



KUSHI EXPRESS

2-4 15' 6+

Um agradável cheiro a carne grelhada a fumar... tomate vermelho, camarão rosa e pimentos verdes... as pessoas que passam na rua reúnem-se na banca do teu restaurante de Kushi, um célebre tipo de cozinha japonesa, para saborearem as tuas espetadas especiais. Mas não estás sozinho na rua, e os teus clientes podem ir à banca de um dos teus adversários, se não fores suficientemente rápido! Verifica os pedidos e prepara-os antes dos teus adversários, para seres o melhor chef de Kushi da rua!

OBJECTIVO

Prepara os pedidos dos teus clientes o mais depressa possível (e mais depressa do que os teus adversários), para ganhares Pontos de Vitória. Os pedidos complicados dão-te uma melhor recompensa. No final do jogo, o jogador que tiver mais pontos ganha o jogo.



RECOMENDAÇÃO DO

CHEF

**KUSHI DE CAMARÃO,
TOMATE & CARNE
ENROLADO EM BACON**

CONTEÚDO

• 30 Cartas de Pedido



27 Cartas de Espetadas



2 Cartas de Publicidade



1 Carta de Loja Fechada

• 16 Cubos de Ingredientes



Pimento x4 • Camarão x4 • Tomate x4 • Carne x4

• 8 Tiras de Cobertura



Bacon x4

Queijo x4

• 4 Pauzinhos



• 1 Prato



M E N U

ESPETADA DE CARNE – TOMATE ENROLADO EM BACON – PIMENTO ENROLADO EM QUEIJO – CAMARÃO	A MELHOR	6.0
ESPETADA DE TOMATE ENROLADO EM QUEIJO – CARNE ENROLADA EM BACON	NOVA	5.0
ESPETADA DE PIMENTO / TOMATE	VEGETARIANA	3.0

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Coloca o prato no centro da mesa.
2. Retira a Carta de Loja Fechada, e baralha-a com 5 Cartas de Pedido ao acaso (viradas para baixo) e forma uma pilha. A seguir, baralha todas as restantes Cartas de Pedido e coloca-as viradas para baixo em cima das outras, formando uma pilha única. Os jogadores sabem assim que a Carta de Loja Fechada é uma das últimas 6 cartas, mas não sabem exactamente onde está.
3. Cada jogador recebe 4 Cubos Ingredientes (um de cada) e 2 Tiras de Cobertura (uma de cada), além de um pauzinho (o espeto).
4. O mais velho é o primeiro a jogar.



COMO JOGAR

Todos os jogadores fazem os seguintes passos ao mesmo tempo:

1. PEDIDO

O primeiro jogador tira a primeira carta da pilha. Nos próximos turnos, o primeiro jogador é sempre o que ganhou a Carta de Pedido no turno anterior.



2. PREPARAÇÃO

Todos os jogadores tentam agora preparar a espetada tal como está na carta de Pedido, usando diferentes ingredientes e coberturas. O primeiro jogador a completar o pedido tem de colocar a sua espetada completa no prato e dizer “Bon appétit!”.

Alguns pedidos simples só precisam de um ingrediente, ao passo que outros requerem vários ingredientes e coberturas.



3. VERIFICA!

Assim que um jogador pousar a sua espetada completa no prato, todos os outros jogadores têm de parar e verificar se o pedido concluído corresponde à Carta de Pedido.

Se houver algum erro, o jogador que pousou a espetada recupera-a e fica fora de jogo até ao turno seguinte. Os outros jogadores podem retomar os seus preparativos, até um deles completar o pedido.

Se a espetada completa corresponder à Carta de Pedido, o jogador que pousou a sua espetada fica com a Carta de Pedido. No entanto, deixa a espetada no prato. Os outros jogadores desfazem as suas espetadas.

Esse jogador mostra uma nova carta para iniciar um novo turno, e depois recupera a espetada do turno anterior e tenta completar o pedido a par dos outros jogadores. Deixar a espetada no prato constitui uma desvantagem para o jogador que inicia o jogo, pois precisa de um pouco mais de tempo para completar o pedido.

CARTA DE PUBLICIDADE



"Kushi!"

Quando sai uma Carta de Publicidade, todos os jogadores têm imediatamente de se levantar e gritar "Kushi!" para atrair os transeuntes à sua loja (lembra-te, estamos no meio da rua!).

O jogador mais rápido a fazê-lo pode tirar uma carta a um adversário, ou da pilha, se não houver nenhuma carta para tirar. A seguir, descarta a Carta de Publicidade.

ABRE ÀS 10:00
FECHA ÀS 22:00

Happy Hour
15:00-16:00

TEMOS SERVIÇO
DE ENTREGAS

FIM DO JOGO

O jogo acaba assim que sair a Carta de Loja Fechada.

Todos os jogadores verificam as Cartas de Pedido que ganharam, e calculam a sua pontuação final (cada Carta de Pedido vale tantos Pontos de Vitória quanto o número mostrado). Ganha o jogador que tiver mais pontos. Se houver empate, os jogadores empatados voltam a baralhar as Cartas de Pedido e jogam um último turno de desempate.



Créditos

Autor: Yohan Goh
Ilustração: Vincent Dutrait
Design Gráfico: Agsty
Tradução: Maria Júdice
Edição: Evan Song
Produção: Kevin Kichan Kim

Edição portuguesa e distribuição exclusiva em Portugal:
MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal



mebo



mandoogames

Qualquer assunto sobre este jogo: info@mebo.pt • www.mebo.pt