



Sushi Go – Kurzspielregel

Rundenvorbereitung:

- Die **Karten** werden gemischt und jeder Spieler erhält 9 (3 Sp.) / 8 (4 Sp.) / 7 (5 Sp.).

Spielablauf:

Es werden **3 Spielrunden** gespielt.

- Jeder Spieler **wählt eine** seiner **Handkarten** aus und legt diese verdeckt vor sich hin.
- Alle Spieler **decken gleichzeitig** ihre Karte **auf** und legen diese vor sich aus.
- Alle Spieler geben die **übrigen Karten** an ihren linken Nachbarn **weiter**.
- Dies wird so lange durchgeführt **bis** jeder Spieler seine **letzte Karte gespielt** hat.

Spezielle Karten: Der Spieler legt dieses Karten offen vor sich aus, In einem späteren Zug ...

- **Wasabi:** kann er ein Nigiri darauf legen um dessen Wert zu verdreifachen
- **Stäbchen:** kann er das Stäbchen weitergeben und zwei Karten wählen

Durchgangswertung:

Für jeden Spieler wird seine Punktschme notiert.

- **Maki-Rollen:** Die Spieler mit den meisten Maki-Rollen erhalten 6, die mit den zweimeisten 3 Punkte. (nur bei mindestens einer Maki-Rolle)
- **Tempuras:** jeweils 2 Tempura sind 5 Punkte wert (einzelne 0 Punkte)
- **Sashimis:** jeweils 3 Sashimis sind 10 Punkte wert (einzelne oder Paare 0 Punkte)
- **Muscheln:** 1/2/3/4/5 Muscheln sind 1/3/6/10/15 Punkte wert
- **Nigiris:** sind aufgedruckten Punktwert wert (bei Wasabi verdreifacht)
- **Stäbchen** und **Puddings:** sind keine Punkte wert (Puddings zählen am Ende)

Alle **Karten** bis auf die Puddings werden **auf** einen offenen **Ablagestapel** gelegt. Jeder Spieler erhält vom Nachziehstapel wieder **neue Karten** (s.o.) und ein **neuer Durchgang** beginnt.

Spielende:

Die **Punkte** der drei Durchgänge werden **aufaddiert**. Die Spieler mit den **meisten Puddings** erhalten **6 Bonuspunkte**. Die Spieler mit den **wenigsten Puddings verlieren 6 Punkte**. Der Spieler mit den **meisten Punkten** ist der Gewinner.