

КАФЕ БАРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

2-4 ИГРОКА • 30 МИНУТ

Как известно, капибары обожают выпить чашку кофе с чем-нибудь вкусненьким в приятном месте. Создайте самое уютное кафе, чтобы осчастливить ваших пушистых посетителей и заработать больше всех победных очков (ПО) 🌟!

СОСТАВ ИГРЫ

83 КАРТЫ КАФЕ



12 КАРТ ОСОБЫХ ГОСТЕЙ



4 КАРТЫ СТОЕК



ЖЕТОНЫ МОНЕТ

Разменивайте при необходимости.



25 шт.



8 шт.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте **карты кафе** и сложите в *колоду* лицевой стороной вниз в центр стола. Выложите возле колоды **ряд кафе** из **4 карт** лицевой стороной вверх. Оставьте рядом с колодой место для *стопки сброса*.
- 2 Перемешайте **карты особых гостей** и выложите **5 карт** лицевой стороной вверх над рядом кафе. Остальные карты уберите в коробку.
- 3 Создайте общий запас **монет**.
- 4 Каждый игрок получает **7 монет**, берёт **в руку** из колоды **4 карты кафе** (не показывайте другим игрокам ваши карты) и кладёт перед собой случайную **карту стойки** — это его *кафе*.
- 5 Выберите первого игрока. Советуем выбрать того, кто дольше всех удержит апельсин на носу, но решать вам. Теперь вы готовы к игре, и первым свой ход делает первый игрок!

ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ

5 карт особых гостей



Общий запас монет

3



Сброс



Колода

1



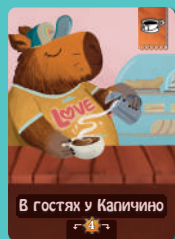
Ряд кафе из 4 карт

КАЖДЫЙ ИГРОК

4



7 монет



Карта стойки



Рука из 4 карт кафе

ХОД ИГРОКА

В свой ход выберите 1 карту из руки и либо **добавьте** её в своё кафе, либо **обслужите** её посетителя. Затем **пополните** руку, взяв карты из ряда кафе, и передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

СТРУКТУРА КАРТЫ КАФЕ

Каждая карта кафе состоит из 2 частей. Верхняя часть — это то, что вы можете добавить в своё кафе, чтобы порадовать посетителей. Нижняя часть — это посетитель вашего кафе. Вы можете использовать либо верхнюю, либо нижнюю часть карты, но не обе одновременно. Вы сами выбираете, *какую часть использовать!*

Верхняя часть карты — это то, что вы можете добавить в своё кафе.



ЗАКАЗАННЫЕ БЛЮДА

ПРЕДПОЧИТАЕМОЕ
ОФОРМЛЕНИЕ



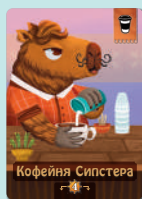
СИМВОЛ ЛЮБИМОГО
БЛЮДА

Нижняя часть карты — это посетитель, которого вы можете обслужить.



ДОБАВЛЕНИЕ

Оплатите **стоимость** карты (вернув потраченные монеты в общий запас) и добавьте её в своё кафе (см. «**Организация кафе**» на с. 5).



Например, вы добавляете в кафе карту «Печенье» из руки, оплатив её стоимость (3 монеты). Теперь вы сможете выполнить заказ посетителя, который хочет десерт!



Если на карте есть белая плашка с **описанием эффекта**, примените этот эффект (**продолжительные эффекты** отмечены символом ⚠️!).



Например, у этих карт есть эффекты (при этом у «Стол» **продолжительный эффект**). Если вы добавите любую из них в своё кафе, то должны будете применить соответствующий эффект.



На флажке в левом верхнем углу карты указано, что она добавляет.

?

БЛЮДО

На таком флажке указано то, что в вашем кафе можно съесть или выпить.



КОФЕ



ЧАЙ



ХОЛОДНЫЙ
НАПИТОК



ЗАКУСКА



СУП



ДЕСЕРТ

?

ОФОРМЛЕНИЕ

На таком флажке указан вид оформления, которое есть в вашем кафе. В кафе может быть несколько разных видов оформления. Оформление нужно, чтобы приобрести *завсегдатаев* (см. «*Завсегдатаи*» на с. 7).



ДЕРЕВЕНСКОЕ

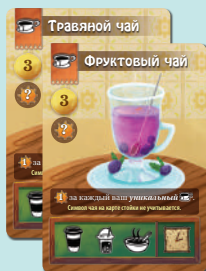
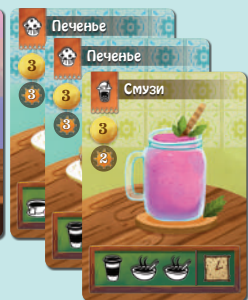
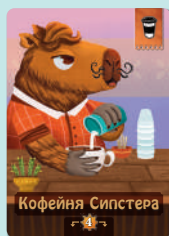


РЕТРО



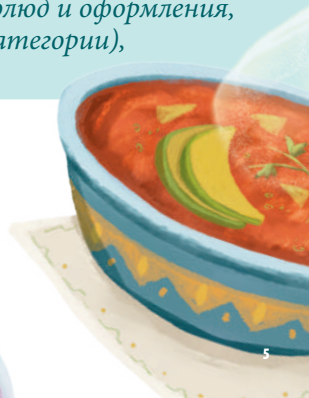
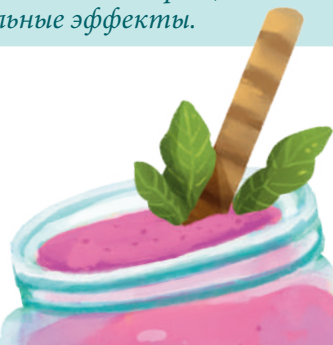
СОВРЕМЕННОЕ

В начале игры в вашем кафе подают только кофе или чай, как указано на вашей карте стойки. В дальнейшем вы будете добавлять карты и развивать кафе, чтобы добиться выигрышного сочетания блюд и оформления!




ОРГАНИЗАЦИЯ КАФЕ

Рекомендуем класть карты в ряд возле карты стойки в любом порядке. Можете класть их друг на друга, чтобы сэкономить место, но не закрывайте важную информацию: символы блюд и оформления, условия получения ПО, названия карт (и особые категории), а также продолжительные эффекты.



ОБСЛУЖИВАНИЕ

В нижней части карты кафе указаны категории **блюдо**, которые заказывает посетитель, и предпочитаемое им **оформление**. Получите **1** (из общего запаса) за каждое заказанное **блюдо**, для которого в вашем кафе есть соответствующий символ.

- Посетители заказывают **не конкретное** блюдо, а что-нибудь из определённой категории блюд. Так, посетитель, заказавший закуску, будет рад **любому** блюду из категории «закуска».
- Если посетитель заказал несколько блюд одной и той же категории, вы **не можете** выполнить весь заказ за 1 символ; каждый символ соответствует **1 блюду**.
- Некоторые заказанные блюда отмечены **символом** . Это **любимое** блюдо посетителя — он купит у вас все его порции! Получите **1** за каждый символ в вашем кафе, соответствующий любимому блюду посетителя (а не всего 1 монету как обычно).
- Вы **можете** обслужить посетителя, даже если это **не принесёт** вам монет (потому что у вас нет ничего из его заказа). В редких случаях это может быть единственным возможным действием в ваш ход.
- Предпочитаемое **оформление не приносит** вам монет. Вы получаете монеты только за **блюда**.




Например, этот посетитель заказывает 1 кофе и 2 любые закуски. У вас есть только 1 закуска, что приносит вам **1**.



Поскольку этот посетитель **любит** кофе, он покупает весь имеющийся у вас кофе. За 2 кофе (включая символ на карте стойки) вы получаете **2**.

ОСОБЫЕ ГОСТИ

На каждой карте **особого гостя** указано число **ПО**  и определённое сочетание блюд, оформления и монет.

Если в конце игры ваше кафе соответствует требованиям особого гостя (или **превосходит их**), вы получаете 6 ПО.



Например, если в конце игры в вашем кафе будет не менее 3 закусок, вы получите 6 ПО за карту «Обжора».

Обслужив посетителя, сбросьте карту в общую стопку сброса...
если только он не стал вашим *завсегдаем*.

ЗАВСЕГДАТАИ

Если у вас есть **все 3** заказанных посетителем **блюда** и **хотя бы 1 символ предпочитаемого им оформления**, подложите карту этого посетителя под вашу карту стойки так, чтобы была видна только её нижняя часть. Этот посетитель стал вашим *завсегдаем* и в конце игры принесёт вам **4**.



Например, этот посетитель заказывает чай, холодный напиток, закуску и предпочитает деревенское оформление. В вашем кафе есть все 3 символа блюд (что приносит вам **3**) и символ деревенского оформления. Этот посетитель становится вашим *завсегдаем* — подложите его карту под вашу карту стойки.



ПОПОЛНЕНИЕ

Возьмите из ряда кафе столько карт на ваш выбор, чтобы в вашей руке стало **4 карты**. Затем выложите на освободившиеся места новые карты из колоды и завершите свой ход. Если в колоде закончились карты, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в ваш ход вы приобрели **третьего завсегдатая** (**четвёртого при игре вдвоём**) и/или колода была перемешана во **второй раз**, игра завершается. Каждый **ваш соперник** совершает ещё один ход, после чего начинается подсчёт ПО. Подсчитайте свои ПО по следующим показателям (для удобства воспользуйтесь ручкой и бумагой):

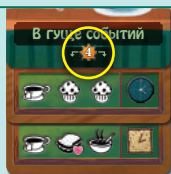
1 за каждые **2 ваши монеты** (с округлением вниз).



? На каждой **карте кафе** указано число ПО. Обычно оно фиксированное, но иногда зависит от выполнения определённых условий.



4 за каждого **завсегдатая** вашего кафе.



6 за каждого **особого гостя**, чьим требованиям соответствует ваше кафе.



У владельца кафе с наибольшим числом ПО самые счастливые посетители — и он побеждает в игре! *В случае ничьей претенденты делят победу.*

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ
РОБЕРТА ТЕЙЛОР

ХУДОЖНИК
СИНДИ МОНРОЙ

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН
ЧИП КОУЛ

Роберта: Благодаря команде КТВБ, свою семью и всех потрясающих ребят из игрового сообщества, с которыми мне посчастливилось познакомиться. Ваша поддержка, воодушевление и дружба для меня дороже всего на свете!

КТВБ: Спасибо всем, кто поддержал нашу игру *Maki Master* и помог выпустить эту игру, Роберте за безграничное доверие нам и чудесные проекты игр, а также тестировщикам Обри, Джори, Роуэн, Сэму и Рут Кэппелам и команде Жакман!

Русскоязычная версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит Татьяну Олейник, Татьяну Леонтьеву, Всеволода Чернова, Анастасию Ефремову, Антона Абашкина, Дениса Карпенко, Артёма Жданеева, Владимира Сахно, Владислава Пржигоцкого и Илью Клеванова за помощь в подготовке игры к изданию.

ГРАФИКА, РАЗРАБОТКА И КНИГА ПРАВИЛ
ДЖОШ КЭППЕЛ

PR-ДИРЕКТОР
ШОН ЖАКМАН

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
ЭЛЕЙНА КЭППЕЛ

КТВБ



Издано с любовью
КТВБ
www.kidstablebg.com
©2025 Все права
защищены

