

Guatemala Café

Rules

**REGRAS EM
PORTUGUÊS**

Board game
for 2 to 4 players
by Inka & Markus Brand

Objectivo do jogo

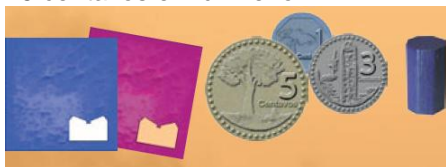
Os jogadores esforçam-se por ganhar o maior número de pontos possíveis, cultivando e expandindo plantações de café. Os jogadores têm sucesso se procederem de forma estratégica, gerirem inteligentemente o dinheiro e por fim, conseguirem embarcar o café no porto.

Material do Jogo

20 Fichas de propriedade (5 em cada cor);
4 Indicadores de pontos de vitória;
1 Figura de comprador (cinzento);
50 Estradas (cinzentas);
35 Sacos de Café (bege);
35 Autocolantes para os sacos de café;
45 Moedas de 1,3 e 5 centavos;
45 Mulheres trabalhadoras (9 de cada tipo de café);
15 Armazéns (3 de cada tipo de café);
15 Barcos (3 de cada tipo de café);
1 Saco
1 Tabuleiro do jogo – “área de produção” (um lado com a preparação inicial pré-determinada e o outro não);
1 Tabuleiro do jogo “plantação” (um lado para ser usado para 3 a 4 jogadores e o outro para 2 jogadores);
4 Pequenas cartas para cobrir as localizações de construção de Armazéns (num jogo com 3 jogadores);
1 Livro de Regras.

Preparação do Jogo

- 1) Antes do primeiro jogo, cola os autocolantes nos sacos de café; há 7 sacos para cada tipo de café.
- 2) Posiciona ambos os tabuleiros no meio da mesa, um ao lado do outro. Se preferires um jogo com um menor factor sorte, podes jogar com o lado do tabuleiro que tem a preparação inicial pré-determinada. No entanto, se preferires um jogo com mais variedade, podes escolher o lado do tabuleiro sem a preparação inicial pré-determinada. Vira o tabuleiro da plantação para o lado correspondente ao número de jogadores envolvidos.
- 3) Num jogo com três jogadores, o caminho da esquerda não está disponível. Para fazer isso, as pequenas cartas cobrem as localizações apropriadas de construção de armazéns. Podes continuar a usar toda a área de produção.
- 4) Dá a cada jogador 5 fichas de propriedade da sua cor e 15 centavos em dinheiro.



- 5) Para além disso, dá a cada jogador, um indicador de pontos de vitória da cor das suas fichas de propriedade. O indicador é posicionado no espaço zero do trilho dos pontos de vitória do tabuleiro da plantação.

a) Área de Produção do tabuleiro sem a preparação inicial pré-determinada:

Posiciona um saco de café em cada espaço marcado, para que cada tipo de café esteja representado com a sua cor, uma vez.

Os restantes sacos de café são baralhados e distribuídos à sorte, sem ver a sua cor, da seguinte forma:

- Posiciona 1 saco no último espaço marcado da área de produção.
- Posiciona 5 sacos no saco, sem ver a sua cor.
- Distribui os restantes 24 sacos pelos jogadores em partes iguais. Podes olhar para os teus sacos de café, mas debes guardá-los escondidos dos olhares dos outros jogadores.

Agora, posiciona aleatoriamente em cada espaço, todas as mulheres trabalhadores, barcos e armazéns.

b) Área de Produção do tabuleiro com a preparação inicial pré-determinada.

Coloca todos os sacos de café, mulheres trabalhadoras, armazéns e barcos na área de produção do tabuleiro de acordo com a preparação inicial. Para os restantes 29 sacos de café, procede da mesma forma como descrito no 5a).

- 6) Posiciona as estradas e o stock de dinheiro na mesa, numa zona de fácil acesso.
- 7) Se os jogadores não concordarem quem é o primeiro jogador a jogar, podes, para o efeito, misturar os indicadores de pontos de vitória no saco e tira um, sem ver a sua cor. O proprietário desse indicador começa a jogar no tabuleiro da área de produção, depois do seu vizinho do lado direito posicionar o Comprador em qualquer espaço do perímetro do trilho.

Modo de Jogar

Os jogadores efectuam jogadas no sentido dos ponteiros do relógio. Na tua vez de jogar moves o Comprador entre 1 a 3 espaços, ao longo do perímetro do trilho, no sentido dos ponteiros do relógio. Se pagares 2 centavos, podes mover o Comprador por 4 espaços.

A distancia que moves o Comprador depende do que queres adquirir ou fazer nessa área. Podes:

- a) Comprar peças para construir plantações e usá-las no tabuleiro da plantação;

Ou

- b) Reabastecer o stock do teu dinheiro e pontuar no trilho dos pontos de vitória, pelos tipos de café que já tenhas cultivado.

Durante o jogo, podes descortinar ser necessário ou razoável avançar o teu Comprador para uma fila sem comprar uma peça ou pontuar. Nestes casos, a tua vez de jogar termina, e é a vez de jogar do próximo jogador. Contudo, normalmente, cada jogador irá fazer todos os possíveis para construir plantações ou adquirir um tipo de café e aumentar o seu orçamento, em cada vez de jogar.

a) Construir Plantações

Os Custos:

Na tua vez de jogar, podes escolher 1 a 3 peças: armazéns, trabalhadoras, barcos ou, mais tarde, estradas da fila onde se encontra o Comprador. Não importa se tiras peças do mesmo tipo ou de tipos diferentes. Só podes tirar as peças que possas pagar imediatamente (não tens permissão para armazenar peças). O montante que tens de pagar depende onde vais usá-las no tabuleiro da plantação.

Num jogo com 3 a 4 jogadores, este tabuleiro está dividido em 3 áreas de preços:

Custo pela	Armazém	Trabalhadora
Área cinzenta	2 Centavos	1 Centavo
Área verde	4 Centavos	2 Centavos
Área amarela	6 Centavos	3 Centavos

Nota: num jogo com 2 jogadores, os preços para os armazéns são diferentes.

Os lugares de construção estão marcados com os preços.

Exemplo para 3 a 4 jogadores:

O jogador com as fichas de propriedade amarelas posicionou um armazém, uma trabalhadora castanha numa área verde e outra numa área amarela. Ele tem de entregar 9 centavos ao stock geral de dinheiro (4 pelo armazém, 3 pela trabalhadora na área amarela e 2 pela trabalhadora na área verde).



O preço de um barco depende na doca mais barata por ocupar no porto. O máximo de 3 barcos podem ser posicionados num porto. O primeiro custa sempre 2 centavos, o segundo 3 e o último 4 centavos.

- As estradas são sempre gratuitas.

- O montante que tens de pagar vai sempre para o stock geral do dinheiro. Daí, podes tirar para adicionar ao teu stock pessoal, se venderes café.

- Os jogadores não podem emprestar ou dar os seus centavos!

Nota: Num jogo com 2 jogadores, só há 1 porto com docas para 6 navios. Como num jogo com 3 e 4 jogadores, as docas mais baratas são preenchidas primeiro.

Posicionamento no tabuleiro de plantação:

Existem 5 tipos diferentes de café, cada um tem 9 trabalhadoras, 3 armazéns e 3 barcos atribuídos. Se quiseres cultivar um tipo de café, e torná-lo mais lucrativo, tens sempre necessidade de um armazém e de pelo menos uma trabalhadora da mesma cor. Com cada trabalhadora adicional a tua plantação aumenta e, por conseguinte, a possibilidade de pontuares mais pontos.

Só podes cultivar cada tipo de café, uma vez.

Armazém



Só pode ser posicionado nos lugares apropriados de construção do tabuleiro de plantação. Posicionas uma das tuas fichas de propriedade por debaixo do armazém para registar a propriedade da plantação como sendo tua.

Trabalhadora



Tem de estar sempre ligada horizontalmente ou verticalmente com o armazém ou com outra trabalhadora da mesma plantação.

- 1) Só uma trabalhadora pode ser posicionada no mesmo espaço.
- 2) As trabalhadoras não podem ser posicionadas nos lugares de construção dos armazéns.
- 3) Tens permissão de posicionar trabalhadoras sozinhas, na esperança de posicionares um armazém mais tarde. Neste caso, marcas uma trabalhadora com uma ficha de propriedade da tua cor. Se o armazém apropriado for adicionado mais tarde, a ficha de propriedade é imediatamente movida para debaixo do armazém.
- 4) Não tens permissão para ligar uma das tuas plantações de uma cor específica com a mesma cor de plantação de outro jogador. Tem sempre de ser claro qual a plantação a que uma trabalhadora pertence. É permitido que plantações de cores diferentes façam fronteira com plantações de outras cores.
- 5) Os caminhos e estradas não são consideradas como sendo fronteiras de plantações.

Barcos



Com o objectivo de multiplicar os teus pontos de vitória, tens de ligar o teu armazém através de estradas até um barco da mesma cor. Para o fazer, tens de escolher um porto que esteja ligado com a tua plantação por um caminho pré-desenhado e posiciona sempre o teu barco na doca mais barata que esteja livre.

Estradas



São sempre posicionadas em qualquer lugar ao longo dos caminhos pré-desenhados do tabuleiro da plantação. Um armazém é considerado ligado ao porto, se o caminho estiver completamente coberto, desde a entrada do armazém até ao porto, no qual posicionaste um barco da cor do armazém. Neste caso, todos os proprietários das plantações envolvidos podem multiplicar os seus pontos de vitória na pontuação do café. *Para pontuar, não é importante qual o jogador que posicionou as estradas ou barcos.*

Nota: O número de estradas em jogo foi propositalmente limitado para que não existam suficientes para cobrir todos os caminhos do tabuleiro de plantação.

Jogo com 2 jogadores:

Os caminhos não são usados. Os jogadores podem escolher posicionar as suas estradas em qualquer das linhas limítrofes dos espaços. Num jogo com dois jogadores, as estradas podem estar pegadas a estradas já existentes, em qualquer altura. **Desta maneira, é muito provável que as estradas tenham várias bifurcações.**

Conclusão da Construção de Plantações:

Imediatamente a seguir ao posicionamento das peças no tabuleiro de plantação, todos os espaços vazios no tabuleiro da área de produção são preenchidos com estradas tiradas do stock.

Depois disso, é a vez de jogar do próximo jogador.

b) Pontuar Café

1) A seguir ao movimento do Comprador, tiras um saco de café da fila adjacente e posiciona-o no último espaço vazio do trilho dos pontos de vitória, no perímetro do tabuleiro da plantação. **Depois disso, recebes imediatamente 8 centavos do stock geral.**

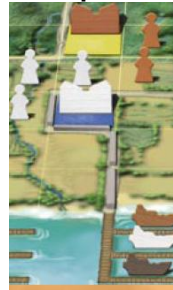
Também podes tirar um saco de café de uma cor da qual não és proprietário de plantações (isto pode ocorrer, se por momentos, precisares desesperadamente de dinheiro e não consegues posicionar o Comprador de forma a que tivesses acesso a um tipo de cor de café apropriada).

2) Depois disso, o tipo de café da mesma cor do saco de café escolhido é pontuado. Cada jogador que seja proprietário de uma plantação da cor apropriada obtém pontos de vitória de acordo com as seguintes regras:

- ❖ Um armazém com trabalhadoras dá-te 1 ponto por trabalhadora (um armazém ou 1 trabalhadora sozinha não te dá qualquer ponto).
- ❖ Se o armazém tiver ligado a um porto que contenha um barco da cor que está a ser pontuada, os pontos são duplicados.

- ❖ Só o número de barcos, não a sua posição, influencia a pontuação.
- ❖ Se 2 barcos da cor que está a ser pontuada, estiverem no porto, os pontos são triplicados.
- ❖ Com 3 barcos, os pontos quadruplicam.

Exemplo:



O tipo de café branco é pontuado.

O jogador azul obtém 6 pontos: o barco branco duplica os pontos das trabalhadoras (o barco branco é removido do jogo depois da pontuação).

- 3) Os jogadores movem os seus indicadores de pontos de vitória no trilho de acordo com os pontos ganhos.
- 4) Com cada pontuação, os indicadores e os sacos de café vão-se aproximando uns dos outros, *uma vez que cada novo saco de café é posicionado no último espaço vazio do trilho dos pontos de vitória, de modo a formar uma fila de sacos de café.*
- 5) Pontuas desde que encontres um saco de café depois de mover o Comprador, mas pode acontecer que não tenhas nenhum saco disponível para o substituir. Neste caso, tens de tirar um saco de café do saco preto, sem ver a sua cor.

Da pontuação até a próxima jogada:

- 1) Os barcos que não tenham sido pontuados permanecem em jogo.
- 2) Se só um barco tiver sido pontuado, ele é removido do jogo.
- 3) Se dois ou mais barcos tiverem sido pontuados, só o barco mais barato da cor que está a ser pontuada, navega para o mar e é removido do jogo. Barcos adicionais da mesma cor e barcos de outras cores permanecem no porto.
- 4) Num porto, os barcos são agora movidos em direcção à doca menos cara por ocupar, para que os novos barcos adquiridos tenham sempre de ocupar as docas mais caras que estejam livres.
- 5) O jogador que desencadeou a pontuação posiciona um novo saco de café, tirado do seu stock pessoal, no agora desocupado espaço do tabuleiro da área de produção. Isto finaliza a sua vez de jogar, e o jogo prossegue com o próximo jogador.

Bloquear

- 1) Antes dos pontos de vitória serem contados, os jogadores, começando com o jogador à esquerda daquele que desencadeou a pontuação, são questionados, no sentido dos ponteiros do relógio, se querem bloquear (impedir) a pontuação. Um bloqueio pode fazer sentido se alguém suspeitar que o actual jogador pode pontuar demasiados pontos. Se um jogador quiser impedir a pontuação, substitui o saco de café desse espaço com um saco da mesma cor, tirado do seu stock pessoal. O jogador actual obtém à mesma o dinheiro, mas toda a pontuação para esta jogada é cancelada. Contudo, em vez disso, o jogador actual pode construir plantações sem mover o Comprador outra vez.
- 2) O saco de café de uma pontuação que tenha sido bloqueada continua a ser posicionado no último espaço livre do trilho dos pontos de vitória.
- 3) Ninguém tem permissão de bloquear a sua própria pontuação!

Fim do Jogo

O jogo termina quando um indicador de pontos de vitória alcançar ou passar o último saco de café que tenha sido posicionado. O vencedor é o jogador que está à frente no trilho dos pontos de vitória. No caso de um empate, o vencedor é o jogador com mais dinheiro.

Divirtam-se!

Versão Portuguesa: Paulo Santos



Setembro de 2009

A Thank You from the designers:

We thank our playtesters...

Gert & Jessica Beer, Matthias Spahn & Cordula Theunissen, Catrin & Christopher Johns, Torben Skodzik & Tanja Schmalzridt, Julia & Michael Gerhards, Ines & Vivian Janeck, Thilo Knoblich & Susanne Wecken, Erik & Nina Schoppmann, as well as Klaus Mülder. A special thank-you goes to our children Lukas and Emely, for the patience and time they gave us as Guatemala Café was being developed. Thanks also to Anne, Walter and Christel, who know what for.

In addition, we thank the



for their tireless work and the arrangement of the authors' competition at which we earned second place in 2006 with Guatemala Café.

And last but not least, our sincere thanks of course go to Peter Eggert and his team.

Designer: Inka und Markus Brand

Graphics & Layout: Matthias Catrein

English Translation by Sybille Aminzadah & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

Portuguese Translation by Paulo Santos

<http://dreamwithboardgames.blogspot.com>



© eggertspiele oHG, Hamburg, 2007