



KAFEPAUZU PŘICHYSTALI ROMAIN CATERDJIAN A THÉO RIVIÈRE, ILLUSTROVAL GREG BALDWIN



Na tajném a odlehlém místě své dveře právě otevřít *Kavárna příšer*.

Tohle jedinečné, lidem zapovězené zařízení je stvořené poskytovat ty nejlepší kávové zážitky včetně *Výstředního božessa*, *Rex-pressa*, *Vanilkového Apokalypsa* nebo *Slizloccina*!

V *Kavárně příšer* se pije na dvě rundy (kola). Hráči umisťují karty *Příšer* doprostřed stolu, aby jim zpátky donesly žetony *Kafí*.

Hráč, který má v sobě na konci druhé rundy nejvíce *Kafí*, vyhrává.

Pravidla



Příprava

PŘÍPRAVA PŘED HROU

Vyberte 5 rodů *Příšer*, se kterými budete hrát. Návrhy najdete v *Menu*.
Ostatní *Příšery* vraťte do krabice, v této hře je nebudete potřebovat.

- 1 Žetony *Kafí* nachystejte všem na dosah.
- 2 Některé *Příšery* pracují se zvláštními žetony. Nechte je také po ruce (omrkněte *Přehled příšer*).
- 3 Uprostřed stolu si nechte dostatek místa, budete je potřebovat pro *Příšery*.

PŘÍPRAVA PŘED KAŽDOU RUNDOU

Zamíchejte karty *Příšer* a každému hráči rozdejte 10 *Příšer* (12, pokud hrají jen 2 hráči).
S ostatními kartami se nehraje, odložte je.

- a Každý hráč si vybere 3 *Příšery* a položí je **lícem dolů** před sebe. Budou tvořit *Zadní linii*.
Na svou *Zadní linii* se každý hráč může během hry kdykoliv podívat.
- b Hráči poté všichni najednou rozloží své zbývající *Příšery* lícem nahoru před *Zadní linii*,
budou tvořit *Přední linii*.

Začíná hráč, který má nejméně žetonů *Kafí*, v případě rovnosti ten, kdo naposledy viděl Hvězdné války.*

Bílá káva →



BÍLÁ KÁVA je ideální kombinace pro začátečníky.

Doporučujeme tuto kombinaci pro první 2 či 3 hry.

Poté budete připraveni pustit se do **Menu** s 18 kávami rozdělenými podle Síly!



NÍŽE JE PŘÍKLAD PŘIPRAVENÉ HRY BÍLÁ KÁVA PRO 3 HRÁČE.

Všimněte si, že hráči mají připravené žetony *Sušenek* (Süsausaurus) a *Šlehačky* (Šnorchl).



Travky je



Cíl hry

Kavárna přišer se hraje na 2 rundy (kola). Hráči využívají různé Přišery, aby nasbírali co nejvíce žetonů *Kafí*. Vyhrává hráč, který jich má na konci druhé rundy nejvíc.

HERNÍ RUNDY

Na začátku každé rundy připravte hru podle popisu na stranách 2 a 3.



Jak se hraje

Hráči hrají postupně od začínajícího hráče.

Každý musí během svého tahu zahrát následující akce (v tomto pořadí):

1. Vybere si *Příšeru* z **Přední linie** libovolného hráče (včetně sebe), která má **více** než tři členy.
2. Umístí vybranou *Příšeru* doprostřed stolu.
3. Použije speciální schopnost této *Příšery*.

⇒ Poté je na řadě hráč po levici.

Poznámky

POZNÁMKA 0: Žádný hráč nesmí mít ve své Přední linii ani ve své Zadní linii méně než tři karty Příšer.

POZNÁMKA 1: Některé rody Příšer nemají speciální schopnosti.

POZNÁMKA 2: Některé Příšery používají žetony. Počet žetonů je omezený. Stává se to sice zřídka, ale žetonů může být nedostatek. Pokud vás schopnost Příšery (a příslušný žeton) zajímá, raději si pospěšte.

POZNÁMKA 3: (Čteš-li tahle pravidla sám, nikomu tenhle tip neříkej...)
Na jedné Příšere v Přední linii může být jeden i více žetonů.

POZNÁMKA 4: Může se stát (například ke konci rundy), že zahrajete Příšeru, jejíž schopnost již nebude proveditelná. Jde o výjimečnou ukázkou dobré hry soupeřů. V takovém případě se schopnost Příšery neprovede.

Tady je Fíflena...



... a tu její schopnost!





Konec rundy



Runda končí ve chvíli, kdy má každý z hráčů ve své *Přední linii* **1** pouze 3 *Příšery*.

Poté je čas rozdělit žetony *Kafí*. Každý hráč odhalí *Příšery* ze své *Zadní linie* **2** (nechte je vzadu, odděleně od ostatních karet).

Poznámka: Určité speciální schopnosti mohou odhalit některé *Příšery* ze *Zadní linie* už během kola.

U každého rodu *Příšer* uprostřed stolu **3** určete, který z hráčů má ve své *Přední* a *Zadní linii* nejvíce karet *Příšer* tohoto rodu. ***Příšery* v *Zadní linii* počítejte dvakrát!**

Hráč, který má u daného rodu nejvíce karet *Příšer*, získává tolik žetonů *Kafí*, kolik *Příšer* příslušného rodu je uprostřed stolu. Při rovnosti nezískává *Kafe* nikdo.

Jakmile jsou všechny žetony *Kafí* rozdány, začíná druhá runda.



Konec hry

Hra končí po druhé rundě.

Vyhrává hráč, který má nejvíce žetonů *Kafí*. Při rovnosti vyhrává hráč, který získal více žetonů *Kafí* ve druhé rundě (žetony *Sušenek* a *Mumií* se nepočítají). Pokud se ani takto nerozhodne, hráči se o vítězství dělí...

...anebo si můžete stříhnout. Leda by někdo z rodiny hráče pracoval v kavárně, pak vyhrává vždy on.

ХРАТ



Jaká smůla...

Remíza mezi Hráčem 1 a Hráčem 3.
Nikdo nedostane 4 Kafe.

Hráč 2



Příklad s rodem Rexů:

Hráč 2 má 2 karty Rexe: žádného v *Přední linii* a 2 v *Zadní linii*, kteří se započítávají dvojnásobně. To znamená, že má 4 Rexe.

Hráč 3 má taky 2 karty Rexe: 1 ve své *Přední linii* a 1 v *Zadní linii*, který se započítává dvojnásobně. To znamená, že má 3 Rexe.

Hráč 2 vítězí a získává 2 *Kafe* náležející 2 *Rexům* uprostřed stolu.







Kafepauzu přichystali **Romain Caterdjan & THÉO RIVIÈRE**, ilustroval **GREG BALDWIN**
(asistoval Jonathan Aucomte, logo navrhl Olivier Derouetteau)

Zásluhy

Lumberjacks [Studio] děkuje životu,
že může vydávat úžasné hry za pomoci
ještě úžasnějších lidí.

Sledujte nás na sociálních sítích!

 LorisGames

 LorisGames_czsk



A **Loris Games** děkuje
za příležitost zařadit se
po jejich boku.

Naše kofeinové díky patří
vám všem, kdo jste se s námi
na vydání hry podíleli,
zejména Zdeňkovi, Peterovi,
Jakubovi, Romanovi a Katje.



Odpustte naše
zřídkaivé chyby,
které nám můžete
nahlásit na:

hry@lorisgames.cz