Auteur :
Henri Kermarrec
Illustrateur :
Aoulad

Nombre de joueurs ✻ 2 à 6
Âge ✻ à partir de 6 ans
Durée ✻ 15 minutes

Seuls 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.

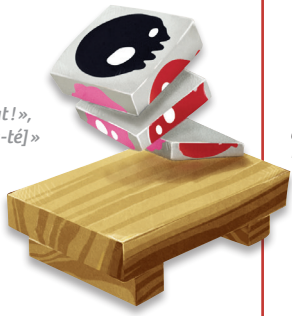
Les dés passent aux voisins de gauche des duellistes. Un nouveau plateau est révélé et le duel suivant peut commencer. Il peut arriver qu'un joueur enchaîne plusieurs duels.

« 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 !

SIT DOWN ! welcome on board

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

info@sitdown-games.com
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 privé. ATTENTION : ne convient pas aux enfants de moins 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.