

◊ MANUAL DO MESTRE SUSHIMAN ◊

SUSHI RUSH





A cada 30 anos, os maiores sushimen da sua geração se reúnem para a prova definitiva, o torneio milenar **Sushi Rush!** Hoje chegou a sua vez de competir no maior conjunto de desafios, projetados para testar a habilidade e destreza dos participantes na preparação dos mais rápidos, perfeitos e deliciosos sushis.

**VOCÊ TEM O NECESSÁRIO PARA SE TORNAR
O PRÓXIMO MESTRE SUSHIMAN?**

COMPONENTES



30 Peças de Sushi
+ Adesivos



3 Peças de Wasabi
+ Adesivos



4 Pares de Hashis
+ 4 clips



4 Potes



28 Cartas de Jogo
5 Modos de Jogo



14 Cartas de Pedido



Ampulheta



36 Marcadores de Honra

PREPARAÇÃO

- 1 **Sushi Rush** é jogado dentro da **Caixa do Jogo!** Posicione a caixa no centro da mesa com as **30 Peças de Sushi** dentro dela.
- 2 Adicione aos **Sushis** um número de **Peças de Wasabi** igual ao **nº de jogadores - 1**. ex.: 3 Wasabis para quatro jogadores
- 3 Embaralhe as **Cartas de Pedido** e as **Cartas de Jogo** separadamente e posicione-as com a face para baixo sobre a mesa, formando dois montes de compras.
- 4 Mantenha os **Marcadores de Honra** e a **Ampulheta** ao alcance dos jogadores.
- 5 Cada jogador recebe **1 Pote**, **1 Par de Hashis** e **1 Clip** à sua escolha.



O TORNEIO

No início de cada rodada, os jogadores conferem o verso da **Carta de Jogo** do topo do monte de compras. O verso das cartas mostra qual o **Modo de Jogo** a ser jogado na rodada atual.

Em seguida, um jogador revela a carta e vira a **Ampulheta**, dando início a competição.

É aqui que os jogadores mostrarão toda sua habilidade e velocidade com os **Hashis!** Simultaneamente, todos os jogadores devem coletar de dentro da caixa, os **Sushis** solicitados pelo **Modo de Jogo** antes que o tempo acabe!

No final de cada rodada os jogadores coletam seus **Pontos de Honra** conforme as instruções do **Modo de Jogo** (regras nas próximas páginas). Caso dois ou mais jogadores empatem em qualquer **Modo de Jogo** (seja em primeiro, segundo ou terceiro lugar), eles recebem o valor total por igual.

Atenção!

Você só pode coletar **Sushis** usando os **Hashis** e deve colocá-los em seu **Pote** para pontuar. **Sushis** que caiam na mesa devem ser devolvidos à caixa o mais rápido possível.



OS SUSHIS

Em **Sushi Rush**, temos 3 tipos de **Peças de Sushi**, cada uma com três versões de sabores (cores) diferentes.



Hosomaki Coringa: Essas peças podem ser utilizadas como qualquer um dos sabores para os modos de jogo, à escolha do jogador.



Wasabi: Essas peças não pontuam sozinhas, mas podem ser combinadas com qualquer sushi no pote. Independente do modo de jogo, cada conjunto de **Sushi + Wasabi** coletado, vale **1 Ponto de Honra extra** no final da rodada.

SUSHI MANIA

“ O MESTRE SUSHIMAN SERÁ...
PRECISAMENTE PRECISO! ”

Cada carta de Sushi Mania tem a representação de um sabor (Salmão, Polvo ou Pepino). Os jogadores competem para coletar o máximo possível de Sushis desse sabor, independente do tipo.

5★
3★

O jogador com mais Sushis do sabor indicado na carta recebe 5 Pontos de Honra e o segundo recebe 3.



SUSHI EXPRESS

“ O MESTRE SUSHIMAN SERÁ...
AGILMENTE ÁGIL! ”

Cada carta de Sushi Express tem a representação de um tipo de sushi (Hosomaki, Uramaki ou Nigiri). Os jogadores devem coletar o máximo possível de Sushis desse tipo, independente do sabor.

7★

Apenas o jogador com mais Sushis do tipo sorteado pontua, recebendo 7 Pontos de Honra.



SUSHI FESTIVAL

“ O MESTRE SUSHIMAN SERÁ...
FESTIVAMENTE FESTIVO! ”

Os jogadores competem para coletar o máximo possível de peças de sushi de todos os tipos e sabores.

5★
3★
2★

O jogador com mais Sushis recebe 5 Pontos de Honra, o segundo recebe 3 e o terceiro 2.



SUSHI TOWER

“ O MESTRE SUSHIMAN SERÁ...
HABILIDOSAMENTE HÁBIL! ”

Os jogadores devem construir a maior torre de sushi, usando quaisquer peças. Os sushis coletados devem ser empilhados no seu pote, qualquer sushi que caia deve ser retornado para a caixa.



Os jogadores ganham **Honra** pela quantidade de Sushis empilhados
4 ou mais = 3 | 7 ou mais = 5 | 10 ou mais = 7



SUSHI BAR

“ O MESTRE SUSHIMAN SERÁ...
INCRIVELMENTE INCRÍVEL! ”

Cada jogador compra uma carta do monte de pedidos (sem ver seu conteúdo) e a posiciona à sua frente com a face para baixo. Assim que todos os jogadores estiverem com sua Carta de Pedido, elas são reveladas ao mesmo tempo e se inicia a Ampulheta.

Para atender o pedido, é preciso pegar as peças correspondentes (apenas uma de cada) dentro da caixa e colocá-las no seu pote.

No fim dos 30 segundos, os jogadores recebem moedas igual aos valores descritos na carta de pedido para cada sushi (e conjunto de sushis) que coletaram corretamente.



ATENÇÃO!

As peças sobre a esteira na parte inferior da carta formam um conjunto. O jogador só recebe os **Pontos de Honra** deste espaço se coletar **todas as peças da esteira**.

FIM DE JOGO

Assim que um jogador tiver acumulado **50 Pontos de Honra**, a partida chega ao fim e ele é coroado o vencedor do torneio **Sushi Rush**, desfrutando de toda honra e glória de se tornar o **Mestre Sushman**.

Caso o monte de **Cartas de Jogo** tenha se esgotado antes de um jogador ter acumulado os **50 Pontos de Honra**, a partida termina e o jogador que tiver mais **Pontos de Honra** vence o jogo. Em caso de empate, os jogadores empatados competem em uma rodada final, na qual o primeiro a pegar um **Wasabi** é o vencedor da partida.



CRÉDITOS



Autores

Daniel Martins e Leandro Pinto

Arte

Diego Sá e Guilherme Marques

Desenvolvimento

Gabriel Calderon e Guilherme Marques

Produção

Game Maker

Dúvidas sobre o jogo?

Acesse nosso FAQ em
www.tgmeditora.com.br/sushi-rush

MODOS DE JOGO



SUSHI FESTIVAL

1. Vire a **Ampulheta**.
2. Pegue a maior quantidade de **Sushis** de **qualquer tipo ou sabor** antes que o tempo acabe!
3. Conte os **Sushis** no pote de cada jogador e distribua os **Pontos de Honra** de acordo.



SUSHI MANIA

1. Vire a **Ampulheta**.
2. Vire a **Carta de Jogo**.
3. Pegue os **Sushis** do **sabor indicado** na carta. Qualquer tipo de Sushi vale!
4. Conte os **Sushis** no pote de cada jogador e distribua os **Pontos de Honra** de acordo.



SUSHI EXPRESS

1. Vire a **Ampulheta**.
2. Vire a **Carta de Jogo**.
3. Pegue **3 Sushis** do **tipo indicado** na carta. Qualquer sabor de Sushi vale!
4. O primeiro a pegar **3 Sushis do tipo indicado**, antes do tempo acabar ganha os **Pontos de Honra**.



SUSHI TOWER

1. Vire a **Ampulheta**.
2. Empilhe a maior quantidade de **Sushis** formando uma **torre** dentro do seu pote.
3. **Cuidado!** Qualquer **Sushi** que cair da torre deve ser **colocado de volta na caixa**.
4. Distribua os **Pontos de Honra** de acordo com a quantidade de **Sushis** na torre de cada jogador.



SUSHI BAR

1. Distribua uma **Carta de Pedido** para cada jogador.
2. Vire a **Ampulheta** e sua **Carta de Pedido**.
3. Pegue os **Sushis** indicados na sua **Carta de Pedido** de acordo com seu **tipo e sabor**.
4. Distribua os **Pontos de Honra** de acordo com os pedidos atendidos de cada jogador.

