

1-4 Jogadores

10 + 30'

• REGRAS •

CAFÉ

UM JOGO DE
RÔLA & COSTA

ILUSTRAÇÃO E DESIGN DE
MARINA COSTA

EDIÇÃO DE
DAVID M SANTOS-MENDES

Em 1713, o rei D. João V encarregou o sargento-mor Francisco Melo de Palheta de viajar até à Guiana Francesa para trazer secretamente as melhores sementes de café para semear no Brasil. Em 1800, o Brasil era já um dos maiores produtores de café do Mundo.

Beber café entranhou-se na cultura dos portugueses e os grãos de café provenientes do Brasil, São Tomé e Príncipe, Angola e Timor estavam entre os mais apreciados no princípio do século XX. Neste jogo, os jogadores produzem, transportam e transformam café desde a origem aos mais requintados cafés da Bélgica portuguesa.

OBJETIVO DO JOGO

Este jogo simula o percurso dos grãos de café (representados no jogo por cubos).



As ações que os jogadores executam durante uma partida permitem-lhes produzir, secar, torrar e distribuir café nas cafetarias (assim chamaremos ao espaço/edifício café por uma questão de clareza) ou no seu armazém pessoal.

CONTEÚDO

4 CARTAS INICIAIS (cada uma dividida em seis quadrados)



35x 140 CUBOS PEQUENOS (que representam as quatro proveniências de café)

4 CUBOS GRANDES

1 PEÇA DE MESTRE

1 LIVRO DE REGRAS

48 CARTAS DE NEGÓCIO (cada uma dividida em seis quadrados)



4 CARTAS DE EMPRESA



PREPARAÇÃO DO JOGO

- 1 Separa os cubos de madeira pequenos por cor (amarelo, castanho, verde e vermelho) e forma quatro montes ao alcance de todos os jogadores. A esta área chamamos de fornecimento geral.
- 2 Cada jogador recebe:
 - 2.a) Uma carta inicial e a respetiva carta de empresa (ambas assinaladas com o mesmo logótipo no verso), que coloca na mesa à sua frente;
 - 2.b) Um cubo grande (branco) que coloca sobre o espaço 1 (ilustrado com uma chávena) da tabela auxiliar da carta de empresa;
 - 2.c) Um cubo de cada cor (amarelo, castanho, verde e vermelho) que coloca abaixo da carta de empresa, alinhado com o grão ilustrado da mesma cor. A esta área chamamos de armazém do jogador.
- 3 Baralha as cartas de negócio e forma uma pilha de face virada para baixo no centro da mesa (junto do fornecimento geral).
 - Numa partida a três jogadores, retira as 8 cartas assinaladas no verso com este símbolo: 
 - Numa partida a dois jogadores, retira as 8 cartas assinaladas no verso com este símbolo  e mais 8 cartas de forma aleatória (16 cartas retiradas no total);
 - Numa partida a solo, retira as 8 cartas assinaladas no verso com este símbolo  e mais 16 cartas de forma aleatória (24 cartas retiradas no total).

Nota

As regras do jogo a solo são exatamente as mesmas dos jogos a dois, três ou quatro jogadores. Na pág. 11 pode ser consultada uma tabela de pontuação.

As cartas de negócio removidas, bem como as iniciais e de empresa não utilizadas, colocam-se na caixa de jogo.



RONDA DE JOGO

Uma ronda desenrola-se do seguinte modo:

- 1 No começo da ronda, o mestre:

1º. Vira três cartas de negócio no centro da mesa;
2º. Ordena aos jogadores (um por um no sentido horário) que comprem uma das três cartas disponíveis. O mestre repõe (imediatamente) a carta comprada para que qualquer jogador possa comprar uma de três cartas disponíveis;
3º. Após todos os jogadores comprarem uma carta, chega a vez do mestre comprar a sua. Neste caso não há reposição de carta e as duas cartas que sobram são colocadas numa pilha de descarte.

Em simultâneo, cada jogador observa os passos seguintes:

- 2 Coloca a carta de negócio que comprou na sua área de negócio. (Ver COLOCAÇÃO DA CARTA)
- 3 Executa o número de ações de acordo com o número de chávenas visíveis na sua área de negócio (uma ação no mínimo e oito no máximo). O jogador utiliza a tabela auxiliar para marcar o número de ações que pode realizar na corrente ronda. (Ver REGRAS GERAIS)
- 4 A ronda termina quando todos os jogadores tiverem esgotado as suas ações. Nesse momento, o mestre passa a "peça de mestre" para o jogador à sua esquerda e começa uma nova ronda.

Uma partida joga-se em oito rondas e o final é anunciado pelo esgotar das cartas de negócio na pilha.



COMPRAR UMA CARTA DE NEGÓCIO: as cartas de negócio com uma chávena ilustrada, custam ao jogador um cubo de qualquer cor que é pago desde o armazém para o fornecimento geral. Cartas sem chávena são adquiridas de forma gratuita.



DESCONTO: o jogador não paga cubo se tiver, pelo menos, dois navios visíveis na sua área de negócio.

Nota

Se todas as cartas de negócio disponíveis têm uma chávena e o jogador não tem um cubo no armazém para a comprar nem 2 navios na área de negócios, esse jogador escolhe uma das cartas mas não a adiciona à sua área de negócios (coloca-a na pilha de descarte). Em seguida, o jogador realiza as ações a que tem direito, como de costume.

COLOCAÇÃO DA CARTA

Antes de executar as ações, o jogador coloca na sua área de negócio a carta que acabou de adquirir. Uma carta de negócio está dividida em seis quadrados, podendo acontecer dois desses quadrados serem ocupados pela ilustração de uma cafetaria. As regras de colocação das cartas de negócio são as seguintes:

- 1 A carta de negócio deve cobrir (sempre) no mínimo dois e no máximo quatro quadrados visíveis na área de negócio (mesmo da carta inicial);
- 2 A carta de negócio não pode ser colocada debaixo de outras cartas;
- 3 A carta de negócio pode cobrir uma ou mais cartas anteriormente colocadas;
- 4 O jogador pode girar a carta de negócio para a colocar em qualquer direção;
- 5 O jogador pode colocar a carta de negócio sobre quadrados com cubos. Os cubos são devolvidos ao fornecimento geral.

Exemplo 1

Sequência de uma possível colocação de cartas.



AÇÕES

O jogador pode executar quatro tipos diferentes de ações.

A PRODUTIZIR

O jogador recolhe um cubo do fornecimento geral e coloca-o sobre o quadrado onde pretende produzir, coincidindo a cor do cubo com a do grão ilustrado no quadrado. O quadrado tem de estar vazio, não é permitido ter quadrados de produção com mais do que um cubo.



Exemplo 2

Gastando uma ação, o jogador produziu um cubo amarelo.

Gastando uma só ação, o jogador pode produzir num conjunto de quadrados que estão ortogonalmente adjacentes.

Exemplo 3

Gastando uma só ação, o jogador produziu um cubo amarelo, um cubo vermelho e dois cubos castanhos.

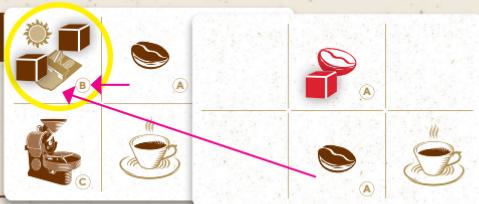


B SECAR

O jogador transfere todos os cubos de uma cor, da produção para um quadrado de secar (quadrado B). O quadrado B tem de estar vazio. Não é permitido adicionar cubos a um quadrado já com cubos.

Exemplo 4

Gastando uma ação, o jogador transferiu dois cubos castanhos da produção para secar.



Se um jogador possuir dois ou mais quadrados de secar ortogonalmente adjacentes pode, com uma só ação, transferir mais do que uma cor diferente de cubos da produção para secar.



Exemplo 5

Gastando uma só ação, o jogador transferiu dois cubos castanhos e um cubo amarelo da produção para secar.

C TORRAR

O jogador transfere todos os cubos de uma cor, de um ou mais quadrados de secar, para um quadrado de torrar (quadrado C). O quadrado C tem de estar vazio. Não é permitido adicionar cubos a um quadrado já com cubos.

Exemplo 6

Gastando uma só ação, o jogador transferiu três cubos castanhos de secar para torrar.



Se o jogador possuir dois ou mais quadrados de torrar ortogonalmente adjacentes pode, com uma só ação, transferir mais do que uma cor diferente de cubos de secar para torrar.

Exemplo 7

Gastando uma só ação, o jogador transferiu dois cubos amarelos e três cubos verdes de secar para torrar.



Nota

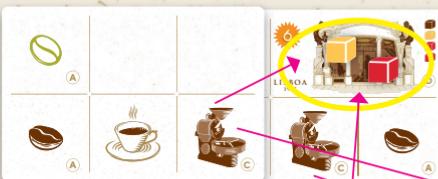
Se o pretender fazer, o jogador pode também transferir o cubo vermelho para o terceiro quadrado de torrar disponível *****, mas terá de gastar outra ação para tal.

Dica: lembre-se que é fundamental ter pelo menos um quadrado B e um quadrado C, pois a produção funciona em cadeia e sem esses espaços será impossível executar as ações B, C e D, posteriormente.

D DISTRIBUIR

O jogador transfere todos os cubos dos quadrados de torrar para o seu armazém (para este efeito o armazém é considerado o espaço D). Se quiser, o jogador pode transferir todos os cubos só de alguns quadrados C deixando outros intactos. Se o jogador possuir cafetarias na sua área de negócio, pode preencher, parcial ou totalmente, a procura de cubos dessas cafetarias e só depois coloca os restantes cubos no armazém.

As cafetarias que ocupam dois quadrados e em que um deles foi, entretanto, coberto por uma carta, ficam indisponíveis para entrega de cubos. Os cubos entregues nas cafetarias permanecem aí até ao fim do jogo.



O	2	2
3	4	5
6	7	8
Y	Y	Y
Y	Y	Y



Exemplo 8

Gastando uma só ação, o jogador entregou um cubo vermelho e um cubo amarelo na cafeteria e um cubo amarelo e três cubos verdes no seu armazém.

Cores dos cubos que devem ser entregues na cafeteria (coloque os cubos no espaço da cafeteria).

Pontos de vitória que o jogador soma no final do jogo se entregar todos os cubos que a cafeteria pede.

Cidade e data (aproximada) de inauguração da cafeteria.



► **IMPORTANTE:** Para evitar erros, o jogador deverá ter bem presente qual o tipo de ação que está a executar (A, B, C ou D), porque é neste tipo de ação que o efeito de ortogonalidade adjacente se aplica. Por exemplo: se um jogador está a torrar (ação C), ele pode otimizar essa ação se tiver espaços C ortogonalmente adjacentes. Note-se que o mesmo se aplica para a ação de distribuição (ação D): a otimização é imediata porque é entendido que o armazém do jogador e as cafetarias estão adjacentes (como se existisse uma rede de distribuição de café), e é por isto que todos os cubos dos quadrados de torrar podem ser distribuídos em conjunto.

REGRAS GERAIS

a) O número de chávenas visíveis na área de negócio indica o número de ações que o jogador pode executar na sua ronda. Mas, no máximo, os jogadores poderão executar 8 ações, mesmo que tenham 9 chávenas na área de negócios. O jogador marca esse número de ações com o cubo branco na tabela auxiliar da carta de empresa.

 **Nota:**

Por cada ação que executa, o jogador recua o seu cubo branco até esgotar as ações possíveis na sua ronda. Ações não usadas são perdidas e não podem ser guardadas para a ronda seguinte.

b) O jogador deve manter sempre uma chávena visível na sua área de negócio (mas claro que faz sentido ter muitas chávenas visíveis pois elas ditam o número de ações disponíveis em cada ronda).

c) Não é permitido colocar cubos de cores diferentes no mesmo quadrado. Não se aplica às cafetarias.

d) Não é permitido adicionar cubos num quadrado onde já existem cubos (mesmo que sejam da mesma cor). Não se aplica às cafetarias.

e) Um jogador pode limpar os cubos de um quadrado enviando-os para o fornecimento geral. Isso não conta como uma ação gasta e pode permitir executar imediatamente uma ação no espaço agora limpo.

 **Nota**

Nas primeiras rondas é aconselhável que os jogadores façam as suas ações à vez, de maneira a que todos possam acompanhar. Mais tarde, ou quando já todos conhecem o jogo, os jogadores podem fazer as suas ações ao mesmo tempo uns dos outros.

FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO

O jogo termina depois de todos os jogadores terem executado as suas ações da 8ª e última ronda.

Os jogadores somam pontos de vitória pelas cafetarias que forneceram na totalidade e por cubos que tenham no armazém, conforme as regras seguintes:

a) a cor com menos cubos dá 2 pontos de vitória por cubo (zero se nenhum cubo dessa cor estiver no armazém)

b) a cor seguinte com menos cubos dá 1 ponto de vitória por cubo (zero se nenhum cubo dessa cor estiver no armazém)

c) apenas duas cores de cubos pontuam, mesmo que essas duas ou mais cores tenham o mesmo numero de cubos (ver exemplo de pontuação na página 11)

O jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, o vencedor é o jogador com mais cubos nos quadrados de torrar. Se o empate persistir, o vencedor é o jogador com mais cubos nos quadrados de secar. Se ainda assim o empate persistir, os jogadores partilham a vitória e um cafézinho!

Pontuação final das cafetarias



COIMBRA
1923

D



TOMAR
1911

D



PORTALEGRE
1936



VILA REAL
1925

D

As cafeterias fornecidas com a totalidade dos cubos garantem ao jogador: $4 + 3 + 2 = 9$ pontos de vitória. Não se contabilizam os pontos da cafeteria Coimbra 1923 porque o jogador não forneceu a totalidade de cubos necessários. Perdem-se os cubos entregues.

Pontuação final no armazém

Caso 1



(conjunto final de cubos)

Amarelo é a cor com menos cubos:
• $2\text{pv} \times 4 \text{ cubos} = 8$ pontos de vitória.

Castanho é a segunda cor com menos cubos:

• $1\text{pv} \times 6 \text{ cubos} = 6$ pontos de vitória.

Neste caso, o jogador termina o jogo com 23 pontos de vitória ($9+8+6$).

Caso 2



(conjunto final de cubos)

Amarelo é a cor com menos cubos:
• $2\text{pv} \times 0 \text{ cubos} = 0$ pontos de vitória.

Castanho e verde são as segundas cores com menos cubos. Apenas uma cor conta, apesar do jogador possuir a mesma quantidade de cubos das duas cores:

• $1\text{pv} \times 6 \text{ cubos} = 6$ pontos de vitória.

Neste caso, o jogador termina o jogo com 15 pontos de vitória ($9+0+6$).

Tabela de Pontuação (jogo a solo)

0 a 14	fraquinho
15 a 22	mediano
23 a 29	bom

Tabela de Pontuação (jogo a solo)

30 a 35	muito bom
36 a 40	extraordinário
41 e +	boa sorte!

VARIANTE AVANÇADA

Os jogadores experientes podem jogar esta variante, que adiciona um leilão para escolher o mestre no início de cada ronda. Aplicam-se as alterações que se seguem às regras básicas do jogo.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- Remove as 8 cartas de negócio assinaladas no verso com este símbolo 
- Remove as 8 cartas de negócio assinaladas no verso com este símbolo 
- e outras 8 aleatoriamente (16 cartas retiradas no total);
- Remove as 8 cartas de negócio assinaladas no verso com este símbolo 
- e outras 16 aleatoriamente (24 cartas retiradas no total).



COMPRAR UMA CARTA: depois de encerrado o leilão os jogadores não pagam cubos do seu armazém pessoal para adquirir cartas de negócio.



DESCONTO: um jogador pode utilizar um navio para colocar um cubo (apenas 1, mesmo que tenha licitado com mais do que 1 cubo) utilizado na licitação. O cubo é colocado no quadrado navio, onde permanece até ao final do jogo ou até quando o quadrado navio for coberto por uma carta de negócio. Em ambos os casos, o cubo volta para o armazém do jogador e poderá ser contabilizado para os pontos de vitória no final do jogo.

RONDA DE JOGO

- 1 No início de cada ronda, o mestre vira da pilha uma carta de negócio por jogador e adiciona mais uma. Exemplo: numa partida a três jogadores, vira quarto cartas.
 - 1.a) As licitações do leilão iniciam no mestre e seguem no sentido horário. Um jogador pode licitar (entrar no leilão) ou passar.
 - 1.b) O jogador licita pagando imediatamente o(s) cubo(s) do seu armazém para o fornecimento geral. **Se um jogador pagar igual ou maior quantidade de cubos do que o último licitador à sua direita, recebe imediatamente a peça de mestre.**
 - 1.c) Uma licitação deve obrigatoriamente envolver o pagamento de, pelo menos, um cubo. O jogador perde sempre e de imediato, os cubos usados para licitar.
 - 1.d) Depois de passar, o jogador não pode voltar ao leilão. Se acontecer numa ronda todos os jogadores passarem, o leilão termina quando o jogador à direita do mestre passar e a peça de mestre continua com o mestre inicial.
 - 1.e) O jogador com a peça de mestre no final do leilão será o primeiro jogador a escolher uma das cartas visíveis na mesa. No sentido horário, os restantes jogadores escolhem uma carta (não há reposição de cartas).
- 4 A ronda termina quando todos os jogadores tiverem concluído as suas ações. De seguida, o mestre descarta a carta que não foi utilizada e prepara uma nova ronda.