

Ci siamo! E' arrivato il momento del test finale per arrivare al titolo di Itamae-San! Avete passato gli ultimi dieci anni ad affinare le vostre capacità e ora il vostro apprendistato per diventare gran maestro del sushi sta per finire. Il Sushi è un'arte: servire un insieme di sfavillanti colori, stuzzicanti odori e creative combinazioni! Il test finale sarà difficile! Gomito a gomito con gli altri aspiranti chef, dovrete creare ricette di varia complessità. Chi di voi stupirà il maestro ottenendo il titolo di Itamae-San?

OBIETTIVO DEL GIOCO

In Wasabi dovrete preparare gustose ricette ponendo sul tavolo i giusti ingredienti, guadagnando punti completando le ricette, le vostre sfide – e facendolo con stile! Coglierete il successo utilizzando le utili Carte Azione. Al riempimento del tabellone, il giocatore con più punti vincerà – ma un talentuoso chef potrebbe sbaragliare i concorrenti finendo 10 sfide prima del riempimento del tabellone. Bilanciate velocità e tecnica per riuscire a vincere

COMPONENTI

72 TASSELLI INGREDIENTE

Chiamati "ingredienti" nel resto del regolamento. Tasselli quadrati che mostrano gli ingredienti del Sushi, come Salmone, Avocado, Maki, etc.



40 SEGNALINI SFIDA

10 Segnalini per giocatore. Il lato **Lunghezza** di ogni Segnalino mostra la lunghezza della Ricetta, un valore in punti e quanti cubetti Wasabi si ottengono completando il Sushi **con Stile** (spiegato in seguito). Il lato **Punti**, mostra solo il valore



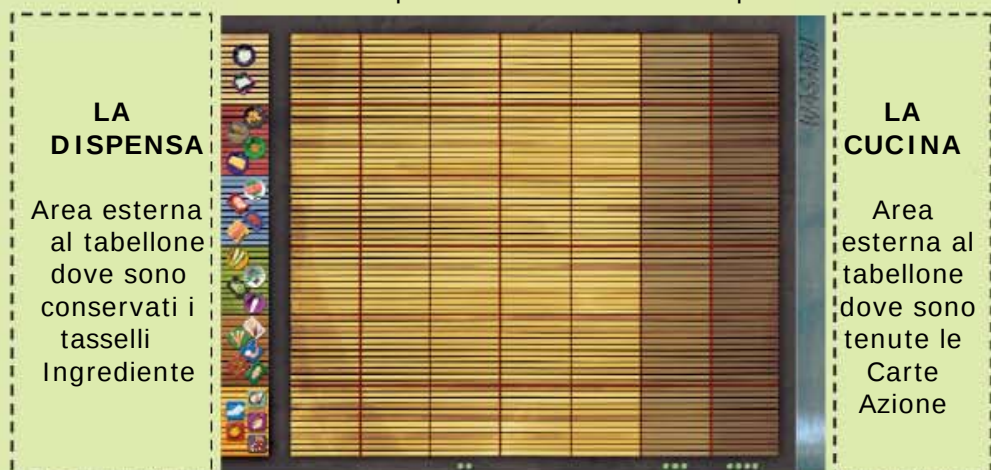
52 STRISCE RICETTE

Dette Ricette nel resto del regolamento. Strisce che mostrano combinazioni di 2, 3, 4 o 5 Ingredienti per completare delle ricette di Sushi.



IL TABELLONE

Il tabellone è una grande griglia le cui dimensioni variano in base al numero di giocatori: con 2 sfidanti usate solo le 5 colonne più chiare, con 3 aggiungete la colonna leggermente più scura accanto e con 4 usate tutte le colonne. I pallini verdi vi ricordano quale area usare.



LA DISPENSA

Area esterna al tabellone dove sono conservati i tasselli Ingrediente

LA CUCINA

Area esterna al tabellone dove sono tenute le Carte Azione

10 CARTE AZIONE

Carte che danno abilità speciale al giocatore che le usa. Ci sono 2 copie per ogni carta.



CUBETTI WASABI

Ogni cubetto rappresenta 1 punto Bonus. Si ottengono cubetti completando le Ricette con Stile e usando la terrificante Carta Azione Wasabi!



4 SCODELLE

Per conservare i propri Cubetti Wasabi.



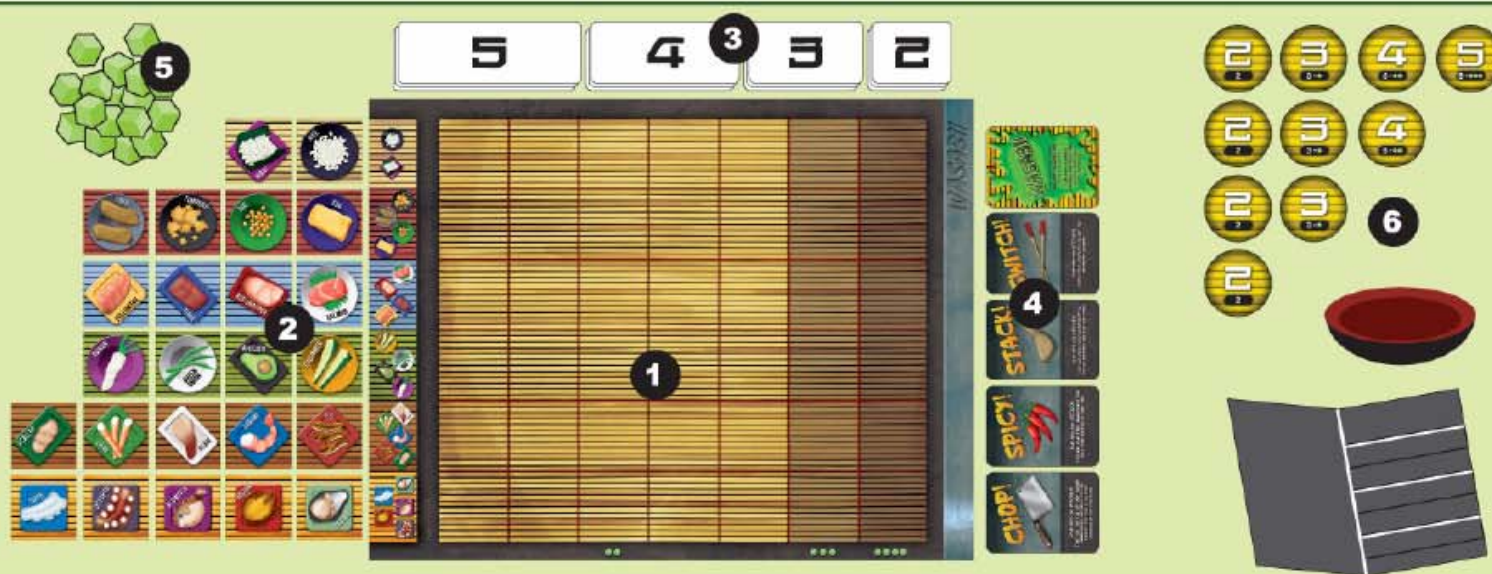
4 SCHERMI

Piccoli tabelloni usati dai giocatori per nascondere e organizzare i propri tasselli Ingrediente, le Ricette e le carte Azione.



PREPARAZIONE

1. Ponete il tabellone al centro del tavolo.
2. Dividete gli Ingredienti per tipo e poneteli nella giusta area della dispensa. Ci sono 6 categorie di ingredienti identificate dal colore di sfondo.
3. Dividete le Ricette per lunghezza, mescolatele e formate quattro pile coperte vicine al tabellone.
4. Ponete le Carte Azione scoperte nella Cucina (l'ordine in Cucina non è importante)
 - a. Con **2 giocatori** usate **1 copia di ogni Carta Azione** (5 carte totali)
 - b. Con **3 giocatori** usate queste **7 Carte Azione**: 2 Wasabi!, 2 Spicy!, 1 Chop!, 1 Switch!, e 1 Stack!
 - c. Con **4 giocatori** usate **tutte e 10 le Carte Azione**
5. Formate una riserva vicino al tabellone con tutti i Cubetti Wasabi.
6. Ogni giocatore prende uno Schermo, una Scodella e i propri 10 segnalini Sfida. Riponete tutti i set segnalini, le Scodelle e gli Schermi non utilizzati. Ponete i vostri segnalini Sfida con il lato Lunghezza scoperto di fronte a voi, in modo che tutti possano vederli. Alzate i vostri schermi in modo da potervi nascondere dietro oggetti.



PRONTI PER COMINCIARE

Scegliete il primo giocatore, il quale deve:

1. Tenendo presenti le Regole per la Mano Iniziale (vedi il riquadro a destra per le spiegazioni) sceglie 3 Ingredienti dalla dispensa e li consegna al giocatore alla propria sinistra, il quale può nascondersi nel proprio Schermo. Procedendo in ordine orario, ogni giocatore farà questa scelta fino al completamento delle mani iniziali.
2. Prendete 3 Ricette (della lunghezza che volete) e infilatele negli spazi dietro lo Schermo. Potete guardare ogni Ricetta prima di pescare la successiva. Procedendo in ordine orario, ogni giocatore farà questa scelta fino a quando tutti avranno 3 Ricette.

Quando tutti sono pronti il gioco ha inizio.

REGOLE PER LA MANO INIZIALE

Tutti e 3 gli Ingredienti devono appartenere a categorie differenti.



*Nelle mani iniziali **non sono ammessi** Rice, Maki, o Ingredienti Unici.*



GIOCARE

Il gioco è diviso in turni, e l'ordine di gioco è orario. Il turno di ogni giocatore è diviso in due semplici fasi, applicate nel seguente ordine:

Fase 1: Il giocatore DEVE giocare un Ingrediente, e PUO' giocare una Carta Azione.

Potete decidere anche di passare, saltando completamente la Fase 1 e scartando una o tutte le vostre Ricette dal vostro Schermo. Le Ricette scartate tornano in fondo alle pile di appartenenza. Quindi continuate con la Fase 2.

Fase 2: Prepararsi al turno successivo.

FASE 1: GIOCARE INGREDIENTI E CARTE AZIONE

DOVETE porre un solo Ingrediente dalla vostra mano in qualsiasi spazio vuoto sul tabellone (facendo attenzione a rimanere dentro la porzione di tabellone utilizzabile in base al numero di giocatori)

POTETE giocare una Carta Azione durante la fase 1 (massimo 1 per turno. A seconda del tipo di carta potrete giocarla prima o dopo aver giocato l'Ingrediente). Vedere la sezione dedicata, per i dettagli sulle 5 differenti Carte Azione.

Se nel vostro turno create sul tabellone una linea continua orizzontale o verticale di Ingredienti che corrisponde ad una delle vostre Ricette, avete completato una Ricetta (la sequenza può contenere Ingredienti posizionati da altri giocatori, purché siate voi a posizionare il tassello che completa la sequenza. I tasselli adiacenti in qualsiasi altra direzione sono irrilevanti). Potete considerare completata una Ricetta di qualsiasi lunghezza al patto che abbiate un segnalino Sfida di quella lunghezza ancora inutilizzato.

La sequenza di Ingredienti non deve essere per forza nello stesso ordine mostrato dalla Ricetta. Ma se completate una Ricetta di lunghezza maggiore di 2, rispettandone l'ordine degli Ingredienti, l'avrete completata con Stile, il che vi permetterà di guadagnare punti bonus.

Le Ricette sono solitamente completate ponendo sul tabellone un Ingrediente, ma alcune Carte Azione possono portare al completamento (vedi la sezione Carte Azione per maggiori dettagli). E' inoltre possibile, tramite un saggio uso di Carte Azioni e Ingredienti, completare più Ricette in un singolo turno.

COMPLETAMENTO RICETTE

Una volta completata, rimuovete la Ricetta dallo Schermo e riponetela in modo che sia visibile a tutti, di fronte a voi. Associatele un segnalino Sfida della giusta lunghezza, piazzandoglielo sopra con il lato punteggio visibile. Se avete completato la Ricetta con Stile, prendete il numero corrispondente di cubetti Wasabi dalla riserva e poneteli nella vostra Scodella. Ricordate che se non avete un segnalino Sfida non utilizzato della lunghezza corrispondente non potete completare la Ricetta.

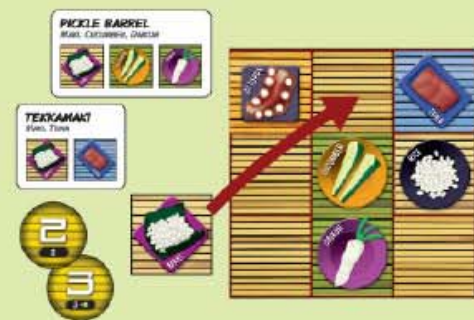
- Una volta completata una Ricetta e dopo averle assegnato un segnalino Sfida, non potrà più esservi tolta, anche se la disposizione sul tabellone degli Ingredienti dovesse cambiare



Esempio di Completamento Ricetta: Avete completato la Ricetta Pickle Barrel. Rimuovetela dal vostro Schermo e dato che è formata da 3 elementi, prendete uno dei vostri Segnalini Sfida di lunghezza 3 ancora inutilizzato e assegnatelo alla Ricetta completata piazzandolo sulla striscia con il lato punteggio visibile: i punti verranno conteggiati alla fine del gioco. Se avete completato la Pickle Barrel con Stile (cioè nell'esatto ordine mostrato sulla ricetta), ottenete un numero di Cubetti Wasabi bonus indicate sul lato lunghezza del segnalino Sfida, che per esempio può indicare 1 cubetto.



Esempio di Completamento: Avete in mano la Ricetta Crunchy Tuna, un segnalino Sfida lunghezza-3 ancora inutilizzato e un Ingrediente Tempura. Piazzate l'ingrediente nello spazio vuoto tra Maki e Tuna, già sul tabellone, creando una linea continua di ingredienti che combacia con quelli richiesti dalla Ricetta Crunchy Tuna. Anche se sono in ordine diverso rispetto alla striscia, avete **completato una Ricetta!**



Esempio di Completamento Multiplo: Avete in mano le ricette Pickle Barrel e Tekkamaki, due Segnalini Sfida di lunghezza rispettivamente 2 e 3, e l'Ingrediente Maki. Piazzate il Maki nella posizione indicata. Questo vi permette di completare entrambe le Ricette! Inoltre, visto che la Ricetta Pickle Barrel formata da 3 elementi è completata rispettandone l'ordine, guadagnate un cubetto Wasabi, per aver **completato la ricetta con Stile!**

FASE 2: PREPARARSI PER IL TURNO SUCCESSIVO

Per preparavi per il vostro prossimo turno dovete, in ordine:

1) Carte Azione – Ricevete 1 carta Azione per ogni Ricetta che avete completato in questo turno. Potete sceglierla dalla Cucina o raccogliere un qualsiasi Wasabi! sul tabellone. Non potete prendere una carta dello stesso tipo di quella che avete utilizzato in questo turno, a meno che non ci siano altre possibilità. Non potete avere mai più di 2 carte in mano (potete scartarne, ponendole nella cucina, se volete fare posto per una nuova Carta Azione guadagnata). Se volete potete nascondere le vostre Carte Azione dietro allo Schermo.

2) Ingredienti – Se avete meno di 3 Ingredienti in mano, dovete pescarne di nuovi dalla Dispensa fino a riaverne 3 (potete scegliere gli ingredienti che volete)

3) Ricette – Se avete meno di 3 Ricette nel vostro Schermo, dovete pescarne di nuove dalle varie pile (della lunghezza che volete) e posizionarle sul vostro Schermo. Se ne pescate più di una, potete guardarle una ad una prima di pescare le successive

Il vostro turno è finito e il gioco passa al giocatore alla vostra sinistra

1) Ricevete 1 Carta per Ricetta completata – massimo di 2 carte in mano



2) Tornate a 3 Ingredienti



3) Tornate a 3 Ricette



FINE DEL GIOCO E PROCLAMAZIONE DEL VINCITORE

Quando succede una di queste due cose, il gioco finisce:

- A) Vittoria Istantanea! Se un giocatore assegna tutte e 10 le sue Sfide alle Ricette completate, il gioco termina immediatamente e il giocatore è il vincitore a dispetto dei punti di ciascuno
- B) Se alla fine del turno di un giocatore, tutti gli spazi sul tabellone sono pieni, sia con Ingredienti che con Carte Wasabi!, il gioco finisce immediatamente. Tutti i giocatori contano i propri punti (dai segnalini Sfida assegnati più 1 punto per ogni cubetto Wasabi) e vince chi ha il totale più alto!

In caso di parità, vince chi ha più cubetti Wasabi. Se persiste la parità, il gioco finisce con un pareggio.



Esempio di Fine Gioco caso B:
C'è un solo spazio vuoto sul tabellone (tutti gli altri sono occupati o da Ingredienti o coperte da Carte Wasabi!). Nel vostro turno posizionando un Egg nell'ultimo spazio, riempite il tabellone. Dopo aver eseguito anche la Fase 2 del vostro turno, il gioco termina immediatamente. Tutti i giocatori calcolano il proprio punteggio. Totalizzate 23 punti, avendo completato le 5 Ricette mostrate (che significa $8+3+5+2+2$) e avendo 3 cubetti Wasabi nella vostra Scodella.

Nota: Se piazzando l'Egg, completate una Ricetta e scegliete di prendere una delle carte Wasabi! sul tabellone durante la Fase 2, il tabellone potrebbe non essere completo alla fine del vostro turno e quindi il gioco non sarebbe ancora finito.

CARTE AZIONE

Ci sono 5 tipi diversi di Carte Azione: Chop!, Spicy!, Switch!, Stack!, e la devastante Wasabi!. Comincerete il gioco senza carte, ma le guadagnerete completando le Ricette. Giocando le Carte Azione (massimo 1 per turno) otterrete vantaggi dalle loro abilità speciali.



Stack! (Mucchio!): giocatela nella Cucina prima di piazzare il vostro Ingrediente. In questo turno, potrete posizionarlo sopra ad un altro già sul tabellone, invece che in uno spazio vuoto, creando (o aggiungendolo ad) un mucchio (una pila di 2 o più Ingredienti nello stesso spazio). Il solo ingrediente in gioco è quello in cima al mucchio, ma i tasselli sono visionabili in qualsiasi momento.



Chop! (Taglio!): giocatela nella Cucina prima o dopo aver piazzato il vostro Ingrediente. Potete togliere un ingredienti dal tabellone. Se "tagliate" un mucchio, potete togliere solo il tassello in cima. Con l'Ingrediente "tagliato" potete:

- A) riporlo nella Dispensa oppure
 - B) usarlo come vostro Ingrediente per questo turno, se non ne avete ancora piazzati.
- Potete completare Ricette scoprendo tasselli nascosti in un mucchio!



Spicy! (Piccante!): giocatela nella Cucina prima o dopo aver piazzato il vostro Ingrediente. In questo turno, potrete piazzare due Ingredienti invece di uno solo. Tutte le regole normali sono applicate ad entrambi i tasselli.



Wasabi!: giocatela sul tabellone prima o dopo aver piazzato il vostro Ingrediente, in modo che copra esattamente 4 spazi (che possono essere vuoti o occupati). Prendete immediatamente 1 cubetto Wasabi dalla riserva e riponetelo nella vostra Scodella. Gli spazi così coperti non sono utilizzabili durante il gioco fin quando la carta Wasabi! non è rimossa, quindi:

- nessun Ingrediente può essere giocato su uno spazio coperto
- se uno degli Ingredienti che vi serve è coperto, non potete completare una Ricetta
- nessun spazio coperto può essere usato per gli effetti delle altre Carte Azione.

Ai fini di verificare la fine del gioco, uno spazio coperto dalla carta Wasabi risulta pieno. Le carte Wasabi non possono essere sovrapposte fra loro, nemmeno parzialmente. I giocatori possono guardare i tasselli sotto una carta Wasabi! L'unico modo per rimuovere una carta Wasabi dal tabellone è se un qualsiasi giocatore durante la propria Fase 2 decide di rimuoverla come premio per una Ricetta completata durante la Fase 1.



Switch! (Cambio!): giocatela nella Cucina prima o dopo aver piazzato il vostro Ingrediente. Scegliete due spazi adiacenti e scambiatene tutto il contenuto (gli spazi possono essere pieni o vuoti). Questo potrà portarvi a completare delle Ricette

CREDITS E RINGRAZIAMENTI

Wasabi! Un gioco di Joshua Cappel & Adam Gertzbein

Idea Grafica e Illustrazioni di Joshua Cappel

Sinceri ringraziamenti, per aver provato e e litigato con il gioco, a Helaina Cappel, Alexa Feldberg, Aaron Cappel, Justine Shiell, Dana Cappel, Tal "House Rules" Gutstadt, Shona & Andrew Gryfe, David Cooper, e Jim Cote. Grazie anche alle famiglie Gertzbein, Cappel, e Waisbord, per gli infiniti fine settimana passati a giocare al cottage. Ringraziamenti speciali vanno all'intera comunità di Board Game Designer's Forum (www.bgdf.com) per la costante ispirazione e le creative conversazioni. E, chiaramente, un grazie a Zev Shlasinger, per aver creduto in un gioco sul preparare sushi. Traduzione Italiana: Leonardo "Leo" Greco.



Pubblicato da Z-Man Games Inc.
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541
Per commenti, domande, suggerimenti, contattateci a zman@zmangames.com
www.zmangames.com