



(日本語ルール)

# Sushi Go!

The super-fast sushi card game!

ADVENTURELAND GAMES	対象年齢	プレイヤー数	プレイ時間
	7才以上	2-5人	20分

Game design and artwork: Phil Walker-Harding.

Playtesters: Meredith Walker-Harding, Chris Morphew, Jo Hayes, Kez Ashby, Kerryn Wilson, Anke Klevjer, Kellie Beatty, David Harding.

Special thanks to: All the amazing people who supported this game on IndieGoGo and helped make it happen! Also, Antoine Bauza and Satoshi Nakamura for their inspiring use of the card drafting mechanism featured in this game.

Questions? Comments? Missing pieces?

Please get in touch at  
[www.adventurelandgames.com](http://www.adventurelandgames.com)

## 備品

スシカード [SUSHI CARDS] 108 枚



14x テンプラ [Tempura]	10x サーモンニギリ [Salmon nigiri]
14x サシミ [Sashimi]	5x イカニギリ [Squid nigiri]
14x タマゴヤキ [Dumpling]	5x タマゴニギリ [Egg nigiri]
12x 2 スシロール [2 Sushi rolls]	10x プリン [Pudding]
8x 3 スシロール [3 Sushi rolls]	6x ワサビ [Wasabi]
6x 1 スシロール [1 Sushi roll]	4x ハシ [Chopsticks]

得点カード [SCORE CARDS] 10 枚



5x ト레인 [Trains]

5x 트레이 [Trays]

各プレイヤーは、トレインカード上でトレイカードをスライドさせたり回転させたりして自分の得点の経過を記録します。見えている最も高い数が現在の得点を示す様にしてください。



ルールブックレット

あなたが読んでいる、それです!

## ゲームの準備

全てのスシカードをよく切ってください。裏向きにして山札としてテーブルの中央に置いてください。各プレイヤーは、自分の前に1枚のトレインカードと1枚のトレイカードを置いてください。

## ゲームのプレイ

### ラウンドの開始

ゲームは3ラウンド以上行われます。

各ラウンドの開始時に1人のプレイヤーが、各プレイヤーに山札から裏向きにしたままカードを配ります。

- 2プレイヤーゲーム: 各プレイヤーに10枚のカードを与えてください。
- 3プレイヤーゲーム: 各プレイヤーに9枚のカードを与えてください。
- 4プレイヤーゲーム: 各プレイヤーに8枚のカードを与えてください。
- 5プレイヤーゲーム: 各プレイヤーに7枚のカードを与えてください。

プレイヤーは自分の手にカードを持ちます。

ゲームの間、プレイヤーが手にしているカードは秘密にしておきます。

## ラウンドのプレイ

プレイヤーは同時に自分のターンを行います。各ターンで全てのプレイヤーは、自分が取っておきたいと思った何れか1枚のカードを手札から選びます。自分の前のテーブルに裏向きにしてこのカードを置きます。各プレイヤーが行ったなら、全員が自分達が選んだカードを表向きに反します。

カードが明らかにされた後、プレイヤーは残った手札を裏向きのまま自分の左側のプレイヤーに渡します。全員が新しい手札を受け取ります。そして、次のターンが始まります。プレイヤーは、現在新しく前より少ない手札を持っています。

それらが得点される、ラウンドの終わりまで取っておかれたカードはプレイヤーに留まります。テーブルに同じタイプのカードを集めることは有利に働きます。

## ワサビの使い方



プレイヤーがイカ、サーモンまたはタマゴニギリカードを選んだ場合、既に自分達の前にワサビカードを置いていれば、このニギリはワサビの上に置かれなければなりません。これはニギリにワサビがつけられて、**価値が3倍**になったことを示しています!

1枚のニギリカードだけを、各々のワサビカードに置くことができます。プレイヤーは自分達の前に複数のワサビカードを置くことができます。

でも、わたしは醤油が好きです!  
なぜ、わたし達の価値がワサビで三倍になるの?

ワサビはとっても辛いんだよ!

## ハシの使い方



プレイヤーが自分の前にハシカードを既に用意していれば、そのターンでは2枚のスシカードを取ることができます!

その方法は以下の通りです: プレイヤーは普通に自分の手札から欲しい最初のカードを選びます。他の全員が自分達のカードを明らかにする前に、プレイヤーは**「スシゴー!」**と大声で叫んで、自分の手札から2枚目のカードを取ります。更に裏向きにしてそれをテーブルに置きます。その後、全てのプレイヤーは自分が選んだカードを明らかにします。

手札が渡される前に、自分のハシカードを使ったプレイヤーは、それを自分の手札に入れます。これは、ハシカードが今すぐに渡されることを意味します。他のプレイヤーは再び使うためにそれらを取ることができます。

プレイヤーは自分達の前に複数のハシカードを用意することができますが、ターンにつき使えるのは1枚だけです。

## ラウンドの終了

各手札の最後に残ったカードが渡されたとき、それを受け取ったプレイヤーは自分が集めた他のカードと一緒に、それを表向きで分かるように置きます。多くの場合、この最後のカードは使われない場合がありますが、時々不運なプレイヤーは価値ある何かと一緒に自身のもとを去ることを強制されます!

プレイヤーは自分が集めたカードを直ちに得点します。それは以下の通りです。

# 得点

## スシロール



各プレイヤーは自分の全てのスシカード上にあるスシロールアイコンを合計してください。一番多くのアイコンを持つプレイヤーは**6ポイント**得点します。複数のプレイヤーが一番多いものが同数なら、均等に点数を割り当てます(全ての余りは無視します)。そして、第2位の得点は与えられません。2番目に多くのアイコンを持つプレイヤーは**3ポイント**得点します。複数のプレイヤーが第二位のために同数なら、均等に点数を割り当てます(全ての余りは無視します)。

**注:** スシロールで得点を数えるためには、少なくとも1枚のスシロールカードを持っていないけません!

**例:** クリスは5つのスシロールアイコンを持っています。ジョーは3つ持っています。ケリンは3つを持っています。そして、メレディスは2つ持っています。クリスは一番多く持っているので6ポイント得点します。ジョーとケリンは第二位で同数なので、2人で3ポイントを分け合います。各々1ポイント得点します。メレディスの得点はありません。

ロックンロール!  
わたし達は6ポイントを得ました!

それは、わたし達がロールする方法なんだよ!

...この人の笑いで本当にロールするんだ。

## テンプラ



2枚のテンプラカード1組で**5ポイント**得点します。1枚のテンプラカードは何の価値もありません。プレイヤーは1ラウンド中に、テンプラカードの複数の組み合わせで得点することができます。

## サシミ



3枚のサシミカード1組で**10ポイント**得点します。1枚のサシミカード、あるいは僅か2枚の組み合わせでは何の価値もありません。プレイヤーは1ラウンド中に、サシミカードの複数の組み合わせで得点することができます。しかし、これを実現するのは非常に難しいです!

## タマゴヤキ



プレイヤーが多くのタマゴヤキカードを持っているほど、以下の様に多くのポイントを得点します:

- 1枚: 1ポイント
- 2枚: 3ポイント
- 3枚: 6ポイント
- 4枚: 10ポイント
- 5枚以上: 15ポイント



わたし達は3枚のサシミカードを集めようとしています。  
でも、わたし達の隣の人に最後の1枚を取られてしまいました!

ひどい仕打ちだ。

### ニギリとワサビ



イカニギリは**3ポイント**得点します。  
ワサビカードの上にあるなら、それは**9ポイント**得点します。  
サーモンニギリは**2ポイント**得点します。  
ワサビカードの上にあるなら、それは**6ポイント**得点します。  
タマゴニギリは**1ポイント**得点します。  
ワサビカードの上にあるなら、それは**3ポイント**得点します。

その上にニギリカードのないワサビカードは何も得点しません。

### ハシ



ハシカードは何も得点しません。

### 新しいラウンドを開始する前に

プレイヤーは、そのラウンドでの自分の得点を発表します。プレイヤーは、トレインカード上でトレイカードを調節して、現在の合計得点を表示します。

そのラウンドでの全てのカードは、直ちに山札の近くに表向きで捨て札します。唯一の例外は、ゲーム終了時に得点するためにプレイヤーの前にとっておかれる**プリンカード**です。

## ゲームの終了

第3ラウンドの得点が行われた後、山札の中に何枚かのカードが残ります。これらは無視されます。

今からデザートの日です! プリンカードはここで得点されます。

### プリン



一番多くのプリンカードを持つプレイヤーは**6ポイント**得点します。複数のプレイヤーが一番多いものが同数なら、均等に点数を割り当てます(全ての余りは無視します)。

一番少ないプリンカードを持つプレイヤー(一枚も持たないプレイヤーを含みます)は**6ポイント失います**。複数のプレイヤーが一番少ないものが同数なら、均等に失う点数を割り当てます(全ての余りは無視します)。

**例:** クリスは4枚のプリンカードを持っています。ジョーは3枚持っています。そして、ケリンとメレディスは0枚でした。クリスは一番多いので6ポイント得点します。ケリンとメレディスは一番少ないのが同数なので、失う6ポイントを分け合います。各々が3ポイント失います。

稀にですが、全てのプレイヤーが同じ枚数のプリンカードを持つ場合は誰も得点しません。

注: 2プレイヤーゲームでは誰もプリンカードで得点を失いません。一番多くのプリンカードによる得点だけ与えられます。

そして、勝った人は...

3ラウンドの後、一番多くのポイントを持っている人が勝者です!

同点となった場合、一番多くプリンカードを持っている人が勝ちます!

## バリエントルール

### 双方向による引渡し

プレイヤーが交流する方法を変えるために、あなたが各ラウンドでカードを渡す方向を単に入れ替えます。ラウンド1と3では、左側に各手札を渡してください。ラウンド2では、右側に各手札を渡してください。

おめでとう、あなたはゲームに勝ちました!  
わたしが祝いするために、あなたをデザートに  
お連れするのは、どうですか?

ああ、あなたは余りにも甘すぎます!

## ゲームのまとめ

### 3 ラウンド

- 2プレイヤーゲーム、各々のプレイヤーに10枚のカードを与える。  
 3プレイヤーゲーム、各々のプレイヤーに9枚のカードを与える。  
 4プレイヤーゲーム、各々のプレイヤーに8枚のカードを与える。  
 5プレイヤーゲーム、各々のプレイヤーに7枚のカードを与える。

1枚のカードを選ぶ。同時にそれらを明らかにする。左側に手札を渡す。



スシロール  
 一番多い: 6  
 2番目: 3  
 同数なら分け合う



テン普拉  
 2枚の組み合わせ: 5  
 さもなければ: 0



サシミ  
 3枚の組み合わせ: 10  
 さもなければ: 0



タマゴヤキ  
 x1: 1  
 2: 3  
 3: 6  
 4: 10  
 5+: 15

ニギリ  
 イカ: 3  
 サケ: 2  
 タマゴ: 1



ワサビ  
 上にあるニギリの価値を3倍



ハシ  
 2枚のカードと交換され、後の  
 ターンで使用。



プリン  
 ゲーム終了時に得点  
 一番多い: 6  
 一番少ない: -6  
 同数なら分け合う

