FAT FOOD



MANUAL DE REGRAS



Você aprecia uma boa refeição? É daqueles que não conseguem parar de comer até ver o prato limpo? Então chegou à hora de você colocar a prova seu paladar apurado nessa competição para lá de deliciosa!

O JOGO

Fat Food é uma competição para 3 a 6 jogadores pelo título de *Maior Comilão das Redondezas*!

Cada jogador deverá ajudar a montar e comer pratos de alimentos variados, usando blefe e colocando seu coração nas mãos da sorte!

Fat Food é um party game leve, rápido, divertido e gorduroso, onde cada jogador deve comer tudo que puder ou *morrer tentando*. Literalmente.

COMPONENTES

Fat Food possui, além deste livro de regras, 104 cartas de Comida, sendo:

- 26 cartas de comida saudável (2 cartas de sushi, 8 cartas de peixe grelhado, 6 cartas de pão integral, 6 cartas de sopa e 4 cartas de azeite de oliva)
- 26 cartas de comida neutra (2 cartas de salada, 4 cartas de purê de batata, 4 cartas de frango assado, 6 cartas de maçã, 6 cartas de macarrão e 4 cartas de milho)

- 52 cartas de comida não saudável (4 cartas de costela, 8 cartas de cheese burger, 8 cartas de picanha, 8 cartas de lasanha, 8 cartas de batata frita, 8 cartas de ovo frito e 8 cartas de bacon)

ENTENDENDO AS CARTAS



Os 3 tipos de cartas em **Fat Food** são definidos pela cor da toalha: *verde é comida saudável*, *azul é comida neutra* e *vermelha é comida não saudável*. Cada carta possui uma placa que indica a quantidade de gramas que o jogador ganha ao comer aquele alimento e os números dentro dos corações indicam se aqueles alimentos prejudicam ou não sua saúde (+1 para comidas saudáveis, 0 para comidas neutras e -1 para comidas não saudáveis). Leia a seção *Fase de Revelação* para mais informações sobre o funcionamento dos corações positivos e negativos.

PREPARAÇÃO



Embaralhe as cartas e distribua 3 para cada jogador, colocando a pilha restante em um local de fácil acesso a todos os jogadores.

Começa a partida o jogador que comeu mais recentemente, seguindo uma ordem em sentido horário.

SEQUÊNCIA DE JOGO

O jogo se desenrola em turnos e consiste em três fases: a *Fase de Pedidos*, a *Fase de Competição* e a *Fase de Revelação*.

FASE DE PEDIDOS

O primeiro jogador compra uma carta do baralho central e coloca em sua mão (que aqui chamamos de *Cozinha*). Escolhe uma das

cartas de sua mão e a coloca com a face virada para baixo no centro da mesa. Esse processo é repetido até que todos os jogadores tenham comprado e colocado uma carta (seu *Prato*) no centro da mesa (seguindo a ordem de jogo) formando uma linha que chamamos de *Buffet*.

Aparência do Buffet, antes da fase de Competição.



Prato A *(pelo Jogador A)* | **Prato B** *(pelo Jogador B)* | **Prato C** *(pelo Jogador C)* | **Prato D** *(pelo Jogador D)*

FASE DE COMPETIÇÃO

Cada jogador deve escolher entre cozinhar ou comer.

- **Cozinhar**: Se um jogador decide cozinhar, ele compra uma carta do baralho central e a adiciona a sua Cozinha para, em seguida, colocar uma carta de sua cozinha com a face virada para cima sobre qualquer prato do Buffet.
  O número máximo de cartas abertas sobre um prato é 6.
  Após colocar sua carta sobre um prato o jogador passa a vez.

- **Comer**: Se um jogador decide comer, ele escolhe qualquer prato no Buffet e recolhe todas as cartas, inclusive a carta de prato (a primeira carta que foi colocada com a face virada para baixo). Essas cartas são escondidas em uma pilha separada da cozinha e o jogador deixa de tomar parte na Fase de Competição.
  Após comer um prato o jogador passa a vez.

Quando restar somente um prato, o último jogador pode comê-lo diretamente ou pode comprar uma carta do baralho central para sua

Aparência do Buffet, durante a fase de Competição enquanto os jogadores estão Cozinhando os pratos. Aqui o Jogador A coloca mais um ingrediente no Prato C.



Aparência do Buffet, durante a fase de Competição quando o Jogador B decide Comer um prato (D) ao invés de adicionar um novo ingrediente ao Buffet.



cozinha e adicionar uma carta ao prato antes de comê-lo, mesmo que essa carta exceda o limite de seis.

Quando todos os pratos forem comidos, a Fase de Competição termina.

FASE DE REVELAÇÃO



Nesta fase o jogador que comeu o primeiro prato revela suas cartas, acumulando ou eliminando gordura.

Nesse momento, e somente após revelar todas as cartas do prato, o jogador pode descartar uma carta de comida saudável (coração +1) de seu prato para anular (e descartar) uma carta de comida não saudável (coração -1) do mesmo prato. Essa ação de eliminar gordura pode ser realizada quantas vezes o jogador desejar (contanto que tenha cartas de comida saudável o suficiente). Nessa ação de anular/descartar uma carta não é considerado o peso em gramas da carta.



Em seguida, todas as cartas de comida não saudável devem ser colocadas com a face virada para cima, uma abaixo da outra, revelando a quantidade de gordura que o jogador acumulou até o momento (mas escondendo o peso em gramas). As cartas de comida saudáveis e neutras devem ser empilhadas com a face virada para baixo em cima das cartas negativas.

Se nenhum jogador acumular -5 pontos de gordura (veja a seção *Perdendo o Jogo*) uma nova Fase de Pedidos começa com o último jogador a escolher um prato na rodada anterior assumindo o papel de primeiro jogador.



COMIDAS NÃO SAUDÁVEIS ACUMULADAS EM RODADAS ANTERIORES NÃO PODEM SER CANCELADAS POR CARTAS SAUDÁVEIS DA RODADA ATUAL E PERMANECEM NA MESA ATÉ O FINAL DO JOGO.

FINALIZANDO O JOGO



O jogo acaba quando o primeiro jogador chegar a -5 pontos de Gordura ou se as cartas da pilha central acabarem (o que ocorrer primeiro). Se o baralho acabar, os jogadores encerram seus turnos com as cartas de suas respectivas Cozinhas.

Se um jogador alcançar -5 pontos ou mais de Gordura após guardar comida ele sofre um ataque cardíaco sem marcar nenhum ponto. Os jogadores restantes terminam suas Fases de Revelação e o jogo acaba. Aquele que comeu a maior quantidade de gramas é declarado o *Maior Comilão das Redondezas*!



VÁRIOS JOGADORES PODEM TER UM ATAQUE CARDÍACO EM UMA MESMA RODADA, NESSE CASO, NENHUM DELES CONTABILIZA PONTOS.

Em caso de empate vence (em ordem de preferência) aquele que comeu menos alimentos não saudáveis, aquele que comeu mais alimentos saudáveis ou aquele que comeu mais alimentos (jogador com mais cartas). Permanecendo o empate, os jogadores compartilham a vitória.

EXEMPLO DE UMA FASE DE REVELAÇÃO

O **Jogador A** *revela um prato com 1 Maçã (neutra) e 2 Batatas Fritas (não saudáveis), já que não há comidas saudáveis no prato ele não pode eliminar gorduras e tem que guardar tudo.*

O **Jogador B** *revela um prato com 1 Pão Integral (saudável), 1 Frango (neutro) e 1 Bacon (não saudável). Ele tem duas opções: pode descartar o Pão para anular e descartar o Bacon e guardar somente o Frango ou pode guardar tudo.*

O **Jogador C** *revela um prato com 3 Picanhas (não saudáveis). Como já tem 2 pontos de gordura e não tem como eliminar essas novas cartar, sua gordura total chega a -5 e sofre um ataque cardíaco, encerrando o jogo.*

O **Jogador D** *termina sua revelação mesmo com o Jogador C tendo um infarto. Precisa tomar cuidado, pois se também sofrer um ataque cardíaco não marcará pontos.*

FICHA TÉCNICA

Game Design	Jota Ferreira, Luiz de Prá, Gabi Silvares, Thiago Penteado e Rafael Lodi
Arte & Layout	Vinicius Ragusa
Direção de Arte	Jota Ferreira com Ramsés Sohn
Redação	Jota Ferreira e Rafael Lodi
Desenvolvimento	Ramsés Sohn
Revisão	G. Moraes com Ramsés Sohn
Diagramação	G. Moraes (manual) e Vinicius Ragusa (caixa)

WWW.RETROPUNK.NET

Editor Geral | *G. Moraes*
Diretor Financeiro | *Daniel Martins*
Gerente de Linha | *Lauri Laux Jr.*
Distribuição | *BG Express*

Fat Food © 2017 J. Ferreira, L. de Prá, G. Silvares, T. Penteado e R. Lodi © 2017 RetroPunk Publicações. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica e prévia da editora. RetroPunk, RolePunkers e todas as marcas, imagens e logos associadas são © 2010-2017 RetroPunk Publicações. Os componentes podem variar em relação aos apresentados. Produzido no Brasil.

ESTE JOGO NÃO É UM BRINQUEDO.