

Coffee Rush

Règles du jeu

Âge 8+ | 2-4 joueurs | 30 minutes

Dans une rue animée, un café parmi tant d'autres. Le cadre est agréable, les boissons délicieuses et les réseaux sociaux séduits. Les clients y viennent pour se détendre, mais les employés, eux, bataillent pour envoyer les commandes. Manquez-en une, et les ennuis commencent : les évaluations positives ou négatives peuvent faire et défaire votre fortune. Envoyez vos commandes et devenez le meilleur barista !

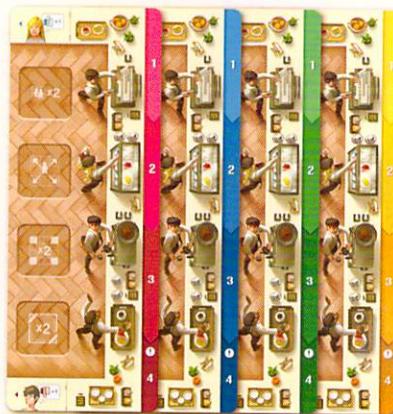
Objectif

Envoyer des commandes et obtenir des évaluations positives. La partie se termine quand il ne reste plus aucune carte Commande ou qu'un joueur a accumulé 5 cartes Pénalité. Le gagnant est le joueur ayant le plus d'évaluations positives !

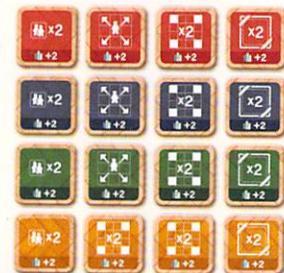
Matériel



Plateau Ingrédients x 1



Plateau de Joueur x 4



Tuile Amélioration x 16
(4 de chaque couleur : rouge, bleu, vert, jaune)



Meeple x 6
(2 rouges, 2 bleus, 1 vert, 1 jaune)



Livret de règles x 1



Bac à Ingrédients x 2



Carte Commande x 80



Pion Rush x 15



Jeton Premier joueur x 1



Tasse x 12



Grains de café x 18



Lait x 12



Vapeur x 12



Glace x 12



Chocolat x 12



Caramel x 12



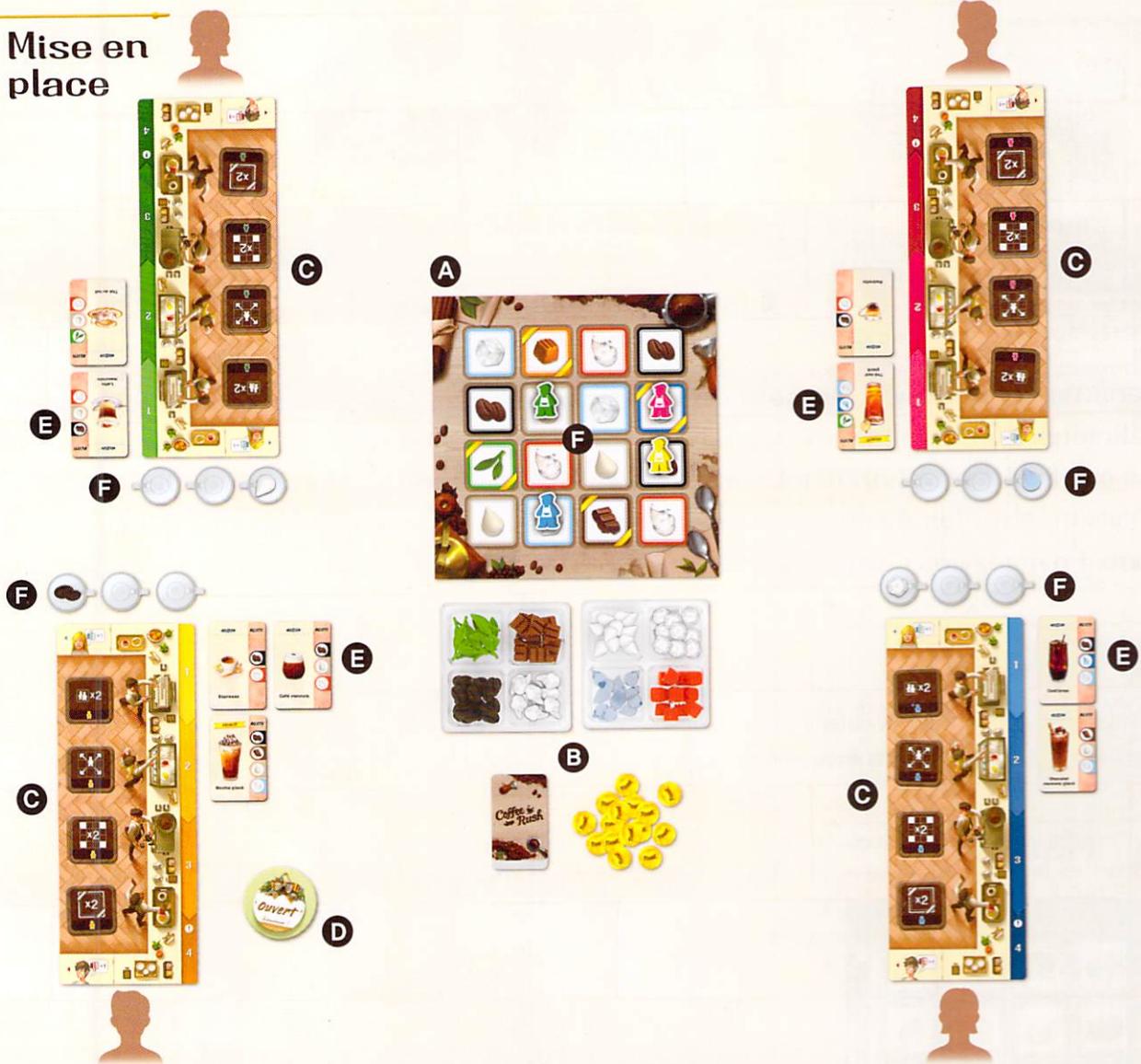
Feuilles de thé x 12



Eau x 12

Ingrédient x 102

Mise en place



Ces règles permettent des parties à 3 ou 4 joueurs. Les règles pour 2 joueurs se trouvent page 8.

1. Placez le plateau Ingrédients au centre de la table. **A**
2. Placez tous les Ingrédients et les pions Rush à côté du plateau Ingrédients. Mélangez les cartes Commande et placez ce paquet face cachée à côté du plateau Ingrédients. Cette zone de la table est la Réserve. **B**
3. Chaque joueur choisit une couleur et prend 1 plateau de Joueur, 1 Meeple, 4 tuiles Amélioration et 3 Tasses. **C**
Il place ses tuiles Amélioration face cachée sur l'emplacement correspondant de son plateau de Joueur et ses Tasses au-dessus du plateau.
4. Déterminez qui sera le premier joueur. Le joueur choisi place le jeton Premier joueur devant lui, face « Ouvert » visible. **D**
5. Le premier joueur pioche des cartes Commande du dessus du paquet et les place face visible sur ses rangs de commande : 2 cartes sur le rang 1 et 1 carte sur le rang 2. Les autres joueurs placent 1 carte sur le rang 1 et 1 carte sur le rang 2. **E**
6. L'un après l'autre en commençant par le joueur à droite du premier joueur puis dans le sens anti-horaire, les joueurs placent leur Meeple sur une case du plateau Ingrédients. Deux Meeples ne peuvent pas être placés sur une même case. Une fois tous les Meeples placés, chaque joueur prend dans la Réserve un Ingrédient correspondant à la case de son Meeple et le place dans une de ses Tasses. **F**





Déroulement de la partie

Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre, en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens horaire. À votre tour, effectuez dans l'ordre les étapes suivantes.

1. Activation des Améliorations

Au début de votre tour, si vous avez au moins 3 cartes Commande envoyées en haut à gauche de votre plateau Joueur, vous pouvez en défausser 3 face visible à côté du paquet de cartes Commande et activer une amélioration de votre choix. Choisissez une tuile Amélioration et retournez-la face visible pour indiquer qu'elle est active. Vous pouvez utiliser les améliorations dès qu'elles sont activées.

Vous trouverez plus d'informations sur les améliorations page 6.

2. Déplacement

Déplacez votre Meeple sur le plateau Ingrédients et obtenez des Ingrédients correspondant aux cases sur lesquelles vous arrivez. Vous devez respecter les règles suivantes lors d'un déplacement.

1. Déplacez-vous sur une case adjacente horizontalement ou verticalement.

Vous ne pouvez vous déplacer que vers le haut, le bas, la gauche ou la droite. Si vous activez l'amélioration « Déplacement diagonal », vous pouvez aussi vous déplacer en diagonale.

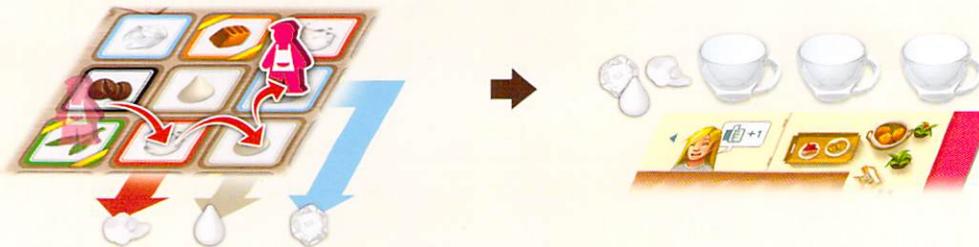


2. Vous pouvez vous déplacer de 1 à 3 fois au cours de votre tour.

Vous pouvez vous déplacer 3 fois, mais vous pouvez aussi choisir de vous déplacer moins.

3. Prenez des Ingrédients correspondant aux cases sur lesquelles vous arrivez.

À chaque déplacement, vous devez prendre dans la Réserve 1 Ingrédients correspondant au dessin de la case où vous arrivez et le placer devant vous. Si la Réserve ne contient pas assez d'Ingrédients, ne prenez que ceux qui sont disponibles.



4. Vous pouvez vous déplacer sur une case contenant déjà un Meeple, mais vous ne pouvez pas y finir votre tour.

S'il vous reste assez de déplacements, vous pouvez en utiliser 2 pour vous déplacer d'abord sur une case contenant le Meeple d'un autre joueur et, de là, sur une case adjacente. Vous recevez un Ingrédients pour une case même si un autre Meeple s'y trouve déjà. Par contre, vous ne pouvez pas finir votre tour sur une case contenant déjà un Meeple. Il peut donc y avoir au maximum un seul Meeple par case à la fin de votre tour.



5. Vous pouvez vous déplacer une fois de plus en utilisant un pion Rush.

Les pions Rush vous permettent d'effectuer des déplacements supplémentaires. Utiliser 1 pion Rush vous permet de vous déplacer 1 fois de plus et d'obtenir ainsi un Ingrédient supplémentaire. Il n'y a pas de limite au nombre de pions Rush que vous pouvez utiliser pendant votre tour. Remettez les pions Rush utilisés dans la Réserve.



6. Vous pouvez utiliser plusieurs fois la même case.

Vous pouvez passer sur une case plusieurs fois au cours d'un tour, et même finir votre tour sur la case où vous l'avez commencé.

🕒 Distribution des Ingrédients

Vous pouvez distribuer librement dans vos Tasses les Ingrédients obtenus pendant votre étape de Déplacement. Vous devez cependant respecter les règles suivantes.

1. Vous pouvez placer les Ingrédients obtenus pendant votre tour dans une ou plusieurs Tasses. Vous n'êtes pas obligé de placer tous vos Ingrédients dans vos Tasses et vous pouvez même n'en placer aucun. Vous pouvez remettre les Ingrédients dont vous ne voulez pas dans la Réserve.
2. Les Ingrédients déjà placés dans une Tasse ne peuvent pas être transférés dans une autre.
3. À votre tour, vous pouvez vider une ou plusieurs de vos Tasses. Tous les Ingrédients contenus dans les Tasses choisies doivent être défaussés. Les Ingrédients défaussés retournent dans la Réserve.

🕒 Préparation des commandes

Chaque carte Commande indique les Ingrédients nécessaires à sa préparation. Pour envoyer une commande, rassemblez dans l'une de vos Tasses les Ingrédients indiqués sur la carte Commande. Vous devez respecter les règles suivantes.

1. Commande prête

Une fois les ingrédients indiqués sur une carte Commande rassemblés dans une de vos Tasses, placez la Tasse sur la carte Commande et signalez aux autres joueurs que la commande est prête.

2. Commande envoyée

Si les Ingrédients dans la Tasse correspondent à la carte Commande, remettez-les tous dans la Réserve, puis placez la carte Commande face cachée en haut à gauche de votre plateau de Joueur. Si les Ingrédients dans la Tasse ne correspondent pas à la carte Commande, celle-ci ne peut pas être envoyée : remettez la Tasse et la carte Commande là où ils étaient avant que vous ne déclariez la commande prête.



O

Exemple correct de Commande envoyée

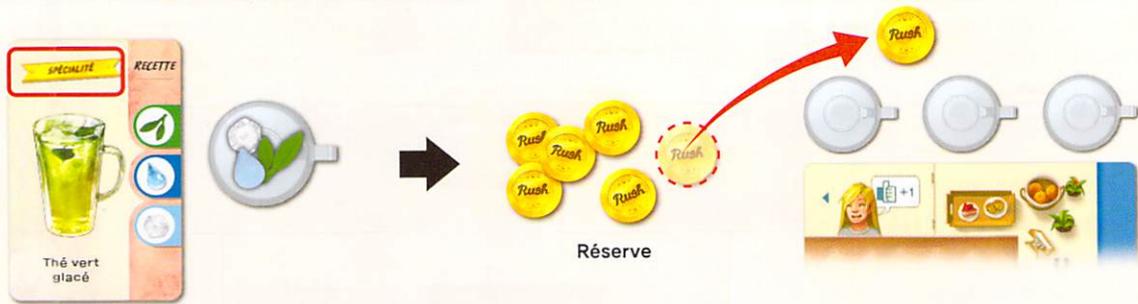


X

Exemples incorrects de Commande envoyée

3. Spécialités

Certaines cartes Commande portent la mention « Spécialité ». Quand vous envoyez une commande de ce type, vous obtenez 1 pion Rush de la Réserve. Placez les pions Rush que vous recevez au-dessus de votre plateau de Joueur.



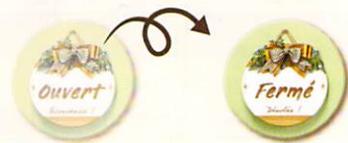
4. Coup de feu

Comptez combien de cartes Commande vous avez envoyées lors de votre tour. Les deux joueurs à votre gauche doivent piocher chacun autant de cartes Commande du paquet et les placer sur leur rang 1. Le joueur à votre gauche pioche d'abord toutes ses cartes, puis le suivant fait de même.



5. Dernières commandes

Pendant le « Coup de feu », s'il n'y a plus assez de cartes Commande dans le paquet, les joueurs qui doivent piocher des cartes piochent celles qui restent en commençant par le joueur à votre gauche. Le premier joueur retourne ensuite le jeton Premier joueur face « Fermé » visible.



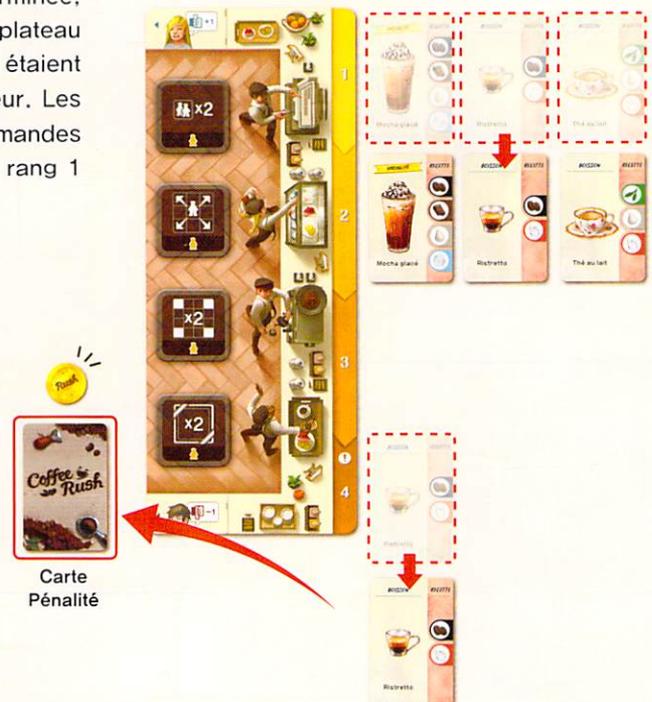
Fin du tour

1. Écoulement du temps

Une fois l'étape de Préparation des commandes terminée, déplacez toutes les cartes Commande à droite de votre plateau de Joueur d'un rang vers le bas. Les Commandes qui étaient sur le rang 4 passent en-dessous du plateau de Joueur. Les Commandes du rang 3 passent sur le rang 4. Les Commandes du rang 2 passent sur le rang 3. Les Commandes du rang 1 passent sur le rang 2.

2. Pénalités

Pendant l'« Écoulement du temps », si des cartes Commande passent sous le plateau de Joueur, retournez-les et placez-les dans la zone Pénalités à gauche de votre plateau de Joueur. Ces cartes sont désormais des cartes Pénalité. Prenez ensuite dans la Réserve autant de pions Rush que vous venez d'obtenir de cartes Pénalité. Si vous avez au moins 5 cartes Pénalité, le premier joueur retourne le jeton Premier joueur face « Fermé » visible.



3. Vérification du déclenchement de la Fin de partie

À la fin de votre tour, vérifiez si le jeton Premier joueur est face « Fermé » visible. Si le jeton est face « Ouvert » visible, votre tour s'achève et celui du joueur suivant commence.

Si le jeton est face « Fermé » visible, le moment est peut-être venu de conclure la partie. Si vous êtes le joueur à droite du premier joueur, passez immédiatement à la phase de Fin de partie. Sinon, continuez les tours de joueur jusqu'à ce que le joueur à droite du premier joueur ait joué le sien, puis passez à la phase de Fin de partie.

Fin de partie

Quand la partie se termine, le gagnant est le joueur ayant le plus d'évaluations positives.

- Pour chaque carte Commande envoyée : **+1 évaluation**
- Pour chaque tuile Amélioration activée : **+2 évaluations**
- Pour chaque carte Pénalité : **-1 évaluation**

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur ayant le plus de cartes Commande envoyées parmi les joueurs à égalité. Si l'égalité persiste, le gagnant est le joueur ayant le plus de pions Rush parmi les joueurs encore à égalité. En cas d'égalité sur ce critère aussi, les joueurs concernés gagnent ensemble !

Activation des améliorations

Une fois activées, les améliorations restent actives jusqu'à la fin de la partie. Il existe quatre types d'amélioration. Au début de votre tour, vous pouvez défausser 3 cartes Commande envoyées pour activer 1 amélioration. Quand vous activez une amélioration, retournez la tuile Amélioration face visible. Vous pouvez utiliser immédiatement l'effet de cette amélioration. Les effets des améliorations sont cumulatifs.

1. Meeples doublés

Vous obtenez 2 jetons Ingrédient sur les cases contenant un autre Meeple.



2. Déplacement diagonal

Vous pouvez vous déplacer sur les cases adjacentes en diagonale.



3. Coins doublés

Vous obtenez 2 jetons Ingrédient sur les cases des 4 coins du plateau Ingrédients.



4. Spécialités doublées

Vous obtenez 2 jetons Ingrédient sur les cases Caramel, Chocolat, Eau et Feuilles de thé.



Les effets des améliorations sont cumulatifs, comme l'illustre l'exemple suivant.



Exemple : C'est le tour de Sébastien (bleu). Sébastien a déjà activé les améliorations Meeples doublés et Coins doublés. Le Meeple de Pauline (jaune) se trouve sur la case de coin où figurent les Grains de café. Sébastien se déplace sur la case des Grains de café. À cause des effets de Meeples doublés et de Coins doublés, il obtient un total de 4 Grains de café.



Il revient ensuite sur sa case de départ pour recevoir de la Vapeur. Il pourrait encore se déplacer une fois, mais il choisit de ne pas le faire pour pouvoir prendre encore des Grains de café au tour suivant.

Règles optionnelles

Certaines commandes sont plus faciles à envoyer que d'autres. Si vous voulez minimiser l'influence du hasard sur vos parties, vous pouvez utiliser la méthode suivante :

- lors de la Mise en place, rassemblez toutes les cartes Ristretto et Espresso (4 cartes au total) ;
- chaque joueur place une carte Ristretto ou Espresso sur son rang 1 ;
- chaque joueur pioche une carte du paquet et la place sur son rang 2 ;
- le premier joueur pioche ensuite 1 carte supplémentaire du paquet et la place sur son rang 1 ;
- toute carte Ristretto ou Espresso restante est retirée du jeu.





Règles pour 2 joueurs

À 2 joueurs, les règles sont modifiées de la façon suivante.

🕒 Mise en place

- Chaque joueur choisit une couleur (rouge ou bleu) et prend tout le matériel de jeu correspondant à cette couleur : 1 plateau de Joueur, 2 Meeples, 4 tuiles Amélioration.
- Choisissez le premier joueur. En commençant par l'autre joueur, les joueurs placent tour à tour leurs Meeples sur le plateau Ingrédients. Deux Meeples ne peuvent pas être placés sur une même case, même s'ils appartiennent au même joueur. Le second joueur place 1 Meeple de sa couleur, puis le premier joueur place 1 Meeple de sa couleur, et on répète ces étapes pour les deux derniers Meeples. Les joueurs obtiennent les jetons Ingrédient correspondant aux cases de leurs Meeples respectifs et les placent librement dans leurs Tasses.

🕒 Déplacement

- Bien que vous ayez 2 Meeples, vous ne pouvez en déplacer qu'un seul lors de votre tour.

🕒 Améliorations

- L'amélioration Meeples doublés fonctionne aussi sur une case contenant votre autre Meeple.

🕒 Coup de feu

- Comptez combien de cartes Commande vous avez envoyées pendant votre tour. L'autre joueur doit piocher autant de cartes Commande dans le paquet et les placer sur son rang 1.

🕒 Écoulement du temps

- À la fin de votre tour, déplacez toutes vos cartes Commande d'un rang vers le bas et ajoutez 1 carte Commande sur votre rang 1. La Fin de partie peut être déclenchée même si c'est l'Écoulement du temps qui vide le paquet de cartes Commande. Si l'une des conditions de Fin de partie est remplie, le jeton Premier joueur est retourné face « Fermé » visible. Si le tour en cours est celui du premier joueur, l'autre joueur peut jouer un dernier tour. Dans le cas contraire, la partie s'arrête immédiatement.



KOREA BOARDGAMES

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
Tél. : +82-31-965-7455
Fax : +82-31-965-7456
www.koreaboardgames.com
www.facebook.com/kgbpublishing

Développement : Korea Boardgames Dev. Dept.

Coffee Rush est un jeu de Korea Boardgames Co., Ltd. sous licence de l'auteur "Eujiin Han".

Copyright © 2023 Korea Boardgames Co., Ltd. Tous droits réservés.

Conception du jeu : Eujiin Han | Illustrations : Siwon Hwang
Conception graphique : Sooyeon Lee | Chef de projet : Ivan S.W. Yi
Adaptation française par EDGE STUDIO



Importé et distribué en France par/Published and distributed in France by Asmodee Partners - Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt, France.
Distribué au Canada par/Distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion (Québec) J7V 8P5, Canada.

