



10+



# CAFÉ

RÔLA  
& COSTA  
JÁTÉKA



ILLUSZTRÁCIÓ ÉS TERVEZÉS  
MARINA COSTA



JÁTÉKFEJLESZTŐ  
DAVID M SANTOS-MENDES

1713-ban V. János király elrendelte, hogy Melo de Palheta őrmester Francia Guineába utazzon és kávémagokat csempésszen ki onnan, hogy azokat Braziliában vessék el. 1800-ra Brazília már a világ egyik legnagyobb kávétermelőjévé nőtt. A kávéfogyasztás népszerűvé vált a portugál kultúrában, és a 20. század elején a Braziliából, São Tomé-ből és Príncipe-ből, Angolából és Timorból származó kávébabok alkották a legnépszerűbb keverékeket. Ebben a játékban a játékosok olyan cégeket vezetnek, amelyek kávétermelnek, dolgoznak fel és szállítanak a portugál *Bélie Époque* legkiválóbb kávézóiba.

## A JÁTÉK CÉLJA

A játék szimulálja a kávébabok (kockák) mozgását.



A játékosok akciópontokat költenek el, hogy kávétermeljenek, szárítsanak, pörköljenek, majd kávézóba szállítsák vagy a személyes raktárjukban tárolják azokat.

# JÁTÉKELEMEK

## 4 KEZDŐKÁRTYA (mindegyik kártya hat négyzetes mezőre osztva)

Kávétermelő-mező (A akció)				Száritómező (B akció)
				
Akciópontmező				



35x     140 KIS KOCKA, mely a kávé 4 különböző eredetét jelöli

4 NAGY KOCKA  1 MESTERJELŐ  1 SZABÁLYKÖNYV 



## 4 EGYEDI TERVKÁRTYA (mindegyik kártya hat négyzetes mezőre osztva)

Szállításmező				Akciópontmező
Üres mező				Kávézó: egy vagy két mező nagyságú lehet (D akció)
				






## 4 CÉGKÁRTYA

Táblázat az akciópontok számontartására			2		
	3	4	5		
	6	7	8		
					

Amennyiben nincs elegendő kocka, az erre a mezőre helyezett kocka öt, színével megegyező kockának számít a raktárban.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

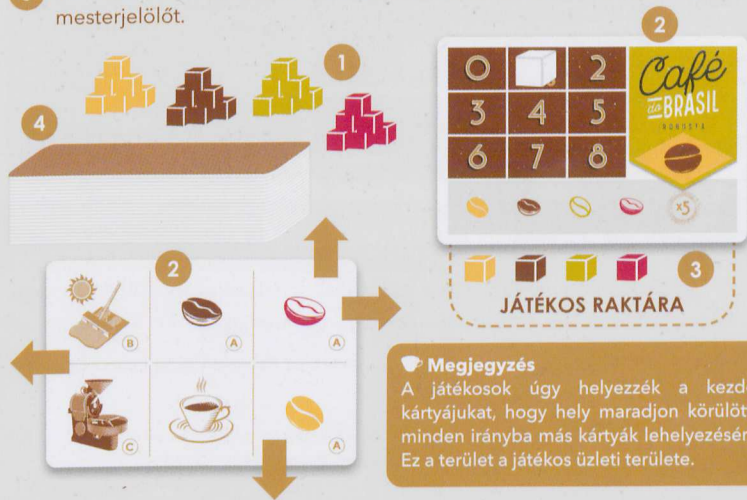
- 1 Csoportosítsátok a fa kockákat színük szerint 4 halomba (sárga, barna, zöld és piros) és helyezétek az asztalra, egy mindenki számára könnyen elérhető közös készletbe.
  - 2 Minden játékos vegyen magához egy cégkártyát és a hozzá tartozó kezdőkártyát, ezeknek a hátlapja egyezik. Minde játékos helyezzen egy fehér kockát az akciópontok táblázatának 1-es mezőjére.
  - 3 Minden játékos vegyen magához egy-egy kockát minden színből és helyezze azokat a cégkártyáján található megfelelő színű kávészem alá, az úgynevezett raktárba.
  - 4 Keverjétek meg a tervkártyákat és a paklit helyezétek képpel lefelé a kockák mellé.
-  3 fős játék esetében távolítsátok el a pakliból azt a 8 kártyát, melynek hátán látható a ★ szimbólum.  
 2 fős játék esetében távolítsátok el a pakliból azt a 8 kártyát, melynek hátán látható a ★ szimbólum, majd véletlenszerűen további 8 kártyát (összesen 16 kártyát).  
 1 fős játék esetében távolítsd el a pakliból azt a 8 kártyát, melynek hátán látható a ★ szimbólum, majd véletlenszerűen további 16 kártyát (összesen 24 kártyát).

### Megjegyzés

Az egyszemélyes játéknak ugyanaz a szabálya, mint a 2-4 fős játéknak. A végső eredményért lásd a 11. oldalon a játék pontozását.

Az eltávolított kártyákat, valamint a nem használt cég- és kezdőkártyá(ka)t tegyétek vissza a dobozba.

- 5 Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb ivott kávé, ő vegye magához a mesterjelölőt.



### Megjegyzés

A játékosok úgy helyezék a kezdőkártyájukat, hogy hely maradjon körülötte minden irányba más kártyák lehelyezésére. Ez a terület a játékos üzleti területe.

## EGY FORDULÓ MENETE

- 1 Minden forduló elején a mester a következő lépéseket teszi meg:  
**Első:** húz 3 tervezési kártyát és képpel felfelé az asztalra helyezi;  
**Második:** az óramutató járásával megegyező irányban minden játékost utasít, hogy elvegyen vagy megvásároljon (lásd lentebb) egy tervkártyát. Az elvett kártyát azonnal helyettesíteni kell a húzópakliból, hogy minden játékosnak 3 opciója legyen;  
**Harmadik:** végül kiválasztja/megveszi a 3 kártya közül az egyiket, a maradék 2-t pedig a dobópakliba helyezi.
- 2 Minden játékos az üzleti területébe helyezi a kiválasztott kártyát (lásd KÁRTYA LEHELYEZÉSE).
- 3 Minden játékos minimum 1 és maximum 8 akciót hajt végre, annak függvényében, hogy hány kávéscsészeikon látható az üzleti területében, a cégkártyát használva lépései számontartására (lásd ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK).
- 4 A forduló akkor ér véget, amikor minden játékos elvégezte az összes akcióját. Ekkor a mester átadja a mesterjelölőt a tőle balra ülő játékosnak és egy új forduló veszi kezdetét.
- 5 A játék 8 fordulóból áll. Az utolsó fordulóra a húzópakli kiürül, így a fordulók számolása automatikusan megtörténik.



**VÁSÁROLJ TERVKÁRTYÁT:** ha egy kártya tartalmaz kávéscsészeiket, a játékosnak fizetnie kell egy kockát a raktárból, hogy elvehesse azt a kártyát. Ha a kártya nem tartalmaz kávéscsészeiket, a játékos ingyen elveheti.



**KEDVEZMÉNY:** ha egy játékos üzleti területén 2 hajóikon látható, nem kell fizetnie a kávéscsészeiket tartalmazó tervkártyáért.

### Megjegyzés

Ha minden tervkártya tartalmaz kávéscsészeiket és a játékosnak nincs kockája a raktárban, hogy fizessen a kártyáért, és nincs 2 látható hajóikonja se az üzleti területén, a játékos kiválasztja valamelyik kártyát, de nem az üzleti területébe, hanem a dobópakliba teszi azt. Utána a játékosok szokás szerint elvégzik az összes akciót, amire jogosultak.

## KÁRTYA LEHELYEZÉSE

Bármilyen akció végrehajtása előtt a játékosnak a választott tervkártyát az üzleti területébe kell helyeznie. A lehelyezés szabályai egyszerűek, de rendkívül fontosak!

- 1 Minden tervkártyának hat mezője van, akkor is, ha kettő össze van kötve egy nagyobb kávézó által.
- 2 Az új tervkártyának mindig takarnia kell az üzleti területen található kártyák (az első körben csak a kezdőkártya) 2, 3 vagy 4 mezőjét.

- 3 Az új tervkártyát a többi kártya tetejére kell helyezni és nem azok alá.
- 4 Az új tervkártya takarhat egy vagy több kártyát. Az előző körökben lefedett mezők nem számítanak, mert nem láthatóak.
- 5 Az új tervkártya elfordítható és bármilyen irányban lehelyezhető.
- 6 Az új tervkártya letakarhat kockát tartalmazó mezőt. Ilyen esetben a kockát vissza kell helyezni a közös készletbe.

### 1. példa

A lehetséges kártya-lehelyezések sorrendje

The diagram illustrates the sequence of card placement in a board game. It shows a grid of 3x3 cells and several cards with coffee-related illustrations. The cards are placed in a specific order, with yellow circles and arrows indicating the sequence from step 2 to step 5.

a) 2. forduló: KÉT MEZŐT TAKAR LE

b) 3. forduló: HÁROM MEZŐT TAKAR LE

c) 4. forduló: NÉGY MEZŐT TAKAR LE

d) 5. forduló: HÁROM MEZŐT TAKAR LE

# AKCIÓK

A játékosok négy akciót hajthatnak végre az üzleti területükön. Bármilyen akció végrehajtásáért a játékos akciópontokat költ.



## A TERMELJ

A játékos elvesz a közös készletből egy kockát és egy színével megegyező kávébabkint tartalmazó mezőre helyezi (A mező). A mezőnek üresnek kell lennie, és minden mezőre csak egy bab helyezhető.



### 2. példa

Egy akciópont elköltésével termelj egy sárga kockát.

Amennyiben van egy csoport oldalasan szomszédos kávébabmező, egy akciópont elköltésével az összes, csoportot képző mező termel.

### 3. példa

Egy akciópont elköltésével termelj egy sárga, egy piros és két barna kockát.



## B SZÁRÍTÁS



A játékos elveszi az összes egyforma színű kockát egy vagy több kávébabmezőről, és egy szárítómezőben (B mező) csoportosítja azokat. A B mezőnek üresnek kell lennie, nem szabad kockát hozzáadni kockát tartalmazó mezőhöz.

#### 4. példa

Egy akciópont elköltésével szárits két barna kockát.

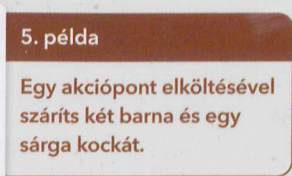


Amennyiben van egy csoport oldalasan szomszédos száritómező, egy akciópont elköltésével az összes, csoportot képző mező szárit egy-egy adag egyforma színű kockát.



#### 5. példa

Egy akciópont elköltésével szárits két barna és egy sárga kockát.



### C PÖRKÖLJ

A játékos elveszi az összes egyforma színű kockát egy vagy több száritómezőről, és egy pörkölőmezőben (C mező) csoportosítja azokat. A C mezőnek üresnek kell lennie, nem szabad kockát hozzáadni kockát tartalmazó mezőhöz.

#### 6. példa

Egy akciópont elköltésével pörkölj három barna kockát.



Amennyiben van egy csoport oldalasan szomszédos pörkölőmező, egy akciópont elköltésével az összes, csoportot képző mező megpörköl egy-egy adag egyforma színű kockát.

### 7. példa

Egy akciópont elköltésével pörkölj két sárga és három zöld kockát.



#### Megjegyzés

Egy újabb akciópont elköltésével a piros kockát is lehet pörkölni egy harmadik pörkölő mezőn \*.

**Tanács:** figyelj arra, hogy létfontosságú, hogy legyen legalább egy B mező és egy C mező, mert a termelés láncban történik és ezek a mezők nélkül lehetetlen elvégezni a B, C majd később a D akciót.

### **D** SZÁLLÍTS

A játékos leveszi az összes, általa kiválasztott pörkölőmezőről a kockákat és leszállítja azokat az üzleti területén lévő kávézó(k)ba (D mező) vagy a raktárba helyezi.

Amennyiben egy 2 mezőt átölelő kávézó részben le van takarva, az már NEM fogad szállítmányt. A kávézókra helyezett kockák a játék végéig ott maradnak, kivéve, ha a kávézót részben vagy egészben letakarja egy másik kártya (ebben az esetben a kockák a közös készletbe kerülnek). A raktárban lévő kockák nem szállíthatók le később kávézóba.



 (A)			 (LISBOA)
 (A)	 (A)	 (C)	 (C)
 (B)	 (B)	 (A)	 (A)
 (V)	 (V)	 (V)	 (V)
 (B)	 (V)	 (V)	 (V)

0		2	
3	4	5	
6	7	8	
   			



### 8. példa

Egy akciópont elköltésével szállíts le egy piros és egy sárga kockát az egyik kávézóba, valamint helyezz egy sárga és három zöld kockát a raktárba. A raktárban volt az előző fordulókból egy piros, egy sárga és két barna kocka.

A kockák, amelyeket le kell szállítani a kávézóba (helyezték a kockákat a kávézó mezőre).

Játék végi pontszám, ha a kávézó teljesen el lett látva és nincs más kártya által részben lefedve.

A kávézó városának neve és megnyitásának éve.

6

LISBOA  
1935



(D)

**➔ FONTOS:** A kavarodás elkerülése érdekében a játékosoknak mindig tisztában kell lenniük azzal, hogy milyen típusú akciót végeznek (A, B, C vagy D), és itt lép képbe a csoportok hatása. Például, ha a játékosok pörkölnek (C akció), akkor tudják a legtöbbet kihozni az akcióból, ha a C mezők egymással szomszédosok. Tartsátok szem előtt, hogy ez mindig érvényes a D akcióra, hiszen a kávézókat mindig úgy kezeljük, mintha szomszédosok lennének egymással és a raktárral (emiat lehet levenni egyszerre az összes kockát a C mezőkről).

## ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

a) A tervkártya lehelyezése után, az üzleti területen látható kávéscsészeikonok száma jelzi, hogy hány akciópont áll a játékos rendelkezésére az adott fordulóban. Ugyanakkor a játékosok legfeljebb 8 akciót hajthatnak végre akkor is, ha 9 kávéscsészeikon látható az üzleti területen.

### Megjegyzés

A cégkártyán a játékosok a rendelkezésükre álló akciópontok számához helyezik a fehér kockát, majd ahogy végrehajtanak egy akciót, a kockát eggyel közelebb tolják a nullához. Az el nem költött akciópontok minden forduló végén elvesznek.

b) A játékosok kötelesek legalább egy kávéscsészeikont láthatóan hagyni az üzleti területükön (emlékezz, hogy minél több kávéscsészeikon látható, annál több a rendelkezésre álló akciópont).

c) Egy mező sem tartalmazhat egyszerre több színű kockát. Ez alól kivétel a kávézó.

d) Nem adható hozzá kocka egy kockákat tartalmazó mezőhöz, akkor sem, ha a kockák azonos színűek. Ez alól kivétel a kávézó.

e) Egy játékos bármikor letakaríthatja a kockákat egy mezőről, visszahelyezve azokat a közös készletbe. Ez nem kerül akciópontba és az újonnan felszabadult mező máris használható.

### Megjegyzés

Az első pár fordulóban tanácsos minden játékosnak tájékoztatnia társait, hogy milyen akciókra jogosult, bemutatva azoknak a lépéseit. Amint a játékosok hozzászóltak az akciófolyamathoz, elvégezhetik akcióikat egyidejűleg.

## JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

A játék véget ér, amint az összes játékos befejezte minden akcióját a 8., és egyben utolsó fordulóban.

A játékosok a teljesen ellátott kávézóik és a raktárukban tárolt kockák után kapnak győzelmi pontot a következőképpen:

a) Kockánként 2 pont jár minden olyan színű kockáért, amiből a legkevesebb van (0, ha egyáltalán nincs tárolt kocka).

b) Kockánként 1 pont jár minden olyan színű kockáért, amiből a második legkevesebb van (0, ha egyáltalán nincs tárolt kocka).

c) Csak két színű kockacsoport ad pontot, akkor is, ha ez a 2 vagy több ugyanannyi kockát tartalmaz.

A legtöbb pontot elért játékos a győztes. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek több kockája van a pörkölőmezőkön. Ha továbbra is egyenlőség van, az a játékos a nyer, amelyiknek több kockája van a szárítómezőkön.

Ha az egyenlőség továbbra is makacsul fennáll, minden egyenlő pontszámot elért játékos nyer és ideje egy csésze kávé inni!

## Kávézók végső pontozása



A teljesen ellátott kávézók a játékosnak  $4+3+2=9$  győzelmi pontot hoznak. A Coimbra kávézó nem ér pontot, mivel arra nem sikerült leszállítani a pontozáshoz szükséges kockákat.

## Raktárak végső pontozása

### 1. példa



Sárgából van a legkevesebb kocka:  
• 2 gyp x 4 kocka = 8 győzelmi pont.

Barnából van a második legkevesebb kocka:  
• 1 gyp x 6 kocka = 6 győzelmi pont.

Ebben a példában a játékos 23 ponttal zárja a játékot (9+8+6).

### 2. példa



Sárgából van a legkevesebb kocka:  
• 2 gyp x 0 kocka = 0 győzelmi pont.

Barnából és zöldből van ugyancsak a második legkevesebb kocka, de csak az egyik pontoz:  
• 1 gyp x 6 kocka = 6 győzelmi pont.

Ebben a példában a játékos 15 ponttal zárja a játékot (9+0+6).

### Pontszám skála (egyszemélyes játék)

0-14 pont	gyenge
15-22 pont	közepes
23-29 pont	jó




### Pontszám skála

30-35 pont	kiváló
36-40 pont	csodálatos
41+ pont	sok sikert hozzá!

## HALADÓ VÁLTOZAT

A tapasztalt játékosok kipróbálhatják ezt a változatot, mely kiegészíti a játékot egy forduló eleji licitálással a mester szerepére. A következő szabályváltoztatások lépnek érvénybe.

### A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

-  Távolsítatok el a pakliból azt a 8 kártyát, melynek hátán a ★ szimbólum látható, keverjétek meg a tervkártyákat és a paklit helyezzék képpel lefelé a kockák mellé.
-  3 fős játék esetében távolítsatok el a pakliból véletlenszerűen további 8 kártyát (összesen 16 kártyát).
-  2 fős játék esetében távolítsatok el a pakliból véletlenszerűen további 16 kártyát (összesen 24 kártyát).



**VÁSÁROLJ TERVKÁRTYÁT:** a licitálás lezártaival a játékosoknak nem kell kockát fizetniük, hogy kártyát vásároljanak meg.



**KEDVEZMÉNY:** a játékos licitálásonként egyetlen licitálásra használt kockát eltárolhat egy hajóikonon (akkor is, ha több mint egy kocka volt az ajánlata). A kocka a hajóra kerül és játék végéig rajtamarad, vagy amíg a hajót le nem fedí egy másik kártyával. Mindkét esetben a kocka a raktárba kerül és a többi kockával együtt beszámítódik végső pontozáskor.

- 1 Minden forduló elején a mester a húzópakliból a játékosok számánál eggyel több lapot fordít fel az asztalra.
- 1a A mesterrel kezdve és az óramutató járásával megegyező irányban folytatva minden játékos passzol vagy ajánlatot tesz, hogy az új mester legyen. Ha minden játékos egyből passzol, a mester szerepét ugyanaz a játékos tölti be, mint az előző körben.
- 1b A játékosok ajánlatként a raktárukból kínálnak fel kockákat, azonnal visszatéve azokat a közös készletbe. Amennyiben egy játékos a tőle jobbra ülő, még árverezésben lévő játékoskal megegyező számú vagy több kockát kínál fel, azonnal megkapja a mesterjelölőt.
- 1c Az ajánlat tárgya legalább egy kocka kell legyen; 0 kocka esetében a játékos automatikusan passzol. Azok a játékosok, akik passzoltak, nem szállhatnak vissza az árverezésbe.
- 1d Az a játékos lesz az új mester, aki a mesterjelölőt birtokolja az árverezés végén (amikor minden játékos passzolt).
- 1e Az új mesterrel kezdve és az óramutató járásával megegyező irányban folytatva minden játékos kártyát választ a képpel felfelé fordítottak közül. Az elvett kártyákat nem kell újjakkal helyettesíteni.
- 4 A forduló akkor ér véget, amikor minden játékos befejezte az összes akcióját. Ekkor a mester eldobja a ki nem választott kártyát és egy új forduló következik.



1-4 JÁTEKOS



10+

30'

• SZABÁLYZAT •



CAFÉ

ESZPRESSZÓ

★★★★

Add hozzá a 8 ESZPRESSZÓ KÁRTYÁT az alapjáték kártyapaklijához. Minden szabály érvényes (az előkészület is), a forduló fázisaira vonatkozó szabályok kivételével. Vizsgáld meg az új ikonok hatásait.

## VÁLTOZTATÁSOK A JÁTÉK FORDULÓJÁBAN

- 1 Minden forduló elején a mester a következő lépéseket teszi meg:
- Első:** húz 4 tervkártyát és képpel felfelé az asztalra helyezi azokat;
  - Második:** az óramutató járásával megegyező irányban minden játékost utasít, hogy elvegyen vagy megvásároljon egy tervkártyát. Az elvett kártyát azonnal helyettesíteni kell a húzópakliból, hogy minden játékosnak 4 opciója legyen;
  - Harmadik:** végül kiválasztja/megveszi a 4 kártya közül az egyiket, a maradék 3-at pedig a dobópakliba helyezi.



**ESZPRESSZÓ:** egy D akció végrehajtásakor ez a mező tárolhat egy kockát az épp leszállítandó kockák közül. A játék végén (a pontozás előtt) ezt a kockát ki lehet cserélni a közös készlet egy bármilyen színű kockájára, majd a raktárba helyezni. Nem lehet több mint egy kockát helyezni erre a mezőre és lehelyezés után a kocka ezen a mezőn marad a játék végéig.



**CSOMAG:** ez a mező egy bármilyen típusú (színű) kockát termel.



**SÜTEMÉNY:** ha játék végén ez a mező oldalasan szomszédos egy teljesen ellátott kávézóval, a kávézó pontjaihoz hozzá kell adni a nata sütemény pontjait is; kávézóként csak egy sütemény pontozható, és ugyanaz a sütemény csak egyszer pontozható.



**PLUSZ:** ez a mező két kockát termel 1 helyett a megadott típusban (ebben az esetben piros).

-Portugália-  
KÁVÉZÓK



LISBOA  
1905



PORTO  
1921



LISBOA  
1922



LISBOA  
1868



TOMAR  
1911



PORTO  
1947



FARO  
1908



VILA REAL  
1925



PORTO  
1909



BRAGA  
1907

LISBOA  
1782



LISBOA  
1837



BRAGA  
1871



LISBOA  
1935



PORTO  
1933



LISBOA  
1829

LOULÉ  
1929



ÉVORA  
1942



GUIMARÃES  
1953

VIANA DO  
CASTELO  
1948



AMARANTE  
1920



COIMBRA  
1923

PORTALEGRE  
1936



# 5 QUINAS



A CAFÉ második kiadásával, a PYTHAGORAS elindít egy kis gyűjteményt amely az elkövetkező években mindenkinek egy kicsit többet hoz Portugália történelméből és kultúrájából.

A jelen játék felépítését követve, legyen az komponensekben, kinézetben vagy a kreatív és játékos dizájnbán, az 5 QUINAS sorozat egyúttal tisztelgés azoknak a nőknek és férfiaknak, akik az elmúlt kétszáz évben munkájukkal és találékonyágukkal egy jobb életért küzdöttek.

QUINAS



2021

QUINAS



2022

**JÁTÉKTERVEZÉS:** Róla & Costa  
**ILLUSZTRÁCIÓ ÉS TERVEZÉS:** Marina Costa  
**FEJLESZTÉS:** David M. Santos-Mendes  
**KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS:** a játékkervezők köszönik Bill Chapman, Chrys Meissner, Ursula Susnik, Neil Horabin és Pedro Dominguez közreműködését.



**reflexshop**

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

KÉSZÍTETTE ÉS  
KIADTA:



PYTHAGORAS<sup>®</sup>  
PYTHAGORAS 2021 ©  
Minden jog fenntartva

[www.pythagoras.pt](http://www.pythagoras.pt)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)