



1-4 játékos



10+

30'

• SZABÁLYOK •



RÓLA  
& COSTA  
JÁTÉKA

ILLUSZTRÁCIÓ ÉS JÁTÉKTERV  
MARINA COSTA

JÁTÉKFEJLESZTŐ  
DAVID M SANTOS-MENDES

1713-ban V. Joao király megparancsolta Melo de Palheta őrmesternek, hogy utazzon Francia Guayanába, és titokban vigyen onnan magokat Brazíliába kávéültetés céljából. Brazília már 1800-ban a világ egyik legnagyobb kávétermelője volt.

A kávéivás népszerűvé vált a portugál kultúrában, és a 20. század elején a Brazíliából, São Tomé és Príncipe-ből, Angolából és Timorból származó kávébab szolgáltatva a legelterjedtebb kávékeverékeket.

Ebben a játékban a játékosok olyan vállalatokat működtetnek, amelyek kávé állítanak elő, dolgoznak fel és szállítanak a századforduló korabeli Portugália legkiválóbb kávézóiba.

## A JÁTÉK CÉLJA

A játék a kávébabok (kockák) áramlását szimulálja.







A játékosok akciópontokat költenek el a kávé termelésére, szárítására, pörkölésére, és végül a kávézóba történő szállítására vagy a saját személyes raktárukban történő tárolására.

# TARTOZÉKOK

## 4 KEZDŐKÁRTYA (minden kártya hat négyzetre van osztva)

Kávébabtermelés négyzet (A akció)				Szárítás négyzet (B akció)
	A	A	B	
Akciópont négyzet				Pörkölés négyzet (C akció)
	A		C	








35x     140 KIS KOCKA, amelyek a kávé 4 különböző eredetét jelölik

4 NAGY KOCKA  1 MESTERJELÖLŐ  1 SZABÁLYKÖNYV 



## 48 KÜLÖNFÉLE TERVEZŐKÁRTYA (minden kártya hat négyzetre van osztva)

Hajó négyzet				Akciópont négyzet
		A		
Üres négyzet				Kávézó: egy vagy két négyzetet foglalhat el (D akció)
	A		D	



## 4 CÉGKÁRTYA

Táblázat, amely segít a játékosoknak számontartani akciópontjaikat			2		
	3	4	5		
	6	7	8		
					

Kockahiány esetén ez a hely kockák tárolására szolgál, melyeket ide helyezve a raktárban öt ilyen színű kockának felelnek meg.

## ELŐKÉSZÍTÉS

- 1 Helyezzétek el a kis fakockákat az asztalra 4 külön halomba (sárga, barna, zöld, piros) úgy, hogy minden játékos számára elérhető legyen.
- 2 Minden játékos magához vesz egy cégkártyát és a hozzá tartozó kezdőkártyát, melyet a kártya hátoldala jelez. Minden játékos elhelyez egy fehér kockát az akciópont táblázat 1-essel jelölt négyzetére.
- 3 Minden játékos magához vesz egy kockát minden színből, és a megfelelő színű kávébab alá helyezi a cégkártya alatti raktárterületre.
- 4 Keverjétek meg a tervezőkártyákat, és tegyétek a paklit képpel lefelé a kockák közelébe.
  - 3 játékos esetén vegyétek ki a pakliból a 8 kártyát, amelyek hátulján a csillag szimbólum található.
  - 2 játékos esetén vegyétek ki a pakliból a 8 kártyát, amelyek hátulján a csillag szimbólum található, valamint további 8 véletlenszerűen kiválasztott kártyát (összesen 16-et).
  - 1 játékos esetén vegyétek ki a pakliból a 8 kártyát, amelyek hátulján a csillag szimbólum található, valamint további 16 véletlenszerűen kiválasztott kártyát (összesen 24-et).

### Megjegyzés

Az egyszemélyes játék szabályai megegyeznek a 2-4 játékos játékkal. A pontozókála a 11. oldalon található.

Tegyétek vissza a felesleges tervező-, kezdő- és cégkártyákat a dobozba.

- 5 Az a játékos lesz a kezdőmester, aki legutóbb ivott egy csésze kávé, ő veszi magához a mesterjelöltöt.



### Megjegyzés

Minden játékosnak úgy kell maga elé helyeznie a kezdőkártyáját, hogy helyet biztosítson a kártyák számára minden irányban. Ez lesz a játékos üzleti területe.

## EGY FORDULÓ

- A mester minden forduló elején a következőképpen jár el:

  - 3 tervezőkártyát húz a pakliból, és képpel felfelé leteszi az asztalra;
  - az óramutató járásával megegyező sorrendben utasításokat ad a többi játékosnak, hogy vegyenek el vagy vásároljanak meg (lásd alább) egy tervezőkártyát. A kártyát azonnal helyettesíteni kell egy másikkal a húzópakliból, így minden játékos 3 közül választhat;
  - végül kiválasztja/megveszi a 3 kártya egyikét, és a 2 megmaradt kártyát a dobópaklira helyezi.
- Minden játékos hozzáadja a kiválasztott kártyát az üzleti területéhez (lásd: KÁRTYA ELHELYEZÉSE).
- Minden játékos minimum egy és maximum nyolc akciót hajt végre (az üzleti területükön látható kávéscsésze ikonok számának megfelelően), és a cégkártyája segítségével nyomon követi a mozgást (lásd: ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK).
- A forduló akkor ér véget, amikor az összes játékos befejezte az akcióit. Ekkor a mester átadja a mesterjelzőt a tőle balra ülő játékosnak, és új kör kezdődik. A játék 8 fordulóból áll. A húzópakli elfogy az utolsó körben, így a körök számolása automatikus.



**TERVEZŐKÁRTYA VÁSÁRLÁSA:** Ha egy kártya csésze ikont tartalmaz, a játékosnak be kell fizetnie egy kockát a raktárából ahhoz, hogy elvehesse azt. Ha a kártyán nincs csésze ikon, a játékos ingyen elveheti.



**KEDVEZMÉNY:** Ha a játékosnak már 2 hajója is látható az üzleti területén, nem kell fizetnie a csészét tartalmazó tervezőkártyáért.

### Megjegyzés

Ha az összes rendelkezésre álló tervezőkártyán van csésze ikon, de a játékosnak nincs kockája a raktárban ahhoz, hogy vásároljon, vagy nincs 2 hajója van az üzleti területén, a játékos kiválasztja a kártyák egyikét, de nem adhatja hozzá az üzleti területéhez (a dobópaklira helyezi). Ezután a játékosok a szokásos módon elvégzik az akciókat, amelyekre jogosultak.

## KÁRTYA ELHELYEZÉSE

Mielőtt bármilyen akciót végrehajtanának, a játékosoknak hozzá kell adniuk a kiválasztott tervezőkártyát az üzleti területükhöz. Az elhelyezési szabályok egyszerűek, de mindent megváltoztathatnak!

- Az összes tervezőkártya hat négyzetre van osztva, még akkor is, ha kettő közülük együtt egy nagyobb kávézót alkot.
- Egy újonnan letett kártyának mindig az üzleti terület 2, 3 vagy 4 látható négyzetét kell lefednie (az első körben a kezdőkártya az üzleti terület).

- 3 Az új tervezőkártyát a többi kártya tetejére kell helyezni, nem pedig azok alá.
- 4 Egy új kártya egy vagy több kártyát is lefedhet. Az előző fordulóknban már lefedett négyzetek nem számítanak, mivel azok nem láthatóak.
- 5 Az új tervezőkártya bármely irányba elforgatható és elhelyezhető.
- 6 Az új kártya lefedhet kockákat tartalmazó négyzeteket is, ha ez történik, azok a kockák visszakerülnek az általános készletbe.

### Példa 1

A kártyák elhelyezésének lehetséges sorrendje

The diagram illustrates the placement of cards in a 4x4 grid over four rounds. Each round shows a new card being placed on top of the previous state, covering some cells. The cards are labeled with letters A, B, C, D and icons: a coffee cup, a sun, a coffee bean, a red coffee bean, a coffee mill, and a coffee shop building.

a) 2. kör:  
KÉT NÉGYZET  
LEFEDÉSE

b) 3. kör:  
HÁROM NÉGYZET  
LEFEDÉSE

c) 4. kör:  
NÉGY NÉGYZET  
LEFEDÉSE

d) 5. kör:  
HÁROM NÉGYZET  
LEFEDÉSE

## AKCIÓK

A játékos négyféle akciót hajthat végre, mindegyiket a saját üzleti területén. Minden akció végrehajtása egy-egy akciópontba kerül.



### A TERMELÉS

A játékos elvesz egy kockát az általános készletből, és egy annak megfelelő színű kávébabot ábrázoló négyzetre helyezi (A négyzet). A négyzetnek üresnek kell lennie, négyzetenként legfeljebb egy kocka helyezhető el.



#### Példa 2

Egy sárga kocka termelése egy akciópontba kerül.

Ha van olyan több négyzetből álló összefüggő terület, amelyek mindegyike tartalmaz kávébabot, egyetlen akcióponttal a terület összes négyzetén termelhetünk.

#### Példa 3

Egyetlen akciópont elköltésével termelünk egy sárga, egy piros és két barna kockát.



### B SZÁRÍTÁS

A játékos elveszi az összes azonos színű kockáját egy vagy több babot tartalmazó négyzetből, és egy szárítónégyzetben (B négyzet) egyesíti őket. Csak üres B négyzetre helyezhetünk így kockákat, nem szabad kockákat hozzáadni egy már kockákat tartalmazó négyzethez.



### Példa 4

Száríts meg két barna kockát egy akciópont elköltésével.



Ha van több négyzetből álló összefüggő szárítótérület, akkor egyetlen akcióponttal a terület összes négyzetén száríthatunk.



### Példa 5

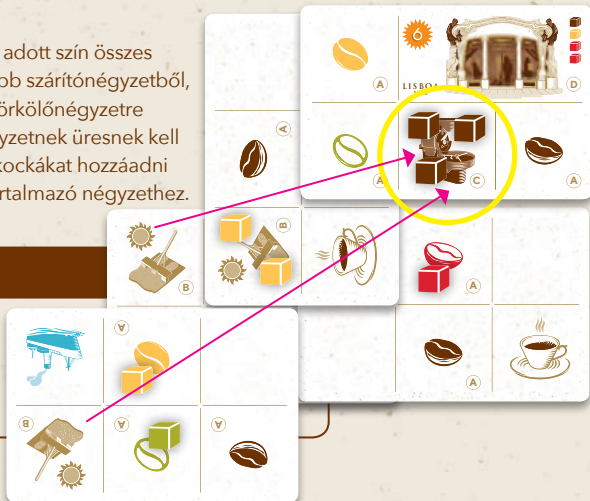
Száríts meg két barna és egy sárga kockát egyetlen akcióponttal.

## C PÖRKÖLÉS

A játékos elveszi egy adott szín összes kockáját egy vagy több szárítónégyzetből, és ráteszi őket egy pörkölőnégyzetre (C négyzet). A C négyzetnek üresnek kell lennie, nem szabad kockákat hozzáadni egy már kockákat tartalmazó négyzethez.

### Példa 6

Pörkölj meg három barna kockát egyetlen akciópont elköltésével.



Ha van több négyzetből álló összefüggő pörkölőterület, akkor egyetlen akcióponttal a terület összes négyzetén pörkölhetünk.

### Példa 7

Pörkölj meg két sárga és három zöld kockát, egyetlen akciópont elköltésével.



### Megjegyzés

A vörös kockát megpörkölhetjük egy harmadik pörkölőnégyzeten is \*, de ez újabb akciópontba kerül.

**Tipp:** ne feledd, a legfontosabb, hogy legyen a területeden legalább egy B négyzet és egy C négyzet, mivel a termelés láncreakciószerűen zajlik, és ezek nélkül a helyek nélkül lehetetlen lesz később végrehajtani a B, C és a D műveleteket.

### D SZÁLLÍTÁS

A játékosok elveszik az összes kockát annyi pörkölőnégyzetről, amennyiről akarják, és eljuttatják ezeket az üzleti területük egy vagy több kávézójába (D hely) vagy a raktárukba.

Ha egy 2-négyzetes kávézó részben rejtett, NEM fogadhat szállítmányt. A kávézónégyzete(ke)n elhelyezett kockák a játék végéig ott maradnak, kivéve, ha a kávézó részben vagy teljesen lefedésre kerül (ebben az esetben a kockákat el kell tenni a tartalékhalmomba). A raktárban lévő kockák később nem használhatóak fel a kávézóba történő szállítások teljesítésére.



0		2	
3	4	5	
6	7	8	





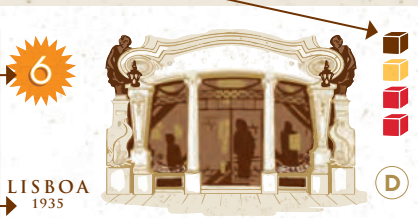

### Példa 8

Szállíts egy piros és egy sárga kockát egy kávézóba, és egy sárga és három zöld kockát a raktárba, egyetlen akciópont elköltésével. A raktárban már előzőleg is volt egy vörös, egy sárga és két barna az előző fordulóból.

Kockák, amelyeket le kell szállítani a kávézóba (tedd a kockákat a kávézó négyzetére).

A játék végén elért győzelmi pontok száma, ha a kávézó teljesen felszerelt, és egyik része sincs elrejtve.

A kávézó városa és a nyitás dátuma.



**FONTOS:** A félreértések elkerülése végett a játékosoknak mindig tisztában kell lenniük azzal, hogy milyen típusú akciót végeznek (A, B, C vagy D), és hogy érvényesülnek az egybefüggő területek hatásai. Például a pörkölés (C akció) optimalizálható összefüggő C négyzetek segítségével. Vegyük észre, hogy ugyanez vonatkozik a D akcióra is, mert a kávézók úgy viselkednek, mintha mindig szomszédosak lennének, és mindegyikük szomszédos lenne a raktárral (és ezért a C összes kockája egybevehető).

## ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

a) Az üzleti területen látható csészek száma a tervezőkártya elhelyezése után azt jelzi, hogy a játékosok hány akciópontot költhetnek el az adott körben. Viszont a játékosok legfeljebb 8 akciót hajthatnak végre, még akkor is, ha az üzleti területükön 9 csésze ikonnal rendelkeznek.

### Megjegyzés

A cégkártyán a játékosok a fehér kockát a rendelkezésre álló akciópontok számára helyezik, és amikor egy akciót végrehajtanak, a kockát eggyel a nulla felé mozgatják. A fel nem használt akciópontok minden forduló végén elvesznek.

b) A játékosoknak mindig láthatóan kell tartaniuk legalább egy csészt az üzleti területükön (de ne feledd, hogy minél több a látható csésze, annál több akciópont áll rendelkezésre).

c) Egy négyzetbe soha nem tehető egynél több színű kocka. Ez a szabály nem vonatkozik a kávézókra.

d) Tilos kockákat hozzáadni egy olyan négyzethez, amelyen már vannak kockák, még akkor sem, ha ezek ugyanolyan színűek. Ez a szabály nem vonatkozik a kávézókra.

e) A játékos mindig el tudja venni a kockákat egy négyzetről, ha azonnal visszahelyezi őket a tartalékba. Ez nem kerül akciópontba, és lehetővé teheti egy akció azonnali végrehajtását a kiürített területen.

### Megjegyzés

Az első néhány körben minden játékosnak ajánlott az akcióit úgy végrehajtani, hogy közben mutatja a többieknek, amit csinál. Miután a játékosok megismerték az akciókat, ez mehet szimultán is.

## JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

A játék akkor fejeződik be, miután minden játékos végrehajtotta a 8., azaz utolsó forduló akciót.

A játékosok győzelmi pontokat kapnak teljesen feltöltött kávézóikért és a raktárukban tárolt kockákért az alábbiak szerint:

a) Az a szín, amiből a legkevesebb kockát gyűjtötte, kockánként 2 győzelmi pontot ér (0, ha nincsenek tárolt kockák).

b) Az a szín, amiből a második legkevesebb kockát gyűjtötte, kockánként 1 győzelmi pontot ér (0, ha nincsenek tárolt kockák).

c) Kizárólag két szín ér pontot, még akkor is, ha ez a 2 vagy ezenken kívül a többi is azonos számú kockából áll.

A legtöbb pontot szerző játékos a győztes. Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek több kockája van a pörkölőterületen. Ha továbbra is döntetlen az állás, az a játékos nyer, akinek a legtöbb kockája van a szárítóterületen.

Ha a döntetlen makacsul továbbra is fennáll, az összes döntetlent elért játékos nyer, és itt az ideje egy csésze kávénak!

## A kávézók végső pontozása



Ezekből a teljesen felszerelt kávézókból  $4+3+2=9$  győzelmi pontja származik a játékosnak. A Coimbra kávézó pontjai nem számítanak, mert nem az összes jelzett kocka lett leszállítva.

## A raktár végső pontozása

Példa 1



A sárga színű kockából van a legkevesebb:

•  $2\text{gyp} \times 4 \text{ kocka} = 8$  győzelmi pont

A barna színű kockából van a második legkevesebb:

•  $1\text{gyp} \times 6 \text{ kocka} = 6$  győzelmi pont

Ebben a példában a játékos 23 győzelmi ponttal ( $9+8+6$ ) fejezné be a játékot.

Példa 2



A sárga színű kockából van a legkevesebb:

•  $2\text{gyp} \times 0 \text{ kocka} = 0$  győzelmi pont

A barna és a zöld kockák száma ugyanannyi, ami a második legkevesebb, de csak az egyikük számolódik bele a végső pontszámába:

•  $1\text{gyp} \times 6 \text{ kocka} = 6$  győzelmi pont

Ebben a példában a játékos 15 győzelmi ponttal ( $9+0+6$ ) fejezné be a játékot.

### Eredményeskála (egyszemélyes játék)

0 - 14	gyenge
15 - 22	átlagos
23 - 29	jó

### Eredményeskála


30 - 35	nagyon jó
36 - 40	rendkívüli
41 és afölött	sok sikert hozzá!

## HALADÓ VÁLTOZAT

Tapasztalt játékosok kipróbálhatják azt a változatot, amelynél minden kör elején licitálási jog társul a mester szerepéhez. A szabályok a következők szerint módosulnak.

### ELŐKÉSZÍTÉS

4 Vedd ki a pakliból a 8 kártyát, amelyek hátoldalán csillag található, keverd meg a tervezőkártyákat, és tedd a paklit képpel lefelé a kockák közelébe.

 3 játékosnál véletlenszerűen vegyetek el további 8 kártyát (összesen 16-ot).

 2 játékosnál véletlenszerűen vegyetek el további 16 kártyát (összesen 24-et).



**TERVEZŐKÁRTYA VÁSÁRLÁS:** a licitálás lezárulása után a játékosok nem fizetnek több kockát kártyavásárlás esetén.



**KEDVEZMÉNY:** A játékos hajóra is lehet egyetlen kockát a licitálás során (még akkor is, ha a licit egynél több kockáról szól). A kocka a hajó négyzetére kerül, és ott marad a játék végéig, vagy amíg a hajót le nem fedí egy újabb kártya. Mindkét esetben a kocka visszakerül a raktárba, és bármely másik kockához hasonlóan beleszámít a végeredménybe.

- 1 Minden forduló elején a mester húz, képpel felfelé letesz az asztal közepére a játékosok számánál eggyel több kártyát.
- 1a Kezdve a mesterrel, az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos passzolhat vagy licitálhat arra, hogy ő váljon a következő mesterré. Ha minden játékos azonnal passzol, a mester ugyanaz marad.
- 1b A játékos a tétjét a raktárában lévő kockákkal teszi meg, amelyek így azonnal visszakerülnek az általános készletbe. Ha egy játékos ugyanannyi vagy több kockát kínál, mint a tőle jobbra lévő, még a licitben lévő játékos, akkor ő kapja a mesterjelzőt.
- 1c Az ajánlatnak legalább egy kockáról kell szólnia; nulla kockás licit passzolást jelent. A passzoló játékosok nem kezdenek újra licitálni.
- 1d Az a játékos lesz a mester, akihez a licitálás végén a mesterjelző kerül (amikor az összes játékos passzolt).
- 1e Az új mestertől kezdve és az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos választ egy kártyát felfelé fordítottak közül. A kártyák helyett nem kerülnek elő újak.
- 4 A forduló akkor ér véget, amikor az összes játékos befejezte az akcióit. Ekkor a mester eltávolítja a nem használt kártyát, és új kör kezdődik.