

Dávid Turczi e Vangelis Bagiartakis



Vocês acabam de herdar um restaurante antigo e precisam transformá-lo num negócio de sucesso! Contratem trabalhadores, encomendem os ingredientes certos e preparem-se para servir os clientes que entram no seu restaurante. O sucesso vai depender totalmente da eficiência de vocês na cozinha!

Kitchen Rush é um jogo cooperativo em tempo real: vocês dirigem a cozinha de um restaurante usando ampulhetas como trabalhadores. É preciso anotar os pedidos dos clientes, preparar os pratos, servi-los na hora certa e ganhar dinheiro suficiente para cobrir salários, despesas, melhorias e, quem sabe, obter algum lucro.



I. COMPONENTES

110 Cartas					1 Manual de Regras	1 Tabuleiro Auxiliar	4 Tabuleiros Pessoais		
60 Pedidos	24 Eventos	14 Objetivos	8 Bônus de Renome	4 Melhorias					
108 Ingredientes					2 Marcadores de Madeira	1 Tabuleiro Central			
24 Carnes	24 Legumes	15 Verduras	12 Cubos Brancos	12 Cubos Pretos	12 Cubos Verdes				
					1 Saquinho de Pano				
15 Massas	15 Queijos	15 Pães	10 Cubos Amarelos	10 Cubos Vermelhos					
10 Ampulhetas (Trabalhadores)					66 Marcadores de Papelão				
					28 Moedas (Dinheiro)	22 Pratos	4 Trancas	7 Marcadores de Ação Indisponível	5 Marcadores de Pane



2. ANATOMIA DOS COMPONENTES

Pedidos

Tamanho do Prato

Nome da Iguaria

Ingredientes

Temperos

Tempo de Cozimento

Recompensa em Renome

Recompensa em Dinheiro

Os Pedidos apresentam fundos de cores diferentes de acordo com suas Recompensas em Renome.

Melhorias

Descrição

Custo

Eventos

Nome do Evento

Efeito

Bônus de Renome

Nome

Efeito

Objetivos

Tipo de Objetivo

Número de Jogadores

Instruções do Objetivo

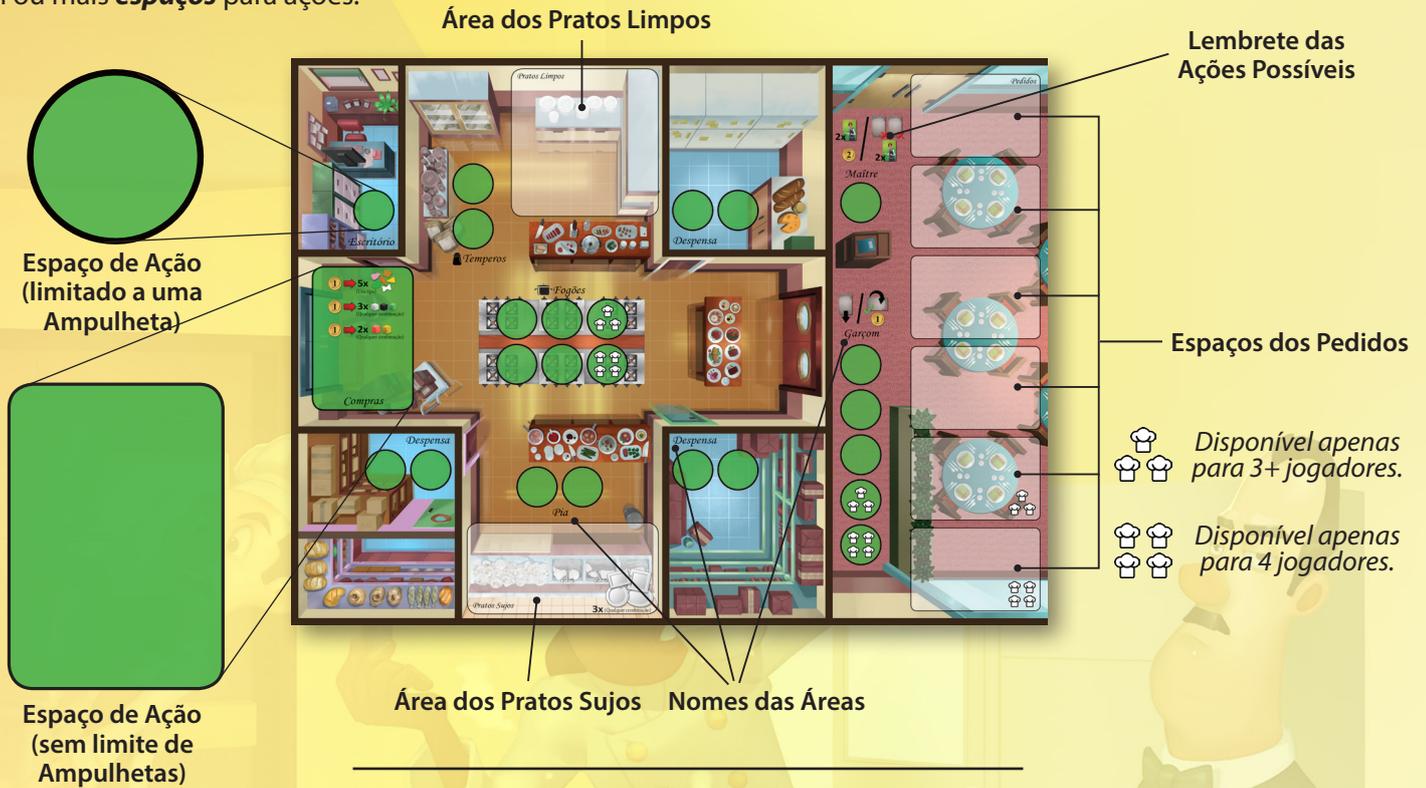
Requisitos do Objetivo

Nível de Dificuldade

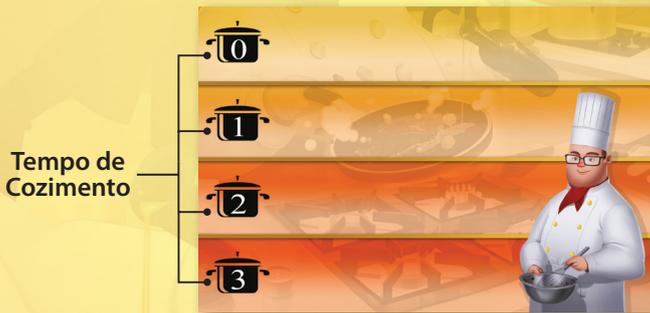
São 4 Objetivos Básicos, que correspondem aos 4 níveis de dificuldade, e 10 Objetivos especiais (nível Normal ou Difícil), que oferecem a vocês requisitos mais específicos a cumprir.

Tabuleiro Central

O tabuleiro central é formado por diversas **áreas** (Despensa, Fogões, Temperos, Garçom etc.), e cada uma delas tem um ou mais **espaços** para ações.



Tabuleiro Pessoal



Tabuleiro Auxiliar



Ingredientes

Os Ingredientes do jogo representam vários tipos diferentes de ingredientes usados de fato na culinária.

- Carne:** Todos os tipos de carne (porco, frango etc.).
- Legume:** Boa parte das hortaliças usadas na culinária (batatas, cenouras, cebolas etc.).
- Verdura:** Folhas e hortaliças típicas de saladas (alface, espinafre etc.).
- Massa:** Massas ou arroz.
- Queijo:** Todos os tipos de queijo (amarelo, branco, cremoso etc.).
- Pão:** Diversos tipos de pão e outros produtos panificados.

Temperos

Os cubos coloridos representam diversos temperos e ervas.

- Temperos Comuns:**
 - Branco:** Sal ou açúcar.
 - Preto:** Pimenta-do-reino ou outras sementes negras.
- Temperos Especiais:**
 - Verde:** Diversas ervas, como a salsa e o orégano.
 - Amarelo:** Curry ou sementes de mostarda.
 - Vermelho:** Pimenta malagueta ou açafrão.



3. PREPARAÇÃO

Nota: Havendo 1 jogador apenas, consulte **6. Partida Solo, p. 14**, para fazer os ajustes necessários.

1 Posicionem o tabuleiro no centro da mesa.

2 Organizem todos os Ingredientes, Temperos e Moedas em montes separados perto do tabuleiro central, ao alcance de todos os jogadores. Recomendamos a mesma disposição que aparece na imagem ao lado (que também é a ordem na qual os Ingredientes aparecem nas cartas dos **Pedidos**).

3 Coloquem os Temperos no saquinho de pano de acordo com o número de jogadores:

					
1-2 Jogadores	1	1	1	1	1
3 Jogadores	2	2	2	1	2
4 Jogadores	3	3	3	2	2

Deixem o saquinho ao lado do tabuleiro central, perto da área dos **Temperos**.

4 Embaralhem as **Melhorias**, coloquem o monte virado para baixo ao lado do tabuleiro central, perto da área do **Escritório**, e revelem as 2 primeiras cartas. Coloquem ao lado delas um prato de cada tamanho (para que sejam usados com uma das Melhorias).

5 Cada jogador recebe um Tabuleiro Pessoal e 2 Ampulhetas da mesma cor, que serão seus trabalhadores.

6 Escolham uma das Ampulhetas que sobraram e coloquem-na ao lado do tabuleiro central. Ela representa o **Auxiliar de Cozinha** dos jogadores. Coloquem a segunda Ampulheta da cor do Auxiliar ao lado das Melhorias. Deixem-na deitada. Devolvam à caixa as Ampulhetas remanescentes (se houver): elas não serão usadas.

A imagem mostra a preparação para 3 jogadores.

7 Posicionem o **Tabuleiro Auxiliar** perto da área de jogo. Coloquem um marcador na casa inicial da Trilha de Renome (a de número 0, indicada com uma cor diferente) e outro na primeira casa da Trilha de Rodadas (rodada 1). Embaralhem os **Bônus de Renome** e coloquem o monte virado para baixo no primeiro espaço do Tabuleiro Auxiliar.



8 Decidam em qual Nível de Dificuldade querem jogar (Fácil, Normal, Difícil, Muito Difícil), peguem um **Objetivo** que corresponda a esse nível e se inteirem dos requisitos que terão de cumprir (consulte **5. Fim de Jogo, p. 14**).

9 Embaralhem os **Pedidos** e coloquem o monte virado para baixo ao lado do tabuleiro central, perto da área do **Maitre**.



10 Usem um cronômetro digital ou telefone celular que tenha a função de contagem regressiva e marquem 4 minutos.

11 Acrescentem algumas coisas ao tabuleiro central (p. 6).



Coloquem **Ingredientes, pratos, marcadores de papelão** e **Pedidos** no tabuleiro central de acordo com o número de jogadores:

11



1-2 Jogadores

- Cubram com os marcadores redondos de **Ação Indisponível** dois espaços nos **Fogões**, dois espaços do **Garçom** e dois espaços dos **Pedidos** (aqueles com 3 ou 4 chapéus de Chef). Cubram com o marcador comprido de **Ação Indisponível** uma **Despensa** à escolha de vocês (tampando os dois espaços). Esses espaços não serão usados na partida.
- Cubram com uma **Tranca** redonda um dos espaços nos **Fogões**. Cubram com uma **Tranca** comprida uma das duas **Despensas** (tampando os dois espaços).
- Coloquem 2 pratos de cada categoria de tamanho entre I e III e 1 prato de tamanho IV na área dos **Pratos Limpos**. Além disso, coloquem um prato de cada tamanho na área dos **Pratos Sujos**. Devolvam à caixa os pratos que sobrem: eles não serão usados.
- Coloquem 1 Moeda na área do **Escritório** (que é onde os jogadores guardam o dinheiro).
- Comprem 2 cartas de **Pedido** e coloquem-nas viradas para cima nos espaços correspondentes do tabuleiro central.
- Coloquem Ingredientes nas duas **Despensas** (uma **Ativa**, outra **Trancada**), de acordo com a tabela à direita:

						
Ativa	5	5	3	3	3	3
Trancada	4	4	2	2	2	2

3 Jogadores

- Cubram com os marcadores redondos de **Ação Indisponível** um dos espaços nos **Fogões**, um dos espaços do **Garçom** e um dos espaços dos **Pedidos** (com 4 chapéus de Chef). Eles não serão usados na partida.
- Cubram com uma **Tranca** redonda um dos espaços nos **Fogões**. Cubram com uma **Tranca** comprida uma das **Despensas** (tampando os dois espaços).
- Coloquem 3 pratos de cada categoria de tamanho entre I e III e 1 prato de tamanho IV na área dos **Pratos Limpos**. Além disso, coloquem um prato de cada tamanho na área dos **Pratos Sujos**. Devolvam à caixa os pratos que sobrem: eles não serão usados.
- Coloquem 2 Moedas na área do **Escritório** (que é onde os jogadores guardam o dinheiro).
- Comprem 3 cartas de **Pedido** e coloquem-nas viradas para cima nos espaços correspondentes do tabuleiro central.
- Coloquem Ingredientes nas três **Despensas** (duas **Ativas**, uma **Trancada**), de acordo com a tabela à direita:

						
Ativa	4	4	2	2	2	2
Trancada	4	4	2	2	2	2

4 Jogadores

- Cubram com uma **Tranca** redonda um dos espaços nos **Fogões**. Cubram com uma **Tranca** comprida uma das **Despensas** (tampando os dois espaços).
- Coloquem 4 pratos de cada categoria de tamanho entre I e III e 2 pratos de tamanho IV na área dos **Pratos Limpos**. Além disso, coloquem um prato de cada tamanho na área dos **Pratos Sujos**.
- Coloquem 3 Moedas na área do **Escritório** (que é onde os jogadores guardam o dinheiro).
- Comprem 4 cartas de **Pedido** e coloquem-nas viradas para cima nos espaços correspondentes do tabuleiro central.
- Coloquem Ingredientes nas três **Despensas** (duas **Ativas**, uma **Trancada**), de acordo com a tabela à direita:

						
Ativa	5	5	3	3	3	3
Trancada	4	4	2	2	2	2



4. COMO JOGAR

Kitchen Rush é um jogo cooperativo. Ou seja, os jogadores colaboram entre si para vencer o jogo, e é como equipe que vão ganhar ou perder a partida.

A partida é disputada numa série de 4 rodadas. A cada rodada chegam novos Pedidos e vocês preparam as iguarias para servi-las aos clientes. No fim da quarta rodada, vocês verificam se conseguiram ou não cumprir seu objetivo.

Visão Geral da Rodada

Cada rodada consiste nas fases a seguir:

1. Fase dos Preparativos 2. Fase das Ações 3. Fase da Limpeza

Fase dos Preparativos

- Movam o marcador da Trilha de Rodadas para a casa seguinte (pule esta etapa na primeira rodada).
- Se estiverem usando Eventos, comprem a primeira carta do monte dos Eventos e apliquem seu efeito.
- Qualquer outro efeito que tenha de ocorrer antes das ações dos jogadores também ocorrerá nesta fase.
- Durante esta fase, vocês podem discutir livremente o que cada um deve fazer na Fase das Ações e planejar a rodada. Quando estiverem prontos, passem para a próxima fase.

Fase das Ações

Vocês jogam esta fase em tempo real.

Acionem o cronômetro assim que a Fase das Ações começar.

Durante esta fase, vocês executam ações com seus trabalhadores. Os jogadores viram suas Ampulhetas, colocando-as nos espaços de ação que desejam usar. As ações podem ser executadas imediatamente: não é preciso esperar a areia acabar.

Enquanto a areia de uma Ampulheta estiver caindo, o jogador que a controla não poderá movê-la. Assim que toda a areia cair, a Ampulheta estará mais uma vez disponível e seu jogador poderá usá-la para executar uma nova ação.

Os jogadores podem usar apenas suas próprias Ampulhetas para executar ações; ou então o Auxiliar de Cozinha, que pode ser usado por qualquer um. Só será possível executar uma ação se esta tiver um espaço disponível. Em outras palavras, os jogadores não podem colocar uma Ampulheta num espaço de ação já ocupado. Ninguém poderá usar um espaço de ação se este se encontrar coberto por um marcador (Tranca, Ação Indisponível, Pane etc.), e os jogadores não podem remover as Ampulhetas dos colegas de um espaço de ação, mesmo que a areia já tenha acabado.

Assim que um jogador tirar uma Ampulheta de um espaço de ação, qualquer ação anterior que estivesse executando (seja com esta Ampulheta ou com uma outra) estará terminada. Não é possível voltar atrás e continuar a executá-la. No entanto, o jogador poderá tirar uma de suas Ampulhetas (se toda a areia já tiver caído) de um espaço de ação e colocá-la à sua frente, para liberar o espaço para um outro jogador, sem penalidade alguma.

Se, durante esta fase, o jogador derrubar acidentalmente uma Ampulheta, ele ou ela terá de interromper o que estiver fazendo, devolver a Ampulheta à sua posição e só então prosseguir.

Quando o cronômetro chegar ao final da contagem, os jogadores não poderão mais mover suas Ampulhetas: a Fase das Ações desta rodada estará encerrada. Mas, se já tiver posicionado sua Ampulheta num espaço de ação antes do tempo se esgotar, o jogador poderá completar a ação que havia começado.

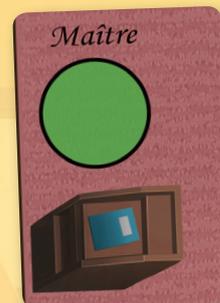
As ações disponíveis para os jogadores são:

Maître

Você recebe os novos clientes do restaurante, leva-os às suas respectivas mesas, sugere pratos ou oferece alternativas quando um item do cardápio não está disponível.

Ao executar esta ação, o jogador escolhe uma das opções a seguir:

- **Trazer Novos Pedidos:** O jogador compra até 2 cartas de Pedido e coloca-as viradas para cima nos espaços disponíveis do tabuleiro central. A cada carta comprada, vocês recebem 1 Moeda e a colocam na área do Escritório (se algum efeito fizer o jogador comprar mais ou menos cartas, ajuste a quantidade de moedas caso a caso). É bom lembrar que não é possível comprar uma quantidade de cartas superior à de espaços disponíveis.
- **Substituir Pedidos:** O jogador descarta até 2 Pedidos que se encontram no tabuleiro e compra a mesma quantia descartada para substituí-los. Nesse caso, vocês não ganham moedas.



Exemplo: Miguel, Jaime e Irene acabaram de começar a segunda rodada. Miguel usa a ação do Maître e compra 2 Pedidos novos. Acrescenta, portanto, 2 Moedas ao dinheiro do grupo. Mais adiante nessa mesma rodada, os jogadores acabam precisando de dinheiro. Jaime decide usar a ação do Maître, mesmo havendo apenas um espaço livre para Pedidos no tabuleiro central. Sendo assim, ele compra apenas uma carta e ganha só 1 Moeda. No começo da rodada seguinte, os jogadores querem aumentar seu Renome, mas não estão vendo nenhum Pedido que possa ajudá-los a conseguir isso. Já que todas os espaços para Pedidos no tabuleiro central estão tomados por cartas, eles decidem substituir alguns dos Pedidos que já estão lá. Miguel usa a ação do Maître, descarta 2 Pedidos e compra outros 2 para colocar no lugar deles, sem ganhar moedas.

.....

Garçom

Você vai até a mesa do cliente anotar o pedido e faz de tudo para servir os pratos o mais rápido possível.

Ao executar esta ação, o jogador escolhe uma das opções a seguir:

- **Anotar um Pedido:** O jogador pega um dos Pedidos do tabuleiro central e coloca-o virado para cima à sua frente. Aí, na área dos Pratos Limpos, pega o(s) prato(s) que o Pedido exige e coloca-o(s) na primeira linha do seu Tabuleiro Pessoal (T0). Se o prato requisitado pelo Pedido não estiver disponível, o jogador poderá usar outro que esteja 1 categoria de tamanho acima, sem penalidade alguma (por exemplo, um IV no lugar de um III). Se não houver prato algum disponível, o jogador ainda poderá anotar o Pedido e acrescentar o prato posteriormente a seu Tabuleiro Pessoal (assim que estiver disponível), sem ter de executar mais uma ação.



- **Servir Imediatamente:** Todo Pedido preparado pelos jogadores será servido na Fase da Limpeza. Mas, se desejar, o jogador poderá servi-lo imediatamente durante a Fase das Ações. Ele ou ela gira a carta 90 graus para o lado e ganha **imediatamente** 1 Moeda de gorjeta. É bom lembrar que, depois de Servir Imediatamente um Pedido, o jogador não poderá mais aplicar ações a esse Pedido (ou seja, não poderá acrescentar Ingredientes e Temperos nem cozinhá-lo mais vezes).

***Exemplo:** Irene quer anotar um Pedido novo, e por isso usa a ação do Garçom. Ela pega um dos Pedidos do tabuleiro central, coloca-o à sua frente, procura o prato correspondente na área de Pratos Limpos e o coloca na primeira linha de seu Tabuleiro Pessoal. Passa-se algum tempo, ela termina o cozimento e decide servir o Pedido imediatamente. Ela volta a usar a ação do Garçom, gira a carta do Pedido em 90 graus e ganha 1 Moeda.*

Compras

Para garantir o bom funcionamento do restaurante, é imperativo contar com um suprimento constante de ingredientes frescos.

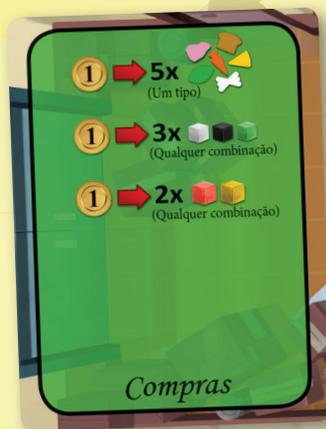
Esta ação pode ser executada simultaneamente por qualquer número de Ampulhetas: não há limite.

Ao executar esta ação, o jogador paga 1 Moeda e escolhe uma das opções a seguir:

- Pegar 5 Ingredientes de um mesmo tipo e distribuir as unidades entre as Despensas ativas.
- Pegar 3 Temperos comuns (cubos brancos, pretos ou verdes) em qualquer combinação e colocá-los no saquinho de pano.
- Pegar 2 Temperos especiais (cubos amarelos ou vermelhos) em qualquer combinação e colocá-los no saquinho de pano.

Se pegar Ingredientes, o jogador terá de pegar 5 marcadores idênticos: não é possível fazer combinações. No entanto, o jogador poderá distribuir os tais 5 marcadores como bem entender entre as Despensas ativas (mas não nas que estão trancadas).

No caso raro de um jogador ir às Compras e não encontrar marcadores ou cubos suficientes, ele ou ela terá de pegar o que for possível. Não usem substitutos para os itens que faltaram: vocês devem se limitar aos componentes do jogo.



***Exemplo:** Jaime percebe que há apenas uma Carne disponível nas Despensas, por isso usa a ação da área de Compras para conseguir mais alguns desses marcadores. Ele gasta 1 Moeda, pega 5 Carnes do monte ao lado do tabuleiro central, colocando 2 numa Despensa e 3 na outra. Aí ele dá uma olhada no saquinho e repara que não há mais Temperos brancos, pretos e vermelhos lá dentro. Com sua segunda Ampulheta, ele volta a usar a ação das Compras. Ele paga 1 Moeda, pega 2 cubos brancos e 1 cubo preto nos montes ao lado do tabuleiro central e coloca-os dentro do saquinho. Ele adoraria pegar um cubo vermelho também, mas não pode pegar Temperos comuns e especiais numa mesma ação.*



Despensa

Você vai às despensas reunir os ingredientes para preparar os pedidos dos clientes.

Ao executar esta ação, o jogador pode pegar os Ingredientes que quiser na Despensa em questão e colocá-los nos pratos que ainda estão na primeira linha de seu Tabuleiro Pessoal (→**10**←). O jogador poderá acrescentar Ingredientes a quantos pratos estiverem em seu Tabuleiro Pessoal, mas não poderá pegar Ingredientes de uma outra Despensa, nem pegar Ingredientes sem colocá-los num prato, e não poderá colocar Ingredientes num prato que já esteja em cozimento (consulte Fogões, a seguir).

Enquanto estiver numa Despensa, o jogador poderá continuar pegando Ingredientes, mesmo que já tenha se esgotado a areia da Ampulheta utilizada. Mas, se executar qualquer outra ação (tenha a areia acabado ou não), o jogador estará automaticamente fora da Despensa e terá de usar novamente uma Ampulheta para pegar mais Ingredientes.

Se, enquanto um jogador estiver na Despensa executando esta ação, um colega acrescentar Ingredientes a essa área (usando a ação da área de Compras, como no exemplo a seguir), o primeiro poderá pegá-los normalmente.



Exemplo: Miguel tem 3 pratos em seu Tabuleiro Pessoal. Ele usa a ação da Despensa para obter os Ingredientes de que precisa. Miguel pega aqueles que são requisitos para os 2 primeiros pratos, mas percebe que faltam nessa Despensa 2 dos Legumes que está procurando. Se utilizar sua outra Ampulheta para obtê-los, ele terá de usar novamente a ação da Despensa. Para evitar isso, ele pede ajuda aos outros jogadores. Jaime tem uma Ampulheta disponível e a usa para ir às Compras, tomando o cuidado de acrescentar 2 Legumes à Despensa onde Miguel já está. Miguel pega o que precisa e agradece a ajuda.

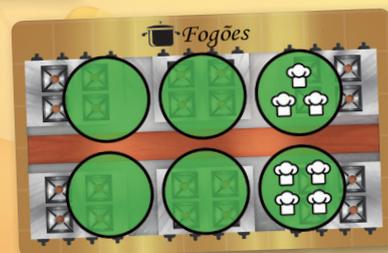
Fogões

Reunidos todos os ingredientes necessários, chegou a hora de cozinhar a comida que o jogador vinha preparando.

Ao executar esta ação, o jogador escolhe um prato no seu Tabuleiro Pessoal e o move uma linha para baixo, indicando que a comida passou 1 vez por cozimento. É bom lembrar que, depois de iniciado o cozimento, não será mais possível acrescentar ingredientes ao prato.

O jogador terá de usar a ação dos Fogões quantas vezes a carta do Pedido indicar (baixando o prato no seu Tabuleiro Pessoal uma linha por vez) para completar o cozimento.

Não é possível mover mais de um prato com apenas um uso da ação dos Fogões. Mesmo que o Pedido tenha 2 pratos, o jogador terá de usar uma ação dos Fogões para cada um deles.



Exemplo: Irene tem diante dela 2 pratos que precisam de cozimento: o primeiro, 2 vezes; o segundo, 3 vezes. Ela pega sua Ampulheta e usa a ação dos Fogões, deslizando o primeiro prato uma linha para baixo. Ela usa imediatamente sua outra Ampulheta em mais uma ação dos Fogões e baixa o primeiro prato para a terceira linha. Esse prato já passou 2 vezes por cozimento, e agora ela só precisa se preocupar com o outro.

Temperos

Você acrescenta uma pitada de tempero para realçar o sabor do prato.

Ao executar esta ação, o jogador pega o saquinho de pano, olha o que há dentro dele e tira de lá a quantidade de Temperos que desejar, colocando-os em seus pratos. Não se pode tirar cubos sem colocá-los num prato, mas é possível distribuir os cubos retirados entre vários pratos. Além disso, diferente do que ocorre com os Ingredientes, o jogador sempre pode acrescentar Temperos a um prato, até mesmo durante (e após) o cozimento.

Enquanto estiver na área dos Temperos, o jogador poderá continuar pegando cubos, mesmo que já tenha se esgotado a areia da Ampulheta utilizada. Mas, se executar qualquer outra ação (tenha a areia acabado ou não), o jogador estará automaticamente fora da área dos Temperos e terá de usar novamente uma Ampulheta para pegar mais Temperos.

Se, enquanto um jogador estiver nos Temperos executando esta ação, um colega acrescentar Temperos ao saquinho (usando a ação da área de Compras, **p. 9**), o primeiro poderá pegá-los normalmente.

É bom lembrar que os jogadores podem verificar o conteúdo do saquinho de pano e ver o que está disponível a qualquer momento: não é necessário executar esta ação só para isso.

Exemplo: No seu Tabuleiro Pessoal, Jaime tem 3 pratos precisando de Temperos: um já completamente cozido e outros dois na primeira linha. Ele usa a ação dos Temperos, pega o saquinho de pano e vê o que há lá dentro. Ele encontra os Temperos de que precisa (2 verdes, 1 branco e 2 amarelos), retira-os do saquinho e coloca cada um deles no prato correspondente.

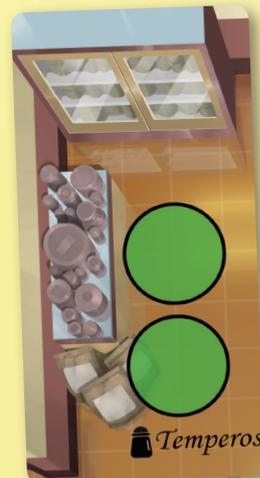
.....

Escritório

O bom administrador cuida das necessidades do restaurante antes que elas apareçam.

O jogador pode gastar dinheiro para recontratar Ampulhetas, melhorar a cozinha ou consertar o equipamento que sofreu pane. Ao executar esta ação, o jogador escolhe uma das opções a seguir:

- **Recontratar Trabalhadores:** O jogador gasta 2 Moedas e recontrata uma Ampulheta que não tenha recebido o devido salário numa rodada anterior (consulte a Fase da Limpeza, a seguir). Ao fazer isso, o jogador vira a tal Ampulheta e a coloca em qualquer ponto da área do Escritório. Assim que a areia acabar, a Ampulheta estará disponível e seu dono poderá usá-la.
- **Melhorar a Cozinha:** O jogador gasta dinheiro para adquirir o que estiver disponível entre as cartas de Melhoria reveladas que ficam ao lado do Tabuleiro Central. Pode ser um Fogão novo, uma nova Despensa repleta de Ingredientes, mais um conjunto de pratos ou até mesmo a contratação de um segundo Auxiliar de Cozinha. Assim que usarem uma das Melhorias, removam-na da partida e revelem uma carta nova.
- **Consertar o Equipamento:** Alguns Eventos cobrem um ou mais espaços com marcadores de Pane (). Os jogadores gastam a quantidade de dinheiro indicada no marcador de Pane e o removem, disponibilizando mais uma vez o espaço de ação.

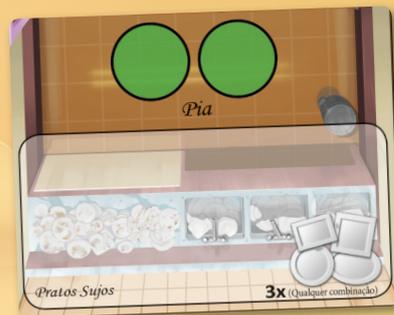


Pia

Alguém tem de fazer o serviço sujo e lavar os pratos.

Ao executar esta ação, o jogador pega até 3 pratos da área dos Pratos Sujos e os coloca na área dos Pratos Limpos.

É bom lembrar que, na Fase da Limpeza, todos os pratos (depois de usados num Pedido) vão para a área de Pratos Sujos. É preciso usar a ação da Pia para disponibilizá-los novamente.



Fase da Limpeza

A Fase da Limpeza tem 3 etapas:

Conferir os Pedidos

Pagar os Salários

Bônus de Renome

Conferir os Pedidos

Os jogadores verificam se os Pedidos diante deles foram completados com êxito. Para cada Pedido, confirmam o seguinte:

- O prato é do tamanho certo (aquele que foi indicado ou uma categoria maior)?
- Todos os Ingredientes necessários foram incluídos (e nada além disso)?
- Todos os Temperos necessários foram acrescentados (e nada além disso)?
- A comida passou por cozimento a quantidade de vezes necessária (nem mais, nem menos)?
- Todas as iguarias do Pedido foram preparadas?

Se estiver tudo certinho, o Pedido será servido e os jogadores vão receber a recompensa indicada ao pé da carta. Acrescentem a quantia em dinheiro apropriada à área do Escritório e, na Trilha de Renome, movam o marcador para a direita uma quantidade de casas igual ao de estrelas indicadas no Pedido. Deixem de lado a carta de Pedido, descartem todos os Ingredientes e Temperos em seus respectivos montes ao lado do tabuleiro central (NÃO nas Despensas, nem no saquinho de pano) e coloquem o(s) prato(s) do Pedido na área dos Pratos Sujos.

Se houver um ou mais Pedidos por completar nos Tabuleiros Pessoais dos jogadores, os clientes continuarão esperando e o restaurante perderá 1 ponto de Renome para cada Pedido nessa condição. Movam para a esquerda o marcador da Trilha de Renome. Esses Pedidos continuarão diante dos jogadores, que vão apenas verificar se é possível completá-los com novas ações nas rodadas seguintes ou se erros foram cometidos.

- Se ainda for possível completar o Pedido (por exemplo, uma iguaria não passou por todas as etapas de cozimento ou nem todos os Temperos foram acrescentados), o(s) prato(s) continuará(ão) no Tabuleiro Pessoal do jogador. Na rodada seguinte, o jogador poderá continuar trabalhando nele(s) para completar o Pedido com êxito.
- Se houver algum erro (por exemplo, faltou um Ingrediente numa iguaria que já passou por cozimento ou o jogador a cozinhou mais do que deveria), o prato todo será descartado e terá de ser preparado outra vez. Devolvam todos os Ingredientes e Temperos a seus respectivos montes ao lado do tabuleiro central (NÃO às Despensas, nem ao saquinho de pano) e coloquem o prato na área dos Pratos Sujos.

É bom lembrar que, se o prato tiver mais Ingredientes ou Temperos que o necessário, isso contará como um erro. Não é possível remover apenas um Ingrediente ou cubo de um prato: o prato inteiro terá de ser descartado e refeito.

No caso de Pedidos com vários pratos, se apenas um deles tiver algo errado, o jogador só precisará preparar esse prato outra vez. O prato já completado com êxito continuará normalmente no Tabuleiro Pessoal do jogador.

Se, na Fase das Ações, os jogadores tiverem Servido Imediatamente um Pedido incompleto, o restaurante perderá mais 1 ponto de Renome (já que o prato foi servido por engano ao cliente).

Exemplo: Chegou a Fase da Limpeza e os jogadores precisam conferir seus Pedidos. Miguel tem 2 Pedidos à sua frente. Ele os confere e vê que fez tudo direitinho. Deixa de lado os Pedidos, descarta todos os Ingredientes e Temperos em seus respectivos montes ao lado do tabuleiro central e coloca os pratos usados na área dos Pratos Sujos. Ele também recebe 7 Moedas e 1 ponto de Renome como recompensa por tê-los completado com êxito e ajusta o marcador na Trilha de Renome. Jaime também tem 2 Pedidos a conferir, e os dois foram Servidos Imediatamente durante a rodada. O primeiro foi completado com êxito e, portanto, Jaime recebe as 5 Moedas e os 2 pontos de Renome indicados na carta, daí devolve os componentes aos lugares apropriados. Infelizmente, o segundo Pedido tem um Ingrediente a mais. Por se tratar de um erro, o prato com seus Ingredientes e Temperos são descartados, e Jaime terá de preparar a iguaria novamente na rodada seguinte. Normalmente, isso também faria com que o restaurante perdesse 1 ponto de Renome, mas, como o Pedido foi Servido Imediatamente durante a rodada, os jogadores também perdem 1 ponto de Renome adicional.

Irene tem 3 Pedidos diante dela. Ela os confere e vê que os 2 primeiros foram completados com êxito e, portanto, Irene recebe 7 Moedas e 1 ponto de Renome, devolvendo os componentes a seus devidos lugares. Infelizmente, o terceiro Pedido não foi completado: ainda precisa passar mais 2 vezes por cozimento. Já que não houve erro, Irene fica com a carta (ela conseguirá completar o Pedido na rodada seguinte), e os jogadores perdem 1 ponto de Renome.

Pagar os Salários

Conferidos todos os Pedidos, é preciso pagar os salários dos trabalhadores. Para cada Ampulheta disponível na Fase das Ações, inclusive o(s) Auxiliar(es), **paguem 3 Moedas e devolvam-na a seu dono**. Se não conseguirem pagar tudo, paguem quantas Ampulhetas puderem, começando pelo(s) Auxiliar(es). Em seguida, deixem de lado todas as Ampulhetas sem salário e percam 1 ponto de Renome para cada uma delas. Essas Ampulhetas continuarão indisponíveis até o fim da partida, a menos que um jogador use o espaço do Escritório para recontratá-las ou que seus salários sejam acertados na Fase da Limpeza de uma rodada subsequente.

É bom lembrar que o pagamento dos salários não é opcional. Se, na etapa Pagar os Salários de uma rodada posterior, o restaurante tiver dinheiro suficiente, os jogadores serão obrigados a pagar as Ampulhetas que ficaram sem salário em rodadas anteriores.

Exemplo: Os jogadores terminaram a Fase das Ações com apenas uma Moeda no Escritório. Com as 19 Moedas que ganharam por completarem os Pedidos, eles têm agora um total de 20 Moedas. Já que usaram 7 Ampulhetas durante a rodada (2 para cada jogador e um Auxiliar), precisam pagar 21 Moedas. Eles pagam 18 Moedas, o suficiente para cobrir os salários de 6 Ampulhetas, e são obrigados a deixar uma de fora na rodada seguinte. Jaime se oferece para ficar com uma Ampulheta a menos e deixa de lado uma das suas.

Na rodada seguinte, eles não vão ao Escritório recontratar a Ampulheta de Jaime, mas conseguem ficar com 26 Moedas depois da etapa de Conferir os Pedidos. Gastam as 18 Moedas para pagar pelas 6 Ampulhetas que usaram nesta rodada. Sobram 8 Moedas. É dinheiro suficiente para cobrir o salário atrasado da Ampulheta que Jaime perdeu na rodada anterior; portanto, eles pagam as 3 Moedas exigidas e Jaime pega sua Ampulheta de volta. Com isso, eles agora têm 5 Moedas e todas as suas Ampulhetas à disposição.

Bônus de Renome

Dependendo da posição do restaurante na Trilha de Renome, os jogadores podem ganhar (ou perder) alguns bônus, graças à reputação que fizeram:

- Se o Renome tiver aumentado nesta rodada e seu marcador tiver passado por ou terminado em uma casa contendo o ícone de uma carta (com chapéus de Chef em quantidade igual ao número de jogadores), comprem dois Bônus de Renome, escolham um deles para acrescentar ao próximo espaço disponível no Tabuleiro Auxiliar e devolvam o outro ao fundo do monte. O efeito será aplicado no começo da rodada seguinte e dará a vocês um bônus (e talvez uma obrigação). Se acabarem passando por mais de uma dessas casas na mesma rodada, repitam o processo quantas vezes forem necessárias.

- Se tiverem perdido Renome nesta rodada e, com isso, acabarem numa casa anterior a outra que tem o ícone da carta, devolvam o Bônus de Renome mais recente para o topo do monte. Se, ao perder Renome, vocês tiverem passado por mais de uma casa contendo o ícone da carta, devolvam ao topo do monte quantos Bônus de Renome forem necessários.



Se, a qualquer momento do jogo, o Renome do restaurante chegar a uma pontuação inferior a -4, vocês perdem a partida imediatamente.



5. FIM DE JOGO

A partida terminará no fim da quarta rodada. Contem todos os Pedidos servidos na partida, o dinheiro que sobrou e a posição do restaurante na Trilha de Renome, daí verifiquem seu Objetivo.

Para vencer o jogo, é preciso cumprir todos os requisitos indicados no seu Objetivo, além destes que veremos a seguir:

- **vocês não podem ter Ampulhetas com salário atrasado;**
- **vocês precisam ter pelo menos 1 Moeda;**
- **vocês precisam ter pelo menos 1 ponto de Renome.**

Se todas as afirmações acima forem verdadeiras, parabéns. Vocês venceram!



6. PARTIDA SOLO

Numa partida com apenas um jogador, aplique as alterações a seguir durante a preparação:

- Jogue com um total de 4 Ampulhetas.
- Mantenha uma Ampulheta de cor diferente perto das Melhorias, representando o Auxiliar de Cozinha disponível para contratação.
- A Fase das Ações dura 60 segundos a mais (5 minutos, e não 4). Para aumentar o desafio, você pode reduzir esse tempo em 30 segundos e fazer cada rodada durar 4 minutos e 30 segundos.

Suas metas são as mesmas de uma partida com 2 jogadores. Se uma carta (Evento ou Bônus de Renome, por exemplo) mencionar o número de jogadores, trate-o como se fosse 2.

É bom lembrar que, mesmo jogando sozinho, você deve terminar uma ação antes de passar para a próxima. Se, por exemplo, você estiver numa Despensa, perceber que falta um Ingrediente e ir às Compras para adquiri-lo, você terá de usar mais uma ação na Despensa para pegá-lo.



7. EVENTOS

Se quiserem tentar algo mais desafiador, vocês podem acrescentar Eventos à partida. Para usar os Eventos, comprem aleatoriamente uma dessas cartas no começo de cada rodada e apliquem seu efeito. No entanto, já que todos os efeitos são negativos, a dificuldade será muito maior.

Recomendamos jogar sem os Eventos nas primeiras partidas e só acrescentá-los quando vocês já conhecerem bem o jogo.





8. OBSERVAÇÕES SOBRE AS CARTAS

Eventos

Grissini de Cortesia: Se o Pedido não for completado durante a rodada, mas ainda tiver o Pão extra num de seus pratos, isso contará como um erro na rodada seguinte. Portanto, o prato terá de ser descartado e preparado novamente.



Movimento Fraco: Enquanto vigorar este Evento, os jogadores vão comprar uma carta a menos e ganhar uma moeda a menos ao Trazer Novos Pedidos. Ao Substituir Pedidos, vão substituir um a menos.



Bônus de Renome

Serviço Excepcional: Enquanto vigorar este Evento, os jogadores poderão Servir Imediatamente 2 Pedidos ou anotar um Pedido novo e Servir Imediatamente um outro quando forem ao Garçom.



Longa Fila de Espera: Se pegar a carta revelada do topo do monte de Pedidos, o jogador vai revelar imediatamente o próximo Pedido (que agora estará no topo).



Fornecedor de Confiança: Pode-se aplicar o bônus também à aquisição de Temperos.



Propaganda Boca a Boca: Enquanto vigorar este Evento, os jogadores poderão comprar uma carta a mais e receber uma Moeda a mais ao Trazer Novos Pedidos.



Ao Substituir Pedidos, os jogadores podem descartar um Pedido a mais e comprar um novo.

Melhorias

Melhoria dos Pratos:

O restaurante ganha um prato de cada tamanho (I, II, III, IV), que seguem diretamente para a Pia. É preciso lavá-los antes que possam ser usados.





9. CRÉDITOS

Game Design: Dávid Turczi

Design Adicional e Desenvolvimento: Vangelis Bagiartakis

Ilustração: Gong Studios

Design Gráfico: Konstantinos Kokkinis

Flick Game Studio: Felipe Biscaro e Lucian Biscaro

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Diagramação: Marcelo "Groo" Medeia

Revisão: Beatriz Correia

Playtesters

Nikos Argyros, Dimitris Siakambenis, Theo K Mavraganis, Akis Tsakliotis, Alexandros Kouris, Spyros Koronis, Mike Georgiou, Orestis Leontaritis, Dionisis Poriotis, Nikos Chondropoulos, Yiannis Thomopoulos, Sotiris Drokalos, John Vidalis, Vangelis Velles, Sotiris Tsantilas, David Chircop, Dominika Skubida, Wai-yee Phuah, Katalin Rabel, Tamas Rabel, Adam Turczi, Cecilia Metyko, Peter Juhasz, Mindy Getch, Daniel Fancsali, Zsuzsa Fabian, David Mortimer, Adam Mortimer, Jacob Mortimer, Katy Faulkner, James Faulkner, Amy Bilton, Kriszta Buda, Tom Francis, Endre Galaczi, Kata Kelemen and many members of the UK Playtest Meetup!



www.artipiagames.com

Artipia Games
19 Nikou Xilouri str.
Zografou
15773 Athens
Greece



www.flickgamestudio.com.br

Flick Game Studio
R. Francisco Diogo, 641
São Paulo / SP
CEP: 02538-000
Brasil

Nota: Kitchen Rush é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com nomes ou personagens verdadeiros é mera coincidência.

© 2017 Artipia Games. © 2018 Flick Game Studio. Todos os direitos reservados.

Comentários, perguntas ou sugestões, por favor, entre em contato conosco via suporte@flickgamestudio.com.br