

• ПРАВИЛА •



ХУДОЖНИК:
МАРИНА КОШТА

РАЗРАБОТКА:
ДЭВИД М. САНТУШ-МЕНДЕШ

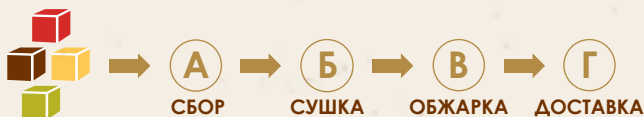
В 1713 году король Жуан V приказал сержанту Франческо де Мело Пальета отправиться во Французскую Гвиану и втайне привезти оттуда семена кофе, чтобы выращивать его в Бразилии. А уже к 1800 году Бразилия была одним из крупнейших производителей кофе в мире.

Культура питья кофе стала невероятно популярной в Португалии, и в начале XX века самые популярные кофейные смеси состояли из зёрен, выращенных в Бразилии, Сан-Томе и Принсипи, Анголе и Тиморе.

В этой игре вам предстоит управлять компаниями, которые будут выращивать и поставлять кофе в самые изысканные кофейни времён Прекрасной эпохи в Португалии.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре отражён путь, который проделывают зёрна кофе (представленные цветными кубами), прежде чем попасть в кофейни.



Игрокам предстоит выполнять действия, собирая урожай кофейных зёрен, занимаясь их сушкой, обжаркой и последующей поставкой в кофейни или хранением на складах.

КОМПОНЕНТЫ

4 СТАРТОВЫЕ КАРТЫ (каждая разбита на 6 квадратных ячеек)



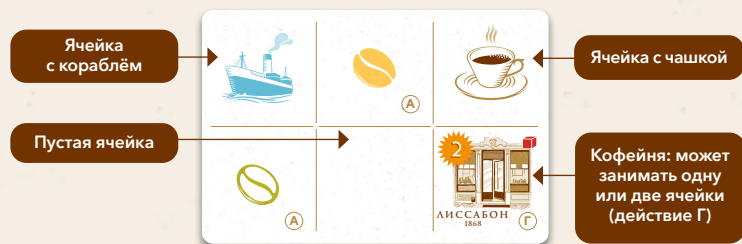
35 × 140 МАЛЕНЬКИХ КУБОВ,
которые представляют 4 разных сорта кофе

4 БОЛЬШИХ КУБА

1 ФИШКА МАСТЕРА

ПРАВИЛА




48 УНИКАЛЬНЫХ КАРТ ДЕЙСТВИЙ +1 ПРОМОКАРТА
(каждая разбита на 6 квадратных ячеек)



4 КАРТЫ КОМПАНИИ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Выложите деревянные кубы на стол четырьмя разными кучками по цвету (жёлтые, коричневые, зелёные и красные) так, чтобы всем игрокам было удобно дотянуться до них.
 - 2 Раздайте каждому игроку по одной карте компании и по одной соответствующей ей стартовой карте с такой же рубашкой. Поместите белый куб в ячейку «1» на шкале очков действий.
 - 3 Каждый игрок берёт 4 куба – по одному каждого цвета – и помещает их ниже своей карты компании под изображениями кофейных зёрен соответствующих цветов. Это склад игрока.
 - 4 Перемешайте карты действий и разместите получившуюся колоду лицом вниз рядом с кучками кубов.
-  Если вы играете втроём, уберите из колоды 8 карт с символом ★ на рубашке.
-  Если вы играете вдвоём, уберите из колоды 8 карт с символом ★ на рубашке и ещё 8 случайных карт (всего 16).
-  В одиночной игре уберите из колоды 8 карт с символом ★ на рубашке и ещё 16 случайных карт (всего 24).

Примечание

Правила одиночной игры совпадают с правилами игры для 2-4 игроков. Смотрите таблицу победных очков на стр. 11.

Верните в коробку убранные карты действий, а также неиспользуемые в игре карты компаний и стартовые карты.

- 5 Игрок, который последним пил кофе, получает фишку мастера и начинает игру.



Примечание

Каждый игрок должен разместить стартовую карту перед собой, оставив со всех сторон место для того, чтобы выкладывать карты действий. Эта область называется областью компании игрока.

ПОРЯДОК РАУНДА

- 1 В начале каждого раунда игрок с фишкой мастера выполняет следующие действия:
 1. Открывает 3 карты действий из колоды и размещает их лицом вверх на столе.
 2. Даёт возможность всем игрокам по часовой стрелке взять или купить (см. ниже) одну из карт действий. Эти карты тут же заменяются новыми картами из колоды, так что каждый игрок всегда выбирает из 3 карт.
 3. Наконец, первый игрок сам берёт или покупает одну из 3 выложенных на столе карт. Оставшиеся 2 карты отправляются в сброс.
- 2 Каждый игрок добавляет выбранную карту к своей области компании (см. «Размещение карт»).
- 3 Каждый игрок выполняет от одного (минимум) до восьми (максимум) действий по количеству видимых чашек на картах в его области компании. Используйте белый куб на карте компании, чтобы отмечать оставшееся у вас число действий (см. «Общие правила»).
- 4 Раунд заканчивается, когда все игроки выполняют свои действия. Затем обладатель фишки мастера передаёт её игроку слева, и начинается новый раунд.
- 5 Игра продолжается 8 раундов. К концу последнего раунда у вас должно закончиться колода карт действий, поэтому считать раунды не обязательно.



ПОКУПКА КАРТ ДЕЙСТВИЙ: если на карте изображена чашка, то игрок должен заплатить за её покупку один любой куб кофе со своего склада. Если на карте нет чашки, то игрок может взять её бесплатно.



СКИДКА: если в области компании игрока есть 2 видимых корабля, то он ничего не платит за карту с чашкой.

Примечание

Если игрок должен выбрать карту, но на всех из них изображена чашка, а у него нет кубов кофе на складе или 2 кораблей в области компании, то этот игрок всё равно выбирает карту, но вместо того, чтобы добавить её в область своей компании, он кладёт её в сброс. Затем игроки как обычно выполняют доступные им действия.

РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТ

Перед тем как начать выполнять действия, игроки должны добавить выбранные ими карты в свою область компании. Правила размещения довольно просты, но от принятых на этом этапе решений зависит многое.

- 1 Все карты действий поделены на 6 ячеек, некоторые из которых бывают объединены и представляют одну большую ячейку.
- 2 Добавляя в свою область компании новую карту, вы должны закрыть ей **2, 3 или 4 ячейки** на уже размещённых картах. В первом раунде ваша компания состоит всего из одной стартовой карты.

- 3 Новую карту нельзя подкладывать под ранее размещённые карты.
- 4 Карта может накрывать одну или более других карт. Ячейки, закрытые в предыдущих раундах, не видны и не учитываются в общем числе закрытых новой картой ячеек.
- 5 Новую карту можно поворачивать и размещать в любом направлении.
- 6 Вы можете закрывать новой картой ячейки, в которых уже находятся кубы кофе. В этом случае они просто возвращаются в общий запас.

Пример 1

Последовательность
возможных размещений.



ДЕЙСТВИЯ

Существует 4 вида действий. Все они выполняются в областях компаний игроков. Для выполнения любого действия игрок должен потратить очко действия.



А СБОР

Игрок берёт один куб из общего запаса и размещает его в ячейке с изображением кофейного зерна того же цвета (ячейка А). Для этого ячейка должна быть пуста, т. е. вы не можете разместить более одного куба в каждой ячейке.



Пример 2

Игрок тратит одно очко действия и собирает 1 жёлтый куб.

Если в вашей области компании есть группа граничащих друг с другом ячеек с кофейными зёрнами, то за одно очко действия вы можете собрать кофе во всех этих ячейках.

Пример 3

Игрок собирает жёлтый, красный и 2 коричневых куба, потратив только одно очко действия.

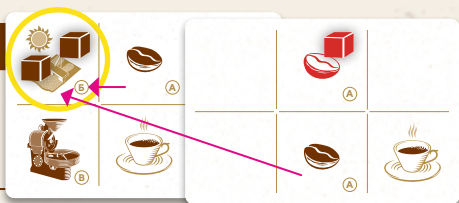


Б СУШКА

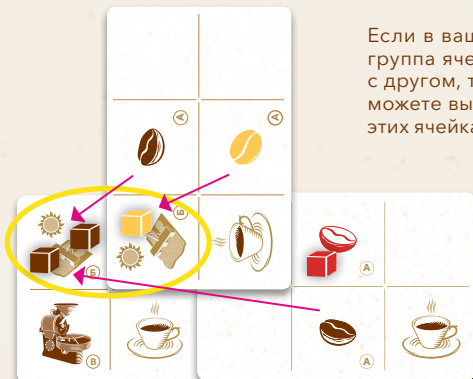
Игрок берёт все кубы одного цвета с одной или нескольких ячеек с кофейными зёрнами и помещает их все в ячейку сушки (ячейка Б). Для выполнения этого действия ячейка сушки должна быть пуста. Вы не можете добавлять кубы в ячейку, в которой уже есть другие кубы.

Пример 4

Игрок выполняет сушку 2 коричневых кубов, потратив одно очко действия.



Если в вашей области компании есть группа ячеек сушки, граничащих друг с другом, то за одно очко действия вы можете выполнить сушку кофе во всех этих ячейках.



Пример 5

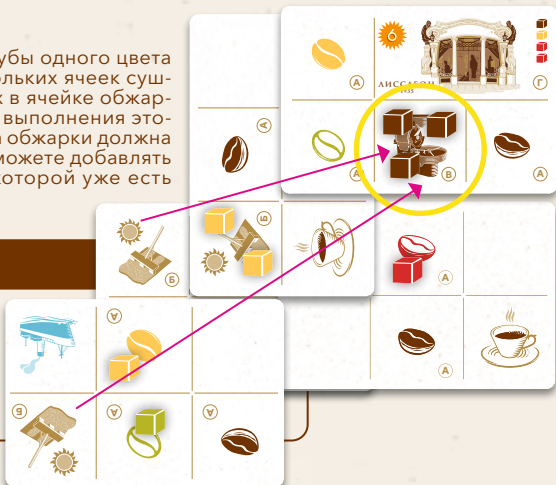
Игрок выполняет сушку 2 коричневых и 1 жёлтого куба, потратив одно очко действия.

В ОБЖАРКА

Игрок берёт все кубы одного цвета с одной или нескольких ячеек сушки и размещает их в ячейке обжарки (ячейке В). Для выполнения этого действия ячейка обжарки должна быть пуста. Вы не можете добавлять кубы в ячейку, в которой уже есть другие кубы.

Пример 6

Игрок обжаривает 3 коричневых куба, потратив одно очко действия.



Если в вашей области компании есть группа ячеек обжарки, граничащих друг с другом, то за одно очко действия вы можете обжарить кофе во всех этих ячейках.

Пример 7

Игрок обжаривает 2 жёлтых и 3 зелёных куба, потратив одно очко действия.



Примечание

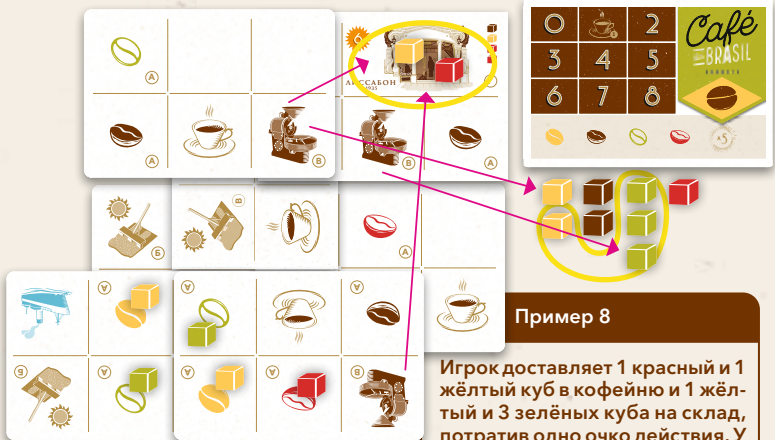
Игрок также может обжарить красный куб, но потратив ещё одно очко действия, т. к. ячейка обжарки * не граничит с остальными.

Совет: крайне важно, чтобы у вас было хотя бы по одной ячейке сушки и обжарки, так как процесс производства работает строго по цепочке, и без выполнения этих действий у вас не будет кофе для доставки.

Г ДОСТАВКА

Игрок берёт все кубы с любых ячеек обжарки и размещает их в одной или нескольких кофейнях в своей области компании (ячейки Г) или на своём складе.

Если кофейня, занимающая 2 ячейки на карте, частично закрыта другой картой, вы НЕ можете доставлять кубы в эту кофейню. Кубы, размещённые в ячейках кофеен, остаются там до конца игры, если только игрок не закрывает кофейню другой картой (полностью или частично), в этом случае кубы с закрытой кофейни возвращаются в общий запас. Кубы, отправленные на склад, нельзя доставить в кофейню позднее.



Пример 8

Игрок доставляет 1 красный и 1 жёлтый куб в кофейню и 1 жёлтый и 3 зелёных куба на склад, потратив одно очко действия. У него на складе уже хранятся 1 красный, 1 жёлтый и 2 коричневых куба, доставленные в предыдущих раундах.

Кубы, которые нужно доставить в кофейню.

Победные очки, которые вы получите в конце игры, если на ячейке кофейни будут лежать все указанные кубы. Ячейка кофейни при этом не должна быть полностью или частично закрыта другими картами.

Город, в котором находится кофейня, и дата её открытия.



➡ ВАЖНО: во избежание путаницы игроки должны чётко разграничивать выполнение действий каждого типа (А, Б, В или Г), так как они могут выполняться сразу группами ячеек. Например, если игрок решает заняться обжаркой (действие В), то он может оптимизировать этот процесс, если в его области компании есть несколько граничащих друг с другом ячеек В. Это относится и к действию доставки, так как считается, что все ячейки кофейен граничат друг с другом и со складом (а поэтому все кубы из ячеек обжарки могут быть доставлены одновременно).

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

1. Число видимых чашек в вашей области компании после размещения карты – это количество ваших очков действий в этом раунде. Максимальное число очков действий – 8 (даже если в области вашей компании находятся 9 или более ячеек с чашками).

Примечание

Белый куб на карте вашей компании помогает вам отслеживать число оставшихся очков действий. Поместите его на число, соответствующее количеству ваших очков действий в начале раунда, и перемещайте в сторону нуля по мере выполнения действий. Вы теряете непотраченные очки в конце каждого раунда.

2. В вашей области компании всегда должна быть по крайней мере одна незакрытая ячейка с чашкой (но помните, что чем больше их будет, тем больше действий вы сможете совершать).

3. В ячейке одновременно могут находиться кубы только одного цвета. Это правило не распространяется на ячейки кофеен.

4. В ячейки, уже содержащие кубы, нельзя добавлять новые кубы, даже того же цвета. Это правило не распространяется на ячейки кофеен.

5. Игрок может в любой момент убрать кубы из любой ячейки, вернув их в общий запас. Это действие не требует очков, и после этого можно активировать освобожденную таким образом ячейку для выполнения её действия.

Примечание

В начальных раундах мы рекомендуем игрокам выполнять свои действия по очереди, демонстрируя другим участникам, что и как они делают. После того как все игроки вникнут в правила, они могут совершать действия одновременно.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается после того, как игроки выполнят все свои действия в 8-м, последнем раунде.

Игроки получают победные очки за кофеины, в которые доставили весь необходимый кофе, а также за кубы кофе на своих складах. Кофе на складах приносит очки по следующим правилам:

1. Получите по 2 победных очка за каждый куб того цвета, которого у вас на складе меньше всего (0 очков, если у вас на складе нет кубов какого-то цвета вовсе).

2. Получите по 1 победному очку за каждый куб того цвета, который находится на втором месте по меньшинству у вас на складе (0 очков, если у вас на складе нет кубов двух разных цветов).

3. Вы получаете очки за кубы только двух цветов, даже если у вас такое же количество кубов других цветов.

Игрок, набравший больше всех очков, побеждает. В случае ничьей побеждает игрок, у которого в конце игры было больше кубов в ячейках обжарки. Если ничья сохраняется, побеждает игрок с большим числом кубов в ячейках сушки.

Если ничья упрямо сохраняется и в этом случае, то все лидирующие игроки объявляются победителями и могут вместе выпить по чашечке кофе!

Подсчёт очков за кофейни

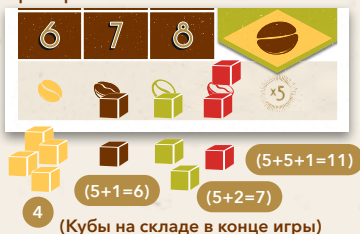


Кофейни, в которые были доставлены все необходимые кубы кофе, приносят победные очки: $4 + 3 + 2 = 9$ победных очков.

Коимбрская кофейня не приносит победных очков, так как в неё был доставлен не весь кофе, указанный в её ячейке.

Подсчёт очков за кофе на складе

Пример 1



Кубов жёлтого цвета на складе меньше всего.

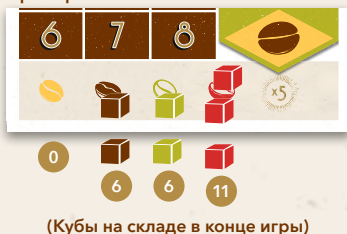
• 2 ПО \times 4 куба = 8 победных очков.

Коричневые кубы – следующие по меньшинству.

• 1 ПО \times 6 кубов = 6 победных очков.

В этом примере игрок в итоге получает 23 победных очка ($9 + 8 + 6$).

Пример 2



Кубов жёлтого цвета на складе меньше всего.

• 2 ПО \times 0 кубов = 0 победных очков.

Кубов коричневого и зелёного цвета на складе одинаковое число. При этом они следующие по меньшинству после жёлтых.

• 1 ПО \times 6 кубов = 6 победных очков.

В этом примере игрок в итоге получает 15 победных очков ($9 + 0 + 6$).

Таблица итогов (одиночная игра)

от 0 до 14	Плохо
от 15 до 22	Средне
от 23 до 29	Хорошо



Таблица итогов

от 30 до 35	Очень хорошо
от 36 до 40	Невероятно
41 и больше	Да ладно, серьёзно?

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Это режим для опытных игроков, добавляющий в игру аукцион. В правила вносятся следующие изменения:

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

- 1 Уберите из колоды 8 карт со звездой на рубашке (★), перемешайте остальные карты и разместите получившуюся колоду лицом вниз.
-  Играя втроём, уберите из колоды ещё 8 случайных карт (всего 16).
-  Играя вдвоём, уберите из колоды ещё 16 случайных карт (всего 24).

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОРЯДКЕ РАУНДА

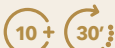
- 1 В начале каждого раунда игрок с фишкой мастера открывает из колоды карты действий по количеству игроков плюс одну и размещает их лицом вверх на столе.
- 1а Начиная с обладателя фишки мастера, все игроки по очереди по часовой стрелке делают ставку за право получить фишку мастера или пасуют. Если все спасовали, фишка мастера остаётся у того же игрока.
- 1б Игроки делают ставки при помощи любых кубов кофе со своих складов. Кубы, образующие ставку, сразу же возвращаются в общий запас. Если ставка игрока равна предыдущей ставке или превышает её, он получает фишку мастера, и аукцион продолжается.
- 1в Ставка должна состоять как минимум из одного куба. Спасовавшие игроки не могут продолжить аукцион позже.
- 1г После того как все игроки спасуют, обладатель фишки мастера становится первым игроком в текущем раунде.
- 1д Начиная с обладателя фишки мастера, все игроки по часовой стрелке выбирают по одной карте из числа открытых. Не выкладывают новые карты взамен взятых.
- 1е Раунд заканчивается, когда все игроки выполняют свои действия. После этого игрок с фишкой мастера отправляет в сброс оставшуюся открытую карту, и начинается новый раунд.



ПОКУПКА КАРТ ДЕЙСТВИЙ: после проведения аукциона вам не нужно платить за приобретение карт действий с чашкой.



СКИДКА: игрок может хранить в каждой ячейке с кораблём один из кубов, которые он использовал в качестве ставки в аукционе (даже если ставка состояла более чем из одного куба). Этот куб остаётся в ячейке с кораблём до конца игры или до того, как игрок закроет эту ячейку другой картой. В обоих случаях куб возвращается на склад игрока и учитывается при подсчёте победных очков.



КОФЕ



Добавьте 8 КАРТ ЭСПРЕССО в колоду. В этом режиме используются все базовые правила игры (включая подготовку), за исключением изменённого первого пункта порядка раунда и добавления в игру новых видов ячеек.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОРЯДКЕ РАУНДА

1 В начале каждого раунда игрок с фишкой мастера выполняет следующие действия:

1. Открывает 4 карты действий из колоды и размещает их лицом вверх на столе.
2. Даёт возможность всем игрокам по часовой стрелке взять или купить одну из карт действий. Эти карты тут же заменяются новыми картами из колоды, так что каждый игрок всегда выбирает из 4 возможных карт.
3. Наконец, первый игрок сам берёт или покупает одну из 4 выложенных на столе карт. Оставшиеся 3 карты отправляются в сброс.



ЭСПРЕССО: выполняя действие Г, вы можете разместить здесь один из кубов, которые вы доставляете в этом раунде. В конце игры перед подсчётом очков вы можете обменять куб из этой ячейки на куб любого цвета и добавить его на свой склад. Только один куб может быть размещён в этой ячейке, и он остаётся там до конца игры.



ПОСТАВКА: эта ячейка работает аналогично ячейке с изображением кофейного зерна, но, выполняя действие А, вы можете разместить на ней куб любого цвета.



ПИРОЖНОЕ: если в конце игры эта ячейка граничит с кофейней, в которую был доставлен весь необходимый кофе, то к победным очкам этой кофейни добавляются очки из ячейки с пирожным. Только одно пирожное может увеличить количество очков за кофейню, и вы не можете учесть одну и ту же ячейку с пирожным дважды для двух разных кофеен.



БОНУС: выполняя действие А, вы можете разместить на этой ячейке два куба соответствующего цвета вместо одного.

- Португальские -
КОФЕЙНИ



ЛИССАБОН
1905



ПОРТУ
1921



ЛИССАБОН
1922



ЛИССАБОН
1868



ТОМАР
1911



ПОРТУ
1947



ФАРУ
1908



ВИЛА-РЕАЛ
1925



ПОРТУ
1909



БРАГА
1907

ЛИССАБОН
1782



ЛИССАБОН
1837



БРАГА
1871



ЛИССАБОН
1935



ПОРТУ
1933



ЛИССАБОН
1829



ЭВОРА
1942



ГИМАРАЙНШ
1953



ЛОЛЕ
1929

ВИАНА-
ДУ-КАШТЕЛУ
1948



АМАРАНТЕ
1920



КОИМБРА
1923

ПОРТАЛЕГРИ
1936



5 QUINAS



Выход второго издания «Кофе» знаменует начало серии игр от издательства PYTHAGORAS, и уже в следующем году оно подарит вам ещё одну небольшую порцию истории и культуры Португалии.

Каждая игра серии 5 QUINAS всем своим игровым дизайном и внешним видом станет данью уважения тем женщинам и мужчинам, которые на протяжении последних двух сотен лет боролись за лучшую жизнь при помощи своего трудолюбия и смекалки.

QUINAS



2021
ГОД



PYTHAGORAS®

GAGA
GAMES

QUINAS



2022
ГОД

АВТОРЫ: Рола и Кошта
ИЛЛЮСТРАЦИИ И ДИЗАЙН: Марина Кошта
РАЗРАБОТКА: Дэвид М. Сантуш-Мендеш
БЛАГОДАРНОСТИ: авторы благодарят Билла Чапмана, Криса Мейснера, Урсулу Сушник, Нила Хорабина и Педро Домингеса.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Артём Ясинский
Корректор: ООО «Корректор»
Редактор: Даниил Молошников
Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов
Руководитель проекта: Артём Савельев
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «GaGa Трейд», 2021 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.