



La nuit tombe vite désormais, et les clients affluent au café pour se réchauffer autour d'une boisson revigorante. Supporterez-vous la pression de l'intense saison hivernale ?

Objectif

Vous devez préparer puis envoyer les commandes des clients pour obtenir des cartes « J'aime » et gagner des points. La partie s'achève lorsque le paquet des cartes Commande est épuisé **ou** qu'un joueur a 5 cartes « Je n'aime pas » ; le joueur ayant le plus de points en fin de partie est déclaré vainqueur.

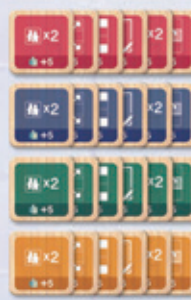
Matériel



1 Plateau principal



4 Plateaux de Joueur



24 Tuiles Amélioration
(6 de chaque couleur)



16 tuiles Ingrédient



8 Meeples
(2 de chaque couleur)



2 Bacs à Ingrédients



1 jeton Premier joueur



15 pions Cookie



12 Tasses



90 Cartes Commande

Mise en place



Si vous connaissez déjà les règles de *Coffee Rush*®, passez directement aux sections « Scores » et « Variantes », en pages 6 et 10.

Exemple : Mise en place pour une partie à 3 joueurs

- 1 Placez le plateau principal au centre de la table. Placez les tuiles Ingrédient face visible sur le plateau principal, tel que montré ci-dessous.
- 2 En fonction du nombre de joueurs, retirez un certain nombre de cartes Commande sans les regarder et remettez-les dans la boîte du jeu. Mélangez les autres, rassemblez-les en un paquet et posez-le face cachée à côté du plateau.

2 joueurs : retirez 20 cartes | 3 joueurs : retirez 10 cartes | 4 joueurs : aucune

- 3 Triez les Ingrédients et rangez-les dans les bacs. Placez les bacs et les pions Cookie près du plateau pour former la réserve. Chaque joueur prend 1 pion Cookie de la réserve (leur forme n'a pas d'importance).
- 4 Chaque joueur choisit une couleur, puis prend 1 plateau de Joueur, 1 Meeple et 6 tuiles Amélioration de cette couleur, ainsi que 3 Tasses. Choisissez collectivement 4 des 6 tuiles Amélioration, que vous utiliserez lors de cette partie ; placez-en chacun un exemplaire face cachée sur votre plateau de Joueur. S'il s'agit de votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser celles montrées ci-dessous. Posez vos 3 Tasses au-dessus de votre plateau de Joueur. Remettez les éléments et tuiles Amélioration non utilisés dans la boîte.





- 5 Déterminez qui jouera en premier. Le joueur choisi prend le jeton Premier joueur et le place devant lui côté « Ouvert » visible.
- 6 Chaque joueur pioche deux cartes du paquet Commande et les place en regard de ses rangs de commande (à droite de son plateau) : une sur le rang 1 et une sur le rang 2. Le premier joueur en pioche une de plus et la place sur le rang 1 (il a donc deux cartes sur le rang 1).
- 7 L'un après l'autre en commençant par celui assis à droite du premier joueur, puis dans le sens anti-horaire, chaque joueur place son Meeple sur une case vide du plateau principal. Deux Meeples ne peuvent pas être placés sur une même case. Dès qu'un joueur a posé son Meeple sur une case, il prend 1 Ingrédient correspondant à la case de son Meeple et le place dans une de ses Tasses.

À 2 joueurs, les règles concernant le placement des Meeples et le déroulement de la partie changent. Voir la section « Parties à 2 joueurs » en page 11 pour plus de détails.



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre, en commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire. À votre tour, effectuez dans l'ordre les étapes suivantes (vous pouvez sauter les étapes facultatives, mais vous devez effectuer celles qui sont obligatoires).

1. Activation des améliorations (facultatif) → 2. Déplacement (obligatoire)
- 3. Remplissage des Tasses (obligatoire) → 4. Envoi des commandes (facultatif)
- 5. Écoulement du temps (obligatoire).

1. Activation des améliorations (facultatif)

Au début de votre tour, si vous avez au moins 3 cartes « J'aime » en haut à gauche de votre plateau de Joueur, vous pouvez en défausser 3 pour activer une amélioration de votre choix. Choisissez une tuile Amélioration face cachée sur votre plateau de Joueur et retournez-la face visible pour indiquer qu'elle est activée. Vous pouvez utiliser cette amélioration dès ce tour (voir page 7 l'explication détaillée de ces tuiles).

2. Déplacement (obligatoire)

Déplacez votre Meeple sur le plateau principal et prenez les Ingrédients correspondant à chaque case. Vous devez respecter les règles suivantes lors d'un déplacement.

1. Vous devez vous déplacer de 1, 2 ou 3 cases au cours de votre tour.
2. Vous ne pouvez déplacer votre Meeple que sur une case adjacente horizontalement ou verticalement (pas en diagonale : voir Fig. 1).
3. À chaque fois que vous entrez sur une case, prenez l'Ingrédient qui y est dessiné (voir Fig. 2).

Vous devez prendre 1 Ingrédient pour chaque case où vous entrez. Le nombre des Ingrédients n'est pas limité. S'il n'y a plus d'Ingrédient d'un type, utilisez n'importe quel substitut adéquat pour celui-ci (bouton, pièce, jeton de poker...).

4. Vous pouvez passer sur une case contenant déjà un Meeple, mais vous ne pouvez pas y finir votre déplacement (voir Fig. 3).

Vous pouvez entrer sur une case occupée et prendre l'Ingrédient correspondant, mais vous ne pouvez le faire que si vous pouvez ensuite poursuivre votre déplacement : vous devez quitter cette case et achever votre déplacement sur une case vide.

5. Vous pouvez dépenser des pions Cookie pour accroître votre déplacement (voir Fig. 4).

Chaque pion Cookie que vous dépensez vous permet de vous déplacer d'une case de plus. Toutes les autres règles concernant le déplacement continuent de s'appliquer. Vous pouvez dépenser ainsi autant de pions Cookie que vous le souhaitez. Remettez les pions Cookie dépensés dans la réserve. Lors de votre déplacement, vous pouvez entrer sur une troisième case qui est occupée et en sortir grâce à un Cookie. Vous ne pouvez toujours pas achever votre déplacement sur une case occupée.

6. Vous pouvez entrer sur une même case plusieurs fois (voir Fig. 4).

Vous pouvez repasser ou finir votre déplacement sur une case par laquelle vous êtes déjà passé, y compris votre case de départ.

Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



3. Remplissage des Tasses (obligatoire)

Placez les Ingrédients récupérés lors de votre déplacement dans vos Tasses, en respectant les règles suivantes.

- Vous pouvez les placer tous dans la même Tasse, ou les répartir comme vous le souhaitez.
- Vous ne pouvez pas déplacer un Ingrédient d'une Tasse dans une autre Tasse.
- Vous pouvez vider vos Tasses à tout moment durant votre tour. Choisissez une Tasse et remettez dans la réserve tous les Ingrédients qu'elle contient.
- Tous les Ingrédients qui ne sont pas placés dans une Tasse **durant cette étape** doivent être remis dans la réserve.

4. Envoi des commandes (facultatif)

Les Ingrédients dont vous aurez besoin pour préparer une commande sont indiqués sur le côté droit de la carte correspondante.

Pour préparer puis envoyer une commande, suivez ces étapes :

1. Commandes prêtes

Lorsqu'une Tasse contient tous les Ingrédients requis (et pas un de plus !) pour une commande, placez-la sur la carte Commande correspondante pour montrer aux autres joueurs qu'elle est prête.

2. Envoi de la commande

Vérifiez ensuite le contenu de la Tasse. S'il correspond bien à la recette indiquée sur la carte, remettez les Ingrédients dans la réserve, retournez la carte Commande et placez-la en haut à gauche de votre plateau de joueur : elle devient une **carte « J'aime »**.

Si le contenu de la Tasse ne correspond pas exactement à la recette, vous ne pouvez pas envoyer la commande. Remettez la Tasse au-dessus de votre plateau de Joueur.



O

Cette Tasse contient les bons Ingrédients



X

Le contenu de cette Tasse ne correspond pas exactement à la recette



🍪 Spécialités

Certaines cartes Commande sont des « Spécialités ». Quand vous envoyez une commande de ce type, **prenez un pion Cookie** dans la réserve.



Réserve

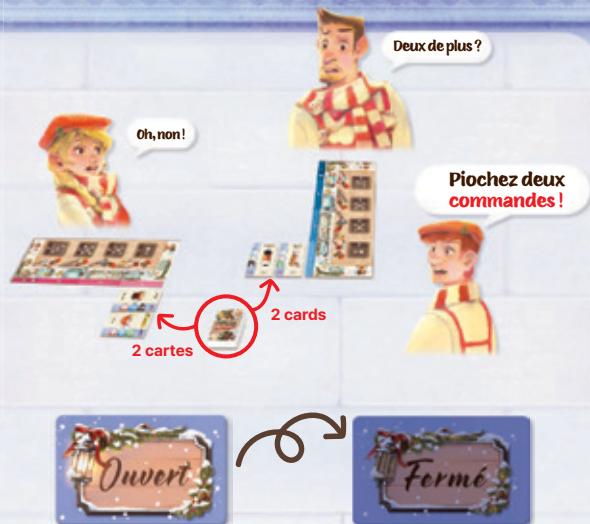


3. Coup de feu

Comptez les commandes vous avez envoyées lors de votre tour. Les deux joueurs suivants (d'abord le joueur à votre gauche, puis celui à gauche de celui-ci) doivent piocher chacun le même nombre de cartes du paquet Commande et les placer sur leur rang 1.

❶ Dernière commande

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 celui à votre gauche. Le jeton Premier joueur est ensuite retourné côté « Fermé » visible.



5. Écoulement du temps (obligatoire)

Déplacez toutes les cartes Commande qui se trouvent à droite de votre plateau de Joueur d'un rang vers le bas. Votre tour s'achève.

❶ Commandes loupées

Pendant l'**Écoulement du temps**, toute carte Commande au rang 4 passe en dessous de votre plateau de Joueur. Retournez-la et placez-la en bas à gauche de votre plateau de joueur : elle devient une carte « **Je n'aime pas** ». Pour chaque carte que vous placez là, prenez un pion Cookie dans la réserve. Dès qu'un joueur a **5 cartes « Je n'aime pas »** ou plus, retournez le jeton Premier joueur face « Fermé » visible.



Lorsque le jeton Premier joueur est retourné face « Fermé » visible, la partie touche à sa fin. Continuez de jouer jusqu'à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours. Le joueur à droite du Premier joueur jouera le dernier tour de cette partie.



Le calcul des scores ne s'effectue pas de la même manière que dans **Coffee Rush®**. Lisez attentivement cette section !

À la fin de la partie, chaque joueur calcule son score.

+2 points pour chaque carte « J'aime » | **+5 points** pour chaque amélioration active | **-1 point** pour chaque carte « Je n'aime pas »

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, celui des ex-aequo ayant le plus de cartes « J'aime » l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs ex aequo se partagent la victoire !

Améliorations

Il existe 6 améliorations différentes. Chaque amélioration activée vous accorde un avantage. Au début de votre tour, vous pouvez activer une amélioration en défaussant 3 cartes « J'aime ». Retournez l'amélioration activée face visible. Vous pouvez l'utiliser dès ce tour. Une fois activée, une amélioration reste active jusqu'à la fin de la partie.

1. Meeples doublés



Lorsque vous entrez sur une case contenant un autre Meeple, vous prenez 2 Ingrédients au lieu d'un seul.

2. Destination doublée



Lorsque vous entrez sur la dernière case de votre déplacement, vous prenez 2 Ingrédients au lieu d'un seul.

3. Coins doublés



Lorsque vous entrez sur une case occupant un des quatre coins du plateau, vous prenez 2 Ingrédients au lieu d'un seul.

4. Spécialités doublées



Vous prenez 2 Ingrédients au lieu d'un seul sur les cases Fruit, Chocolat, Eau et Thé.

5. Déplacement diagonal



Vous pouvez vous déplacer aussi sur les cases adjacentes en diagonale.

6. Saut



Si vous renoncez à prendre le ou les Ingrédients de la première case de votre déplacement, vous pouvez avancer d'une case supplémentaire.



Déplacements possibles après avoir activé cette amélioration



Déplacement et gains possibles après avoir activé cette amélioration

Les effets des améliorations sont cumulatifs, comme l'illustrent les exemples suivants.



Exemple 1 : C'est le tour de Sébastien (bleu). Sébastien a déjà activé les améliorations Meeples doublés et Coins doublés. Le Meeple de Pauline (jaune) est sur la case Grains de café qui se trouve dans un coin du plateau. Sébastien se déplace sur cette case. Grâce aux effets de ses améliorations activées Meeples doublés et Coins doublés, il prend 4 Grains de café.



Il passe ensuite sur la case Vapeur d'où il est parti, puis finit son déplacement sur une case Fruit, et prend donc 1 Vapeur et 1 Fruit.



Exemple 2 : C'est le tour de Pauline. Elle a déjà activé les améliorations Déplacement diagonal et Saut. Elle se déplace sur la case Eau mais choisit de ne pas prendre l'Ingrédient pour se déplacer d'une case de plus. Elle se déplace en diagonale sur la case Lait, et prend 1 Lait. Ensuite, elle passe par la case Chocolat et achève son déplacement sur la case Vapeur. Elle prend 1 Chocolat et 1 Vapeur.



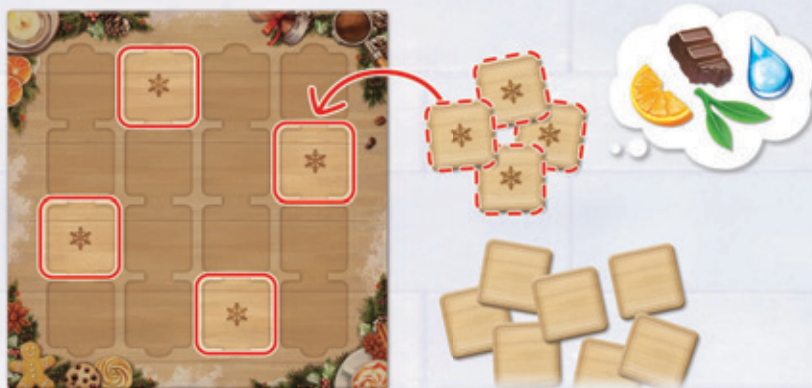


Variantes

Lorsque vous serez habitués aux règles de **Coffee Rush® : Winter**, vous pourrez essayer ces variantes, qui enrichissent le jeu ! Vous devrez procéder à quelques modifications dans la mise en place.

❶ Plateau-Chaos

Placez les Tuiles Ingrédient au hasard sur le plateau. D'abord, retournez les tuiles Fruit, Chocolat, Eau et Thé face cachée et mélangez-les. Placez-les ensuite au hasard sur les cases portant un flocon de neige. Retournez les tuiles Ingrédient restantes face cachée et mélangez-les, puis placez-les sur les cases restantes du plateau. Enfin, retournez toutes les tuiles face visible.

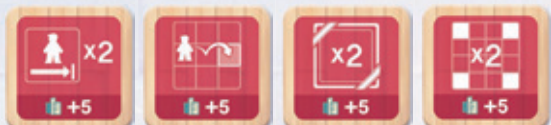


❶ Améliorations à la carte

Quand vous connaîtrez bien les règles du jeu, chaque joueur pourra aussi choisir ses propres tuiles Amélioration.

❶ Suggestions de combinaisons de tuiles Amélioration et de placement des tuiles Ingrédient

Chute de neige Prenez garde à ne pas percuter un autre Meeple



Blizzard Le vent a mélangé tous les Ingrédients



Pour la mise en place, appliquez les instructions de la variante « Plateau-Chaos », ci-dessus.





Parties à 2 joueurs

À 2 joueurs, seules certaines règles sont modifiées :

❶ Mise en place

Après avoir choisi sa couleur, chaque joueur prend 2 Meeples au lieu de 1.

Choisissez le premier joueur. En commençant par **l'autre** joueur, placez chacun un de vos Meeples sur le plateau. Procédez de même pour le second. Vous gagnez les Ingrédients de la case de départ de chacun de vos Meeples.

❷ Déroulement de la partie

- **Déplacement** : Lors de chaque tour, un seul de vos Meeples se déplace. Vous ne pouvez pas partager votre déplacement entre vos deux Meeples.
- **Améliorations** : L'amélioration Meeples doublés s'applique pour chacun de vos deux Meeples.
- **Coup de feu** : Comptez les commandes vous avez envoyées lors de votre tour. Votre adversaire doit piocher autant de cartes du paquet Commande et les placer sur son rang 1.
- **Écoulement du temps** : Après avoir déplacé vos cartes d'un rang vers le bas, piochez une carte du paquet Commande et ajoutez-la sur votre plateau au rang 1. Vérifiez ensuite si les conditions de fin de partie sont réunies, avant de terminer votre tour.



Barista junior

Vous pouvez utiliser les règles suivantes pour jouer avec des enfants.

❶ Mise en place

N'utilisez pas les tuiles Amélioration.

Chaque joueur place 2 cartes Commande en face de chaque rang, sur son plateau de Joueur (pour un total de 8 cartes).

Lorsque tous les joueurs maîtriseront les règles, vous pourrez ajouter d'autres cartes.

❷ Déroulement de la partie

- **Déplacement** : Vous pouvez vous déplacer de 1 à 4 cases chaque tour. Vous pouvez finir votre déplacement sur une case occupée.
- **Coup de feu, Écoulement du temps** : Sauter ces deux étapes. Aucune nouvelle carte Commande ne sera ajoutée à votre plateau de Joueur, et aucune commande ne sortira de votre plateau pour devenir une carte « Je n'aime pas ».

❸ Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a envoyé toutes ses commandes, retournez le jeton Premier joueur sur son côté « Fermé ». Continuez de jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tours. Le joueur à droite du premier joueur jouera le dernier tour de cette partie.



KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com

korea boardgames

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon, Paju-si, Gyeonggi-do,
Corée. www.koreaboardgames.com

Auteur : Euijin Han
Illustrations : Siwon Hwang & SUPER8 STUDIO
Éditeur : River Kang
Conception graphique : Sooyeon Lee

Adaptation française

Traduction : Elvira Zader
Relecture : Thomas Hervet
Mise en page : Fátima S. Asouahel
Responsable de localisation : Shan Deraze

Importé et distribué en France par Asmodee Partners - Asmodee Group,
18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroij, BP 40119, 78041 Guyancourt,
France - www.asmodee.fr

Distribué en France par Asmodee France. Distribué au Canada par/Distributed
in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100,
Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada



Adresses sur quefaire.demesdechets.fr

© 2025 Korea Boardgames Co., Ltd. Tous droits réservés.