

# Sushi DICE

Spielleautor:  
Henri Kermarrec  
Illustrationen:  
Aoulad

Spieleranzahl \* 2 bis 6  
Empfohlen ab \* 6 Jahre  
Spieldauer \* 15 Minuten

**N**ur der schnellste und präziseste unter euch wird in die ehrwürdige Gilde der Sushi-Köche aufgenommen. Darum müsst ihr schneller als eure Mitspieler Sushi-Platten vorbereiten und außerdem sofort auf deren Fehler aufmerksam machen.



## Spielmaterial

- \* 12 Spezialwürfel (2 Sets à 6 Würfel)
- \* 19 Sushi-Platten (Spielkarten)
- \* 1 Glocke
- \* Spielregeln

## Spielvorbereitung

Sushi-Platten mischen und als verdeckten Stapel an den Rand der Spielfläche legen. Die drei obersten Karten offen in die Mitte des Tisches legen. Die Glocke an einen Platz stellen, wo alle Spieler sie gut erreichen können. Der älteste Spieler nimmt die 6 Würfel einer Farbe und wählt seinen Gegner für das erste Duell, der die 6 Würfel der anderen Farbe erhält. Jeder Duellant benutzt nur die Würfel einer Farbe.

## Los geht's!

Ein Spieler gibt das Startsignal und sofort würfeln beide Duellanten gleichzeitig los mit dem Ziel, als Erster alle Symbole einer der 3 offen ausliegenden Sushi-Platten zu erwürfeln. Beide Spieler werfen beim ersten Wurf gleichzeitig alle ihre Würfel, danach können sie völlig frei und jederzeit Würfel erneut würfeln oder beiseitelegen, ohne auf ihren Gegner zu warten. Sie müssen nicht ansagen, auf welche Sushi-Platte sie hinarbeiten und können sich jederzeit umentscheiden.

Die Würfelseite mit dem Stern gilt als Joker: Er kann für jedes beliebige Symbol stehen, um eine Sushi-Platte zu vervollständigen.

Sobald ein Spieler alle Symbole einer Sushi-Platte vor sich liegen hat, betätigt er die Glocke und das Duell endet sofort. Er nimmt die Karte mit der Sushi-Platte, die er erwürfelt hat und legt sie vor sich ab.

Beide Duellanten geben ihre Würfel nach links weiter. (Möglicherweise ist ein Duellant mehrfach nacheinander an der Reihe.) Eine neue Sushi-Platte wird aufgedeckt, und das nächste Duell beginnt!



## „Bäh!“

Bemerkt ein Spieler, dass sein Duellgegner ein „Bäh!“-Symbol gewürfelt hat, ruft er „Bäh!“. **Sein Gegner muss sofort ALLE seine Würfel erneut würfeln, auch solche, die er bereits beiseitegelegt hat.** Es ist daher **ENTSCHEIDEND**, ein Auge auf die Würfel des Gegners zu haben und eigene „Bäh!“-Symbole erneut zu würfeln, bevor der Gegner sie gesehen hat. Nur die beiden Duellanten dürfen „Bäh!“ rufen.



## „Zack!“ (bei 3 oder mehr Spielern)

Die nicht am Duell beteiligten Mitspieler beobachten genau die Würfel der Duellanten. Haben beide gleichzeitig mindestens ein „Bäh!“ vor sich liegen, rufen die Zuschauer „Zack!“ und das Duell endet sofort. Der Spieler, der als Erster „Zack!“ gerufen hat, erhält das eine Set aus 6 Würfeln und gibt das andere dem Spieler mit den wenigsten bisher erreichten Sushi-Platten (im Falle eines Gleichstandes wählt er seinen Gegner frei aus).



## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler – je nach Spieleranzahl - genügend Sushi-Platten erwürfelt hat:

- \* 2 Spieler: 6 Platten
- \* 3–4 Spieler: 5 Platten
- \* 5–6 Spieler: 4 Platten

*Dieser Glückspilz gewinnt das Spiel und sichert sich so einen Job im besten Sushi-Restaurant der Gegend ... allerdings muss er seinen gedemütigten Mitspielern eine Runde Sake ausgeben!*



rue de Labie 39 • 5310 Leuze • Belgien  
Tel. +32 486 50 51 91

[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com)  
[www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

SPIELEAUTOR	Henri Kermarrec
ILLUSTRATIONEN	Aoulad
GRAFIK	Megalopole sprl
BERATUNG	Case Départ sprl
ÜBERSETZUNG	Daniel Danzer
REDAKTION	Sebastian Rapp

© Sit Down! / Megalopole sprl 2014. Alle Rechte vorbehalten; exklusive Nutzung durch Sit Down! / Megalopole sprl. Spiel und Spielmaterial darf nur zur privaten Unterhaltung genutzt werden. **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält kleine Teile, die verschluckt oder eingeatmet werden können. Diese Information bitte aufbewahren. Abbildungen unverbindlich, tatsächliche Formen und Farben können abweichen. Jedweder Nachdruck, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Genehmigung durch Sit Down! / Megalopole sprl nicht statthaft, unabhängig vom genutzten Medium (physisch oder digital). Made in China.