

Моя Кав'ярня



Правила

Вік 8+ | 2-4 гравці | 30 хвилин

Коли дні коротшають, клієнти вишиковуються в черги за теплими й затишними напоями, щоб прогнати від себе холод. Чи здатні ви впоратися з метушню та напруженим графіком роботи кафе цієї зими?

Мета гри

Виконуйте замовлення клієнтів, щоб здобувати вподобайки та заробляти переможні очки. Гра закінчується, коли вичерпано колоду замовлень або коли хтось отримує 5 карток штрафів. Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

Компоненти



1 ігрове поле



4 планшети гравців



24 плитки покращень
(по 6 кожного кольору)



16 плиток інгредієнтів



8 фігурок гравців
(по 2 кожного кольору)



2 таці для інгредієнтів



102 фішки інгредієнтів



1 жетон першого гравця



15 жетонів печива



12 філіжанок



90 карток замовлень

Приготування



Якщо ви вже грали в гру «Моя кав'ярня», можете одразу перейти до розділів «Підрахунок очок» на с. 6 та «Просунуте приготування» на с. 10.

- 1 Розмістіть ігрове поле посеред столу. Викладіть плитку інгредієнтів горілиць на ігрове поле, як зображено.
- 2 Навмання вилучіть відповідну до кількості гравців кількість карток із колоди замовлень і поверніть у коробку. Не переглядайте їх. Решту карток перетасуйте та сформуйте колоду, яку покладіть долілиць поруч із ігровим полем.

2 гравці: вилучіть 20 карток | 3 гравці: вилучіть 10 карток | 4 гравці: не вилучайте жодної

- 3 Розсортуйте фішки інгредієнтів у дві таці для інгредієнтів. Розташуйте таці та жетони печива біля ігрового поля — це запас. Кожен гравець бере 1 жетон печива із запасу (форма жетонів печива не впливає на ігролад).
- 4 Кожен гравець вибирає колір і бере 1 планшет гравця, 1 фігурку й 6 плиток покращень цього кольору, а також 3 філіжанки. Разом виберіть 4 з 6 плиток покращень, однакових для всіх гравців, які використовуватимете в цій партії. Кожен має розмістити свої плитку на планшеті гравця долілиць. Якщо це ваша перша партія, рекомендуємо використовувати 4 плитки покращень, показані нижче. Розмістіть філіжанки над своїм планшетом гравця. Невикористані плитки покращень та інші компоненти поверніть у коробку.

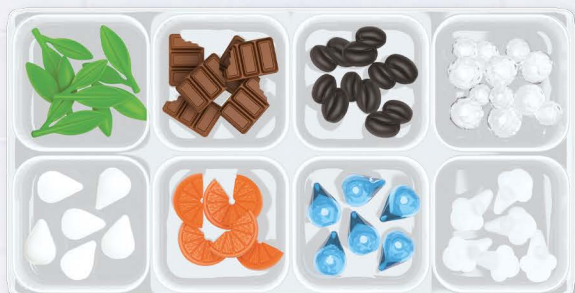


Приклад приготування для 3 гравців

2



3





- 5 Оберіть першого гравця. Він або вона кладе жетон першого гравця поруч із собою горілиць (написом «Відчинено» догори).
- 6 Кожен гравець бере дві картки замовлень з колоди й розміщує їх у своїй черзі замовлень праворуч від планшета гравця: кладе одну в зону очікування 1, іншу — в зону очікування 2. Перший гравець додатково бере ще одну картку замовлення та кладе її в зону очікування 1 (тож матиме дві картки в цій зоні).
- 7 Починаючи з гравця праворуч від першого і рухаючись проти годинникової стрілки, кожен розміщує свою фігурку на вільній клітинці інгредієнта на ігровому полі. Розміщувати фігурку на зайнятій клітинці не можна. Коли розміщуєте фігурку, ви щоразу берете одну фішку відповідного інгредієнта із запасу та кладете її в одну зі своїх філіжанок.

У партіях на 2 гравців початкове розміщення фігурок і деякі правила гри відрізняються. Детальніше дивіться розділ «Правила для 2 гравців» на с. 11.



Перебіг гри

Перший гравець робить перший хід. У свій хід виконуйте ці дії в такій послідовності. Обов'язкові дії виконуйте завжди, а дії, позначені як необов'язкові, можете виконати за бажанням. Після цього хід переходить до гравця ліворуч.

1. Активуйте покращення (необов'язково) ➔ 2. Перемістіться (обов'язково)
➔ 3. Наповніть філіжанки (обов'язково) ➔ 4. Виконайте замовлення (необов'язково)
➔ 5. Плин часу (обов'язково)

1. Активуйте покращення (необов'язково)

Можете скинути 3 картки вподобайок (якщо маєте їх на початку свого ходу у верхньому лівому куті планшета), щоб активувати одне покращення на свій вибір. Виберіть одну з плиток покращень, що лежить допліць на вашому планшеті, та перегорніть її горілиць — так ви позначите, що її активовано. Ви можете використовувати це покращення вже під час цього ходу (детальний опис кожного покращення дивіться на с. 7).

2. Перемістіться (обов'язково)

Перемістіть свою фігурку на ігровому полі, щоб отримати інгредієнти з клітинок. Під час руху дотримуйтеся таких правил:

1. За хід ви мусите переміститися на 1-3 клітинки.
2. Ваша фігурка може рухатися лише на суміжні по горизонталі або вертикалі клітинки (рух по діагоналі заборонено, дивіться мал. 1).
3. Збирайте інгредієнти з кожної клітинки, на яку заходите (дивіться мал. 2).
- Отримуйте інгредієнт з кожної клітинки, на яку наступає ваша фігурка під час руху. Кількість фішок інгредієнтів необмежена; якщо вони закінчилися, використовуйте будь-які слушні замітники.
4. Ви можете пройти через клітинку, на якій уже є фігурка, але не можете завершити на ній свій рух (дивіться мал. 3).
- Зайти на зайняту клітинку й отримати з неї інгредієнт можна лише якщо маєте достатньо кроків, щоб залишити її й завершити рух на вільній клітинці.
5. Можете витрачати жетони печива, щоб робити додаткові кроки (дивіться мал. 4).

Кожне печиво дає 1 додаткову клітинку руху. Коли витрачаєте жетон печива, щоб переміститися, дотримуйтеся всіх інших правил переміщення. У будь-якому разі ви отримуйте інгредієнти з усіх додаткових клітинок. На це можна витратити будь-яку кількість жетонів печива — повертайте їх у запас. Можна навіть зайти на зайняту клітинку на третій крок свого переміщення і потім вийти з неї, використавши для цього печиво. Завершувати рух на зайнятій клітинці все одно не можна.

6. Можна заходити на ту саму клітинку понад один раз (див. мал. 4).
- Ви можете проходити через ту саму клітинку кілька разів за один хід або завершити рух на клітинці, через яку вже проходили раніше. Це правило також стосується вашої початкової клітинки.

Мал. 1



Мал. 2



Мал. 3



Мал. 4



3. Наповніть філіжанки (обов'язково)

Розкладіть фішки інгредієнтів, які ви отримали під час переміщення, по своїх філіжанках за такими правилами:

- можете покласти всі отримані впродовж цього ходу фішки інгредієнтів в одну філіжанку або розподілити їх між кількома філіжанками;
- не можна перемішувати фішки інгредієнтів, що вже лежать в одній філіжанці, до іншої філіжанки;
- можете спорожнити філіжанку в будь-який момент свого ходу — виберіть потрібну філіжанку й поверніть усі фішки інгредієнтів із неї в запас;
- перед початком 4 кроку повертайте в запас всі фішки інгредієнтів, які ви не поклали у філіжанки.

4. Виконайте замовлення (необов'язково)

Потрібні інгредієнти зображено на картці замовлення праворуч. Щоб виконати замовлення, дотримуйтеся послідовності:

1. Замовлення готове.

Коли філіжанка містить потрібні фішки інгредієнтів (і не містить зайвих), поставте її на картку замовлення, щоб показати іншим гравцям, що це замовлення готове.

2. Замовлення виконане.

Якщо інгредієнти у філіжанці точно відповідають зазначеним на картці замовлення, поверніть фішки інгредієнтів у запас і покладіть виконану картку замовлення долілиць у верхній лівий кут свого планшета гравця як уподобайку від відвідувачів закладу. Якщо інгредієнти у філіжанці не повністю відповідають зазначеним на картці замовлення, ви не можете виконати це замовлення. Поверніть філіжанку на її початкове місце.



Правильно наповнена філіжанка



Неправильно наповнені філіжанки

Особливе меню

Деякі картки замовлень належать до особливого меню. Щоразу, коли ви виконуєте картку замовлення з особливого меню, візьміть 1 жетон печива із запасу.

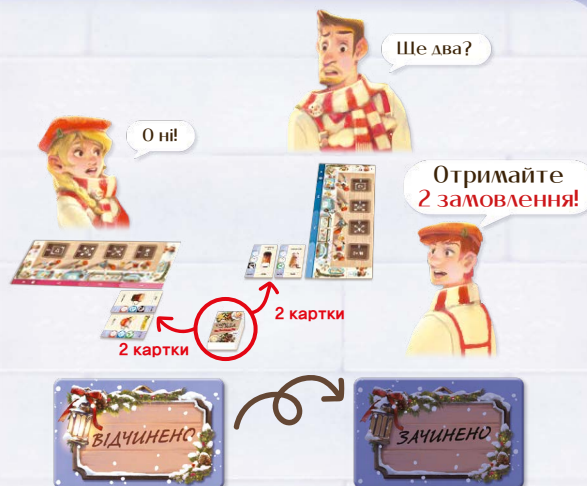


3. Забагато замовлень

Перевірте, скільки карток замовлень ви виконали під час цього ходу. Два наступні за порядком ходу гравці, починаючи з гравця ліворуч від вас, беруть з колоди замовлень таку ж кількість карток і додають їх у зону очікування 1 своєї черги замовлень.

❶ Останні замовлення

Якщо в колоді на цьому етапі недостатньо карток замовлень, перший і другий гравці ліворуч від вас беруть стільки карток, скільки зможуть, починаючи з першого гравця ліворуч. Після цього перегорніть жетон першого гравця написом «Зачинено» догори.

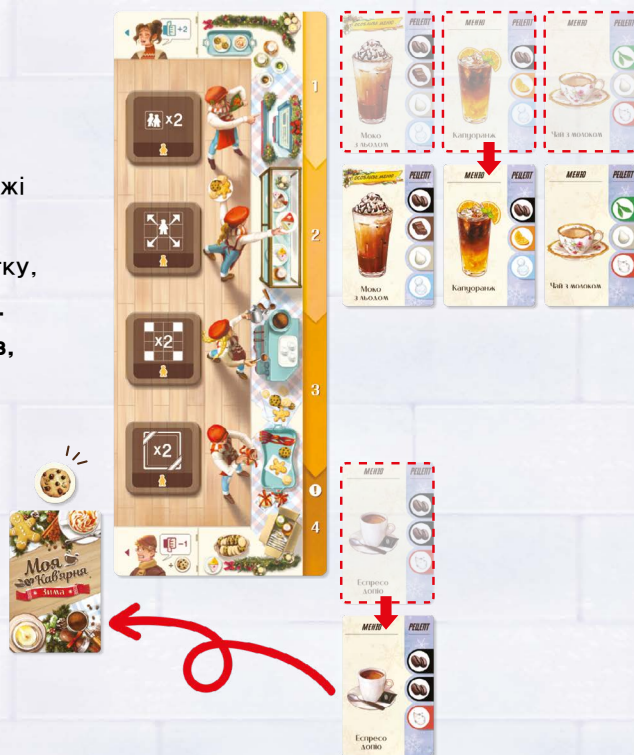


5. Плин часу (обов'язково)

Перемістіть усі картки замовлень у своїй черзі замовлень на одну зону очікування вниз, після чого ваш хід завершується.

❶ Пропущені замовлення

Усі картки замовлень, які через **плин часу** виходять за межі зони очікування 4, покладіть долілиць у нижній лівий кут свого планшета гравця як картки штрафів. За кожну картку, розміщену в цей спосіб, візьміть 1 жетон печива із запасу. Якщо будь-який гравець має 5 або більше карток штрафів, негайно перегорніть жетон першого гравця написом «Зачинено» догори.



Завершення гри активується, щойно жетон першого гравця перегорнули написом «Зачинено». Після цього продовжуйте грати, доки гравець праворуч від першого не закінчить свій хід (так усі гравці зроблять однакову кількість ходів протягом партії).



У грі «Моя кав'ярня: зима» підрахунок очок відрізняється від оригінальної «Моя кав'ярня», тому зверніть на це увагу.

Після завершення гри кожен гравець рахує свої очки:

- +2 очки за кожну картку вподобайки
- +5 очок за кожне активоване покращення
- 1 очко за кожну картку штрафів

Перемагає гравець, що має найбільшу кількість очок. У разі нічиєї, серед гравців, що поділили перше місце, перемагає той чи та, хто має більше карток вподобайок. Якщо нічия зберігається, перемагає той чи та з них, у кого більше жетонів печива. Якщо й це не визначає переможця, ці гравці ділять перемогу.

Покращення

Після активування, покращення надають вам постійні властивості. Загалом у грі 6 типів покращень. Ви можете активувати покращення на початку свого ходу — для цього скиньте 3 картки вподобайок. Перегорніть горілиць жетон покращення, яке ви активували. Можете використовувати його властивість, починаючи з цього ходу. Активовані покращення діють до кінця гри.

1. Подвійні фігурки



Ви отримуєте вдвічі більше інгредієнтів, коли заходите на клітинку, на якій уже стоїть фігурка.

2. Подвійна кінцева клітинка



Ви отримуєте вдвічі більше інгредієнтів з клітинки, на якій завершуєте своє переміщення.

3. Подвійні кути



Ви отримуєте вдвічі більше інгредієнтів з 4 кутових клітинок ігрового поля.

4. Подвійні фірмові інгредієнти



Ви отримуєте вдвічі більше інгредієнтів на клітинках фруктів, шоколаду, води та чайного листя.

5. Рух по діагоналі



Ваша фігурка тепер може рухатися по діагоналі (додатково до горизонталі та вертикалі).

6. Стрибок



Якщо ви вирішите не отримувати фішки інгредієнтів під час першого кроку свого переміщення, можете натомість виконати додаткове переміщення.



Доступні варіанти переміщень після активування покращення «Рух по діагоналі».



Приклад переміщення й отримання інгредієнтів з активованим покращенням «Стрибок».

Властивості покращень комбінуються — дивіться нижченаведені приклади.



Приклад 1. Синій гравець, чий хід відбувається зараз, вже активував два покращення: «Подвійні фігурки» та «Подвійні кути». Фігурка жовтого гравця стоїть на кутовій клітинці з кавовими зернами. Спершу синій гравець переміщує свою фігурку на цю клітинку й завдяки одночасній дії покращень «Подвійні фігурки» та «Подвійні кути» отримує 4 фішки кавових зерен.



Тоді синій гравець проходить через клітинку з парою, з якої почав рух, і завершує переміщення на клітинці фруктів, тож отримує 1 фішку пари та 1 фішку фруктів внаслідок цього переміщення.



Приклад 2. Хід жовтого гравця. Він чи вона вже має активовані покращення «Рух по діагоналі» та «Стрибок». Жовтий гравець переміщує свою фігурку на клітинку води, але вирішує не брати цю фішку, щоб скористатися покращенням «Стрибок» і здійснити ще одне переміщення. Після цього він або вона рухається по діагоналі на клітинку з молоком й отримує 1 фішку молока, а далі проходить через клітинку шоколаду й завершує рух на клітинці з паром, здобувши відповідно 1 фішку шоколаду й 1 фішку пари.



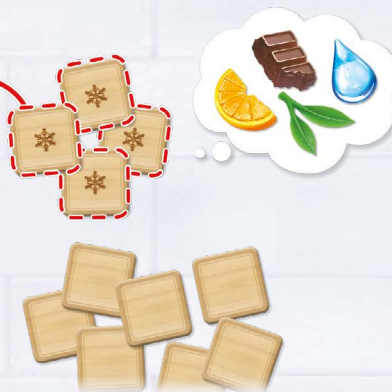
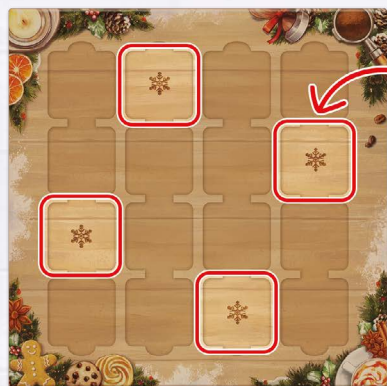


Просунуте приготування

Коли ви вже призвичаїтеся до партій у «Моя кав'ярня: зима», застосуйте такі зміни, щоб повністю відчувати цю гру. Змініть приготування до гри, як описано нижче.

❶ Хаос на ігровому полі!

Розмістіть плитки інгредієнтів на ігровому полі навмання. Спочатку перегорніть плитку фруктів, шоколаду, води й чайного листа долілиць та перемішайте їх, а потім у довільний спосіб розташуйте на клітинках зі сніжинками. Після цього перегорніть долілиць решту плиток інгредієнтів, перемішайте і навмання розмістіть на всіх інших клітинках ігрового поля. Тоді розкрийте всі плитку інгредієнтів.



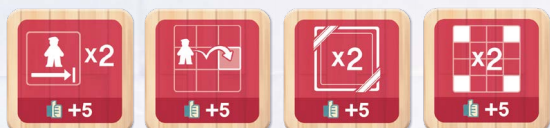
❷ Змінні покращення

Коли ви вже добре опануєте гру, кожен гравець може самостійно вибирати для себе плитку покращень.

❸ Рекомендовані поєднання плиток покращень і розміщення плиток інгредієнтів

Сніжний день

Обережно рухайтеся, щоб не наштовхуватися одне на одного в заметілі!



Вітряний день

Сильний вітер перемішав усі інгредієнти!



Підготуйте ігрове поле, використовуючи варіант «Хаос на ігровому полі!», описаний вище.





Правила для 2 гравців

Більшість правил базової гри застосовують без змін, за винятком поданих нижче.

❶ Приготування до гри

Після того як виберете колір, візьміть по 2 фігурки цього кольору кожен замість 1.

Оберіть першого гравця. Починаючи з іншого гравця, розміщуйте фігурки на ігровому полі по одній за раз за звичайними правилами, доки кожен гравець не розмістить обидві свої фігурки. Гравці отримують фішки інгредієнтів з обох початкових клітинок, на яких перебувають їхні фігурки.

❷ Перебіг гри

- **Переміщення.** Під час свого ходу вибирайте лише одну фігурку, яку будете переміщувати. Не можна розділяти переміщення між двома своїми фігурками.
- **Покращення.** Властивість покращення «Подвійні фігурки» працює і на клітинках, де перебуває ваша власна друга фігурка.
- **Забагато замовлень.** Перевірте, скільки карток замовлень ви виконали під час цього ходу. Інший гравець бере з колоди таку саму кількість карток і кладе їх у зону очікування 1 своєї черги замовлень.
- **Плин часу.** Після того як ви перемістили картки у своїй черзі замовлень, але перш ніж завершите свій хід, візьміть 1 картку з колоди і додайте її в зону очікування 1 своєї черги замовлень. Після цього перевірте, чи виконано умову завершення гри, і лише тоді завершіть свій хід.



Варіант «Юний бариста»

Спробуйте цей варіант правил під час гри з дітьми.

❶ Приготування до гри

Не використовуйте плитку покращень.

Кожен гравець розміщує по 2 картки замовлень у кожній зоні очікування своєї черги замовлень (усього 8 карток). Коли ви призвичаїтеся до гри, можете спробувати додати більше карток замовлень.

❷ Перебіг гри

- **Переміщення.** Щоходу ви можете переміститися на 1–4 клітинки. Можна завершити переміщення на зайнятій клітинці.
- **Забагато замовлень, плин часу.** Пропустіть етапи «Забагато замовлень» і «Плин часу». Це означає, що нові картки замовлень не додають у черги, а картки не виходять із зон очікування і не стають картками штрафів.

❸ Кінець гри

Щойно будь-який гравець виконає всі свої замовлення, перегорніть жетон першого гравця написом «Зачинено» догори. Тоді продовжуйте гру, доки всі гравці не зроблять однакову кількість ходів. Гравець праворуч від першого виконує останній хід у партії.



KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com
© 2026 Korea Boardgames Co., Ltd.
Усі права застережено.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ:

Автор: Хан Ийджин
Ілюстратор: Хван Сівон і SUPER8 STUDIO
Редактор: Кан Рівер
Графічний дизайнер: Лі Суйон

УКРАЇНЬСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ:

Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладачка: Тетяна Рижикова
Верстальник: Владислав Дімаков
Коректор: Андрій Наконечний



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Сонячна Набережна, 22, 57.