1-4 Jogadores 10+ 30'

· REGRAS ·

CAFÉ EXPRESSO

★★★★★

Adicione as 8 cartas EXPRESSO ao jogo base. Todas as regras do jogo (incluindo a preparação) se aplicam, exceto aquelas relacionadas com o desenrolar da ronda de jogo. Verifique abaixo o efeito dos novos quadrados.

ALTERAÇÕES NA RONDA DE JOGO

1 No começo da ronda, o mestre:
1°. Vira 4 cartas de negócio no centro da mesa;
2°. Ordena aos jogadores (um por um no sentido horário) que comprem uma das 4 cartas disponíveis. O mestre repõe (imediatamente) a carta comprada para que qualquer jogador possa comprar uma de 4 cartas disponíveis;
3°. Após todos os jogadores comprarem uma carta, chega a vez do mestre comprar a sua. Neste caso não há reposição de carta e as 3 cartas que sobram são colocadas numa pilha de descarte.



EXPRESSO: aquando da ação D, este quadrado pode receber um cubo dentre aqueles que estão a ser entregues. No final do jogo e antes de pontuar, o cubo deste quadrado pode ser trocado por um cubo de qualquer cor do fornecimento geral e adicionado ao armazém. Não mais do que um cubo pode ser colocado neste quadrado; o cubo permanecerá aqui até ao final do jogo.



LOTE: este quadrado produz um cubo de qualquer cor.



NATA: se no final do jogo este quadrado estiver ortogonalmente adjacente a uma cafeteria totalmente fornecida, os pontos de vitória do "pastel de nata" são adicionados aos pontos da cafetaria. Não mais do que uma "nata" por cafeteria pode ser pontuada e a mesma "nata" não pode pontuar duas vezes.



PLUS: este quadrado produz dois cubos do tipo representado em vez de 1 (2 cubos vermelhos no presente exemplo).