

Cozido

3 – 6 jogadores

20 – 45 minutos

Sumário

Cozinha o melhor prato e ganha pontos! Recebe a semanada, vai ao mercado, compra os melhores ingredientes que encontrares e regateia para que os outros cozinheiros só fiquem com sobras. Mas tem cuidado para não ficares sem dinheiro!

O Objetivo

Os jogadores competem para ter a sequência de ingredientes mais valiosa comprando e trocando cartas de ingrediente. No fim das rondas, o jogador com mais pontos ganha o jogo. Ver **Pontuação** para mais informação.

Cada ingrediente tem **4 atributos**, mostrados em ambos os lados da carta. A ligação entre cartas é feita, ao ligar um dos atributos iguais em duas cartas. Uma **sequência** é composta pelas diferentes cartas interligadas. Ao longo de toda a sequência, o mesmo atributo só pode ser utilizado para efetuar **uma e uma só** ligação.

Os ingredientes também têm um atributo correspondente à sua qualidade que influencia o seu valor, representado pela cor do fundo da carta:

- Comum: **Rosa**
- Incomum: **Roxo**
- Raro: **Azul**
- Único: **Amarelo**

Funcionamento do jogo

Preparação

No início do jogo, cada jogador tira **3 cartas de ingrediente aleatórias** do baralho de ingredientes e 1 contador com **10 moedas**. Todos os jogadores se devem sentar ao alcance do centro da mesa de jogo, onde estará o mercado. O baralho de ingredientes e a pilha de moedas são colocados perto da zona do mercado.

Rounds

Cada jogo consiste num conjunto de rondas, que seguem uma estrutura comum.

No início de cada ronda, cada jogador adiciona **5 moedas** ao contador. Depois, são colocadas algumas cartas no centro da mesa, viradas para baixo. Recomendamos jogos com **8 rondas** e um **número de cartas no mercado igual ao número de jogadores** por ronda, mas encorajamos os jogadores a experimentar outras combinações.

As rondas funcionam da seguinte forma:

Fase de Mercado

A carta seguinte do mercado é virada e revelada a todos os jogadores. Cada jogador escolhe o número de moedas a licitar e coloca-as à sua frente, escondendo-as com as mãos. (No caso do tabletopia, todos os jogadores devem de escrever no chat do jogo, a quantia que desejam licitar). Todas as licitações são reveladas em simultâneo, e o jogador com a maior licitação recebe a carta. As moedas que o vencedor licitou são devolvidas à pilha comum de moedas, enquanto os restantes jogadores mantêm o número de moedas. (No caso do tabletopia, os jogadores devem reduzir o valor licitado no seu contador). Se duas ou mais licitações estão empatadas em primeiro lugar, os jogadores podem aumentar a licitação, também numa licitação escondida, repetindo até existir um vencedor. Se todos os jogadores atingiram o valor máximo de moedas que podem ou querem licitar e ainda existir um empate, a carta é baralhada no baralho de ingredientes e uma nova é revelada do topo do baralho para a substituir, em que todos os jogadores voltam a licitar.

Fase de trocas

Os jogadores anunciam que cartas gostariam de comprar ou vender até encontrarem uma troca favorável. Não é necessário dar nenhuma informação mínima sobre as cartas antes da troca. As trocas podem incluir qualquer combinação de cartas ou moedas. Quando os jogadores estão satisfeitos ou não conseguem trocar mais cartas, a ronda termina.

Pontuação

O jogo acaba quando todas as rondas terminam. Para determinar o vencedor, são contados os pontos de cada jogador.

A maioria dos pontos é obtida com uma mais longa sequência de cartas de ingrediente. Uma sequência é um conjunto de cartas em que quaisquer duas cartas seguidas partilham um atributo de ingrediente comum. Uma carta pode apenas partilhar cada atributo com uma única outra carta, sendo este atributo usado uma e apenas uma vez ao longo de toda a sequência. Os jogadores podem reordenar a sequência para maximizar os seus pontos, tendo em conta o número de ingredientes na sequência e as suas qualidades.

No fim do jogo, o jogador com o maior número de pontos é declarado o vencedor. Os pontos são atribuídos de acordo com as seguintes regras:

1. Cada carta na sequência vale pontos de acordo com a sua qualidade:
 - Comum (rosa): **1 ponto**
 - Incomum (roxo): **2 pontos**
 - Raro (azul): **3 pontos**
 - Único (amarelo): **5 pontos**
2. Cada 5 moedas ainda na pilha do jogador valem **1 ponto**, arredondado para o valor mais baixo.
3. Se um jogador usar todas as suas cartas numa sequência em ciclo, em que a última carta tem um atributo em comum com a primeira, sendo este não utilizado previamente, cada carta vale **1 ponto adicional**.

Se dois ou mais jogadores terminaram com o mesmo número de pontos, ganha o jogador com a sequência mais longa. Caso ainda exista empate, ganha o jogador com o maior número de moedas.

English 

Potluck

3 – 6 players

20 – 45 minutes

Overview

Cook the best dish and win points! Take your allowance, go to the market, buy the best ingredients you can find and banter to make sure everyone else can only get leftovers. But be careful not to run out of money!

The goal

Players compete towards the most valuable sequence of ingredients by buying and trading ingredient cards. At the end of all rounds, be the player with the most points to win the game. See **Scoring** for more information.

Each ingredient has 4 attributes, shown on both sides of the card. The connection between cards is made by connecting one of the same attributes on two cards. A **sequence** consists of the different interconnected cards. Throughout the entire sequence, the same attribute can only be used to make **one and only one** connection.

Ingredients also have a quality attribute which influences their value, represented by the card's background colour:

- Common: **Pink**
- Uncommon: **Purple**
- Rare: **Blue**
- Unique: **Yellow**

Playing the game

Preparation

At the beginning of the game, each player takes **3 random ingredient cards** from the ingredient deck and **1 counter** with **5 coins**. All players should be able to reach the centre of the table, where the market will be displayed. The ingredient deck and coin stack are placed near the market area.

Rounds

Each game consists of several rounds, all of which follow the same structure.

At the start of each round, each player adds **5 coins** to their counter. Then, a few cards are placed at the centre of the table, all facing down. We recommend **8 rounds** and **market cards equal to the number of players** per round, but players are encouraged to try other combinations.

The round proceeds as follows:

Market phase

The next market card is flipped and revealed to all players. Each player then chooses the number of coins they want to bid on the card and places these coins in front of them, hiding the pile with their hands (In tabletopia, all players must write in chat the bid they want to make). All bids are revealed simultaneously, and the player with the highest bid takes the card (In tabletopia, the player that won the card must deduct the bid from their counters). The winner's bid coins are returned to the coin stack, while other players keep their bids. If two or more bids are tied, players can increase their bids, also simultaneously revealed in a blind bid, until there is a winner. If all players have reached the maximum amount they can or want to bid and there still is a tie, the card is reshuffled into the ingredient deck and a new card is revealed from the deck's top to replace it, where all players can bid again.

Trade phase

Players announce which cards they would like to buy or sell until they find a suitable trade. Players are not required to disclose any minimum information about the cards prior to the trade. Trades may include any number of cards or coins on either side. When players are satisfied or no more trades can be made, the round ends.

Scoring

The game ends after all rounds are over. To see who wins, player points are counted.

Most points are obtained with a larger sequence of ingredient cards. A sequence is a set of cards in which any two contiguous cards share an ingredient attribute. A card can only share each attribute with one other card. A card can only share each attribute with only one other card, and that attribute can only be used once throughout the sequence. Players are free to rearrange the sequence to maximize their points, being mindful about the number of ingredients and their quality.

At the end of the game, after all rounds have been played, the player with the largest number of points wins. Points are awarded following the rules below:

4. Each card in the sequence is worth points according to its quality:
 - Common (pink): **1 point**
 - Uncommon (purple): **2 points**
 - Rare (blue): **3 points**
 - Unique (yellow): **5 points**
5. Every 5 coins still in the player's pocket, the player gets **1 point**, rounded to the lowest value.
6. If a player can use all their cards in a self-closing sequence, in which the last card shares an attribute with the first, each card is worth **1 additional point**.

If two or more players have the same number of points, the player with the longest sequence wins. If players are still tied, the player with the most coins win.