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 **n° 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 Sushiman.**

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.