

Café da Tarde

Abra as portas para uma aventura deliciosa de colecionar os doces mais irresistíveis, o acompanhamento perfeito para o seu cafezinho!

Desafie seus amigos em uma competição de sabores, mas esteja alerta para as artimanhas, pois eles vão tentar "Dividir a Conta" e roubar seus doces mais preciosos.

Neste jogo intrigante, cada rodada é um banquete de sabores com um toque de maldade.

Prepare-se para risadas intermináveis enquanto se envolve em estratégias ardilosas para manter seus doces seguros.

Formar um conjunto

Você deve formar um conjunto de uma das três maneiras:

Agrupando duas cartas idênticas da sua mão.

Agrupando uma carta da sua mão com uma carta idêntica do topo da pilha de descarte.

Agrupando das maneiras mencionadas acima, mas com uma das duas cartas sendo um coringa (Café, Chá, Chai ou Pão de Queijo).

Nota: Você sempre deve colocar o coringa abaixo de um doce ao agrupar cartas! No entanto, você não pode formar um conjunto com dois coringas ou com mais de duas cartas. Deve ser um par. Por último, os conjuntos na sua pilha nunca são combinados com conjuntos previamente jogados mesmo que sejam do mesmo tipo de doce.

Empilhando seus conjuntos:

Para manter os conjuntos separados, cada vez que você adicionar um novo conjunto à sua pilha, você irá colocá-lo em cima do conjunto anterior, alternando entre orientação horizontal e vertical, mesmo que seja do mesmo tipo de doce de um conjunto previamente jogado.



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.

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). Sempre se deve manter ao menos uma carta nessa pilha. Caso alguém compre e não reste nenhuma, deve-se 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.

Observação1: As cartas especiais não podem ficar à disposição para compra, caso isso aconteça, essa carta precisa ser reembalhada. Essa condição é válida durante todo o jogo.

Observação1: 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. Quem ganha também fica com todas as cartas que foram usadas na batalha. Como lembrete, qualquer coringa deve ser colocado abaixo dos doces.

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 por você e seguindo o sentido horário). A ordem das cartas não pode ser alterada.

Essas cartas ficarão por debaixo do primeiro conjunto 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 até ali.

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

Cartas Especiais (Promos)

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

Carta Cadeirada: Bloqueia quem tenta dividir sua conta ou colocar geleia de pimenta nos seus doces, devolvendo a ação ao atacante.

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: Coloque sobre seu conjunto de doces para garantir que ninguém poderá roubá-lo dali para baixo.

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 um coringa. Quando entra em jogo, o conjunto que ele integrar vai para debaixo do primeiro conjunto e não pode ser roubado.

06

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:

Cafesinho 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!

05

Café da Tarde

Para mais regras, dicas,
análises e novidades, visite
www.rmenegarijogos.com.br ou confira
nosso perfil no Instagram
[@rmenegari.jogos](https://www.instagram.com/rmenegari.jogos)



07