

Café da Tarde



Formar um Conjunto

Um conjunto é formado por duas cartas idênticas (por exemplo, 2 "Brigadeiros") ou por um doce combinado com um coringa (Café, Chá, Pão de Queijo ou Chai).

Você pode formar um conjunto de três maneiras: agrupando duas cartas idênticas da sua mão; juntando uma carta da sua mão com uma carta idêntica do topo da pilha de descarte; ou usando um coringa no lugar de uma das cartas (por exemplo, 1 "Pudim" + 1 "Café").

Regras importantes:

- O coringa deve sempre ficar abaixo do doce no conjunto.
- Você não pode formar conjuntos com dois coringas ou mais de duas cartas.
- Cada novo conjunto é independente — mesmo que seja do mesmo tipo de doce que um conjunto anterior, ele não se mistura com os outros.
- Seu primeiro conjunto NUNCA poderá ser roubado, não importa o que aconteça.

Empilhamento:

Para organizar seus conjuntos, empilhe-os alternando a posição: se o primeiro conjunto foi colocado deitado (horizontal), o próximo deve ficar em pé (vertical), e assim por diante. Isso ajuda a diferenciar os conjuntos, mesmo que sejam do mesmo tipo de doce.



Descartar

Descarte uma carta da sua mão, virada para cima, na pilha de descarte. Pode haver muita estratégia na escolha desta ação.

Ao descartar, você deve comprar uma carta da pilha de compras, sempre mantendo 5 cartas em sua mão.

Introdução

Café da Tarde é um jogo estratégico para 3 a 6 jogadores, onde o objetivo é formar conjuntos de doces, protegê-los dos rivais e somar pontos. Vence quem tiver a maior pontuação no final da partida!

Começando o Jogo - Configuração

Esse jogo pode ser jogado de 3 a 6 pessoas.

Escolha um jogador para distribuir as cartas.

Embaralhe as cartas e distribua 5 cartas para cada jogador.

Coloque o baralho no centro da mesa (pilha de compra). Então, vire uma carta do baralho para começar a pilha de descarte, essa precisa ser um doce. Sempre se deve manter ao menos uma carta nessa pilha. Caso alguém compre e não reste nenhuma, deve-se reembalar a pilha e abrir nova carta para a pilha de compra.

Vire uma carta do baralho para começar a pilha de descarte, essa precisa ser um doce.

O jogador que comeu um doce mais recentemente começa o jogo.

Observação 1: Ao iniciar o jogo, a primeira carta da pilha de compras a ser aberta não poderá ser a de cartas especiais, caso isso aconteça, essa carta precisa ser reembalhada ao monte. Essa condição é válida durante todo o jogo.

Observação 2: Cartas especiais (exceto Coringas) podem ser descartadas, porém elas saem do jogo, ou seja, não vão para a pilha de compra no centro da mesa.

Realizando sua jogada

Na sua vez, você deve realizar uma das seguintes ações:

- Formar um conjunto
- Descartar
- Tentar roubar
- Dividir a conta
- Estamos Fechado

Tentar Roubar

O conjunto superior em cada pilha está vulnerável a ser roubado por outro jogador. Para tentar roubar o conjunto superior de outro jogador, coloque um doce correspondente a esse conjunto, ou uma carta coringa, na frente do jogador que você está desafiando.

Nota: Doces e coringas têm o mesmo poder para roubar, mesmo que tenham um valor diferente no final do jogo.

O defensor pode proteger seu conjunto jogando um doce correspondente ou um coringa da sua mão. Você pode tentar roubar e defender pelo tempo que quiser ou puder.

Se você não puder mais ou escolher não responder, você perde o desafio. Se o desafiante ganhar, ele pega o conjunto. Se o defensor ganhar, ele o mantém e receberá também as cartas do desafio do oponente. Como lembrete, qualquer coringa deve ser colocado abaixo dos doces.

Caso alguém tenha colocado a carta "Pão de queijo" nessa disputa, o conjunto de doces que foi disputado, junto das cartas da disputa deverá ir para de baixo do conjunto inicial, aquele que não pode ser roubado nunca.

Você não pode comprar novas cartas durante um desafio.

Dica de OURO: Os conjuntos podem crescer e se tornar valiosos. Cubra esses conjuntos o mais rápido possível com outro conjunto para protegê-los!

Dividir a conta

Essa carta é especial, pois divide o conjunto (conjunto que estiver por cima) de um determinado jogador, assim a conta será dividida por todos os participantes.

Ela deve ser feita da seguinte forma, após ter sido colocada em jogo, o jogador que a utilizou pega o conjunto de doces e distribui as cartas, uma para cada jogador começando pelo jogador que colocou a carta em jogo e seguindo o sentido horário. A ordem das cartas não pode ser alterada.

Essas cartas ficarão por debaixo do primeiro conjunto (conjunto que nunca pode ser roubado) e a carta Dividir a Conta deve ficar fora do baralho e da pilha de descarte.



Estamos Fechado

Essa carta é especial, pois bloqueia a possibilidade de roubar sua pilha de doces.

Na sua rodada, ela deve ser colocada sobre a pilha de doces que estiver por cima, sendo assim, ninguém poderá roubar seus doces abaixo dessa carta. Os próximos conjuntos estão disponíveis para o jogo normalmente.

Essa jogada conta como uma ação, portanto, após seu uso, é a vez do próximo jogador.

Número de cartas

Todo jogador deve ter 5 cartas, após finalizada sua jogada, ele deve comprar o número de cartas que faltam para completar 5 do baralho de compra.

Em caso de tentativa de roubo ou de defesa, após o embate, o jogador que se defendeu, independente do resultado, deve repor primeiro as cartas em sua mão e então seguindo para o desafiante fazer o mesmo.

04

Carta Sair de Fininho: Impede que alguém divida sua conta. Use ao ser alvo dessa tentativa.



Carta Bolo Podre: Entregue a quem esquecer de repor a mão. Passe adiante conforme outros cometerem o mesmo erro, ou se preferir, utilize como uma carta de ação, dando a pontuação negativa para alguém.



Carta Geleia de Pimenta: Escolha um jogador; ele perde o conjunto que está por cima dos demais.



Carta Estamos Fechados: Bloqueia roubos nos conjuntos abaixo dela. Coloque-a sobre sua pilha em seu turno.



Bolinho de Chuva e Pão com Manteiga: Precisam de uma bebida quente (coringa) para ativar suas pontuações. No final, some a pontuação ativada ao valor do coringa.



Pão de queijo: Funciona como coringa, mas protege o conjunto onde for usado (vai para baixo do primeiro conjunto).



Finalizando a Rodada

Quando o baralho de compra estiver esgotado, o jogo continua até que todos tenham jogado todas as cartas restantes da sua mão. Passar a sua vez não é uma opção. Se você optar por não formar um conjunto ou desafiar, você deve realizar a ação de descartar.

Você pode ficar sem cartas antes dos outros, mas seus conjuntos ainda podem ser roubados, então pense estrategicamente sobre como jogar cada carta.

Pontuação

Some sua pontuação no final da rodada somando o valor de cada carta na sua pilha.

Finalizando o Jogo

Você pode escolher as seguintes formas de encerrar um jogo:

Cafezinho Rápido: O jogador com a pontuação mais alta no final de uma rodada vence. Parabéns!

Melhor de 3 Cafés: Registre as pontuações após cada rodada. Após 3 rodadas, a maior pontuação vence!

Cartas Especiais, Cartas Expansão e Cartas Promo

Dividir a conta: Dividi entre todos os jogadores o conjunto de doces que está por cima de um determinado jogador.



05

Café da Tarde

Para mais regras, dicas, análises e novidades, visite www.calangojogos.com.br ou confira nosso perfil no Instagram @calango.jogos

