

Sushizock im Gockelwok

Een spannende gokwedstrijd om de koude delicatessen !

Zoch, 2008

Reiner KNIZIA

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 45 minuten



Inleiding

Uiteraard hoeft het niet altijd over een barbecue met wormen te gaan ! Dit dacht ook reiger Willy Wing na zijn laatste bezoek aan het hoenderhof van Gackelwack. Prompt kwam hij met het genotvol idee: nu moet het over sushi gaan ! De hippe hoenders waren onmiddellijk begeistert door het uitgebreide aanbod op de spijskaart. Alleen liet de kwaliteit van de sushi af en toe nog te wensen over en dat zorgde voor problemen. Op dit moment stelt zich nog steeds de gratenvraag: "Hoeveel graten zullen deze keer weer de weg naar de hoendermagen vinden ?".

Doel van het spel

De spelers proberen door het dobbelen zoveel mogelijk delicate sushi's te verzamelen. Maar ieder smakelijk hapje heeft ook zijn eigen graat ! Men kan alleen maar punten winnen voor een lekkernij waar ook een graat aan toebehoort. Uiteraard liggen kleine fijne graten niet zo zwaar op de maag dan grote graten ...

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal

➡ 5 dobbelstenen

➡ 24 porties

➡ 12x sushi

➡ 12x graat

De dobbelstenen

Er zijn 4 verschillende symbolen:



sushi
10x

(2x per dobbelsteen)



graat
10x

(2x per dobbelsteen)



blauwe eetstokjes
5x

(1x per dobbelsteen)



rode eetstokjes
5x

(1x per dobbelsteen)

De 12 blauwe sushi's tellen positief



De 12 rode graten tellen negatief



Spelvoorbereiding

De sushi's en de graten worden apart verdekt zeer grondig gemixt en in twee rijen open op de tafel gelegd.

Voorbeeld van een spelopbouw

+4 	+6 	+3 	+2 	+3 	+6 	+5 	+1 	+1 	+4 	+2 	+5 	rij met sushi
-2 	-4 	-1 	-3 	-1 	-2 	-2 	-1 	-1 	-2 	-3 	-1 	rij met graten

Spelverloop

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste vis heeft gegeten, ontvangt de 5 dobbelstenen en begint het spel.

De speler die aan de beurt is, heeft drie dobbelpogingen om een portie te vergaren. De speler die een portie behaalt, beëindigt hiermee zijn speelbeurt.

Om te beginnen, dobbelt de speler met de vijf dobbelstenen. Als hij op dat moment nog geen portie kan of wil nemen, legt hij minstens één dobbelsteen terzijde. De terzijde gelegde dobbelstenen tellen uiteraard later wel mee in het resultaat.

Met de overige dobbelstenen dobbelt hij een tweede keer. Als hij op dat moment nog geen portie kan of wil nemen, legt hij opnieuw minstens één dobbelsteen terzijde.

Als de speler nog dobbelstenen over heeft, dobbelt hij nu met de resterende dobbelstenen voor de laatste keer. Op dat moment moet de speler een portie nemen: ofwel uit het midden van de tafel ofwel van een medespeler.

Zo ontvangt men porties uit het midden van de tafel

Het aantal dobbelstenen dat een **sushi** toont bepaalt of de speler de eerste, tweede, derde, vierde of vijfde sushi van de tafel mag nemen. Er wordt altijd geteld van links naar rechts (zie voorbeeld).

Het aantal dobbelstenen dat een **graat** toont bepaalt of de speler de eerste, tweede, derde, vierde of vijfde graat van de tafel mag nemen. Ook hier wordt altijd geteld van links naar rechts. Eventuele gaten die ontstaan worden gesloten.

Voorbeeld



De speler mag kiezen of hij de tweede sushi of de derde graat uit het midden van de tafel neemt. Hij beslist echter om dobbelstenen terzijde te leggen en met de andere dobbelstenen opnieuw te gooien.

Met de ontvangen porties bouwt iedere speler voor zich twee stapels:

- één stapel bestaat alleen uit sushi's
- één stapel bestaat alleen uit graten

Ontvangen porties worden bovenaan gelegd. De porties die daaronder liggen, mogen niet meer worden bekeken.



Zo steelt men porties van medespelers

De speler die minstens drie eetstokjes van dezelfde kleur dobbelt, mag één portie van een medespeler wegnemen:

Drie dobbelstenen tonen blauwe eetstokjes

- De speler mag een sushi bij een medespeler naar keuze wegnemen !



Alleen porties die bovenaan een stapel liggen, mogen worden gestolen !

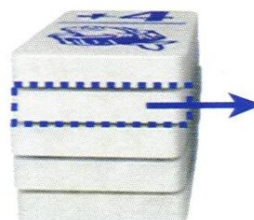
Drie dobbelstenen tonen rode eetstokjes

- De speler mag een graat bij een medespeler naar keuze wegnemen !



Vier of vijf dobbelstenen tonen eetstokjes van dezelfde kleur

- De speler mag een portie naar keuze bij een medespeler wegnemen van de gedobbelde kleur !
De speler noemt de speler die hij wil bestellen en zegt welke positie van de stapel hij wil ontvangen (bijvoorbeeld: "Ik wil uit de stapel van Carl de tweede sushi van boven").
De speler mag uiteraard niet eerst kijken !



De speler die een keuze heeft ...

Als de speler na zijn speelbeurt meerdere keuzes heeft, kiest de speler één daarvan uit.

Voorbeeld



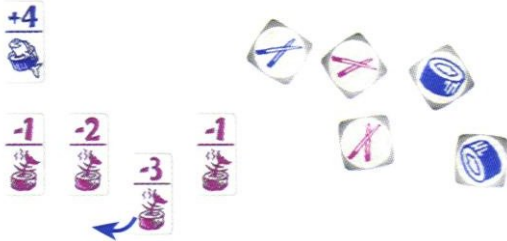
Carl heeft na zijn derde worp drie rode eetstokjes, één sushi en één graat gedobbeld.

Hij moet nu ofwel de eerste sushi ofwel de eerste graat uit het midden van de tafel nemen, maar hij kan ook de bovenste graat van een medespeler naar keuze stelen.

De speler die geen keuze heeft ...

Als de speler na zijn speelbeurt geen keuze heeft en noch een portie uit het midden van de tafel kan nemen noch een medespeler kan bestellen, moet hij de graat met de hoogste minwaarde uit het midden van de tafel nemen. Als er geen graten meer op de tafel liggen, neemt hij de sushi met de laagste waarde.

Voorbeeld



Herman kan na zijn derde worp niets van de tafel nemen en ook geen medespeler bestellen (in het midden van de tafel ligt nog slechts één sushi en Herman heeft tweemaal een sushi in zijn dobbelsteenworp). Herman is nu verplicht om de graat met de hoogste minwaarde (-3) te nemen.

Einde van het spel en winnaar

Het spel eindigt zodra de laatste portie uit het midden van de tafel wordt weggenomen.

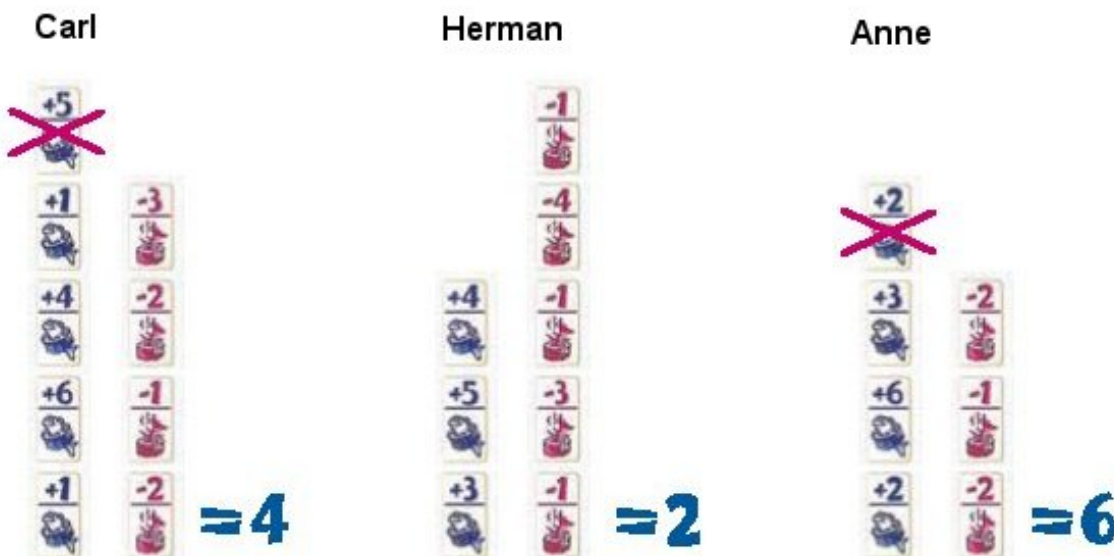
Nu schuiven de spelers de twee stapels naast elkaar. Alle sushi's die boven de hoogte van de gratenstapel uitsteken, zijn waardeloos en worden uit het spel genomen. Graten tellen altijd!



Daarna telt iedere speler de overgebleven sushi's samen en trekt hiervan de som van de graten af.

De speler die de meeste punten heeft, wordt de winnaar van het spel.

Voorbeeld van een eindafrekening

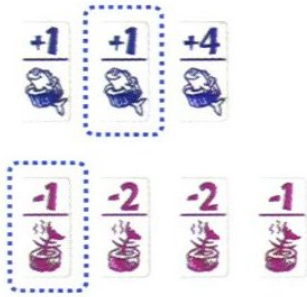


Carl heeft vijf sushi's maar slechts vier graten verzameld. De bovenste sushi gaat weg (+5) en telt niet mee. De som van de vier sushi's is 12 en hiervan moet hij de vier graten aftrekken (-8). Hij behaalt een resultaat van +4.

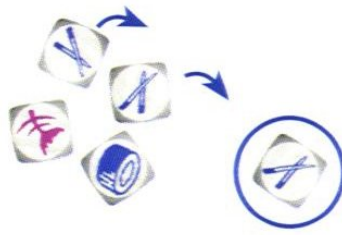
Herman heeft veel meer graten verzameld dan sushi's. In tegenstelling tot de overtollige sushi's tellen de graten wel allemaal. Hij komt op een resultaat van +2.

Anne mag haar eerste sushi niet gebruiken, maar toch wint ze het spel omdat haar totaalresultaat eindigt op +6.

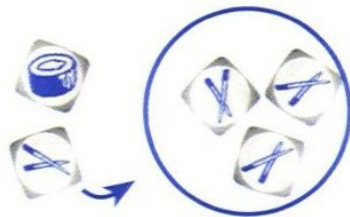
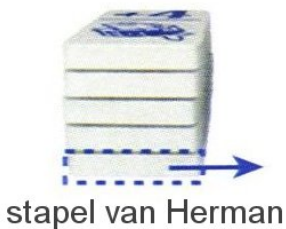
Voorbeeld van een speelbeurt



Anne kon na haar eerste worp ofwel de tweede sushi (+1) of de eerste graat (-1) uit het midden van de tafel nemen en hiermee haar speelbeurt beëindigen. In de plaats hiervan legt zij haar blauwe eetstokje terzijde.



Anne dobbelt opnieuw met de andere dobbelstenen. Haar tweede worp levert haar opnieuw twee blauwe eetstokjes op en een graat en een sushi. Zij kan nu opnieuw haar beurt beëindigen en ofwel de tweede sushi (+1) of de eerste graat (-1) uit het midden van de tafel nemen of de bovenste sushi van een medespeler stelen. In de plaats hiervan legt zij de twee blauwe eetstokjes ook terzijde en dobbelt met de twee dobbelstenen voor de derde en laatste keer.



Anne dobbelt opnieuw een blauw eetstokje en een sushi. Omdat zij nu vier dobbelstenen heeft met een blauw eetstokje mag zij van een medespeler naar keuze een sushi uit zijn stapel stelen. Zij wil de onderste sushi uit de stapel van Herman en legt deze sushi boven op haar eigen sushistapel. Anne had ook de eerste sushi uit het midden van de tafel kunnen nemen.