

Exemple de tour de jeu



Après son 1er jet, Olivia pourrait prendre la 2e bouchée de sushi ou la 1re arête sur la table et avoir ainsi fini son tour. Mais elle décide, à la place, de mettre la baguette bleue 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 1re portion de sushi ou la 1re 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.



Olivia obtient une nouvelle baguette bleue 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 1er sushi sur la table. Elle réclame le sushi situé sous la pile de Nicolas et le place sur sa pile de sushis.



Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Doris Matthäus
Édité par Zoch Verlag - Munich - Allemagne
Adaptation française : Gigamic © 2008
BP 30 - 62930 Wimereux - France



Avec ou sans arêtes ?



de Reiner Knizia

Mettez les bouchées doubles !

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

Principe du jeu

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

Les dominos à convoiter ont des valeurs positives (les sushis) ou négatives (les arêtes). Le joueur dispose de trois lancers de dés pour en récolter. Les combinaisons obtenues permettent de récupérer des dominos libres ou d'en voler aux adversaires. Attention aux arêtes qui restent en travers de la gorge. Essayez de prendre les plus petites car, en fin de partie, leurs points viennent diminuer la valeur de vos bons sushis !

Règle vidéo: <http://12mj.crocpom.fr/?p=138>

Contenu

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

Les 5 dés

Ils indiquent 4 symboles différents :



sushi
x 10
(2 par dé)



arêtes
x 10
(2 par dé)



baguettes bleues
x 5
(1 par dé)



baguettes rouges
x 5
(1 par dé)

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



Les 12 arêtes (rouges, font perdre des points)



2

Fin de la partie et vainqueur

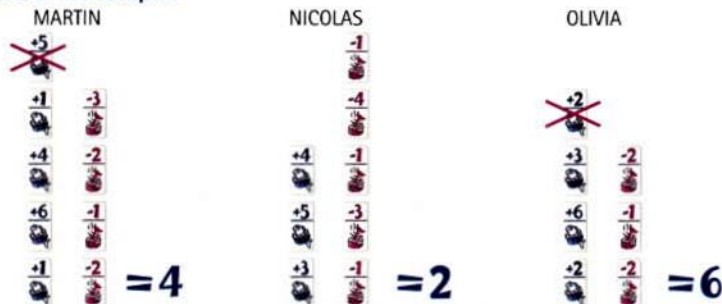
La partie s'arrête dès que la dernière portion sur la table est prise.

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



Martin 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.

Nicolas 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.

Olivia 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.

7

L'embaras du choix...

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

Exemple



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

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

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 3e jet, Martin 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.

Préparation du jeu

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

Disposition



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.

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 les dés restants. S'il ne veut ou ne peut toujours pas prendre une portion, il relance une dernière fois. Là encore, il met de côté au minimum 1 dé de son deuxième lancer. Celui qui n'a relancé qu'un seul 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.

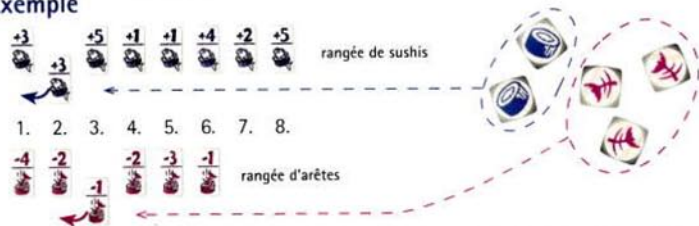
Dès qu'un joueur s'est emparé d'une portion, c'est au suivant de lancer les dés.

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



Nicolas peut choisir de prendre, soit la 2^e bouchée de sushi, soit la 3^e arête sur la table, soit 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 supérieure visible. Il est interdit de regarder les portions recouvertes.



4

Vol de portions chez ses adversaires

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

- 3 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.

- 3 dés indiquant des baguettes rouges :

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



- 4 ou 5 dés indiquant des baguettes identiques :

□ 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 d'Olivia. ») Il est interdit de regarder avant !



pile d'Olivia

5