

# ПРАВИЛА



ІЛЮСТРАЦІЇ ТА ДИЗАЙН ГРИ  
МАРІНА КОШТА

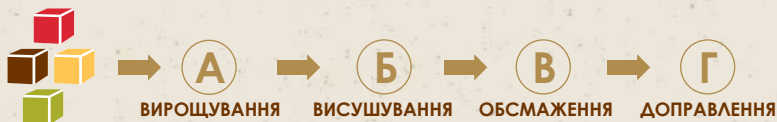
РОЗРОБЛЕННЯ ГРИ  
ДАВІД М. САНТУШ-МЕНДЕШ

У 1713 році король Португалії Жуан V наказав сержантові Мело де Пальєті вирушити до Французької Гвіани й таємно привезти насіння кави для посіву в Бразилії. Вже в 1800 році ця країна стала одним з найбільших виробників кави у світі. Споживання кави стало невіддільною частиною португальської культури, і на початку ХХ століття з кавових зерен із Бразилії, Сан-Томе і Принсіпі, Анголи та Тимору почали виготовляти найсмачніші бленди.

У цій грі ви керуватимете компаніями, що вирощують, обробляють і доправляють каву до найвишуканіших кав'ярень часів португальської *Прекрасної епохи* (фр. *Belle Époque*).

## МЕТА ГРИ

Гра відтворює цикл оброблення кавових зерен, представлених кубиками.




Гравці витратимуть очки дій, щоб вирощувати, висушувати, обсмажувати й доправляти каву до кав'ярень або зберігати її на власному складі.


## ВМІСТ ГРИ


### 4 ПОЧАТКОВІ КАРТИ (кожна карта поділена на шість секцій)



140 МАЛЕНЬКИХ КУБИКІВ     (по 35 штук 4 різних сортів кави)

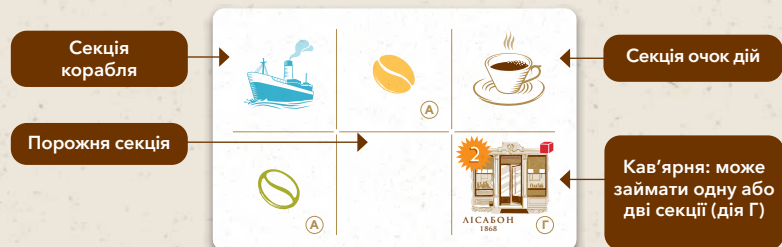
4 ВЕЛИКІ  
КУБИКИ 

1 ЖЕТОН  
МАЙСТРА 

1 КНИЖКА  
ПРАВИЛ 






### 48 РІЗНИХ КАРТ ПЛАНІВ (кожна карта поділена на шість секцій)



### 4 КАРТИ КОМПАНІЙ



## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1 Сформуйте 4 запаси з маленьких кубиків, поділивши їх за кольорами (жовтий, коричневий, зелений, червоний) і покладіть їх у межах досяжності всіх гравців.
  - 2 Кожен гравець бере карту компанії та відповідну початкову карту, що мають однакові звороти. Кожен гравець розміщує великий білий кубик на цифрі «1» у таблиці очок дій.
  - 3 Кожен гравець бере по 1 маленькому кубіку кожного кольору та кладе їх під відповідні символи кавових зерен на карті компанії, утворюючи склад.
  - 4 Перетасуйте карти планів і покладіть їх колодою долілиць біля запасів кубиків.
-  У грі втрьох вилучіть з колоди 8 карт із цим символом на звороті: ★
-  У грі вдвох вилучіть з колоди 8 карт із символом ★ на звороті, а також 8 випадкових карт (загалом 16).
-  У соло-грі вилучіть 8 карт із символом ★ на звороті, а також 16 випадкових карт (загалом 24).

### Примітка

Правила соло-гри такі самі, як правила для 2-4 гравців. Трек для підрахунку переможних очок (ПО) ви знайдете на с. 11.

Поверніть у коробку вилучені карти, а також початкові карти й карти компанії, які не використовуватимуться.

- 5 Гравець, який останнім пив каву, бере жетон майстра й стає майстром у першому раунді.



### Примітка

Кожен гравець повинен покласти початкову карту перед собою так, щоб від неї можна було розміщувати карти в будь-якому напрямку. Так утворюватиметься ігрова зона гравця, яку називають його діловим районом.

## СТРУКТУРА РАУНДУ

- 1 На початку кожного раунду гравець із жетоном майстра виконує такі кроки:
  - а) бере 3 карти планів з колоди й кладе їх на стіл горілиць;
  - б) пропонує кожному гравцеві за годинниковою стрілкою взяти або купити (див. нижче) 1 карту плану. Взяті карти відразу замінюють іншою картою з колоди, щоб кожен гравець мав вибір з 3 карт;
  - в) після цього майстер бере або купує одну з 3 карт, а інші 2 карти кладе у скид.
- 2 Кожен гравець додає вибрану карту до свого ділового району (див. РОЗМІЩЕННЯ КАРТ).

Кожен гравець виконує від 1 (мінімум) до 8 (максимум) дій відповідно до кількості видимих символів філіжанок у його діловому районі. Для стеження за кількістю очок дій використовують таблицю на карті компанії (див. ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА).
- 3 Раунд завершується, коли всі гравці виконали свої дії. Після цього гравець передає жетон майстра наступному гравцеві ліворуч і розпочинається новий раунд.
- 4 Гра складається з 8 раундів. В останньому раунді колода карт спорожніє, а це означає, що потрібну кількість раундів зіграно.



**КУПИТИ КАРТУ ПЛАНУ.** Якщо на карті є символ філіжанки, гравець повинен заплатити 1 кубик зі свого складу, щоб узяти цю карту. Якщо на карті немає символу філіжанки, гравець бере її безплатно.



**ЗНИЖКА.** Якщо гравець уже має у своєму діловому районі 2 видимі символи корабля, він не платить за карту плану з символом філіжанки.

### Примітка

Може статися так, що на всіх доступних картах плану є символ філіжанки, а гравець не має ні кубика на складі, ні 2 символів кораблів у своєму діловому районі. У такому разі цей гравець вибирає одну з карт, але не додає її до свого ділового району, а кладе у скид. Після цього гравці далі виконують доступні їм дії.

## РОЗМІЩЕННЯ КАРТ

Перш ніж виконувати будь-яку дію, гравець повинен додати вибрану карту плану до свого ділового району. Розміщення карти плану має прості правила, але воно може змінити все!

- 1 Кожна карта плану поділена рівно на 6 секцій, навіть якщо дві секції утворюють одну велику кав'ярню.
- 2 Нова карта плану завжди повинна закривати 2, 3 або 4 видимі секції інших карт вашого ділового району (у першому раунді діловий район складається лише з початкової карти).



- 3 Нова карта плану повинна лежати поверх інших карт, а не під ними.
- 4 Нова карта плану може закривати одну або кілька карт. Закриті в попередніх раундах секції не враховують, адже вони не видимі.
- 5 Нову карту плану можна повертати й розміщувати в будь-якому напрямку.
- 6 Нова карта може закрити секції з кубиками. У такому разі кубики повертають у запас.

### Приклад 1

Послідовність можливого розміщення карт



# Дії

У грі є 4 типи доступних дій, кожна з яких гравець виконує у своєму діловому районі. Щоб виконати будь-яку дію, треба витратити 1 очко дії.



## A ВИРОЩУВАННЯ

Гравець бере 1 кубик із запасу та кладе його в порожню секцію з символом кавового зерна відповідного кольору (секція А). В секції може бути щонайбільше 1 кубик.



### Приклад 2

Виростить 1 жовтий кубик, витративши 1 очко дії.

Якщо в діловому районі гравця є група з кількох ортогонально (вертикально чи горизонтально) прилеглих секцій вирощування, то за 1 очко дії гравець може виростити кубики відповідних кольорів у кожній секції групи.

### Приклад 3

Виростить 1 жовтий, 1 червоний і 2 коричневих кубики, витративши 1 очко дії.



## B ВИСУШУВАННЯ

Гравець забирає всі кубики одного кольору з однієї або кількох секцій вирощування і кладе їх у порожню секцію висушування (секція Б). Заборонено додавати кубики в секцію, в якій уже є кубики.

### Приклад 4

Висушіть 2 коричневі кубики, витративши 1 очко дії.



Якщо в діловому районі гравця є група з кількох ортогонально прилеглих секцій висушування, то за 1 очко дії в кожну секцію групи можна покласти по 1 набору кубиків одного кольору.



### Приклад 5

Висушіть 2 коричневі та 1 жовтий кубик, витративши 1 очко дії.

## В ОБСМАЖЕННЯ

Гравець забирає всі кубики одного кольору з однієї або кількох секцій висушування і кладе їх у порожню секцію обсмаження (секція В). Заборонено додавати кубики в секцію, в якій уже є кубики.



### Приклад 6

Обсмажте 3 коричневі кубики, витративши 1 очко дії.



Якщо в діловому районі гравця є група з кількох ортогонально прилеглих секцій обсмаження, то за 1 очко дії в кожну секцію групи можна покласти по 1 набору кубиків одного кольору.

### Приклад 7

Обсмажте 2 жовті та 3 зелені кубики, витративши 1 очко дії.



### Примітка

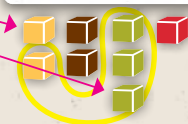
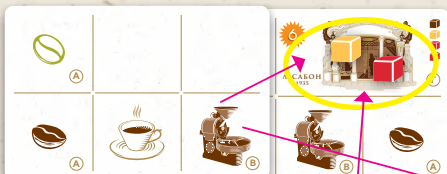
Червоний кубик також можна обсмажити в третій секції обсмаження **\***, але витративши ще 1 очко дії.

**Порада.** Пам'ятайте, що у своєму діловому районі важливо мати принаймні одну секцію B і одну секцію V, бо виробництво – це безперервний ланцюг, і без цих секцій неможливо буде виконати дії B, B і, пізніше, навіть дію G.

## Г ДОПРАВЛЕННЯ

Гравець забирає всі кубики з секцій обсмаження на свій вибір і доправляє їх до однієї чи кількох кав'ярень у своєму діловому районі (секція Г) або на свій склад.

Якщо одна секція кав'ярні, розміщеної у двох секціях, закрита іншою картою, то доправлення до такої кав'ярні НЕМОЖЛИВЕ. Кубики, розміщені в секції кав'ярні, залишаються там до кінця гри. Однак якщо протягом гри кав'ярня стане частково або повністю закритою, тоді кубики повертають у запаси відповідних кольорів. Кубики на складі не можна використовувати для майбутніх доправлень до кав'ярень.



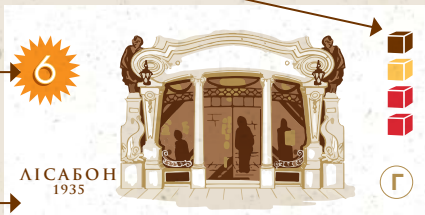
### Приклад 8

За 1 очко дії доправте 1 червоний і 1 жовтий кубики до кав'ярні, а 1 жовтий і 3 зелених кубики – на склад. З попередніх раундів на складі вже зберігаються 1 червоний, 1 жовтий і 2 коричневі кубики.

Кубики, які треба доправити до кав'ярні (ці кубики кладуть у секцію кав'ярні).

Кав'ярня дає ці переможні очки, якщо вона повністю забезпечена потрібними сортами кави, а її секції не закриті.

Місто та рік відкриття кав'ярні.



**➡ ВАЖЛИВО.** Щоб уникати плутанини, гравці повинні уважно стежити за тим, яку саме дію вони виконують (А, Б, В чи Г) і не забувати про ефекти групи. Наприклад, процес обсмаження (дія В) може бути оптимізований, якщо кілька секцій обсмаження в діловому районі утворюють групу. Також зауважте, що те саме стосується доправлення (дія Г), бо всі кав'ярні вважають суміжними як одна з одною, так і зі складом (саме тому під час доправлення можна брати всі кубики з усіх секцій В).

## ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА

А. Кількість видимих символів філіжанок у діловому районі гравця після розміщення карти плану вказує на кількість очок дій, яку гравець може витратити в поточному раунді. Гравець може витратити в раунді щонайбільше 8 очок дій, навіть якщо в його діловому районі є 9 символів філіжанок.

### Примітка

На карті компанії кожен гравець розміщує білий кубик на тій цифрі, яка вказує на кількість доступних очок дій у поточному раунді. Виконуючи дію, гравець пересуває кубик в напрямку позначки «0». Наприкінці кожного раунду невтрачені очки дій згорають.

Б. Гравці повинні завжди мати принаймні 1 видимий символ філіжанки у своєму діловому районі (майте на увазі: що більше видимих секцій з філіжанкою, то більше доступних очок дій).

В. В одній секції можуть одночасно розміщуватися кубики лише одного кольору. Це не стосується кав'ярень.

Г. Заборонено додавати кубики в секцію, у якій уже є кубики, навіть якщо всі вони одного кольору. Це не стосується кав'ярень.

Д. Гравець завжди може забрати кубики з секції та повернути їх у загальний запас. Це не вважають дією, тому ви не втрачаєте за це 1 очко дії та можете негайно виконати дію на щойно очищеній секції.

### Примітка

У перших кількох раундах кожному гравцеві бажано виконувати свої дії, показуючи іншим, що саме він робить. Коли гравці запам'ятають доступні їм дії, вони зможуть виконувати їх одночасно.

## КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

Гра закінчується, коли всі гравці виконають свої дії у 8-му (останньому) раунді.

Гравці здобувають ПО за свої повністю забезпечені кав'ярні та за кубики на складі. Щоб визначити кількість ПО за склад, порахуйте кількість кубиків кожного кольору на складі й дотримуйтеся правил нижче:

А. Останній за кількістю кубиків колір дає по 2 ПО за кожен кубик (0 ПО, якщо кубиків немає на складі).

Б. Передостанній за кількістю кубиків колір дає по 1 ПО за кожен кубик (0 ПО, якщо кубиків немає на складі).

В. ПО можна здобути лише за 2 кольори кубиків, навіть якщо два чи більше кольорів мають однакову кількість кубиків.

Перемагає гравець, що здобув найбільше ПО. У разі нічиєї перемагає той претендент, що має найбільше кубиків у секціях обсмаження. Якщо й далі нічия, перемагає претендент з найбільшою кількістю кубиків у секціях висушування.

Якщо й далі неможливо визначити переможця, то перемагають усі гравці, між якими була нічия, і саме час випити філіжанку кави!

## Переможні очки за кав'ярні



Повністю забезпечені кав'ярні дають гравцеві:  $4 + 3 + 2 = 9$  ПО.  
ПО за кав'ярню в Коїмбрі не нараховують, бо не всі потрібні сорти кави були доставлені.

## ПО за склад

### Приклад 1

4 (Фінальна комбінація кубиків)

Жовтий – колір з найменшою кількістю кубиків:

• 2 ПО x 4 кубики = 8 ПО.

Коричневий – передостанній за кількістю кубиків колір:

• 1 ПО x 6 кубиків = 6 ПО.

У цьому прикладі гравець здобуває 23 ПО (9 + 8 + 6).

### Приклад 2

(Фінальна комбінація кубиків)

Жовтий – колір з найменшою кількістю кубиків:

• 2 ПО x 0 кубиків = 0 ПО.

Коричневий і зелений – передостанні за кількістю кольори, але ПО можна отримати лише за один з них:

• 1 ПО x 6 кубиків = 6 ПО.

У цьому прикладі гравець здобуває 15 ПО (9 + 0 + 6).

## Трек переможних очок (соло-гра)

0-14 ПО	погано
15-22 ПО	посередньо
23-29 ПО	добре

## Трек очок



30-35 ПО	дуже добре
36-40 ПО	надзвичайно
41+ ПО	нічого собі!



## РОЗШИРЕНИЙ ВАРІАНТ ГРИ

Досвідчені гравці можуть спробувати цей варіант, який додає аукціон за виконання функцій майстра на початку кожного раунду. Правила зазнають деяких змін.

### ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 4 Вилучіть з колоди 8 карт із символом зірки на звороті (★), перетасуйте карти планів і покладіть колоду долілиць біля запасів кубиків.
-  У грі втрьох вилучіть ще 8 карт (загалом 16).
-  У грі вдвох вилучіть ще 16 карт (загалом 24).



**КУПИТИ КАРТУ ПЛАНУ.** Після завершення аукціону гравці більше не повинні віддавати кубик, щоб купити карту.



**ЗНИЖКА.** Гравець може використати секцію корабля для розміщення 1 кубика, який був частиною ставки гравця (навіть якщо ставка складала більше ніж 1 кубик). Кубик розміщують у секції корабля і він залишається там до кінця гри або доки секція корабля не буде закрита іншою картою. У будь-якому з цих варіантів кубик повертають на склад і його враховують під час фінального підрахунку очок.

- 1 На початку кожного раунду майстер бере з колоди й викладає горілиць стільки ж карт планів, скільки є гравців, плюс ще одну. Розпочинається аукціон за право бути новим майстром.
- 1a Починаючи з майстра й далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі виконують одну з двох дій, поки не визначать переможця аукціону:
  - Зробити / збільшити ставку. Ставку роблять кубиками зі свого складу. Щоб зробити ставку, гравець повинен викласти перед собою таку ж кількість кубиків або більше, ніж гравець із жетоном майстра. Якщо перед гравцем уже викладена його ставка з попереднього кола аукціону, то він може збільшити її, додавши потрібну кількість кубиків. Кожна нова ставка гравця повинна бути більшою за попередню. Зробивши ставку, гравець забирає жетон майстра собі.
  - Спасувати. Якщо гравець не може чи не хоче робити ставку, то він пасує і більше не бере участі в поточному аукціоні.
- 1б Аукціон закінчується, щойно всі гравці спасували. Гравець, що має жетон майстра наприкінці аукціону, стає новим майстром. Всі кубики, використані як ставки в аукціоні, повертають у загальний запас.
- 1в Починаючи з нового майстра й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає карту з викладених горілиць карт. Нові карти з колоди на заміну не викладають.
- 4 Раунд завершується, коли всі гравці виконали свої дії. Після цього майстер вилучає невикористану карту і починається новий раунд.





## ПРАВИЛА



# КАВА



Додайте 8 КАРТ ЕСПРЕСО до базової колоди карт. Правила гри (зокрема приготування) такі самі, як у базовій грі, за винятком змін у структурі раунду. Зверніть увагу на ефекти нових символів у секціях.

## ЗМІНИ В СТРУКТУРІ РАУНДУ

- 1 На початку кожного раунду майстер виконує такі кроки:
  - А. Бере з колоди 4 карти планів і кладе їх на стіл горілиць.
  - Б. Пропонує кожному гравцеві за годинниковою стрілкою взяти або купити карту плану. Взяті карти відразу замінюють іншою картою з колоди, щоб кожен гравець мав вибір з 4 карт.
  - В. Після цього майстер бере або купує одну з 4 карт, а інші 3 карти кладе у скид.



**ЕСПРЕСО.** Під час виконання дії Г в цю секцію можна покласти один з кубиків, призначених на доправлення. Після закінчення гри й до початку підрахунку ПО кубик у цій секції можна обмінити на кубик будь-якого кольору з запасу й додати на склад. У цю секцію можна покласти щонайбільше 1 кубик, і він залишатиметься у ній до кінця гри.



**ПАРТІЯ.** Ця секція дає змогу виростити 1 кубик будь-якого типу (кольору).



**КРЕМОВЕ ТІСТЕЧКО.** Якщо наприкінці гри ця секція ортогонально прилягає до повністю забезпеченої кав'ярні, то до ПО кав'ярні додають ПО секції кремове тістечко. До однієї кав'ярні додають ПО лише однієї секції кремове тістечко. Кожна секція тістечка дає ПО лише один раз.



**НАДЛИШОК.** Ця секція дає змогу виростити 2 кубики зображеного типу замість 1 (наприклад, 2 червоні кубики замість 1).

## ПРОМОКАРТИ

Для гри з 1 чи 2 промокартами вам треба під час приготування до гри виконати таке:

- 1 Вилучити з колоди відповідно 1 або 2 карти планів (бажано, щоб на вилучених картах були секції кав'ярень) і повернути їх у коробку.
- 2 Додати до колоди промокарти.

Інші кроки приготувань до гри та правила гри загалом залишаються без змін.



### Leão d'Ouro («Золотий лев»)



«Золотий лев» від свого створення не був кав'ярнею у звичному для нас розумінні. Пивоварня? Ресторан? Виставковий центр? Ніхто точно не знав. Цей заклад полюбився португальським митцям — тут збиралася інтелектуальна еліта, письменники й художники, які згодом назвали себе *Grupo do Leão*. У палких суперечках за цими столиками колись народився португальський реалістичний живопис, тож ця місцина — справжня знахідка для поціновувачів як португальської кухні, так і мистецтва.

## Львівська копальня кави



КОПАЛЬНЯ КАВИ  
Львів, 1675



Якби треба було ранжувати львівські кав'ярні за незвичайністю, «Копальня кави», імовірно, очолила б цей рейтинг. І це при тому, що Львів – кавова столиця України, тож він має чим подивувати і новачка, і досвідченого кавомана. Де ще можна побачити кавові шахти й увесь процес видобування цієї незвичної «корисної копалини», почити про неймовірного Юрія Кульчицького й Акт відновлення Української Держави? Саме тут, на площі Ринок, 10.

## Атляс



АТЛАС  
Львів, 1871



Історія «Атлясу» сповнена авантур та особливого шарму, властивого кав'ярням XIX століття. Багато з них були не просто місцями, де можна посидіти з філіжанкою улюбленого напою – це були культурні осередки, майданчики для творчості, де відбувалися визначні зустрічі й народжувалися геніальні ідеї. Саме таким був «Атляс» у дорадянські часи, і саме таким його відродили 2011 року – на тій-таки площі Ринок, 45.

# 5 QUINAS



«KABA» – перша в серії ігор видавництва «PYTHAGORAS», які мають на меті познайомити гравців з історією та культурою Португалії.

Серія 5 QUINAS – це не лише сучасні ігри з якісними компонентами та оригінальним дизайном, а й данина поваги людям, що протягом останніх двох сотень років своєю працею і винахідливістю виборували для нас краще життя.



ПОРТУ  
1921



КОІМБРА  
1923



ЛІСАБОН  
1905

**АВТОРИ ГРИ:** Рола та Кошта  
**ІЛЮСТРАЦІЇ ТА ДИЗАЙН ГРИ:** Маріна Кошта  
**РОЗРОБЛЕННЯ ГРИ:** Давід М. Сантуш-Мендеш  
**ПОДЯКА:** команда розробників гри дякує за допомогу в створенні гри Біллу Чепмену, Крісу Мейснеру, Урсулі Суснік, Нілу Горабіну й Педро Домінгесу.

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

**КЕРІВНИК ПРОЄКТУ:** Роман Козумляк  
**ПЕРЕКЛАД:** Данило Рега  
**ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА:** Олена Науменко  
**РЕДАГУВАННЯ:** Святослав Михаць, Анатолій Хлівний  
**ВЕРСТКА Й ДИЗАЙН:** Артур Патрихалко  
**ОСОБЛИВА ПОДЯКА:** Андрій Журба, Олександр Дедик, Надія Немченко

[www.lordofboards.com.ua](http://www.lordofboards.com.ua)

Lord of  
Boards



PYTHAGORAS