

# Szybka kawka

## Instrukcja

wiek 8+ | 2-4 graczy | 30 min.

Główna ulica pełna jest świetnych kawiarni. Ta jest jedną z nich. Wyróżnia ją przytulny wystrój, pyszna kawa, a do tego jest popularna w social mediach. Dla klientów to miejsce relaksu, ale dla baristów to prawdziwe pole bitwy. Każde zamówienie powinno być idealnie przygotowane i podane na czas. Ten biznes dba o polubienia w socialach i za wszelką cenę unika niepochlebnych opinii. Przygotuj wszystkie zamówienia i zostań najlepszym baristą!

### Cel gry

Podawaj kawowe napoje zgodnie z zamówieniami i zbieraj oceny. Gra kończy się, gdy braknie kart zamówień lub gdy ktoś zbierze 5 kart karnych. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa!

### Zawartość



Plansza składników



4 planszki graczy



16 kafelków ulepszeń  
(po 4 w każdym z kolorów: czerwonym, niebieskim, zielonym i żółtym)



6 pionków  
(2 czerwone, 2 niebieskie, 1 zielony, 1 żółty)



Instrukcja



2 tace składników



80 kart zamówień



12 filiżanek

102 znaczniki składników:

18 znaczników ziaren kawy

12 znaczników pary

12 znaczników czekolady

12 znaczników liści herbaty

12 znaczników mleka

12 znaczników lodu

12 znaczników karmelu

12 znaczników wody



15 znaczników tempa



Znacznik pierwszego gracza



## Przygotowanie



Poniżej znajdują się zasady rozgrywki 3- i 4-osobowej, zasady rozgrywki dwuosobowej umieszczone są na końcu instrukcji.

1. Planszę składników umieszcza się na środku stołu. **A**
2. Wszystkie znaczniki składników i tempa układa się obok planszy składników. Karty zamówień tasuje się i odkłada obok planszy w formie zakrytego stosu do dobierania. Tworzy się w ten sposób pulę zasobów. **B**
3. Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje planszетkę gracza, pionek, 4 kafelki ulepszeń i 3 filiżanki. Kafelki ulepszeń układa się zakryte (rewersem do góry) na odpowiednich miejscach na planszетce, filiżanki odkłada się nad planszетką. **C**
4. Wybiera się gracza rozpoczynającego, otrzymuje on znacznik pierwszego gracza, który kładzie przed sobą, tak aby widoczna była strona „Otwarte”. **D**
5. Gracz rozpoczynający dobiera 3 karty ze stosu kart zamówień i odkłada je przy okienkach po prawej stronie planszетki: 2 karty przy 1. okienku i 1 kartę przy 2. okienku. Pozostali gracze dobierają po 2 karty i umieszczają po 1 karcie przy 1. i 2. okienku. **E**
6. Zaczynając od gracza siedzącego po prawej stronie gracza rozpoczynającego i kontynuując w kierunku **przeciwnym** do ruchu wskazówek zegara, każdy uczestnik bierze swój pionek i umieszcza na wybranym polu na planszy składników. Na jednym polu może znajdować się tylko jeden pionek. Kiedy wszyscy gracze umieszczą pionki, każdy pobiera odpowiedni do wybranego pola znacznik składnika z puli i umieszcza w jednej ze swoich filiżanek. **F**



Awers/rewers



## Przebieg gry

Gracze wykonują ruchy w kierunku **zgodnym** z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza. Podczas swojej tury wykonują akcje w podanej poniżej kolejności.

### Aktywowanie ulepszeń

Na początku swojej tury, jeśli gracz posiada co najmniej 3 karty podanych zamówień przy górnym lewym rogu swojej planszki, może odrzucić 3 z tych kart i odłożyć je odkryte obok stosu kart zamówień, płacąc w ten sposób za ulepszenie. Wybiera jedno z ulepszeń i obraca kafelek ulepszenia, co oznacza, że jest ono aktywne. Ulepszenie działa od razu po obróceniu kafelka.

Więcej informacji o ulepszeniach znajduje się na str. 6.

### Ruch

Gracz przesuw swój pionek na planszy składników i otrzymuje składnik zgodnie z polami, po których się porusza. Podczas ruchu należy przestrzegać poniższych zasad:

#### 1. Ruch na sąsiadujące pole w pionie lub poziomie

Można przesunąć swój pionek tylko na pole sąsiadujące całym bokiem. Dopiero po odblokowaniu ulepszenia „Ruch po skosach” można przemieszczać się na pola sąsiadujące po skosie.

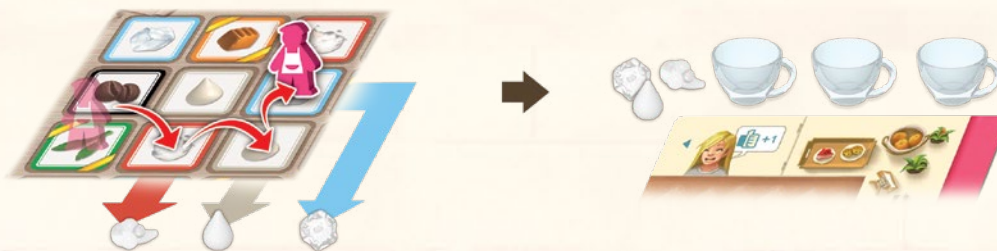


#### 2. Podczas 1 tury można wykonać od 1 do 3 ruchów.

Gracz porusza pionkiem o maksymalnie 3 pola. Może skończyć ruch wcześniej.

#### 3. Gracz otrzymuje składniki z pól, po których przejdzie jego pionek.

Za każdym razem, kiedy pionek zostanie przeniesiony na pole, gracz pobiera z zasobów odpowiedni składnik i umieszcza przed sobą. Jeśli w zasobach nie ma wystarczającej liczby składników, gracz pobiera tyle, ile może.



#### 4. Można przechodzić przez pola, na których znajduje się inny pionek, ale nie można tam zakończyć ruchu.

Jeśli gracz ma wystarczającą liczbę ruchów, może przenieść swój pionek na pole, na którym znajduje się pionek przeciwnika, a następnie poruszyć się na kolejne, przyległe pole. Jak zwykle otrzymuje składnik za pole przez które przeszedł (to na którym znajdował się pionek przeciwnika). Nie można zakończyć ruchu na polu, na którym znajduje się już inny pionek. Po zakończeniu ruchu, na polu może znajdować się tylko jeden pionek.



### 5. Gracz może wykonać dodatkowy ruch, wykorzystując znacznik tempa.

Zużywając znaczniki tempa, można wykonywać dodatkowe ruchy. 1 znacznik to dodatkowy ruch na sąsiadujące pole. Oczywiście wykonując taki ruch, gracz otrzyma składnik z pola, na które się przeniesie. Nie ma limitu znaczników tempa, które można zużyć w jednej turze. Wykorzystane znaczniki tempa wracają do puli.

### 6. Można wykorzystać to samo pole kilkakrotnie.

Gracz może przechodzić przez jedno pole kilka razy w ciągu tury. Może też zakończyć ruch na polu, na którym znajdował się, zaczynając turę.



## 🕒 Dystrybucja składników

Gracz według własnego uznania rozdziela składniki, które zdobył podczas ruchu, do swoich filiżanek. Podczas dystrybucji należy przestrzegać poniższych zasad:

1. Zdobyte składniki można włożyć do jednej lub kilku filiżanek. Gracz może umieścić dowolne ze zdobytych składników w filiżankach. Jeśli nie chce wykorzystywać któregoś składnika, oddaje go do puli.
2. Składniki, które już znajdują się w filiżankach, nie mogą zostać przeniesione do innej filiżanki.
3. Gracz może opróżnić dowolną liczbę filiżanek. Wszystkie składniki, które się w nich znajdowały, muszą trafić do puli.

## 🕒 Przygotowanie zamówienia

Składniki potrzebne do przygotowania zamówienia znajdują się na karcie. Aby przygotować zamówienie, w filiżance muszą się znajdować dokładnie takie składniki jak wskazane na karcie. Podczas przygotowywania zamówienia należy przestrzegać poniższych zasad:

### 1. Zamówienie przygotowane

Kiedy w filiżance znajdują się dokładnie takie składniki, jak na karcie, należy postawić na niej filiżankę, aby wszyscy widzieli, że zamówienie jest przygotowane.

### 2. Zamówienie podane

Po sprawdzeniu, czy składniki z filiżanki na pewno zgadzają się z tymi na karcie, gracz zwraca składniki do puli i odkłada kartę, zakrytą, obok planszki, przy górnym lewym rogu. Jeśli jednak składniki nie zgadzają się z tymi na karcie, zamówienie nie może zostać podane, karta zostaje na swoim miejscu, a filiżanka, wraz ze składnikami, wraca nad planszki gracza.



Poprawnie podane



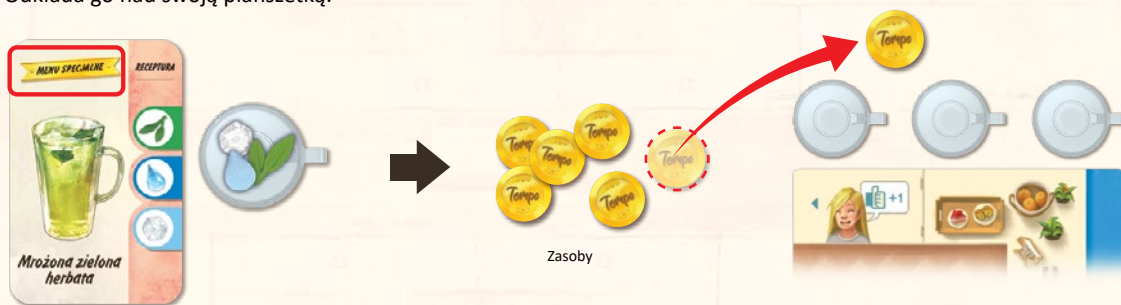
Niepoprawnie podane





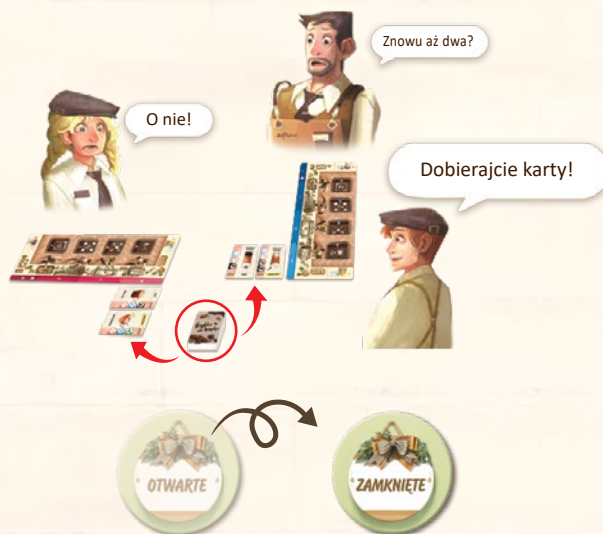
### 3. Menu specjalne

W grze znajdują się karty zamówień z „Menu specjalnego”. Kiedy gracz poda takie zamówienie, otrzymuje z zasobów jeden znacznik tempa. Odkłada go nad swoją planszatką.



### 4. Za dużo zamówień

Gracz sprawdza, ile zamówień udało mu się podać w tej turze. Dwaj kolejni gracze, siedzący po lewej stronie gracza aktywnego, dobierają ze stosu taką samą liczbę kart, jaką podał aktywny gracz, i odkładają przy 1. okienku swojej planszeczki. Gracze, dobierając karty, robią to po kolei. Najpierw jedna osoba dobiera tyle kart, ile wskazał aktywny gracz, a dopiero potem druga.



### 5. Ostatnie zamówienia

Podczas procesowania „Za dużo zamówień”, jeśli stos kart do dobierania wyczerpie się, gracze dobierają tyle kart, ile mogą, a następnie gracz rozpoczynający odwraca znacznik pierwszego gracza na stronę „Zamknięte”.

## Koniec tury

#### 1. Upływ czasu

Po fazie przygotowania zamówień gracz przesuwa wszystkie karty znajdujące się po prawej stronie jego planszeczki o jedno okienko w dół. Karty zamówień, które znajdowały się przy okienku 4., spadają poniżej planszeczki. Te z okienka 3. idą na 4. z 2. na 3. i z 1. na 2.

#### 2. Kary

Podczas „Upływu czasu” karty, które spadły poniżej planszeczki, obraca się i odkłada zakryte przy polu kar, przy lewym dolnym rogu planszeczki. To są karty karne. Po ich odłożeniu gracz dobiera z puli tyle znaczników tempa, ile kart karnych otrzymał w tej rundzie. Jeśli na koniec swojej tury gracz posiada co najmniej 5 kart karnych, gracz rozpoczynający odwraca znacznik pierwszego gracza na stronę „Zamknięte”.



### 3. Sprawdzenie, czy gra się kończy

Po zakończeniu swojej tury gracz sprawdza, czy znacznik pierwszego gracza jest obrócony na stronę „Zamknięte”. Jeśli nie, tura przechodzi na kolejnego gracza. Jeśli znacznik wskazuje „Zamknięte”, przechodzi się do fazy „Koniec gry”. Jeśli sytuacja ta wystąpiła po turze gracza siedzącego bezpośrednio po prawej stronie gracza rozpoczynającego, do „Końca gry” przechodzi się od razu, jeśli nie, gracze wykonują tury, dopóki kolejka nie dojdzie do gracza rozpoczynającego – on nie rozgrywa już swojej tury i wtedy przechodzi się do fazy „Koniec gry”.

## Koniec gry

Następuje podliczenie punktów według poniższej punktacji:

- Każde podane zamówienie to **+1 punkt**;
- każde aktywowane ulepszenie to **+2 punkty**;
- każda karta karna to **-1 punkt**.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu gracz, który spośród remisujących ma więcej kart wydanych zamówień, wygrywa. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, wygrywa osoba, która spośród remisujących ma więcej znaczników tempa. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

## Aktywowanie ulepszeń

Po aktywowaniu ulepszenia pozostaje ono aktywne do końca gry. W grze występują 4 rodzaje ulepszeń. Aby aktywować jedno ulepszenie na początku tury gracz odrzuca 3 karty podanych zamówień. Wybiera ulepszenie i obraca jego kafelek na drugą stronę. Efektu ulepszenia można używać od razu. Efekty ulepszeń łączą się.

### 1. Podwójne pionki

Gracz otrzymuje 2 znaczniki składników za pole, na którym znajduje się inny pionek.



### 2. Ruch po skosie

Gracz może poruszać swój pionek na pola przylegające po skosie.



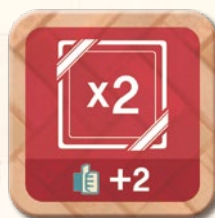
### 3. Podwójne narożniki

Gracz otrzymuje 2 znaczniki składników z pól znajdujących się w narożnikach planszy składników.



### 4. Podwójne specjalty

Gracz otrzymuje 2 znaczniki składników karmelu, czekolady, wody i liści herbaty.





## Przykład łączenia się efektów ulepszeń.



Trwa tura Radka (niebieski gracz). Radek w poprzednich turach wykupił dwa ulepszenia: „Podwójne pionki” i „Podwójne narożniki”. Pionek Marcina (żółty gracz) znajduje się na polu w narożniku planszy składników z ziarnami kawy. Radek przesuwa swój pionek na pole z ziarnami kawy i otrzymuje dwa znaczniki za ulepszenie „Podwójne pionki” i kolejne dwa znaczniki za ulepszenie „Podwójne narożniki”, czyli razem otrzymuje 4 znaczniki ziaren kawy.



Następnie Radek przenosi swój pionek na pole z parą, na którym zaczynał ruch. Ma jeszcze jeden ruch, ale decyduje się z niego nie skorzystać, aby w kolejnej turze móc zdobyć kolejny raz co najmniej dwa znaczniki ziaren kawy.



## Opcjonalne zasady

Niektóre karty zamówień są łatwiejsze do zrealizowania niż inne. Jeśli gracze chcą ograniczyć wpływ szczęścia na rozgrywkę, mogą skorzystać z poniższych zasad:

- Podczas przygotowania z talii należy wyjąć wszystkie karty Ristretto i Espresso (łącznie 4 karty).
- Każdy gracz otrzymuje losowo jedną z tych 4 kart i odkłada przy okienku 1.
- Każdy gracz dobiera jedną kartę ze stosu i umieszcza przy okienku 2.
- Gracz rozpoczynający dobiera jeszcze jedną kartę ze stosu i umieszcza ją przy okienku 1.
- Jeśli w rozgrywce uczestniczy poniżej 4 osób, niewykorzystane karty Ristretto i Espresso są odkładane do pudełka.



# Zasady rozgrywki dwuosobowej

Podczas rozgrywki dwuosobowej należy zastosować poniższe zmiany.

## Przygotowanie

- Każdy gracz wybiera kolor (niebieski lub czerwony) i bierze wszystkie elementy danego koloru: 1 planszетkę gracza, 2 pionki, 4 kafelki ulepszeń.
- Wybiera się gracza rozpoczynającego. Drugi gracz zaczyna umieszczanie pionków na planszy składników. Na jednym polu może znajdować się tylko jeden pionek. Gracze umieszczają swoje pionki na planszy składników na zmianę, począwszy od drugiego gracza. Gracze pobierają z zasobów znaczniki składników odpowiadające polom, na których umieścili swoje pionki, i wkładają je do filizanek.

## Ruch

- W jednej turze można poruszać się tylko jednym pionkiem (mimo że każdy gracz ma dwa).

## Aktywowanie ulepszeń

- Ulepszenie „Podwójne pionki” działa także wtedy, gdy gracz przeniesie się na pole ze swoim własnym pionkiem.

## Za dużo zamówień

- Gracz liczy, ile zamówień w tej turze podał, drugi gracz musi wziąć tyle samo kart ze stosu do dobierania i umieścić przy okienku 1.

## Upływ czasu

- Na koniec tury, po przesunięciu kart o jedno okienko w dół, gracz dodaje 1 kartę do okienka 1. Jeśli stos się skończył, następuje koniec gry. Kiedy spełnione zostaną warunki przejścia do „Końca gry”, gracz rozpoczynający odwraca znacznik pierwszego gracza na stronę „Zamknięte”. Jeśli zakończenie gry zostało wywołane w turze pierwszego gracza, jego przeciwnik wykonuje jeszcze jedną turę przed podliczeniem punktów. Jeżeli zakończenie gry wywołał drugi gracz, od razu przechodzi się do podliczania punktów.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, [www.g3poland.com](http://www.g3poland.com)

 [www.facebook.com/G3Poland](https://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Chinach.

Wydanie 1. Rok 2025.

Wersja 1.1



**KOREA BOARDGAMES**  
[www.koreaboardgames.com](http://www.koreaboardgames.com)

Autor: Euijin Han | Ilustracje: Siwon Hwang  
Projekt graficzny: Sooyeon Lee | Kierownik projektu: Ivan S.W. Yi

Korea Boardgames Dev. Dept.  
Coffee Rush wydawane przez Korea Boardgames Co., Ltd. na licencji  
autora „Euijin Han”. Copyright© 2023 Korea Boardgames Co., Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone.