








































































Sushi Go!

Si égalité sur une majorité ou une minorité ⇒
Partager les points entre les joueurs (arrondi <).

Déroulement d'une manche

1 – Début	<p>Distribuer N cartes  / joueur.</p> <table border="1" data-bbox="320 416 1078 499"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10  / joueur</td> <td>9  / joueur</td> <td>8  / joueur</td> <td>7  / joueur</td> </tr> </table> <p><i>Variante à 2 joueurs : Distribuer pour 3 joueurs. Former une pioche face cachée avec les  du joueur neutre. À chaque tour, un joueur différent jouera le joueur neutre.</i></p>					10  / joueur	9  / joueur	8  / joueur	7  / joueur														
																							
10  / joueur	9  / joueur	8  / joueur	7  / joueur																				
2 – N tours	<p>1) Chacun choisit 1  de sa main, et la pose face cachée devant lui. <i>Variante à 2 joueurs : Le joueur qui joue le neutre pioche 1  neutre et l'ajoute à sa main. Puis il choisit 1  pour lui-même et 1  pour le neutre.</i></p> <p>Si un joueur reprend en main 1  BAGUETTES devant lui ⇒ Il choisit 2  de sa main. Reprendre 1  BAGUETTES max / tour / joueur.  x4</p> <p>2) Tous révèlent leur choix. Si un joueur révèle un SUSHI et a un WASABI devant lui ⇒ Il doit le poser sur le WASABI. Poser 1 SUSHI max / WASABI.  x6</p> <p>3) Tous passent leur main à leur voisin de gauche face cachée. <i>Variante : Si 1^{ère} ou 3^e manche, passer à gauche. Si 2^e manche, passer à droite. Variante à 2 joueurs : Les 2 joueurs échangent leur main. Le joueur neutre garde ses .</i></p>																						
3 – Fin	<p>Chacun décompte les  devant lui, sauf les  DESSERT. Les  décomptées sont retirées du jeu.</p> <table border="1" data-bbox="363 1120 1235 1594"> <tr> <td> x6 2x12 3x8</td> <td>+6 pour le 1^{er} majoritaire en <u>symboles</u> MAKI. +3 pour le 2^e majoritaire, sauf si égalité sur la 1^{ère} majorité.</td> </tr> <tr> <td> x14</td> <td>+5 / set de 2  TEMPURA.</td> </tr> <tr> <td> x14</td> <td>+10 / set de 3  SASHIMIS.</td> </tr> <tr> <td> x14</td> <td> <table border="1" data-bbox="523 1417 1177 1487"> <tr> <td>Nombre de  RAVIOLI</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5 ou +</td> </tr> <tr> <td>Nombre de points</td> <td>+1</td> <td>+3</td> <td>+6</td> <td>+10</td> <td>+15</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td> 1x5 2x10 3x5</td> <td>[+1, 2 ou 3 / SUSHI, suivant le type] ×3 si posé sur un WASABI.</td> </tr> </table>	 x6 2x12 3x8	+6 pour le 1 ^{er} majoritaire en <u>symboles</u> MAKI . +3 pour le 2 ^e majoritaire, sauf si égalité sur la 1 ^{ère} majorité.	 x14	+5 / set de 2  TEMPURA .	 x14	+10 / set de 3  SASHIMIS .	 x14	<table border="1" data-bbox="523 1417 1177 1487"> <tr> <td>Nombre de  RAVIOLI</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5 ou +</td> </tr> <tr> <td>Nombre de points</td> <td>+1</td> <td>+3</td> <td>+6</td> <td>+10</td> <td>+15</td> </tr> </table>	Nombre de  RAVIOLI	1	2	3	4	5 ou +	Nombre de points	+1	+3	+6	+10	+15	 1x5 2x10 3x5	[+1, 2 ou 3 / SUSHI , suivant le type] ×3 si posé sur un WASABI .
 x6 2x12 3x8	+6 pour le 1 ^{er} majoritaire en <u>symboles</u> MAKI . +3 pour le 2 ^e majoritaire, sauf si égalité sur la 1 ^{ère} majorité.																						
 x14	+5 / set de 2  TEMPURA .																						
 x14	+10 / set de 3  SASHIMIS .																						
 x14	<table border="1" data-bbox="523 1417 1177 1487"> <tr> <td>Nombre de  RAVIOLI</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5 ou +</td> </tr> <tr> <td>Nombre de points</td> <td>+1</td> <td>+3</td> <td>+6</td> <td>+10</td> <td>+15</td> </tr> </table>	Nombre de  RAVIOLI	1	2	3	4	5 ou +	Nombre de points	+1	+3	+6	+10	+15										
Nombre de  RAVIOLI	1	2	3	4	5 ou +																		
Nombre de points	+1	+3	+6	+10	+15																		
 1x5 2x10 3x5	[+1, 2 ou 3 / SUSHI , suivant le type] ×3 si posé sur un WASABI .																						

Après 3 manches, chacun décompte les  **DESSERT** devant lui.
Le joueur avec le + de points gagne. Si égalité, départager par le + de  **DESSERT**.

 x10	+6 pour le majoritaire en  DESSERT . - 6 pour le minoritaire en  DESSERT , sauf à 2 joueurs.
---	---