# Coffee Rush

## Téli kiadás

# Játékszabály

8 éves kortól | 2–4 játékos | 30 perc

**Ahogy az idő lehűl, és a nappalok egyre rövidebbek lesznek, úgy válnak egyre népszerűbbé a forró, lélekmelengető italok. Készen álltok a téli hajtásra és a kávézó megnövekedett forgalmára?**

## A játék célja

Teljesítsd a rendeléseket, és gyűjts pozitív értékeléseket. A játék akkor ér véget, ha minden rendeléskártya elfogyott, vagy ha valaki összegyűjtött 5 negatív értékelést. A legtöbb pontot gyűjtő játékos győz.

## Tartozékok



**1 központi tábla**



**4 játékostábla**



**24 fejlesztéslapka**
(6 minden színben)



**16 hozzávalólapka**



**8 figura**
(2 minden színben)




**2 hozzávalótároló**




**102 hozzávaló**




**1 kezdőjátékos-jelölő**



**15 sütijelző**



**12 csésze**



**90 rendeléskártya**

# Előkészületek

Ha már ismeritek a **Coffee Rush®** játékot, nyugodtan átugorhatjátok az előkészületeket. Lapozzatok a **pontozás** (6. o) és a **Haladó előkészületek** részekhez (10. o).

Előkészületek 3 játékosra

1. Helyezzétek a központi táblát az asztal közepére. Tegyétek a hozzávaló-lapkákat képpel felfelé a központi táblára az ábrán látható elrendezésben.

2. A játékosszámnak megfelelően tegyetek vissza kártyákat a dobozba anélkül, hogy megnéznétek azokat. Keverjétek meg a megmaradt rendeléskártyákat, és a paklit tegyétek képpel lefelé a központi tábla mellé.

   2 játékos: távolítsatok el 20 kártyát | 3 játékos: távolítsatok el 10 kártyát
   4 játékos: ne távolítsatok el kártyákat

3. Válogassátok szét a hozzávalójelzőket a két hozzávalótárolóba. A tárolókat és a sütijelzőket tegyétek egy készletként a központi tábla mellé. Minden játékos vegyen el 1 sütijelzőt a készletből (a sütijelzők alakjának nincs jelentősége).

4. Minden játékos válasszon egy színt, és vegyen magához 1 játékos-táblát, 1 figurát, 6 fejlesztéslapkát és 3 csészét. Közösen döntsétek el, hogy a 6 fejlesztéslapka közül melyik 4-et fogjátok használni, és a választott lapkákat tegyétek képpel lefelé a játékostáblátokra. Ha ez az első játékotok, javasoljuk, hogy a lenti ábrán látható 4 fejlesztéslapkát használjátok. A csészéket tegyétek a játékostáblátok fölé. A nem használt fejlesztéslapkákat és egyéb tartozékokat tegyétek vissza a dobozba.



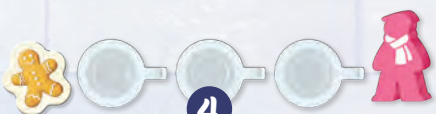


























5. Sorsoljatok kezdőjátékost, aki tegye maga elé a kezdőjátékos-jelölőt a „nyitva” oldalával felfelé.

6. Minden játékos húzzon 2 rendeléskártyát a paklikból, és tegye azokat a rendeléssávjába (a játékostábla jobb oldalára), egyet az 1. sávba és egyet a 2. sávba. A kezdőjátékos húzzon 1 további rendeléskártyát, és tegye az 1. sávba (így neki az 1. sávban 2 kártyája lesz).

7. A kezdőjátékos jobbján ülő játékossal kezdve, és az óramutató járásával ellentétes irányban, minden játékos tegye le a figuráját a központi tábla egy üres hozzávalómezőjére. Nem tehetitek a figurátokat foglalt mezőre. Amikor leteszitek a figurátokat, vegyétek el a mezőnek megfelelő hozzávalót a készletből, és tegyétek az egyik csészétekbe.

*2 játékos esetén a kezdő figurák lerakása és egyes további szabályok eltérnek a többjátékos változattól. A további részletekért lásd a* ***2 fős játék*** *szabályait a 11. oldalon.*



## A játék menete

A kezdőjátékossal kezdve, és az óramutató járása szerint hajtjátok végre a köreiteket. A körödben végezd el a következő lépéseket a megadott sorrendben. A „kötelező” lépéseket mindig végre kell hajtanod, míg az „opcionális” lépések választhatók.

**1. Fejlesztések aktiválása (opcionális) ➡ 2. Mozgás (kötelező) ➡ 3. Csészék megtöltése (kötelező) ➡ 4. Rendelések teljesítése (opcionális) ➡ 5. Az idő múlása (kötelező)**

### 1. Fejlesztések aktiválása (opcionális)

Ha a köröd elején 3 vagy több pozitív értékelés kártya van a játékostáblád bal felső sarkánál, eldobhatsz 3 kártyát, hogy aktiválj egy általad választott fejlesztést. Válassz ki egy képpel lefelé fordított fejlesztéslapkát a játékostábládon, és fordítsd meg, ezzel jelezve az aktiválását. Ezt a fejlesztést ettől a körtől kezdve használhatod (a fejlesztések leírását lásd a 7. oldalon).

### 2. Mozgás (kötelező)

Mozgasd a figurádat a központi táblán, és gyűjtsd be az érintett mezőkhöz tartozó hozzávalókat. A mozgásra az alábbi szabályok vonatkoznak:

1. ábra



**1. Minden körben 1–3 mezőt kell mozognod.**

**2. A figurád csak élszomszédos mezőkre mozoghat (nem mozoghat átlósan, lásd az 1. ábrát).**

**3. Gyűjts be hozzávalókat minden mezőről, amire rálépsz (lásd a 2. ábrát).**
Az összes olyan mezőről gyűjtsd be a hozzávalókat, amire a mozgásod során rálépsz. A hozzávalók száma nem korlátozott, ha elfogynának, használjatok valamilyen helyettesítőt.

2. ábra



**4. Áthaladhatsz olyan mezőn, ahol áll másik figura, de a körödet nem fejezheted be foglalt mezőn (lásd a 3. ábrát).**

Ráléphetsz foglalt mezőre, és begyűjtheted róla a hozzávalót, de csak akkor, ha van elég mozgáspontod, hogy ellépj erről a mezőről, és a mozgásodat egy üres mezőn fejezd be.

**5. Sütijelzők felhasználásával további mezőket mozoghatsz (lásd a 4. ábrát).**

3. ábra



Egy sütijelző felhasználásával egy további mezőt mozoghatsz. Erről a mezőről is begyűjtöd a hozzávalókat, de be kell tartanod minden mozgással kapcsolatos korlátozást. Bármennyi sütijelzőt felhasználhatsz a körödben. A felhasznált jelzőket tedd vissza a készletbe. Egy sütijelző felhasználásával akár a harmadik lépésed során is ráléphetsz egy foglalt mezőre, mivel még egy mezőt mozoghatsz. Továbbra sem fejezheted be a mozgásodat foglalt mezőn.

4. ábra



**6. Többször is ráléphetsz ugyanarra a mezőre (lásd a 4. ábrát).**

Egy körben többször is áthaladhatsz ugyanazon a mezőn, és befejezheted a körödet olyan mezőn, amin áthaladtál, beleértve azt a mezőt is, ahonnan elindultál.

## 3. Csészék megtöltése (kötelező)

Tedd bele a mozgásod során begyűjtött hozzávalókat a csészéidbe. A csészék megtöltésekor kövesd az alábbi szabályokat:

- A köröd során megszerzett hozzávalókat beleteheted egy csészébe, vagy eloszthatod azokat több csésze között is.
  A csészéidbe tetszőleges számú hozzávalót tehetsz, és akár úgy is dönthetsz, hogy egy hozzávalót sem teszel csészébe.
- Olyan hozzávalót, ami már csészében van, nem tehetsz át másik csészébe.
- A köröd során korlátlan számú csészét kiüríthetsz. Ehhez válassz ki egy csészét, és a benne lévő összes hozzávalót tedd vissza a készletbe.
- Azokat a hozzávalókat, amiket **ebben a lépésben** nem tettél bele a csészéidbe, tedd vissza a készletbe.

## 4. Rendelések teljesítése (opcionális)

A rendelés teljesítéséhez szükséges hozzávalók a rendeléskártyák jobb oldalán láthatók. A rendelés teljesítéséhez kövesd az alábbi lépéseket:

### 1. A rendelés elkészült

Ha megtöltöttél egy csészét a rendeléshez szükséges hozzávalókkal (és csak azokkal!), tedd a csészét a kártyára, ezzel jelezve a többi játékosnak, hogy elkészült a rendelésed.

### 2. Rendelés teljesítése

Ha a hozzávalók pontosan megfelelnek a rendeléskártyának, akkor tedd vissza az összeset a csészéből a készletbe, majd a teljesített rendeléskártyát tedd képpel lefelé a játékostáblád bal felső sarkához **pozitív értékelésként**.

Ha a csészédben lévő hozzávalók nem felelnek meg a rendeléskártyának, a rendelést nem tudod teljesíteni. Tedd vissza a csészét a korábbi helyére.




*A szükséges hozzávalókat tartalmazó csésze*

*Nem megfelelő hozzávalókat tartalmazó csészék*

### Specialitások

A rendeléskártyák között vannak **specialitások**. Valahányszor egy ilyen rendelést teljesítesz, **vegyél el egy sütijelzőt** a készletből.



### 3. Megnövekedett forgalom

Ellenőrizd, hogy hány rendeléskártyát teljesítettél a körödben. A tőled balra ülő két játékos húzzon fel annyi rendeléskártyát a paklikból, ahányat sikeresen teljesítettél, majd tegyék azokat az 1. rendeléssávjukba. Először a közvetlenül melletted ülő játékos húzza fel a kártyákat.




#### Utolsó rendelés

Ha nincs elég kártya a rendeléspakliban, a játékosok az előző lépésben leírt sorrendben húzzák fel a még elérhető kártyákat. Ezután fordítsátok át a kezdőjátékos-jelölőt a „zárva" oldalára.




### 5. Az idő múlása (kötelező)

Mozgasd a játékostáblád jobb oldalán lévő kártyákat egy sávval lejjebb, ezután a köröd véget ér.

#### Elmaradt rendelések

Ha az idő múlása lépésben volt olyan rendeléskártyád, ami a 4. sávból a játékostáblán kívülre került, azt fordítsd képpel lefelé, és tedd a játékostábla bal alsó sarkához **negatív értékelésként**. Vegyél el annyi sütijelzőt a készletből, ahány negatív értékelést kaptál ebben a körben. Ha valamelyik játékosnak **5 vagy több** negatív értékelése van, azonnal fordítsátok át a kezdőjátékos-jelölőt a „zárva" oldalára.




## A játék vége

Amikor átfordítjátok a kezdőjátékos-jelölőt a „zárva" oldalára, azzal kiváltjátok a játék végét. Folytassátok a játékot addig, hogy minden játékos ugyanannyi kört játsszon le, vagyis amíg a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos is végrehajtotta a körét.

## Pontozás



A **Coffee Rush®: Téli kiadás** pontozása eltér az eredeti Coffee Rush® pontozásától, ezért alaposan nézzétek át ezt a részt!

A játék végén számoljátok össze a pontjaitokat:

**+2 pont** minden pozitív értékelésért | **+5 pont** minden aktivált fejlesztéslapkáért | **–1 pont** minden negatív értékelésért

A legtöbb pontot gyűjtő játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb rendelést teljesítette. Ha továbbra is döntetlen az állás, az győz, akinek több sütijelzője maradt. Ha így is döntetlen az állás, a játékosok osztoznak a győzelmen.

# Fejlesztések

A fejlesztések aktiválásával állandó képességeket kapsz. Hatféle fejlesztés van a játékban. A köröd elején eldobhatsz 3 pozitív értékelés kártyát, hogy aktiválj egy fejlesztést. Az aktivált fejlesztéslapkát fordítsd képpel felfelé. Ezt a lapkát ettől a körödtől kezdve használhatod. Miután aktiváltál egy fejlesztést, annak a hatása a játék végéig aktív marad.

## 1. Dupla figura




Duplán gyűjtöd be a hozzávalókat, amikor egy foglalt mezőre lépsz.

## 2. Dupla célállomás




Duplán gyűjtöd be a hozzávalókat arról a mezőről, ahol befejezed a mozgásodat.

## 3. Dupla sarok




Duplán gyűjtöd be a hozzávalókat a központi tábla 4 sarkában található mezőkről.

## 4. Dupla különlegesség




Duplán gyűjtöd be a hozzávalókat a gyümölcsöt, csokoládét, vizet és tealevelet ábrázoló mezőkről.

## 5. Átlós mozgás




Az átlósan szomszédos mezőkre is átmozoghatsz.

## 6. Ugrás




Ha úgy döntesz, hogy nem gyűjtesz hozzávaló(ka)t az első lépésed után, még egy mezőt mozoghatsz.



*Lehetséges mozgások az átlós mozgás fejlesztés aktiválása után*



*Példa a mozgásra és a hozzávalók begyűjtésére az ugrás fejlesztés használatával*

A fejlesztések hatásai együtt is érvényesülhetnek. Lásd az alábbi példákat:




*1. példa: A kék játékos van soron, aki már aktiválta a dupla figura és a dupla sarok fejlesztéseket. A sárga játékos figurája a kávészemes mezőn áll a sarokban. A kék játékos először a kávészemes sarokmezőre mozog, ahol a dupla figura és a dupla sarok fejlesztések együttes hatását aktiválva összesen 4 kávészemet gyűjt be.*




*A kék játékos ezután áthalad a gőz mezőn, ahonnan indult, majd a gyümölcs mezőn fejezi be a mozgását. Ezekről a mezőkről begyűjt 1 gőzt és 1 gyümölcsöt.*




*2. példa: A sárga játékos van soron, aki már aktiválta az átlós mozgás és az ugrás fejlesztéseket. Először a víz mezőre mozog, de úgy dönt, hogy nem gyűjti be a vizet, hogy még egy mezőt mozoghasson. Ezután átlósan a tej mezőre mozog, és begyűjt 1 tejet. Áthalad a csokoládé mezőn, majd a gőz mezőn fejezi be a mozgását. Ezekről a mezőkről begyűjt 1 csokoládét és 1 gőzt.*

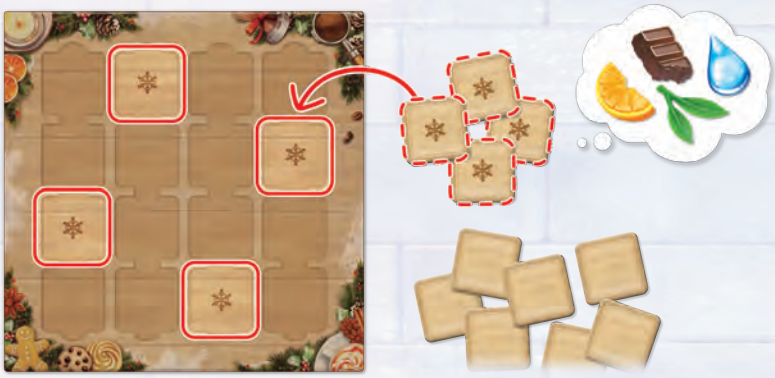


# Haladó előkészületek

Ha már jobban ismeritek a játékot, próbáljatok ki az alábbiakat a még teljesebb **Coffee Rush** élményért. A játék előkészülete az alábbiak szerint változik:

## Kaotikus központi tábla

A hozzávalólapkákat véletlenszerűen tegyétek fel a központi táblára. Először fordítsátok képpel lefelé a gyümölcs-, csokoládé-, víz- és tealevéllapkákat, keverjétek meg ezeket, majd tegyétek a lapkákat véletlenszerűen a hópihével jelölt mezőkre. Ezután fordítsátok képpel lefelé a megmaradt lapkákat, ezeket is keverjétek meg, és tegyétek ezeket véletlenszerűen a központi tábla többi mezőjére. Végül fordítsátok képpel felfelé a hozzávalólapkákat.



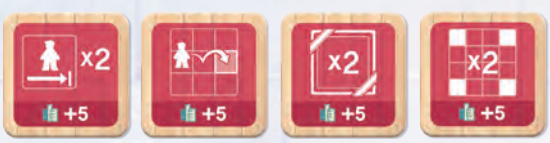
## Eltérő fejlesztések

Ha már jobban ismeritek a játékot, minden játékos kiválaszthatja a saját fejlesztéslapkáit.

## Javaslatok a fejlesztéslapkákra és a hozzávalók elhelyezésére

**Havazás** *Vigyázzatok, nehogy összeütközzetek a sűrű hóesésben!*






**Szeles idő** *Az erős szél összekeveri a hozzávalókat!*



A **„Kaotikus központi tábla”** utasításai szerint készítsétek elő a központi táblát.



## Szabályok 2 fős játékhoz

Az alapjáték legtöbb szabálya továbbra is érvényes, az alábbi változtatásokkal:

### Előkészületek

A szín kiválasztása után 1 helyett 2 figurát vegyetek el.

Sorsoljatok kezdőjátékost. A **második** játékossal kezdve, felváltva tegyétek le mindkét figurátokat a központi táblára, betartva a kezdő figurák lehelyezésének szabályait. Ezután vegyétek magatokhoz a hozzávalókat mindkét kezdő mezőről.

### A játék menete

- **Mozgás:** Minden körben csak az egyik figurádat mozgathatod. Nem oszthatod szét a lépéseidet a két figurád között.
- **Fejlesztések:** A dupla figura fejlesztés hatása akkor is érvényesül, ha olyan mezőre lépsz, ahol a saját figurád áll.
- **Megnövekedett forgalom:** Ellenőrizd, hogy hány rendeléskártyát teljesítettél a körödben. A másik játékosnak ugyanannyi rendeléskártyát kell felhúznia a paklikból, és az 1. sávba helyeznie.
- **Az idő múlása:** Miután a rendeléseidet egy sávval lejjebb mozgattad, de még mielőtt befejeznéd a körödet, húzz egy kártyát a rendeléspakliból, és tedd az 1. sávodba. Ezután ellenőrizd a játék végi feltételeket, majd a köröd véget ér.

## Junior barista játékváltozat

Ha gyerekekkel szeretnétek játszani, javasoljuk, hogy az alábbi szabályok szerint játsszatok.

### Előkészületek

A fejlesztéskártyákra nem lesz szükség.

Minden játékos tegyen 2 rendeléskártyát a rendeléssáv mind a négy sávjába (összesen 8 kártyát). Ha már jobban ismeritek a játékot, akár ennél több rendeléskártyát is hozzáadhattok a sávokhoz.

### A játék menete

- **Mozgás:** Minden körben 1–4 mezőt mozoghatsz. A mozgásodat foglalt mezőn is befejezheted.
- **Megnövekedett forgalom, az idő múlása:** Hagyjátok ki a megnövekedett forgalom és az idő múlása lépéseket. Ez egyben azt is jelenti, hogy nem húztok új rendeléskártyákat a rendeléssávokba, és nem lesznek negatív értékeléseitek sem.

### A játék vége

Amikor egy játékos teljesíti az összes rendeléskártyáját, fordítsátok át a kezdőjátékos-jelölőt a „zárva” oldalára. Addig folytassátok a játékot, hogy minden játékos ugyanannyi kört játsszon le, vagyis amikor a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos is végrehajtotta a körét.



© 2025 Korea Boardgames Co., Ltd. Minden jog fenntartva!

**Tervező:** Euijin Han | **Illusztrátor:** Siwon Hwang és SUPER8 STUDIO
**Szerkesztő:** River Kang | **Grafikai tervező:** Sooyeon Lee

KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1064 Budapest, Izabella u. 66., III./26.
www.gemker.hu, info@gemker.hu