



SUSHI BOAT

UN JEU DE DARIO MASSARENTI
& FRANCESCO TESTINI



Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée d'une partie : environ 15 minutes par joueur

Bienvenue au Sushi Boat !

Nous sommes fiers de pouvoir vous offrir les mets les plus succulents, conçus de main de maître par notre chef à sushi ! Vous n'avez jamais essayé de restaurant de sushi à tapis roulant ? Notre chef prépare ses chefs-d'œuvre et les place sur le tapis roulant, qui vous apporte les sushis directement.

Prenez ce qui vous fait envie quand ça passe devant vous et délectez-vous ! Notre personnel est là pour satisfaire à tous vos besoins.

Prenez place... c'est buffet à volonté !

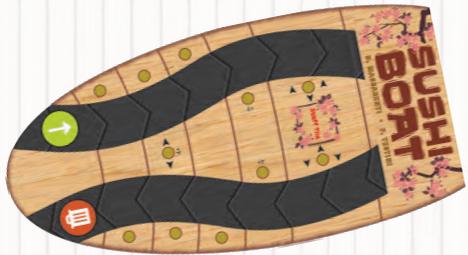


Sushi Boat est un jeu où il faut manger des délicieux sushis ! A votre tour, vous placerez votre pion sur une case libre et accomplirez 2 actions : gagner 1 yen, utiliser la compétence d'un membre du personnel ou, encore mieux, manger un sushi ! Empilez les assiettes que vous avez mangées devant vous. Vous marquez des points en choisissant des assiettes de même couleur et en mangeant la plus grande variété possible de sushis. Mais faites attention, on ne sait jamais quand quelqu'un va déclencher un défi wasabi !

Contenu

1 plateau Sushi Boat

Avec un « tapis roulant » qui fait circuler les assiettes

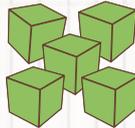


54 assiettes

Représentant les différentes recettes de sushi : 12 dans chacune des 4 couleurs + 6 blanches

1 sac

Pour les assiettes



36 cubes Wasabi

7 tuiles Personnel (« Staff Tiles »)

2 Neko

2 Momoko

1 Yuki & Takeshi

1 Satsuki

1 Hiroshi



25 cartes

Y compris 3 de chacun des 7 Accompagnements, et 4 cartes Wasabi



5 sets de table

Pour placer les cube Wasabi et résumant le calcul du score.



5 pions en bois

De couleur différente, 1 pour chaque joueur.



30 jetons de yen

25 de valeur 1 (pièces d'argent) + 5 de valeur 5 (pièces d'or)

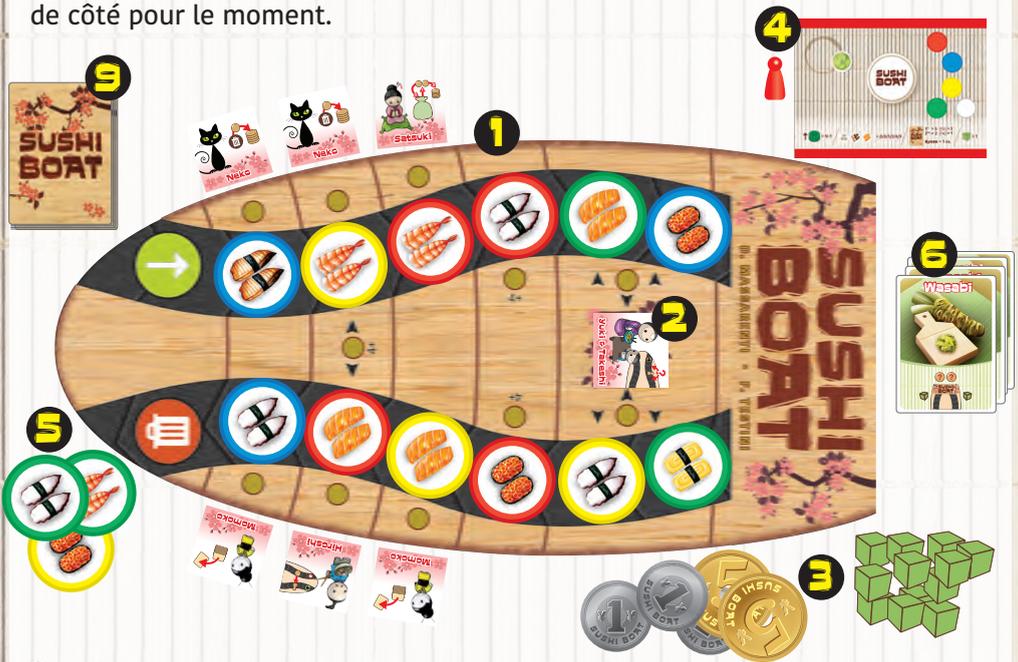


Mise en place du jeu

Laissez-moi vous aider à préparer votre festin de sushi !



1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Mélangez les tuiles Personnel face cachée et placez-en une aléatoirement sur chaque emplacement disponible.
3. Placez tous les yens et les cubes Wasabi près du plateau pour former la « banque ». Donnez 2 yens de la banque à chaque joueur.
4. Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion et le set de table correspondant. Le dernier joueur à avoir mangé des sushis joue en premier et prend le marqueur premier joueur.
5. Mettez toutes les assiettes de **couleur** dans le sac et mélangez bien (ne prenez pas les assiettes blanches pour le moment). Piochez au hasard des assiettes dans le sac et placez-les sur le tapis roulant du plateau de jeu (voir l'illustration ci-dessous), une par une, jusqu'à ce que le plateau soit plein. Puis piochez 3 assiettes supplémentaires et placez-les dans la « poubelle », à côté du plateau. Après avoir rempli le plateau, mettez les assiettes blanches dans le sac et mélangez à nouveau.
6. Séparez les 4 cartes Wasabi des cartes Accompagnement et mettez-les de côté pour le moment.



7. Mélangez les cartes Accompagnement. En fonction du nombre de joueurs, retirez au **hasard** un certain nombre de cartes du paquet et remettez-les dans la boîte, **sans les regarder** (vous ne les utiliserez pas durant cette partie).

<u>Nombre de joueurs</u>	<u>Nombre de cartes à retirer</u>
2	7 Accompagnements
3	4 Accompagnements
4	1 Accompagnement
5	Aucune

8. Puis mettez de côté un nombre de cartes Accompagnement égal au nombre de joueurs.

9. Prenez les cartes Accompagnement restantes et mélangez-les avec les cartes Wasabi pour former une pioche face cachée près du plateau de jeu. Placez les cartes Accompagnement que vous avez mis de côté sur le dessus de la pioche, également face cachée. *Cela empêchera qu'il y ait un Défi Wasabi avant que le tapis roulant ne se soit rempli quelques fois.* Laissez un peu de place pour une défausse à côté de la pioche.

Déroulement du jeu

En commençant par le premier joueur, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Note : Si vous faites une partie à 2 joueurs, il y a des règles supplémentaires que vous devrez prendre en compte (voir pages 11-12).

A votre tour, suivez ces étapes dans cet ordre :

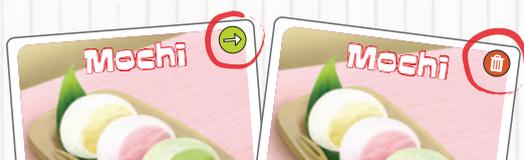
1. **Retournez** la carte au sommet de la pioche et remplissez le tapis roulant.
2. **Déplacez** votre pion sur une case vide.
3. **Effectuez** jusqu'à 2 actions.

Étape 1 : Révélez une carte de la pioche

Nos chefs travaillent d'arrache-pied pour vous fournir une suite ininterrompue de plats frais sur le tapis roulant !

Au début de votre tour, retournez la carte au sommet de la pioche et placez-la sur la défausse.

Si vous avez révélé une carte Wasabi, la partie est interrompue par un Défi Wasabi (voir page 5). Une fois le défi résolu, continuez votre tour à l'étape 2.



Si vous avez révélé une carte Accompagnement, vous devez remplir le plateau de jeu en piochant des assiettes dans le sac une par une et en les poussant sur le plateau. En faisant cela, vous pousserez automatiquement d'autres assiettes hors du plateau pour faire de la place !

Regardez le symbole en haut de la carte que vous avez révélée :



Si le symbole est **rouge**, continuez à ajouter des assiettes au plateau **jusqu'à ce qu'une assiette tombe dans la poubelle**.



Si le symbole est **vert**, continuez à ajouter des assiettes au plateau jusqu'à ce qu'il soit plein, **sans laisser aucune assiette tomber dans la poubelle**.

Important : ajoutez toujours les assiettes au début du tapis roulant, du côté indiqué par la flèche ! N'ajoutez jamais les assiettes au milieu du tapis ou bien depuis la poubelle !



Exemple : Aria commence son tour en retournant la carte au sommet de la pioche, ce qui révèle une carte Tempura avec un symbole rouge. Puisqu'il n'y a qu'une seule place libre sur le tapis roulant, elle doit rajouter deux assiettes, ce qui en pousse une dans la poubelle.

Note : il est peu probable mais pas impossible qu'il n'y ait plus assez d'assiettes dans le sac pour remplir le plateau de jeu. Si cela se produit, remettez toutes les assiettes de la poubelle dans le sac et mélangez bien avant de continuer à remplir le plateau de jeu.

Défi Wasabi

Lorsqu'une carte Wasabi est révélée, le jeu s'arrête temporairement : le temps est venu d'un Défi Wasabi !



Durant un Défi Wasabi, chaque joueur tente de deviner la couleur des 2 assiettes cachées à l'arrière du plateau de jeu (à l'endroit où sont les deux points d'interrogation).

Tout d'abord, prenez toutes les assiettes de la poubelle et remettez-les dans le sac (mélangez bien !).

Puis chaque joueur prend 2 cubes Wasabi de la banque et les place **secrètement** sur son set de table de façon à indiquer les couleurs qu'il pense être celles des assiettes cachées (cachez les cubes avec votre main). Vous pouvez placer les deux cubes sur la même couleur si vous pensez que les assiettes sont de couleur identique.

Enfin, lorsque tous les joueurs ont fait leurs choix, ajoutez des assiettes au tapis roulant jusqu'à ce que les deux assiettes cachées soient révélées (ceci peut pousser des assiettes dans la poubelle – c'est normal !).

Tous les joueurs révèlent alors où ils ont placé les cubes Wasabi : **gardez le cube que vous aviez posé sur chaque couleur que vous avez deviné correctement**. Les cubes pour lesquels vous n'avez pas deviné correctement sont rendus à la banque.

Une fois que le Défi Wasabi est accompli, retirez la carte Wasabi du jeu (ne la mettez pas dans la défausse). Le joueur actif continue alors son tour à partir de l'étape 2.

Exemple : Matteo retourne une carte Wasabi au début de son tour : c'est un Défi Wasabi ! D'abord, il remet les 3 assiettes de la poubelle dans le sac, puis tous les joueurs prennent 2 cubes Wasabi et les placent secrètement sur leur set de table pour tenter de deviner la couleur des assiettes cachées. Matteo choisit rouge et vert. Lorsque tout le monde est prêt, ils révèlent leurs choix et Matteo ajoute des assiettes sur le tapis roulant pour révéler les 2 assiettes cachées : les deux assiettes sont vertes ! Puisque Matteo a deviné une des assiettes correctement, il garde un des deux cubes Wasabi et rend l'autre à la banque.



Etape 2 : Déplacez votre pion

Ici au Sushi Boat, on aime bien se lever et se déplacer un petit peu. C'est un peu comme les chaises musicales !

Vous **devez** déplacer votre pion à chaque tour. Vous pouvez le déplacer sur n'importe quelle case Action du plateau de jeu **qui n'est pas déjà occupée par un autre pion**. Les cases Action sont indiquées par un symbole rond : ●

Important : trois des cases Action sont marquées d'un symbole « 4+ ». Ces cases ne sont utilisées que dans les parties à 4 ou 5 joueurs. Si vous jouez à 2 ou à 3, vous ne pouvez déplacer votre pion sur aucune de ces cases.



Dépenser des yens : si tenez absolument à aller sur une case où se trouve déjà le pion d'un autre joueur, **vous pouvez leur payer 1 yen** pour prendre leur place. Ceci retire leur pion du plateau et vous mettez le votre sur la case libérée (voir « Dépenser des yens », page 9).

Vous ne pouvez **pas** laisser votre pion sur la même case qu'au tour précédent. Si votre pion n'est pas sur le plateau (au premier tour par exemple), vous pouvez choisir n'importe quelle case vide.

Exemple : Aria veut vraiment une assiette bleue pour continuer la série qu'elle a commencée. Il y en a 2 sur le plateau, mais le pion de Matteo est sur la case Action à côté de l'une d'entre elles. Aria déplace son pion sur la case à côté de l'autre assiette bleue.

Etape 3 : Effectuez deux actions parmi trois au choix.

Le meilleur moment dans un restaurant de sushi... c'est quand on mange le sushi, pardi !

Après avoir déplacé votre pion, vous pouvez effectuer 2 actions sur votre nouvelle case. Vous avez trois options :

- **Manger du sushi**
- **Parler au personnel** présent sur la case pour bénéficier de sa compétence spéciale
- **Prendre 1 yen** à la banque

Vous pouvez effectuer vos actions dans l'ordre de votre choix. Vous ne pouvez pas faire deux fois la même action en un seul tour.

Vous pouvez également accomplir autant d'actions spéciales que vous le souhaitez durant cette étape de votre tour – avant, pendant ou après avoir effectué vos deux actions. Celles-ci sont expliquées pages 8-9.

Une fois que vous avez effectué vos deux actions, votre tour prend fin et celui du joueur suivant commence.

Manger des sushis et empiler les assiettes

Une fois que vous aurez dégusté ce chef-d'œuvre de sushi, veuillez empiler vos assiettes vides devant vous. Lorsque vous aurez terminé, notre personnel se fera un plaisir de vous débarrasser !

Lorsque vous choisissez de manger un sushi, prenez l'assiette qui est sur l'emplacement à côté de la case Action sur laquelle est votre pion.

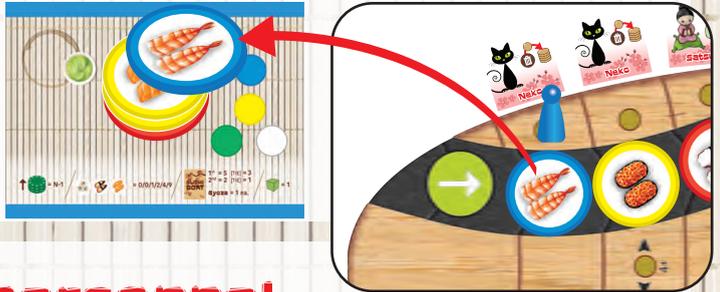
Important : trois des cases Action sont marquées d'une flèche ◀. Ces cases ont chacune **2 assiettes** à côté d'elles. Lorsque vous placez votre pion sur de ces cases Action, vous ne pouvez prendre qu'une seule de ces assiettes, **pas les deux** !

A mesure que vous récupérez des assiettes, vous allez faire une pile en face de vous. Vous **devez** toujours placer une nouvelle assiette sur le **dessus** de la pile. **Vous ne pouvez pas changer l'ordre des assiettes** une fois qu'elles sont dans la pile. De plus, **vous ne pouvez pas regarder les assiettes dans votre pile**, hormis celle du dessus : une fois que vous avez mangé le sushi, c'est à vous de vous en souvenir !

Vous pouvez placer une assiette de n'importe quelle couleur par-dessus n'importe quelle autre assiette, en tenant compte des points suivants :

- Vous marquez des points pour avoir mangé le plus de sushis différents, donc essayez de varier les plats autant que possible !
- Si vous empilez 2 assiettes ou plus de la même couleur à la suite, vous gagnez des points supplémentaires (voir « Score Final » page 10).
- Les assiettes blanches ne comptent **jamais** dans le calcul du score pour les suites de couleur – elles ne comptent pas dans une série, mais ne l'interrompent pas non plus.

Exemple : Pour sa première action, Aria prend l'assiette bleue avec les crevettes qui est à côté de la case Action où se trouve son pion, et l'ajoute à sa pile d'assiettes.



Parler au personnel

Notre aimable personnel est toujours prêt à se mettre en quatre pour vous satisfaire. N'oubliez pas de leur laisser un pourboire !

Certaines cases Action ont une tuile Personnel à côté d'elles. Lorsque vous déplacez votre pion sur une de ces cases, vous pouvez utiliser la capacité spéciale de la tuile correspondante. Cependant, vous devez payer **1 yen** à la banque si vous souhaitez utiliser la capacité en question.

Il y a 5 différents membres du personnel :



• **Hiroshi** : vous pouvez prendre l'assiette qui est sur l'emplacement du **côté opposé** du plateau (sur la même ligne que la case où est votre pion).

• **Satsuki** : piochez 2 assiettes dans le sac (sans regarder !) puis ajoutez une des deux à votre pile d'assiettes. Vous pouvez l'ajouter sur le **dessus ou en dessous** de la pile. Remettez l'autre assiette dans le sac.



• **Neko** : prenez une assiette de la poubelle et rajoutez-la à votre pile d'assiettes.

• **Yuki & Takeshi** : prenez 1 assiette d'un des emplacements **adjacents** à la case Action où se trouve votre pion (à droite ou à gauche sur le tapis roulant).

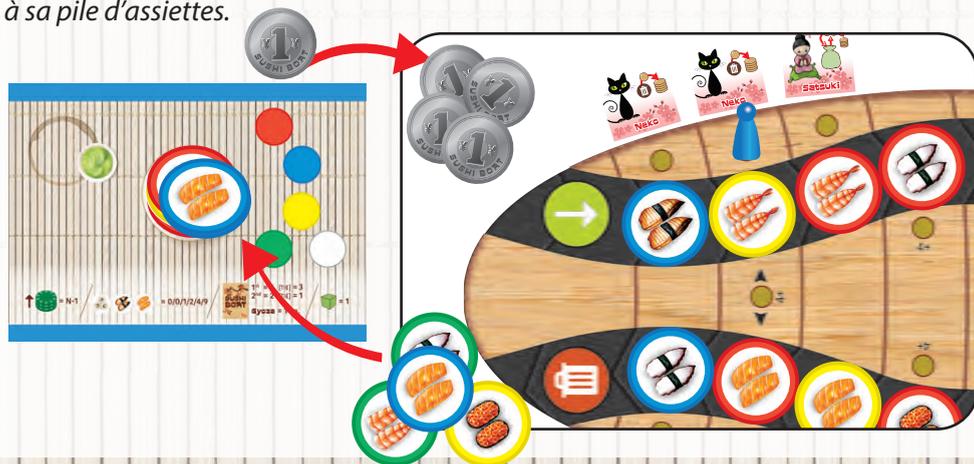


• **Momoko** : prenez la carte Accompagnement au sommet de la défausse et ajoutez-la à votre main (voir « Accompagnements », page 8).



Important : vous ne pouvez avoir que 2 cartes Accompagnement en main à tout moment. Si vous tirez une troisième carte Accompagnement, défaussez immédiatement une carte de votre choix, sans utiliser sa capacité spéciale.

Exemple : le pion d'Aria est sur une case Action près de Neko. Pour sa seconde action du tour, elle décide de payer 1 yen à la banque et prend une assiette de son choix dans la poubelle – une assiette bleue avec un sushi au saumon – et la rajoute à sa pile d'assiettes.



Prendre des yens

Prenez 1 yen de la banque et rajoutez-le à votre réserve.

Exemple : C'est au tour de Matteo. Il est un peu à court d'argent, donc il décide d'utiliser une de ses actions pour prendre 1 yen à la banque.

Actions spéciales

Durant l'étape 3 de votre tour, vous pouvez également jouer autant de cartes Accompagnements de votre main que vous le souhaitez et/ou dépenser des yens pour effectuer des actions spéciales.

Accompagnements

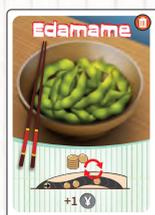
Le repas de sushi parfait demande l'accompagnement idéal ! Utilisez ces délicieux hors-d'œuvre pour améliorer votre repas (et soutenir votre stratégie !).

Chaque carte d'Accompagnement indique une action spéciale que vous pouvez utiliser une fois. Vous pouvez jouer **autant de cartes** Accompagnement que vous le souhaitez durant votre tour. Lorsque vous jouez un Accompagnement, suivez les instructions sur la carte puis placez-la face visible en face de vous, à côté de votre pile d'assiette.

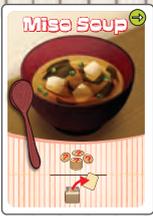
Il y a 6 différents types d'Accompagnements :



• **Tempura :** choisissez n'importe quelle assiette sur le plateau et **poussez-la** d'une place vers l'avant (en direction de la poubelle). Ceci peut « pousser » d'autres assiettes également, ce qui peut forcer une assiette à tomber dans la poubelle. Après avoir poussé l'assiette, prenez 1 yen à la banque.



• **Edamame :** échangez l'assiette sur le dessus de votre pile avec n'importe quelle assiette sur le plateau, puis prenez 1 yen à la banque.



- **Soupe miso** : Vous pouvez regarder toutes les assiettes de votre pile sans en changer l'ordre (remettez-les tout de suite dans la pile), puis piochez la carte Accompagnement au sommet de la défausse et ajoutez-la à votre main.



- **Gyoza** : cette carte vaut 1 point de victoire à la fin de la partie.



- **Takoyaki** : jouez cette carte durant un Défi Wasabi. Vous pouvez prendre 3 cubes wasabi pour deviner la couleur des assiettes cachées **et** vous pouvez regarder le choix de tous les autres joueurs avant de prendre vos propres décisions (*mais avant de révéler les assiettes cachées, bien entendu !*). Il est possible de gagner les 3 cubes Wasabi de cette manière.

- **Yakitori** : échangez les places de 2 assiettes de votre choix sur le plateau, puis prenez 1 yen à la banque.



- **Mochi** : échangez les places de 2 tuiles Personnel de votre choix sur le plateau.

A la fin de la partie, les joueurs qui ont « mangé » le plus d'Accompagnements (en jouant des cartes Accompagnement) gagneront des points supplémentaires (*voir page 10*) !

Exemple : Durant un tour précédent, Matteo a utilisé la capacité de Momoko pour ajouter une carte Accompagnement d'Edamame à sa main. Il joue la carte pour échanger l'assiette jaune sur le dessus de sa pile avec une verte qui est sur le tapis roulant. Il prend ensuite 1 yen à la banque. La carte Edamame reste face visible à côté de sa pile d'assiettes. Il a « mangé » ce délicieux hors d'œuvre !

Dépenser des yens

A n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez dépenser des yens de votre réserve pour accomplir l'une des actions spéciales suivantes, dans n'importe quel ordre :

- **Commande spéciale** : vous pouvez redonner 1 yen à la banque pour ajouter 1 assiette piochée au hasard dans le sac au plateau de jeu (elle s'ajoute au début du tapis roulant comme à l'accoutumée, *voir page 4*).
- **Prendre place** : vous pouvez payer 1 yen à un **autre joueur** pour retirer son pion du plateau de jeu (afin de pouvoir utiliser vous-même la case sur laquelle il se trouvait). Durant son prochain tour, le joueur affecté pourra placer son pion sur n'importe quelle case libre, comme à l'accoutumée.

Fin de la partie

Vous avez fini de manger ? J'ose espérer que ce repas avait aussi bon goût qu'il en avait l'air ! Faisons donc un petit décompte afin de savoir qui a dégusté le meilleur repas de sushi !

La partie prend fin lorsque **la dernière carte de la pioche est révélée**. Finissez votre tour de manière normale, puis passez au calcul du score !

Calcul du score

Voici venu le moment pour les joueurs de calculer leur score total !
Chaque joueur compte :

1. **Séries de couleur** : chaque suite d'assiettes de la même couleur dans sa pile rapporte au joueur un nombre de points égal au nombre d'assiettes dans la suite, **moins 1** (ainsi, 4 assiettes de la même couleur à la suite valent 3 points). Vous pouvez gagner des points pour plusieurs séries dans votre pile. Les assiettes blanches n'interrompent **pas** une série de couleur, mais elles **ne rapportent pas** non plus de points (même si vous avez une série d'assiettes blanches à la suite). **Faites en sorte de bien compter tous ces points avant de passer à l'étape suivante !**

2. **Séries de sushis différents** : il y a 7 types de sushis différents sur les assiettes. Arrangez vos assiettes en groupes n'incluant qu'une seule assiette de chaque type. La couleur des assiettes n'a pas d'importance, seul compte le type de **sushi** qui y figure !

Vous pouvez obtenir plusieurs groupes de sushis.

Le nombre de point que rapporte chaque groupe dépend du nombre de sushis **différents** dans la série :

Types de sushis	Points
1	0
2	0
3	1
4	2
5	4
6+	9



3. **Accompagnements** : le joueur qui a joué le plus de cartes Accompagnement gagne **5 points**. Le joueur suivant gagne **2 points**. En cas d'égalité pour la première place, chaque joueur à égalité gagne **3 points**, alors qu'une égalité à la seconde place rapporte **1 point à chaque joueur** en première place.

Important : vous ne pouvez pas gagner de points pour les accompagnements à moins d'avoir joué au moins une carte Accompagnement durant la partie.

Gyoza : souvenez-vous que chaque Gyoza vous rapporte aussi **1 point** supplémentaire.

4. **Cubes wasabi** : chaque cube de wasabi que vous avez à la fin de la partie rapporte **1 point**.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de yen qui gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs en première place se partagent la victoire.

Exemple : c'est la fin de la partie, et Aria fait le total de son score.

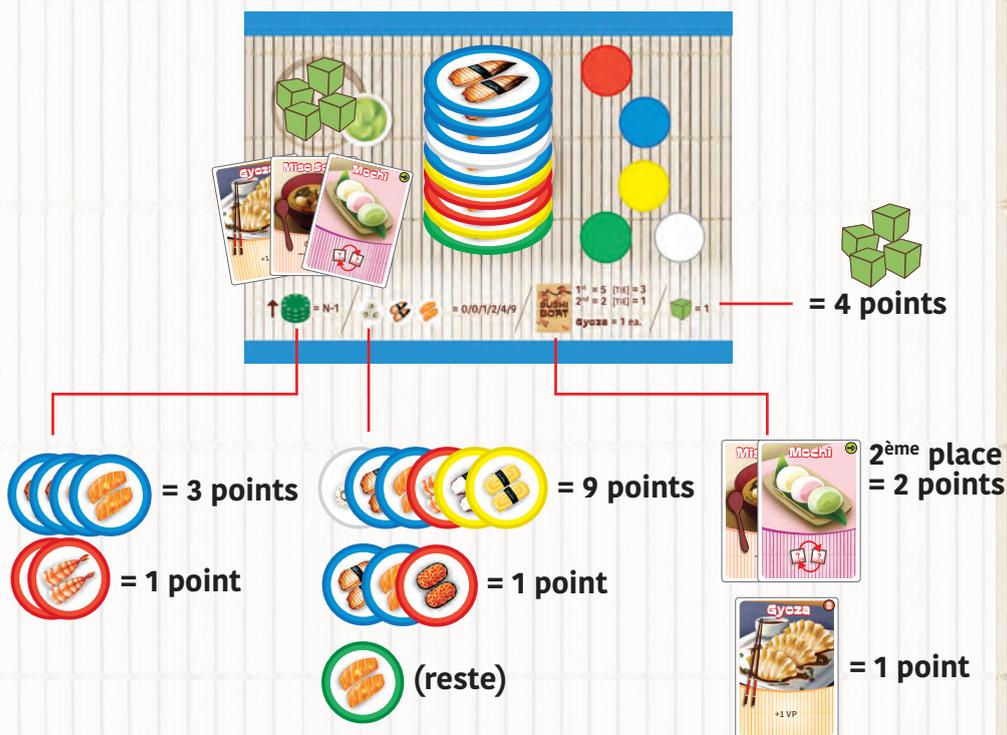
Tout d'abord, elle regarde sa pile d'assiettes. Elle a une série de 4 assiettes bleues (elle compte les 4 bien qu'il y ait une assiette blanche parmi elles), et une autre série de 2 assiettes rouges. Elle gagne 3 points pour les assiettes bleues et 1 point pour les assiettes rouges.

Puis elle sépare les assiettes selon les types de sushi : elle peut compter un groupe de 6 sushis différents (qui vaut 9 points) et un autre de 3 sushis différents (qui vaut 1 point), avec une assiette toute seule en plus.

Elle compte ses Accompagnements, et se rend compte qu'elle arrive en deuxième place de ceux qui en ont mangé le plus, ce qui lui donne 2 points. L'un de ses Accompagnements est un Gyoza, ce qui lui donne 1 point supplémentaire.

Enfin, elle compte le nombre de cubes Wasabi qu'elle a accumulé durant la partie et marque encore 4 points.

En additionnant tout ça, elle marque donc 3 (assiettes bleues) + 1 (assiettes rouges) + 9 (groupe de 6 sushis) + 1 (groupe de 3 sushis) + 2 (Accompagnements) + 1 (gyoza) + 4 (wasabi) = 21 points. Un somptueux festin !



Parties à deux joueurs

Dans une partie à deux joueurs, il y a des restrictions spéciales concernant le déplacement des pions.

Le plateau de jeu est séparé en lignes. Chaque ligne contient un certain nombre de cases Action. Dans une partie à trois ou quatre joueurs, vous ne pouvez pas mettre votre pion sur la même case Action qu'un autre joueur mais vous pouvez vous déplacer sur une autre case Action de la même ligne. Dans une partie à deux joueurs, vous ne pouvez pas placer votre pion sur une case Action de la même ligne qu'une case déjà occupée par le pion d'un autre joueur.

Comme dans une partie à trois ou quatre joueurs, vous avez néanmoins le droit de payer 1 yen à un joueur pour qu'il retire son pion et que vous puissiez occuper une case normalement indisponible.

Exemple : dans une **partie à deux joueurs**, le pion de Matteo (**en rouge**) est sur la troisième ligne, donc Aria (**en bleu**) ne peut pas placer son pion sur une des cases Action barrées sur le schéma. Elle doit soit payer 1 yen à Matteo pour qu'il retire son pion, soit se déplacer sur une des cases disponibles (les cases marquées d'un « 4+ » ne sont pas disponible dans une partie à deux joueurs).



Crédits

Japanime Games

Conception du jeu : Dario Massarenti et Francesco Testini –
« Nous aimerions dire un grand merci à nos familles pour leur soutien constant et leur patience. »

Producteur Exécutif : Eric Price

Producteur : Heather Przystas

Maquette : Elaine Schimek

Editeur : William Niebling

Illustrations cartes et assiettes : Even Kwan (evenstudios.com)

Illustration de couverture : kokuzu

Testeurs : Tammy Niebling, Jason Petrie et Teresa McMahon

Version Française : Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sebastien Rost

Traduction : Nicolas Lion

Relecture :

Adaptation graphique : Clémence Gouyon

Communication : Isabelle Doll



Don't Panic Games
38 rue Notre-Dame-de-Nazareth
75003 Paris
www.dontpanicgames.com
Version française © 2021 Don't Panic Games



Japanime Games
www.japanimegames.com
©2021 Japanime Games