

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Sushi Express

Pour 3 à 6 joueurs,
à partir de 8 ans



PRÉSENTATION

Les joueurs slaloment dans les ruelles, au volant de leurs petites camionnettes de livraison, pour livrer des sushis aux quatre coins de la cité. À chaque passage chez Sushi Express, ils prennent les commandes. Chacun s'efforce de livrer le plus de clients différents possibles, et d'obtenir de généreux pourboires.

SPIELMATERIAL

- 1 tableau de paris
- 12 tuiles hexagonales (Sushi Express, parc, 10 maisons)
- 6 pions de pari aux couleurs des joueurs
- 6 camionnettes de livraison aux couleurs des joueurs
- 2 dés
- 6 cartes aux couleurs des joueurs
- 36 cartes clients (8 bleu clair, 8 bleu foncé, 2 de chacune des autres couleurs et 8 cartes pourboires)
- 28 cartes action
- 1 livret de règles


Avant la première partie, détachez soigneusement les hexagones et le plateau de paris de leur planche, et faites les 11 trous dans le tableau de paris.



MISE EN PLACE

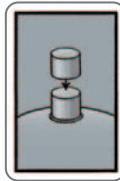
- Placez le tableau de paris et les dés au centre de la table.
- Placez les 12 hexagones en cercle sur la table, le parc et Sushi Express étant places à l'opposé l'un de l'autre, séparés par 10 maisons de chaque côté.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend la carte, le pion de pari et la camionnette correspondante.
Chaque joueur pose sa carte et son pion de pari devant lui. La carte a pour seule fonction de rappeler à tous la couleur jouée par chacun. Toutes les camionnettes des joueurs sont placées sur la tuile Sushi Express.

Note: Les cartes, pions et camionnettes des couleurs non utilisées sont remis dans la boîte.

 Les cartes action sont reconnaissables au parc représenté au dos. Chaque joueur prend deux cartes action, une carte “pari identique” et une carte “une tuile plus loin”.

Les cartes action restantes sont mélangées et placées en une pioche, face cachée, à côté du parc.

Les effets de toutes les cartes action sont décrits à la fin de ces règles.




Pari identique



1 tuile plus loin



cartes action

 Les cartes clients sont reconnaissables au Sushi Express représenté au dos. Elles sont mélangées et placées en une pioche, face cachée, à côté du Sushi Express.

On pioche autant de cartes clients qu'il y a de joueurs que l'on place en une rangée, faces visibles, à côté de la pioche.

Note: il n'y a aucune relation entre les couleurs des joueurs et celles des clients.

 Le premier joueur est désigné d'une manière ou d'une autre.



cartes clients

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de Sushi Express se déroule en un certain nombre de tours.

Chaque tour se compose de quatre phases successives:

1. Paris – 2. Jet de dés – 3. Déplacement des camionnettes – 4. Commandes

La partie se termine lorsque, à la phase 4 (commandes), il n'y a plus suffisamment de cartes clients à retourner faces visibles. On procède alors au décompte des points.

1. Paris

En commençant par le premier joueur, et en poursuivant en sens horaire, chacun à son tour doit faire un pari sur le total des deux dés qui seront lancés en phase 2.

Pour cela, le joueur choisit un résultat entre 2 et 12 et place son pion de pari dans la case correspondante du tableau de paris.

Un joueur **ne peut pas** parier sur un résultat qui a déjà été choisi ce tour-ci par un autre joueur.

Il ne peut donc y avoir qu'un seul pion pari par case.

Note: le joueur qui parie sur la plus petite valeur sera le premier joueur du tour suivant.


2. Jet de dés

Après que tous les joueurs ont placé leurs pions de pari, on passe à la phase 2 (jet de dés).


Le résultat des dés indiquera qui déplacera ou ne déplacera pas sa camionnette ce tour-ci.

Le joueur ayant parié sur **la valeur la plus élevée** jette les dés.

Le joueur lance toujours les deux dés simultanément, et **a droit à deux jets de dés**.

 Si les deux jets de dés sont inférieurs à son pari, le joueur ne peut pas déplacer sa camionnette ce tour-ci. En revanche, il pioche la première carte action de la pioche et l'ajoute à sa main, sans la montrer aux autres joueurs. Ensuite, il retire son pion de pari du tableau et le replace devant lui. C'est ensuite au joueur qui a maintenant son pion de pari sur la valeur suivante de jeter les dés.

Note: Si tous les joueurs obtiennent un jet de dé inférieur à leurs paris, personne ne peut déplacer sa camionnette, et on passe directement à la phase 4.

 Si le joueur obtient un jet de dé supérieur ou égal à son pari, la phase se termine immédiatement (si c'était son premier jet de dé, il n'en fait pas de second). Ce joueur, et tous ceux qui n'ont pas encore jeté les dés, peuvent dès lors déplacer leurs camionnettes.

Note: Les joueurs ne jettent donc les dés que jusqu'à ce que l'un d'entre eux obtiennent un résultat supérieur ou égal à son pari. Ce joueur ne jette plus les dés, et les autres joueurs non plus. On passe immédiatement à la phase 3.

3. Déplacement des camionnettes

Tous les joueurs dont les pions de pari sont encore sur le tableau doivent maintenant déplacer leurs camionnettes. Le joueur ayant fait le pari le plus élevé déplace sa camionnette en premier.

Le joueur déplace sa camionnette en sens horaire, d'un nombre de tuiles égal à **son pari**.

Note: Les tuiles occupées par une autre camionnette ne sont pas comptées lors du déplacement.

Note: Ce n'est qu'en début de partie que plusieurs camionnettes se trouvent sur la même tuile.

Dès que le jeu a commencé, une camionnette ne peut plus s'arrêter sur une tuile déjà occupée par une autre.

Après qu'un joueur a déplacé sa camionnette, il retire son pion du tableau de pari et le replace devant lui. C'est ensuite au joueur qui a maintenant son pion de pari sur la plus forte valeur de déplacer sa camionnette, selon les mêmes règles.

On continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs qui avaient encore leur pion de pari sur le tableau aient déplacé leur camionnette.

Sushi Express

Lorsqu'une camionnette termine son déplacement sur la tuile Sushi Express, ou la franchit sans s'y arrêter, le joueur prend l'une des cartes clients faces visibles à côté de la pioche et la pose, face visible, devant lui. La carte prise par le joueur n'est pas remplacée.

Si un joueur passe la tuile Sushi Express plusieurs fois lors d'un même déplacement, il ne prend quand même qu'une seule carte.



Parc

Lorsqu'une camionnette termine son déplacement sur la tuile Parc, le joueur prend la première carte action de la pioche et l'ajoute à sa main, sans la montrer aux autres joueurs.



4. Commandes

S'il y a encore une ou plusieurs cartes clients faces visibles à côté de la pioche, le joueur qui avait fait le pari le plus faible choisit de laisser les cartes restantes ou de les défausser. Il doit soit toutes les laisser, soit toutes les défausser.

Ensuite, il complète par les premières cartes de la pioche de manière à ce qu'il y ait de nouveau autant de cartes clients qu'il y a de joueurs.

Note: Si tous les joueurs ont obtenu un jet de dé inférieur à leur pari, aucune camionnette n'a été déplacée, et toutes les cartes clients sont donc encore faces visibles à côté de la pioche. Dans ce cas, ces cartes sont obligatoirement défaussées et remplacées par les premières de la pioche.






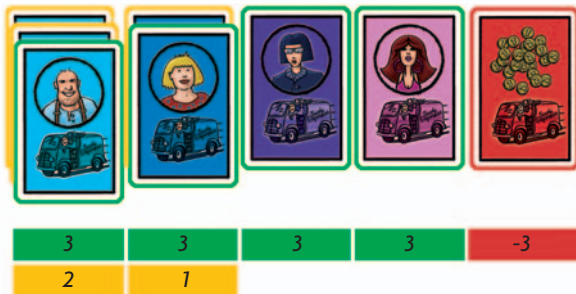
FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus suffisamment de cartes clients dans la pioche pour compléter les cartes visibles à la phase de commandes.

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur trie ses cartes clients selon leur couleur.

-  Le premier client de chaque couleur rapporte 3 points.
-  Chaque client supplémentaire dans la même couleur rapporte 1 point.
-  Les joueurs comptent ensuite leurs cartes pourboire:
Le joueur ayant le moins de cartes pourboire perd un nombre de points égal au nombre de cartes pourboire du joueur qui en a le plus.
Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus petit nombre de pourboires, ils perdent tous la totalité des points.



Exemple: Claude a 3 clients bleu clair, 2 clients bleu foncé, 1 client rose et 1 client violet. Il a donc des clients de 4 couleurs différentes, ce qui lui rapporte $4 \times 3 = 12$ points, auxquels il convient d'ajouter 3 points pour ses 3 cartes clients supplémentaires, 3 bleu clair et 1 bleu foncé.

Claude n'a qu'une seule carte pourboire, et est donc celui des joueurs qui en a le moins, André et Bernard en ayant le plus avec 3 chacun. Claude marque donc un total de $12 + 3 - 3 = 12$ points.

Le joueur ayant le score le plus élevé est le meilleur livreur de Sushis et remporte la partie.

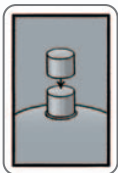
En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos auquel il reste le plus grand nombre de cartes action, sans compter les cartes pourboire prises en compte lors du décompte des points.

LES CARTES ACTION

Durant son tour, un joueur peut jouer autant de cartes action qu'il le souhaite, et peut même jouer plusieurs cartes identiques, mais chaque carte doit être jouée durant une phase précise.

Chaque carte action ne peut servir qu'une fois durant la partie, et est retirée du jeu après usage.

Lorsque la pioche de cartes action est épuisée, les joueurs qui s'arrêtent au parc ou ne peuvent déplacer leur camionnette ne piochent plus de carte action.

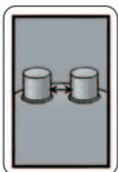


Même pari (12x)

Vous pouvez, à la phase 1, placer son pion de pari sur la même case qu'un autre joueur, en le posant simplement au dessus.

Lorsque plusieurs joueurs ont leurs pions de pari sur la même case, ils jouent les phases 2 et 3 en commençant par le pion du haut de la pile, puis en descendant.

Note: Plusieurs joueurs peuvent jouer cette carte au même tour, et il peut alors y avoir plus de deux pions empilés sur une case.



Changer de place (4x)

À la phase 1, vous pouvez intervertir deux pions de pari placés sur des cases voisines. Si sur l'une de ces cases se trouve une pile de pions due à l'utilisation d'une carte « même pari », l'ensemble de la pile est déplacée sans modifier l'ordre des pions dans la pile.



Nouveau jet de dés (4x)

Si, à la phase 2, vous avez obtenu un résultat inférieur à votre pari, vous pouvez immédiatement relancer l'un des deux dés. Vous pouvez faire cela pour votre premier ou votre second jet de dés.



1 tuile plus loin (6x)

Vous pouvez avancer votre camionnette d'une tuile de plus que votre pari. En jouant plusieurs cartes de ce type, vous pouvez avancer d'autant de cases en plus.



Pourboire (2x)

Cette carte est révélée au moment du décompte des points, et compte comme une carte pourboire supplémentaire.

Un jeu conçu et illustré par: Michael Schacht, Traduction: Bruno Faidutti

© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Fabriqué en Allemagne. www.abacusspiele.de

Distribution en Autriche:

Piatnik & Söhne

Hütteldorfer Str. 229–231, A-1140 Wien

Distribution en Suisse:

Carletto AG

Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

