

Agro Centro-Oeste Familiar
O Jogo da
GOZINHA CAIPIRA



GOZINHA CAIPIRA

O jogo Cozinha Caipira proporciona ao jogador a experiência de produzir comidas da culinária goiana com os ingredientes ofertados durante a Feira Agro Centro-Oeste Familiar (evento da UFG que reúne pequenos produtores rurais), esses alimentos estão divididos em 6 grandes grupos (Grãos e cereais - derivados animais - Frutas, legumes, verduras e tubérculos - Gorduras e óleos - Derivados de Cana-de-açúcar - Especiarias, Sal e temperos - Cartas Coringa). A mecânica principal do jogo é a coleção de cartas e estratégias para montagem de receitas com o intuito de construir um maior número de pratos, atingindo uma pontuação de 30 Acof para vencer o jogo. O diferencial do jogo Cozinha Caipira é que a criança a partir dos 6 anos pode ter acesso à cultura goiana por meio da culinária mas também, saber como os alimentos comuns na alimentação brasileira são divididos por meio dos grupos alimentares. Os jogadores visualizam os ícones e usam matemática básica e, assim, quem for mais rápido vence o jogo.

SECOM UFG



GOZINHA CAIPIRA

GOZINHA CAIPIRA



SECOM UFG

GOZINHA CAIPIRA

+6 Anos



Ilustrações
Anna Clara Mauryna

Flávio Gomes

Antônio Dellatore

Juliana Queiroz

Designers



GOZINHA CAIPIRA

O jogo da
Agro Centro-Oeste
Familiar

Manual do Jogo

Regras gerais

Sempre que um jogador pegar uma carta no "Mercado", deve pegar outra carta do "Monte" e colocar no local vazio do mercado.

Sempre que as cartas do "Monte" estiverem diminuindo, um jogador deve pegar as cartas de "Descarte", embaralhar e colocar embaixo do monte.

Em uma variação do jogo, pode-se jogar até que todas as fichas de pratos sejam adquiridas pelos jogadores, neste caso, ganha o jogo, quem conseguir mais pontos, essa variação é muito boa para jogos com mais de 5 (cinco) jogadores.

Como jogar

O primeiro passo para jogar é montar o tabuleiro, embaralhe todas as cartas de ingrediente, distribua 5 (cinco) cartas para cada jogador, coloque outras 5 (cinco) cartas na área marcada como "Mercado" e o restante das cartas, coloque sobre a área marcada como "Monte".

Em seguida, distribua as fichas de **Acof*** nos espaços destinados aos pratos específicos no tabuleiro. Para começar o jogo, escolham alguém para ser o primeiro a jogar, o próximo será o jogador à direita do primeiro, o jogo seguirá em sentido anti-horário. O jogo é baseado em turnos, durante o turno, cada jogador deve proceder com os seguintes passos:

1º passo: Pegar duas cartas no "Monte" ou 1 carta aberta no "Mercado".

2º passo: (Opcional) Caso queira, o jogador pode trocar duas cartas de sua mão por uma carta do mercado ou uma carta no monte.

3º passo: Descartar a quantidade de cartas necessárias para realizar um prato na área destinada ao "Descarte" e receber a ficha de pontuação do prato realizado.

e/ou

4º passo: Passar a vez para o próximo jogador.

***Acof:** é uma referência por meio de sigla ao nome **Agro Centro-Oeste Familiar**

Objetivos do jogo

O principal objetivo deste jogo é converter as cartas de ingredientes nos diversos pratos disponíveis no cardápio e juntar o máximo de pontos, quem chegar aos 30 Acofs primeiro ganha o jogo.

Componentes

60 cartas de Alimentos
5 cartas Curinga
46 Fichas de Comidas
1 Tabuleiro

COZINHA CAIPIRA

O jogo da
Agro Centro-Oeste
Familiar

The game board features three main areas: 'Monte' (top left), 'Descarte' (top center), and 'Mercado' (bottom center). The 'Monte' and 'Descarte' areas are represented by two vertical green textured cards. The 'Mercado' area consists of four green textured cards arranged in a row. Surrounding these areas are various food cards with illustrations of ingredients and their names, along with yellow 'Ficha de Pontuação do Prato' (Scoring Card) cards. The food cards include: Pé de Moleque, Pipoca, Queijo com Goiabada, Paçoca, Churrasquinho, Pamonha, Requeijão, Curau, Broa de Fubá, Salada de Guariroba, Arroz Doce, Arroz com Pequi, and Frango com Guariroba. Each food card has a multiplier (1x, 2x, 3x, 4x) and a corresponding scoring card.

Monte

Descarte

Mercado

Resumo do Turno

1º passo:
Pegar duas cartas no "Monte"
ou 1 carta aberta no "Mercado".

2º passo:

(Opcional) - Caso queira, o jogador pode trocar duas cartas de sua mão por uma carta do mercado ou uma carta no monte.

3º passo:

Descartar a quantidade de cartas necessárias para realizar um prato na área destinada ao "Descarte" e receber seus Acofs do prato realizado.

e/ou
4º passo:

Passar a vez para o próximo jogador.



Derivados Animais

Carnes diversas, ovo,
leite, manteiga, nata,
queijos, iogurtes e
outros



Grãos e cereais

Arroz, feijão, milho, soja, Trigo, amendoim e outros



Frutas, legumes e verduras e tubérculos

Todo tipo de frutas,
verduras e legumes,
Pequi, cebola e alho,
couve, azeitona,
Guariroba



Gorduras e óleos

Gorduras animais e
óleos vegetais diversos



Açúcar

Todo tipo de adoçantes
e derivados de cana de
açúcar



Especiarias, Sal e temperos

Todo tipo de tempero,
pimentas, Açafrão,
Canela, Coentro, Salsa,
Alho, Cebola e Sal



**GOZINHA
CAIPIRA**
O jogo da
Agro Centro-Oeste
Familiar



Coringa

Substitui
qualquer tipo de
alimento



**GOZINHA
CAIPIRA**
O jogo da
Agro Centro-Oeste
Familiar

4 ACOF

Queijo Com Goiabada


2 Acof
pe De
Moleque

2 ACOF

PIPOCA



2 ACOFS
Churrasquinho

The image features a decorative background consisting of a grid of plus signs (+) and minus signs (-). The plus signs are arranged in a regular pattern, while the minus signs are placed at the intersections of the grid lines. The text "3 ACOF" and "Paçoca" is centered over this grid. The text is in a bold, black, sans-serif font. The number "3" is significantly larger than the word "ACOF".

3 ACOF
Paçoca



UFG

COZINHA
CAIPIRA

O jogo da
Agro Centro-Oeste
Familiar