



Auteur:  
Henri Kermarrec  
Illustrator:  
Aoulad  
Spelers\* 2 tot 6  
Leeftijd\* Vanaf 6 jaar  
Duur\* 15 minuten

**A**leen de snelste en zorgzaamste hulpkoks zijn goed genoeg om lid te worden van de prestigieuze club van de zaalkoks. Je moet dus sneller sushi gerechten maken dan je tegenstanders en vooral meteen hun kleinste foutjes zien.



### Materiaal

- \* 12 speciale dobbelstenen (2 sets van 6),
- \* 19 kaarten met sushi gerechten,
- \* 1 bel,
- \* de spelregels.

### Vorbereiding

Stapel alle kaarten met sushi gerechten naast het speelveld met de speelzijde naar beneden. Neem dan drie kaarten en leg ze in het midden van de tafel met de speelzijde naar boven. De bel moet binnen het bereik van alle spelers staan. De oudste speler neemt 6 dobbelstenen met dezelfde kleur en kiest dan een tegenstander voor het eerste duel. Deze tegenstander neemt de 6 overblijvende dobbelstenen. Een zeer belangrijk punt: elke duellist moet een set dobbelstenen met een eigen kleur hebben.

### Het spel begint!

Een van de spelers geeft het startsignaal. Nu begint elke duellist zijn dobbelstenen te gooien tot hij als eerste alle symbolen op een van de drie zichtbare gerechten heeft gegooid. Ze spelen tegelijk en kunnen vrij om het even wanneer alle of een deel van de dobbelstenen opzij zetten of opnieuw gooien, zonder ooit op hun tegenstander te wachten. Ze moeten ook niet melden welk gerecht ze proberen te gooien en kunnen tijdens het duel zelfs nog van mening veranderen en een ander gerecht kiezen.

De Ster zijde telt als een joker. Ze kan om het even welk symbool van een gerecht vervangen.

Wanneer een speler op zijn dobbelstenen alle symbolen van een van de drie gerechten heeft, klopt hij op de bel en stopt het duel onmiddellijk. Hij wint het gemaakte gerecht. De dobbelstenen verhuizen naar de burens links van de vorige spelers. Er wordt een nieuwe kaart omgedraaid en een nieuw gerecht wordt naast de twee overblijvende op de tafel gelegd. Het volgende duel kan beginnen. Het kan gebeuren dat een speler meerdere duels na elkaar speelt.



Auteur:  
Henri Kermarrec  
Illustrateur:  
Aoulad  
Nombre de joueurs\* 2 à 6  
Âge\* à partir de 6 ans  
Durée\* 15 minutes

**S**euls les commis les plus rapides et les plus soigneux pourront rejoindre la prestigieuse brigade des cuisiniers en salle. Il vous faudra donc préparer des plateaux de sushis plus vite que vos adversaires et, surtout, traquer la moindre de leurs erreurs.



### Matériel

- \* 12 dés spéciaux (2 sets de 6),
- \* 19 cartes  
Plateau de sushis,
- \* 1 sonnette,
- \* les règles du jeu.

### Préparation

Empilez sur le côté, face cachée, tous les plateaux de sushis puis retournez-en trois, face visible, au centre de la table. La sonnette doit être accessible à tous. Le joueur le plus âgé prend 6 dés de couleur identique puis choisit, pour le premier duel, son adversaire qui prend les 6 dés restants. Il est très important que chaque duelliste ait un set de dés de couleur différente.

### C'est parti!

Un des joueurs donne le signal de départ et, à partir de cet instant, chaque duelliste lance ses dés afin d'être le premier à obtenir tous les symboles présents de l'un des trois plateaux visibles. Ils jouent simultanément et peuvent librement mettre de côté ou relancer tout ou partie des dés à tout moment, sans jamais attendre leur adversaire. Ils ne doivent pas annoncer le plateau tenté et peuvent changer d'avis durant le duel.

La face Étoile compte comme un joker. Elle peut remplacer n'importe quel symbole nécessaire à la réalisation d'un plateau.

Lorsqu'un joueur obtient sur ses dés tous les éléments présents sur l'un des trois plateaux, il tape sur la sonnette et le duel s'arrête immédiatement. Il gagne le plateau ainsi réalisé.

Les dés passent aux voisins de gauche des duellistes. Un nouveau plateau est révélé et le duel suivant peut commencer. Il peut arriver qu'un joueur enchaîne plusieurs duels.



## “Bah!”

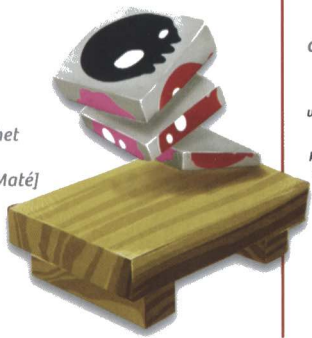
Wanneer een van de duellisten ziet dat zijn tegenstander een Bah! symbool gegooid heeft, roept hij “Bah!”. **Zijn tegenstander moet dan onmiddellijk AL zijn dobbelstenen opnieuw gooien, ook de dobbelstenen die hij al opzij had gezet.** Je moet dus zoveel mogelijk zien welke dobbelstenen je tegenstander gooit en snel je eigen Bah!'s opnieuw gooien vóór je tegenstander ze opmerkt. Alleen de spelers die de dobbelstenen gooien, mogen “Bah!” roepen.



## “Mate!”\* (3 spelers en meer)

De spelers die niet duelleren, mogen de dobbelstenen van de twee tegenstanders niet uit het oog verliezen tijdens het duel. Wanneer beide duellisten op hetzelfde ogenblik minstens één Bah! hebben, roepen de andere spelers “Mate!”. Dit duel wordt meteen stopgezet. Wie als eerste “Mate!” geroepen heeft, neemt een set dobbelstenen en geeft de andere set aan de speler die tot nu toe het kleinste aantal gerechten gewonnen heeft (hij kiest uit eventuele ex aequo's).

\* “Einde van het gevecht!”.  
Spreek uit [Maté]



## Einde van het spel

Het spel wordt stopgezet wanneer een speler genoeg gerechten gewonnen heeft:

- \* 6 gerechten bij 2 spelers,
- \* 5 gerechten bij 3 of 4 spelers,
- \* 4 gerechten bij 5 of 6 spelers.

*Deze geluksvogel wint het spel en krijgt een prestigieuze job in het grootste sushi restaurant in de buurt. Maar hij moet wel een rondje sake betalen aan zijn vernederde tegenstanders!*



rue de Labie 39 • 5310 Leuze • België  
Tel. +32 486 50 51 91

[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com)

[www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

AUTEUR	Henri Kermarrec
ILLUSTRATOR	Aoulad
GRAFISCHE WEERGAVE	Megalopole sprl
ADVIES	Case Départ sprl

© Sit Down! / Megalopole sprl 2014. Alle rechten voorbehouden onder de exclusieve licentie van Sit Down! / Megalopole sprl. Dit spel mag slechts worden gebruikt voor privé ontspanning. OPGELET: Niet geschikt voor kinderen van minder dan 3 jaar. Sommige stukken kunnen worden ingestikt of ingeoademd. Bewaar deze informatie. De weergegeven vormen en kleuren kunnen afwijken van de werkelijkheid. Elke volledige of gedeeltelijke reproductie van dit spel op om het even welke fysieke of elektronische drager is strikt verboden zonder schriftelijke toestemming van Sit Down! / Megalopole sprl. Vervaardigd in China.

## « Beurk! »

Si un des duellistes constate que son adversaire a obtenu un symbole Beurk!, il crie « Beurk! ». **Son adversaire doit alors immédiatement relancer TOUS ses dés, y compris ceux qu'il avait mis de côté.** Il est donc CAPITAL de garder un œil sur les dés de son adversaire et de vite relancer ses propres Beurk! avant que son adversaire n'ait eu le temps de les voir. Seuls les joueurs qui jettent les dés peuvent crier « Beurk! ».



## « Mate! »\* (3 joueurs et plus)

Pendant un duel, les joueurs qui ne sont pas impliqués dans celui-ci doivent observer les deux adversaires. Si ceux-ci obtiennent chacun au moins un Beurk! au même moment, les observateurs crient « Mate! », ce qui clôture immédiatement le duel en cours. Celui qui a crié « Mate! » le premier prend une série de dés et donne l'autre série au joueur ayant gagné le moins de plateaux (il choisit entre les éventuels ex-æquo).

\* « Fin du combat! »,  
prononcez [Ma-té]



## Fin de partie

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a gagné un nombre suffisant de plateaux, c'est à dire:

- \* 6 plateaux à 2 joueurs,
- \* 5 plateaux à 3 ou 4 joueurs,
- \* 4 plateaux à 5 ou 6 joueurs.

*Ce petit veinard remporte immédiatement la partie et s'assure ainsi un poste prestigieux dans le plus grand restaurant de sushis de la région. Mais il est prié de payer une tournée de saké à ses adversaires humiliés!*



rue de Labie 39 • 5310 Leuze • Belgique  
Tél. +32 486 50 51 91

[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com)

[www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

AUTEUR	Henri Kermarrec
ILLUSTRATEUR	Aoulad
INFOGRAPHIE	Megalopole sprl
CONSULTANCE	Case Départ sprl

© Sit Down! / Megalopole sprl 2014. Tous droits réservés sous licence exclusive de Sit Down! / Megalopole sprl. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Sit Down! / Megalopole sprl. Fabriqué en Chine.