



von Reiner Knizia

Ein heißer Zockerspaß um kalte Delikatessen für 2 bis 5 Sushifreaks ab 8 Jahren

Es muss nicht immer Bratwurm sein! Das dachte sich auch Reiher Willy Wing nach seinem letzten Besuch auf dem Hühnerhof Gackelwack. Prompt kam ihm eine genussreiche Idee: Jetzt gibt's Sushi! Hippe Hühner sind begeistert vom erweiterten Angebot der Speisekarte. Nur die Qualität leidet noch etwas. Da kommt man schnell in Teufels Küche und es stellt sich die „Grätchenfrage“: Wie viele Gräten werden wohl diesmal den Weg in Geflügelmägen finden?

Spielziel

Die Spieler versuchen durch Würfeln möglichst delikates Sushi zu ergattern. Aber jedes schmackhafte Häppchen braucht auch seine Gräte! Punkte gibt es nämlich nur für Leckereien, zu denen es auch eine Gräte gibt. Natürlich liegen kleine Gräten nicht so schwer im Magen wie große ...

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielmaterial

- 5 Würfel
 - 24 Portionen
- { 12 Sushi
12 Gräten

Die Würfel

Es gibt 4 verschiedene Symbole:



Sushi
10 x
(2x je Würfel)



Gräten
10 x
(2x je Würfel)



Stäbchen blau
5 x
(1x je Würfel)



Stäbchen rot
5 x
(1x je Würfel)

Die 12 Sushi (blau, zählen positiv)



Die 12 Gräten (rot, zählen negativ)



Spielvorbereitung

Sushi und Gräten werden separat verdeckt gemischt und in zwei Reihen offen ausgelegt.

Beispiel eines Spieldaufbaus



Reihe mit Sushi



Reihe mit Gräten

Spielverlauf

Gespielt wird reihum. Der Spieler, der zuletzt Fisch gegessen hat, erhält die 5 Würfel und beginnt das Spiel.

Wer am Zug ist, hat bis zu drei Würfelversuche, um **eine** Portion zu ergattern. Wer eine Portion bekommt, beendet damit seinen Zug.

Zunächst wirft der Spieler alle fünf Würfel. Kann oder will er nun keine Portion nehmen, legt er mindestens einen Würfel beiseite. (Beiseite gelegte Würfel zählen zum späteren Ergebnis dazu.)

Die übrigen Würfel wirft er ein zweites Mal. Möchte oder kann er auch jetzt keine Portion nehmen, würfelt er ein letztes Mal. Dazu legt er auch aus seinem zweiten Wurf mindestens einen Würfel beiseite. (Wer beim zweiten Wurf nur einen Würfel wirft, hat keinen dritten Wurf zur Verfügung.)

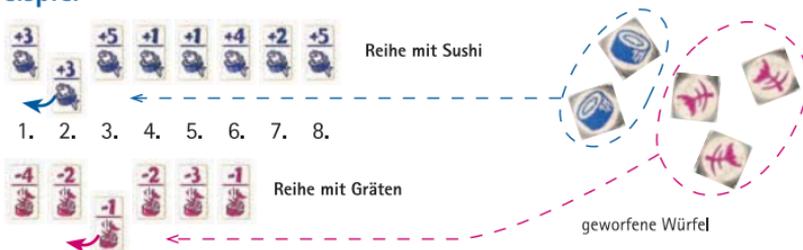
Spätestens nach seinem dritten Wurf muss der Spieler eine Portion nehmen – entweder aus der Tischmitte oder von einem Mitspieler.

So bekommt man Portionen aus der Tischmitte

Die Anzahl der Würfel, die **Sushi** zeigen, gibt an, ob der Spieler entsprechend das erste, zweite, dritte, vierte oder fünfte Sushi aus der Tischmitte nehmen darf. Gezählt wird dabei von links nach rechts (siehe Beispiel).

Die Anzahl der gewürfelten **Gräten** gibt an, ob der Spieler entsprechend die erste, zweite, dritte, vierte oder fünfte Gräte aus der Tischmitte nehmen darf. Auch hier wird von links nach rechts gezählt. Entstehende Lücken werden geschlossen.

Beispiel



Nick darf wählen, ob er das 2. Sushi oder die 3. Gräte aus der Tischmitte nehmen mag. Er beschließt stattdessen aber, Würfel beiseite zu legen und die anderen Würfel erneut zu werfen.

Aus den erhaltenen Portionen bildet jeder Spieler vor sich zwei Stapel:

- einen, der nur aus Sushi besteht
- einen, der nur aus Gräten besteht

Erhaltene Portionen werden oben aufgelegt. Darunter liegende Portionen dürfen nicht mehr angeschaut werden.



So stibitzt man Portionen von Mitspielern

Wer mindestens drei Stäbchen gleicher Farbe erwürfelt, darf eine Portion von einem Mitspieler klauen:

■ Drei Würfel zeigen blaue Stäbchen:

➔ Der Spieler darf ein Sushi bei einem Mitspieler seiner Wahl klauen!



Nur oben auf einem Stapel liegende Portionen dürfen hierbei stibitzt werden.

■ Drei Würfel zeigen rote Stäbchen:

➔ Der Spieler darf eine Gräte bei einem Mitspieler seiner Wahl klauen!



■ Vier oder fünf Würfel zeigen Stäbchen gleicher Farbe:

➔ Der Spieler darf eine beliebige Portion klauen, die der Farbe der erwürfelten Stäbchen entspricht.



Er gibt bekannt, welchen Mitspieler er beklaut. Dann nennt er die Position der begehrten Portion in dessen Stapel. (z.B. „Ich möchte das zweite Sushi von oben aus dem Stapel von Sophia.“) Nachsehen ist nicht erlaubt!



Sophias Sushistapel

Wer die Wahl hat ...

Lässt das Ergebnis mehrere Möglichkeiten zu, wählt der Spieler eine davon aus.

Beispiel



Nick hat nach seinem dritten Wurf drei rote Stäbchen, einmal Sushi und eine Gräte gewürfelt.

Er muss nun entweder das erste Sushi oder die erste Gräte aus der Tischmitte nehmen oder die oberste Gräte vom Stapel eines Mitspielers klauen.

Wer keine Wahl hat ...

Kann ein Spieler am Ende seines Zuges weder eine Portion aus der Tischmitte nehmen, noch einen Mitspieler beklauen, so **muss** er die Gräte mit dem größten Minuswert aus der Tischmitte nehmen. Liegen keine Gräten mehr in der Tischmitte, nimmt er das Sushi mit dem kleinsten Wert.

Beispiel



Luk kann nach seinem dritten Wurf weder klauen noch Sushi nehmen. (In der Tischmitte liegt nur noch ein Sushi, Luk hat jedoch zweimal Sushi im Würfelergebnis.) Stattdessen muss Luk die derzeit schlechteste Gräte (-3) nehmen.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet, wenn die letzte Portion aus der Tischmitte genommen wurde.

Nun schiebt jeder Spieler seine beiden Stapel aneinander. Alle **Sushi**, die über die Höhe des Grätenstapels hinaus ragen, sind wertlos und werden aus dem Spiel genommen. Gräten zählen **immer**.



Danach zählt jeder Spieler die verbliebenen Sushi zusammen und zieht davon die Summe der Gräten ab. Wer die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

Beispiel einer Abrechnung



Luk hat fünf Sushi, aber nur vier Gräten gesammelt. Deshalb muss er nun das oberste Sushi (+5) beiseite legen. Es zählt nicht mit. Jetzt zählt er seine vier Sushi zusammen (+12) und zieht davon die vier gesammelten Gräten ab (-8). Sein Ergebnis: 4 Punkte.

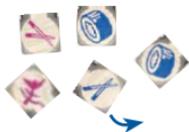


Nick hat mehr Gräten als Sushi gesammelt. Im Gegensatz zu überzähligen Sushi, zählen Gräten aber immer zum Gesamtergebnis mit. Er kommt noch auf 2 Punkte.

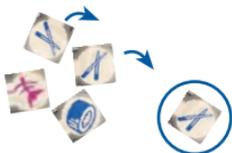


Sophia darf ihr oberstes Sushi (+2) nicht zum Ergebnis dazu zählen und legt es beiseite. Dennoch gewinnt sie diese Partie mit 6 Punkten.

Beispiel eines Spielzuges



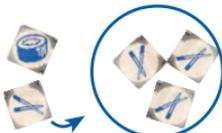
Sophia könnte nach ihrem ersten Wurf entweder das zweite Sushi (+1) oder die erste Gräte (-1) aus der Tischmitte nehmen und ihren Zug damit beenden. Stattdessen legt sie aber das blaue Stäbchen beiseite.



Sie wirft die anderen Würfel erneut. Ihr zweiter Wurf bringt ihr zwei weitere blaue Stäbchen, einmal Sushi und eine Gräte. Sie könnte nun ihren Zug beenden, indem sie entweder das erste Sushi oder die erste Gräte aus der Tischmitte nimmt oder sich ein oberstes Sushi von einem Mitspieler klaut. Stattdessen legt sie aber die beiden blauen Stäbchen zum ersten Mal.



Nicks Stapel



Sophia wirft ein weiteres blaues Stäbchen und ein Sushi. Da sie nun vier Würfel mit blauen Stäbchen in ihrem Ergebnis hat, darf sie sich ein beliebiges Sushi bei einem Mitspieler klauen. Sie verlangt das unterste Sushi aus Nicks Stapel und legt es offen auf ihren Sushistapel. Sie dürfte aber auch das erste Sushi aus der Tischmitte nehmen.

©2008 Zoch GmbH
Autor: Reiner Knizia
Illustration: Doris Matthäus

Spielregel- und Ersatzteilservice:
Zoch GmbH
Brienner Straße 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com

Vertrieb Schweiz: CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch