

Coffee Rush

Reglas

Edad 8+ | 2-4 jugadores | 30 minutos

Vuestra cafetería se encuentra en una de las calles más ajetreadas de la ciudad, junto con otras muchas cafeterías. Tiene un ambiente acogedor, un café delicioso y éxito en las redes sociales. Pese a que los clientes vienen a relajarse, la barra puede convertirse en un auténtico campo de batalla a la hora de preparar los pedidos, ya que no completarlos a tiempo puede suponer un problema para el negocio: la cafetería puede prosperar con muchos «Me gusta», pero no tanto con los «No me gusta». ¡Completa los pedidos y conviértete en el mejor barista!

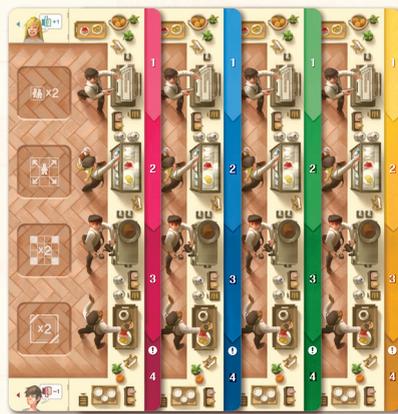
Objetivo

Completa los pedidos y obtén valoraciones. La partida finaliza cuando se terminan todas las cartas de Pedido o si alguien acumula 5 cartas de Penalización. ¡Quién obtenga la mejor valoración gana la partida!

Contenido



Tablero de Ingredientes x 1



Tableros individuales x 4



Fichas de Mejora x 16
(4 de cada color: rojo, azul, verde y amarillo)



Peones x 6
(2 rojos, 2 azules, 1 verde y 1 amarillo)



Reglamento x 1



Bandejas para ingredientes x 2



Cartas de Pedido x 80



Tazas x 12



Granos de café x 18



Vapor x 12



Chocolate x 12



Hojas de té x 12



Leche x 12



Hielo x 12



Caramelo x 12



Agua x 12



Fichas de Rapidez x 15



Marcador de Jugador inicial x 1

Fichas de Ingrediente x 102





Preparación



Estas son las reglas para partidas de 3 a 4 jugadores. Si solo sois 2, leed las reglas de la página 8.

1. Poned el tablero de Ingredientes en el centro de la mesa. **A**
2. Colocad todas las fichas de Ingrediente y de Rapidez al lado del tablero de Ingredientes. Barajad las cartas de Pedido, formad un mazo y colocadlo boca abajo al lado del tablero de Ingredientes. Esta será la zona de abastecimiento. **B**
3. Elegid un color cada uno y tomad 1 tablero individual, 1 peón, 4 fichas de Mejora y 3 tazas. **C** Colocad las fichas de Mejora boca abajo en los espacios correspondientes de vuestro tablero individual y las tazas en la parte superior de este. 
4. Elegid quién jugará primero y entregadle el marcador de Jugador inicial con la cara de «ABIERTO» bocarriba, para que lo coloque delante de él. **D**
5. El jugador inicial roba 3 cartas de Pedido de la parte superior del mazo y las coloca bocarriba delante de él en las pestañas de Pedido de la siguiente forma: 2 cartas en la pestaña 1 y 1 carta en la pestaña 2. Los demás debéis colocar 1 carta en vuestra pestaña 1 y 1 carta en vuestra pestaña 2. **E**
6. Empezando por el jugador que se encuentra a la derecha del jugador inicial, y en sentido contrario a las agujas del reloj, colocad vuestro peón por turnos (de uno en uno) en las casillas del tablero de Ingredientes. Tened en cuenta que no podéis colocar dos peones en una misma casilla. En cuanto todos hayáis puesto vuestro peón, tomad el Ingrediente que os corresponde de la zona de abastecimiento e introducidlo en una de vuestras tazas. **F**

Parte delantera /
Parte trasera



Cómo jugar

Jugaréis por turnos en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador inicial. Durante tu turno tendrás que realizar las siguientes acciones en este orden:

🕒 Activar las mejoras

Al principio de tu turno, si tienes 3 o más cartas de Pedido completadas en la parte superior izquierda de tu tablero individual, puedes descartar 3 de esas cartas, dejándolas bocarriba al lado del mazo de cartas de Pedido, para activar la mejora que elijas. Selecciona una de tus fichas de Mejora y dale la vuelta para indicar que la has activado. Puedes usar el efecto de una mejora inmediatamente después de haberla activado.

Si quieres saber más sobre las mejoras, ve a la página 6.

🕒 Mover el peón

Mueve tu peón por el tablero de Ingredientes y recibe las fichas de Ingrediente correspondientes a las casillas donde hayas colocado tu peón. Eso sí: cuando lo muevas debes cumplir las siguientes reglas:

1. Muévete siempre a una casilla adyacente, horizontal o verticalmente.

Solo puedes mover tu peón a casillas adyacentes hacia arriba o abajo, o hacia la derecha o la izquierda. Únicamente podrás realizar movimientos en diagonal si activas la mejora Movimiento diagonal.

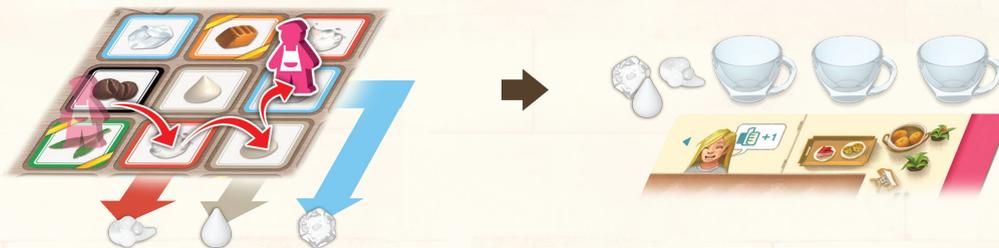


2. Puedes mover tu peón de 1 a 3 veces durante tu turno.

Puedes realizar hasta 3 movimientos, pero también puedes elegir moverte menos.

3. Toma las fichas de Ingrediente que correspondan a las casillas en las que coloques tu peón.

Cada vez que desplaces tu peón 1 casilla, debes tomar la ficha de Ingrediente que aparezca en esa casilla de la zona de abastecimiento y colocarla delante de ti. Si no hay fichas de Ingrediente suficientes en la zona de abastecimiento, toma las que puedas.



4. Puedes pasar por una casilla donde ya haya un peón, pero no terminar tu turno en ella.

Si tienes movimientos suficientes, puedes utilizar 2 de ellos para pasar por una casilla donde esté el peón de otro jugador y después moverte a otra casilla adyacente. Aunque ya haya un peón sobre esa casilla, al pasar por ella recibes la ficha de Ingrediente correspondiente. Sin embargo, no puedes terminar tu turno en una casilla que ya esté ocupada. Es decir, al final de tu turno, solo puede haber, como máximo, un peón en cada casilla.



- Puedes mover tu peón una casilla más utilizando una ficha de Rapidez.**
Puedes obtener movimientos adicionales a cambio de fichas de Rapidez. Por cada ficha de Rapidez que utilices, podrás desplazar tu peón 1 casilla más, lo que te permitirá obtener la ficha de Ingrediente correspondiente a esa casilla. Durante tu turno, puedes utilizar todas las fichas de Rapidez que quieras, no hay límite. Una vez utilizadas, tendrás que devolver las fichas de Rapidez a la zona de abastecimiento.
- Puedes colocar tu peón en la misma casilla las veces que quieras.**
Puedes pasar por la misma casilla varias veces durante tu turno e incluso puedes terminar sobre la casilla en la que empezaste.



🕒 Distribuir los ingredientes

Puedes distribuir las fichas de Ingrediente que obtengas durante la acción *Mover el peón* en tus tazas de la forma que quieras, siempre teniendo en cuenta las siguientes reglas:

- Puedes colocar las fichas de Ingrediente que obtengas durante tu turno en una o varias tazas. Puedes elegir cuántos ingredientes quieres colocar en cada una o incluso no colocar ninguno. Además, puedes devolver a la zona de abastecimiento todas las fichas de Ingrediente que no quieras.
- Una vez hayas colocado una ficha de Ingrediente en una de tus tazas no puedes transferirla a otra.
- Puedes vaciar las tazas que quieras durante tu turno. Para ello, deberás descartar todas las fichas de Ingrediente que estén en dichas tazas, que tendrás que devolver a la zona de abastecimiento.

🕒 Elaborar los pedidos

En cada carta de Pedido se muestran cuáles son los ingredientes que necesitas para completarlo. Reúne en una de tus tazas las fichas de Ingrediente indicadas en la carta para completar el pedido. Para ello, sigue las siguientes fases:

- Pedido preparado**
Una vez que todos los ingredientes de una de tus tazas coincidan con los indicados en tu carta de Pedido, coloca la taza encima de la carta de Pedido dejando ver al resto que el pedido está preparado.
- Pedido completado**
Si los ingredientes coinciden con los indicados en la carta, devuelve todas las fichas de Ingrediente de la taza a la zona de abastecimiento y, después, coloca la carta de Pedido completada bocabajo en la zona superior izquierda de tu tablero individual. Si, por el contrario, los ingredientes no coinciden con los indicados en la carta, el pedido no se habrá completado y tendrás que devolver ambos, la taza y la carta de Pedido, a donde estaban antes de que el pedido estuviera preparado.



0

Ejemplo correcto de Pedido completado



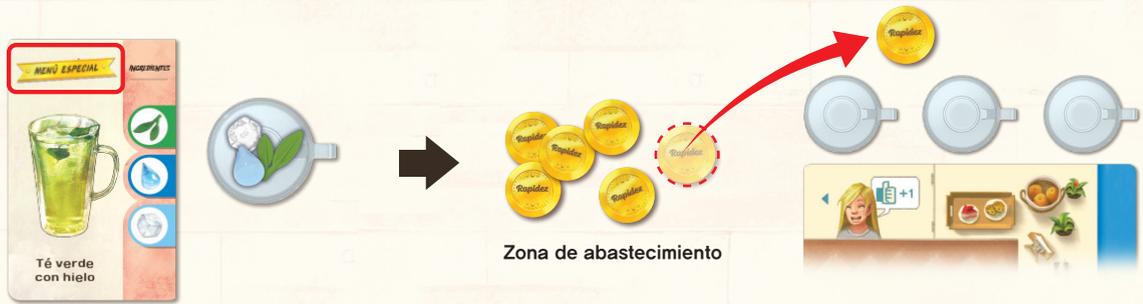
X

Ejemplos incorrectos de Pedido completado



3. Menú especial

Hay cartas de Pedido con menús especiales. Siempre que completes un pedido de este tipo, recibirás 1 ficha de Rapidez de la zona de abastecimiento. Coloca todas las fichas de Rapidez que obtengas en la parte superior de tu tablero individual.



4. Acumulación de pedidos

Comprueba cuántas cartas de Pedido has completado en tu turno. Los dos jugadores a tu izquierda deben robar, por turnos, tantas cartas de Pedido del mazo como pedidos hayas completado en este turno, y luego colocarlas en su pestaña 1. Para ello, primero robará las cartas el jugador de la izquierda más cercano a ti y, cuando este haya terminado, el siguiente jugador hará lo mismo.



5. Últimos pedidos

Si durante la fase *Acumulación de pedidos* no quedan suficientes cartas de Pedido en el mazo, los jugadores deben robar, empezando por el jugador a la izquierda del jugador activo, las cartas de Pedido disponibles. Después, el jugador inicial dará la vuelta al marcador de Jugador inicial para dejar a la vista la cara de CERRADO.

Finalizar el turno

1. Paso del tiempo

Una vez terminada la acción *Elaborar los pedidos*, mueve una pestaña hacia abajo todas las cartas de Pedido que estén en el lado derecho de tu tablero individual. Es decir, las cartas de Pedido de la pestaña 1 pasan a la 2, las que están en la pestaña 2 pasan a la 3, las que están en la pestaña 3 pasan a la 4 y las que están en la pestaña 4 pasan a la parte inferior (fuera) del tablero individual.

2. Penalizaciones

Si durante la fase *Paso del tiempo* hay cartas de Pedido en la pestaña 4 y estas pasan a estar fuera del tablero, tendrás que darles la vuelta y colocarlas en la zona de penalizaciones, en el extremo inferior izquierdo de tu tablero individual. Estas cartas son ahora cartas de Penalización. Una vez hecho esto, tienes que tomar de la zona de abastecimiento tantas fichas de Rapidez como cartas de Penalización hayas obtenido. Si durante tu turno acumulas 5 o más cartas de Penalización, el jugador inicial tendrá que darle la vuelta al marcador de Jugador inicial para dejar a la vista la cara de CERRADO.



3. Comprobar el estado de la partida

Cuando termines tu turno, comprueba si el marcador de Jugador inicial tiene bocarriba la cara de CERRADO o de ABIERTO. Si sigue estando ABIERTO, es el turno del siguiente jugador.

Si está CERRADO, se desencadena el fin de la partida. Si le toca jugar al jugador que está a la derecha del jugador inicial, proceded con el fin de la partida inmediatamente. Si no, continuad la ronda hasta que ese jugador juegue su turno y, después, iniciad el fin de la partida.



Fin de la partida

Cuando terminéis la partida, el jugador con la mejor valoración gana. Calculadla teniendo en cuenta lo siguiente:

- por cada carta de Pedido completada: **1 «Me gusta»**
- por cada ficha de Mejora activada: **2 «Me gusta»**
- por cada carta de Penalización: **1 «No me gusta»**

En caso de empate, quien haya completado más cartas de Pedido gana. Si aun así sigue habiendo empate, quien tenga más fichas de Rapidez gana. Y, si aun así el empate continúa, la victoria se comparte.



Activar las mejoras

Una vez actives una mejora, esta permanecerá activa durante el resto de la partida. Al inicio de tu turno, puedes descartar 3 cartas de Pedido completadas para activar 1 mejora. Cuando la actives, dale la vuelta a la ficha de Mejora que elijas para que quede bocarriba. Podrás utilizar su efecto inmediatamente. Existen 4 tipos de mejora:

1. Peones duplicadores

Recibes 2 fichas de Ingrediente en casillas donde ya haya un peón.



2. Movimiento diagonal

Puedes moverte diagonalmente por el tablero de Ingredientes.



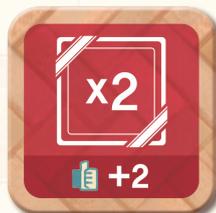
3. Esquinas duplicadoras

Recibes 2 fichas de Ingrediente en las 4 casillas de las esquinas del tablero de Ingredientes.



4. Ingredientes especiales dobles

Recibes 2 fichas de Ingrediente en las casillas de Caramelo, Chocolate, Agua y Hojas de té.



Los efectos de las mejoras son acumulables. Por ejemplo:



Ejemplo: Es el turno de Jorge (azul). Jorge ya ha activado las mejoras de Peones duplicadores y Esquinas duplicadoras. El peón de Iván (amarillo) está situado en la casilla de los granos de café de la esquina. Jorge se mueve hasta esa casilla y recibe 2 fichas de Ingrediente gracias al efecto de la mejora Peones duplicadores y, además, recibe otras 2 fichas de Ingrediente gracias al efecto de la mejora Esquinas duplicadoras. Es decir, al acumular los efectos de las dos mejoras que tiene activadas, Jorge se lleva 4 granos de café.



Después de hacer esto, Jorge vuelve a la casilla en la que estaba para recibir vapor. Todavía le queda un movimiento, pero, con la idea de poder conseguir más granos de café en su siguiente turno, opta por terminar su turno sin realizar ese último movimiento.

Reglas opcionales

Algunas cartas son más fáciles de completar que otras. Si preferís que el desarrollo de la partida no dependa tanto de la suerte, seguid los siguientes pasos:

- Durante la Preparación, recopilad todas las cartas de Ristretto y Espresso (un total de 4 cartas).
- Cada uno colocáis una carta de Ristretto o de Espresso en vuestra pestaña 1.
- Cada uno robáis una carta del mazo y la colocáis en vuestra pestaña 2.
- Después, el jugador inicial roba 1 carta más del mazo y la coloca en su pestaña 1.
- Cualquier carta de Ristretto o Espresso sobrante se elimina de la partida.





Reglas para partidas de 2 jugadores

En partidas de 2 jugadores las siguientes reglas cambian:

🕒 Preparación

- Cada uno elige un color (rojo o azul) y toma todos los elementos de ese color: 1 tablero individual, 2 peones y 4 fichas de Mejora.
- Decidid quién va a ser el jugador inicial. Empezando por el otro jugador, colocáis, por turnos, vuestros peones en el tablero de Ingredientes. En partidas para 2 jugadores tampoco es posible poner dos peones en una misma casilla, incluidos los de tu propio color. Primero, el jugador no inicial coloca 1 de sus peones en el tablero; después, el jugador inicial coloca 1 de los suyos. Repetís el proceso hasta haber colocado los 4 peones. En ese momento, tomáis los ingredientes correspondientes a las casillas donde hayáis colocado vuestros peones y los introducís en vuestra(s) taza(s).

🕒 Mover el peón

- Durante tu turno solo puedes mover uno de tus peones (recuerda que tienes dos).

🕒 Mejoras

- El efecto de la mejora Peones duplicadores también se desencadena si pasas por una casilla con tu propio peón.

🕒 Acumulación de pedidos

- Comprueba cuántas cartas de Pedido has completado en tu turno. El otro jugador tendrá que robar el mismo número de cartas de Pedido del mazo y colocarlas en su pestaña 1.

🕒 Paso del tiempo

- Antes de terminar tu turno, mueve todas tus cartas de Pedido una pestaña hacia abajo y añade 1 carta de Pedido más a tu pestaña 1. El fin de la partida se puede desencadenar aunque las cartas se agoten durante la fase *Paso del tiempo*. Si se dan las condiciones necesarias para el fin de la partida, dadle la vuelta al marcador de Jugador inicial y dejad bocarriba la cara de CERRADO. Si es el jugador inicial quien cumple estas condiciones, el otro jugador juega un último turno, mientras que, si es el otro jugador el que desencadena el fin de la partida, esta termina inmediatamente.



KOREA BOARDGAMES

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
Tel: +82-31-965-7455
Fax: +82-31-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.facebook.com/kbgbpublishing

Desarrollo: Korea Boardgames Dev. Dept.

Coffee Rush es un juego publicado por Korea Boardgames Co., Ltd. Bajo licencia del autor Euijin Han.

© 2023 Korea Boardgames Co., Ltd. Todos los derechos reservados.

Diseño del juego: Euijin Han | Ilustraciones: Siwon Hwang

Diseño gráfico: Sooyeon Lee | Gestión del proyecto: Ivan S.W. Yi

Traducción al español: Laura Castro Trullén | Revisión: Aurora Mena