

# RAPID SUSHI



-  de 6 à 106 ans
-  2 joueurs
-  5 minutes
-  rapidité

## RAPID'SUSHI - PRESENTATION

Vous avez un rêve : celui de devenir Chef cuisinier du « Rapid' Sushi ». Ce restaurant est devenu célèbre grâce à la qualité et à la rapidité de son service : une quinzaine de clients servis en moins de 2 minutes !

Aujourd'hui c'est le grand jour. Vous devez affronter un autre Chef pour déterminer lequel de vous deux est digne de travailler au Rapid' Sushi. Attention ! Rapidité et dextérité font partie des qualités requises !

## CONTENU

100 cartes dont :

- 18 cartes Sushi et Maki
- 70 cartes Ingrédient

(35 cartes pour chacun des 2 joueurs, différenciées par une couleur) décomposées comme suit :

- 22 cartes Riz (11 pour chaque joueur)
- 20 cartes Algues (10 pour chaque joueur)
- 10 cartes Oeufs de saumon (5 pour chaque joueur)
- 10 cartes Saumon (5 pour chaque joueur)
- 8 cartes Crevettes (4 pour chaque joueur)
- 2 cartes CLOSED
- 10 cartes Gong (pour les tournois)

## BUT DU JEU

Grâce à vos cartes Ingrédient, vous devez préparer avant votre adversaire le plus grand nombre de Sushis et de Makis possible pour cumuler un maximum de points. Le joueur ayant totalisé le plus de points à la fin de la partie est déclaré Vainqueur. La partie prend fin lorsqu'un joueur retourne sa carte **CLOSED**.

## PREPARATION DU JEU

Les 2 joueurs s'assoient l'un en face de l'autre. Séparer les cartes Ingrédient de chaque joueur et les cartes Sushi/Maki. Chaque joueur prend et mélange les cartes Ingrédient de sa couleur.

Les cartes Sushi et Maki sont rassemblées et posées face cachée au centre de la table. Un joueur pose 4 cartes Sushi ou Maki face visible au centre de la table. Ces 4 cartes correspondent aux 4 Sushis/Makis à préparer. Chaque joueur pose devant lui son paquet de cartes Ingrédient face cachée en veillant à bien placer sa carte **CLOSED** à la fin du paquet.



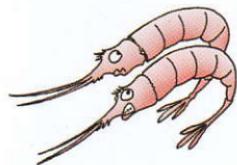
Au top départ, la partie commence.

## DEROULEMENT DU JEU



Les joueurs jouent en simultané, de façon dynamique. Chaque joueur retourne la première carte Ingrédient de son paquet et la pose face visible devant lui, sous une carte Sushi ou Maki sur laquelle figure cet ingrédient. Lorsqu'un joueur ne peut pas poser sa carte Ingrédient sous une carte Sushi ou Maki, il la pose face visible à côté de lui, dans un espace appelé Frigo. Remarque : il est interdit de reprendre une carte Ingrédient posée dans le Frigo, de même qu'il est interdit de reprendre une carte posée sous une carte Sushi ou Maki. Si un joueur se trompe en posant une carte Ingrédient sous une carte Sushi ou Maki et qu'il s'en rend compte, il peut reprendre cette carte Ingrédient mais elle part immédiatement au Frigo. Chaque joueur complète ainsi au fur et à mesure de son côté de la table les 4 Sushis/Makis proposés.

Lorsqu'un joueur parvient à poser sous une carte Sushi ou Maki la totalité des Ingrédients nécessaires à ce Sushi/Maki, il crie « Sushi ! » ou « Maki ! » selon le cas et le jeu s'interrompt quelques secondes, le temps que les 2 joueurs vérifient si le Sushi ou le Maki est correct.



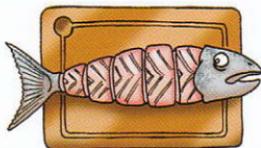
*- Si le Sushi ou le Maki est correct le joueur qui a crié « Sushi ! » ou « Maki ! » ramasse ses cartes Ingrédient ainsi que la carte Sushi ou Maki correspondante et les met de côté.*

L'adversaire débarrasse également les cartes Ingrédient du Sushi ou du Maki qui vient d'être préparé et les met dans son Frigo.

Enfin, le joueur qui a crié « Sushi ! » ou « Maki ! » retourne une nouvelle carte Sushi ou Maki et la pose sur l'emplacement vide.

Il doit de nouveau y avoir 4 Sushis ou Makis à préparer.

*- Si le Sushi ou le Maki est incorrect, le joueur qui a crié « Sushi ! » ou « Maki ! » reprend ses ingrédients et les range dans son Frigo. Son erreur de composition l'a pénalisé.*

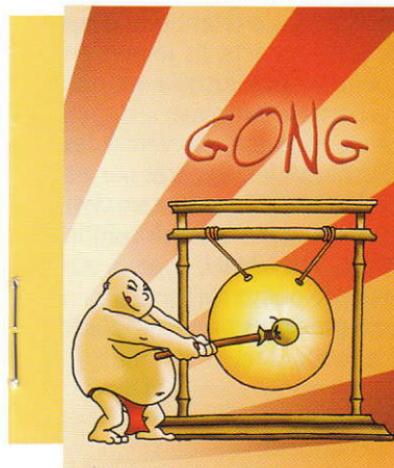


Le jeu reprend son cours jusqu'au prochain Sushi/Maki servi ou jusqu'à ce qu'un joueur retourne sa carte CLOSED.

*Il est bien évidemment interdit de mettre sciemment au Frigo des cartes Ingrédient qui pourraient être posées sous une carte Sushi ou Maki !!!*

## FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur retourne sa carte CLOSED, il annonce « CLOSED ! ». Le restaurant ferme, la partie s'arrête. Chaque joueur compte alors le nombre de points qu'il a totalisé avec les Sushis/Makis qu'il a réalisés. On compte 1 point par Ingrédient de chaque Sushi/Maki préparé.



Le joueur ayant totalisé le plus de points est déclaré Vainqueur et meilleur Chef cuisinier du Rapid' Sushi !  
S'il y a égalité de points entre les joueurs, le vainqueur est celui qui a préparé le plus grand nombre de Sushis/Makis.  
En cas de nouvelle égalité, rejouez !

## DEUX AUTRES MODES DE JEU :

### MODE ENTRAÎNEMENT

Pour mieux comprendre le jeu, il est plus simple de commencer à jouer en mode entraînement. Ce mode est aussi utilisé pour jouer avec de jeunes enfants (à partir de 6 ans). Il implique que chaque joueur joue chacun à son tour en attendant que l'autre ait posé une carte. Pour faciliter le jeu, il est aussi possible de dire Sushi ou Maki indifféremment. Une fois toutes les règles bien comprises, on joue comme expliqué ci-dessus.

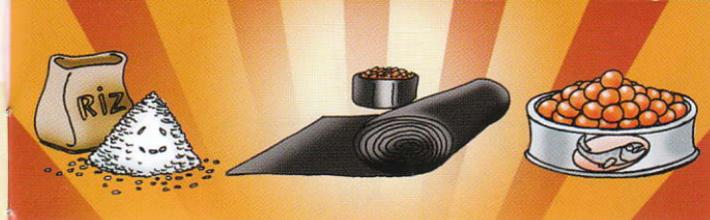
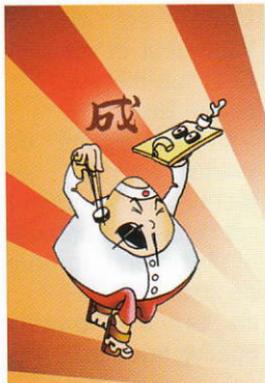
### MODE FRÉNÉTIQUE

*(Attention : Ne lisez ce mode de jeu que si vous avez déjà fait une partie en mode normal)*

En mode frénétique, les joueurs ne s'arrêtent plus pour vérifier si les Sushis/Makis sont corrects. Ils jouent en permanence jusqu'à ce que la partie se termine.

A ce moment, on vérifie les Sushis/Makis préparés par les 2 joueurs. Si un joueur s'est trompé dans la composition d'un Sushi/Maki, il perd autant de points qu'il y a d'ingrédients pour composer ce Sushi/Maki.

Les autres règles restent inchangées



### TOURNOIS

Vous disposez de 10 cartes Gong numérotées de 1 à 10. A 4 joueurs prenez les cartes 1 à 4, à 5 joueurs prenez les cartes 1 à 5, etc., puis mélangez-les face cachée sur la table.

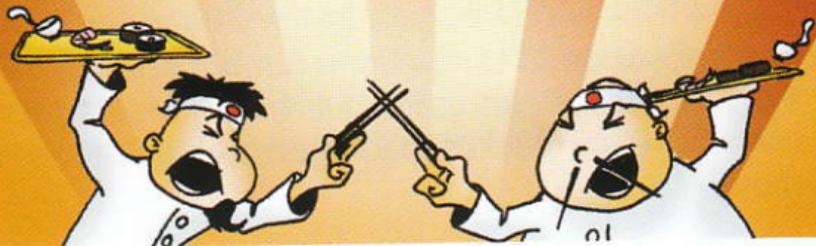
Chaque joueur retourne ensuite une carte Gong. Les joueurs qui ont retourné la carte 1 et 2 s'affrontent en premier. Le gagnant de ce 1er duel affronte le joueur qui a retourné la carte n° 3, et ainsi de suite ...

Le gagnant du tournoi est celui qui gagne la partie finale.

En cas d'égalité entre 2 joueurs au terme d'une partie on redémarre une nouvelle partie et le 1er à faire un sushi ou un maki l'emporte. Donc bon courage au gagnant du 1er duel car il devra l'emporter sur tous les participants au tournoi pour démontrer qu'il est bien le meilleur chef du Rapid' Sushi !



# RAPID SUSHI



## Crédits

CréoLudo, le Site des Créateurs de Jeux, a permis à Sandra et Pascal Moreira de découvrir ce jeu, premier pas vers l'édition (<http://creoludo.free.fr>).

**Auteur :** Cyril Fay

**Remerciements :** Créoludo en particulier Cécile et Gilles, Florian et Lucile pour leur dextérité, Agnès pour l'inspiration, Pascal, Corine, Ivy, Claire, Éric, Sathimon, plp0906 ainsi que tous les testeurs ponctuels pour leur enthousiasme et leurs encouragements.

**Illustrations :** Sylvain Costa

**Réalisation, édition et distribution :** Sandra et Pascal Moreira

@ [www.sandramoreiraeditions.com](http://www.sandramoreiraeditions.com)

**RAPID' SUSHI 2011**