



de Reiner Knizia

Mettez les bouchées doubles !

Pour 2 à 5 amateurs de sushis à partir de 8 ans.

Il n'y a pas que les vers grillés dans la vie ! Songeait le héron Harry Patapon après sa dernière visite à la basse-cour, quand soudain il a eu une idée culinaire de génie : des sushis ! Les poules branchées sont enthousiasmées par cette nouvelle carte des menus. Mais la qualité n'est pas encore au rendez-vous. La cuisine tourne vite au cauchemar et rapidement se pose la question des arêtes : combien vont se retrouver cette fois dans le gosier de notre volaille ?

But du jeu

À l'aide des dés, les joueurs essaient de s'emparer du maximum de ces délicieux sushis. Encore faut-il éviter les arêtes pour marquer des points. Bien entendu, les petites restent moins en travers de la gorge que les grandes ...

Le vainqueur est celui qui possède le plus de points à la fin de la partie.

Contenu

- 5 dés
 - 24 portions
- { 12 bouchées de sushi
12 arêtes

Les dés

Ils indiquent 4 symboles différents :



sushi
x10
(2 par dé)



arêtes
x10
(2 par dé)



baguettes bleues
x5
(1 par dé)



baguettes rouge
x5
(1 par dé)

Les 12 bouchées de sushi (bleues, rapportent des points)



Les 12 arêtes (rouges, font perdre des points)



Préparation du jeu

Mélanger séparément les bouchées de sushi et les arêtes et former deux rangées, face visible.

Disposition



rangée de sushis



rangée d'arêtes

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir mangé des sushis reçoit les 5 dés et commence.

A son tour, le joueur dispose de trois lancers de dés au maximum pour s'emparer d'une portion. Une fois obtenue, son tour est terminé.

Le joueur commence par lancer les 5 dés. S'il ne peut ou ne veut pas prendre de portion, il laisse au minimum 1 dé de côté. (Les dés mis de côté viendront s'ajouter au résultat obtenu.)

Il relance une deuxième fois les dés restants. S'il ne veut ou ne peut toujours pas prendre une portion, il relance les dés une dernière fois. Là encore, il met de côté au minimum 1 des dés de son deuxième lancer. (Celui qui n'a plus qu'un dé au deuxième jet ne dispose pas de troisième lancer.)

Le joueur est obligé de prendre une portion au plus tard à l'issue de son troisième jet, soit sur la table, soit à l'un de ses adversaires.

Prise des portions sur la table

Si au moins un des dés indique un sushi, le joueur peut s'emparer d'un sushi. Le nombre de sushis obtenus indique si le joueur peut s'emparer, respectivement, de la 1^{re}, 2^e, 3^e, 4^e ou 5^e bouchée de sushi sur la table, en comptant de gauche à droite (voir exemple).

Si au moins un des dés indique une arête, le joueur peut prendre une arête. Le nombre d'arêtes obtenues indique si le joueur peut s'emparer, respectivement, de la 1^{re}, 2^e, 3^e, 4^e ou 5^e arête sur la table, en comptant de gauche à droite (voir exemple). Les espaces qui apparaissent sont resserrés au fur et à mesure.

Exemple



Nick peut choisir de prendre, soit la 2^e bouchée de sushi, soit la 3^e arête sur la table. À la place, il décide de garder des dés de côté et de relancer les autres.

Chaque joueur forme deux piles devant lui avec les portions récupérées :

- L'une composée uniquement de bouchées de sushi;
- L'autre composée uniquement d'arêtes.

Les portions récupérées sont placées sur le dessus de la pile correspondante (face visible). Il est interdit de regarder les portions recouvertes.



Vol de portions chez ses adversaires

Le joueur qui obtient au minimum trois baguettes de même couleur aux dés, gagne le droit de voler une portion à l'un de ses adversaires :

■ Trois dés indiquant des baguettes bleues :

➔ Le joueur peut voler une bouchée de sushi à l'adversaire de son choix !



Mais seule la portion située au sommet de la pile correspondante peut être volée.

■ Trois dés indiquant des baguettes rouges :

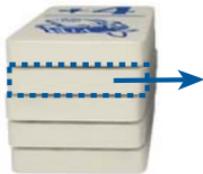
➔ Le joueur peut voler une arête à l'adversaire de son choix !



■ Quatre ou cinq dés indiquant des baguettes de même couleur :



➔ Le joueur peut voler **n'importe quelle** bouchée de sushi correspondant à la couleur obtenue. Il annonce quel adversaire il souhaite voler, puis la position de la portion convoitée dans la pile (*Par exemple : « Je voudrais la deuxième bouchée de sushi en partant du haut dans la pile de Sophia. »*). Il est interdit de regarder avant !



pile de Sophia

L'embaras du choix ...

Si le résultat du dé offre plusieurs possibilité à un joueur, il choisit l'une d'entre elles.

Exemple



À l'issue de son 3^e jet, Nick a obtenu trois baguettes rouges, une portion de sushi et une arête.

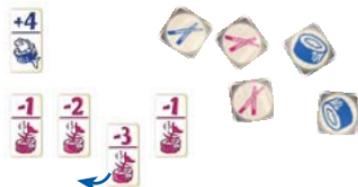
Il doit alors se décider entre : prendre la 1^{re} portion de sushi ou la 1^{re} arête sur la table ou voler l'arête au sommet de la pile de l'un de ses adversaires.

Cf. fig.

Pas le choix ...

Si, à la fin de son tour, un joueur ne peut ni prendre une portion sur la table, ni voler un de ses adversaires, il est obligé de prendre l'arête avec la plus forte valeur négative encore sur la table. S'il ne reste plus d'arêtes, il prend la bouchée de sushi avec la plus petite valeur.

Exemple



À l'issue de son 3^e jet, Luc ne peut ni voler, ni s'emparer d'une bouchée de sushi. (Il ne reste plus qu'une bouchée de sushi sur la table, mais ses dés indiquent 2 bouchées de sushi.) Il doit donc prendre l'arête avec la plus forte valeur négative encore sur la table. À ce moment du jeu, il s'agit du -3 car le -4 a déjà été pris.

Cf. fig.

Fin de la partie et vainqueur

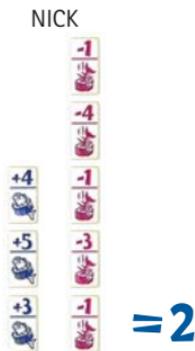
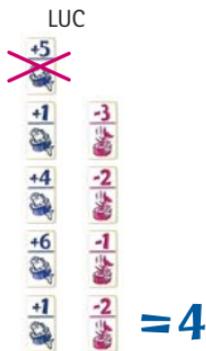
La partie s'arrête dès que la dernière portion sur la table est prise.

Les joueurs rapprochent alors leurs deux piles l'une de l'autre. Toutes les bouchées de sushi qui dépassent ne comptent pas et sont retirées du jeu. C'est pourquoi il faudra nécessairement prendre des arêtes durant la partie. Les arêtes comptent **toujours**.



Chacun additionne ensuite la valeur de ses bouchées de sushi, puis retranche la valeur de ses arêtes. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

Exemple de décompte

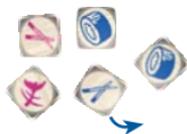


Luc possède 5 bouchées de sushi mais a également récupéré 4 arêtes. Il doit donc se débarrasser de la bouchée de sushi au sommet de sa pile (+5). Elle ne compte pas. Il additionne alors la valeur de ses quatre bouchées de sushi (+12) et retranche la valeur de ses arêtes (-8). Il totalise donc 4 points.

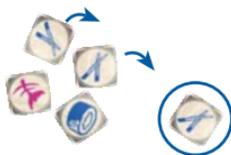
Nick possède plus d'arêtes que de bouchées de sushi. Contrairement aux sushis, les arêtes en trop ne sont pas retirées du jeu mais sont prises en compte dans le résultat. Il conserve toutes ses bouchées de sushi et totalise tout de même 2 points.

Sophia ne peut pas compter la bouchée de sushi au sommet de sa pile (+2) et la retire du jeu. Elle remporte cependant la partie avec 6 points.

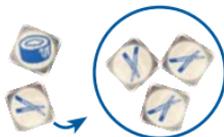
Exemple de tour de jeu



Après son 1^{er} jet, Sophia pourrait prendre la 2^e bouchée de sushi ou la 1^{re} arête sur la table et avoir ainsi fini son tour. Mais elle décide, à la place, de mettre les baguettes bleues de côté.



Elle relance les autres dés et obtient deux autres baguettes bleues, un sushi et une arête. Elle pourrait décider de s'arrêter en prenant la 1^{re} portion de sushi ou la 1^{re} arête sur la table ou en volant le sushi au sommet de la pile de l'un de ses adversaires. Mais elle préfère garder de côté les deux autres baguettes bleues pour en avoir trois et relancer les deux dés restants.



Sophia obtient des nouvelles baguettes bleues et un sushi. Comme elle possède maintenant 4 baguettes bleues, elle peut voler le sushi de son choix dans la pile de l'un de ses adversaires. Elle pourrait également s'emparer du 1^{er} sushi sur la table. Elle réclame le sushi situé sous la pile de Nick et le place sur sa pile de sushis.

©2008 Zoch GmbH
Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Doris Matthäus
Traduction française : Éric Bouret

Zoch GmbH
Briener Straße 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com

Distribution Suisse: CARLETO AG
Moosacherstraße 14
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch