

Vous êtes l'apprenti d'un grand maître sushi, et vous venez de passer les dix dernières années à parfaire votre technique en vue de ce jour - votre test final avant d'obtenir le titre de chef expert: Itanae-San. Le sushi est un savoir-faire culinaire, et vous devez toujours vous efforcer de maîtriser votre technique en servant une gamme de couleurs vives, des goûts succulents et des combinaisons innovantes. Le test sera difficile.

Vous devez rivaliser avec les autres espoirs, tous travaillant dans la même zone confinée pour réaliser des recettes de différentes complexités. Un seul parmi vous gagnera le respect de votre professeur ainsi que le titre vénéré de Itanae-San!

OBJECTIF DU JEU

Le but de Wasabi! est de préparer des sushis en plaçant des ingrédients sur le plateau, en gagnant des points en respectant vos recettes, en réalisant vos défis - et en faisant tout cela avec style! La réussite vous permettra de choisir parmi les utiles cartes Actions. Quand le plateau est rempli, le joueur avec le plus de points gagne - mais un chef extrêmement habile peut remporter une victoire immédiate en réalisant dix défis avant que le plateau ne soit rempli. L'équilibre entre rapidité et technique sera crucial si vous comptez remporter la compétition!

CONTENU

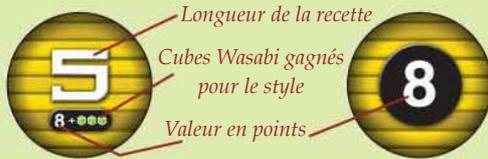
72 TUILES INGRÉDIENT

Appelé **Ingrédients** tous le long des règles. Les tuiles carrées représentent différents ingrédients des sushis, tel le Saumon, l'Avocat, le Maki, ...



40 JETONS DÉFI

10 jetons par joueur dans leur couleur. Chaque **face Longueur** du jeton présente la longueur de la recette, une valeur en points et combien de cubes Wasabi vous gagnez pour avoir réalisé le sushi **avec style** (expliqué plus loin). Chaque **face Points** du jeton montre seulement sa valeur en points.



FACE LONGUEUR

FACE POINTS

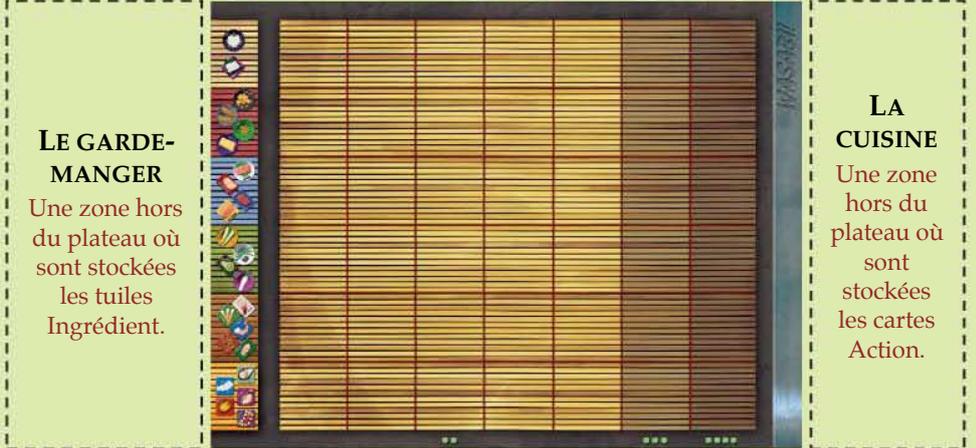
50 BANDEAUX RECETTE

Appelés **Recettes** tout au long des règles. Bandeaux qui indiquent les combinaisons de tuiles Ingrédient utilisés par la recette du sushi. Il y a des Recettes avec 2, 3, 4 ou 5 ingrédients.



LE PLATEAU

Une large grille représentant la surface de jeu. Vous utiliserez une zone précise du plateau dépendant du nombre de joueurs dans la partie. A 2 joueurs, utilisez seulement les 5 colonnes claires. A 3 joueurs, ajoutez la colonne suivante plus foncée. A 4 joueurs, utilisez les 7 colonnes. Les points verts au bas du plateau vous rappellent quelles zones utiliser.



LE GARDE-MANGER

Une zone hors du plateau où sont stockées les tuiles Ingrédient.

LA CUISINE

Une zone hors du plateau où sont stockées les cartes Action.

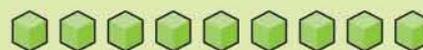
10 CARTES ACTION

Cartes qui donnent des capacités spéciales au joueur qui les joue. Il y en a 2 de chaque type.



CUBES WASABI

Cubes qui représentent chacun 1 point de bonus. Ils sont gagnés pour avoir réalisé une Recette avec style ou en jouant la redoutable carte Action Wasabi!



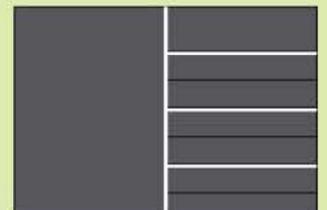
4 BOLS

Pour les joueurs afin de stocker leurs cubes Wasabi.



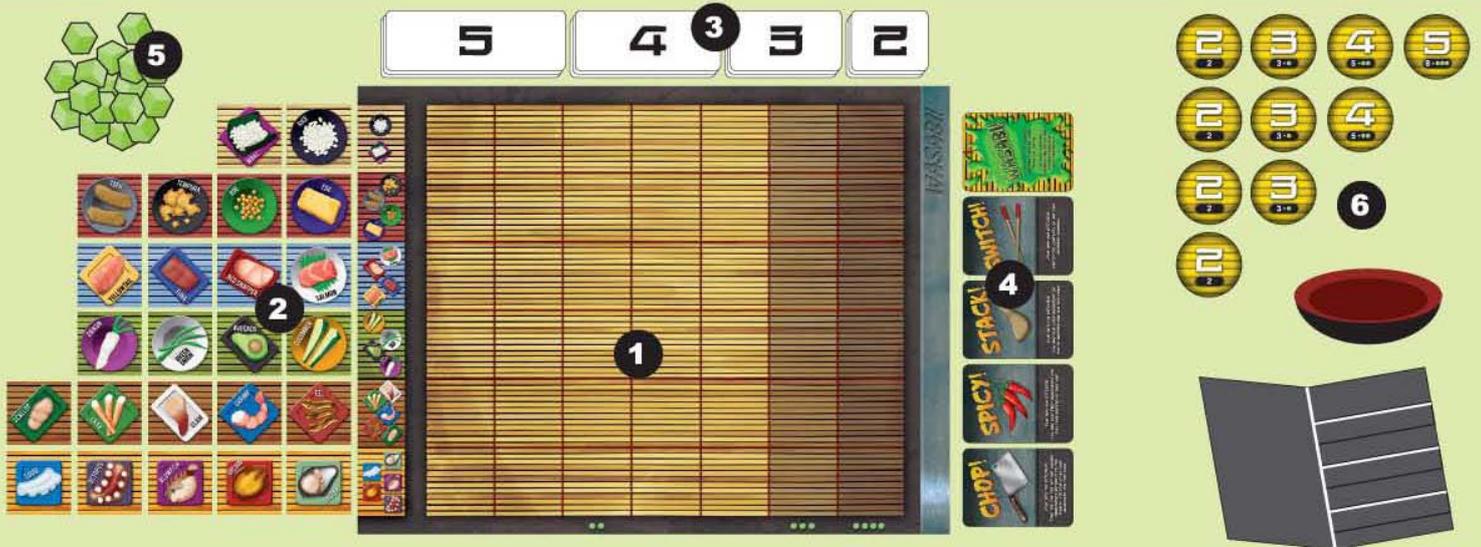
4 ÉCRANS

Petits plateaux que chaque joueur utilise pour organiser et cacher leurs tuiles Ingrédient, bandeaux Recette, et cartes Action.



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de la table.
2. Triez les ingrédients par type et empilez-les dans la zone appropriée du Garde-manger. Il y a six catégories différentes d'ingrédients identifiés par la couleur de leur fond.
3. Séparez les bandeaux Recette par longueur et placez-les face cachée en piles mélangées près du plateau.
4. Placez les cartes Action face visible dans la Cuisine. (Leur ordre dans la Cuisine n'a pas d'importance).
 - a. Pour une partie à 2 **joueurs**, utilisez 1 carte Action **de chaque type** (5 cartes au total).
 - b. Pour une partie à 3 **joueurs**, utilisez les 7 cartes Action suivantes : 2 Wasabi!, 2 Spicy!, 1 Chop!, 1 Switch!, et 1 Stack!
 - c. Pour une partie à 4 **joueurs**, utilisez l'ensemble des 10 cartes Action.
5. Rassemblez tous les cubes Wasabi dans une réserve près du plateau.
6. Donnez à chaque joueur un Ecran, un Bol, et l'ensemble des 10 jetons Défi d'une couleur. Le restant des jetons, des bols et des écrans ne sont pas utilisés. Placez vos jetons Défi devant vous sur la table **face Longueur visible** de manière à ce que tout le monde puisse les voir facilement. Placez debout votre écran afin de pouvoir cacher vos objets derrière lui.



MISE EN ROUTE

Choisissez un joueur pour commencer. Si vous êtes le premier joueur :

1. Tenez compte des règles pour la main de départ (voir les explications à droite), prenez 3 tuiles Ingrédient du Garde-Manger et donnez-les au joueur à votre gauche, c'est sa **main de départ**. Les joueurs peuvent cacher leur main de départ derrière leur écran. Procédez dans le sens horaire, chaque joueur fait de même jusqu'à ce que tous aient une main de départ.
2. Prenez 3 **Recettes** (de longueur de votre choix) et glissez-les dans les emplacements de votre écran. Vous pouvez regarder chaque Recette que vous tirez avant de prendre la suivante. Procédez dans le sens horaire, chaque joueur fait de même jusqu'à ce que tous aient 3 Recettes.

Quand tous le monde est prêt, la partie commence.

RÈGLES POUR LA MAIN DE DÉPART

Les 3 Ingrédients de la main de départ **doivent** être de catégories différentes.



Ni le Riz, le Maki, ou les ingrédients uniques ne sont autorisés dans la main de départ.



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en sens horaire en commençant par le premier joueur. Votre tour se décompose en 2 phases jouées dans cet ordre :

Phase 1: Vous DEVEZ jouer une tuile Ingrédient et POUVEZ jouer une carte Action.

À la place, vous pouvez choisir de Passer. Passez entièrement la phase 1 et défaussez certaines ou toutes les Recettes de votre écran. Les Recettes défaussées retournent sous la pile d'où elles viennent. Ensuite, continuez avec la phase 2.

Phase 2: Préparer votre prochain tour.

PHASE 1: JOUER VOS TUILES INGRÉDIENTS ET CARTES ACTIONS

Vous **devez** placer exactement une tuile Ingrédient de votre main sur n'importe quelle case inoccupée du plateau.
(Assurez-vous de rester dans la zone de jeu dédiée au nombre de joueurs de la partie.)

Vous **pouvez** jouer une carte Action pendant la phase 1. (**Maximum 1 par tour**. Dépendant de la carte Action elle-même, vous pouvez la jouer avant ou après avoir placé une tuile Ingrédient.) Référez-vous à la section Cartes Actions pour le détail des 5 cartes Action différentes.

Si, à votre tour, vous créez une ligne droite d'Ingrédients verticale ou horizontale ininterrompue sur le plateau correspondant à la séquence d'une de vos Recettes, vous avez **réalisé une Recette**. (La séquence peut inclure des tuiles posées précédemment par n'importe quel joueur, tant que vous êtes le responsable de la tuile qui complète la séquence. Les tuiles adjacentes à la séquence dans toutes les directions n'ont pas d'importance). **Vous pouvez seulement réaliser une Recette d'une longueur donnée si vous avez un jeton Défi non utilisé de cette longueur.**

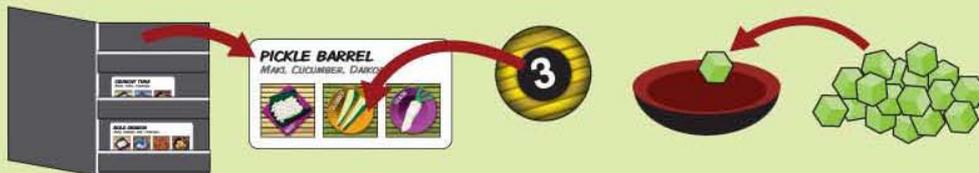
La séquence d'Ingrédients **n'a pas** besoin d'être exactement dans le même ordre que celui montré sur le bandeau Recette. Si **c'est** exactement dans le même ordre, vous avez réalisé la Recette **avec style**, ce qui va vous donner des points de bonus pour une Recette de longueur supérieure à 2.

Les Recettes sont habituellement réalisées en posant des Ingrédients, mais certains effets des cartes Action peuvent également engendrer la réalisation de Recettes. (Voir la section des cartes Actions pour ces cas). Il est possible de réaliser plus d'une Recette durant un même tour, via un placement intelligent et l'utilisation d'une carte Action.

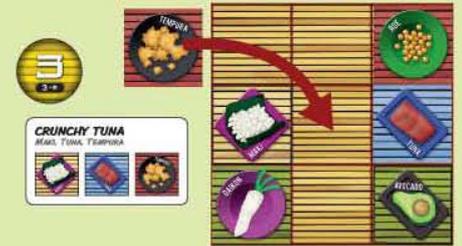
RÉALISATION D'UNE RECETTE

Après avoir réalisé une Recette, enlevez le bandeau de la Recette de votre écran et placez-le face visible devant vous pour que tous puissent le voir. Assignez un jeton Défi (de la bonne longueur) à la Recette en le plaçant sur le bandeau de la Recette **face Points visible**. Si vous avez réalisé la Recette **avec style**, prenez le nombre indiqué de cubes Wasabi de la réserve et mettez-le dans votre bol. *Rappel: Si vous n'avez pas de jeton Défi inutilisé de la bonne longueur, vous ne pouvez pas réaliser une Recette de cette longueur.*

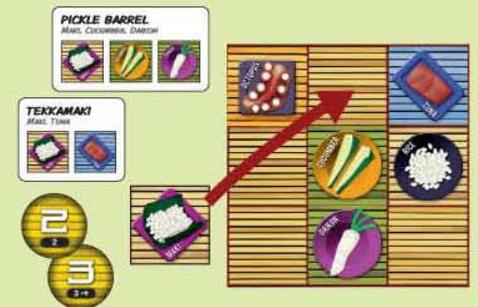
Quand vous avez réalisé une Recette et lui avez assigné un jeton Défi, elle ne peut plus vous être reprise, même si la disposition du plateau change.



Exemple de réalisation de Recette: Vous avez réalisé la Recette Pickle Barrel. Retirez le bandeau de votre écran et placez-le devant vous. Comme c'est une Recette avec 3 ingrédients, prenez un de vos jetons Défi inutilisé et assignez-le à la Recette réalisée en le plaçant sur le bandeau face Points visible. Les points du jeton assigné contribueront à votre score final quand le jeu se terminera. Si vous aviez réalisé le Pickle Barrel **avec style** (c'est à dire, avec exactement le même ordre que sur le bandeau), vous auriez pris le nombre de cubes Wasabi indiqué sur le jeton Défi, dans ce cas 1 cube.



Exemple de réalisation: Vous avez la Recette Crunchy Tuna derrière votre écran, un jeton Défi de longueur 3 inutilisé, et un ingrédient Tempura dans votre main. Vous placez le Tempura sur la case vide entre le Maki et le Thon qui sont déjà sur le plateau de jeu, créant une ligne droite correspondant à la séquence de la Recette Crunchy Tuna. Même s'ils ne sont pas dans le même ordre que sur le bandeau, **vous avez réalisé une Recette!**



Exemple de réalisation multiple: Vous avez les Recettes Pickle Barrel et Tekkamaki, un jeton Défi de longueur 2 et un de longueur 3 inutilisés, et un ingrédient Maki dans votre main. Vous placez le Maki sur la case indiquée. Cela vous permet de réaliser **les 2 Recettes!** De plus, les 3 parties de la Recette Pickle Barrel correspondent exactement au bandeau, vous allez gagner des cubes Wasabi pour avoir réalisé cette Recette **avec style!**

PHASE 2: PRÉPARER VOTRE PROCHAIN TOUR

Vous devez vous préparer pour votre prochain tour dans cet ordre:

- 1) Cartes Actions** - Prenez une carte Action comme récompense pour chaque Recette réalisée lors de ce tour. Vous pouvez choisir une carte de la Cuisine, et/ou prendre n'importe quelle carte Wasabi! qui est sur le plateau. Vous ne pouvez pas sélectionner une carte Action du même type que celle que vous avez jouée lors de ce tour, sauf si il n'y a pas d'autre possibilité. Vous ne pouvez **jamais** avoir plus de 2 cartes Action en main. (Vous pouvez défausser des cartes Actions dans la Cuisine n'importe quand pour faire une place pour une nouvelle carte). Vous pouvez cacher vos cartes Actions derrière votre écran si vous le souhaitez.
- 2) Tuiles Ingrédient** - Si vous avez moins de 3 Ingrédients dans votre main, vous devez tirer de nouveaux Ingrédients du Garde-Manger (n'importe lesquels) jusqu'à en avoir 3.
- 3) Recettes** - Si vous avez moins de 3 Recettes derrière votre écran, vous devez tirer de nouvelles Recettes (de n'importe quelle longueur) des piles et les ajouter derrière votre écran. Si vous en tirez plus d'une, vous pouvez regarder chaque Recette tirée avant de prendre la suivante.

Votre tour est terminé et la partie continue avec le joueur à votre gauche.

- 1) Gagnez une carte par Recette réalisée - Maximum 2 en main.



- 2) Compléter à 3 Ingrédients



- 3) Compléter à 3 Recettes



FIN DE LA PARTIE ET DÉSIGNATION DU VAINQUEUR

La partie se termine quand l'une des deux situations suivantes survient:

- A) **Victoire instantanée!** Si un joueur assigne **ses 10 jetons Défi** à des Recettes réalisées, la partie se termine immédiatement et ce joueur est le vainqueur, peu importe le nombre de points remportés par les autres.
- B) Si, **à la fin du tour** d'un joueur, toutes les cases sont remplies, que ce soit avec un Ingrédient ou une carte Wasabi!, la partie se termine immédiatement. Tous les joueurs comptent leurs points (**points des jetons Défi assignés et 1 point pour chaque cube Wasabi**), et le joueur avec le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité pour le plus de points, le vainqueur à égalité avec **le plus de cubes Wasabi** gagne. S'il y a encore égalité, la partie se termine par un match nul.



Exemple de Fin de partie B:

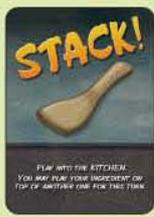
Il ne reste plus qu'une seule case vide sur le plateau. (Tout le reste contient des Ingrédients ou est couvert en partie par une carte Wasabi!). A votre tour, vous jouez une tuile Oeuf sur la dernière case, ce qui remplit le plateau. A la fin de votre tour, (la **toute fin** - n'oubliez pas de faire la phase 2) la partie se termine immédiatement. Tous les joueurs additionnent leurs points. Ayant réalisé les 5 Recettes à gauche (rapportant 8+3+5+2+2) et avec 3 cubes Wasabi dans votre bol, votre score final est de 23.



Remarque: Si vous aviez réalisé une Recette en posant l'Oeuf et choisit de retirer la carte Wasabi du plateau comme récompense de la phase 2, le plateau n'aurait pas été rempli à la fin de la partie et donc celle-ci ne se serait pas terminée immédiatement.

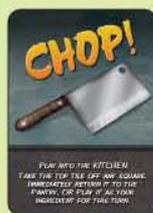
CARTES ACTIONS

Il y a 5 différents types de cartes Action: Chop! (*Hacher*), Spicy! (*Piquant*), Switch! (*Echange*), Stack! (*Pile*), et la redoutable Wasabi!. Vous débutez la partie sans carte Action, mais en gagnez en réalisant des Recettes. Quand vous jouez une carte Action lors de votre tour (**maximum 1 par tour**), vous pouvez profiter de l'avantage offert par sa capacité spéciale.



Jouez la carte **Stack!** dans la Cuisine **avant** de jouer votre Ingrédient. Maintenant vous pouvez placer l'Ingrédient de ce tour **au dessus** d'un Ingrédient déjà sur le plateau, au lieu d'une case inoccupée, créant (ou ajoutant à) une pile. Une **pile** est composée de 2 ou plusieurs

Ingrédients sur la même case. L'Ingrédient du dessus d'une pile est le seul en jeu. Les joueurs peuvent regarder les ingrédients cachés de n'importe quelle pile.



Jouez la carte **Chop!** dans la Cuisine, aussi bien **avant** de jouer votre Ingrédient ou **après**. Vous pouvez prendre n'importe quel Ingrédient du plateau. Si vous hachez une pile, vous pouvez seulement prendre l'Ingrédient **du dessus** de la pile. Vous pouvez faire l'une des deux choses suivantes avec la tuile hachée :

- A) La remettre immédiatement dans le Garde-Manger
ou
B) La jouer comme votre Ingrédient de ce tour. (Seulement si vous n'avez pas encore joué votre Ingrédient lors de ce tour).

- Vous pouvez compléter une Recette en utilisant une carte Chop! sur une pile pour **révéler** l'Ingrédient caché.



Jouez la carte **Spicy!** dans la Cuisine, aussi bien **avant** de jouer votre Ingrédient ou **après**. Vous pouvez jouer un total de 2 Ingrédients lors de ce tour, au lieu d'un seul normalement. Toutes les règles normales s'appliquent aux deux tuiles.



Jouez la carte **Wasabi!** sur le plateau, aussi bien **avant** de jouer votre Ingrédient ou **après**, de manière à couvrir exactement 4 cases du plateau (les 4 cases couvertes peuvent être occupées ou vides). **Prenez immédiatement un cube Wasabi de la réserve et ajoutez-le à votre bol.** Les cases couvertes sont complètement verrouillées jusqu'à ce que la carte Wasabi! soit retirée. Donc:

- Aucun ingrédient ne peut être joué sur les cases couvertes.
- Vous ne pouvez pas compléter une Recette avec des Ingrédients couverts.
- Aucune case couverte ne peut être affectée par une autre carte Action.



Jouez la carte **Switch!** dans la Cuisine, aussi bien **avant** de jouer votre Ingrédient ou **après**. Sélectionnez immédiatement deux cases adjacentes et échangez l'entièreté de leur contenu. (Que les cases soient remplies ou pas) Vous pouvez compléter une Recette en déplaçant les Ingrédients de cette façon.

Une case couverte par une carte Wasabi! compte comme case remplie pour la condition de fin de partie. Les cartes Wasabi! ne peuvent pas être superposées, même partiellement. Les joueurs peuvent regarder les tuiles cachées sous les cartes Wasabi! en jeu.

Le seul cas où une carte Wasabi! **est retirée** du plateau de jeu est quand un joueur (**n'importe quel** joueur et pas seulement celui qui a posé la carte) la choisit durant la phase 2 de son tour comme récompense pour avoir réalisé une Recette en phase 1.

REMERCIEMENTS

Wasabi!

Auteurs: Joshua Cappel & Adam Gertzbein

Graphismes et Illustrations: Joshua Cappel

Traduction française



LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>



Publié par Z-Man Games Inc.
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541
Commentaires, questions, suggestions:
zman@zmangames.com
www.zmangames.com