

Een spel van Joshua Cappel & Adam Gertzbein

Jij bent een leerling van een sushigrootmeester, en je hebt de laatste 10 jaar gewerkt aan de verfijning van je talent als voorbereiding op deze dag, de allerlaatste test alvorens je de chef-kok titel: Itamae-San ontvangt. Sushi draait om culinaire kennis, je moet er steeds naar streven om je talent tentoon te spreiden en je gerechten te presenteren als creatieve combinaties met een levendig kleurenpalet, een smaak om je vingers van af te likken. De test zal niet eenvoudig zijn.

Je neemt het op tegen veelbelovende koks, die allemaal gerechten gaan bereiden met verschillende moeilijkheid. Slechts een van jullie zal het respect van zijn meester verdienen, en de eervolle titel van Itamae-San binnenhalen!

Doel van het spel

Het doel van Wasabi! is om sushi te maken, door ingrediënten neer te leggen op het bord, overeenkomstig je recepten, en daarvoor punten te verdienen, je uitdagingen te vervullen en dat allemaal in stijl. Als je hierin slaagt, kan je de keuze maken uit nuttige actiekaarten. Stilaan zal het bord voller worden, de speler met de meeste punten, als het bord vol is, wint het spel, een hele goede chef kan voor een snelle overwinning zorgen door 10 uitdagingen tot een goed einde te brengen alvorens het bord vol is. Een combinatie van snelheid en techniek is cruciaal als je deze wedstrijd wil winnen.

Spelmateriaal

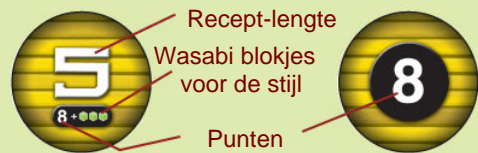
72 INGREDIENT TEGELS

Ingrediënten genoemd in de spelregels. Vierkante tegels die verschillende soorten sushi ingrediënten voorstellen, zoals Zalm, Avocado, Maki, enz.



40 OPDRACHT FICHES

10 fiches per speler in zijn kleur. Elke fiche toont aan de lengte-zijde, de recept-lengte, puntenwaarde en de hoeveelheid wasabi blokjes deze oplevert bij afwerking, en de puntenwaarde aan de punten-zijde.

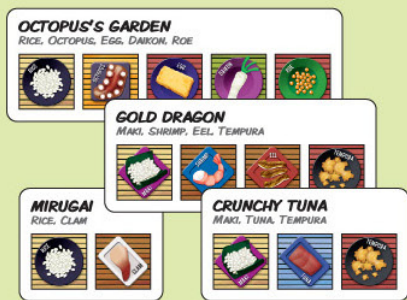


LENGTE-ZIJDE

PUNTEN ZIJDE

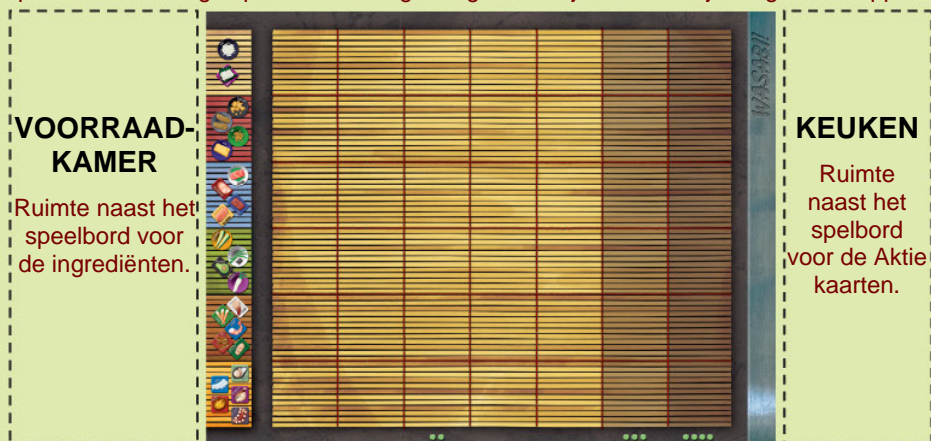
52 RECEPT KAARTJES

Recepten genoemd in de spelregels. Kaartjes die de combinaties van ingrediënten tonen die nodig zijn voor het afwerken van de sushi recepten. Er zijn recepten met 2, 3, 4 en 5 ingrediënten.



HET SPELBORD

Een groot raster vormt het speeloppervlak. Je gebruikt een bepaald gebied van het spelbord, afhankelijk van het aantal spelers. Voor een spel met 2 spelers gebruik je enkel de lichtgekleurde kolommen, bij 3 spelers ook de donkerdere kolommen, bij 4 spelers het volledige speelbord. Een geheugensteuntje hiervoor zijn de groene stippen.



10 Aktie kaarten

Kaarten die een extra voordeel opleveren aan de speler die deze speelt. Er zijn 2 kaarten van elk type.



WASABI BLOKJES

Blokjes die 1 bonuspunt voorstellen. Je kan deze verdienen door recepten in stijl af te werken, en door de gevreesde Wasabi! actie kaart uit te spelen.



4 KOMMETJES

Waar de spelers hun Wasabi blokjes in kunnen bewaren.



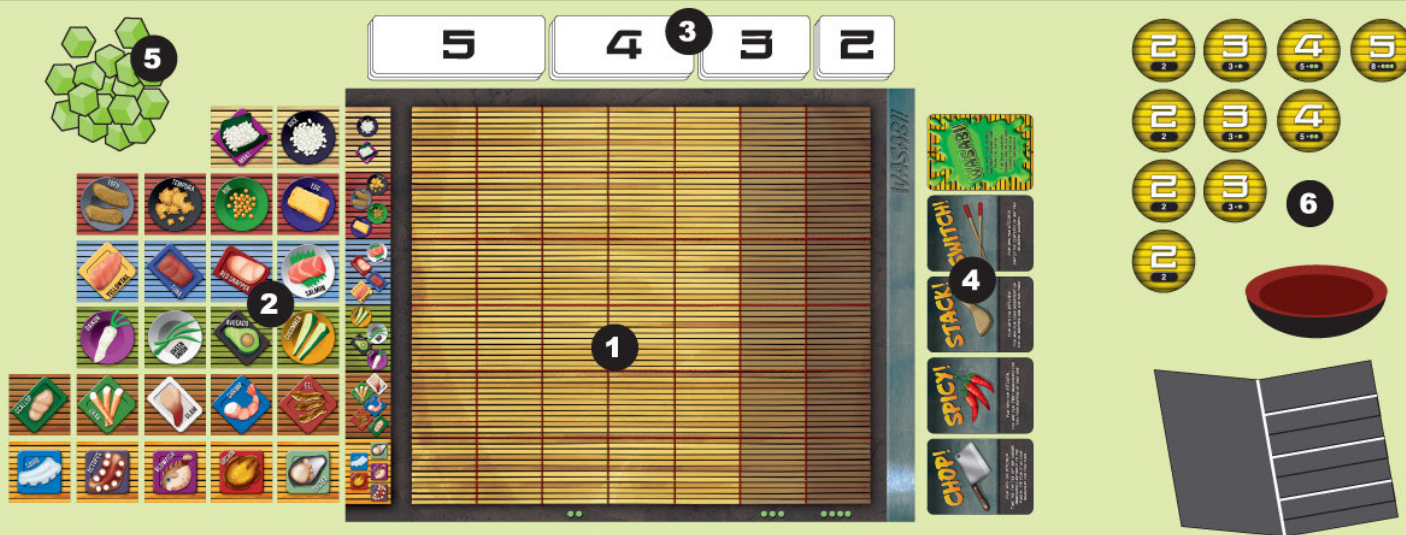
4 MENUKAARTEN

Menukaarten die als spelersscherm kunnen worden gebruikt om ingrediënten, recepten en actiekaarten te verbergen.



SPELVOORBEREIDING

1. Leg het speelbord klaar in het midden van de tafel.
2. Sorteert de ingrediënten per type, en leg deze in stapeltjes in het overeenkomstige deel van de voorraadkamer. De ingrediënten zijn verdeeld in 6 categorieën, herkenbaar aan de achtergrondkleur.
3. Sorteert en schud de recepten op lengte, leg ze vervolgens op verdeckte stapels naast het speelbord.
4. Leg de actiekaarten open in de keuken. (positie heeft geen belang)
 - a. Voor een 2 speler spel gebruik je 1 actiekaart van elk type (5 in totaal)
 - b. Voor een 3 speler spel gebruik je de volgende 7 kaarten: 2 Wasabi!, 2 Spicy!, 1 chop!, 1 Switch! en 1 Stack!
 - c. Voor een 4 speler spel gebruik je alle 10 de kaarten.
5. Leg alle Wasabi blokjes als algemene voorraad klaar naast het bord.
6. Elke speler ontvangt een menukaart, een kommetje, en de 10 opdracht fiches in zijn spelerskleur. De overgebleven spelonderdelen worden terug in de doos gelegd. Leg je opdracht fiches open voor je neer, zodat deze voor iedereen zichtbaar zijn, en zet je menukaart zo, dat je zaken hierachter kan verbergen.



HET SPEL BEGINNEN

Bepaal wie de startspeler wordt. Als jij de startspeler bent:

1. Volgens de regels voor de startspeler (zie uitleg rechts), neem je 3 ingrediënten uit de voorraadkamer, en geef je deze aan de speler aan je linkerzijde. Met deze ingrediënten zal hij het spel beginnen. De spelers mogen hun ingrediënten verbergen achter de menukaart. Vervolgens doet de volgende speler in de richting van de wijzers van de klok hetzelfde, dit gaat verder tot iedereen zijn begin ingrediënten heeft.
2. Neem 3 recepten (van een lengte naar keuze), en schuif deze in de voorziene houders in je menukaart. Je mag elk recept bekijken alvorens het volgende recept te trekken. Hierna doet de volgende speler precies hetzelfde, tot alle spelers hun 3 recepten hebben.

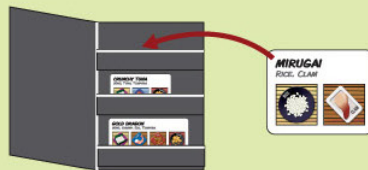
Van zodra iedereen hiermee klaar is begint het spel.

REGELS VOOR DE START INGREDIENTEN

De 3 gekozen ingrediënten moeten van een verschillend type zijn.



Rijst, Maki of unieke ingrediënten mogen bij de keuze van de start ingrediënten niet worden gekozen.



SPELVERLOOP

Het spel verloopt in rondes, in de richting van de wijzers van de klok. Elke speelbeurt bestaat uit 2 eenvoudige stappen, als volgt:

Stap 1: Je MOET een ingrediënt spelen, en MAG een actiekaart uitspelen.

Je kunt ook passen. Dan sla je stap 1 volledig over, en leg enkele of alle recepten uit je menukaart af. Afgelegde recepten komen onderaan de receptenstapels waar ze oorspronkelijk van werden getrokken, ga verder naar stap 2.

Stap 2: Voorbereiding voor de volgende ronde.

STAP 1 : INGREDIENTEN EN ACTIE KAARTEN SPELEN

Je moet exact 1 ingrediënt uit je hand spelen, op een vrije ruimte op het bord. (Zorg ervoor dat je binnen het deel van het spelbord blijft dat van toepassing is voor het spelersaantal.)

Je mag in stap 1 ook een actie kaart spelen (maximum 1 kaart per ronde, afhankelijk van de actie kaart kan je deze spelen voor of na het leggen van je ingrediënt.) Zie Actie kaarten voor de details van de 5 verschillende actiekaarten.

Als je tijdens je spelbeurt een ononderbroken horizontale of verticale lijn ingrediënten vervolledigd, overeenkomstig met een van je recepten, heb je dat gerecht afgewerkt. (De lijn kan ingrediënten bevatten die voorheen door een andere speler werden geplaatst, als je zelf er maar voor zorgt dat je met jouw ingrediënt de lijn vervolledigd. Alle aangrenzende ingrediënten spelen hierbij geen rol.) Je mag enkel een recept van een bepaalde lengte afwerken, als je een overeenkomstige opdrachtliche van die lengte hebt.

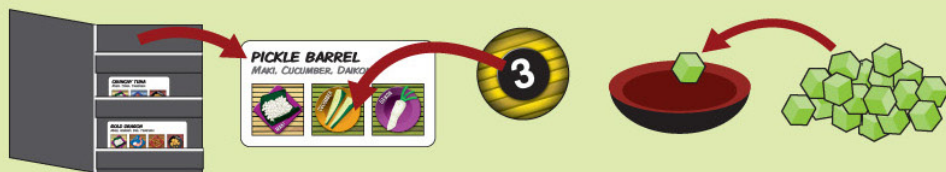
De volgorde van de ingrediënten moet niet exact overeenkomen met de volgorde op je recept. Als de volgorde volledig overeenkomt, heb je het recept in stijl afgewerkt en krijg je hiervoor extra punten bij recepten langer dan 2.

Recepten worden normaal gezien afgewerkt door het aanleggen van ingrediënten, maar de effecten van sommige actiekaarten kunnen er ook voor zorgen dat recepten worden afgewerkt. (Zie Actie kaarten voor de details). Het is ook mogelijk om verschillende recepten af te werken tijdens je spelbeurt, door het verstandig plaatsen van ingrediënten, en het uitspelen van actiekaarten.

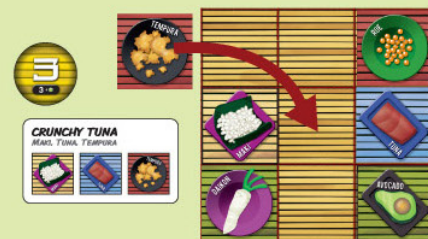
AFWERKEN VAN EEN RECEPT

Verwijder na het afwerken van een recept, het receptkaartje uit je menu, en leg het duidelijk zichtbaar voor je neer, leg vervolgens een opdrachtliche (met overeenkomstige lengte) op het recept met de punten-zijde zichtbaar. Als je het recept in stijl hebt afgewerkt, leg je het aangegeven aantal Wasabi blokjes in je kommetje. Opgelet: Als je geen opdrachtliche hebt van overeenkomstige lengte met je recept, mag je dat recept niet afwerken.

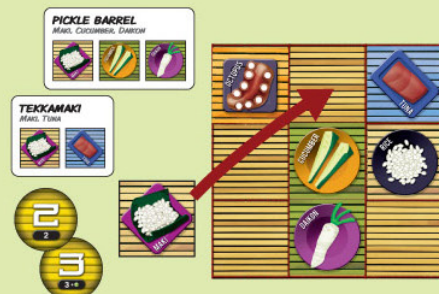
Van zodra je een recept hebt afgewerkt, en er een opdrachtliche op het gelegd, kan je dit niet meer kwijtspelen, ook niet als de ingrediënten op het bord door elkaar worden geschud.



Voorbeeld van het afwerken van een recept: Je hebt het Pickle Barrel Recept afgewerkt. Verwijder het receptkaartje uit je menu, en leg het zichtbaar voor je neer. Aangezien het een recept met lengte 3 is, leg je een van je opdrachtliches met lengte 3 met de **punten-zijde** zichtbaar op dit recept. Deze punten tellen bij je totaalscore aan het einde van het spel. Als je het recept **in stijl** hebt afgewerkt (dwz overeenkomstig de volgorde op het receptkaartje), neem je het aantal Wasabi blokjes aangegeven op de opdrachtliche, in dit geval 1 blokje.



Voorbeeld recept afwerken: Je hebt het Crunchy Tuna Recipe in je menukaart, een beschikbare opdrachtliche met lengte 3, en een Tempura ingrediënt op hand. Je plaatst de Tempura op het lege veld tussen de Maki en Tuna die reeds op het bord liggen, hierdoor ontstaat een rechte lijn overeenkomstig het Crunchy Tuna recept. Ook al is de volgorde niet hetzelfde als op het recept is aangegeven, is je recept toch afgewerkt!



Voorbeeld verschillende recepten afwerken: Je hebt de Pickle Barrel en Tekkamaki Recepten, een beschikbare opdrachtliches van lengte 2 en van lengte 3, en een Maki ingrediënt op hand. Je plaatst de maki op het aangegeven veld, waardoor je beide recepten afwerkt! Daarbovenop ontvang je een Wasabi blokje voor het afwerken van het Pickle Barrel recept met stijl! (Komt exact overeen met het recept.)

STAP 2 : VOORBEREIDING VOOR DE VOLGENDE RONDE

De voorbereiding voor de volgende ronde verloopt als volgt:

1) Actie kaarten: Je ontvangt 1 actie kaart voor elk recept dat je afwerkt tijdens deze spelbeurt. Je mag actiekaarten uit de keuken kiezen, en/of Wasabi! kaarten die zich op het bord bevinden. Je mag niet dezelfde actie kaart kiezen, die je deze beurt hebt gespeeld, tenzij je geen andere keuze hebt. Je mag nooit meer dan 2 actiekaarten op hand hebben. (Je mag op elk moment tijdens het spel, actie kaarten wegleggen in de keuken, om plaats te maken voor nieuwe actiekaarten.) Je mag je actiekaarten verbergen achter je menukaart.

2) Ingrediënten: Als je minder dan 3 ingrediënten op hand hebt, moet je die weer aanvullen door nieuwe te nemen uit de voorraadkamer, tot je hand weer aangevuld is tot 3.

3) Recepten: Als je minder dan 3 recepten in je menukaart hebt, trek je nieuwe recepten (van een lengte naar keuze) van de stapels, en voegt deze toe aan je menukaart. Als je meer dan 1 recept neemt, mag je het recept bekijken, alvorens het volgende te trekken.

Je spelbeurt is voorbij, de volgende speler links van jou is aan de beurt.

1) Ontvang 1 kaart per afgewerkt recept. - maximum 2 kaarten op hand.



2) Vul aan tot 3 ingrediënten



3) Vul aan tot 3 recepten



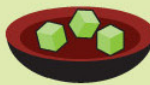
EINDE VAN HET SPEL & DE WINNAAR BEPALEN

Het spel kan eindigen op 2 manieren:

A) Directe overwinning! Als een speler zijn 10 opdracht fiches heeft gebruikt voor afgewerkte recepten, eindigt het spel onmiddellijk en is die speler de winnaar, zonder daarbij rekening te houden met hoeveel punten de andere spelers hebben verzameld!

B) Als aan het einde van de actieve speler zijn speelbeurt alle velden op het bord bezet zijn, met een ingrediënt of deel van een Wasabi! kaart, eindigt het spel onmiddellijk. Alle spelers tellen vervolgens hun punten. (Gebruikte opdracht fiches, en 1 punt per wasabi! blokje) De speler met de meeste punten wint het spel!

Bij een gelijkspel voor de meeste punten, wint de speler met de meeste Wasabi blokjes, als het dan nog steeds gelijk is, eindigt het spel in een gelijkspel.



Einde van het spel op manier B voorbeeld: Er is nog 1 veld beschikbaar op het bord. (alle andere velden bevatten ingrediënten of een deel van een Wasabi! kaart.) Na het plaatsen van je Egg ingrediënt op het laatste vrije veld, waardoor het spelbord volledig vol ligt, eindigt het spel onmiddellijk aan het einde van je speelbeurt. (Aan het einde van je volledige speelbeurt, nadat je stap 2 hebt uitgevoerd.) Alle spelers tellen hun punten. Voor de 5 afgewerkte recepten (8+3+5+2+2) en 3 Wasabi! blokjes in je kommetje scoor je 23 punten.

Opmerking: Als je door het neerleggen van het Egg ingrediënt een recept afwerkt, en ervoor gekozen zou hebben om de Wasabi! kaart weg te nemen van het bord (tijdens stap 2), zou het bord niet vol zijn aan het einde van je beurt, en zou het spel nog niet afgelopen zijn.

ACTIE KAARTEN

Er zijn 5 verschillende actiekaarten beschikbaar: Chop!, Spicy!, Switch!, Stack!, en de gevreesde Wasabi!. Je begint het spel zonder actiekaarten, maar ontvangt er voor elk afgewerkt recept. Als je een actie kaart speelt tijdens je speelbeurt (maximum 1 per speelbeurt), mag je het voordeel van de kaart gebruiken.



Speel **Stack!** in de keuken **voor** dat je een ingrediënt plaatst. Je mag jouw ingrediënt nu bovenop een reeds gelegd ingrediënt plaatsen, ipv op een vrij veld, waardoor een stapeltje ontstaat. Een stapeltje bestaat uit 2 of meer ingrediënten op hetzelfde veld. Enkel het bovenste ingrediënt speelt een rol in het spel. Spelers mogen kijken welke ingrediënten er in het stapeltje liggen.



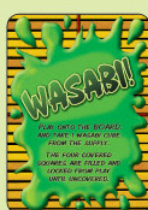
Speel **Chop!** in de keuken, voor of na het plaatsen van je ingrediënt. Je mag een van de ingrediënten die zich reeds op het bord bevinden wegnemen. Je mag bij een stapeltje ingrediënten enkel het bovenste ingrediënt wegnemen. Je kunt het genomen ingrediënt op een van de volgende 2 manieren gebruiken:

- A)** Het ingrediënt terug in de voorraadkamer plaatsen of
- B)** Het ingrediënt op het bord plaatsen, alsof het jouw ingrediënt is dat je deze beurt plaatst. (Als je nog geen ingrediënt hebt geplaatst.)

Je kan dus een recept afwerken door het bovenste ingrediënt weg te nemen van een stapeltje, en het onderliggende zichtbaar wordt.



Speel **Spicy!** in de keuken, **voor of na** het plaatsen van je ingrediënt op het bord. Je mag deze beurt 2 ingrediënten op het bord leggen, in plaats van 1 zoals normaal. Alle overige regels voor het plaatsen van ingrediënten blijven voor beide ingrediënten van toepassing.



Speel **Wasabi!** op het spelbord, voor of na het plaatsen van je ingrediënt, zodanig dat de kaart 4 velden bezet op het bord. (alle of enkele van de 4 velden mogen bezet of leeg zijn). Je ontvangt onmiddellijk 1 Wasabi! blokje uit de voorraad, leg deze in je kommetje. De bedekte velden kunnen nu niet meer worden gebruikt tot de Wasabi! kaart terug is weggenomen. Dit wil zeggen:

- Er geen ingrediënten in een van de bedekte velden mogen worden geplaatst
- Je geen recept kan afwerken als een van de ingrediënten in je rij wordt afgedekt door deze kaart.
- Een andere actiekaart mag niet worden gebruikt voor een veld dat is bedekt door de Wasabi! kaart. Een veld dat is bedekt door een Wasabi! kaart geldt als gevuld, voor de regels voor het einde van het spel.

Wasabi! kaarten mogen elkaar niet overlappen, zelfs niet gedeeltelijk. De spelers mogen de ingrediënten onder de Wasabi! kaart wel bekijken. De enige mogelijkheid om een Wasabi! kaart weer van het spelbord te nemen, is als een speler hiervoor kiest na het afwerken van een recept in stap 2. (Elke speler mag de kaart wegnemen, niet enkel de speler die deze heeft gelegd.)



Speel **Switch!** in de keuken, **voor of na** het plaatsen van je ingrediënt op het bord. Kies 2 aan elkaar grenzende velden op het spelbord, en verwissel de inhoud van beide velden. (een of allebei de velden mogen bezet of leeg zijn) Je kan op deze manier een recept afwerken.

CREDITS AND THANK-YOUS

Wasabi! Game Design by Joshua Cappel & Adam Gertzbein

Graphic Design and Illustration by Joshua Cappel

Sincere thanks, for playtesting and rules-wrangling, to Helaina Cappel, Alexa Feldberg, Aaron Cappel, Justine Shiell, Dana Cappel, Tal "House Rules" Gutstadt, Shona & Andrew Gryfe, David Cooper, and Jim Cote. Also to the entire Gertzbein, Cappel, and Waisbord families, for countless weekends of board-game goodness at the cottage.

Special thanks to the entire community at the Board Game Designer's Forum (www.bgdf.com) for constant inspiration and creative conversation.

And of course to Zev Shlasinger, for believing in a silly little game about makin' sushi.



Published by Z-Man Games Inc.
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

For any comments, questions, suggestions,
please contact zman@zmandgames.com

www.zmandgames.com