

Sushi Express

Abacus Spiele (2005)

Variante di **Stefano Crespi** (theruler@libero.it)

Ritocco grafico di **Alessandro Crespi** (alecrespi@alice.it)

Durata partita: 1h

Questa modifica, abbastanza sostanziale, nasce dalla necessità di eliminare un odioso BUG (probabilmente sfuggito al Playtesting) grazie al quale un giocatore che si piazza sul Park è difficilmente scalzabile da quella posizione a meno che non lo decida lui stesso o gli altri giocatori dopo di lui, abbiano l'unica carta giusta. Rimanendo lì, e puntando sempre sul 9 (se si è in 4 giocatori, sull'8 se si è in 5, sul 10 se si è in 3... e così via...), colleziona TUTTI I TURNI una "carta azione" e una "carta cliente", ponendo di fatto una seria ipoteca sulla vittoria.

La seconda variante ha infatti anche il compito di diversificare il posizionamento dei vari furgoni lungo la plancia di gioco e rendere meno banale la parte di consegna.

Variante preparazione:

Sostituire i 10 edifici originali con i 16 edifici nuovi allegati a questo documento.

Costruire la plancia di gioco in maniera casuale disponendo il Sushi Express e il Parco diametralmente opposti e i 16 edifici in maniera circolare.

Come ulteriore variante, si possono disporre casualmente anche il Sushi Express ed il Parco. E' possibile anche aumentare a 3 il numero degli edifici Blu e Azzurri (stampando 2 copie dei nuovi edifici) visto che sono le case che hanno più "carte cliente" (8 contro 2 degli altri colori), senza aumentare più di tanto il percorso dei furgoni.

(Non avendo gli edifici, nell'edizione originale, una funzione particolare, non si capisce perché l'editore non abbia optato per una soluzione a plancia fissa... ma questo mi ha facilitato nella creazione di questa variante!)

Variante consegna Sushi:

Ogni volta che un giocatore passa dal Sushi Express prende una "carta cliente" come di solito, ma la guadagna realmente solo a consegna effettuata. Ciascun giocatore può avere di fronte a sé un numero qualsiasi di "carte cliente", ma può considerare la consegna "evasa" solo quando, con il suo furgone, riesce a portare il Sushi all'effettivo edificio del colore corrispondente.

Se il giocatore volesse prendere una "carta mancia" dovrebbe per forza abbinarla ad un cliente che già possiede tra le "consegne da fare".

Quando un furgone ne sorpassa un altro, il giocatore che ha sorpassato può proporre di scambiare una delle sue "carte cliente" con una di quelle del giocatore che ha appena superato (aumentando così l'interazione tra i giocatori).

