



«سوشی گو پارتی! (ضیافت سوشی خوران مُقیم مرکز!)»

«یک بازی کارتی سوپردولوکس، به سبک "یه لقمه بخور، بده بغلی!"»

«طراح: فیل واکر-هاردینگ / مترجم: کیومرث قنبری آذر»

قوانین بازی

برای ۲ تا ۸ بازیکن، ۸ سال به بالا

داستان

به "ضیافت سوشی خوران" خوش آمدید! میهمانی باشکوهی برپاست و "سوشی" پُشتِ "سوشی" است که شما نوشِ جان می‌کنید! اما پیش از آن که دست به طعام ببرید، باید منوی مخصوص خود را از میان خیلِ متنوعِ خوراکی‌های موجود روی میز، انتخاب کنید! و پس از آن، باید تلاش کنید در ۳ دُور بازی، بیش‌ترین امتیازات را با جمع کردنِ بهترین ترکیباتِ ممکن از کارت‌ها (خوراکی‌ها!) -پیش از آن که از روی میز ناپدید شوند- به چنگ بیاورید!!

اجزاء بازی

۲۴ کارتِ مینو (کارت‌هایی که قوانین استفاده از کارت‌های مختلف را به شکل خلاصه شده در خود دارند!)

+ ۸ آدمک + ۱ صفحه‌ی بازی

۱۸۱ کارتِ بازی:

کارت‌های نی‌گیری: ۱۲ کارت

کارت‌های ماکِ (دست پیچِ جُلِبک!): ماکِ، تِه‌ماکِ و اوراماکی؛ از هر کدام ۱۲ کارت (در مجموع: ۳۶ لقمه!)

کارت‌های پیش‌غذا: تِم‌پورا (سوخاری‌جات!)، ساشی‌می (ماهی لقمه)، Gyoza (دُلْمه)، Aal (مارماهی)، توفو (کشک سویا!!)، اونی‌گیری (کوفته برنجی)، Edamame (لوبیا) و سوپ می‌سو؛ از هر کدام ۸ کارت (در مجموع: ۶۴ لقمه!)

کارت‌های ویژه (Special): چوب‌های غذاخوری، سُس سویا، چای (Tee)، مینو، قاشق، سفارش ویژه (SonderWunsch)، جعبه‌ی بیرون‌بَر (Bento-Box) و واسابی؛ از هر کدام ۳ کارت (در مجموع: ۲۴ کارت)

کارت‌های دِسر: پودینگ، بستنی چای سبز (GrunTeeEis) و میوه (Frucht)؛ از هر کدام ۱۵ کارت (در مجموع: ۴۵ کارت)

+

۲ سِرِی گسترش‌دهنده‌ی بازی

کارت‌های ویژه: عرق برنج (ReisWein): ۳ جُرعه عرق برنج، ۱ کارت مینو و ۱ کارت راهنما

کارت‌های پیش‌غذا: سوکِه‌روکو: ۴ لقمه فوتوماکی، ۴ لقمه ای‌ناری، ۱ کارت مینو و ۱ کارت راهنما

آماده‌سازی

۱) صفحه‌ی بازی را در وسط میز بازی بگذارید.

۲) هر بازیکن، یک رنگ را انتخاب کرده و آدمک خود را در خانه‌ی صفر صفحه (-۰-) یا نزدیک به آن می‌گذارد.

۳) پیش از آن که نخستین بازی خود را شروع کنید، کارت‌ها را بر اساس نوع‌شان دسته‌بندی کرده و هر دسته را در یکی از شکاف‌های داخل جعبه بگذارید.

۴) توافق کنید که می‌خواهید از کدام کارت‌ها در بازی استفاده کنید (بخش "انتخاب کارت" را ببینید)!

۵) کارت‌های مینوی متناسب با کارت‌هایی که برای بازی انتخاب کرده‌اید را پیدا کرده و در جای مخصوص روی صفحه‌ی بازی بگذارید. این کارت‌های مینو به بازیکنان امکان می‌دهند که به‌یاد داشته باشند که کدام کارت‌ها در بازی هستند و کارکردشان چگونه است (البته اگر آلمانی بلدید)!!

نکته: اگر بیش از ۵ نفر هستید و با کارت‌های ماکه بازی می‌کنید، از کارت مینوی مخصوص بازی‌های ۶، ۷ و ۸ نفره استفاده کنید (البته اگر آلمانی بلدید)!!

۶) کارت‌های دسر انتخاب‌شده را بر زده و به‌شکل یک ستون (کارت‌ها به‌پشت) در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید.

۷) سایر کارت‌های انتخاب‌شده را باهم بر زده و یک ستون (کارت‌ها به‌پشت) تشکیل داده و در کنار صفحه بگذارید.



انتخاب کارت

در "ضيافت سوشي خوران!"، شما تصميم مي گيريد كه در هر بازي، مينو، شامل كدام خوراكها باشد! تركيبات مختلف، رنگ و بوي متفاوتي به بازي مي دهند... يكي از تركيبات زير را انتخاب كنيد:

مينوي ساده (صرفاً جهت سدّ جوع!): يك مينو ملايم راحت الخلقوم براي بازيكنان تازه كار!



مينوي سوشي گوا! مينو كلاسيك، مثل بازي اصلي...



مينوي ضيافت (پارتي): طعم تازه ي "سوشي خوران" را بچشيد!



مينوي حرفه اي: براي سخت سليقه هايي كه تجربه ي زيادي در "سوشي گوا" دارند...



منوی دیس امتیازات: کَلّی امتیاز بگیریدا!



منوی از قحطی برگشته‌ها! تعاملی و تحریک‌آمیز!



منوی بزم بزرگان: مناسب برای بازی‌های ۶ تا ۸ نفره...



منوی شام دو-نفره: مناسب برای بازی‌های ۲ نفره



منوی مخصوص خود را خلق کنید! کارت‌هایی را که می‌خواهید در بازی داشته باشید، بردارید! می‌توانید هریک از ترکیبات را به دلخواه انتخاب کنید! فقط مراقب باشید که حتماً این عناوین را در بازی داشته باشید: ✓

- کارت‌های نی‌گیری، در همه‌ی بازی‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند.

- ۱ نوع ماکی.

- ۳ نوع پیش‌غذا.

- ۲ نوع کارت ویژه (Special).

- ۱ نوع دسر.

نکته‌ی مهم: مینو و سفارش ویژه، در بازی‌های ۷ و ۸ نفره، مورد استفاده قرار نمی‌گیرند!

قاشق و لوبیا (Edamame)، در بازی ۲ نفره، مورد استفاده قرار نمی‌گیرند!

آغاز یک دور بازی

یک بازی "سوشی گو پارتی!" در ۳ دور انجام می‌شود. پیش از هر دور، تعدادی از کارت‌های دسیری را که برای بازی، انتخاب کرده‌اید (کارت‌ها به پشت) بر اساس جدول زیر، وارد ستون اصلی کارت‌های بازی کنید:



بازی‌های ۶ تا ۸ نفره

بازی‌های ۲ تا ۵ نفره

۷ کارت دسر

۵ کارت دسر

دور: ۱

۵ کارت دسر

۳ کارت دسر

دور: ۲

۳ کارت دسر

۲ کارت دسر

دور: ۳

(در بازی‌های ۲ تا ۵ نفره، ۵ کارت دسر اضافی، مورد استفاده قرار نمی‌گیرند!)

سپس بر اساس این جدول، به هر بازیکن، تعدادی کارت (کارت‌ها به پشت) بدهید:

HANDKARTEN	
SPIELER	KARTEN
2-3	10
4-5	9
6-7	8
8	7

تعداد بازیکنان	تعداد کارت‌ها
۲ و ۳	۱۰ کارت
۴ و ۵	۹ کارت
۶ و ۷	۸ کارت
۸	۷ کارت

بقیه‌ی کارت‌ها را به شکل یک ستون (کارت‌ها به پشت) در کنار صفحه‌ی بازی بگذارید. کارت‌های خود را بدون آن که دیگران ببینند، در دست بگیرید! حالا همه چیز آماده است!

یک نوبت بازی

بازیکنان در "سوشی گو پارتی!" هم‌زمان بازی می‌کنند. هر بازیکن، کارتی را که می‌خواهد نگه دارد، انتخاب کرده و به پشت، پیش‌روی خود می‌گذارد. پس از این که همه‌ی بازیکنان، انتخاب خود را کردند، همگی هم‌زمان باهم کارت‌های انتخابی را "رو" می‌کنند.

پس از این که همه، کارت‌های خود را رو کردند، هر بازیکن، کارت‌های باقی‌مانده‌اش را به نفر سمت چپ خود می‌دهد (بدین ترتیب، "دست" ها، در جهت ساعت‌گرد، دور میز می‌چرخند؛ راستی، با غذاهای دهنی شده که مشکلی ندارید!!)

"دست" جدید خود را تحویل گرفته و دور جدید بازی را آغاز کنید (حالا، کارت‌های کم‌تری برای انتخاب، در دست دارید).

نکته: کارت‌های "رو" شده تا پایان دور و انجام امتیازشماری، در اختیار شما خواهند بود. کارت‌هایی را که نگه می‌دارید، بر اساس رنگ دسته‌بندی کنید.

عملیات کارت‌های ویژه

امتیازِ بیش‌ترِ کارت‌ها در پایانِ هر دُور، محاسبه می‌شود ولی برخی از کارت‌ها، با قوانینی ویژه، بر روی هر نوبت تأثیر- می‌گذارند:



URAMAKI

اوراماکی



MISO-SUPPE

سوپ می‌سو



WASABI

واسابی



MENÜ

مِنو



SONDERWUNSCH

سفارش ویژه



BENTO-BOX

جعبه‌ی بیرون‌بر

برای اطلاع دقیق از تأثیراتِ هر کارت، بخش "راهنمای کارت‌ها" را مطالعه کنید.



STÄBCHEN



LÖFFEL

چوب‌های غذاخوری و قاشق‌ها، یک عملیات اضافه به شما هدیه می‌دهند (پس از آن که چنین کارتی را بازی کردید، در نوبت‌های بعدی می‌توانید عملیات اضافه‌ی خود را انجام دهید). برای استفاده از یک کارت عملیات ویژه، فقط کافی است نامِ آن را -در هر نوبت، در زمانی که بازیکنان دارند کارت‌های‌شان را "رو" می‌کنند- بگویید. پس از آن که همه‌ی بازیکنان، مطابق معمول، کارت‌های انتخابی خود را بازی کردند، عملیات نام‌برده اتفاق می‌افتد! عملیات اضافه، پیش از آن که بازیکنان، دستی را که از بازیکن سمت راست خود گرفته‌اند، بررسی کرده و نوبت جدید را آغاز کنند، انجام می‌شود. برای اطلاع دقیق از تأثیراتِ هر کارت، بخش "راهنمای کارت‌ها" را مطالعه کنید.



نکته ی مهم: اگر چند عملیات اضافه در یک نوبت انجام شوند و/یا اگر چند مینو یا جعبه ی بیرون بر در یک نوبت، بازی شوند، ترتیب این عملیات اضافه، با عدد کوچکی که در گوشه ی سمت راست پایین کارت نوشته شده، مشخص می شود. کارتی که کوچک ترین عدد را در خود دارد، اول بازی می شود و سپس عددهای بزرگ تر، الی آخر...

پایان یک دور بازی

وقتی که همه ی کارت ها بازی شده و دست همه ی بازیکنان، خالی شد، دور بازی به پایان می رسد. ابتدا همه ی کارت های دسر را برداشته و کنار دست خود بگذارید (آن ها همان جا می مانند تا پایان بازی که وقت امتیازشماری است. نشان توت فرنگی در لبه ی کارت های دسر، این مطلب را به شما یادآوری می کند).

سپس همه ی کارت های دیگری را که در این دور، بازی کرده اید، امتیازشماری کنید. هر نوع کارت، به شکلی خاص، امتیازشماری می شود ("راهنمای کارت ها" را ببینید). آدمک خود را بر روی ردیف امتیازات در صفحه ی بازی، جابه جا کرده و امتیازی را که در پایان دور، کسب کرده اید، ثبت کنید!



سپس دوباره همه ی کارت ها، بجز کارت های دسر بازی شده، جمع شده و باهم بر می خورند (فراموش نکنید که یک سیری جدید کارت دسر در دسته ی کارت ها وارد کنید). دور بعدی را آغاز کنید؛ درست مثل دور قبلی - که آغاز کردید!!

پایان بازی

پس از این که ۳ دُور، بازی کردید، بازی به پایان می‌رسد. علاوه بر محاسبه‌ی امتیازات معمولی، فراموش نکنید که امتیازاتِ کارت‌های دِسرتان را نیز محاسبه کنید ("راهنمای کارت‌ها" را ببینید).

بازیکنی که بیش‌ترین امتیازات را کسب کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود! در صورتِ تساوی، برنده، بازیکنی است که بیش‌ترین کارت دِسر را داشته باشد!

راهنمای کارت‌ها

نی‌گیری

حضور پُرشورِ نی‌گیری‌ها در هر وعده‌ی دُرس‌ت و حسابی "سوشی"، از نانِ شب واجب‌تر است!

هر نی‌گیری تخم‌مرغ (Tamago)، ۱ امتیاز.

هر نی‌گیری سالمون (Sake)، ۲ امتیاز.

هر نی‌گیری ماهی مرگب (Ika)، ۳ امتیاز.

هر نی‌گیری تخم‌مرغ (Tamago) روی واسابی، ۳ امتیاز.

هر نی‌گیری سالمون (Sake) روی واسابی، ۶ امتیاز.

هر نی‌گیری ماهی مرگب (Ika) روی واسابی، ۹ امتیاز.



ماکی

جَلادهنده‌ی دستگاه گوارش! بچُنَبید که از دست‌تان نرود!

در پایان یک دُور: تعداد نشان‌های ماکی روی کارت‌های ماکی خود -کارت‌هایی که بازی کرده‌اید- را با دیگران مقایسه کنید! کسی که بیش‌ترین ماکی را نوشِ جان کرده، ۶ امتیاز و نفر دوّم، ۳ امتیاز می‌گیرد. اگر چند بازیکن، در تعدادِ ماکی‌ها

برابر باشند، همه‌ی آن‌ها امتیازات کامل را دریافت می‌کنند. هر بازیکن، برای کسب امتیاز از کارت‌های ماکِی، باید دستِ کم یک کارت ماکِی بازی کرده باشد (کسی نمی‌تواند با -صفر- ماکِی، دوّم شود و امتیاز بگیرد)!!

مثال: کریس و مره‌دیت، هرکدام ۵ نشان ماکِی دارند؛ کِری، ۳ نشان ماکِی و اندرو نیز ۱ نشان ماکِی دارد. کریس و مره‌دیت، هرکدام ۶ امتیاز می‌گیرند و کِری نیز ۳ امتیاز می‌گیرد.

در بازی‌های ۶، ۷ و ۸ نفره: نفر دوّم، ۴ امتیاز می‌گیرد و نفر سوّم نیز ۲ امتیاز. همه‌ی بازیکنانی که باهم مساوی باشند، امتیازات کامل را دریافت می‌کنند!

ته‌ماکی

هیچ سیری نیست که به‌اندازه‌ی یک لقمه ته‌ماکی، جا نداشته باشد! دست‌پیچ جُلِبک، قدّ کفِ دست!!

در پایان یک دُور: بازیکنی که بیش‌ترین کارت ته‌ماکی را دارد، ۴ امتیاز می‌گیرد. بازیکنی که کم‌ترین ته‌ماکی را دارد (البته که این‌جا -صفر- هم به‌حساب می‌آید)، ۴ امتیاز از دست می‌دهد! اگر چند بازیکن، در بیش‌ترین یا کم‌ترین کارت ته‌ماکی باهم مساوی باشند، همگی امتیاز می‌گیرند یا امتیاز از دست می‌دهند!

در بازی ۲ نفره: بازیکنی که کم‌ترین ته‌ماکی را دارد، امتیاز منفی نمی‌گیرد!

مثال: کریس، ۳ کارت ته‌ماکی دارد؛ مره‌دیت، ۲ کارت دارد و کِری و اندرو، هیچ‌کدام، هیچ کارتی ندارند! کریس، ۴ امتیاز گرفته و کِری و اندرو، هرکدام، ۴ امتیاز از دست می‌دهند!



اوراماکی

آمان ندهید! پیش‌از دیگران، ۱۰ لقمه بزینید!

در طول یک دُور: اگر نخستین نفری باشید که ۱۰ لقمه اوراماکی بر بدن زده (تعداد نشان‌های روی کارت‌های بازی‌شده‌تان)، بلافاصله ۸ امتیاز می‌گیرید! آدمک خود را در ردیف امتیازات جا‌به‌جا کرده و بلافاصله کارت‌های اوراماکی خود را از بازی خارج کنید! دوّمین بازیکنی که به رکورد ۱۰ لقمه اوراماکی در یک دُور برسد، ۵ امتیاز و سوّمی، ۲ امتیاز

می‌گیرد! این امتیازات نیز بلافاصله لحاظ شده و کارت‌های مربوطه نیز بلافاصله از بازی خارج می‌شوند! اگر دو یا چند بازیکن، هم‌زمان به رکورد ۱۰ اوراماکی یا بیش‌تر برسند، امتیازاتِ کامل به بازیکنی می‌رسد که تعداد نشان‌های اوراماکی روی کارت‌هایش بیش‌تر باشد. در صورت تساوی دوباره، همگی امتیازات کامل را می‌گیرند! در این صورت، امتیازاتِ نفر بعدی، "کَانَ لَم یَکُنْ" تلقی خواهد شد!!

در پایان یک دُور: بازیکنی که بیش‌ترین نشان اوراماکی را پیش‌روی خود داشته باشد، به‌نسبتِ این‌که در طولِ دُور، کدام‌یک از رکوردها زده شده، امتیاز می‌گیرد: اگر هیچ رکوردی زده نشده باشد، ۸ امتیاز؛ اگر یک رکورد زده شده باشد، ۵ امتیاز؛ اگر دو رکورد زده شده باشد، ۲ امتیاز و اگر هر سه رکورد زده شده باشند، -صفر- امتیاز! اگر چند بازیکن، باهم مساوی باشند، همگی امتیازات کامل را دریافت می‌کنند! ممکن است در طول یک دُور، یک بازیکن بتواند دو یا سه رکورد اوراماکی را به‌نام خود ثبت کند!

مثال: کریس و مره‌دیت، هم‌زمان، کارت‌های اوراماکی خود را بازی می‌کنند و حالا هر دو، ۱۲ نشان اوراماکی دارند. این دو نفر، نخستین کسانی هستند که از رکوردِ ۱۰ اوراماکی در یک دُور، عبور کرده‌اند پس هر کدام، ۸ امتیاز می‌گیرند. الآن دیگر کسی نمی‌تواند نفر دُوم باشد بنابراین نفر بعدی که رکوردِ ۱۰ اوراماکی را بزند، نفر سَوم تلقی شده و فقط ۲ امتیاز خواهد گرفت! بازی به‌پایان می‌رسد بدون آن‌که کس دیگری بتواند به رکوردِ ۱۰ اوراماکی برسد! از بین بازیکنانی که کارت‌های اوراماکی دارند، کری، بیش‌ترین نشانِ اوراماکی را دارد بنابراین ۲ امتیاز دریافت می‌کند!

نکته: کارت‌های اوراماکی خارج‌شده از بازی را (پس از امتیازشماری) به‌شکلِ یک ستون (کارت‌ها به‌رو) در کنار امتیازشمار بگذارید تا فراموش نکنید که چند رکورد زده شده‌است! بدیهی است که این کارت‌ها برای دُورهای بعدی، دوباره با سایر کارت‌ها بُر خواهند خورد!



- شما هست یک «ماکی»!?! // + خیر، من هست یک «اوراماکی»!!

پیش‌غذاها

Gyoza (دُلْمه)

خوش‌خوراک، به‌معنای واقعی کلمه! هرچه بیش‌تر بخورید، بیش‌تر می‌خواهید!

به‌نسبتِ تعداد دُلْمه‌هایی که نوش جان کرده‌اید، امتیاز دریافت می‌کنید:

دلمه:	۱	۲	۳	۴	۵+
امتیاز:	۱	۳	۶	۱۰	۱۵



لوبیا (Edamame) (در بازی‌های ۲ نفره، خبری از لوبیا نیست!)

یک پیش‌غذای فوق‌العاده که رنگ‌وبویی خاص به سفره می‌دهد (لاابُد خام هم مصرف می‌شود)!!

به‌ازای هر کارت لوبیایی که بازی کرده‌اید، به‌اندازه‌ی تعداد رُقبایی که آن‌ها هم کارت لوبیا بازی کرده‌اند، امتیاز می‌گیرید! اگر فقط یک بازیکن، در یک دُور بازی، کارت لوبیا بازی کند، آن کارت کاملاً بی‌ارزش خواهد بود! اگر بیش‌از ۴ بازیکن، در یک دُور بازی، کارت لوبیا بازی کنند، بازهم هر بازیکن به‌ازای هر کارت‌ش، همان ۴ امتیاز را خواهد گرفت!

مثال: در پایان دُور، کریس، ۳ کارت لوبیا دارد؛ کری، ۲ کارت و اندرو، ۱ کارت. بنابراین هرکدام از کارت‌های لوبیای کریس، ۲ امتیاز نصیب او خواهند کرد (۲ نفر از رُقبا نیز کارت لوبیا بازی کرده‌اند): در مجموع، ۶ امتیاز. به‌همین ترتیب، کری، ۴ امتیاز و اندرو، ۲ امتیاز دریافت می‌کند!



مارماهی (Aal)

شاید در ابتدا کمی دل‌تان را بزند ولی در انتها هم شاید دل‌تان را بزند کمی!!

اگر ۱ کارت مارماهی داشته باشید، ۳ امتیاز از دست می‌دهید!

اگر ۲ کارت مارماهی یا بیش‌تر داشته باشید، ۷ امتیاز می‌گیرید!

اونی‌گیری (کوفته برنجی)

این کوفته-قلقلی‌ها در شکل‌های مختلف سرو می‌شوند؛ از هر کدام، یک لقمه بزنید!

۴ نوع مختلف اونی‌گیری وجود دارد: گرد، مثلثی، مربعی و مستطیلی! به‌ازای هر مجموعه از اونی‌گیری‌های منحصربه‌فردی که جمع می‌کنید، امتیاز می‌گیرید:

تعداد اونی‌گیری‌های منحصربه‌فرد در یک مجموعه:	۱	۲	۳	۴
امتیاز:	۱	۴	۹	۱۶

شما می‌توانید به‌ازای چند مجموعه از اونی‌گیری‌های منحصربه‌فرد، امتیاز بگیرید!

مثال: کریس، ۱ اونی‌گیری گرد، ۱ مثلثی و ۲ مربعی دارد. او ۹ امتیاز برای مجموعه‌ی منحصربه‌فرد ۳ تایی خود دریافت می‌کند و ۱ امتیاز هم برای تک-اونی‌گیری باقی‌مانده‌اش (مربعی دوم) می‌گیرد: در مجموع، ۱۰ امتیاز!



سوپ می‌سو

در روایات آمده‌است که سفارش‌دهندگان سوپ می‌سو، به‌راستی مایه‌ی رشکِ دیگران‌اند!

اگر شما یک کارت سوپ می‌سو بازی کرده باشید و آن کارت، تنها "می‌سو"ی بازی‌شده در آن نوبت باشد، کارت شما تا پایان دور در محوطه‌ی بازی شما می‌ماند و در پایان دور، ۳ امتیاز نصیب‌تان می‌کند. البته اگر بیش‌از یک کارت می‌سو در یک نوبت بازی شده باشد، همه‌ی آن‌ها بلافاصله از بازی خارج شده و امتیاز هم بی‌امتیاز! این کارت‌های سوخته را "به‌رو" در کنار صفحه‌ی بازی بگذارید تا بعداً دوباره بر خورده و وارد ستون کارت‌ها شوند.

- اگر بازیکنی، در یک نوبت، با استفاده از چوب‌های غذاخوری، قاشق، منو یا سفارش ویژه، یک سوپ می‌سو بازی کند، انگار که سوپ می‌سو در همان نوبت بازی شده‌است!

- شما می‌توانید در یک دور، از چند "می‌سو"ی مختلف امتیاز بگیرید.

ساشی می

یک لذت واقعی... زمان می برد تا قدرش دانسته شود (پس مثلاً "خورش قیمه" بخورید، چه می گویند؟!)

با ۱ یا ۲ ساشی می، هیچ امتیازی نصیب شما نخواهد شد!

با ۳ لقمه ساشی می، ۱۰ امتیاز خواهید گرفت!

هر مجموعه‌ی ۳ تایی دیگر نیز برای شما، ۱۰ امتیاز دیگر در بر خواهد داشت!



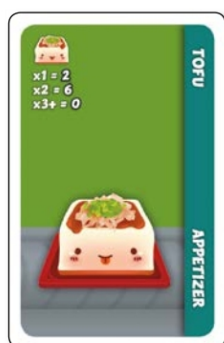
تمپورا (سوخاری جات!)

سرخ کردنی تودل برو! تنهاخوری ممنوع!

با ۱ لقمه تمپورا، هیچ امتیازی نصیب شما نخواهد شد!

با ۲ لقمه ساشی می، ۵ امتیاز خواهید گرفت!

هر مجموعه‌ی ۲ تایی دیگر نیز برای شما، ۵ امتیاز دیگر در بر خواهد داشت!



توفو (کشک سویا!!!)

اندازه نگه دار که اندازه نکوست!

با ۱ لقمه توفو، ۲ امتیاز نصیب شما خواهد شد!

با ۲ لقمه توفو، ۶ امتیاز خواهید گرفت!

اگر ۳ لقمه توفو یا بیش‌تر خورده باشید، باید امتیاز را بی‌خیال شوید!

کارت‌های ویژه

چوب‌های غذاخوری

با استفاده از این کارت می‌توانید ۲ لقمه‌ای را - که شدیداً نیاز دارید - هم‌زمان دریافت کنید!

چوب‌ها به شما اجازه می‌دهند که در یکی از نوبت‌های بعدی، ۲ کارت بردارید. در خودِ نوبتی که چوب‌ها را بازی می‌کنید، هیچ اتفاقی نمی‌افتد! گرچه می‌توانید با استفاده از این کارت، در یکی از نوبت‌های بعدی، یک عملیات اضافه داشته باشید. وقتی که می‌خواهید از چوب‌ها استفاده کنید، درحالی‌که همه دارند کارت‌های انتخابی خود را "رو" می‌کنند، با صدای بلند بگویید "چوقز!" (مخفف و خودمانی‌شده‌ی چوب‌ها)! سپس یکی دیگر از کارت‌های دستِ خود را نیز انتخاب کرده (در-مجموع ۲ کارت) و بلافاصله بازی کنید. پیش از آن که "دست" خود را تحویلِ نفر کناری بدهید، کارت چوب‌ها را برداشته و به آن اضافه کنید. بدین ترتیب، در ادامه‌ی این دور، بازیکنان دیگر هم می‌توانند از این کارت استفاده کنند. یک کارت چوب‌های غذاخوری استفاده‌نشده، در پایان دور، هیچ امتیازی نصیب بازیکن نخواهد کرد!



مینو (فقط برای بازی‌های ۲ تا ۶ نفره)

غذاهای روی میز، باب‌طبع‌تان نیستند؟! چیز دیگری سفارش بدهید ("قرمه سبزی" آم آرزوست)!!

اگر یک کارت مینو بازی کنید، می‌توانید ۴ کارت از دسته‌ی کارت‌های استفاده‌نشده‌ی کنار صفحه‌ی بازی برداشته، نگاه‌شان کنید و یکی‌شان را انتخاب کرده و بلافاصله بازی کنید (هر کارتی، بجز یک کارت مینو دیگر)! ۳ کارت دیگر را به دسته‌ی کارت‌ها برگردانده و بُر بزنید! کارت مینو را از بازی خارج کرده و به‌رو در کنار صفحه‌ی بازی بگذارید! این کارت، برای دور بعدی، با کارت‌های ستون کارت‌ها بُر خواهد خورد.

سُس سویا (SojaSauce)

هر غذایی را لذیذتر می‌کند! بهترین افزودنی برای یک وعده غذایی متنوع!

در پایان دوری که یک یا چند سُس سویا بازی شده، هر بازیکن، تنوع کارت‌های بازی‌شده‌ی خود را حساب می‌کند (بر اساس رنگ زمینه‌ی کارت‌ها). کسی که بیش‌ترین تنوع را داشته (یا در تنوع کارت، با بازیکنی دیگر برابر باشد) و سُس سویا نیز بازی کرده باشد، ۴ امتیاز کسب می‌کند! شما می‌توانید در یک دور، از چند کارت سویا امتیاز بگیرید! خود کارت سُس سویا نیز هنگام محاسبه‌ی تنوع کارت‌ها، مورد محاسبه قرار می‌گیرد! در این محاسبه، فقط کارت‌های دِیِری که در همین دور بازی کرده‌اید، به حساب می‌آیند!



قاشق (در بازی ۲ نفره مورد استفاده قرار نمی‌گیرد!)

حسرت به دل نمانید! لقمه‌ای را که قبلاً از دست داده‌اید، با استفاده از قاشق، دوباره به چنگ بیاورید!

قاشق به شما اجازه می‌دهد یکی از کارت‌های دست یکی از بازیکنان را بگیرید! در خود نوبتی که قاشق را بازی می‌کنید، اتفاقی نمی‌افتد! ولی می‌توانید در یکی از نوبت‌های بعدی، برای داشتن یک عملیات اضافه، از آن استفاده کنید. وقتی خواستید از آن استفاده کنید، درحالی‌که بازیکنان دارند کارت‌های خودشان را "رو" می‌کنند، بلند بگویید "قاشق"! بازیکنان، مطابق معمول، کارت‌های خود را بازی می‌کنند. سپس نام هر کارتی را که می‌خواهید، بگویید! نخستین بازیکن سمت چپ شما باید ببیند که آیا کارت مورد نظر شما را در دست کنونی خود دارد یا نه! اگر نداشت، نفر دوم و همین‌طور الی آخر... تا این‌که یک نفر اعلام کند که کارت مورد نظر شما را در دست خود دارد. این کارت به شما داده شده و شما بلافاصله آن را بازی می‌کنید. در عوض، قاشق خود را -اگرچه ذهنی شده!- به بازیکنی که کارتش را گرفته‌اید، بدهید تا وارد دست خود کند!

اگر هیچ بازیکنی، کارت مورد نظر شما را نداشت، قاشق شما (برای آن دور) از بازی خارج می‌شود! آن را "به‌رو" در کنار صفحه‌ی بازی بگذارید تا برای دور بعد، دوباره با سایر کارت‌ها بر بخورد. یک قاشق استفاده‌نشده، در پایان یک دور، امتیازی نصیب بازیکن نخواهد کرد!

نکته: اگر کارت مورد نظرتان، کارتی بود که گونه‌های مختلفی داشت (مثلاً نی‌گیری یا ماکه)، هم می‌توانید عنوان کلی کارت را بگویید و درخواست کنید، هم می‌توانید نوع خاص مورد نظرتان را نام برده و بخواهید! اگر نوع خاص را نام بردید، بازیکنان فقط در صورتی که دقیقاً همان کارت را در دست خود داشته باشند، باید کارت را به شما بدهند! اگر عنوان کلی گفتید، بازیکن می‌تواند هر یک از گونه‌ها را که خودش خواست، انتخاب کرده و به شما بدهد! مثلاً اگر درخواست "نی‌گیری" کردید و بازیکنی، کارت‌های "نی‌گیری تخم‌مرغ" و "نی‌گیری ماهی مرکب" را در دست خود داشت، او می‌تواند تصمیم بگیرد که کدام کارت را به شما بدهد!

قوانین بیش‌تر برای استفاده از چوب‌های غذاخوری، قاشق‌ها و منوها

این کارت‌ها به شما اجازه می‌دهند در طول یک نوبت، یک کارت دیگر نیز بازی کنید. بسته به این که این کارت دوم، چه کارتی باشد، قوانین به این شکل تعریف می‌شوند:

نی‌گیری: اگر یک کارت واسابی دارید که هیچ نی‌گیری‌ای روی آن نیست، باید این نی‌گیری را روی کارت واسابی بگذارید!

سوپ می‌سو: اگر "سوپ می‌سو" دیگری نیز در این نوبت، بازی شده باشد (حتی از سوی خودتان)، همه‌ی "می‌سو"ها بی‌ارزش شده و از بازی خارج می‌شوند!

اوراماکی: اگر این کارت باعث شد تعداد نشان‌های اوراماکی شما، به ۱۰ (یا بیش‌تر) برسد، بلافاصله امتیازاتش را برای خود لحاظ کنید!

منو یا جعبه‌ی بیرون‌بر: کارت، در همین نوبت، بازی می‌شود. اگر کارت‌های منو یا بیرون‌برهای دیگری نیز در این نوبت، بازی شده باشند، ترتیب تأثیر آن‌ها بر اساس عدد کوچکی که در سمت راست (پایین) آن‌ها نوشته شده، مشخص می‌شود (برای اطلاع از جزئیات، بخش "جعبه‌ی بیرون‌بر" را ببینید).

چوب‌های غذاخوری یا قاشق: کارت را نگه دارید تا در یکی از نوبت‌های بعدی، مورد استفاده قرار دهید!

سفارش ویژه: بلافاصله یکی از کارت‌هایی را که بازی کرده‌اید، انتخاب کرده و "کاپی" (Copy) کنید!



سفارش ویژه (فقط برای بازی‌های ۲ تا ۶ نفره)

اگر هوس کردید غذایی را که یکبار نوش جان کرده‌اید، دوباره امتحان کنید، یک سفارش ویژه به سرآشپز بدهید!

یک کارت سفارش ویژه، می‌تواند هریک از کارت‌هایی را که قبلاً بازی کرده‌اید، برای تان "کاپی" کند! هر وقت خواستید که کارت سفارش ویژه را (از دست‌تان) بازی کنید، آن را به پشت و به شکلی که قسمت بالای آن، رو به کارتی باشد که می‌خواهید "کاپی" کنید، روی میز بگذارید! بعد که کارت سفارش ویژه، "رو" شد، آن را بالای کارت مورد نظر بگذارید تا مشخص شود که کدام کارت را "کاپی" می‌کند! در هنگام امتیازشماری، امتیاز کارت سفارش ویژه، مانند کارتی خواهد بود که "کاپی" اش کرده‌است!

- اگر یک کارت سفارش ویژه بازی کنید درحالی که قبلاً هیچ کارت دیگری بازی نکرده‌اید، بالطبع کارت شما نمی‌تواند کارتی را "کاپی" کند و در نتیجه، بلافاصله می‌سوزد و می‌رود پی کارش! این کارت، برای دور بعدی، دوباره با سایر کارت‌ها بر خواهد خورد.

- اگر کارت سفارش ویژه، کارتی را "کاپی" کند که چند نشان در خود دارد، همه‌ی این نشان‌ها عیناً "کاپی" می‌شوند!

توضیحات بیش‌تر در مورد "کاپی‌کاری"!

نی‌گیری: اگر یک نی‌گیری که روی یک واسابی قرار دارد را کاپی کنید، کارت سفارش ویژه، "نشسته بر روی یک واسابی" محسوب نخواهد شد! اگر یک نی‌گیری که روی یک واسابی نیست را کاپی کنید و یک واسابی خالی هم داشته باشید، می‌توانید کارت سفارش ویژه (که حالا تبدیل به نی‌گیری شده) را روی واسابی بگذارید! باید به خاطر بسپارید که کدام نی‌گیری را کاپی کرده‌اید!

واسابی: اگر یک واسابی (چه با نی‌گیری، چه بدون نی‌گیری) را کاپی می‌کنید، کارت سفارش ویژه را کنار واسابی بگذارید! بالطبع، این کارت "نشسته در زیر یک نی‌گیری" محسوب نخواهد شد!

سوپ می‌سو: اگر یک سوپ می‌سو را کاپی کنید و در همان نوبت، "می‌سو"های دیگری نیز بازی شوند (حتی اگر خودتان بازی کنید)، همه‌ی این "می‌سو"ها "می‌سو"زند!!!

اوراماکی: اگر کاپی یک اوراماکی، نشان‌های اوراماکی شما را به ۱۰ (یا بیش‌تر) رساند، بلافاصله امتیازاتش را برای خود لحاظ کنید. کارت سفارش ویژه و بقیه‌ی اوراماکی‌ها را از بازی خارج کنید! این کارت، برای دور بعدی، دوباره با سایر کارت‌ها بر خواهد خورد.

سفارش ویژه: اگر یک کارت سفارش ویژه را که قبلاً بازی کرده‌اید، کاپی کنید، کارت جدید نیز همان کارت را کاپی می‌کند که کارت قبلی، کاپی کرده بوده‌است!

چوب‌های غذاخوری یا قاشق: کارت سفارش ویژه، دقیقاً تبدیل به کارتی که کاپی کرده، با همان عدد کوچک پایین - سمت راست، خواهد شد! این کارت می‌تواند در یکی از دورهای بعدی، مورد استفاده قرار بگیرد!

هر کدام از کارت‌هایی که قبلاً با دخالتِ جعبه‌ی بیرون‌بر، پشت‌ورو شده‌اند: اگر یک کارت پشت‌ورو-شده را کاپی کنید، کارت سفارش ویژه نیز پشت‌ورو می‌شود! این کارت، در پایان دور، ۲ امتیاز نصیب شما خواهد کرد!

پودینگ، میوه و بستنی چای سبز: اگر یک کارت سفارش ویژه، یک دسر را کاپی کند، به همراه سایر کارت‌های دسر، در کناری قرار خواهد گرفت تا در پایان بازی، مثل یک کارت دسر، امتیازشماری شود! (این کارت، برای دور بعدی، با سایر کارت‌ها بر نخواهد خورد!)



جعبه‌ی بیرون‌بر

اگر الان میل‌تان به خوراک نمی‌کشد، بگذاریدش برای بعد! شاید امتیاز بیش‌تری هم نصیب‌تان شد!

وقتی یک بیرون‌بر بازی کردید، بلافاصله هر تعداد از کارت‌هایی را که در نوبت‌های قبلی همین دور، بازی کرده‌اید، انتخاب کرده و پشت‌ورو کنید (فقط مراقب باشید غذاها نریزند!!) این کارت‌های پشت‌ورو شده، دیگر آن کارت‌های قبلی نیستند!! در عوض، هر کدام‌شان، در پایان دور، ۲ امتیاز نصیب شما خواهد کرد! کارت بیرون‌بر را از بازی خارج کرده و به‌رو، در کنار صفحه‌ی بازی بگذارید! این کارت، برای دور بعدی، دوباره با سایر کارت‌ها بر خواهد خورد.

نکته: اگر تصمیم گرفتید کارتی را که به‌توسط یک کارت سفارش ویژه، "کاپی" شده‌است (مثلاً یک "واسابی" را)، پشت‌ورو کنید، کارت سفارش ویژه‌ی مربوطه، پشت‌ورو نمی‌شود (و همان مثلاً "واسابی" می‌ماند!) (باید به خاطر بسپارید که کارت سفارش ویژه، کدام کارت را کاپی کرده بوده‌است!)

چای

پس از یک وعده غذای مردآفکن، چای است که می‌شوید... و می‌برد! ▼

در پایان دُور: ببینید کدام رنگ زمینه در کارت‌های تان بیش‌تر از بقیه دیده می‌شود (ممکن است دو رنگ باهم مساوی باشند، مهم نیست، یکی را انتخاب کنید)!! چای، به‌اندازه‌ی تعداد آن کارت‌ها، امتیاز نصیبِ شما می‌کند!

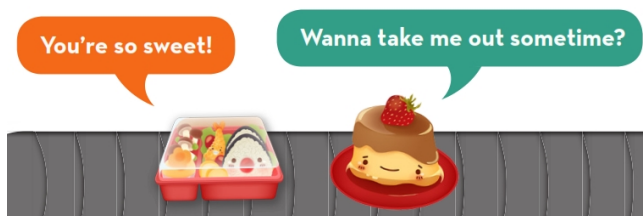
مثال: کریس، ۱ِ واسابی، ۱ِ نی‌گیری ماهی مرگب و ۲ِ نی‌گیری سالمون دارد. این ۴ِ کارت (با رنگ زمینه‌ی زرد) بزرگ‌ترین مجموعه‌ی هم‌رنگِ دستِ او هستند! بنابراین، کارت چای او، ۴ِ امتیاز نصیبش خواهد کرد!



واسابی

نی‌گیری را خالی نخورید (حیف است)!!

وقتی که یک کارت واسابی را بازی می‌کنید، هیچ اتفاقی در بازی نمی‌افتد! ولی نی‌گیری بعدی که بازی می‌کنید، باید روی این واسابی قرار بگیرد! این، یعنی نی‌گیری شما در پایان دُور، ۳ِ امتیاز ارزش خواهد داشت! روی هر واسابی فقط می‌شود ۱ِ نی‌گیری گذاشت! می‌توانید در یک دُور، چند کارت واسابی نیز بازی کنید ولی واسابی، بدون نی‌گیری، از گلویتان پایین نخواهد رفت!!



- جعبه‌ی بیرون‌بر: تو چقدر هست بامزه! /// + پودینگ: دلت خواست بعضی وقت‌ها من و بُرد بیرون؟!!!

دِسِر

بستنی چای سبز

همیشه بعد از غذا خوردن، چند اسکوپ بستنی می‌چسبد!

در پایان بازی، ۱، ۲ یا ۳ بستنی چای سبز، هیچ ارزشی نخواهند داشت!

اگر ۴ بستنی داشته باشید، ۱۲ امتیاز می‌گیرید!

اگر مجموعه‌های ۴ تایی بیش‌تری هم داشته باشید، می‌توانید امتیازات بیش‌تری هم بگیرید!



پودینگ

بهترین نقطه‌ی پایان برای یک وعده شکم‌چرانی درست و حسابی!

در پایان بازی، بازیکنان، تعداد کارت‌های پودینگ‌شان را محاسبه می‌کنند. دارنده‌ی بیش‌ترین پودینگ، ۶ امتیاز می‌گیرد. دارنده‌ی کم‌ترین پودینگ (یا ندارنده‌ی پودینگ!) ۶ امتیاز از دست می‌دهد! اگر چند بازیکن در بیش‌ترین یا کم‌ترین پودینگ، مساوی باشند، همگی، امتیازات مثبت یا منفی را به‌طور کامل دریافت می‌کنند!

در بازی ۲ نفره: بازیکن کم‌پودینگ، امتیازی از دست نمی‌دهد!!

مثال: کریس، ۴ کارت پودینگ دارد؛ مره‌دیت، ۲ کارت و اندرو و کری، هرکدام، ۱ کارت. کریس، ۶ امتیاز گرفته و کری و اندرو، هرکدام، ۶ امتیاز از دست می‌دهند!

میوه

غذای سالم بخورید!

در پایان بازی، هر بازیکن، به‌ازای ۳ نوع میوه‌ی موجود، هندوان، پرتقال و آناناس، امتیاز می‌گیرد. نشان‌های روی کارت‌های‌تان را جمع زده و امتیازات‌تان را مطابق جدول زیر، محاسبه کنید:

نوع میوه:	۰	۱	۲	۳	۴	۵+
امتیاز:	-۲	۰	۱	۳	۶	۱۰



مثال: کریس، ۰ نشان هندوانه، ۱ نشان پرتقال و ۴ نشان آناناس دارد. او، به‌ازای ۰ هندوانه‌اش، ۲ امتیاز از دست می‌دهد، به‌ازای ۱ پرتقالش، هیچ امتیازی نمی‌گیرد و به‌ازای ۴ آناناس‌اش، ۶ امتیاز می‌گیرد! مره‌دیت، هیچ کارت میوه‌ای بازی نکرده و در نتیجه، ۶ امتیاز از دست می‌دهد!

گسترش‌دهنده‌های بازی (مخصوص نسخه‌ی کمپانی «زوخ»)



کارت‌های ویژه: عرق برنج (ReisWein)

(۳ کارت عرق برنج، ۱ کارت مینو و ۱ کارت راهنما، به‌زبان آلمانی!)



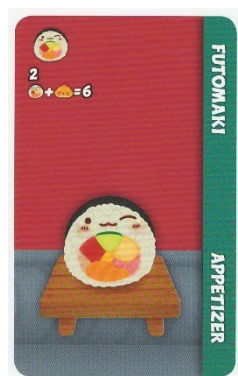
بازی با این کارت‌ها برای افراد زیر ۱۶ سال، ممنوع یا منوط به اجازه و همراهی بزرگ‌ترهاست!!

- هر کارت عرق برنج، ۳ امتیاز نصیبِ بازیکن خواهد کرد!

وقتی که یک کارت عرق برنج، بازی می‌کنید، اتفاقی در بازی نمی‌افتد! ولی در نوبت بعدی، حق ندارید به کارت‌هایی که از نفرِ کناری خود گرفته‌اید، نگاه کنید! یکی از این کارت‌ها را -اتفاقی- جدا کرده و پیش‌روی خود بگذارید! پس از بازی کردن این کارتِ شانسی (!) و پیش از تحویل دادنِ "دست" به نفرِ کناری، اجازه پیدا می‌کنید نگاهی به کارت‌ها بیندازید! اگر کارت شانسی (!)، یک کارت سفارش ویژه باشد، می‌توانید تصمیم بگیرید که کدام کارت خود را "کاپی" کنید!

پیش غذا: سوکه‌روکو

(۴) کارت فوتوماکی، ۴ کارت ای‌ناری، ۱ کارت مینو و ۱ کارت راهنما، به‌زبان آلمانی!



زوج فوتوماکی و ای‌ناری، قاتلِ گرسنگی!

- به‌ازای هر ۱ فوتوماکی، ۲ امتیاز می‌گیرید!

- به‌ازای هر ۱ ای‌ناری، ۲ امتیاز می‌گیرید!

- به‌ازای هر ۱ فوتوماکی + ۱ ای‌ناری، ۶ امتیاز می‌گیرید! (با کمکِ این زوج می‌توانید چند بار امتیاز بگیرید!)

مثال: دیه‌گو، ۲ فوتوماکی و ۳ ای‌ناری دارد. ۲ زوج فوتوماکی - ای‌ناری، ۱۲ امتیاز و تک ای‌ناریِ باقی‌مانده، ۲ امتیاز، نصیبِ

دیه‌گو خواهند کرد (در مجموع: ۱۴ امتیاز)!



www.LBMiND.com

شماره تماس: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸