

KAWA KAPIBARA

CEL GRY

2-4 GRACZY • 30 MINUT

Wszyscy dobrze wiedzą, że kapibary uwielbiają spędzać czas w przyjemnym miejscu, popijając dobrą kawę i przegryzając smakowite przekąski! Stwórz najprzytulniejszą kawiarnię, by zadowolić przybywające do niej kapibary i zdobyć najwięcej 🌟 punktów!

ZAWARTOŚĆ

**83 KARTY
KAWIARNI**



**12 KART
WYJĄTKOWYCH GOŚCI**



4 KARTY LAD



ZNACZNIKI MONET

W razie potrzeby rozmiń/wydaj resztę.



× 25



× 8



PRZYGOTOWANIE

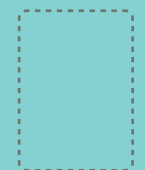
- 1 Potasuj talię **kart Kawiarni** i ułóż ją zakrytą na środku pola gry. Dobierz 4 karty i ułóż je, odkryte, obok talii. Będziemy je nazywać **witryną**. Zostaw miejsce obok na **stos kart odrzuconych**.
- 2 Potasuj **karty Wyjątkowych Gości** i dobierz 5 z nich, a następnie ułóż je obok siebie, odkryte, w pobliżu witryny. Resztę odłóż do pudełka.
- 3 Przygotuj rezerwę **Monet**.
- 4 Każdy z graczy dostaje **Monety** o łącznej wartości 7, dobiera na rękę 4 **karty Kawiarni** z talii (*nie pokazuje ich nikomu*) i obiera losowo **kartę Lady**, którą kładzie przed sobą – **kawiarnia** zostaje otwarta.
- 5 Wybierzcie gracza rozpoczynającego grę. *Sugerujemy, by zaczął ten, kto najdłużej utrzyma na nosie pomarańczę, ale dowolna metoda wyboru pierwszego gracza się sprawdzi.* Gra zaczyna się od tury pierwszego gracza!

POLE GRY

Pięciu Wyjątkowych Gości



Rezerwa
Monet



Stos kart
odrzuconych



Talia

1



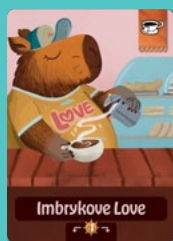
Witryna z 4 kartami Kawiarni

KAŻDY GRACZ

4



Monety
o wartości 7



Karta Lady



4 karty Kawiarni
na ręce

PODCZAS TWOJEJ TURY

Wybierz 1 kartę spośród trzymanyh na ręce i albo **dołóż** ją do swojej kawiarni, albo **obsłuż** opisanego na niej *klienta*. Potem **uzupełnij** karty na ręce tymi z witryny; nadszedł czas na turę następnego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

JAK CZYTAĆ KARTY KAWIARNI

Każda karta to **dwa w jednym**: jej **górna część** to coś, co możesz dodać do wystroju bądź menu twojej kawiarni, by zadowolić klientów. Tablica na **dole karty** reprezentuje klienta odwiedzającego twoją kawiarnię. Kiedy zagrywasz dowolną z tych kart, wybierasz tylko jedną jej funkcję – nigdy obie. *Wybór należy wyłącznie do ciebie!*

Górna część karty to coś, co możesz dodać do swojej kawiarni.

RODZAJ POŚIŁKU		Lemoniada	TYP WYSTROJU		Muzyka na żywo
KOSZT KARTY		4	SPECJALNA KATEGORIA		5 <i>Wykonawca</i>
PUNKTY		2		ZASADY PUNKTOWANIA	 za każdą  w kawiarni.
OPIS AKCJI	 Odkryj 2 karty z talii; zarabiasz  za każdy  którego pragną opisać na nich klienci. Następnie odrzuć te karty.				
POŚIŁEK, NA JAKI MA OCHOTĘ KLIENT			WYSTRÓJ, JAKI PREFERUJE KLIENT		ZNACZNIK „ULUBIONY POŚIŁEK”
					
					

Dolna część karty to klienci, których możesz obsłużyć.



DODAWANIE POSIŁKÓW/WYSTROJU

Zapłać **koszt** karty (wydając odpowiednią liczbę Monet – wracają one do rezerwy), i dołóż ją do swojej kawiarni (patrz **Zarządzanie kawiarnią** na następnej stronie).



Przykładowo dodajesz do kawiarni kartę Ciasteczka ze swojej ręki, płacąc jej koszt – 3 Monety. Od tej pory będziesz mógł zadowolić klientów mających ochotę na Słodycze!



Jeśli na karcie znajduje się opis akcji na białym tle, postępuj zgodnie z zawartymi tam instrukcjami (akcje z **trwałym efektem** oznaczone są symbolem ).



Przykładowo te karty zawierają opisy akcji (w przypadku Stołu to **trwały efekt**). Jeśli dołożyłeś którąkolwiek z nich do swojej kawiarni, postępuj zgodnie z opisem akcji.



Symbol w lewym górnym rogu karty określa, do jakiej kategorii należy rzecz dodawana do menu bądź wystroju kawiarni.

?

POSILEK

Symbol pokazuje rodzaj jedzenia lub napoju do zamówienia w kawiarni.



KAWA



HERBATA



ZIMNY NAPÓJ



PRZEKĄSKA



ZUPA



SŁODYCZE

?

WYSTRÓJ

Symbol pokazuje typ wystroju w twojej kawiarni. Twoja kawiarnia **może** zawierać elementy wystroju należące do różnych typów. Wystrój jest potrzebny, by zyskiwać stałych bywalców (patrz *Stali bywalcy* na stronie 7).



RUSTYKALNY



RETRO



NOWOCZESNY

Na początku twoja kawiarnia serwuje tylko Kawę lub Herbatę, co zaznaczono na karcie Lady. W trakcie gry będziesz dokładał kolejne karty... i rozwijał kawiarnię, serwując niepowtarzalną mieszankę smaku i wystroju!



ZARZĄDZANIE KAWIARNIĄ

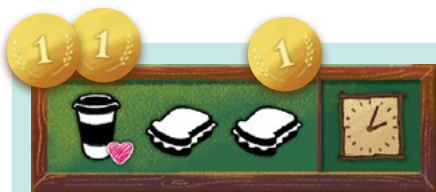
Sugerujemy, aby karty układać w linii poziomej obok karty Lady, w dowolnej kolejności. Możesz nakładać je na siebie, aby oszczędzić miejsce; upewnij się jednak, że najważniejsze informacje pozostaną widoczne: symbol posiłku/wystroju, punkty, nazwy kart (i ich specjalne kategorie) oraz trwałe efekty!



OBŚLUGIWANIE KLIENTÓW

Tablica klienta pokazuje, na jakie typy **posiłków** ma ochotę klient i jaki preferuje **wystrój**. Jeśli twoja kawiarnia serwuje któreś z tych upragnionych typów posiłków (dołożyłeś do niej wcześniej odpowiednie karty), za każdy z nich zarabiasz **1** (z rezerwy).

- Klienci **nie chcą konkretnych** posiłków z upragnionego typu. Przykładowo klient, który ma ochotę na Przekąskę, zadowolony się **dowolnym** posiłkiem należącym do tego typu.
- Jeśli klient ma ochotę na więcej niż jeden posiłek tego samego typu, **nie zadowolisz** go w pełni, jeżeli w swojej kawiarni masz tylko jeden symbol tego posiłku; każdy symbol spełnia tylko **jedno** odpowiadające mu pragnienie.
- Niektóre pragnienia są oznaczone **symbolem** ; to **ulubiony rodzaj posiłku** klienta i kupi on wszystko, co masz! W przypadku **ulubionych** posiłków otrzymujesz **1** za każdy odpowiadający im symbol w twojej kawiarni zamiast pojedynczej Monety.
- Możesz** obsłużyć klienta, na którym **nic** nie zarobisz (ponieważ nie jesteś w stanie zaserwować mu tego, czego pragnie). W rzadkich przypadkach to może być twój jedyne dostępny ruch w danej turze.
- Symbole **wystroju** nie pozwalają zarabiać Monet, nawet jeśli symbol zgadza się z tym na tablicy klienta; tylko **posiłki** pozwalają zarabiać Monetę.



Przykładowo ten klient ma ochotę na jedną Kawę i dowolne dwie Przekąski. Masz tylko jedną Przekąskę, więc zarabiasz na niej **1**.

Jednakże Kawa jest **ulubionym posiłkiem** tego klienta, dlatego kupuje on wszystkie (dwie, licząc z symbolem na Ładzie) Kawy, którymi dysponujesz, dzięki czemu zarabiasz **2**.



WYJĄTKOWI GOŚCIE

Na karcie każdego **Wyjątkowego Gościa** podano wartość **6** punktów oraz opis kombinacji posiłków, wystroju i pieniędzy. Jeśli twoja kawiarnia na koniec gry spełnia (lub przekracza) wszystkie wymagania Wyjątkowego Gościa, otrzymujesz związane z nim punkty.



Przykładowo jeśli na koniec gry masz minimum 3 **Przekąski**, otrzymujesz punkty za Żarłoka!

Kiedy obsłużysz klienta, odłóż jego kartę na stos kart odrzuconych... **chyba że** stanie się **stałym bywalcem**:

STALI BYWALCY

Jeśli zaspokoisz **wszystkie trzy** pragnienia dotyczące **posiłków i** w twojej kawiarni znajduje się **przynajmniej jeden element preferowanego przez klienta wystroju**, umieść kartę danego klienta pod kartą Lady tak, żeby widoczna była tylko tablica; ten klient został **stałym bywalcem** i na koniec gry będzie warty **4 punkty**!



Przykładowo ten klient ma ochotę na dowolną Herbatę, dowolny Zimny Napój i dowolną Przekąskę, a także preferuje wystroj Rustykalny. Twoja kawiarnia posiada wszystkie trzy symbole (dzięki czemu zarabiasz 3) oraz elementy wystroju Rustykalnego. Klient zostaje stałym bywalcem, wkładasz więc jego kartę pod kartę Lady.



UZUPEŁNIANIE

Uzupełnij liczbę kart na ręce do **czterech**, dobierając wybrane przez siebie karty z witryny. Następnie na puste miejsca na witrynie wyłóż nowe karty z talii. Twoja tura dobiegła końca. Jeśli zdarzyłoby się, że talia się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię.

ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli podczas swojej tury zyskasz **trzeciego stałego bywalca** (**czwartego** w grze dwuosobowej) i/lub talia zostanie potasowana **drugim raz** (patrz **Uzupełnianie**), następuje koniec gry. Każdy z **pozostałych** graczy rozgrywa jeszcze jedną turę, po czym rozgrywka dobiega końca.

Podlicz punkty w następujący sposób (przyda ci się ołówek i kartka papieru):



za każde **2 Monety**,
zaokrąglając w dół.



Na każdej **karcie Kawiarni**
widnieje wartość punktowa.
Wiele z nich jest stałych, ale
niektóre opisują warunki
wpływające na punktację.



za każdego
stałego bywalca
umieszczonego pod
kartą Lady.



za każdego **Wyjątkowego Gościa**,
którego wymagania udało się spełnić.

Gracz z największą liczbą punktów uszczęśliwił najwięcej kapibar i wygrywa! Przy remisie podzielcie się zwycięstwem!

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

PROJEKT GRY
ROBERTA TAYLOR

ILUSTRACJE
CINDY MONROY

PROJEKT GRAFICZNY
CHIP COLE

GRAFIKI, ROZWÓJ I INSTRUKCJA
JOSH CAPPEL

DYREKTOR KOMUNIKACJI
SEAN JACQUEMAIN

ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI
HELAINA CAPPEL



WERSJA POLSKA

TŁUMACZENIE
RADOŚLAŃ STASZEWSKI

REDAKCJA
ANNA JAKUBOWSKA
MICHAŁ MISZTAŁ

KOREKTA
KAROLINA LUTY

SKŁAD
BARTOSZ KNAPIK

Roberta dziękuje: Dziękuję zespołowi KTBG, mojej rodzinie i wszystkim niesamowitym ludziom, których mam przyjemność poznać w społeczności graczy. Wasze wsparcie, zachęta i przyjaźń znaczą dla mnie wszystko!

KTBG dziękuje: Dziękujemy wszystkim wspierającym *Maki Master* za pomoc w urzeczywistnieniu tej gry, Robertce jak zawsze za powierzenie nam swoich wspaniałych projektów oraz testerom: Aubrey Cappel, Jory Cappel, Rowan Cappel, Sam Cappel, Ruth Cappel i Jacquemain Crew!

Opublikowane z miłością przez KTBG
www.kidstablebg.com ©2024 All rights reserved



WYDAWCA

Alis Games Sp. z o.o.
Bosmańska 8, 43-300 Bielsko-Biała
©2025 Alis Games