



Chinese translate by Robin Huang

VivaJava CoffeeCo.

# 咖啡萬歲：骰子遊戲

# 規則說明書

## 你的目標

歡迎來到令人興奮又充滿競爭的方塊咖啡世界！在**咖啡萬歲：骰子遊戲**中，玩家將比賽製作美味的咖啡以及完成研發計畫，以此獲得寶貴的績效分數（PP）。身為VivaJava咖啡公司的員工，你必須善加利用研發技能和調配美味的咖啡，才能得到個人辦公室和咖啡大師的稱號。

• 第一個獲得 21 PP 的玩家將獲得勝利。

## 目次

遊戲概述 .....	2
遊戲設置 .....	3
遊戲流程 .....	4
1. 計分階段 .....	4
2. 擲骰階段 .....	4
a. 配方 .....	5
b. 研發 .....	7
3. 啟用階段 .....	8
1. 計分階段 (補述) .....	9
遊戲結束 .....	10
附錄A .....	10
風味骰子 .....	10
指示物 .....	11
附錄B .....	12
研發杯墊和技能 .....	12
單人配方 .....	14

## 配件

10個 咖啡骰子
5個 風味骰子
1個 招牌配方杯墊
1個 彩虹配方杯墊
1個 風味杯墊
3個 研發杯墊
1個 實習生杯墊
2個 單人杯墊
4個 玩家參考杯墊
24個 技能盤
計分簿/研發紀錄 (50張)
12個 木製玩家指示物
24個 技能參考卡片
3個 風味卡片 (用於咖啡萬歲：咖啡遊戲)
1個 咖啡師米寶橡皮擦

## 遊戲設置

將10個咖啡骰子放在一起，當成供應區 (Supply)。



選擇一個研發杯墊，把它放在遊戲區中。



將5個風味骰子放在風味杯墊上，當作風味供應區。



將招牌配方和彩虹配方杯墊放在遊戲區的中間，所有玩家方便取用的地方。



每個玩家依照他們選擇的顏色，拿取一個玩家參考杯墊和3個指示物。給每人一張計分表/研發進度，還有一支筆。

如果這是你的第一次遊戲，我們建議使用**輕度研發杯墊(LITE)**來熟悉遊戲的機制。它有良好的技能設定，能幫助你之後使用進階的杯墊。

### 決定起始玩家

所有玩家擲一個咖啡骰子。點數最高（平手就重擲）的人當起始玩家。

其他玩家将1個研發點數（RP）加到他們擲出的顏色的研發進度條上。



研發進度紀錄在玩家的計分表上。做一個記號表示獲得RP。



# 遊戲流程

在咖啡萬歲：骰子遊戲的每一個回合，分為以下三個階段：

## 1. 計分

依照你的調製來計分。

## 2. 擲骰

投擲骰子並使用技能，然後決定用咖啡豆來配方或研發。

## 3. 啟用

啟用研發出來的新技能。

## 1. 計分階段 (SCORE)

因為在遊戲開始時，沒有任何配方可以計分，第一個玩家會馬上進入擲骰階段。在說明其他兩個階段後，我們再說明計分階段。（見第9頁）

## 2. 擲骰階段 (ROLL)

從供應區拿取五個咖啡骰子並投擲它們！  
在你的第一個回合，你還沒有技能(Ability)  
可以影響這次的投擲。



投擲5個咖啡骰子！



記住，還要投擲全部的風味骰子。

在之後的回合，如果你有任何**風味骰子**，你必須也將它們全部投擲出去。此外，如果你能夠影響骰子的技能（例如 Re-Roll），可以在這個階段使用它。

**例外：**如果這回合你拆散了你的招牌配方，那你只能投擲招牌配方杯墊上剩餘的骰子，數量可能是四個或更少（見第9頁的計分階段）。



當你完成擲骰，你可以選擇將擲出的咖啡豆用來：

a) 配方，或是 b) 研發。

在擲骰階段，可以使用一些技能影響你的骰子。



## a. 配方 (BLEND)

你要將精心製作的咖啡推出上市，以獲取績效分數(PP)。但是競爭是非常激烈的，只有最香醇最優質的配方才能成為暢銷商品。

當你製作了一個新配方，將自動得到1PP，如果直到你的下一個回合開始，都沒有被其他玩家的配方所超越的話，你還能獲得更多的分數。

### 咖啡豆 和 招牌配方

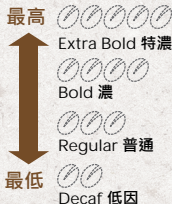
當玩家擲出兩個以上相同類型的咖啡豆（骰面）時，就可以製作配方。

配方按照二個標準來排名：**品質**和**醇度**。

#### 品質

每個咖啡骰子有六個面，每個面代表不同品質的咖啡豆。從最高品質的黑豆到最低的白豆（如右圖所示）。每種豆子下方的圓點數目代表它的等級，黑豆的圓圈表示6個點。

#### 醇度量表



#### 醇度 (Robustness)

按照同色咖啡豆烘培的醇度進行配方排名。類似簡單的撲克牌型排序（如左圖所示）。例如：由一對同色咖啡豆調配的低因咖啡，低於由四個同色咖啡豆調配成的濃咖啡。

要判斷二個招牌配方哪一個等級較高時，以配方的醇度為主。如果

平手，則看品質（顏色）來決定。如果仍然平手，那麼已經在杯墊上的配方為贏。

**注意：**配方中的任何「額外」的咖啡豆都不會在判斷排名時使用（如右側配方中的黃色豆子）。

#### 咖啡豆品質等級



## a. 配方 (續)

你可以製作二種類型的配方 - 招牌配方或彩虹配方。

### 招牌配方 (FEATURED BLEND)

招牌配方是 *VivaJava* 咖啡公司的明星商品，由五個骰子放在招牌配方杯墊上來表示。這個配方能在計分階段獲得高分，但會隨著遊戲進行而過時（降級）。要成功製作一個招牌配方，必須滿足二個條件：

1. 該配方必須包括五個骰子。
  2. 該配方的等級必須高於目前的招牌配方。
- （如果沒有招牌配方，該配方就是目前最高等級。）

製作招牌配方之後，把招牌配方杯墊移到你的計分表旁邊。把你的五個骰子放在杯墊上，並立即得到 1PP。如果已經有一個較差的招牌配方在遊戲中，放置新的配方之前移除所有杯墊上的骰子。**注意：**如果有用來製作配方的風味骰子，用供應區的咖啡骰子來替換它們，並把它們放回風味杯墊。

製作配方後立即獲得 1PP。



如果沒有其他玩家製作更高等級的配方，招牌配方將在你的下一回合開始獲得PP（數目取決於玩家數量）。

### 彩虹配方 (RAINBOW BLEND)

當你使用骰子擲出任意五種不同的顏色時，可以製作彩虹配方。它是 *VivaJava* 咖啡公司的主要產品。雖然分數不多，但它不會在計分階段被降級。

彩虹配方的兩個例子。



當你製作了彩虹配方，將彩虹配方杯墊移到你的計分表旁邊。**獲得 1PP。**與招牌配方不同，**不要放任何骰子到杯墊上。**將所有骰子放回它們各自的供應區。





## a. 配方 (續)

彩虹配方不分等級，任何新的彩虹配方都可以取代舊的。因為彩虹配方很脆弱，它很容易被製作或被盜用。

如果沒有其他玩家製作彩虹配方，彩虹配方將在你的下一回合開始時獲得PP（數目取決於玩家數量）。

### 只能有一個配方

一個玩家同時只能控制一個配方。如果某玩家有彩虹配方，那麼他在製作了一個招牌配方後，必須將彩虹配方放回供應區。如果玩家已經控制彩虹配方，他不能再製作一個彩虹配方。

## b. 研發 (RESEARCH)

研發能讓你從錯誤中學習，研究出你的獨門技術，投資強大的技能或風味骰子能幫助你之後製作特殊的配方。在遊戲中很多時候你無法超越目前的招牌配方，只能被迫研發。如果在你的回合中無法或選擇不製作配方，你就必須進行研發。

**進行研發：**將你擲過的骰子依照顏色來分組。選擇一種顏色，並計算該顏色的骰子數量。將同數目的研發點數（RP）加到相應的研發進度條(Research Track)。

**注意：**每回合的擲骰研發最多只能5RP。



一個玩家擲出了左邊的咖啡豆。他可以在黃色進度條上獲得2RP，或者在棕色進度條上獲得2RP，或者獲得一個風味骰子（來自黑色豆）。

### 咖啡豆 和 研發

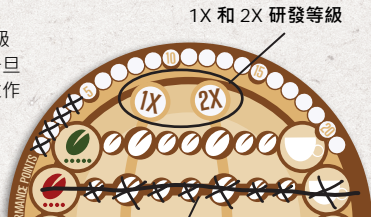
在每個研發杯墊上有5個技能盤(Ability Discs)，對應5種顏色。每個玩家都有一組研發進度條分別對應到5個技能盤。

你獲得了某種顏色的研發點數？在相對的進度條上從左到右加上點數。關於如何標記獲得的RP，請參見上面的範例。

## b. 研發 (續)

當您在研發進度上達到1X或2X等級時，就能啟用技能。大多數技能一旦被啟用，將在你的**每一個**回合發生作用，直到進度完成。

**注意：**有註明「得到一個指示物」的技能是個例外，**只能在獲得技能的那個回合啟用一次。**  
(參見後面的啟用階段)



### 完成一個進度條

當進度條上的最後一格 (有咖啡杯的圖示) 被填滿時，代表研發進度完成。每個技能盤有一個數字，表示您在完成進度時能獲得的PP數量。但是，一旦進度完成，您將**無法**再使用相關的技能。請把整個進度條劃掉來提醒這一點。



進度完成時可獲得的 PP。

### 風味骰子

你也可以使用RP來取得風味骰子。風味骰子是含有一個萬用骰面的特別骰子，你可以在研發時使用黑色豆，來從供應區獲得限量的風味骰子。  
(參見第10頁的風味骰子)

## 3. 啟用階段 (ACTIVATE)

完成配方或研發後，您能在這階段啟用研發獲得的技能。如果技能有註明「得到一個指示物」，這時你能從供應區取得一個指示物然後放在進度條尾端。

某些技能可以在「啟用階段」使用。每個技能盤參考卡上有說明允許(或**必須**)使用該技能的階段。

當技能啟用完成，並且必要的動作都執行完成後，輪到你左邊的玩家開始他的回合。



## 1. 計分階段 (補述)

當之後的回合開始時，如果您控制著一個招牌或彩虹配方。則你能在這個階段獲得PP。如果你沒有任何配方，直接進入擲骰階段。

### 分數

每個配方杯墊有註明這時能得到的PP。白字部分表示例外狀況：在雙人遊戲時招牌配方能得到2PP，而在2或3人遊戲時彩虹配方能得到1PP。當你控制了一個配方時，立即在你的計分表上記下得到的PP。



招牌配方在雙人遊戲時得分較低；  
彩虹配方在2或3人玩家時得分較低



### 降級 (DEGRADE)

大眾會對你的配方逐漸失去新鮮感。所以在計分之後，如果你還控制著招牌配方，你必須從杯墊上移除任意一個骰子放回供應區。

**注意：**如果招牌配方已經降級到剩一個咖啡豆（意即無法排名），則必須拆散配方並投擲它用來研發。彩虹配方不會降級。

### 試試運氣 或 拆散 (BREAK APART)

降級之後，如果您還控制著招牌配方，您可以決定保留剩餘的骰子或將其拆散。如果你要試試運氣繼續控制你的配方，則必須跳過這回合剩下的步驟，不能進行擲骰或啟用任何技能，立進入下一個玩家的回合。

如果你決定拆散配方，請繼續你的回合 - 不過，你只能投擲招牌配方上剩餘的咖啡骰子（一定少於5個）。記住製作一個配方需要五個骰子，所以你很難製作一個新配方。

**注意：**與招牌配方不同的是，您可以在計分階段後保持你的彩虹配方，並進入擲骰階段。

# 遊戲結束

當一個玩家獲得21個績效分數，則遊戲結束。贏家可以用大叫及跳舞來慶祝，或者輕輕點頭致意，表示他卓越的咖啡技術受到肯定。☕

(如果有多位玩家同時達到21PP，則遊戲進入殊死戰，直到有玩家的得分領先。)

## 附錄 A

### 風味骰子 (FLAVOR DICE)

風味骰子是使用黑豆研發而獲得的特別骰子。

它們通常用研發來獲得，但在其他階段也能用

得到RP來獲得。風味骰子非常有用，它有兩種使用方式。



萬用骰面可以被當做任意豆子顏色。

### 贊助 (DONATE)

想要贊助的話，請在其他玩家的擲骰階段，把你**全部的**風味骰子擲出來。如果你不想贊助，就不必投擲骰子。

回合玩家可以挑選你投擲的風味骰子來製作招牌配方。被選用的骰子必須用在增加配方的醇度（比沒有贊助的配方更好），否則不能使用骰子。

贊助的風味骰子**不能**用來製作彩虹配方或用來研發，也不能使用技能來控制。

贊助時玩家  
要放置指示  
物。



如果你的風味骰子被使用了，將風味骰子換成同色的咖啡骰子，並把你的指示物放在新配方中的任意一個骰子上面。

成功贊助製作配方能讓你立即得到1PP，沒有被用來製作配方的風味骰子可以拿回來。

當該玩家的下次回合計算配方得分時，你在配方上的每個指示物能獲得1PP。

但是，該玩家可以在降級時選擇移除你的骰子，並把你的指示物放回供應區。

強烈建議你用各種交涉手段或威脅來阻止這種事發生。



## 風味骰子 (續)

### 擲骰階段

如果你有風味骰子，在你的擲骰階段**必須**全部投擲出去。這些骰子可以用來研發或配方，就像是咖啡骰子一樣，任何能影響骰子的技能也會對它們產生作用。在風味骰子被投擲和/或被使用後，要將它們放回風味杯墊。

**注意：**當風味骰子被用來製作招牌配方之後，必須用供應區的咖啡骰子來替換，並將風味骰子放回風味杯墊。

### 指示物 (TOKENS)

每個玩家擁有三個同顏色的指示物，它們可以用來標記技能和得分的機會。在遊戲一開始，這些指示物先放在旁邊的供應區。指示物的功能由擺放的位置來決定。



當你升級的技能有「得到一個指示物」的指示，則在啟用階段放置一個指示物到相應的研發進度條尾端。該技能有了指示物，就可以在適當的時機使用它。不要弄錯了，因為你可能同時擁有多個不同技能的指示物。



用研發獲得的指示物，放置在研發進度條的尾端，以準備使用。

大多數技能可以每回合使用。但需要指示物的技能不同，一個指示物就只能使用一次。要使用指示物時，將指示物從研發進度條移動到技能所指定的位置。表示該技能現在使用中。

你同時只能擁有三個指示物，如果當你「得到指示物」或者贊助一個風味骰子時，卻已經拿完了三個指示物，你可以選擇將一個尚未使用的指示物移動到新位置。(如果全部指示物都在使用中，你只能放棄這個動作。)

**注意：**如果您完成了某進度條並獲得了績效分數，則使用該進度條的指示物必需立即放回供應區，並失去該技能的作用。

## 附錄 B

### 研發杯墊 和 技能 (RESEARCH COASTERS AND ABILITIES)



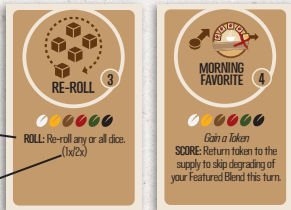
每個研發杯墊上有各種不同的技能，玩家可以使用咖啡豆換取 RP 來獲得技能。

在上圖的例子中，這個玩家使用兩個白色豆子進行研發，並在進度條上標記獲得的 RP。由於他已達到該進度的 1X 等級，他將能在未來回合中使用 Re-Roll 來影響他的骰子。如果他的進度之後達到 2X 等級，他就能夠在同一回合使用兩次 Re-Roll。如果同時有多個技能可以使用，您可以按照最有利的順序使用它們。

技能參考卡描述了每個技能給玩家帶來的獎勵（或是懲罰）。

可以使用技能  
的階段

在達到 1X 和 2X 等級時能獲得的獎勵



某些技能會註明「獲得指示物」。當玩家在進度條上達到 1X 和 2X 等級時，分別得到一個指示物。



## 研發杯墊 和 技能 (續)

當你已經熟悉遊戲並想進一步挑戰，可以使用萬用杯墊(WILD)，它有四個空格包含三種圖示。每個技能盤的背面有相對的圖示。



操作骰子



研發



特殊



想要一個公平、有趣、且隨機的設置的話，隨機抽取一個的操作骰子技能盤放到黃色格，研發能力盤到棕色格，和二個特殊技能盤到紅色和綠色。也可依照自己的喜好來配置。

## 使用實習生 (USING INTERNS)

在VivaJava公司有很多工作要做。如果想要實習生(INTERN)的幫忙，將實習生技能盤放在萬用杯墊的操作骰子空格上。

然後將實習生杯墊放在方便大家使用的位置。當玩家達到該進度條的1X等級時，可以將他的一個指示物放在還沒有指示物的實習生上面。則該進度條就對應到這個技能。



在左邊的例子中，黃色玩家選擇了豆子貶值(DevalueBean)的技能。他可以在之後回合的擲骰階段使用該技能來操作骰子。如果他在之後進度條達到2X等級，就能得到豆子貶值2X的獎勵。

# 單人配方 (BLENDING SOLO)

在不久的將來，由大企業控制了全世界的咖啡供應，人們只能喝到平凡單調、毫無感動的咖啡。你是 *VivaJava* 公司地下團體的一份子，一群熱愛咖啡的自由鬥士在密謀對抗大企業的暴政。你的配方是否能夠打倒巨大的對手，把全世界的味蕾從無趣的棕色液體中拯救出來？

## 設置

和雙人遊戲相同，但會用到**單人杯墊**。選擇兩個企業杯墊之一放入遊戲中。將對手的指示物放在企業杯墊左側的量表(METER)上。

想玩簡單的遊戲，請將指示物放在**綠色**圖圈上。**黃色**圖圈是一般難度。而**紅色**圖圈是專家級遊戲。

請在另一張計分表或一張紙上紀錄企業的PP。



## 遊戲方法

單人變體的玩法與雙人遊戲相同，

不過在對手的回合，你必須幫邪惡的企業擲骰。

當任一玩家達到21點績效分數時，遊戲結束。

## 調製配方！

- 企業不做研發。他們的擲骰只用來製作配方。
- 只有當他們擲出普通配方(三豆同色)或更好的配方，才會製作招牌配方。
- 如果他們成功製作配方，將量表上的指示物**向下移動**一格。

## ...如果無法製作配方

如果企業無法製作配方，例如他們沒有擲出普通配方(或更好的)，又或者無法超越你的招牌配方，將他們的量表指示物**向上移動**一格。

## 彩虹配方？

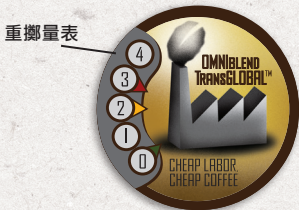
企業也會製作彩虹配方，但這只限於第一次擲骰時，且沒有擲出招牌配方的情況。他們對彩虹沒有什麼興趣。如果企業製作了彩虹配方，將他們的量表指示物**向下移動**一格。

**注意：**企業可以同時擁有彩虹配方和招牌配方！他們是很狡猾的。



## 計分階段

企業在每回合開始也會進行計分和降級配方。如果他的招牌配方得分，將配方降級一個骰子（必須先移除最不重要的骰子）。企業會保留招牌配方直到它降級到低因咖啡（二豆同色）為止，然後立刻將配方打散，但在這個回合他能和平常一樣投擲5個咖啡骰子。真是太惡劣了。



OmniBlend TransGlobal 是一個全自動化、能控制環境的工廠系統，他擅長重新投擲咖啡骰子。你必須停止這個邪惡的自動機器！

**擲骰階段：**在O.T.的回合，如果他沒有招牌配方，則投擲五個咖啡骰子。而且O.T.可以使用「重新擲骰」技能多次，重擲次數等於重擲量表上指示物所在的數字。

**效率：**O.T.擲骰後會保留最高等級的骰子組合，然後再重擲其他的骰子。除非在第一次投擲就製作了彩虹配方，不然他會使用所有的重擲次數來不斷改良配方。

**失敗：**當O.T.無法製作配方時，將指示物在重擲量表上**向上移動**一格。



Sacchar Inc. 會不擇手段的收集風味骰子，並致力於讓全世界的早餐咖啡都加入大量砂糖。你必須消滅這種病態的恐怖甜味！

**擲骰階段：**依照風味量表上指示物所在的數字，S.I.能從供應區獲得同數量的風味骰子。投擲5個咖啡骰子和所有獲得的風味骰子。

**妨害：**如果S.I.無法製作配方，請將風味量表的指示物**向上移動**一格，然後投擲一個咖啡骰子再把它放在方糖圖案上。在S.I.的下個回合開始之前，你**無法**獲得及使用和**方糖同色**的RP及技能。（如果該骰子是黑色豆，則你不能獲得風味骰子。）

# VivaJava: The Coffee Game: The Dice Game ● The Credits

**Game Design:** T.C. Petty III

**Art/Graphic Design:** Chris Kirkman

**Playtesters:** Timothy Hing, Jim Neuschwander, Robert Singer, E. B. Singer, Steve Doughty, Ben Rosset, Matt Morgan, Chris Kirkman, Darrell Louder, Lesley Louder, John Moller, Brian Elligson, Catherine Moller, Scott King, Lisa Scodari, Josh Tempkin, Eli Persky, Ben Pinchback, Chris Zinsli, Shawn Purtell, Jacki Purtell, Garry Rice, Joe Hopkins, Brad Smoley, Jason Tagmire, Ryan Sanders, Steve Fisher, Clyde Wright, Kevin Kulp, Luke Winters, Brian Linnen, Table Treasures Game Design Group, Ken Grazier, Tiffany Bahnsen, Jeff Bourbeau, Sam Browne, Mario Arnold, Daniel Solis, Dan Patriss, Tom Gurganus, Adam O'Brien, Derek Boily, James Dalley, Peter Schott, David B., Michael Harrison, Dave Kirby

## **Special Thanks:**

T.C. would like to thank Jim Neuschwander for working for free on the solo version, Ryan Sanders for re-motivation and constant emails, The Dillinger Escape Plan for another solid album, the culture of tipping in the United States, dragon egg-shaped little pod cars, and my own luscious auburn locks.

Chris would like to thank Darrell Louder for all the little things, Jason Kotarski for getting me through to June, Raybob "Conkies" Magoo for always being there, and all of our Kickstarter backers for their always-wonderful enthusiasm and gracious support. You are loved.

Chinese translate by Robin Huang



For strategy notes, Frequently Asked Questions, downloadable rules and a video tutorial, visit [dicehatemegames.com/vivajava-dice](http://dicehatemegames.com/vivajava-dice).

*"Dice Hate Me," "The Bean is Life," the VivaJava logo and all art contained within are ©2014 Dice Hate Me Games.*

