenta a la hora de determinar el número de colores de fondo que posee un jugador y, por lo que respecta a las cartas de postres, solo cuentan las que se hayan jugado en la ronda actual.



CUCHARA (solamente para 3-8 jugadores)

Estira el brazo y usa la cuchara para recuperar ese plato que se te escapó.

Un carta de cuchara te permite **robar una carta de la mano de otro jugador**.

No ocurre nada especial en el turno en que juegas una cuchara, pero puedes usarla en un turno posterior para realizar a cabo su acción especial. Cuando quieras usarla, di «¡Cuchara!» justo cuando los jugadores vayan a revelar las cartas escogidas; una vez reveladas, di el nombre de una carta que te gustaría tener. Empezando por el jugador a tu izquierda, y continuando en el sentido de las agujas del reloj, uno a uno los jugadores comprueban si tienen esa carta en su mano, hasta que uno de ellos confirme que la tiene. Este jugador te da

la carta y la juegas inmediatamente. A continuación, da la carta de cuchara al jugador que te ha entregado su carta y este coloca la cuchara en su mano.

Si ningún rival tiene en su mano la carta que has solicitado, descarta la cuchara durante el resto de la ronda. Déjala boca arriba al lado del tablero y devuélvela al mazo al empezar la siguiente ronda.

Una carta de cuchara sin usar al final de una ronda **otorga 0 puntos**..

Nota: cuando pidas un tipo de carta que pueda presentar variaciones (p. ej. nigiri, maki, etc.), decide si pides la carta en general o si, al contrario, prefieres una de las variantes específicas. En este último caso, los otros jugadores solo están obligados a darte exactamente esa carta, si la tienen en sus manos. Si pides la carta en general, el primer jugador que la tenga podrá optar entre las diferentes variantes, si tiene varias. Por ejemplo, si solo pides una carta de nigiri y el jugador tiene en su mano una carta de nigiri de calamar y otra de nigiri de tortilla, puede elegir cuál de las dos te da. El mismo criterio se aplica cuando distinguimos entre pedir una «carta de maki» o una «carta de 3 makis».

REGLAS ADICIONALES PARA EL USO DE PALILLOS, CUCHARA O MENÚ

Estas cartas te permiten jugar dos cartas en un turno. A continuación os aclaramos algunas posibles dudas, según cuál sea la carta adicional que habéis jugado.

NIGIRI: si ya tienes una carta de wasabi delante de ti, sin ningún nigiri encima, deberás colocar este nigiri encima de tu wasabi.

SOPA DE MISO: si en este turno ya se ha jugado alguna otra carta de sopa de miso (incluso por ti mismo), se descartan todas y no se puntúan.

URAMAKI: si con esta carta consigues reunir 10 o más símbolos de uramaki, puntúalos inmediatamente.

MENÚ O BANDEJA PARA LLEVAR: la carta debe jugarse este turno. Si en este turno se juegan otras cartas de menú o bandejas para llevar, el orden en el que deben resolverse está determinado por el pequeño número en la esquina inferior derecha de la carta (consultad la pág. 6 para más detalles al respecto).

PALILLOS O CUCHARA: conserva la carta para usarla en un turno posterior.

PEDIDO ESPECIAL: elige inmediatamente cuál de tus cartas ya jugadas quieres duplicar.



PEDIDO ESPECIAL (solamente para 2-6 jugadores)

¿Te gustó tanto ese plato como para repetir?

¡No te cortes y pide al chef otra ración!

Una carta de pedido especial te permite **duplicar cualquier otra carta que hayas jugado previamente en esta ronda**. Cuando juegas un pedido especial, coloca la carta boca abajo sobre la mesa, apuntando a la carta que quieres duplicar. Luego, al revelar cartas, coloca el pedido encima de esa carta para indicar que la has duplicado con el pedido especial. Así, a todos los efectos, el pedido especial puntuará como si fuera otra carta igual a la que está duplicando.

- Si aún no has jugado ninguna otra carta cuando juegas el pedido especial, este no tiene ningún efecto y te quedas sin repetir. Descártalo inmediatamente y devuélvelo al mazo al empezar la siguiente ronda.
- Si usas el pedido especial para duplicar una carta con varios símbolos, se considera que la copia tiene exactamente los mismos símbolos.

Algunas clarificaciones sobre la duplicación de cartas con el pedido especial

NIGIRI: si duplicas un nigiri que está encima un wasabi, se considera que el pedido especial **NO** está encima del wasabi. Si duplicas un nigiri que no está encima de un wasabi y también tienes una carta de wasabi sin nigiri, puedes colocar el pedido especial (una vez convertido en nigiri) encima del wasabi. Eso sí, deberás recordar qué tipo de nigiri has duplicado.

WASABI: si duplicas un wasabi (con o sin carta de nigiri encima), coloca la carta de pedido especial al lado del wasabi. Ahora se considera como otro wasabi, sin nigiri.

SOPA DE MISO: si duplicas una sopa de miso y en el mismo turno se juegan otras cartas de sopa de miso (aunque sean tuyas), todas ellas se descartan.

URAMAKI: si la carta duplicada te permite reunir 10 o más símbolos de uramaki, puntúalos inmediatamente. Descarta la carta de pedido especial y las de uramaki (devuélvelas al mazo al empezar la siguiente ronda).

PEDIDO ESPECIAL: si duplicas un pedido especial que habías jugado previamente, obtienes otro duplicado de la carta original.

PALILLOS O CUCHARA: se considera que el pedido especial es una copia de esto, con el mismo número en la esquina inferior derecha. Puedes usar esta carta en un turno posterior.

CUALQUIER CARTA PREVIAMENTE VOLTEADA CON LA BANDEJA PARA LLEVAR: si duplicas una carta que está volteada, dale también la vuelta al pedido especial. Este te otorgará 2 puntos al final de la ronda.

PUDIN, FRUTA, HELADO DE TÉ VERDE: si un pedido especial duplica una carta de postres, ponla al lado junto con el resto de tus cartas de postres y tenla en cuenta al final de la partida (importante: recuerda que **NO** debes volverla a barajar en el mazo al final de las rondas).



BANDEJA PARA LLEVAR

¿No te apetece comerte uno de tus platos ahora mismo? Pues cómetelo después y gana más puntos.

Cuando juegas la bandeja puedes elegir inmediatamente **cualesquiera cartas que hayas jugado en turnos anteriores de esta ronda y darles la vuelta**. A partir de ahora, estas cartas ya no se consideran la carta que muestran en su anverso, sino que ahora son comida para llevar y cada una de ellas te otorga **2 puntos** al final de la ronda. Descarta la carta de bandeja, boca arriba, al lado del tablero (devuélvela al mazo al empezar la siguiente ronda).

Nota: si decides dar la vuelta a una carta que está duplicada por una carta de pedido especial, esta última aún se considera como la carta a la que duplicaba (por si acaso, te recomendamos que anotes qué tipo de carta está duplicando la carta de pedido especial).



TÉ

El té limpia el paladar tras una comida copiosa.

Fin de la ronda: cuenta cuántas cartas hay en tu grupo de cartas más numeroso (no importa si hay un empate) que sean del mismo color. Con cada carta de té ganas **1 punto por cada carta** en ese grupo.

Ejemplo: Cristina tiene 1 wasabi, 1 nigiri de calamar y 2 nigiri de salmón. Estas cuatro cartas amarillas forman el grupo más numeroso y, por tanto, su té le otorga 4 puntos.



WASABI

¡Unta tus nigiris con un poco de wasabi para alcanzar el éxtasis picante!

Cuando juegas una carta de wasabi, no tiene ningún efecto. Pero **la siguiente carta de nigiri** que juegues deberás colocarla encima del wasabi para indicar que lo has mojado en esta salsa con wasabi... **¡y que ha triplicado su valor!** Puedes tener varias cartas de wasabi delante de ti, pero solamente puedes colocar una carta de nigiri encima de cada wasabi. Al final de la ronda, **un wasabi sin nigiri no da puntos**.

Oh... eres tan dulce...

¿Me llevas a algún lado?





HELADO DE TÉ VERDE

Un bol repleto de helado te ayuda a hacer bajar la comida.

Al final de la partida, **1, 2 o 3 helados de té verde** no dan **ningún punto**.

Si tienes **4 cartas de helado** ganas **12 puntos**.

Un mismo jugador puede puntuar varios cuartetos de helado de té verde.



PUDIN

El pudin es la mejor manera de acabar la comida... ¡no te lo pierdas!

Al final de la partida, los jugadores cuentan sus cartas de pudin: el jugador con **más púdines gana 6 puntos** y el que tiene **menos**

(incluso si no tiene ninguno) **pierde 6 puntos**.

Si varios jugadores empatan en primera o última posición, todos ellos obtienen o pierden el total de puntos correspondiente a esa posición.

En una partida de dos jugadores no se pierden puntos por ser el que tiene menos púdines.

Ejemplo: Cristina tiene 4 cartas de pudin, María tiene 2 y Lucas y Antón tienen 1. Cristina gana 6 puntos y tanto Lucas como Antón pierden 6 puntos.



FRUTA

Un buen surtido de fruta variada es la forma más sana de acabar la francachela.

Al final de la partida, todos los jugadores puntúan los tres tipos de fruta: sandía, naranja y piña. Para ello debéis sumar cada tipo de símbolo en el

margen superior de vuestras cartas y puntuarlo según esta tabla:

Tipo de fruta:	0	1	2	3	4	5+
Puntos:	-2	0	1	3	6	10

Ejemplo: Cristina no tiene ninguna sandía, pero tiene 1 símbolo de naranja y 4 de piña. Por consiguiente, pierde 2 puntos por las sandías, no obtiene nada por las naranjas y gana 6 puntos por las piñas, con una ganancia total de 4 puntos por la fruta. María no ha jugado ninguna carta de fruta, por lo que pierde 6 puntos.

Un juego de Phil Walker-Harding
Ilustrado por Nan Rangsima



Créditos de la edición española
Devir Iberia, S.L.
C/ Rosselló 184
08008 - Barcelona
www.devir.es

Traducción:
Marià Pitarque y Marc Figueras
Adaptación gráfica: Bascu



©2016 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
All worldwide rights reserved.