



«سوشی گو!»

«Sushi Go!»

(برای ۳ تا ۵ بازیکن، هشت سال به بالا)

اجزاء بازی (شکل صفحه‌ی اول): یهدونه صفحه‌ی امتیازبندی و ۸ کارت سوشی:

۸ ماکه رول ۳ تایی	۲ ماکه رول ۲ تایی	۶ ماکه رول یهدونه‌ای	۴ تمپورا	۴ ساشیمی	۴ صدف
۵ نی گی ری تون	۰ نی گی ری سالمون	۵ نی گی ری تخم مرغ	۶ واسابی	۴ چوب غذاخوری	۰ پودینگ

هدف بازی: خوش‌خوراک‌ترین سوشی رو قبل از بقیه بقاپید و نوش جان کنید! از لقمه‌های چرب و نرم پُرامتیاز لذت ببرید! توی هر دور از بازی، آرتون با غذاهای خوش‌مزه‌ی مختلف پذیرایی می‌شه. ولی هر بار شما باید رنج انتخاب کردن رو متحمل بشین: "خُب، دلم چی می‌خواد؟!... آگه اشتباه کنم، ممکنه لقمه‌های چرب بَرَن تو شکم رقیب!" بین وعده‌های غذایی، بازیکن‌ها امتیازاتِ شون رو یادداشت می‌کنن. بعد از سه دور بازی، بالاخره می‌فهمین که شما "سلطانِ جدید سوشی" هستین یا نه!

آماده‌سازی: پیش از شروع بازی، همه‌ی کارت‌ها رو بُر بزنین و در یک ستونِ روبه‌پایین در وسطِ میز بازی‌تون بذارین! در شروعِ هر دور بازی، کارت‌هایی از این ستون بین بازیکن‌ها پخش می‌شه: در بازی ۳ نفره، به هر بازیکن ۹ تا کارت می‌رسه؛ در بازی ۴ نفره، ۸ تا؛ در بازی ۵ نفره، ۷ تا. هر بازیکنی کارت‌هاش رو طوری توی دستش می‌گیره که بقیه نتونن ببینن!

چگونگی بازی: بازی در ۳ دور انجام می‌شه و هر دور بازی شامل چندین نوبت مختلف می‌شه. همه‌ی بازیکن‌ها هم‌زمان بازی می‌کنن. برای شروع، هر بازیکنی یهدونه از کارت‌های دستش رو - که می‌خواد نگهش داره - انتخاب می‌کنه؛ اون کارت رو روبه‌پایین پیش‌روی خودش می‌ذاره. بعدش، همه‌ی بازیکن‌ها هم‌زمان کارت‌های انتخاب‌شده‌شون رو برمی‌گردونن.

بعدش، هر بازیکنی، کارت‌های باقی‌مونده‌ی دستِ خودش رو روبه‌پایین تحویلِ نفرِ دست‌چیِ خودش می‌ده. حالا هر بازیکنی یه دستِ کارتِ جدید داره و نوبتِ بعدی بازی شروع می‌شه. بازیکن‌ها از دستِ جدیدشون - که حالا کوچک‌تر هم شده - یهدونه کاردی رو که می‌خوان نگهش دارن، انتخاب می‌کنن و همون‌طور مثل قبل عمل می‌کنن الی آخر! کارت‌هایی که شما انتخاب کرده‌ین و نگه‌شون داشته‌ین، پیش‌روی شما روبه‌بالا باقی می‌مونن تا وقتی که در پایانِ دور، امتیازدهی انجام بشه. کارت‌ها رو براساسِ نوع‌شون دسته‌بندی کنین و طوری روی میز بچینین که همه بتونن ببینن.

مثال: شکل پایین صفحه‌ی دو.

کارت‌های ویژه:

*** واسابی:** آگه یه کارت واسابی پیش‌روی شما باشه، می‌تونین - توی هرکدوم از دوره‌های بعدی بازی - یهدونه نی‌گی‌ری یا یهدونه نی‌گی‌ری سالمون یا یهدونه نی‌گی‌ری تون روی این واسابی بذارین. در پایان نوبت، نی‌گی‌ری به‌همراه واسابی امتیازگذاری می‌شه و ارزش‌اش سه‌برابر می‌شه. همیشه فقط می‌تونین یهدونه نی‌گی‌ری روی هر واسابی بذارین. شما اجازه دارین چندین واسابی پیش‌روی خودتون داشته باشین (شکل بالای صفحه‌ی سه)!

*** چوب‌های غذاخوری:** آگه یه کارت چوب‌های غذاخوری پیش‌روتون گذاشته باشین، می‌تونین - توی هرکدوم از دوره‌های بعدی بازی - ۲ تا از کارت‌های دست‌تون رو انتخاب کنین و نگه دارین. شما، قبل از این که کارت‌ها رو بشن، این قضیه رو با صدای بلند و با گفتن "سوشی گو!" اعلام می‌کنین. حالا شما کارت چوب‌های غذاخوری رو از ردیفِ چیده‌شده پیش‌روتون (به‌همراه کارت‌هایی که توی دست‌تون باقی مونده) می‌دین به بازیکنِ بعدی. این کارت می‌تونه دوباره مورد استفاده قرار بگیره. شما اجازه دارین چندین چوب غذاخوری پیش‌روی خودتون داشته باشین ولی در هر نوبت فقط می‌تونین از یکی از اون‌ها استفاده کنین (شکل پایین صفحه‌ی سه)!

امتیازبندی در پایان یک دور بازی: شما آخرین تک‌کارتی رو که از بازیکن سمت‌راستی‌تون گرفته‌ین، برمی‌گردونین و اون رو به ردیفِ چیده‌شده پیش‌روتون اضافه می‌کنین. حالا همه‌ی "کلکسیون‌های سوشی" بازیکن‌ها به ترتیبِ زیر امتیازبندی می‌شن:

*** ماکي رول ها:** هر بازيکني مجموع تعداد نشانه هاي کوچک ماکي رو که در بالای کارت هاي ماکي - که جمع کرده - دیده می شن، حساب می کنه. کسی که بیش ترين نشانه ها رو داشته باشه، ۶ امتياز می گيره و نفر دوم، ۳ امتياز. اگه چند نفر تو داشتن نشانه هاي ماکي باهم برابر باشن، هرکدوم شون همون مقدار امتياز رو می گيره (امتيازها نصف نمی شن!) (شکل صفحه ی چهار).

مثال: سیمانکا، در مجموع ۵ تا نشانه ی ماکي داره، جوناس ۳ تا، لینو ۳ تا و سوفیا ۲ تا. نشانه هاي ماکي سیمانکا از همه بیش تره و در نتیجه ۶ امتياز می گيره. سوفیا هیچی گیرش نمی آد! جوناس و لینو، مُشترکاً دوّم شده و بنابراین هرکدوم ۳ امتياز می گیرن.

*** تمپورا:** یه مجموعه ی دوتایی از کارت هاي تمپورا ۵ امتياز داره. یه دونه تمپورا (یا تمپورای سوّم یا تمپورای پنجم) هیچ امتیازی نداره! شما می تونین در پایان هر دور، چندین مجموعه ی دوتایی از کارت هاي تمپورا رو داشته باشین و باهاشون امتیاز بگیرین (شکل بالای صفحه ی پنج).

*** ساشی می:** یه مجموعه ی سه تایی از کارت هاي ساشی می ۱۰ امتياز داره. یه دونه یا دوتا کارت ساشی می (یا ساشی می چهارم یا ساشی می ششم) هیچ امتیازی ندارن! شما می تونین در پایان هر دور، چندین مجموعه از کارت هاي ساشی می رو داشته باشین و به ازای اون ها امتیاز بگیرین (گرچه این حالت خیلی کم پیش می آد) (شکل میانی صفحه ی پنج).

*** صدف ها:** هرچی بیش تر کارت صدف داشته باشین، امتیازها تون بیش تر بالاتر می ره! (شکل پایین صفحه ی پنج):

یه دونه صدف (۱ امتیاز) / دوتا صدف (۳ امتیاز) / سه تا صدف (۶ امتیاز) / چهار تا صدف (۱۰ امتیاز) / پنج تا صدف یا بیش تر (۱۵ امتیاز)

*** نی گیری و واسابی:** یه نی گیری تخم مرغ (EI NIGIRI) ۱ امتیاز داره و اگه روی یه واسابی قرار گرفته باشه، ۳ امتیاز. یه نی گیری سالمون (LACHS NIGIRI) ۲ امتیاز داره و اگه روی یه واسابی قرار گرفته باشه، ۶ امتیاز. یه نی گیری تون (THUNFISCH NIGIRI) ۳ امتیاز داره و اگه روی یه واسابی قرار گرفته باشه، ۹ امتیاز. یه کارت واسابی، به تنهایی و بدون نی گیری، هیچ امتیازی نداره (شکل بالای صفحه ی شش)!

نکته: شما نمی تونین بیش تر از یه دونه نی گیری روی هر واسابی بذارین!

*** چوب هاي غذاخوری:** یه کارت چوب غذاخوری هیچ امتیازی نداره (شکل پایین صفحه ی شش)!

امتیاز پودینگ فقط در پایان بازی محاسبه می شه (یعنی بعد از پایان دور سوّم).

قبل از شروع دور جدید: امتیازات بازیکن ها رو تو صفحه ی امتیازبندی ثبت کنین. همه ی کارت هاي دور قبل رو - بجز پودینگ - از بازی خارج کنید و به رو در ستون کارت هاي سوخته قرار بدین. کارت هاي پودینگ تا آخر بازی پیش روی بازیکن ها باقی می مونن. بعدش، به هر بازیکنی، همون تعداد کارت که در شروع دور اول داده بودین، بدین. بازیکن ها در دور دوّم و دور سوّم همون تعداد کارت می گیرن که در دور اول گرفته بودن.

نکته: یه روش دیگه ی بازی، اینه که بازیکن ها می تونن توی دور دوّم کارت هاي باقی مونده ی دست شون رو بدن به نفر سمت راستی.

امتیازبندی نهایی و پایان بازی: بعد از دور سوّم، بازیکن ها برای کارت هاي پودینگ هم امتیاز می گیرن (که در طول سه دور بازی جمع آوری شده).

*** پودینگ:** بازیکنی که بیش ترين کارت پودینگ رو داشته باشه، ۶ امتیاز می گيره. در صورت تساوی چند بازیکن، همه ی اون ها ۶ امتیاز می گیرن. بازیکنی که کم ترين کارت پودینگ رو داره (یا هیچ کارت پودینگی نداره)، ۶ امتیاز منفی می گيره. در صورت تساوی چند بازیکن، همه ی اون ها ۶ امتیاز منفی می گیرن.

و بالاخره برنده ی بازی: حالا بازیکنی که بیش ترين امتیاز رو جمع کرده، بازی رو می بره. در صورت تساوی امتیازات، بازیکنی که بیش ترين کارت پودینگ رو داره، برنده ست. این بازی می تونه بیش تر از یه برنده داشته باشه!

* خالق بازی: فیل واکر هاردینگ * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

* ارائه ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۲۸ *

* Follow us on Instagram: @LBMind *