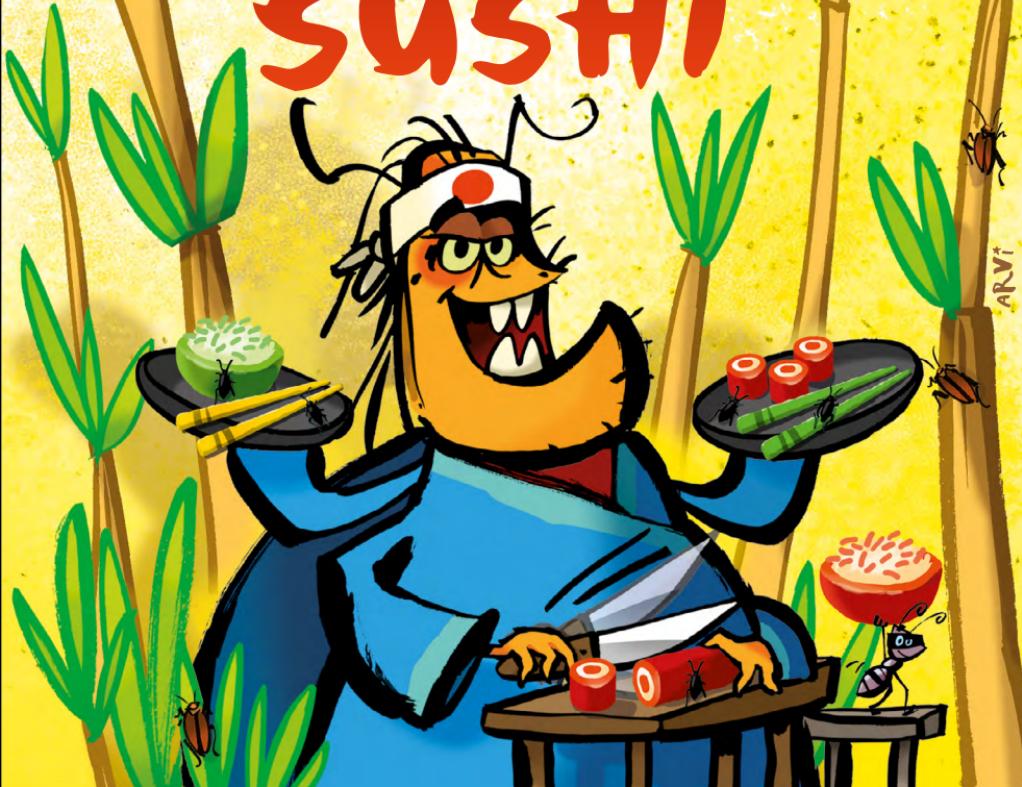


THIERRY CHAPEAU

# KAKERLAKEN SUSHI



## Spielidee

Das Restaurant brummt und der Sushi-Meister schickt einen Teller nach dem anderen raus. Doch leider kommen nicht alle Köstlichkeiten bei den hungrigen Gästen an, da sich ungebettene Diebe immer wieder etwas von den Tellern schnappen. Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Nun muss schnell geschaltet werden, denn diese Kombination aus Symbol und Farbe fehlt auf einem der ausliegenden Teller, weder das Symbol noch die Farbe ist dort zu finden. Alle Spieler schlagen blitzschnell auf den gesuchten Teller. Der Schnellste darf das Plättchen aufgedeckt vor sich auslegen. Wenn die gleiche Farb-/Symbolkombination noch einmal gewürfelt wird, muss der Sushi-Meister geschnappt werden. Ist man wieder der Schnellste, gibt es nun einen Fischtaler als Belohnung.

Wer zuerst 4 Fischtaler gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



## Idea and objective of the game

The restaurant is hopping and the sushi master is literally chucking the plates out. Unfortunately, however, not all the delicacies make it to the hungry guests – uninvited thieves keep snaffling things off the plates!

The person whose turn it is casts both dice. Some serious switching is called for now, for this combination of symbol and colour is missing on one of the displayed plates – it features neither the symbol nor the colour. All the players bang on the searched-for plate as quick as a flash. The quickest player then gets to place the tile face-up in front of them. If the same combination of colour and symbol is cast again, the sushi master has to be grabbed. If the same player is the quickest once again, they receive a fish coin as a reward.

The first player to collect 4 fish coins wins the game.



## Idée et objectif du jeu

Le restaurant tourne à plein régime et le maître sushi envoie une assiette après l'autre. Malheureusement, tous ces délices n'arrivent pas jusqu'aux clients affamés, car des intrus volent en permanence des aliments dans les assiettes.

Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés et tous les joueurs doivent réagir aussitôt. Tout d'abord, il s'agit de trouver l'assiette sur laquelle ne sont représentés ni le symbole ni la couleur donnés par les dés. Le premier qui parvient à taper sur l'assiette recherchée, la prend et la place devant lui, face voleur visible. Si, par la suite, cette même tuile est à nouveau désignée par la combinaison couleur/symbole d'un lancer de dés, les joueurs doivent s'emparer du maître sushi. Si le joueur ayant cette tuile placée face voleur visible devant lui est à nouveau le plus rapide, il est récompensé par un jeton poisson.

Le vainqueur de la partie est celui qui parvient à gagner 4 jetons poisson.

## Idea e obiettivo del gioco

Il ristorante è tutto un brusio e il Maestro di sushi sforna un piatto dietro l'altro. Ma non tutte le prelibatezze giungono intatte agli affamati avventori: si aggirano infatti indesiderati ladroncini che arraffano sempre qualcosa dai piatti.

Chi è di turno tira entrambi i dadi. Adesso occorre una gran rapidità perché della combinazione uscita di simbolo e colore manca qualcosa su uno dei piatti esposti, che sia il simbolo o il colore. Tutti i giocatori colpiscono velocissimi sul piatto ricercato. Il più veloce può prendere la tessera e metterla scoperta davanti a sé. Se la stessa combinazione di colore e simbolo viene nuovamente lanciata, deve essere afferrato il Maestro di sushi. Il più rapido riceve un gettone-pesce come ricompensa.

Vince il gioco chi raccoglie per primo 4 gettoni-pesce.



## Spielinhalt

A 1 Symbolwürfel

B 1 Farbwürfel

C 9 Plättchen (mit Dieben auf der Vorderseite und Tellern auf der Rückseite)

D 1 quietschender Sushi-Meister

E 16 Fischtaler



## Spielvorbereitung

Die 9 Plättchen werden mit den Tellerseiten nach oben kreisförmig in die Tischmitte gelegt.

Anschließend wird der Sushi-Meister in die Mitte des Kreises gestellt.

Die Fischtaler werden mit etwas Abstand zum Spielgeschehen bereitgelegt.

## Spielverlauf

Der jüngste Spieler nimmt sich beide Würfel und ist Startspieler. Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Ab jetzt spielen alle gleichzeitig und versuchen blitzschnell, mit einer Hand auf das richtige Tellerplättchen zu schlagen oder den Sushi-Meister zu schnappen. Dabei kann es zu folgenden Situationen kommen:

### Auf ein Tellerplättchen schlagen

Das Würfelergebnis aus Symbol und Farbe zeigt eine Kombination, die auf einem der Teller in der Tischmitte fehlt. Nun müssen alle Spieler so schnell wie möglich mit der flachen Hand auf das gesuchte Tellerplättchen schlagen. Beispiel:



Der Spieler, der zuerst auf das Tellerplättchen geschlagen hat, also dessen Hand ganz unten liegt, dreht das Plättchen zur Kontrolle um.

Ist nun der Dieb (Ameise, Kakerlake oder Ratte) mit der gesuchten Würfelkombination aus Symbol und Farbe zu sehen, darf er das Plättchen mit der Dieb-Seite nach oben vor sich auslegen.



**Wichtig:** Jeder Spieler darf, pro gewürfelter Kombination, nur einmal, mit einer Hand, auf ein Plättchen schlagen. **Jeder hat also nur einen Versuch.** Schlägt ein oder mehrere Spieler versehentlich auf ein falsches Plättchen, wird anschließend einfach weitergespielt. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe und würfelt.

### Nach dem Sushi-Meister schnappen

Der Sushi-Meister muss geschnappt werden, wenn das Würfelergebnis eine Kombination zeigt, die bereits aufgedeckt - mit der Dieb-Seite nach oben - ausliegt:

#### A) Die Kombination zeigt ein eigenes, aufgedecktes Plättchen

Zeigen die Würfel eine Kombination, die bereits auf einem Plättchen vor einem Spieler liegt, muss dieser Spieler so schnell wie möglich nach dem Sushi-Meister greifen.

**Wichtig:** der Spieler muss den **Sushi-Meister erst quietschen lassen** und dann den **Dieb benennen**, welcher auf dem gesuchten Plättchen abgebildet ist.

Beispiel:



AMEISE



## Belohnung

Wenn der Spieler den **Dieb richtig benennt**, nachdem er den **Sushi-Meister hat quietschen lassen**, erhält er einen Fischtafel als Belohnung. Danach wird das Plättchen mit der Tellerseite nach oben zurück in die Mitte gelegt. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

## Fehler

Macht der Spieler, vor dem die gesuchte Würfelkombination **aufgedeckt ausliegt**, einen der folgenden Fehler, **muss er sein Plättchen mit der Tellerseite nach oben wieder in die Tischmitte legen**. Der Spieler erhält keinen Fischtafel.

- Er vergisst oder verzögert den Sushi-Meister quietschen zu lassen
- Er vergisst oder verzögert den Dieb zu nennen
- Er nennt den falschen Dieb

### B) Die Kombination zeigt ein aufgedecktes Plättchen eines Mitspielers

Zeigen die Würfel eine Kombination, die bereits aufgedeckt vor einem Mitspieler ausliegt, greifen die übrigen Spieler ebenfalls so schnell wie möglich nach dem Sushi-Meister.

Wichtig: die übrigen Spieler dürfen dabei den Sushi-Meister **NICHT quietschen lassen**, müssen jedoch den **Dieb benennen**, welcher auf dem gesuchten Plättchen abgebildet ist.

Beispiel:



## Belohnung

Hat einer der anderen Spieler schneller reagiert als der Besitzer des Plättchens, erhält er das Plättchen von seinem Mitspieler und legt es mit der Dieb-Seite nach oben vor sich ab. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

## Fehler

Macht einer der Spieler, vor dem die gesuchte Würfelkombination **nicht ausliegt**, einen der folgenden Fehler, **erhält der Besitzer des Plättchens direkt einen Fischtafel als Belohnung**. Der Besitzer des Plättchens legt es anschließend mit der Tellerseite nach oben zurück in die Tischmitte.

- Er lässt den Sushi-Meister versehentlich quietschen, egal ob selbst oder durch einen Mitspieler verursacht
- Er vergisst oder verzögert den Dieb zu nennen
- Er nennt den falschen Dieb

### Sonderfall versehentliches schnappen anstatt schlagen

Schnappt sich einer der Spieler versehentlich den Sushi-Meister, obwohl auf ein Tellerplättchen geschlagen werden muss, legt er ein bereits vor sich ausliegendes Plättchen zurück in die Tischmitte. Hat der Spieler kein aufgedecktes Plättchen vor sich liegen, passiert nichts.

**Achtung:** Ein Spieler darf nie mehr als 5 aufgedeckte Plättchen vor sich ausliegen haben. Gewinnt er ein weiteres Plättchen dazu, egal ob aus der Tischmitte oder von einem anderen Spieler, muss er es wieder mit der Tellerseite nach oben in die Tischmitte legen.

## Spielende und Sieger

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 4 Fischtafel gesammelt hat. Dieser Spieler gewinnt.

## Variante für jüngere Spieler

Bei der Variante für jüngere Spieler werden die Plättchen bereits zu Spielbeginn aufgedeckt um den Sushi-Meister platziert, also mit der Dieb-Seite nach oben. Die Tellerrückseiten kommen bei dieser Variante nicht zum Einsatz. Es wird wie unter Spielverlauf beschrieben gespielt.

## Contents of the game

- A** 1 symbol die
- B** 1 coloured die
- C** 9 tiles (with thieves on the front and plates on the back)
- D** 1 squeaky sushi master
- E** 16 fish coins

## Preparing to play

The 9 tiles are placed in a circle in the middle of the table, with the plate sides face-up.

The sushi master is then placed in the middle of the circle.

The fish coins are placed a short distance away from the game.

## How to play

The youngest player picks up both dice and is the first to play. The person whose turn it is casts both dice. From this point, everyone plays at the same time and tries to bang their hands down on the plate tile as quick as a flash or try to grab the sushi master.

The following situations may arise:

### Bang your hand down on a plate tile

The results of the dice comprising symbol and colour show a combination which is missing on one of the plates in the middle of the table. Now the players have to bang their flat hand down as quickly as possible on the searched-for plate tile. Example:



The first player to strike the plate tile – i.e. the player whose hand is right at the bottom – turns over the tile to check it. If the thief (ant, cockroach or rat) is featured on the searched-for dice combination of symbol and colour, this player may place the tile with the thief side face-up in front of them.

**Important:** each player is only allowed to bang one hand down on the tile once per cast combination. **This means that each player only gets one try.** If one or several players accidentally bang their hands on the wrong tile, play simply continues as if nothing had happened. In a clockwise direction, it is now the next player's turn to throw the dice.

### Making a grab for the sushi master

The sushi master must be grabbed if the dice show a combination which has already been turned over – with the thief side face-up:

#### A) The combination shows an own already upturned tile

If the dice show a combination which is already visible on a tile in front of a player, this player has to make a fast grab for the sushi master.

**Important:** the player has to **make the sushi master squeak**, at the same time **naming the thief** illustrated on the searched-for tile.

Example:



## Reward

If the player correctly names the thief after they have made the sushi master squeak, they receive a fish coin as a reward. The tile is then put back in the middle with the plate side face-up. It is now the next player's turn to throw the dice.

## Error

If the player with the searched-for dice combination face-up in front of them makes one of the following errors, they have to put their tile with the plate side face-up back in the middle of the table. This player doesn't receive a fish coin.

- They forget or delay making the sushi master squeak.
- They forget or delay naming the thief
- They name the wrong thief

### B) The combination displays an up-turned tile of another player

If the dice show a combination which is already displayed face-up in front of a different player, the other players also make a fast grab for the sushi master.

Important: the other players must NOT make the sushi master squeak; however, they must name the thief illustrated on the searched-for tile.

Example:



## Reward

If one of the other players reacted quicker than the owner of the tile, this player receives the tile from that player and places it in front of them with the thief side face-up. It is now the next player's turn to throw the dice.

## Error

If one of the players without the searched-for dice combination makes one of the following mistakes, the owner of the tile is immediately given a fish coin as a reward. The owner of the tile then places it back in the middle of the table face-up.

- They accidentally make the sushi master squeak, either themselves or caused by another player
- They forget or delay naming the thief
- They name the wrong thief

### Special case: accidentally grabbing instead of banging

If one of the players accidentally grabs the sushi master, although they should have banged their hand down on a plate tile, they have to return one of their tiles to the middle of the table. If the player doesn't have any upturned tiles in front of them, play continues as normal.

**Please note:** a player may not have more than 5 upturned tiles in front of them. If they are awarded a further tile, either from the middle of the table or from another player, they then have to return it to the middle of the table, face-up.

## End of the game and winner

The game comes to an end as soon as a player has collected 4 fish coins.

This player is the winner.

## Alternative version for younger players

In this version for younger players, the tiles are already placed around the sushi master, face-up, at the start of the game, i.e. with the thief side face-up. The plate back sides aren't used in this version of the game. Play the game as described above.

## Contenu du jeu

- A** 1 dé avec des symboles
- B** 1 dé avec des couleurs
- C** 9 tuiles (avec une face voleur et une face assiette)
- D** 1 maître sushi couineur
- E** 16 jetons poisson

## Préparation du jeu

Formez un cercle avec les 9 tuiles, face assiette visible, et placez le maître sushi au centre. Les jetons poisson sont tenus à distance de l'action du jeu.



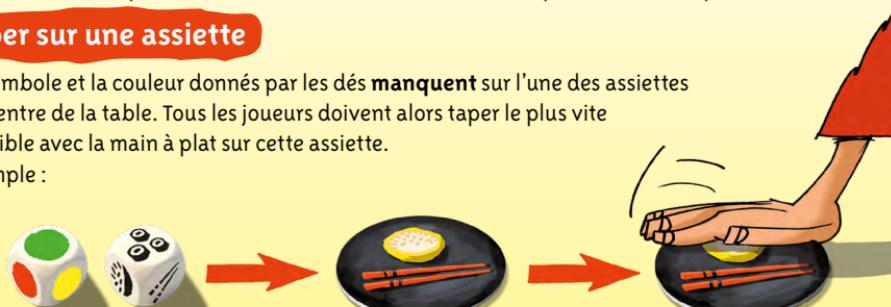
## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence puis on jouera dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour lance les deux dés. À partir de maintenant, tous les joueurs jouent en même temps. À la vitesse de l'éclair, ils essayent de taper avec une main sur la bonne assiette ou d'attraper le maître sushi. Les situations suivantes peuvent alors se présenter :

### Taper sur une assiette

Le symbole et la couleur donnés par les dés **manquent** sur l'une des assiettes du centre de la table. Tous les joueurs doivent alors taper le plus vite possible avec la main à plat sur cette assiette.

Exemple :



Le premier joueur qui a la main sur l'assiette retourne la tuile pour la contrôler.

Si un voleur (fourmi, cafard ou rat) apparaît avec la combinaison symbole / couleur désignée par les dés, le joueur peut alors placer l'assiette devant lui, face voleur visible.



**Important :** à chaque lancer de dés, chaque joueur n'a le droit de taper qu'une seule fois sur une assiette. **Chacun n'a donc qu'un seul essai.**

### Attraper le maître sushi

Il faut attraper le maître sushi lorsque les dés désignent la combinaison d'une tuile déjà révélée **face voleur visible** :

#### A) Pour le joueur qui a cette tuile posée devant lui

Le joueur qui a cette tuile face voleur visible devant lui doit attraper le maître sushi le plus rapidement possible.

Il doit faire couiner le maître sushi et nommer le voleur qui est représenté sur cette tuile.

Exemple :



## Récompense

Si le joueur fait couiner le maître sushi et nomme correctement le voleur, il reçoit en récompense un jeton poisson. Ensuite, la tuile est replacée dans le cercle, face assiette visible. C'est au joueur suivant de lancer les dés.

## Erreur !

Si le joueur qui a cette tuile face voleur visible devant lui fait l'une des erreurs mentionnées ci-après, il est pénalisé. Il doit remplacer sa tuile face assiette visible dans le cercle. Le joueur ne reçoit pas de jeton poisson.

- Il oublie ou tarde de faire couiner le maître sushi
- Il oublie ou tarde de nommer le voleur
- Il nomme le mauvais voleur

### B) Pour les joueurs qui n'ont pas cette tuile posée devant eux

Si la combinaison des dés désigne une tuile face voleur visible se trouvant déjà devant un joueur, tous les autres joueurs essaient également d'attraper le maître sushi le plus rapidement possible. Ces joueurs ne doivent PAS faire couiner le maître sushi, mais doivent quand même nommer le voleur représenté sur la tuile.

Exemple :



FOURMi!



## Récompense

Celui qui y parvient prend la tuile désignée à son propriétaire et la place devant lui face voleur visible. C'est au joueur suivant de lancer les dés.

## Erreur !

Si l'un des joueurs qui n'a pas la tuile désignée devant lui fait l'une des erreurs mentionnées ci-après, le joueur possédant la tuile reçoit directement un jeton de poisson.

Ce dernier replace la tuile face assiette visible dans le cercle.

- Il fait involontairement couiner le maître sushi, que cela soit provoqué par lui-même ou par un autre joueur
- Il oublie ou tarde de nommer le voleur
- Il nomme le mauvais voleur

### Cas particulier : saisir par erreur au lieu de taper

Si l'un des joueurs saisit le maître sushi par erreur alors qu'il fallait taper sur une assiette, il doit rendre, s'il en a, l'une de ses tuiles posées face voleur visible. Il la replace dans le cercle, face assiette visible. S'il n'a aucune tuile, il ne se passe rien.

**Attention :** un joueur ne doit jamais avoir plus de 5 tuiles face voleur visible devant lui.

Il continue de jouer normalement, mais s'il obtient une tuile supplémentaire, qu'elle provienne du cercle ou d'un autre joueur, il doit la replacer dans le cercle, face assiette visible.

## Fin du jeu et vainqueur

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a gagné quatre jetons poisson.

Il est le vainqueur de la partie.

## Variante pour les plus jeunes joueurs

Dans la variante pour les plus jeunes joueurs, les tuiles sont placées dès le début du jeu autour du maître sushi face voleur visible. On ne tient pas compte de la face assiette dans cette variante. La partie se joue comme décrit dans le chapitre « Déroulement du jeu ».

## Contenuto del gioco

- A** 1 dado con simboli
- B** 1 dado con colori
- C** 9 tessere (con i ladri su un lato e i piatti sul retro)
- D** 1 Maestro di sushi squittente
- E** 16 gettoni-pesce



## Preparazione del gioco

Le 9 tessere vengono disposte in cerchio al centro del tavolo con il lato dei piatti scoperto.

Infine, si mette in mezzo al cerchio il Maestro di sushi.

I gettoni-pesce vengono posti da parte ad una certa distanza dal gioco.

## Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, che prende i due dadi. Chi è di turno tira entrambi i dadi. Da questo momento, tutti giocano contemporaneamente cercando di colpire per primo a mano aperta la tessera-piatto corretta o di afferrare il Maestro di sushi. Possono verificarsi le seguenti situazioni:

### Colpire la tessera-piatto

Il risultato dei dadi di simbolo e colore indica una combinazione che **manca** su uno dei piatti al centro del tavolo. Tutti i giocatori devono cercare di colpire il prima possibile la tessera-piatto ricercata a mano aperta.

Esempio:



Il giocatore che colpisce per primo la tessera-piatto, cioè la cui mano è in basso, gira la tessera per la verifica. Se con la combinazione dei dadi di simbolo e colore appare il ladro (formica, scarafaggio o topo), può mettere la tessera davanti a sé con il lato del ladro scoperto.



**Importante:** per ogni combinazione dei dadi, ciascun giocatore può colpire una tessera con la mano soltanto una volta. **Quindi, ciascuno ha solo un tentativo a disposizione.** Se uno o più giocatori colpiscono inavvertitamente la tessera sbagliata, si prosegue con il gioco. Tocca ora al giocatore successivo in senso orario che tira i dadi.

### Afferrare il Maestro di sushi

Si deve acchiappare il Maestro di sushi quando i dadi mostrano una combinazione che è già stata girata – con il lato del ladro scoperto:

#### A) La combinazione indica una propria tessera già scoperta

Se i dadi mostrano la combinazione di una tessera già presa e sistemata davanti a un giocatore, lo stesso giocatore deve afferrare il prima possibile il Maestro di sushi.

**Importante:** il giocatore deve far “squittire” il Maestro di sushi dicendo il nome del ladro riportato sulla tessera ricercata.

Esempio:



FORMICA

SQUITTIRE



## Ricompensa

Se il giocatore nomina correttamente il nome del ladro, dopo aver fatto squittire il Maestro di sushi, riceve come ricompensa un gettone-pesce. La tessera viene rimessa allora al centro con il lato del piatto scoperto. Ora tocca al giocatore successivo che tira i dadi.

## Errore!

Se il giocatore davanti al quale si trova la combinazione dei dadi già scoperta commette uno dei seguenti errori, **deve rimettere la sua tessera con il lato del piatto scoperto al centro del tavolo**. Il giocatore non guadagna nessun gettone-pesce.

- Si dimentica o ritarda di far "squittire" il Maestro di sushi
- Si dimentica o ritarda di nominare il ladro
- Sbaglia a dire il nome del ladro

### B) La combinazione indica una tessera già scoperta di un altro giocatore

Se i dadi mostrano una combinazione che si trova già scoperta davanti a un avversario, gli altri giocatori afferrano il Maestro di sushi il più rapidamente possibile.

**Importante:** gli altri giocatori NON possono far squittire il Maestro di sushi, ma devono dire il nome del ladro indicato sulla tessera cercata.

Esempio:



## Ricompensa

Se uno degli altri giocatori reagisce più rapidamente del proprietario della tessera, riceve la tessera dall'avversario e la mette davanti a sé con il lato del ladro scoperto. Tocca poi al giocatore successivo che tira i dadi.

## Errore!

Se uno dei giocatori che non ha davanti a sé la combinazione ricercata commette uno dei seguenti errori, il proprietario della tessera riceve direttamente un gettone-pesce come ricompensa. Il proprietario della tessera la rimette quindi al centro del tavolo con il lato del piatto scoperto.

- Fa squittire inavvertitamente il Maestro di sushi, sia che lo faccia da solo oppure in modo provocato da un avversario
- Si dimentica o ritarda di nominare il ladro
- Sbaglia a dire il nome del ladro

### Caso speciale: afferrare per sbaglio invece di colpire

Se un giocatore afferra per errore il Maestro di sushi invece di colpire a mano aperta la tessera-piatto, rimette subito una delle sue tessere al centro del tavolo. Se il giocatore non ha nessuna tessera scoperta davanti a sé, non succede niente.

**Attenzione:** Un giocatore non può mai avere più di 5 tessere scoperte davanti a sé. Se ne vince un'altra, dal centro del tavolo o da un altro giocatore, la deve rimettere al centro del tavolo con il lato del piatto scoperto.

## Fine del gioco e vincitore

Il gioco finisce quando un giocatore ha raccolto 4 gettoni-pesce. Questo giocatore è il vincitore.

## Variante per giocatori più piccoli

Nella variante per i giocatori più piccoli, le tessere vengono scoperte fin dall'inizio del gioco e sistemate intorno al Maestro di sushi, cioè con il lato del ladro scoperto. In questa variante, non si usa il lato con i piatti. Poi si procede come descritto nello svolgimento del gioco.



Copyright:

**DREI MAGIER**

by Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

**Art.-Nr. 40885**

.....

Redaktion: Bastian Herfurth

Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

.....

Autor:

**Thierry Chapeau**



8+



2-5



20 min

