

1-4 hráči

10+ 30'

• PRAVIDLA •  
ČESKY



AUTOŘI HRY:  
RŮLA  
& COSTA

ILUSTRACE & DESIGN:  
MARINA COSTA

VÝVOJ HRY:  
DAVID M SANTOS-MENDES

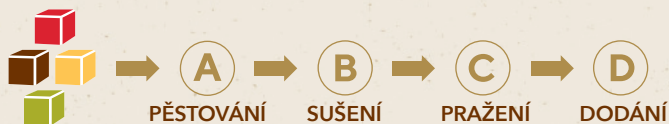
V roce 1713 vyslal král Jan V. galský poručíka Francisca de Melo Palheta, aby odcestoval do francouzské Guyany a tajně přivezl semena kávovníku do Brazílie (v té době portugalské). V roce 1800 již byla Brazílie jedním z největších producentů kávy na světě.

Pití kávy se stalo v Portugalsku velmi oblíbeným a na počátku 20. století tvořila kávová zrna z Brazílie, Svatého Tomáše a Princova ostrova, Angoly a Timoru součást nejoceňovanějších směsí.

Ve hře Café hráči řídí obchodní společnosti, které pěstují, zpracovávají a dodávají kávu do nejvybranějších kaváren v portugalské éře Belle Époque.

## CÍL HRY

Hra simuluje proces zpracování kávových zrn (kostek).



Hráči budou utrácet akční body za pěstování kávy, její sušení, pražení a nakonec dodání kávy do kaváren nebo do vlastních skladů.



## HERNÍ KOLO

- Na začátku každého kola postupuje kávový mistr následovně:
  - nejdříve vytáhne z balíčku tři karty herního plánu a otočí je lícem nahoru na stůl;
  - pak ve směru chodu hodinových ručiček dá každému hráči pokyn, aby si vzal nebo koupil (viz níže) jednu kartu herního plánu. Z dobíracího balíčku se karty ihned doplní, aby měl každý hráč na výběr ze tří karet;
  - nakonec si vybere/koupí jednu ze tří karet a odloží dvě zbývající karty na odhazovací balíček.
- Každý hráč si vybranou kartu přidá do své obchodní zóny (viz UMÍSTĚNÍ KARET).
- Každý hráč provádí minimálně jednu a maximálně osm akcí (podle počtu viditelných ikon šálků kávy ve své obchodní zóně), ke sledování svých tahů používá tabulku na kartě společnosti (viz OBEČNÁ PRAVIDLA).
- Kolo končí, jakmile všichni hráči dokončí své akce. V tomto okamžiku současný kávový mistr hráč předá žeton kávového mistra hráči po své levici a začíná další kolo.
- Hra se hraje na 8 kol. Dobírací balíček bude vyčerpán v posledním kole, takže sledování počtu kol probíhá automaticky.



**NÁKUP KARTY HERNÍHO PLÁNU:** pokud karta obsahuje ikonu šálku, musí za ni hráč zaplatit jednou kostkou libovolné barvy ze svého skladu. Pokud karta ikonu šálku neobsahuje, hráč si ji vezme bezplatně.



**SLEVA:** pokud má hráč ve své obchodní zóně již dvě viditelné lodě, za kartu herního plánu obsahující ikonu šálku neplatí.

### Poznámka

Pokud všechny dostupné karty herního plánu obsahují ikonu šálku a hráč nemá ve skladu kostku a hráč nemá ve skladu kostku na její nákup nebo dvě lodě ve své obchodní zóně, vybere si jednu z karet, avšak nepřidá ji do své obchodní zóny (místo toho ji odloží na odhazovací balíček). Poté hráči provedou akce dle svého počtu akčních bodů jako obvykle.

## UMÍSTĚNÍ KARET HERNÍHO PLÁNU

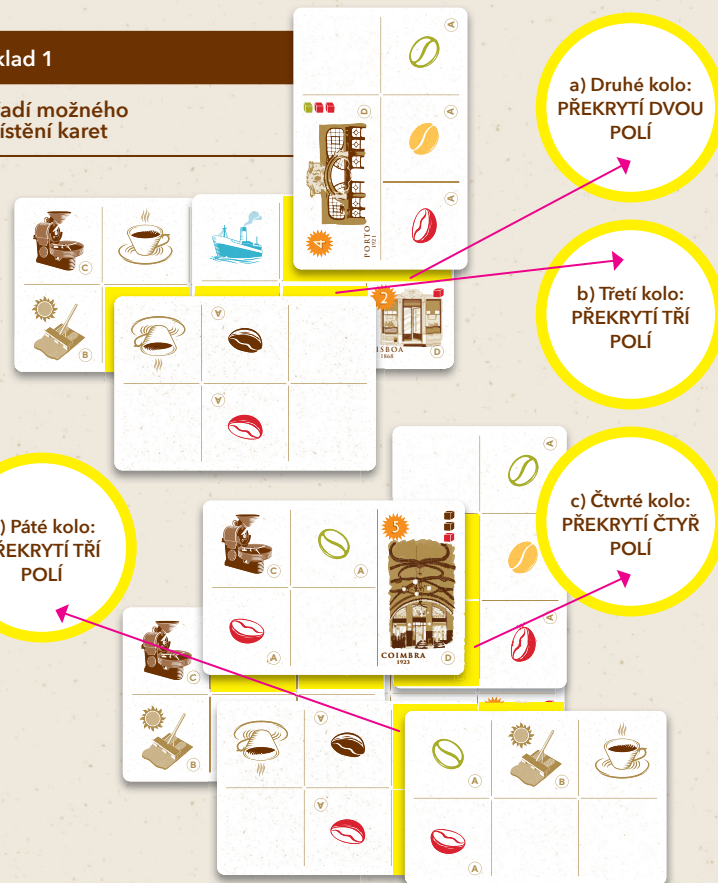
Před provedením jakékoli akce musí hráči umístit vybranou kartu herního plánu do své obchodní zóny. Toto umístění má jednoduchá pravidla, ale může mít zásadní význam!

- Všechny karty herního plánu mají šest políček, a to i tehdy, jsou-li dvě pole spojena do větší kavárny.
- Nová karta musí vždy při vyložení překrýt 2, 3 nebo 4 viditelná políčka obchodní zóny (v prvním kole je obchodní zónou pouze počáteční karta).

- Nová karta herního plánu musí být položena nahoru na ostatní karty, nikoliv pod ně.
- Nová karta může překrývat jednu nebo více karet. Pole již zakrytá v předchozích kolech se nepočítají, protože nejsou viditelná.
- Nová karta herního plánu může být otočena a umístěna v libovolném směru.
- Nová karta může překrýt i pole obsahující kostky, v tom případě se ale kostky vrátí do společné zásoby.

### Příklad 1

#### Pořadí možného umístění karet





## AKCE

Ve hře jsou čtyři možné typy akcí, všechny se provádějí v obchodní zóně každého hráče. Za provedení každé akce hráči utratí jeden akční bod.

### A PĚSTOVÁNÍ

Hráč si vezme jednu kostku ze společných zásob a umístí ji na políčko s ikonou kávového zrna odpovídající barvy (pole A). Políčko musí být prázdné a na každém políčku smí být nejvýše jedna kostka.



#### Příklad 2

Vypěstujete jednu žlutou kostku za jeden akční bod.

Pokud máte skupinu horizontálně a vertikálně sousedících polí s kávovými zrny, získáváte kostky ze všech těchto polí za jeden akční bod.

#### Příklad 3

Vypěstujete jednu žlutou kostku, jednu červenou kostku a dvě hnědé kostky za jeden akční bod.



### B SUŠENÍ

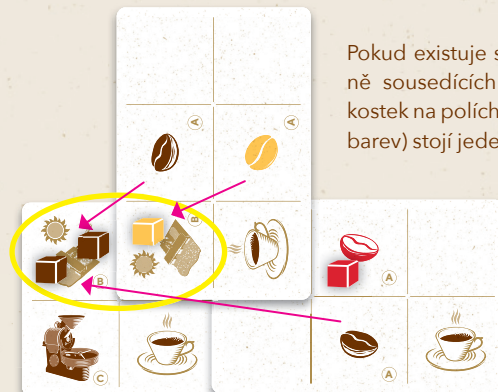
Hráč vezme všechny kostky jedné barvy z jednoho nebo více polí s kávovým zrnem a přesune je na políčko pro sušení (pole B). Pole B musí být prázdné, není povoleno přidávat kostky na políčko, na kterém již kostky jsou.

#### Příklad 4

Za jeden akční bod usušíte dvě hnědé kostky.



Pokud existuje skupina horizontálně a vertikálně sousedících polí na sušení, sušení všech kostek na polích v této skupině (i kostek různých barev) stojí jeden akční bod. Viz příklad 5.



#### Příklad 5

Za sušení dvou hnědých kostek a jedné žluté kostky utratíte jeden akční bod.

### C PRAŽENÍ

Hráč vezme všechny kostky jedné barvy z jednoho nebo více políček pro sušení a dá je dohromady na políčko pro pražení (pole C). Políčko C musí být prázdné, není povoleno přidávat kostky na dříve zaplněná pole.

#### Příklad 6

Za jeden akční bod upražíte tři hnědé kostky.

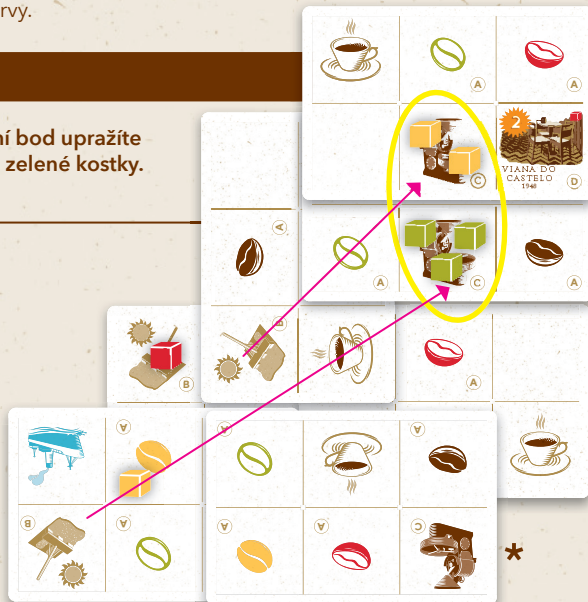




Pokud existuje skupina horizontálně a vertikálně sousedících polí pro pražení, na každém poli této skupiny (pole C) lze za jeden akční bod upražit jednu sadu kostek stejné barvy.

### Příklad 7

Za jeden akční bod upražit dvě žluté a tři zelené kostky.



### Poznámka

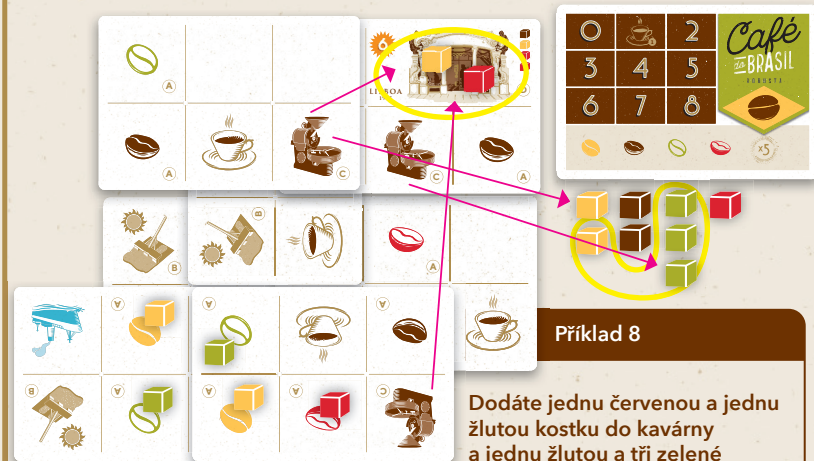
Červenou kostku lze také upražit na třetím políčku pro pražení označeném **\***, ale utratíte další akční bod.

**TIP:** Nezapomeňte, že je nezbytné mít alespoň jedno pole B a jedno pole C, protože zpracování kávových zrn funguje řetězově a bez těchto polí nebude možné později provést akce B, C a dokonce ani D.

### D DODÁNÍ

Hráči vezmou všechny kostky ze všech polí C pro pražení, která chtějí uvolnit, a dodají kostky do jedné nebo více kaváren v jejich obchodní zóně (pole D) nebo do svého skladu. Objednávku kavárny vyobrazenou na kartách je možné plnit postupně.

Pokud je kavárna o velikosti dvou políček částečně skrytá, NENÍ k dispozici pro přijetí objednávky. Kostky umístěné na políčku kavárny tam zůstanou až do konce hry, nelze je přesouvat. V případě, že dojde v průběhu dalších kol k částečnému nebo úplnému překrytí polí s kavárnou, dříve dodané kostky se vrátí do společné zásoby. Kostky dodané do skladu nelze později použít k plnění dalších dodávek do kavárny.



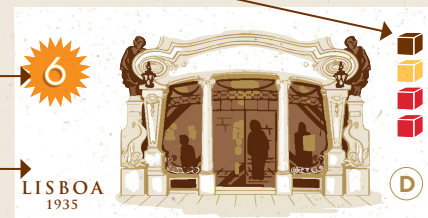
### Příklad 8

Dodáte jednu červenou a jednu žlutou kostku do kavárny a jednu žlutou a tři zelené kostky do skladu za jeden akční bod. Ve skladu už byla červená kostka, žlutá kostka a dvě hnědé z předchozích kol.

Kostky, které je nutné dodat do kavárny (kostky umístíte na pole kavárny).

Vítězné body získané na konci hry, pokud byla kavárna plně zásobena a není ani částečně překrytá.

Město a rok otevření kavárny.



**➔ DŮLEŽITÉ:** Aby se předešlo zmatkům, hráči by si měli být vždy vědomi toho, jaký typ akce dělají (A, B, C nebo D), a zda neuplatňují efekt skupiny polí. Například pokud hráči provádí pražení (akce C), mohou tuto činnost zefektivnit, pokud mají horizontálně nebo vertikálně sousedící políčka C. Stejný efekt platí pro akci D, protože kavárny se vždy považují za sousedící mezi sebou a zároveň sousedící se skladem (a proto lze všechny kostky z polí C dodat společně).

## OBCENÁ PRAVIDLA

a) Počet viditelných šálků v obchodní zóně po umístění karty herního plánu udává, kolik akčních bodů mohou hráči v tomto kole utratit. Hráči však mohou provést maximálně 8 akcí, i pokud mají v obchodní zóně 9 ikon šálku.

### Poznámka

Na kartu společnosti hráči umístí bílou kostku na číslo s počtem dostupných akčních bodů a při provádění akce posunou kostku směrem k nule. Nevyužité akční body hráči na konci každého kola ztrácejí.

- b) Hráči musí mít ve své obchodní zóně vždy alespoň jeden šálek viditelný (mějte na paměti, že čím více máte viditelných šálků, tím více akčních bodů je k dispozici).
- c) Na jednom políčku nikdy nemohou být kostky více než jedné barvy najednou. To neplatí pro kavárny.
- d) Není dovoleno přidávat kostky na pole, na kterém již kostky jsou, ani kdyby byly všechny stejné barvy. To neplatí pro kavárny.
- e) Hráč může kdykoliv v průběhu hry odstranit nepotřebné kostky z polí tak, že je vrátí do společné zásoby. To se nepočítá jako utracení akčních bodů a umožní to hráči okamžitě provedení jiné akce na uvolněném poli.

### Poznámka

V prvních kolech je vhodné, aby hráči prováděli své akce postupně a vzájemně si své akce ukazovali a popisovali. Zkušení hráči mohou své akce provádět současně.

## KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra končí poté, co všichni hráči provedou své akce v posledním osmém kole. Hráči získávají vítězné body (VB) za své plně zásobené kavárny, následně také za kostky uložené ve svém skladu takto:

- a) Barva s nejmenším počtem kostek získává 2 vítězné body za každou kostku (0 bodů pokud nejsou uloženy žádné kostky).
- b) Barva s druhým nejmenším počtem kostek získává 1 vítězný bod za každou kostku (0 bodů pokud nejsou uloženy žádné kostky).
- c) Bodují se pouze dvě barvy kostek, a to i v případě, že tyto dvě nebo více barev mají stejný počet kostek.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě rovnosti bodů vyhrává hráč s více kostkami na polích pro pražení (pole C). Pokud nerozhodný stav přetrvává, vyhrává hráč s největším počtem kostek na polích pro sušení (pole B). Pokud nerozhodný stav stále přetrvává, vyhrávají všichni remizující hráči a je čas na šálek lahodné kávy!

### Závěrečné bodování kavárny



Pouze plně zásobené kavárny poskytují hráči body:  $4+3+2 = 9$  vítězných bodů. Body z kavárny v Coimbre se nepočítají, protože nebyly dodány všechny požadované kostky.

### Závěrečné bodování skladu

#### Příklad 1



#### Příklad 2



Žlutá je barva s nejmenším počtem kostek:  
 $2 \text{ VB} \times 4 \text{ kostky} = 8 \text{ vítězných bodů.}$

Hnědá je barva s druhým nejmenším počtem kostek:  
 $1 \text{ VB} \times 6 \text{ kostek} = 6 \text{ vítězných bodů.}$

V tomto příkladu by hráč na konci hry získal 23 vítězných bodů ( $9+8+6$ ).

Žlutá je barva s nejmenším počtem kostek:  
 $2 \text{ VB} \times 0 \text{ kostek} = 0 \text{ vítězných bodů.}$

Hnědá a zelená jsou barvy s 2. nejmenším počtem kostek, ale pouze jedna z nich může být bodována:  
 $1 \text{ VB} \times 6 \text{ kostek} = 6 \text{ vítězných bodů.}$

V tomto příkladu by hráč na konci hry získal 15 vítězných bodů ( $9+0+6$ ).



### Bodová stupnice (sólová hra)

0 až 14	Slabá káva	30 až 35	Velmi výrazná chuť
15 až 22	Nedopražené	36 až 40	Nejlepší blend života
23 až 29	Je v tom kofein!	41 a více	Ať při vás stojí kávoví bohové!

## POKROČILÁ VARIANTA HRY

Zkušení hráči mohou vyzkoušet tuto variantu, která na začátku každého kola přidává dražbu o roli kávového mistra (začínajícího hráče). V pravidlech jsou provedeny následující změny.

### PŘÍPRAVA HRY

- 4 Vyjměte z balíčku 8 karet s hvězdou na zadní straně (\*), zamíchejte karty herního plánu a položte balíček karet lícem dolů k hromádce kostek.
-  Při hře 3 hráčů odeberte z balíčku dalších 8 náhodně vybraných karet (celkem 16 karet).
-  Při hře 2 hráčů odeberte z balíčku dalších 16 náhodně vybraných karet (celkem 24 karet).



**NÁKUP KARTY HERNÍHO PLÁNU:** Po ukončení dražby již hráči za další karty kostkami neplatí.

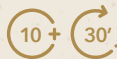
**SLEVA:** Hráč může použít pole s lodí k umístění jedné kostky použité v aukci (i když nabídka byla více než jedna kostka). Kostka se umístí na pole s lodí a zůstane tam až do konce hry, nebo dokud loď nepřekryje další karta. V obou případech se kostka vrátí do skladu a bude započítána jako jakákoli jiná kostka do konečného hodnocení.



- 1 Na začátku každého kola vyloží kávový mistr z dobíracího balíčku lícem nahoru tolik karet herního plánu, kolik je hráčů plus jednu navíc.
- 1a Počínaje kávovým mistrem a dále ve směru chodu hodinových ručiček se může každý hráč zdržet nebo přihazovat, aby se stal novým kávovým mistrem (začínajícím) hráčem. Pokud se všichni hráči ihned zdrží, zůstává kávový mistr stejný.
- 1b Hráči jako nabídku použijí kostky ze svých skladů, které se tímto okamžitě převedou do společné zásoby. Pokud hráč nabídne stejný nebo vyšší počet kostek než hráč, který je po jeho pravici a stále v dražbě, získá žeton kávového mistra.
- 1c Nabídka musí obsahovat alespoň jednu kostku; nula kostek znamená zdržení se. Hráči, kteří se zdrželi se do dražby v daném kole nemohou znovu zapojit.
- 1d Hráč s žetonem kávového mistra na konci aukce (jakkmile se všichni hráči zdrželi) je novým kávovým mistrem.
- 1e Počínaje novým kávovým mistrem a dále ve směru chodu hodinových ručiček si každý hráč vybere kartu z vyložených. Výměna karet není povolena.
- 4 Kolo končí, jakmile všichni hráči dokončí své akce. V tomto okamžiku kávový mistr odloží zbylou kartu na odhazovací balíček a začíná nové kolo.



1-4 hráči



10+

30'

• PRAVIDLA •  
ČESKY



Rozšíření hry EXPRESSO. Přidejte 8 KARET EXPRESSO do základního herního balíčku. Platí všechna pravidla hry (včetně přípravy hry), kromě pravidel pro herní kolo. Prohlédněte si efekt nových ikon.

### ZMĚNY V PRAVIDLECH PRO HERNÍ KOLO

- 1 Na začátku každého kola postupuje kávový mistr následovně:
  - 1/ vytáhne 4 karty herního plánu z balíčku a položí je lícem nahoru na stůl;
  - 2/ ve směru chodu hodinových ručiček dá každému hráči pokyn, aby si vzal nebo koupil jednu kartu herního plánu. Kartu ihned doplní z dobíracího balíčku, aby každý hráč měl na výběr ze čtyř karet;
  - 3/ nakonec si vybere/koupí jednu ze 4 karet a 3 zbývající karty položí na odhazovací hromádku.



**EXPRESSO:** při akci D můžete na toto pole umístit jednu z právě dodávaných kostek. Na konci hry a před bodováním lze kostku na tomto poli vyměnit za kostku libovolné barvy ze společných zásob a přidat ji do skladu. Na toto pole nemůže být umístěna více než jedna kostka a jednou umístěná kostka zde zůstává až do konce hry.



**LOTE:** na tomto poli hráč vypěstuje jednu kostku libovolného typu (barvy).



**NATA:** pokud na konci hry toto pole horizontálně nebo vertikálně sousedí s plně zásobenou kavárnou, k vítězným bodům obchodu se přičtou tyto body koláčku nata; nelze získat body za více než jeden nata koláček na kavárnu a stejný nata koláček nemůže přidat body k více kavárnám.



**PLUS:** na tomto poli vypěstujete dvě kostky zobrazeného typu místo jedné (v příkladu této ikony 2 červené kostky).





Bohemian Games coby nově vznikající vydavatelství deskových her vstupuje na český a slovenský trh s karetní hrou Café, kterou přináší díky exkluzivní spolupráci s vydavatelstvím Pythagoras.

Vizí našeho vydavatelství je přinášet na trh hry pro rodiny s dětmi, které zaujmou začátečníky i pokročilé hráče nejen tématem, grafikou či herními mechanismy, ale také přívětivou cenou. Naším cílem je přinášet radost, úsměvy i nezapomenutelné zážitky ze společně strávených chvil při hraní deskových i karetních her.

VYUŽIJTE SLEVOVÉHO KUPÓNU  
ve výši 100 Kč na nákup  
deskových a karetních her na  
**[www.bohemiangames.cz](http://www.bohemiangames.cz)**

Kód kupónu:

**CafeKupon100**

Platí při nákupu nad 1 000 Kč.

Naše kompletní nabídka:



Videonávody k našim hrám Ušetřete čas při čtení pravidel a naučte se hrát Café rychle a jednoduše pomocí našeho videonávodu.



**AUTOŘI HRY:** Rôla & Costa  
**ILUSTRACE A DESIGN:** Marina Costa  
**VÝVOJ HRY:** David M. Santos-Mendes  
**PODĚKOVÁNÍ:** Jan Rája, Ivana Tilkeridu,  
Eva Piarová, Peter Černák

**[www.bohemiangames.cz](http://www.bohemiangames.cz)**

SLEDUJ NÁS:

 Bohemian Games | Facebook  
 [www.instagram.com/bohemian\\_games/](https://www.instagram.com/bohemian_games/)  
 [www.youtube.com/@Bohemian\\_Games](https://www.youtube.com/@Bohemian_Games)

V případě dotazů nás kontaktujte  
na [info@bohemiangames.cz](mailto:info@bohemiangames.cz)

© PYTHAGORAS 2022  
© BOHEMIAN GAMES 2023  
Všechna práva vyhrazena

