



KAFEPAUZU PŘICHYSTALI ROMAIN CATERDJIAN A THÉO RIVIÈRE, ILLUSTROVAL GREG BALDWIN



Pravidla

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 umísťují karty *Příšer* doprostřed stolu, aby jim zpátky donesly žetony *Kafí*.

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



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 ROUNDOU

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.*

*takže si před hrou — ty dobré díly — nezapomeňte zkouknout!

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** (Sűsəsaurus) a **Šlehačky** (Šnorchl).



Tady 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: (Čes-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.

Hráč 3



1

2

Jaká smůla...

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

Hráč 2



1

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.



Hráč 1



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.



Odpusťte naše
zřídkaivé chyby,
které nám můžete
nahlásit na:

hry@lorisgames.cz



Přehled přístev





ŠNORCHL: Vezmi si 1 žeton *Šlehačky*. Při remíze, například když se na konci kola rozdávají žetony *Kafí*, vyhrává hráč, který má více *Šlehačky*. Na konci rundy *Šlehačka* zkusne, odlož ji.

Mezi Šnorchly se rozmohl trend dělat selfíčka s kafem a hodit je na Příšagram. Sleduj hashtag #KavarnaPriser.



REX: Vyměň jednu *Příšeru* ze své *Zadní linie* s *Příšerou* ze své *Přední linie*. Obě zůstanou odkryté.

Tito obtloustlí dinosauři mají blíže k francouzskému buldočkovi než k T-Rexovi. Navíc jsou to notoričtí závisláci na kofeínu.



ŠUŠOSAURUS: Vezmi si 1 žeton *Sušenky*. *Sušenky* ti zůstávají po celou dobu hry. Hráč, který má na konci hry nejvíce *Sušenek*, získá 5 *Kafí*.

Při remíze získává 5 *Kafí* hráč, který má na konci druhé rundy nejvíce *Šlehačky*. Je-li výsledek stále nerozhodný, nezískává *Kafe* nikdo.



KOMÁR: Vezmi si 1 *Kafe*.

Všudypřítomní v mokřinách, vysají ti Komáři... kafe.



SOMRÁK: Zeptej se jednoho hráče, jestli má ve své *Zadní linii Příšeru* konkrétního rodu, např.: „Máš v zadní řadě Rexe?“

Pokud ano, odhalí ji a ty získáváš 2 Kafe.
Pokud ne, získává 2 Kafe on.

Poznámka: Pokud má dotazovaný hráč ve své *Zadní linii* více než jedno *žádanou Příšeru*, ukáže pouze jednu.



BOBEK: Polož jeden žeton *Bobečku* na kartu kterékoliv *Přední linie*. S touto kartou není možné pohnout ani žádnou speciální schopností. Žádný hráč nemůže mít na své *Přední linii* více než tři *Bobečky*. *Bobečky* na konci rundy zetřejí — odložte je.

„Po jednom... jsem uklouzl a padal vstříc druhému...“ *



FRŇÁK: Polož 1 Kafe na jakoukoliv kartu ve kterékoliv *Přední linii*. Pokud některý hráč touto *Příšerou* pohne (včetně speciálních schopností), vezme si toto Kafe. Pokud Kafe zůstane na hráčově *Příšerě* do konce rundy, získává je on.

Poznámka: Pokud je *Příšera*, na které je Kafe položeno, přesunuta nebo odkryta jinou schopností, Kafe získává hráč, který tuto schopnost použil.



SLIZLÁK: Každý *Slizlák* uprostřed stolu na konci rundy dává 2 Kafe namísto obvyklého 1.

Poznámka: *Slizlák* nemá při pohybu žádnou speciální schopnost.

Další Příšery a jejich schopnosti

*Vážně to chcete slyšet celé?



SCHIZOKLOP: Hráč, který má na konci rundy nejvíce *Příšer* tohoto rodu, získává, nebo ztrácí, tolik *Kafí*, kolik je celkem vyznačeno na *Schizoklopích* kartách uprostřed stolu.

Poznámka: *Schizoklop* nemá při pohybu žádnou speciální schopnost.



KARALÁMA: Hráč, který má na konci kola nejvíce *Příšer* tohoto rodu, získává *Kafe* podle různorodosti symbolů na kartách *Karaláma* uprostřed stolu.

Obvyklý zisk 1 *Kafe* zde neplatí. Místo toho hráč získá 1/3/6/10 *Kafí* za 1/2/3/4 různé symboly.

Poznámka: *Karaláma* nemá při pohybu žádnou speciální schopnost.



FIFLENA: Vyměň jednu kartu ze své *Přední linie* s jednou kartou ze středu stolu.

Pozor! Nejedem ctihodný muž v její blízkosti znenadání zmizel.



MUMČA: PŘÍPRAVA: NA ZAČÁTKU HRY POLOŽTE *MUMČINY* ŽETONY LÍCEM DOLŮ VEDLE JEJÍHO ŠÁLKU. Vezmi si náhodně dva *Mumčiny* žetony. Zatímco jsou stále lícem dolů, jeden z nich polož na *Příšeru* v libovolné *Přední linii*. Druhý žeton si nech. Hráč, který si tuto *Příšeru* vybere, získá *Mumčín* žeton. Vlastníci *Mumčíných* žetonů se na ně mohou kdykoliv podívat, ostatním ale zůstávají po celou hru skryté. *Mumčiny* žetony vlastníkům zůstanou i do druhé rundy. Žetony, které zůstaly na *Příšerách*, se na konci obou rund odhodí.

Na konci hry každý hráč odhalí své *Mumčiny* žetony. Káva se promění v žetony *Kafe*. Navíc každý hráč získá či ztratí body podle počtu *Kostí*. Při lichém počtu svých *Kostí* ztrácí 3 *Kafe*, při sudém počtu svých *Kostí* získá tolik *Kafí*, kolik má *Kostí*.



Silná káva

Obržnost hry — měli byste odehrát asi 15 her, než přejdete na vyšší úroveň!



Menu

Velikost kelímku:



Malý kelímek pro 2–3 hráče



Velký kelímek pro 4–5 hráčů

Vrchní barista legendární **Kavárny příšer** hrdě představuje své Menu. Je nesčetnými testy prověřené, ručí za dokonalou chuť každému hráči od čerstvě zasvěcených po notorické kofeiové závisláky. (Testováno na příšerách v nelidských podmínkách.)

Až se propijete celým Menu, klidně si zkuste namíchat svou vlastní směs. Buďte ale opatrní. Nevhodně sestavená kombinace může chutnat jako vodička na mouchy, nebo vás naopak **vystřelí z ponožek**. Zřkáme se jakékoliv odpovědnosti za případné zažívací potíže.

Tým Kavárny příšer



Výstřední božesso

Pro nováčky *Kavárny příšer*, kteří chtějí objevit něco nového. Ideální pro první hry.



Exxxpresso

PODÁVÁNO S BOBEČKY... Dodávky jsou omezené.



Řešetto

PODÁVÁNO V DĚRAVÉM ŠÁLKU! Tato prastará tradice sahá zpět až k barbarským válkám mezi *Příšerami* a lidmi. V těch časech podávala *Kavárna příšer* kávu výhradně v šálcích dřevových jako cedník, takže ji *Příšery* mohly vypít bez zdržování.



Tajemství podniku

KÁVA, KTERÁ NEVONÍ SVĚŽE JAKO RŮŽE KVĚT...

Chuť je jemná, ale ten odér... trochu moc silný, zejména pro lidi s nosem...



Slizloccino

„ŽBLUŇK ŽBLCHT ŽBLM ŽVCHČT ČVACHT ŽVCHČT,“ zajásá Slízlák, když náhodou objeví tuto kávu.

Mohli bychom to přeložit jako: „Moje tělo, moje duše, moje kafe!“



Šnorchčo

PODÁVÁNO S DVOUBAREVNOU ŠLEHAČKOU! Zaměstnanci *Kavárny příšer* se rádi baví tím, že nechají nováčky zavřít oči a hádat, který druh šlehačky ochutnají. (Nechtějte vědět, z čeho je ta tmavší vyrobená.)



Můj miláček černý

Legenda mluví o Nápoji, který všechny umele a do temnoty svaří. Rod Fiflen tento po francouzsku vařený nápoj popíjí, jak je den dlouhý, v naději na nalezení Jednoho nápoje, který vládne všem.



Klappuccino různé příchutě

Káva na vaši vlně. Jste-li šťastní, její chuť je jemná a osvěžující, máte-li však špatnou náladu, stává se rozbředlou a hořkou!



Kafe švovcového krále

Mají kořeny v letopisech žebравých Příšer, tato káva musí být nabídnuta další Příšře, jinak bude provinilec pohlcen bouří heřmánkového čaje, jak praví legenda.



Rex-presso s vodou

Po staletích vědeckého výzkumu objevil rod Rexů ideální recept: Nalej vodu, přidej kafe, smíchej dohromady. Jak vidíte, Rexové nejsou nejostřejšími tužkami v penále.



Dvojitě Příššo

PODÁVÁNO SE SPECIÁLNÍMI SUŠENKAMI. Jde o ideální kombinaci, pokud zrovna nemáte narozeniny. V takovém případě se z vás s velkou pravděpodobností stane Sůšosaurus. I když, pokud jste nevěrný manžel nebo hledaný uprchlík, mohla by vám změna identity přijít vhod.



Neznámá hlubina krémová

Voda, ze které se tato káva vaří, pochází z tajné podzemní jeskyně skryté pod **Kavárnou příšer**. Její konzumace navrácí dávno ztracené vzpomínky, například na první šálek kávy či instinktivní strach z čaje.



Zůstaťsi nabídkou



Utopino karamelkové



Karolámové objevili vysoce sofistikovaný proces karamelkování. Baristé přidávají pečlivě odměřenou směs karamelů, s perfektním načasováním v precizním úhlu, takže karamelky absorbují kávu, avšak stále zůstanou plavat na hladině.



Latte osmisetleté



Pro vyznavače silných chutí. **Kavárna příšer** neručí za životy svých zákazníků.



Apokalypso vanilkové



Původně tekutina hromadného ničení používaná za válek **Příšer** s lidmi. Po podpisu mírové dohody koupil Pšoukofuk Chrochtomluvný poslední kousek a přidal špetičku vanilky. Nad touto kávou pak recitoval svou poezii.



Hloubkový vyžíráč



Dokonalé, pokud se chcete zbavit střešní mikroflóry, svojí zahrady nebo hluchých sousedů.



Fiflatto



Pozorovat trávu růst a listy padat při popíjení Fiflatto je v **Kavárně příšer** vrcholem blahobytu. Jen nemnoha **Příšerám** je tohoto božského potěšení dopřáno.



Velké Příššo



Vyplní dutiny. Naše ústa mohou být pro **Příšery** skvělou chovnou stanicí. Tato káva přináší novorozené příšery do každé vaší dutiny. Každé usknutí přináší zadostičinění v podobě stvoření nového života.