

HULP BIJ DE PUNTENTELLING

Om het tellen van de eindscore makkelijker te maken, kun je gebruikmaken van de volgende hulpmiddelen:

1. Wegstrepn van tegels:

Heb je een sushi- en een graattegel met hetzelfde getal? Dan kun je deze wegleggen omdat ze elkaar opheffen. Ze tellen dan niet mee voor de eindscore.

2. Scorespoor gebruiken:

Op pagina 6 van de spelregels vind je een scorespoor. Je kunt dat gebruiken om je score te berekenen: zet een blokje in je spelerskleur op 0 en verplaats dat tijdens het tellen van de punten vooruit of achteruit, afhankelijk van de tegels die je hebt verzameld. Begin altijd met sushitegels en daarna de graattegels. Het getal waarop je blokje eindigt, is jouw eindscore.

Opmerking: in het geval dat je score lager of hoger is dan op het scorespoor kan worden aangegeven, tel dan in gedachten door.



Auteur: Reiner Knizia
Illustraties: Jeanne Landart
Spelregels: 999 Games b.v.

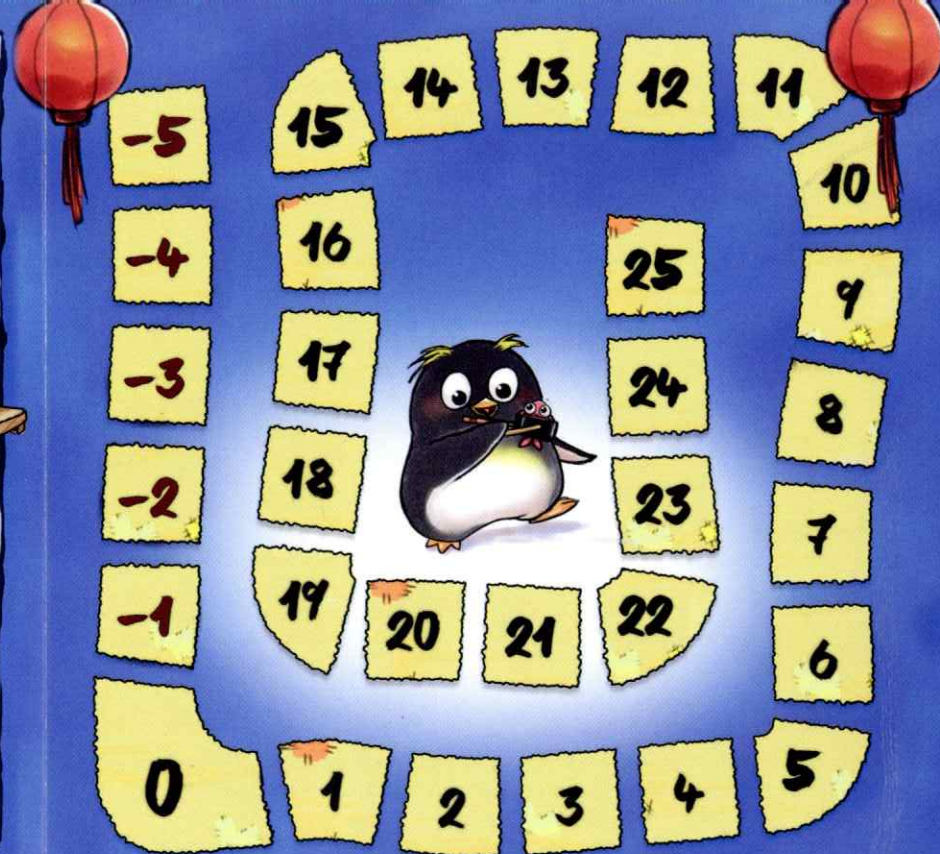
Alle rechten voorbehouden
Made in China



SUS02-04534-2507



© 2025 Dr. Reiner Knizia
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice



Reiner Knizia

Gezatterwar in de

SUSHIBAR
JUNIOR



Spelregels

Sushi is een snack waar de pinguïns al heel wat jaren van smullen. Tot voor kort werden de jonge pinguïns nog door hun ouders gevoerd, maar nu zijn ze eindelijk groot genoeg om zelf sushi te eten. De jonge pinguïns zijn dolblij dat ze de lekkere hapjes van de hongerige pinguïns mogen wegpakken.

Rol met dobbelstenen voor de lekkerste sushi, maar probeer geen graatjes te vangen!

SPEELMATERIAAL

• 24 tegels

14 sushi's



6 graten

4 nigiri's

• 3 dobbelstenen

• 5 houten blokjes

• De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

De spelers proberen de meeste sushi bij elkaar te dobbelen. Maar waar vis is, zijn ook graten! De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint.

VOORBEREIDING

Schud de tegels en leg deze in willekeurige volgorde op één rij. Leg de sushitegel met waarde +5 achteraan in de rij.

Voorbeeld startopstelling:



SPELVERLOOP

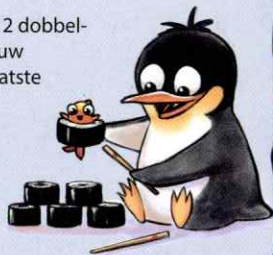
Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en krijgt de 3 dobbelstenen.

Dobbelstenen werpen

Aan het begin van je beurtwerp je alle 3 de dobbelstenen. Je moet daarna minimaal 1 dobbelsteen opzijleggen (dus ook 2 of 3 als je dat wilt).

- Heb je alle 3 de dobbelstenen opzijgelegd, dan is je worp klaar.
- Heb je 2 dobbelstenen opzijgelegd, danwerp je de derde dobbelsteen opnieuw. Daarna is je worp klaar.
- Heb je 1 dobbelsteen opzijgelegd, danwerp je de andere 2 dobbelstenen opnieuw. Je mag er nu voor kiezen om de 2 opnieuw geworpen dobbelstenen opzij te leggen of 1 ervan een laatste keer opnieuw te werpen. Daarna is je worp klaar.

Met andere woorden: na elke worp moet je minimaal 1 dobbelsteen opzijleggen. Zodra je alle 3 de dobbelstenen opzij hebt gelegd is je worp klaar. Het is niet toegestaan om opzijgelegde dobbelstenen opnieuw te werpen.



Een tegel nemen

Afhankelijk van je geworpen combinatie mag je 1 tegel uit de rij nemen of 1 tegel van een andere speler stelen. Leg alle verzamelde tegels open op 1 stapel voor je neer.

Je mag 1 van de volgende mogelijkheden kiezen:



Heb je minimaal 1 sushi opzijgelegd, dan mag je het aantal sushi's op de dobbelstenen bij elkaar optellen. Dit is de plek in de rij waar je de sushi dan vandaan moet pakken.

Voorbeeld: je hebt 4 sushi's geworpen. Je neemt nu de vierde tegel uit de rij.



Heb je 3 eetstokjes opzijgelegd, dan gebruik je deze om een tegel uit de stapel van 1 andere speler te stelen. Wijs naar de gewenste tegel in de stapel van de andere speler (dat hoeft niet de bovenste te zijn). Neem de gekozen tegel en leg die open op je eigen stapel.



Heb je 2 eetstokjes en een dobbelsteen met sushi opzijgelegd, dan mag je de bovenste tegel van 1 andere speler stelen en op je eigen stapel leggen. Je kunt er in deze situatie ook voor kiezen om in plaats van te stelen sushi uit de rij te nemen.

Uitzonderingen

In de volgende gevallen eindigt je beurt zonder het nemen van een tegel:



Als je 3 lege kanten, of 1 eetstokje en 2 lege kanten opzij hebt gelegd.



Als je 2 eetstokjes en 1 lege kant, of 3 eetstokjes opzij hebt gelegd en je bij niemand kunt stelen omdat de andere spelers nog geen tegels hebben.



Als je meer sushi opzij hebt gelegd dan er tegels op tafel liggen.



Belangrijk: leg nieuwe tegels altijd bovenop je stapel.

Tegels die niet bovenaan liggen, mogen door niemand meer worden bekeken.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is direct afgelopen zodra één van de spelers de sushitegel met waarde +5 pakt. Iedere speler telt zijn pluspunten bij elkaar op en trekt daar zijn minpunten vanaf. Voor elke twee 8/2-tegels die je hebt, krijg je 8 punten. Een enkele 8/2-tegel is geen punten waard. De speler met de meeste punten wint.

Voorbeeld:



4 +3 +3 +2 +8 -3 -1 = 16

Bij een gelijke stand delen de spelers de overwinning.