


	Jugadores: 2 a 4 jugadores.
	Edades: a partir de 8 años.
	Duración promedio de una partida: 20 minutos.
	Contiene: 56 cartas, 4 dados, 24 monedas de propina, 1 taza y 1 reglamento.



Para comentarios o sugerencias escribanos a juegos@ruibalgames.com
Fabricado por Ruibal S.R.L. Corrales 2444 - Buenos Aires

www.ruibalgames.com **facebook** Ruibal juegos



www.cafemartinez.com.ar - 4815-2233

CafeMartinezSitioOficial @cafemartinez



REGLAS DE JUEGO



1 | OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador es un barista que al completar las órdenes de una taza de café con características específicas, recibirá suculentas propinas. **El primer barista que reúna cinco monedas, gana el juego.**

2 | EXPLICACIONES SOBRE DADOS Y CARTAS

Dados: Hay 4 dados con variables (Intensidad, Sabor, Ingredientes, Tamaños) que determinan las características que tendrá cada bebida.

Cartas: El mazo está formado por Cartas de café, Cartas de acción y Cartas de castigo o recompensa.

CARTAS DE CAFÉ

INTENSIDAD: SUAVE / NORMAL / FUERTE

SABOR: EDULCORANTE / AZÚCAR / AMARGO

INGREDIENTE: LECHE / CREMA / CHOCOLATE

TAMAÑO: POCILLO (chico) / JARRITO (mediano) / TAZA (grande)

COMODÍN: puede representar cualquier elemento de una orden.

CARTAS DE ACCIÓN

TIRAR: El jugador debe volver a tirar uno de los dados que compone la orden de café.

CAMBIAR: El jugador debe cambiar uno de los dados.

TOMAR: El jugador debe tomar una carta que otro barista haya dejado boca abajo y frente a sí, sobre la mesa. El que pierde su naípe debe reemplazarlo tomando una nueva carta ciega de la parte superior del pozo.

DERRAMAR: El jugador que posee esta carta puede derramar el café de otro barista, esto significa que dejará en el pozo de descarte las cartas que bajó sobre la mesa y las que tiene en la mano, inmediatamente después tomará del pozo cuatro cartas nuevas.

Un barista es un especialista en café.

Su arte consiste en crear nuevas bebidas a base de café con esencias, licores, frutos y especias. El barista sabrá catarlos y con ojos cerrados reconocerá su origen, tipo, grado, acentos y aromas. Su habilidad es como la de un sommelier o un chef gourmet del café.



Cartas de castigo y recompensa

Con estas cartas los jugadores pueden recibir o perder monedas si ya las obtuvieron durante el juego. En caso contrario, la carta será descartada al pozo sin ningún efecto.

3 | DESARROLLO

INDICACIONES INICIALES

- ★ Mezclar las cartas y repartir cuatro (4) boca abajo a cada jugador.
- ★ Colocar las cartas restantes boca abajo sobre la mesa para crear un pozo.
- ★ Colocar las monedas de propina a un lado.
- ★ Seleccionar a un jugador para que arroje los cuatro dados.
- ★ Con los resultados obtenidos en la tirada, acomodar los dados sobre la mesa en el siguiente orden: TAMAÑO, INTENSIDAD, SABOR, COMPLEMENTO.



COMIENZO DEL JUEGO

Cada participante deberá bajar frente a sí, boca abajo y sin que nadie las vea, las cartas que coinciden con los dados. Esto les mostrará a los demás cuántos naipes concordantes tiene cada uno, aunque nadie sabrá con cuáles variables del dado coinciden las barajas de cada jugador. La cantidad de cartas coincidentes que cada barista coloca sobre la mesa permitirá que los demás armen sus estrategias y consideren en qué casos les conviene utilizar contra alguno de sus oponentes una carta de acción.

- ★ Si tiene cartas duplicadas en su poder, sólo una puede ser ubicada boca abajo para coincidir con el dado correspondiente.
- ★ El uso de comodines es ilimitado, pueden usarse tantos como el jugador desee para hacerlos concordar con cualquiera de los dados.

Una vez terminados los preparativos, comienzan los turnos en los que **cada barista intentará completar con sus cartas, antes que los demás, la orden de café que indican los dados.**

Empezando por el jugador que arrojó los dados al comienzo y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, el participante en turno toma una nueva carta del pozo. Ahora tendrá cinco (5) cartas, contando las que están sobre la mesa y las que le quedan en la mano. Entre estas últimas elegirá una para jugar:

- ★ Si cuando sacó la carta del pozo, obtuvo una Carta de café que coincide con alguna de las variables de los dados, la coloca boca abajo frente a sí e inmediatamente se descarta, tirando al pozo un naípe de los que conserva en la mano. Después de terminado su turno cada jugador debe tener siempre 4 cartas sumando las bajadas y las que tiene en la mano; sólo se tienen 5 cartas al comienzo del turno.
- ★ Si en su turno, el participante no tiene cartas de café coincidentes con los dados o bien elige jugar una carta de acción para cumplir con una estrategia particular; completa la acción indicada y una vez usado ese naípe se descarta. Si la carta de acción que se juega es tomar, el jugador tomará una carta de las que sus oponentes tienen sobre la mesa y luego se descartará para quedarse nuevamente con 4 naipes.
- ★ Si el participante no tiene juego para hacer, elige una carta para descartarse y su turno finaliza.

Una vez que se ha jugado una carta, otro participante no puede levantarla. Ese naípe debe colocarse junto al pozo en una pila boca arriba.



COMPLETANDO LA PRIMERA RONDA

La ronda continúa hasta que un jugador completa la orden de café. **El primer barista en completar un orden de bebida perfecta, “saca” la bebida y termina la ronda. Esto significa que el barista tiene solo cuatro cartas y ellas coinciden con los cuatro dados. El barista ganador recibe dos (2) monedas.**



RONDAS SIGUIENTES

Terminada la primera ronda se recogen las cartas y se las vuelve a mezclar. El jugador sentado a la izquierda de quién repartió y tiró los dados en la mano anterior será ahora el encargado de estas acciones, el juego continuará siguiendo los mismos pasos desarrollados en la primera ronda.



PROPINAS

Al final de cada ronda el barista ganador obtiene dos (2) monedas por completar una orden de café. Si se ha declarado durante la ronda un desafío barista, el ganador obtendrá una (1) moneda.

DESAFÍO BARISTA

*Una vez que se ha ganado al menos una moneda de propina, un jugador puede pedir un **Desafío Barista** durante su turno.*

El jugador apuesta que al terminar 1 vuelta de juego, completará la orden de bebida con más coincidencias que al menos 1 jugador.

*Una vez que se declara un desafío Barista, los jugadores completan su turno. Cuando todos hayan jugado una vez, el retador revela su mano. **Si le gana al menos a un jugador, el desafío ha sido exitoso y recibirá 1 moneda.***

Si el retador pierde, perderá una moneda.



4 | FINAL DEL JUEGO

EL PRIMER BARISTA QUE REÚNA CINCO (5) MONEDAS, SERÁ EL GANADOR.