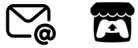


CHEFES CONTRA O TEMPO

Regras

UM JOGO CRIADO POR FÁBIO JUNIOR



OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores devem cooperar para preparar 3 pedidos antes que o tempo (número de rodadas) acabe. Se conseguirem, vencem. Caso contrário, o tempo vence.

NÚMEROS DE JOGADORES

- 1 a 3 jogadores

COMPONENTES

- 1 dados de seis lados
- 1 Tabuleiro (opcional)
- 1 Carta de Referência
- 3 tokens de conclusão
- 3 tokens de sequência de turno
- 12 Cartas de Pedidos
- 20 Cartas de Ação
- 30 Cartas de Ingredientes

TIPOS DE CARTAS

No jogo, temos 4 tipos de cartas:

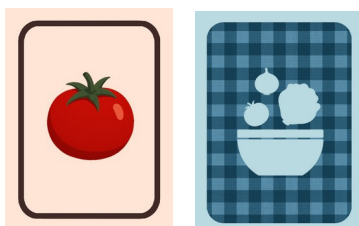
a) Carta de Referência

Serve para lembrar qual sequência deve ser seguida para concluir um pedido.



b) Cartas de Ingredientes

Com essas cartas, você poderá montar o pedido para enviar de volta à Área de Entrega/Pedidos.



c) Cartas de Pedidos

Cartas que determinam o objetivo dos jogadores na partida.



Nos quadrados estão os ingredientes necessários para concluir o pedido.

d) Cartas de Ações

São cartas que permitem aos jogadores interagir na cozinha.



Esteja ciente de que o número máximo de cartas de ação na mão para 1 jogador é 7, 4 para jogos com 2 jogadores. Com 3 jogadores, esse limite é reduzido para 3.

TABULEIRO

O tabuleiro do jogo é opcional, mas recomendado para ajudar na organização e evitar que os jogadores se percam durante a partida.



1. Despensa

Nesta área são colocados as cartas que são sacados da pilha de ingredientes.



2. Balcão de Corte

Aqui é colocado os ingredientes que são cortados da Despensa.



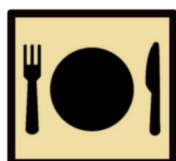
3. Fogão

São colocados os ingredientes que serão cozinhados.



4. Mesa de Preparo

Esta área é onde os pedidos são montados.



5. Área de Entrega/Pedidos

É o local onde ficam os pedidos para concluir e os concluídos.



TOKENS

Tokens são usados para marcar informações durante o jogo. Temos apenas dois:

a) Token de Sequência de Turno

Serve para indicar quem é o 1º, 2º ou 3º a jogar durante a rodada.



b) Token de Conclusão

Usado para marcar qual pedido foi concluído na Área de Entrega/Pedidos.



MODO SOLO

As regras permanecem as mesmas. A diferença é que o jogador tem um limite de 7 cartas de ação na mão e ao sacar o ingrediente no início do turno, o jogador saca 2.

EMBARALHAR A MÃO NOVAMENTE

A cada dois pedidos concluídos a equipe tem o direito a embaralhar a mão novamente no início do turno. Essa ação só pode ser feita uma vez por jogo.

SACRIFICANDO CARTAS DE AÇÃO

Caso deseje, em qualquer momento do turno, você pode descartar 2 Cartas de Ação e sacar 1 nova Carta de Ação ou uma Carta de Ingrediente. Em jogos com 2 ou 3 jogadores, você também pode sacrificar uma carta sua e do seu colega de equipe, contanto que ele permita.

FLUXO DE JOGO

1. Início da Rodada

Na primeira rodada, cada jogador saca:

- 7 cartas de ação, se houver 1 jogador
- 4 cartas de ação, se houver 2 jogadores
- 3 cartas de ação, se houver 3 jogadores

Nas rodadas seguintes:

Cada jogador devolve toda a mão e as cartas usadas para o baralho de ações, que é embaralhado novamente. Em seguida, sacam novas cartas conforme a regra acima.

2. Planejamento da Rodada

Todos os jogadores revelam suas cartas de ação na mesa.

Os jogadores devem discutir e definir a ordem dos turnos da rodada: quem será o 1º, 2º e 3º a jogar (em partidas solo, o jogador joga normalmente).

3. Turno do Jogador

Durante o seu turno, cada jogador realiza as seguintes etapas:

a) Sacar Ingrediente

O jogador saca a carta de ingrediente da pilha. Ele deve escolher, colocar a carta na Despensa ou descartá-la (caso considere inútil ou já tenha ingredientes suficientes)

b) Usar Cartas de Ação

O jogador pode usar as suas cartas de ação abertas da rodada como quiser, respeitando suas funções (ex: cortar, cozinhar, etc).

Os efeitos das ações devem seguir a descrição de cada carta e os jogadores não podem guardar cartas de ação de uma rodada para outra.

c) Fim do Turno

O jogador passa a vez para o próximo na ordem definida.

4. Final da Rodada

Após todos jogarem, uma rodada é considerada completa. Avance o marcador de tempo (dado), embaralhe as cartas de ação e distribua aos jogadores.

FIM DE JOGO

O jogo termina de duas formas:

Vitória:

Os jogadores conseguem preparar os 3 pedidos antes do tempo acabar (as 6 rodadas).

Derrota:

O tempo se esgota sem que os 3 pedidos sejam concluídos.

LEMBRE-SE

Os jogadores devem cooperar e se comunicar constantemente para decidir a melhor forma de distribuir as ações e os ingredientes.

A ordem de turnos pode ser estratégica. Planejem bem. Bom jogo!

Para mais jogos acesse a página:

<https://editora451.itch.io/>