

les cartes mises de côté en début de manche. Puis on démarre une nouvelle manche en distribuant 6 nouvelles cartes à chacun.

REMARQUES :

- Les cartes joker peuvent être placées dans n'importe quelle catégorie mais ne peuvent pas être sélectionnées comme première carte (il faut avoir débuté une catégorie pour pouvoir garder une carte joker).
- On peut choisir de changer de sens de jeu à chaque nouvelle manche.
- Les cartes placées devant chaque joueur ne peuvent pas être remises en jeu une fois révélées. Elles restent face visible, devant les joueurs, jusqu'à la fin de la manche.

RÈGLES AVANÇÉES :

- Les cartes joker ne comptent que pour une demi-carte lors du décompte.
- Certaines cartes ont un signe "wasabi". Toutes les variétés de sushis où se trouve au moins une carte "wasabi" ne compteront que pour un demi-type lors du décompte. Il devient donc plus difficile de remporter un dessert !

©2014 Blue Orange.
Tous droits réservés pour tous pays. Sushi Draft est une marque déposée de la société Blue Orange.



SUSHI DRAFT™





CONTENU :

6 catégories de cartes sushi:

- 8 cartes Sushi Thon
- 7 cartes California Crevette
- 6 cartes Rolls Saumon
- 5 cartes Maki Concombre
- 4 cartes Temaki Maquereau
- 2 cartes joker (peut remplacer n'importe quelle catégorie de sushi).

18 jetons avec au verso les différents types d'aliments, et au recto, le nombre de points qu'ils rapportent.

OBJECTIF :

Gagnez le maximum de points de victoire.

Pour cela, il vous faudra:

- Avoir la majorité de sushis d'une même catégorie.
 - Manger un peu de tout pour avoir droit à un dessert.
- Autrement dit, obtenir le plus possible de sushis différents.

PRÉPARATION DU JEU :

Répartissez tous les jetons en piles, chiffre caché, selon leur type.

Mélangez toutes les cartes, face cachée. Distribuez-en 6 à chaque joueur. Les cartes restantes sont mises de côté : elles ne seront pas utilisées pour cette manche.

COMMENT JOUER :

Le jeu se déroule en 3 manches. Chaque manche se déroule en 5 tours de jeu.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU :

- 1 Chaque joueur choisit une carte de sa main, qu'il place face cachée devant lui.
- 2 On compte jusqu'à 3 et chaque joueur retourne la carte qu'il a placée devant lui.
- 3 Chaque joueur passe ensuite toutes les cartes qu'il lui reste en main au joueur à sa gauche.
- 4 On continue ainsi jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus qu'une carte en main, ce qui termine la manche.

RÉPARTITION DES POINTS :

- 1 A la fin d'une manche, le joueur qui a le plus de sushis d'une même catégorie prend le premier jeton de la pile de sushi correspondante (qu'il peut consulter secrètement).
- 2 Le joueur qui a composé le repas le plus varié (qui a le plus de catégories différentes de sushis) prend le premier jeton de la pile dessert.

Ces jetons représentent des points de victoire.

En cas d'égalité sur le point 1 ou 2, c'est le joueur arrivé en deuxième position qui remporte le jeton. S'il y a à nouveau égalité, on passe au joueur suivant, et ainsi de suite. Si aucun des joueurs ne possède de cartes pour une catégorie donnée, aucun jeton n'est attribué pour cette catégorie.

Lorsque les jetons ont été distribués, on mélange toutes les cartes : celle qui reste dans la main de chaque joueur, les cartes jouées par les joueurs au cours de la manche, ainsi que