

Règles de Sushi Go Party

Comment jouer à Sushi Go Party

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Récoltez les meilleures combinaisons de cartes sushis pour marquer un maximum de points sur 3 manches.
- **Mécanique principale** : Choisissez une carte dans votre main puis passez le reste à votre voisin, le tout en simultané (draft).
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le plus de points à la fin de la 3e manche remporte la partie.

Sushi Go Party, c'est le festin ultime du **draft** ! Imaginez un tapis roulant de sushis : à chaque passage, vous attrapez un plat, puis le tapis glisse vers le voisin. Simple, rapide, malin. On peut y jouer de 2 à 8 convives, à partir de 8 ans, et chaque partie est différente grâce à un menu personnalisable. Si vous aimez les jeux de cartes où il faut anticiper ce que les autres vont prendre, comme dans [Draftosaurus](#), vous allez adorer !

Le matériel dans la boîte

Voici tout ce que vous trouverez en ouvrant votre boîte :

- **1 plateau de score** avec des emplacements pour les tuiles
- **8 pions** de couleur
- **22 tuiles** aide-mémoire (une par type de carte)
- **181 cartes** réparties en 5 familles : Sushis, Makis, Hors-d'œuvre, Suppléments et Desserts

Avant votre toute première partie, triez les cartes par type identique et rangez-les dans la boîte avec les tuiles correspondantes intercalées entre chaque paquet. Ça vous fera gagner un

temps fou pour les prochaines parties !

Mise en place de la partie

Choisir le menu

C'est LA grande force de Sushi Go Party : vous composez votre menu avant chaque partie ! Un menu se compose toujours de :

- Les **Sushis** (toujours présents, pas le choix !)
- **1 type de Makis** (Makis saumon, Temaki ou California)
- **3 types de Hors-d'œuvre** (parmi Tempura, Sashimis, Gyoza, Anguille, Tofu, Onigiri, Edamame, Soupe miso)
- **2 types de Suppléments** (parmi Baguettes, Sauce soja, Thé, Menu, Cuillère, Commande spéciale, Boîte à emporter, Wasabi)
- **1 type de Desserts** (Flan, Glace matcha ou Fruits)

La boîte propose des menus préconfigurés : **Menu enfant** (idéal pour débiter), **Menu classique** (celui du jeu original), **Menu découverte**, **Menu gourmet**, et plein d'autres. Si c'est votre première partie, prenez le Menu enfant sans hésiter !

Attention : les cartes **Menu** et **Commande spéciale** ne peuvent pas être utilisées à 7 ou 8 joueurs. Les cartes **Cuillère** et **Edamame** ne peuvent pas être utilisées à 2 joueurs.

Préparer la table

- Chaque joueur prend un **pion** et le place sur la case 0 du **plateau de score**.
- Récupérez toutes les cartes des types choisis (tous les exemplaires de chaque carte sélectionnée).
- Posez les **tuiles** correspondantes sur le plateau pour que tout le monde voie comment chaque carte fonctionne.
- Séparez les cartes **Dessert** du reste : mélangez-les et faites-en une pile face cachée à côté du plateau.
- Mélangez toutes les autres cartes ensemble pour former la **pioche principale** face

cachée.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

La partie se joue en **3 manches**. Avant chaque manche, deux choses à faire :

Ajouter les desserts à la pioche

Piochez un certain nombre de cartes **Dessert** et mélangez-les dans la **pioche principale** :

	2 à 5 joueurs	6 à 8 joueurs
Manche 1	5 cartes Dessert	7 cartes Dessert
Manche 2	3 cartes Dessert	5 cartes Dessert
Manche 3	2 cartes Dessert	3 cartes Dessert

De 2 à 5 joueurs, 5 cartes Dessert resteront inutilisées, c'est normal.

Distribuer les cartes

Nombre de joueurs	Cartes par joueur
2-3	10
4-5	9
6-7	8
8	7

Le reste de la pioche reste à côté du plateau. Prenez vos cartes en main sans les montrer. C'est parti !

Le choix simultané et le passage de main

Tout le monde joue **en même temps**, pas de temps mort !

- **Étape 1** : Chacun regarde sa main et choisit **une carte** qu'il pose face cachée devant lui.
- **Étape 2** : Quand tout le monde est prêt, on retourne les cartes tous ensemble. Certaines cartes ont des effets immédiats (on y reviendra dans le guide des cartes).

- **Étape 3** : Chacun passe **toutes ses cartes restantes** face cachée à son voisin de **gauche**. On récupère celles de son voisin de droite, et on recommence !

Petit conseil : gardez vos cartes jouées bien visibles devant vous, regroupées par type. Ça aide tout le monde à suivre la partie. Et surtout, jetez un œil à ce que vos voisins collectionnent pour ne pas leur offrir des combos en or !

On répète ce cycle jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune carte en main. La manche est alors terminée. Si vous aimez ce principe de sélection simultanée, vous retrouverez une mécanique similaire dans [Mozaïk](#).

Fin de manche et décompte des points

Quand toutes les cartes sont jouées :

- **1.** Mettez de côté vos cartes **Dessert** (reconnaissables au symbole fraise). Elles seront comptées uniquement en fin de partie.
- **2.** Faites le **décompte des points** de toutes vos autres cartes. Chaque type a sa propre façon de rapporter (ou de faire perdre) des points. Avancez votre pion sur la piste du plateau.
- **3.** Récupérez toutes les cartes jouées (sauf les Desserts mis de côté) et remélangez-les dans la pioche principale. Ajoutez les nouvelles cartes Dessert selon le tableau ci-dessus, redistribuez, et c'est reparti !

Fin de la partie

Après le décompte de la **3e manche**, on fait le décompte final des cartes **Dessert** accumulées sur les 3 manches. Additionnez ces points à votre score. Le joueur avec le **plus de points** gagne ! En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de cartes Dessert qui l'emporte.

Guide complet des cartes

Voici le détail de chaque type de carte. Prenez le temps de lire celles qui sont dans votre menu, les autres attendront les prochaines parties !

Les Sushis (cartes jaunes, toujours en jeu)

C'est la base de votre repas. Chaque sushi a une valeur fixe :

- **Sushi omelette** : 1 point
- **Sushi saumon** : 2 points
- **Sushi calamar** : 3 points

Si un sushi est posé sur une carte **Wasabi**, sa valeur est **triplée** (omelette = 3, saumon = 6, calamar = 9).

Les Makis

Vous ne choisirez qu'un seul type de Makis par partie parmi les trois suivants :

Makis saumon : À la fin de la manche, on compare le nombre de **symboles maki** (les petits rouleaux en haut des cartes). Le joueur en ayant le plus gagne **6 points**, le deuxième gagne **3 points**. De 6 à 8 joueurs, le deuxième gagne 4 points et le troisième 2 points. En cas d'égalité sur une place, tous les ex-aequo marquent la totalité des points. Retournez la tuile sur la face 6-8 joueurs si nécessaire.

Temaki : Le joueur avec le **plus de cartes Temaki** gagne **4 points**. Celui qui en a le **moins** (ou zéro) **perd 4 points**. En cas d'égalité, tous les concernés gagnent ou perdent les points. À 2 joueurs, celui qui en a le moins ne perd rien.

California : Dès qu'un joueur cumule **10 symboles California** ou plus en haut de ses cartes, il gagne immédiatement **8 points** (pour le premier à y arriver) ou **6 points** (pour le deuxième). Le joueur défaisse alors ses cartes California. En fin de manche, celui qui a le plus de symboles California restants gagne **2 points**. Les égalités rapportent la totalité des points.

Les Hors-d'œuvre

Tempura : Avec 1 carte, rien. Avec **2 cartes**, vous marquez **5 points**. Vous pouvez cumuler plusieurs paires.

Sashimis : Avec 1 ou 2 cartes, rien. Avec **3 cartes**, vous marquez **10 points**. Plusieurs séries possibles.

Gyoza : Plus vous en avez, mieux c'est !

Nombre de Gyoza	1	2	3	4	5+
Points	1	3	6	10	15

Anguille : Avec **1 seule** carte, vous **perdez 3 points**. Avec **2 ou plus**, vous gagnez **7 points**.

Attention donc à ne pas rester avec une seule Anguille dans votre assiette !

Tofu : 1 carte = **2 points**. 2 cartes = **6 points**. Mais **3 cartes ou plus = 0 point**. Gare à l'indigestion !

Onigiri : Il existe 4 formes (rond, triangle, carré, rectangle). Vous marquez des points selon le nombre de **formes différentes** collectées :

Formes différentes	1	2	3	4
Points	1	4	9	16

Vous pouvez réaliser plusieurs séries. Par exemple, 1 rond + 1 triangle + 2 carrés = 9 points (série de 3 formes) + 1 point (série d'1 forme) = 10 points.

Edamame (3-8 joueurs uniquement) : Chacune de vos cartes Edamame vaut **1 point par adversaire** qui possède aussi au moins une carte Edamame. Maximum 4 points par carte. Si personne d'autre n'en a, vos Edamame valent 0.

Soupe miso : Quand vous jouez une Soupe miso, si c'est la **seule** révélée ce tour-là, elle reste devant vous et vaudra **3 points** en fin de manche. Mais si **plusieurs Soupes miso** sont jouées au même moment (même via Baguettes, Cuillère, Menu ou Commande spéciale), elles sont toutes **défaussées** sans rapporter aucun point. C'est un vrai pari !

Les Suppléments

Wasabi : Pas d'effet immédiat. Le **prochain Sushi** que vous jouerez sera placé dessus et verra ses points **triplés**. Un Wasabi sans Sushi en fin de manche vaut 0. Un seul Sushi par Wasabi.

Baguettes : Rien ne se passe quand vous les jouez. Mais lors d'un tour suivant, juste avant que tout le monde retourne sa carte, dites « Baguettes ! ». Vous pouvez alors choisir **2 cartes** de votre main au lieu d'une. Remettez ensuite les Baguettes dans votre main avant de la passer à gauche. Inutilisées, elles valent 0 point.

Cuillère (3-8 joueurs uniquement) : Même principe que les Baguettes, mais en plus vicieux ! Lors d'un tour ultérieur, dites « Cuillère ! » avant la révélation. Tout le monde joue normalement.

Puis annoncez le **nom d'un type de carte**. En partant de votre voisin de gauche et en tournant, le premier joueur qui a cette carte en main **vous la donne**. Vous la jouez immédiatement et lui remettez la Cuillère en échange. Si personne n'a la carte, la Cuillère est simplement défaussée. Inutilisée, elle vaut 0 point. Vous pouvez préciser exactement la carte souhaitée (par exemple « Sushi calamar » au lieu de juste « Sushi »).

Menu (2-6 joueurs uniquement) : Quand vous jouez un Menu, piochez **4 cartes** de la pioche principale, choisissez-en **1** (sauf un autre Menu) et jouez-la immédiatement. Remélangez les 3 restantes dans la pioche. Le Menu est défaussé face visible et reviendra dans le paquet à la manche suivante.

Sauce soja : En fin de manche, chaque carte Sauce soja vaut **4 points** si vous avez le **plus grand nombre de couleurs de cartes différentes** devant vous (égalité acceptée). On compare tous les joueurs, même ceux sans Sauce soja. Les Desserts posés cette manche comptent, les anciens non.

Thé : En fin de manche, choisissez la couleur de fond de carte la plus représentée devant vous. Chaque carte Thé vaut **1 point par carte de cette couleur**.

Commande spéciale (2-6 joueurs uniquement) : Quand vous la révélez, placez-la sur **une carte déjà jouée devant vous** cette manche. Elle copie intégralement cette carte (effet et couleur). Si vous n'avez encore aucune carte devant vous, la Commande spéciale est défaussée. Consultez le guide détaillé des copies dans les règles officielles pour les cas spéciaux (copie de Wasabi, de Dessert, etc.).

Boîte à emporter : Quand vous la jouez, vous pouvez **retourner face cachée** une ou plusieurs cartes posées devant vous lors de tours précédents de cette manche. Ces cartes perdent leur identité mais valent chacune **2 points** en fin de manche. La Boîte est défaussée face visible.

Les Desserts

Rappel important : les Desserts ne sont jamais défaussés en fin de manche. Ils s'accumulent sur les 3 manches et ne sont comptés qu'à la **toute fin de la partie**.

Glace matcha : 1, 2 ou 3 cartes = 0 point. Mais **4 cartes = 12 points**. Plusieurs séries de 4 possibles.

Flan : Le joueur avec le **plus de Flans** marque **6 points**. Celui avec le **moins** (ou zéro) **perd 6**

points. Égalités : tout le monde concerné gagne ou perd. À 2 joueurs, le dernier ne perd rien.

Fruits : On compte séparément chaque type de fruit (pastèque, orange, ananas) en additionnant les symboles en haut de vos cartes :

Symboles d'un fruit	0	1	2	3	4	5+
Points	-2	0	1	3	6	10

Attention, ne pas avoir un type de fruit du tout vous coûte 2 points ! Si vous n'avez aucune carte Fruits, vous perdez 6 points (2 par type manquant).

[IMAGE_FIN]

Ordre de résolution des effets simultanés

Il peut arriver que plusieurs cartes à effet immédiat soient révélées au même moment. Dans ce cas, regardez le **petit numéro** inscrit en bas à droite de chaque carte concernée et résolvez-les **du plus petit au plus grand**. C'est aussi simple que ça !

Petites astuces pour bien démarrer

Quelques conseils de votre serveur préféré :

- **Surveillez les mains qui tournent :** en comptant les cartes déjà jouées par vos voisins, vous pouvez deviner ce qui va revenir vers vous. C'est la clé pour réussir vos combinaisons, un peu comme dans [Akropolis](#) où l'anticipation fait toute la différence.
- **Ne négligez pas les Desserts :** ils ne rapportent qu'en fin de partie, mais peuvent faire basculer le classement. Prenez-en régulièrement, surtout en manche 1 quand il y en a le plus dans la pioche.
- **Adaptez-vous :** si tout le monde se jette sur les Tempura, changez de stratégie ! Les meilleurs scores viennent souvent des cartes que personne ne regarde. Les amateurs de jeux stratégiques comme [Dune Imperium](#) retrouveront ici ce plaisir de lecture du jeu adverse.

Bon appétit et bonne partie !