



# The COOK-OFF

*Menu de Regras*



## *Apetrechos*

|   |           |
|---|-----------|
| <b>COZINHAS PERSONALIZADAS (Tabuleiros Individuais)</b> | <b>6</b>  |
| <b>PLACAR DE PONTOS E CONTROLE DE RODADAS</b>           | <b>1</b>  |
| <b>MARCADORES DE PONTOS E RODADAS</b>                   | <b>7</b>  |
| <b>CARTAS DE AÇÕES</b>                                  | <b>42</b> |
| <b>FICHAS DE VEGETAIS</b>                               | <b>54</b> |
| <b>FICHAS DE CARNE</b>                                  | <b>36</b> |
| <b>FICHAS DE SABOTAGEM</b>                              | <b>18</b> |

## *Objetivo do Torneio*

*Bem vindo ao Cook-off!, o aclamado torneio onde cozinheiros internacionalmente famosos disputarão o posto de melhor e mais produtivo Chef de cozinha!*

*O vencedor será aquele que obtiver com suas receitas, e trapaças nada amistosas, o maior número de pontos após dez rodadas, cada uma com três ações.*

## *Preparando*

Para participar do Cook-off! cada cozinheiro deve separar seus respectivos apetrechos e receber o seu kit inicial:

### **1 Carne Crua**

*Se já estivesse cozida não precisaria de um cozinheiro, certo?*

### **2 Vegetais**

*Porque é bom ser saudável.*

### **1 Cozinha**

*Seu templo culinário pronto para a competição!*

### **1 Conjunto de Cartas de Ações de sua cor, sendo:**

*1 Cozinhar!, 2 Preparar..., 2 Sabotagem, 1 Pegar Ingredientes, 1 Dobrar!*

Coloque o restante das peças e ingredientes no meio formando um **Estoque Central**.

## A Cozinha

Aqui é o lugar onde as preciosas receitas dos chefs serão preparadas. Mas não sem riscos, pois a cozinha estará sob constante ameaça da parte dos demais Chefs. Eles estão dispostos a tudo para vencer!

A Cozinha é dividida nas seguintes áreas:

**1. GRILL:** É aqui que o jogador prepara suas receitas de Carne.

*O Grill só comporta uma Carne por vez.*

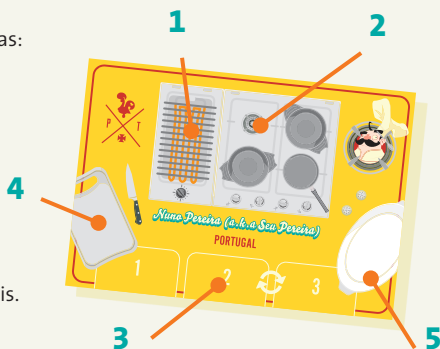
**2. FOGÃO:** Em cima do fogão há três Panelas para os cozinheiros prepararem seus pratos com Vegetais.

*Cada Panela só comporta um Vegetal por vez.*

**3. BANCADA:** É a área de ações, onde cada jogador baixará as três cartas que serão utilizadas na rodada, na ordem em que preferirem. As ações são resolvidas uma a uma e simultaneamente entre os jogadores.

**4. TÁBUA DE PREPAROS:** Guarde aqui os seus ingredientes disponíveis.

**5. BANDEJA DE APRESENTAÇÃO:** Deixe todos os seus ingredientes já cozidos nesta bandeja para conferência no fim do jogo.



## Ações

Em Cook-off! existem seis ações possíveis:

*Pegar Ingredientes, Preparar..., Cozinhar!, Sabotar, Dobrar! e Limpar.*



### Preparar...

*Ingredientes escolhidos, qual será preparado agora?*

Se um jogador decide **preparar** a comida, isso quer dizer que ele **está colocando um ingrediente** para Cozinhar. Ele deve decidir se irá colocar uma Carne crua no Grill ou um Vegetal cru em alguma Panela.

**PREPARANDO, o cozinheiro NÃO PODE ser alvo de SABOTAGEM.**



## Cozinhar!

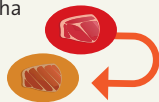
*Hora de mostrar o Dom de Cozinhar e ganhar alguns Pontos no caminho!*

Essa ação permite que o cozinheiro transforme um ingrediente preparado em Pontos de Vitória.

**Vegetais** precisam ser cozidos **uma vez**, enquanto que **Carnes** precisam ser cozidas **duas vezes em sequência**, seja **dobrando** a ação Cozinhar! ou em **duas rodadas consecutivas** a partir da primeira carta Cozinhar!. Após cozinhar a Carne pela primeira vez, vire a ficha para o lado marrom simbolizando que esta já foi meio cozida.

**CARNE:** Cada Carne cozida vale 6 Pontos de Vitória.

**VEGETAIS:** Cada Vegetal cozido vale 2 Pontos de Vitória.



**Atenção:** Se um jogador falhar em Cozinhar uma Carne duas vezes em sequência, a mesma deverá ser descartada do Grill e devolvida ao estoque central.

Após Cozinhar um ingrediente e transformá-lo em Pontos de Vitória, **guarde-o** em sua **Bandeja de Apresentação** e adicione os respectivos Pontos de Vitória à trilha de Pontos.

**COZINHANDO, o cozinheiro NÃO PODE ser alvo de SABOTAGEM.**



## Pegar ingrediente

*Esse é o momento em que você, cozinheiro profissional, irá cuidadosamente escolher quais os ingredientes você precisa. Lembre-se, mesmo havendo somente duas opções, ainda assim é uma grande decisão a se tomar.*

Quando um jogador usa esta carta, ele pode **pegar dois ingredientes** do Estoque Central: duas Carnes, dois Vegetais, ou um de cada. Os ingredientes escolhidos vão **para a Tábua de Preparos**.

**PEGANDO INGREDIENTES, o cozinheiro PODE ser alvo de SABOTAGEM.**



## Dobrar!

*Para ser o melhor, alguns chefs estão dispostos a trabalhar em dobro!*

Esta carta dobra o efeito da carta seguinte. Portanto, cartas Dobrar! devem ser jogadas antes da carta cuja ação se deseja dobrar.

**Atenção:** Caso está carta venha a ser a terceira ação do jogador, ela tem seu efeito anulado e não valerá para a primeira ação da rodada seguinte.

**DOBRANDO, o cozinheiro PODE ser alvo de SABOTAGEM.**



## Sabotar

*Sabotar os pratos inimigos é um ótimo jeito de fazer uma gororoba parecer melhor do que as outras. Assim, os cozinheiros estão munidos de alguns truques para trapacear e Sabotar as receitas alheias!*

Os jogadores podem **Sabotar** seus oponentes de **duas formas** diferentes:

**REMOVER:** A primeira opção é **remover** uma Carne do Grill ou um Vegetal de uma das **Panelas**. Devolva o ingrediente para o **estoque central**.

**INUTILIZAR:** Se **não há** ingrediente no Grill ou em uma **Panela** alvo, é possível inutilizá-los. Coloque uma **Ficha de Sabotagem** sobre o utensílio. Um utensílio Sabotado **não pode** ser utilizado a menos que o jogador escolha limpar seu tabuleiro.

Toda vez que um jogador **Sabotar** satisfatoriamente, este ganha **1 Ponto** de Vitória!



**Atenção:** *Se em algum momento, um jogador tiver seu Grill e suas três Panelas Sabotadas, ele DEVE perder a próxima rodada para limpar o seu tabuleiro.*

**SABOTANDO, o cozinheiro PODE ser alvo de SABOTAGEM.**

## Limpar

*Os melhores chefs são os mais visados...  
Hora de mostrarem que mesmo jogando sujo, são cozinheiros limpinhos...*





No início de cada rodada, os jogadores podem declarar que irão Limpar.

Ao realizar essa ação, todas as **Sabotagens e Ingredientes** no Grill e nas **Panelas** devem ser **removidos**. Vire a Cozinha para deixar claro aos outros que está limpando. (*Ingredientes na Tábua de Preparos e Bandeja de Apresentação seguem preservados*).

Entretanto, ao fazer isso, o jogador não poderá fazer **nenhuma** outra ação na rodada.

**LIMPANDO, o cozinheiro NÃO PODE ser alvo de SABOTAGEM.**



Observe que as cartas de ações possuem cor de fundo e os ícones  e . Essa indicação serve para auxiliar os jogadores a terem uma rápida identificação da possibilidade de o jogador ser ou não alvo de Sabotagem. Assim, cartas com fundo esverdeado e ícone  não os deixam ser alvo de Sabotagem, enquanto cartas com fundo avermelhado e ícone  permitem que o jogador seja Sabotado.

## Sequência da Rodada

O torneio possui **10 rodadas**, cada uma delas contendo uma **sequencia de três ações**. Os jogadores baixam **3 cartas viradas para baixo**, colocando-as na Bancada de ações na sequência em que serão utilizadas.

Depois dos jogadores definirem suas cartas da rodada, eles **simultaneamente** revelam a primeira carta.

Os jogadores devem **discutir e decidir qual a ordem** das ações, em outras palavras, **quem Sabota quem**. Alianças e conspirações são mais do que bem vindas, mas é bom lembrar: ninguém é obrigado a seguir ninguém!

Após as primeiras ações serem resolvidas, cada jogador tem agora a opção de **alterar a ordem da segunda e terceira carta**, desde que elas não sejam reveladas. Todos confirmam qual será a ordem final de suas cartas restantes, e em seguida resolvem as ações na ordem proposta.

Após a resolução das **três ações**, cada participante **recolhe as cartas jogadas e seleciona novamente três cartas** de acordo com seus planos para a próxima rodada.

## Ganhando o jogo

Após a conclusão da décima rodada, os jogadores devem verificar a sua pontuação, e somar ou subtrair os pontos bônus de acordo com os seguintes valores:

**CARNE MAL PASSADA:** O jogador que terminar com uma **Carne meio cozida** no Grill, recebe mais **3 pontos** de Vitória.

**ELEMENTOS SABOTADOS:** Ao término do jogo, para cada **Panela ou Grill Sabotado**, o jogador perde **2 Pontos** de Vitória.

**BÔNUS SAUDÁVEL:** O jogador com o **maior** número de **Vegetais** cozidos, recebe mais **3 Pontos** de Vitória. *(em caso de empate, o bônus é do jogador com o menor número de Carnes. Se o empate persistir, ambos os jogadores ganham o Bônus Saudável)*

Se no fim do jogo houver **empate**, adote novamente o número de **Vegetais** como critério de desempate. Portanto, o jogador com o **maior** número de **Vegetais** cozidos e o **menor** número de **Carnes** é o ganhador.