

Coffee Rush

Regolamento

Età 8+ | 2-4 giocatori | 30 minuti

Questo café è situato in una via molto frequentata in cui si possono trovare altri famosi café. Il suo aspetto è molto accogliente, il suo caffè gustoso ed è persino in trend sui social media. Anche se i clienti vengono qui per rilassarsi, ogni postazione di lavoro sembra un vero campo di battaglia e riuscire a soddisfare gli ordini risulta piuttosto complicato. Non completarli in tempo può diventare problematico. Un'attività può aumentare il suo prestigio tramite i "mi piace", ma non tramite i "non mi piace". Completate gli ordini e diventate i migliori baristi!



Obiettivo

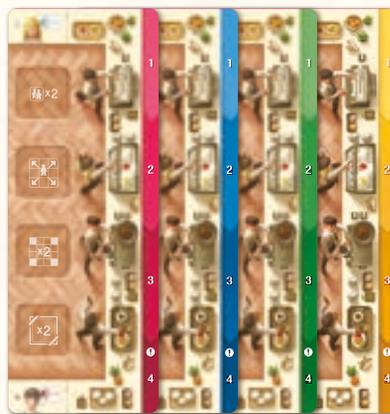
Completate gli ordini e raccogliete punti. La partita termina se tutte le carte Ordine vengono esaurite oppure se qualcuno ottiene 5 carte Penalità. Il giocatore con il punteggio più alto vince!



Contenuto



1 tabellone Ingredienti



4 plance giocatore



16 tessere Miglioria
(4 per ogni colore: rosso, blu, verde, giallo)



6 pedine
(2 rosse, 2 blu, 1 verde, 1 gialla)



1 regolamento



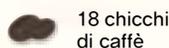
2 vassoi Ingredienti



80 carte Ordine



12 tazze



18 chicchi di caffè



12 vapore



12 pezzi di cioccolato



12 foglie di tè



12 latte



12 cubetti di ghiaccio



12 caramello



12 acqua

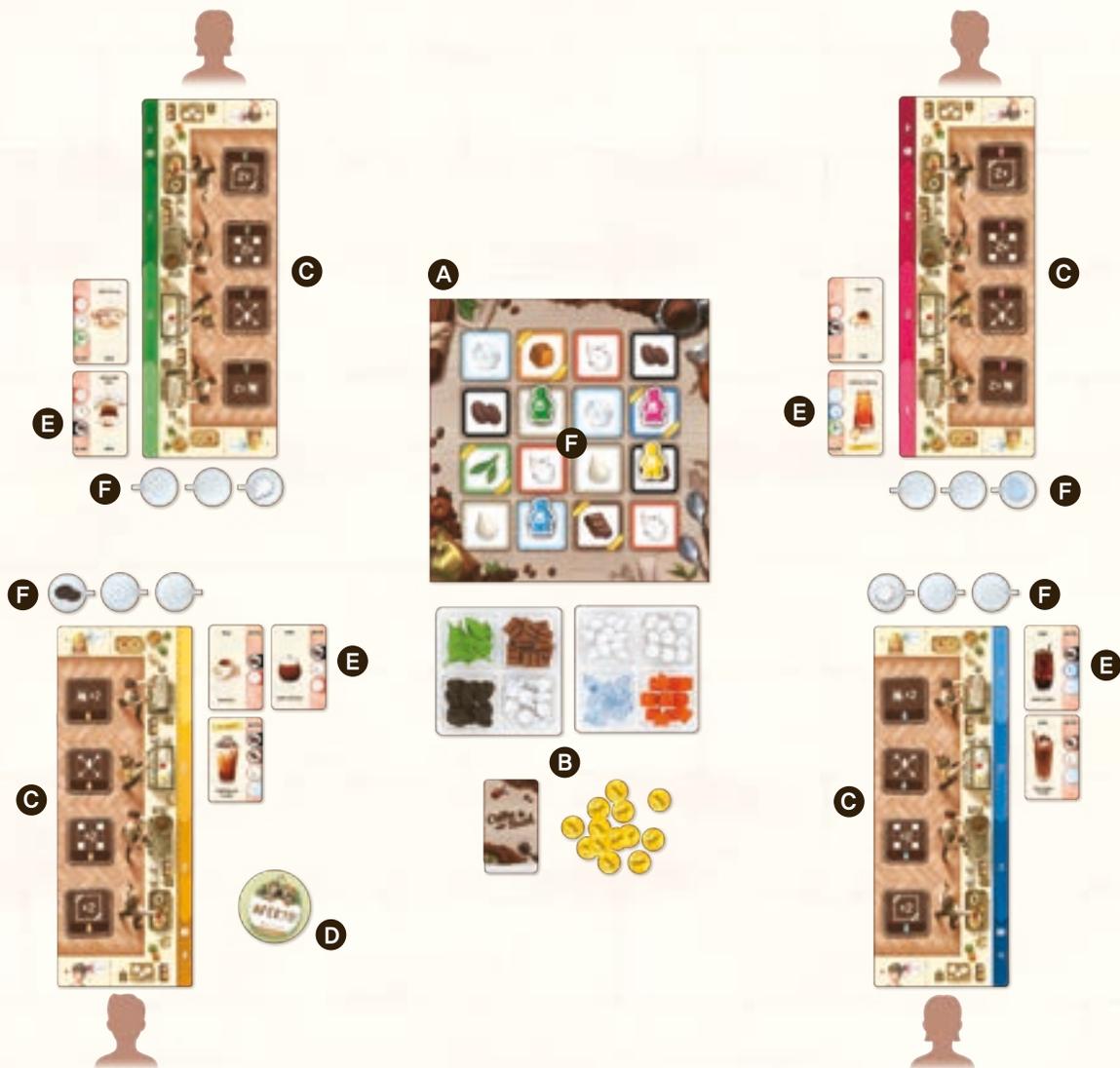


15 segnalini Fretta



1 segnalino Primo Giocatore

Preparazione



Queste sono le regole per partite a 3-4 giocatori. Le regole per partite a 2 giocatori si trovano a pagina 8.

1. Collocate il tabellone Ingredienti al centro del tavolo. **(A)**
2. Distribuite i segnalini Ingrediente all'interno dei vassoi dividendoli per tipologia, poi collocate i vassoi e i segnalini Fretta accanto al tabellone. Mescolate tutte le carte Ordine, formate un mazzo e collocatelo a faccia in giù accanto al tabellone. Questa è l'area dedicata alla Riserva. **(B)**
3. Ogni giocatore sceglie un colore e prende 1 plancia giocatore, 1 pedina, 4 tessere Miglioria e 3 tazze. **(C)** Collocate le tessere Miglioria a faccia in giù sullo spazio designato della vostra plancia giocatore. Collocate le tazze al di sopra della vostra plancia giocatore.
4. Scegliete il primo giocatore e collocate il segnalino Primo Giocatore sul lato "APERTO" davanti a lui. **(D)**
5. Il primo giocatore prende carte Ordine dalla cima del mazzo, come indicato di seguito, e le colloca a faccia in su nell'area Ordini, a destra della sua plancia giocatore: 2 carte nello slot 1 e 1 carta nello slot 2. Gli altri giocatori, invece, prendono e collocano rispettivamente 1 carta nello slot 1 e 1 carta nello slot 2. **(E)**
6. A partire dal giocatore a destra del primo giocatore e procedendo in senso antiorario, collocate a turno (quindi, uno alla volta) la vostra pedina su una delle caselle del tabellone. Due pedine non possono essere collocate sulla stessa casella. Quando tutti i giocatori hanno terminato di collocare la loro pedina, prendono il segnalino Ingrediente corrispondente dalla Riserva e lo collocano in una delle proprie tazze. **(F)**



Svolgimento del Gioco

I turni procedono in senso orario a partire dal primo giocatore. Durante il vostro turno, completate le azioni seguenti in ordine.

Attivare le Migliorie

È possibile attivare le migliori all'inizio del vostro turno, se avete 3 o più carte Ordine completate in alto a sinistra della vostra plancia giocatore (fate riferimento alla sezione Ordine Completato della fase Processare gli Ordini a pagina 4). Potete scartare 3 di quelle carte a faccia in su accanto al mazzo delle carte Ordine e attivare una miglioria a vostra scelta. Selezionate una tessera Miglioria e giratela a faccia in su, per indicare la sua attivazione. Il suo effetto può essere usato immediatamente. Per ulteriori informazioni sulle migliori, fate riferimento alla pagina 6.

Movimento

Muovete la vostra pedina sul tabellone e ricevete segnalini Ingrediente in base a dove terminate il movimento. Fatelo seguendo queste regole:

1. Muovetevi su una casella adiacente in orizzontale o in verticale.

Potete muovervi solamente su una casella adiacente a nord, sud, est od ovest. Se attivate la miglioria "Movimento Diagonale", potete muovervi diagonalmente.



2. Durante il vostro turno, potete muovervi 1-3 volte.

Potete muovervi fino a un massimo di 3 volte, ma potete scegliere di muovervi di meno.

3. Ricevete segnalini Ingrediente in base a dove terminate il movimento.

Ogni volta che vi muovete di 1 casella, dovete prendere dalla Riserva il segnalino Ingrediente disegnato su di essa e collocarlo di fronte a voi. Se non ci sono abbastanza segnalini Ingrediente nella Riserva, prendetene quanti potete.



4. Potete passare su una casella che contiene già una pedina, ma non potete terminare lì il vostro turno.

Se avete abbastanza movimenti a disposizione, potete usarne 2 per muovervi inizialmente su una casella che contiene la pedina di un altro giocatore, e poi muovervi di nuovo su una casella adiacente. Potete comunque ricevere il segnalino Ingrediente disegnato sulla casella che contiene la pedina dell'altro giocatore, ma non potete terminare lì il vostro turno, dal momento che quella casella contiene già una pedina. Quando terminate il vostro turno, su ogni casella può essere presente al massimo 1 sola pedina.



5. Potete muovervi di una casella aggiuntiva usando il segnalino Fretta.

Ottenete movimenti aggiuntivi usando i segnalini Fretta (fate riferimento alla sezione Menu Specialità della fase Processare gli Ordini a pagina 5). Usare 1 segnalino Fretta vi permette di muovervi di 1 casella extra e di ottenere il segnalino Ingrediente disegnato sulla casella in cui terminate il movimento. Non c'è limite al numero di segnalini Fretta che potete usare durante il vostro turno. I segnalini Fretta usati devono essere rimessi nella Riserva.



6. Potete usufruire della stessa casella più volte.

Nel vostro turno, potete passare sulla stessa casella più volte e persino terminare il vostro turno sulla stessa casella da cui eravate partiti.

🕒 Versare gli Ingredienti

Potete distribuire liberamente nelle vostre tazze i segnalini Ingrediente che avete ottenuto durante la fase Movimento. Tuttavia, dovete seguire queste regole:

1. Potete collocare i segnalini Ingrediente che avete ottenuto nel vostro turno in una tazza sola oppure in più tazze. Potete scegliere di collocare un qualsiasi numero di segnalini Ingrediente nelle vostre tazze oppure nessuno. Potete rimettere nella Riserva qualsiasi segnalino Ingrediente non desiderato.
2. Qualsiasi segnalino Ingrediente che si trova già in una tazza non può essere trasferito in un'altra tazza.
3. Nel vostro turno potete svuotare un qualsiasi numero di tazze. Tutti i segnalini Ingrediente presenti nelle tazze che scegliete di svuotare devono essere scartati. I segnalini Ingrediente scartati vengono rimessi nella Riserva.

🕒 Processare gli Ordini

Gli ingredienti che vi servono per processare l'ordine sono indicati sulla carta Ordine. Per completarlo, raccogliete i segnalini Ingrediente necessari in una delle vostre tazze. Fatelo seguendo queste regole:

1. Ordine Pronto

Una volta che il contenuto della vostra tazza corrisponde a quello indicato dalla carta Ordine, collocate la tazza sulla carta Ordine e fate sapere agli altri giocatori che l'ordine è pronto.

2. Ordine Completato

Se i segnalini Ingrediente corrispondono effettivamente a quelli indicati dalla carta Ordine, l'ordine è completato: rimettete nella Riserva tutti i segnalini contenuti nella tazza. Poi, collocate quella carta Ordine a faccia in giù, in alto a sinistra della vostra plancia giocatore. Se, invece, gli ingredienti nella tazza non corrispondono a quelli indicati dalla carta Ordine, l'ordine non può essere completato. Dovete rimettere sia la tazza che la carta Ordine dov'erano prima che il vostro ordine fosse pronto.



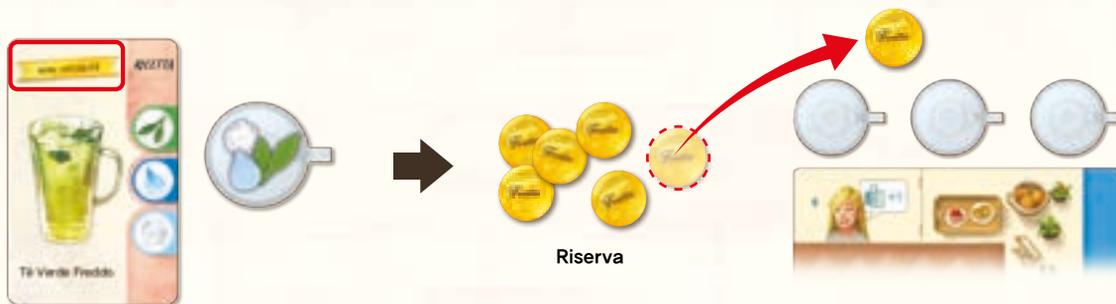
Esempio corretto di Ordine Completato



Esempio errato di Ordine Completato

3. Menu Specialità

Tra le varie carte Ordine, vi sono carte Ordine "Menu Specialità". Ogni volta che completate ordini di questo tipo, ricevete 1 segnalino Fretta dalla Riserva. Collocate i segnalini Fretta ricevuti al di sopra della vostra plancia giocatore.



4. Troppi Ordini

Controllate quanti ordini sono stati completati nel vostro turno. I due giocatori a sinistra del giocatore attivo devono prendere dal mazzo un ammontare di carte Ordine pari al numero di ordini appena completati. Poi, collocano quelle carte nel loro rispettivo slot 1. Quando il giocatore a sinistra del giocatore attivo prende le carte Ordine dal mazzo, deve farlo prima che il giocatore successivo prenda le sue.



5. Ultimi Ordini

Durante la fase Troppi Ordini, se non ci sono abbastanza carte Ordine nel mazzo, i giocatori prendono le carte disponibili; devono farlo a partire dal giocatore a sinistra del giocatore attivo. Poi, il primo giocatore gira il segnalino Primo Giocatore sul lato "CHIUSO".

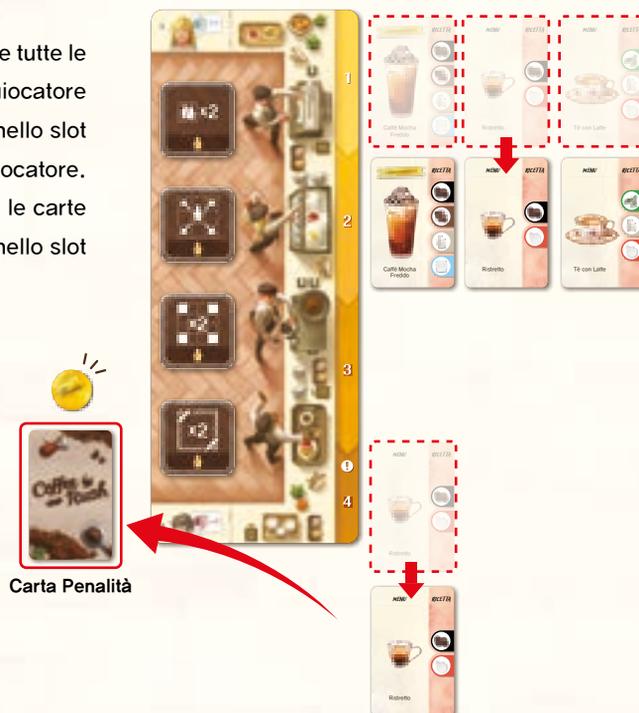
🕒 Fine del Turno

1. Scorrere del Tempo

Dopo che la fase Processare gli Ordini è terminata, muovete tutte le carte Ordine presenti sul lato destro della vostra plancia giocatore di 1 slot verso il basso. Le carte Ordine che si trovavano nello slot 4 vengono collocate al di sotto (all'esterno) della plancia giocatore. Le carte Ordine nello slot 3 vengono spostate nello slot 4, le carte Ordine nello slot 2 vengono spostate nello slot 3 e quelle nello slot 1 vengono spostate nello slot 2.

2. Penalità

Durante la fase Scorrere del Tempo, se le carte Ordine nello slot 4 sono state collocate all'esterno della vostra plancia giocatore, giratele a faccia in giù e collocatele nell'area Penalità, in basso a sinistra della vostra plancia. Queste carte ora sono considerate carte Penalità. Poi, prendete dalla Riserva un ammontare di segnalini Fretta pari al numero di carte Penalità che avete appena ottenuto. Se il giocatore attivo ha 5 o più carte Penalità, il primo giocatore gira il segnalino Primo Giocatore sul lato "CHIUSO".



3. Controllo finale

Quando terminate il vostro turno, controllate su quale lato si trova il segnalino Primo Giocatore. Se si trova sul lato "APERTO", è il turno del giocatore successivo. Se, invece, si trova sul lato "CHIUSO", potete procedere con la fase Fine della Partita. Prima di farlo, accertatevi però che il round sia stato completato, ossia che il giocatore a destra del primo giocatore abbia terminato il suo turno.

Fine della Partita

Quando la partita termina, vince il giocatore con il punteggio più alto.

- Ogni carta Ordine completata: **+1 punto**
- Ogni tessera Miglioria attivata: **+2 punti**
- Ogni carta Penalità: **-1 punto**

In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di carte Ordine completate tra i giocatori in parità. Se la parità persiste, vince il giocatore con più segnalini Fretta tra i giocatori in parità. Se la parità persiste ancora, la vittoria viene condivisa!

Attivare le Migliorie

All'inizio del vostro turno potete scartare 3 carte Ordine completate per attivare 1 miglioria. Quando lo fate, girate la tessera Miglioria scelta a faccia in su (rimarrà così, quindi attiva, per il resto della partita). Potete usare il suo effetto immediatamente. Gli effetti Miglioria attivati sono cumulativi.

Le tessere Miglioria possono essere di 4 tipi:

1. Pedine Doppie

Ricevi 2 segnalini Ingrediente sulle caselle che contengono un'altra pedina.



2. Movimento Diagonale

Puoi muoverti sulle caselle in diagonale.



3. Angoli Doppi

Ricevi 2 segnalini Ingrediente sulle 4 caselle che si trovano rispettivamente nei 4 angoli del tabellone.

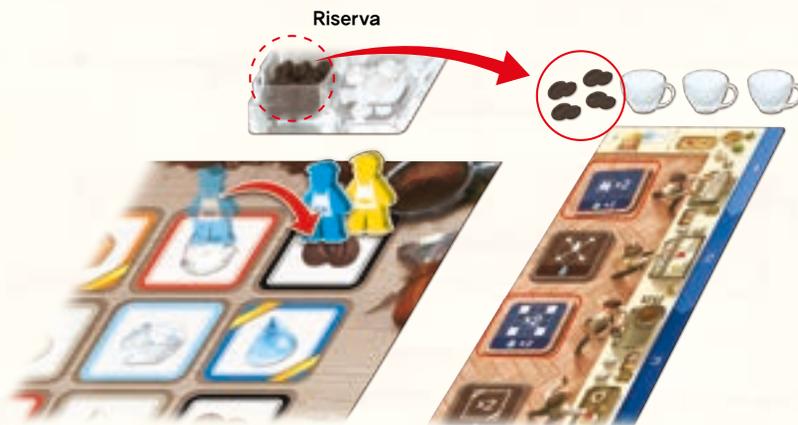


4. Specialità Doppie

Ricevi 2 segnalini Ingrediente sulle caselle caramello, cioccolato, acqua e foglie di tè.



Gli effetti Miglioria sono cumulativi. Fate riferimento all'esempio sottostante.



Esempio: È il turno di Massimo (blu). Massimo ha già attivato le migliori Pedine Doppie e Angoli Doppi. La pedina di Ambra (gialla) si trova sulla casella nell'angolo del tabellone con i chicchi di caffè. Massimo si muove sulla casella con i chicchi di caffè e riceve doppi ingredienti grazie all'effetto Pedine Doppie, ma riceve anche doppi ingredienti grazie all'effetto Angoli Doppi, per un totale di 4 chicchi di caffè.



Poi, si muove sulla casella da cui era partito per ricevere vapore. Può comunque muoversi di un'altra casella, ma per poter prendere più chicchi di caffè nel suo prossimo turno sceglie di terminare il turno senza effettuare altri movimenti.



Regole Facoltative

Alcune carte Ordine sono più semplici da completare rispetto ad altre. Se volete che la partita dipenda meno dalla fortuna, potete seguire i passi seguenti:

- Durante la preparazione, prendete dal mazzo tutte le carte Ordine Ristretto ed Espresso (per un totale di 4 carte).
- Ogni giocatore colloca una carta Ordine Ristretto o Espresso nel proprio slot 1.
- Ogni giocatore pesca 1 carta dal mazzo e la colloca nel proprio slot 2.
- Poi, il primo giocatore pesca 1 altra carta dal mazzo e la colloca nel suo slot 1.
- Qualsiasi carta Ordine Ristretto o Espresso rimasta viene rimossa dalla partita.





Regole per 2 Giocatori

Per le partite a 2 giocatori, cambiano le seguenti regole:

🕒 Preparazione

- Ogni giocatore sceglie un colore (rosso o blu) e prende tutti i componenti di quel colore: 1 plancia giocatore, 2 pedine, 4 tessere Miglioria.
- Scegliete un primo giocatore. A partire dal secondo giocatore, i giocatori a turno collocano le pedine sul tabellone. Le pedine non possono essere collocate sulle caselle che contengono già un'altra pedina (inclusa la vostra). Il secondo giocatore colloca 1 pedina del suo colore, poi il primo giocatore fa altrettanto; questo procedimento si ripete finché non sono state collocate tutte e 4 le pedine. I giocatori prendono i segnalini *Ingrediente* disegnati sulle caselle al di sotto delle rispettive pedine e li mettono nella loro tazza (o tazze).

🕒 Movimento

- Nel vostro turno potete muovere solo 1 delle vostre pedine (ne avete 2).

🕒 Attivare le Migliorie

- La *miglioria Pedine Doppie* ha effetto anche quando vi trovate su caselle che contengono la vostra stessa pedina.

🕒 Troppi Ordini

- Controllate il numero di carte *Ordine* che sono state completate. L'avversario deve prendere dal mazzo un numero equivalente di carte *Ordine* e collocarle nel suo slot 1.

🕒 Scorrere del Tempo

- Quando completate il vostro turno, muovete tutte le carte *Ordine* di uno slot verso il basso e aggiungete 1 carta *Ordine* al vostro slot 1. La fine della partita si innesca anche se il mazzo delle carte *Ordine* viene esaurito durante questa fase. Se si verificano le condizioni che determinano la fine della partita, il segnalino *Primo Giocatore* viene girato sul lato "CHIUSO". Se la fine della partita viene innescata dal primo giocatore, l'avversario può effettuare un ultimo turno. Se invece viene innescata dall'avversario, la partita termina immediatamente.



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/kbgpublishing

Sviluppo: Korea Boardgames Dev. Dept.

Coffee Rush è pubblicato da Korea Boardgames Co., Ltd. sotto licenza dell'autore Euijin Han.
Copyright© 2023 Korea Boardgames Co., Ltd. Tutti i diritti riservati.

Design del gioco: Euijin Han | Illustrazioni: Siwon Hwang

Progetto grafico: Sooyeon Lee | Responsabile del progetto: Ivan S.W. Yi
Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti | Revisione: Diana Buraschi, Sara Conato

Adattamento Grafico: Ilaria Borza, Giacomo Pellini | Direzione Editoriale: Massimo Bianchini