SUSHI GO PARTY!™

CHOISISSEZ, FAITES TOURNER...



Un jeu de Phil Walker-Harding, illustré par Nan Rangsima
De 2 à 8 joueurs • A partir de 8 ans

MATÉRIEL

• 1 plateau • 8 pions • 22 tuiles • 1 règle du jeu

• 181 cartes :

- **LES SUSHIS** x 12
- **LES MAKIS** 12 de chaque : Makis saumon, California, Temaki
- **LES HORS D'ŒUVRE** 8 de chaque : Tempura, Sashimis, Gyoza, Anguille, Tofu, Onigiri, Edamame, Soupe miso
- **LES SUPPLÉMENTS** 3 de chaque : Baguettes, Sauce soja, Thé, Menu, Cuillère, Commande spéciale, Boite à emporter, Wasabi
- **LES DESSERTS** 15 de chaque : Flan, Glace matcha, Fruits

Avant votre 1re partie, classez les cartes par paquets de cartes identiques et rangez-les dans leurs emplacements dans la boite. Intercalez les tuiles correspondantes entre les paquets.

PRINCIPE DU JEU

Bienvenue à Sushi go party ! Vous allez diner à la carte au milieu d'un tourbillon de sushis ! Avant de manger, vous devez choisir votre menu à partir d'une grande variété d'options délicieuses. Ensuite, lors de 3 tours de jeu, essayez de marquer plus de points que vos adversaires en prenant les meilleures combinaisons de cartes avant qu'elles vous passent sous le nez !

PRÉPARATION

1. Chaque joueur choisit un pion et le pose sur (ou à côté de) la case 0 du plateau.
2. **Choisissez** ensemble **quelles cartes utiliser** pour la partie (voir « Sélection des cartes » page 3). Pour chaque type de carte choisi, prenez tous les exemplaires de cartes (même nom).
3. **Placez les tuiles** correspondantes sur leurs emplacements du plateau. Ces tuiles permettent à tous de voir en un coup d'œil comment fonctionnent les cartes en jeu.

   NB: si vous jouez avec les Makis saumon de 6 à 8 joueurs, retournez la tuile sur la face 6-8 joueurs.
4. **Mélangez les cartes DESSERT** choisies et empilez-les face cachée à côté du plateau.
5. **Mélangez ensemble toutes les autres cartes** choisies et empilez-les face cachée à côté du plateau.

BAR À SUSHIS

SÉLECTION DES CARTES

À Sushi go party, vous choisissez ce qui est au menu à chaque partie !
Chaque configuration crée des sensations de jeu bien différentes. Choisissez-en une :

MENU ENFANT : Un menu doux pour les joueurs débutants.



MENU CLASSIQUE : Le menu du jeu original Sushi go.



MENU DÉCOUVERTE : Goutez aux nouveautés de Sushi go party !



MASTER MENU For seasoned Sushi Go! players who want to think!

MENU GOURMET : Pour les joueurs chevronnés de Sushi go qui veulent réfléchir !



SÉLECTION DES CARTES

MENU À VOLONTÉ : Marquez beaucoup de points !



SURPRISE DU CHEF : Avec beaucoup d'interactions !



MENU DE GROUPE : Idéal à 6-8 joueurs.



MENU D'AMOUR : Idéal à 2 joueurs.



À LA CARTE : Envie de créer votre propre menu ?

Choisissez votre propre combinaison avec les cartes que vous aimez ! Assurez-vous simplement que la partie comporte :

- Les **SUSHIS** (oui toujours !)
- **1** type de **MAKIS**
- **3** types de **HORS D'ŒUVRE**
- **2** types de **SUPPLÉMENTS**
- **1** type de **DESSERTS**

IMPORTANT : **Menu** et **Commande spéciale** ne peuvent pas être utilisés dans une partie à **7 ou 8 joueurs**. **Cuillère** et **Edamame** ne peuvent pas être utilisés dans une partie à **2 joueurs.**

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

La partie dure 3 manches. **Avant chaque manche**, mélangez une partie des cartes **DESSERT** dans le paquet principal selon ce tableau :

	2-5 JOUEURS	6-8 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**

NB : de 2 à 5 joueurs, vous n'utiliserez pas les 5 cartes Dessert restantes.



Ensuite, distribuez des cartes face cachée à chaque joueur selon ce tableau :

JOUEURS	CARTES
2-3	10
4-5	9
6-7	8
8	7



Laissez la partie non distribuée du paquet à côté du plateau (à côté des cartes **DESSERT**). Prenez vos cartes en main, sans les montrer aux autres. Le jeu commence !

TOUR DE JEU

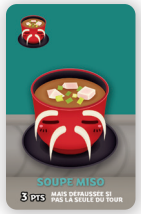
Tout le monde joue en même temps !

1. Les joueurs **choisissent simultanément une carte** de leur main qu'ils veulent garder et la mettent devant eux face cachée.

2. Quand chaque joueur a fait son choix, tout le monde **révèle simultanément** sa carte. La plupart permettent simplement de marquer des points à la fin de la manche, mais certaines cartes ont des règles spéciales qui peuvent affecter le tour en cours :



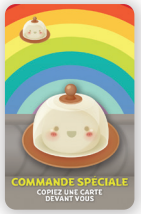
CALIFORNIA



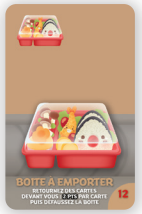
SOUPE MISO



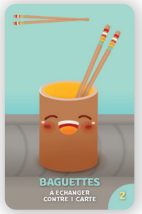
MENU



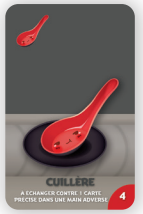
COMMANDE SPÉCIALE



BOITE À EMPORTER



BAGUETTES



CUILLÈRE

Voir le « Guide des cartes » page 8 pour plus de détails sur leur fonctionnement.



IMPORTANT : Si plusieurs effets devraient avoir lieu strictement au même moment, appliquez-les dans l'ordre du nombre inscrit en bas à droite des cartes concernées : du plus petit nombre au plus grand.

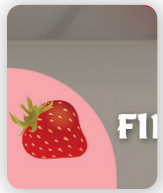
3. Ensuite, toujours simultanément, chacun **passe toutes les cartes qu'il a en main**, face cachée, à son voisin de gauche. Chacun prend ses nouvelles cartes et le tour suivant commence. À présent, chacun a moins de cartes qu'avant pour faire son choix.

Conseil : les cartes face visible restent devant vous jusqu'au décompte à la fin de la manche. Il est pratique de les regrouper en colonnes du même type.



FIN DE MANCHE

Quand toutes les cartes distribuées sont jouées et que les joueurs n'ont donc plus de carte en main, la manche se termine.



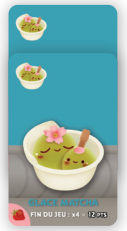
1. Chacun met d'abord de côté ses éventuelles cartes **DESSERT** (avec le symbole Fraise dans le coin des cartes) car **il faut les garder jusqu'à la fin de la partie**. Elles seront comptées à ce moment-là.
2. Faites ensuite le décompte de toutes les autres cartes jouées à cette manche. Chaque type de cartes a sa façon de rapporter des points comme expliqué dans le « Guide des cartes ». Chacun avance son pion sur la piste du plateau du nombre de points gagnés à cette manche.
3. Toutes les cartes, sauf les cartes **DESSERT**, sont récupérées et mélangées dans le paquet principal à côté du plateau. **Ajoutez-y les cartes DESSERT** de la nouvelle manche (voir le tableau page 5). C'est parti pour une nouvelle manche qui se déroule comme la précédente.



FIN DU JEU

À la fin de la 3e manche, la partie se termine. Juste après le décompte habituel, faites le décompte des cartes **DESSERT**, comme expliqué dans le « Guide des cartes ». Le joueur cumulant le plus de points est le vainqueur ! En cas d'égalité, celui ayant le plus de cartes **DESSERT** l'emporte !

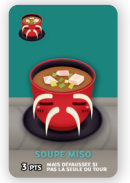
Exemple : *Ozzie gagne 27 points à la 3e manche !*



Desserts des manches précédentes



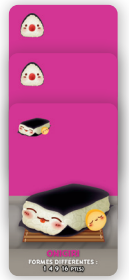
7 pts



3 pts



12 pts



5 pts

GUIDE DES CARTES

Voici les détails sur le fonctionnement de chaque type de cartes.



SUSHIS

Essentiels à tout repas japonais !

Chaque **sushi omelette** vaut **1 point**.
Chaque **sushi saumon** vaut **2 points**.
Chaque **sushi calamar** vaut **3 points**.
Chaque **sushi omelette** sur une carte Wasabi vaut **3 points**.
Chaque **sushi saumon** sur une carte Wasabi vaut **6 points**.
Chaque **sushi calamar** sur une carte Wasabi vaut **9 points**.

MAKIS SAUMON

Petits et savoureux, en mangerez-vous plus que les adversaires ?



<u>À la fin de la manche</u> : Les joueurs ayant joué des Makis saumon comparent le nombre de symboles maki saumon qu'ils ont. Le joueur en ayant **le plus** gagne **6 points**. Le joueur en ayant le **2e plus grand nombre** (au moins 1) marque **3 points**.

De **6 à 8 joueurs** : la seconde place rapporte 4 points et il peut y avoir une 3e place qui rapporte alors 2 points.

Si plusieurs joueurs sont à **égalité** pour une place : ils gagnent tous la **totalité des points**.

Exemple (4 joueurs) : Ozzie et Jonas ont chacun 4 symboles, Orphée et Faustine en ont 3 chacun. Ozzie et Jonas gagnent 6 points chacun, Orphée et Faustine 3 points chacun.



TEMAKI

Ne passez pas à côté !

<u>À la fin de la manche</u> : Le joueur ayant **le plus de cartes Temaki** marque **4 points**. Le joueur en ayant **le moins** (ou aucune) **perd 4 points**.

Si plusieurs joueurs sont à **égalité** pour le plus ou le moins, ils gagnent ou perdent **tous les 4 points**.

À **2 joueurs**, le joueur ayant le moins de Temaki ne perd pas de points.

Exemple : *Ozzie a 3 cartes Temaki, Jonas 2, Orphée et Faustine aucune. Ozzie marque 4 points. Orphée et Faustine perdent 4 points chacun.*

CALIFORNIA

Mangez-en 10 avant tout le monde !



<u>Pendant la manche :</u> La 1re fois qu'un joueur cumule au moins 10 symboles California en haut de ses cartes, il **gagne immédiatement** 8 points. La 2e fois qu'un joueur cumule au moins 10 symboles California en haut de ses cartes, il **gagne immédiatement** 6 points. Dans les 2 cas, le joueur avance son pion sur la piste du plateau et **défausse immédiatement** ses cartes California. Pensez à les reprendre à la manche suivante.

<u>À la fin de la manche</u> : Le joueur avec le plus de symboles California devant lui gagne 2 points.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour une place : ils gagnent tous la **totalité des points**.

NB : il est possible qu'un joueur gagne plusieurs places pour les California à la même manche.

Exemple : *Ozzie et Jonas sont les premiers à atteindre, au même tour, les 10 symboles et gagnent immédiatement 8 points chacun. Ils défaussent leurs California à ce moment-là. À la fin de la manche, parmi les joueurs ayant des California devant eux, Orphée et Jonas ont le plus de symboles (4 chacun), ils marquent donc 2 points chacun.*







GYOZA

Addictifs ! Plus on en mange, plus on en veut !

Plus vous avez de cartes Gyoza, plus vous gagnez de points :

Nombre de Gyoza(s) :	1	2	3	4	5 ou +
Point(s) :	1	3	6	10	15

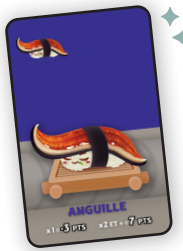
EDAMAME (seulement pour des parties de 3 à 8 joueurs)

Des fèves idéales à partager avec la tablée !



Chacune de vos cartes Edamame vaut **1 point** par adversaire ayant une ou des carte(s) Edamame. Si vous êtes le seul à en avoir joué à cette manche, vous ne gagnez pas de point. **Aucune carte Edamame ne peut valoir plus de 4 points** (même si plus de 5 joueurs ont posé une carte Edamame).

Exemple à la fin de cette manche, Ozzie a 3 Edamame, Jonas en a 2 et Orphée en a 1. Chacune des cartes Edamame d'Ozzie vaut 2 points (1 par adversaire avec des Edamame), soit un total de 6 points. Jonas gagne 4 points et Orphée 2 points.



ANGUILLE

Seule la première bouchée est difficile !

Si vous avez **une seule carte** Anguille, **perdez** 3 points.
Mais si vous avez **2 cartes Anguille ou plus**, gagnez 7 points.

ONIGIRI

Des boulettes de riz de différentes formes. Goutez-en une de chaque !



Il y a 4 formes d'Onigiri : rond, triangle, carré et rectangle. Marquez les points correspondant au nombre de formes différentes que vous avez collectées :

Nombre de formes différentes :	1	2	3	4
Point(s) :	1	4	9	16

Vous pouvez réaliser plusieurs séries de formes différentes.

Exemple : ***Jonas a 1 rond, 1 triangle et 2 carrés. Il marque 9 points pour la série de 3 onigiris et 1 point pour la seconde composée d'un seul onigiri (carré), soit 10 points au total.***

SOUPE MISO

Tout le monde envie la soupe miso du voisin !



Si vous jouez **une Soupe miso** et que c'est **la seule à être jouée à ce tour**, elle reste devant vous jusqu'à la fin de la manche où elle vaudra **3 points**. Mais si **plus d'une Soupe miso sont jouées au même tour** (y compris par vous), alors ces Soupes miso sont immédiatement défaussées et ne **rapportent aucun point**. Défaussez les cartes face visible à côté du plateau pour ne pas oublier de les reprendre à la manche suivante.

Si un joueur joue une Soupe miso en utilisant une carte Baguettes, Cuillère, Menu ou Commande spéciale, elle compte aussi comme étant jouée au même tour.

Vous pouvez marquer les points de plusieurs Soupes miso à la fin d'une manche.



SASHIMIS

Un vrai régal, mais qui demande du temps pour s'apprécier pleinement !

Avec **1 ou 2 Sashimis**, vous ne marquez **pas de point**.
Avec **3 Sashimis**, vous marquez **10 points**.

Vous pouvez marquer les points de plusieurs séries de 3 Sashimis dans la même manche.

TEMPURA

Un délice frit ! On ne peut pas en manger qu'un !

Avec **1 carte Tempura**, vous ne marquez **pas de point**.
Avec **2 cartes Tempura**, vous marquez **5 points**.

Vous pouvez marquer les points de plusieurs paires de cartes Tempura dans la même manche.





TOFU

C'est bon, mais n'en mangez pas trop !

Avec **1 Tofu**, vous marquez **2 points**.
Avec **2 Tofu**, vous marquez **6 points**.
Si vous avez **3 Tofu et plus**, ils valent tous **0 point**.



BAGUETTES

Pour saisir deux plats dont vous avez vraiment envie en même temps !

Avec une carte Baguettes, **vous pourrez prendre 2 cartes lors d'un prochain tour**. Rien ne se passe le tour où vous jouez cette carte. Mais vous pourrez utiliser son action bonus lors d'un autre tour. Pour l'utiliser, dites « Baguettes » aux autres joueurs juste avant qu'ils révèlent leur carte. Choisissez alors une seconde carte de votre main du tour et jouez les 2 immédiatement pendant que vos adversaires jouent leur carte. Puis **replacez les Baguettes dans votre main** avant de la passer à votre gauche. Ainsi, d'autres joueurs pourront les utiliser plus tard dans la manche.

Des **Baguettes inutilisées valent 0 point** à la fin de la manche.

MENU (seulement pour des parties de 2 à 6 joueurs)

Les plats sur la table ne vous plaisent pas ? Commandez autre chose !



Si vous jouez un Menu, **piochez 4 cartes** dans le reste du paquet à côté du plateau (pas le paquet de cartes **DESSERT**). Regardez-les, **choisissez-en une** (mais pas une autre carte Menu) et jouez-la immédiatement.

Remélangez les 3 autres cartes dans le paquet et défaussez le Menu face visible à côté du plateau. N'oubliez pas de le reprendre à la manche suivante.

SAUCE SOJA

Elle relève tous les plats. C'est la petite touche parfaite pour un repas varié !



À la fin de la manche, chacune de vos cartes Sauce soja vaut **4 points si vous avez le plus de couleurs différentes devant vous** (OK si égalité). Il faut comparer tous les joueurs, même ceux sans Sauce soja. Par « couleur », on entend la couleur principale de fond de carte.

Les cartes Sauce soja sont prises en compte pour les couleurs, mais les desserts ne comptent que s'ils ont été posés pendant cette manche.

NB : une Commande spéciale prend la couleur de la carte qu'elle copie.

CUILLÈRE (seulement pour des parties de 3 à 8 joueurs)

Pour attraper ce plat que vous avez manqué plus tôt !



Une Cuillère vous permet de **prendre une carte dans la main d'un autre joueur**. Rien ne se passe au tour où vous jouez la Cuillère. Mais vous pourrez utiliser son action bonus lors d'un autre tour.

Pour l'utiliser, dites « Cuillère » aux autres joueurs juste avant qu'ils révèlent leur carte. Tous les joueurs (vous aussi) jouent leur carte normalement. Annoncez alors le nom de n'importe quel type de carte. Le 1er joueur qui en a une en main, en commençant par votre voisin de gauche puis en tournant en sens horaire, vous la donne. Jouez-la immédiatement et **donnez la carte Cuillère en échange au joueur concerné** pour qu'il l'ajoute à sa main (avant de la passer à sa gauche).

Si personne ne dispose de la carte demandée, la Cuillère est défaussée. Placez-la face visible à côté du plateau et pensez à la reprendre à la manche suivante. Une **Cuillère inutilisée vaut 0 point** à la fin de la manche.

NB : quand vous demandez un type de carte ayant des variations (Sushis, symboles des Makis saumon, etc.), vous pouvez préciser la carte exacte qui vous intéresse (exemples : « Sushi calamar » ou « 3 Makis saumon ») et l'on ne pourra vous donner que cette carte exacte. Si vous ne précisez pas, on peut vous donner n'importe laquelle.

PRÉCISIONS POUR UTILISER LES BAGUETTES, LA CUILLÈRE OU LE MENU

Voici des détails selon la carte supplémentaire que vous jouez à votre tour :

- **SUSHI** : si vous avez déjà un Wasabi, sans Sushi dessus, vous devez poser ce Sushi dessus.
- **SOUPE MISO** : si une autre Soupe Miso a été jouée à ce tour (même par vous), elles sont toutes défaussées et ne rapportent rien.
- **CALIFORNIA** : si cette carte vous fait atteindre ou dépasser 10 symboles, marquez les points concernés immédiatement.
- **MENU ou BOITE À EMPORTER** : il faut appliquer la carte pendant ce tour. Si d'autres Menus ou Boites à emporter sont jouées ce tour, procédez dans l'ordre du nombre inscrit en bas à droite de chaque carte : du plus petit au plus grand.
- **BAGUETTES ou CUILLÈRE** : gardez la carte pour un tour ultérieur.
- **COMMANDE SPÉCIALE** : choisissez immédiatement, parmi vos cartes, laquelle vous copiez.

COMMANDE SPÉCIALE (seulement pour des parties de 2 à 6 joueurs)

Un gout de trop peu ? La même chose, chef !

Une Commande spéciale **copie une carte (effet et couleur) que vous avez jouée précédemment lors de cette manche**. Dès que vous la révélez, placez-la sur la carte que vous voulez copier. La Commande spéciale marque des points exactement comme si elle était la carte copiée (s'il y a plusieurs symboles sur la carte copiée, elle les copie à l'identique).

Si vous n'avez pas encore de carte devant vous, la carte Commande spéciale est immédiatement défaussée à côté du plateau. Elle sera remise dans le paquet à la prochaine manche.



PRÉCISIONS SELON LA CARTE COPIÉE :

- **SUSHI** : si vous copiez un Sushi sur un Wasabi, la Commande spéciale n'est pas considérée comme étant aussi sur ce Wasabi. Si vous copiez un Sushi qui n'est pas sur un Wasabi et que vous avez une carte Wasabi sans Sushi dessus, vous pouvez placer la Commande spéciale (qui est donc un Sushi) sur ce Wasabi. Rappelez-vous quel Sushi vous avez copié !
- **WASABI** : si vous copiez un Wasabi (avec ou sans Sushi dessus) placez la Commande spéciale à côté du Wasabi copié. Elle n'est pas considérée comme ayant un Sushi dessus.
- **SOUPE MISO** : si vous copiez une Soupe miso alors qu'une autre est jouée au même tour (y compris par vous), elles sont toutes défaussées.
- **CALIFORNIA** : si la carte copiée vous fait atteindre 10 symboles, marquez les points concernés immédiatement. Défaussez la Commande spéciale et les autres cartes California.
- **COMMANDE SPÉCIALE** : si vous copiez une Commande spéciale que vous aviez précédemment jouée, la nouvelle Commande spéciale devient une 2e copie identique à la carte initialement copiée.
- **BAGUETTES ou CUILLÈRE** : la Commande spéciale est considérée comme ayant le même nombre inscrit en bas à droite de la carte. Elle pourra être utilisée lors d'un prochain tour.
- **Toute carte retournée par une BOITE À EMPORTER** : si vous copiez une carte retournée, retournez aussi la Commande spéciale. Elle vaudra 2 points à la fin de la manche.
- **FLAN, FRUITS, GLACE MATCHA** : si vous copiez une carte **DESSERT**, la Commande spéciale est mise de côté avec les autres desserts jusqu'à la fin du jeu. Elle ne sera donc pas remise dans le paquet aux manches suivantes.

BOITE À EMPORTER

Un plat ne vous dit rien dans l'immédiat ? Gardez-le pour plus tard !



Vous pouvez retourner immédiatement face cachée une ou des carte(s) posée(s) devant vous lors des tours précédents **de cette manche**. Ces cartes ne sont plus prises en compte pour ce qu'elles représentaient et n'ont plus de « couleur », mais elles vaudront 2 points à la fin de la manche. Défaussez la Boite à emporter face visible à côté du plateau (à remettre dans le paquet à la manche suivante).

NB : si vous choisissez de retourner une carte qui est copiée par une Commande spéciale, la Commande spéciale continue d'être considérée comme la carte copiée (il faudra vous en rappeler à la fin de la manche).



THÉ

Accompagne parfaitement un plat consistant !

À la fin de la manche : **Choisissez une couleur de carte** très représentée devant vous. **Chacune de vos cartes Thé vaut 1 point par carte de la couleur choisie**. Par « couleur », on entend la couleur principale de fond de carte.

NB : une Commande spéciale prend la couleur de la carte qu'elle copie.

Exemple : *Ozzie a 1 Wasabi, 1 Sushi calamar et 2 Sushis saumon. Ces 4 cartes jaunes font que sa carte Thé vaut 4 points.*

WASABI

Manger un sushi avec du wasabi le rend très piquant et vraiment meilleur !



Quand vous jouez un Wasabi, il n'y a aucun effet immédiat. Mais **la prochaine carte SUSHI** que vous jouerez devra être placée sur cette carte. Cela signifie que **ce SUSHI triple ses points** à la fin de la manche !

Vous ne pouvez placer qu'un **SUSHI** sur chaque Wasabi. Vous pouvez jouer plusieurs Wasabi par manche. À la fin de la manche, **un Wasabi sans Sushi dessus vaut 0 point**.



GLACE MATCHA

Beaucoup de crème glacée est toujours une bonne idée pour finir un repas !

À la fin de la partie, 1, 2 ou 3 Glaces matcha ne rapportent rien, mais **4 Glaces matcha** rapportent **12 points**.

Vous pouvez marquer les points de plusieurs séries de 4 Glaces matcha.

FLAN

Parfaits en fin de repas, ne les manquez pas !



À la fin de la partie, le joueur ayant **le plus de cartes Flan** marque **6 points**. Le joueur en ayant **le moins** (ou aucune) **perd 6 points**.

Si plusieurs joueurs sont à **égalité** pour le plus ou le moins, ils gagnent ou perdent **tous les 6 points**.

À **2 joueurs**, le joueur ayant le moins de Flans ne perd pas de points.

Exemple : Ozzie a 4 cartes Flan, Jonas 2, Orphée et Faustine aucune. Ozzie marque 6 points. Orphée et Faustine perdent 6 points chacun.



FRUITS

Un assortiment de fruits pour finir le repas sainement.

À la fin de la partie, tous les joueurs gagnent (ou perdent) des points **pour chaque sorte** de fruit du jeu : pastèque, orange et ananas. Additionnez les symboles en haut de vos cartes puis comptez les points ainsi :

Nombre de fruit(s) d'une sorte :	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5 ou +**
Point(s) :	**-2**	**0**	**1**	**3**	**6**	**10**

Exemple : Jonas a 0 symbole pastèque, 1 symbole orange et 4 symboles ananas. Il perd 2 points pour la pastèque, marque 0 point pour l'orange et gagne 6 points pour l'ananas, soit un total de 4 points. Ozzie n'a joué aucune carte Fruits et perd donc 6 points.

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
www.cocktailgames.com
/jeux.cocktailgames

BON APPÉTIT !

Licensed with permission
from Gamewright,
a division of Ceaco, Inc.