Coffee Rush

Inverno

Regolamento

Età 8+ | 2-4 giocatori | 30 minuti

Con l'accorciarsi delle giornate, i clienti fanno la fila per una bevanda calda e confortante contro il freddo. Riuscirete a stare al passo con il ritmo frenetico del café questo inverno?

Obiettivo

Completate gli ordini dei clienti per raccogliere punti e carte "mi piace". La partita termina quando il mazzo delle carte Ordine si esaurisce o quando qualcuno riceve 5 carte "non mi piace". Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vince!

Contenuto



1 tabellone principale



4 plance giocatore



24 tessere Miglioria
(6 per colore)



16 tessere Ingrediente



8 pedine
(2 per colore)



2 vassoi Ingrediente



18 chicchi di caffè
12 latte
12 vapore
12 cubetti di ghiaccio
12 pezzi di cioccolato
12 spicchi di frutta
12 foglie di tè
12 acqua

102 segnalini Ingrediente



1 segnalino Primo Giocatore



15 segnalini Biscotto



12 tazze



90 carte Ordine

Preparazione

Se conoscete già ***Coffee Rush®***, potete andare direttamente alla sezione **Punteggio** a pagina 6, e alla sezione **Preparazione Alternativa** a pagina 10.

1. Collocate il tabellone principale al centro del tavolo e disponeteci sopra le tessere Ingrediente faccia in su, come mostrato nell'immagine qui sotto.

2. In base al numero di giocatori, rimuovete un determinato numero di carte Ordine e rimettetele nella scatola senza guardarle. Mescolate le carte Ordine rimaste per formare un mazzo, e collocatelo a faccia in giù accanto al tabellone principale.

2 giocatori: rimuovete 20 carte	3 giocatori: rimuovete 10 carte	4 giocatori: non rimuovete carte

3. Suddividete i segnalini Ingrediente all'interno dei due vassoi. Collocate i vassoi e i segnalini Biscotto vicino al tabellone principale per creare la Riserva. Ogni giocatore prende 1 segnalino Biscotto dalla Riserva (la forma dei segnalini Biscotto non ha alcun effetto sul gioco).

4. Ogni giocatore sceglie un colore e prende 1 plancia giocatore, 1 pedina, le 6 tessere Miglioria del proprio colore e 3 tazze. In gruppo, scegliete 4 delle 6 tessere Miglioria che utilizzerete durante la partita e collocatele a faccia in giù accanto al tabellone. Se questa è la vostra prima partita, consigliamo di utilizzare le 4 tessere Miglioria mostrate qui sotto. Collocate le tazze al di sopra della vostra plancia giocatore e rimettete gli eventuali componenti e tessere Miglioria inutilizzati nella scatola.

Esempio di preparazione per 3 giocatori















5 Scegliete il primo giocatore che prende il segnalino Primo Giocatore e lo colloca a faccia in su, sul lato APERTO.

6 Ogni giocatore pesca 2 carte Ordine dal mazzo e le colloca nella propria area Ordini (a destra della plancia giocatore), una in posizione 1 e una in posizione 2. Il primo giocatore pesca una carta Ordine aggiuntiva e colloca anch'essa in posizione 1 (avrà quindi due carte in posizione 1).

7 A partire dal giocatore a destra del primo giocatore e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore colloca la propria pedina su una casella Ingrediente vuota del tabellone principale. Non è possibile collocare la propria pedina su una casella già occupata. Ogni volta che un giocatore colloca una pedina, raccoglie il segnalino Ingrediente corrispondente e lo colloca in una delle sue tazze.

Nelle partite per 2 giocatori, le regole per la collocazione della prima pedina e per altre dinamiche di gioco sono diverse. Andate alla sezione ***Regole per 2 Giocatori*** *a pagina 11 per ulteriori informazioni.*



Svolgimento del Gioco

Il primo giocatore svolge il primo turno. Nel vostro turno, eseguite i passi seguenti in ordine. Dovete sempre eseguire i passi "obbligatori", mentre potete decidere se eseguire o meno i passi "facoltativi". Poi, è il turno del giocatore alla vostra sinistra.

1. Attivare le Migliorie (facoltativo) ➡ 2. Movimento (obbligatorio) ➡ 3. Riempire le Tazze (obbligatorio) ➡ 4. Completare gli Ordini (facoltativo) ➡ 5. Scorrere del Tempo (obbligatorio)

1. Attivare le Migliorie (facoltativo)

Se avete 3 o più carte Ordine completate nell'angolo in alto a sinistra della vostra plancia giocatore all'inizio del vostro turno, potete scartarne 3 per attivare una miglioria a vostra scelta. Scegliete una tessera Miglioria a faccia in giù e giratela a faccia in su per indicare la sua attivazione. Potete utilizzare il suo effetto già a partire da questo turno (andate a pagina 7 per una spiegazione dettagliata di ogni miglioria).

2. Movimento (obbligatorio)

Muovete la vostra pedina sul tabellone principale per raccogliere gli ingredienti dalle caselle. Durante il vostro movimento dovete seguire le regole seguenti:

1. Potete muovervi di un massimo di 3 caselle per ogni turno.

2. La vostra pedina può muoversi solamente su una casella adiacente in orizzontale o in verticale (non potete muovervi in diagonale, vedere Fig. 1).

Fig. 1



3. Raccogliete gli ingredienti da ogni casella su cui passate (vedere Fig. 2).

Raccogliete i segnalini Ingrediente da ogni casella su cui passate durante il vostro movimento. Il numero di segnalini Ingrediente non è limitato dai componenti: se li esaurite, utilizzate qualsiasi altro oggetto che possa adattarsi a questo scopo.

Fig. 2



4. Potete attraversare una casella occupata, ma non potete terminare lì il vostro movimento (vedere Fig. 3).

Potete passare su una casella occupata e raccogliere l'ingrediente corrispondente, ma potete farlo solo se avete movimenti sufficienti che vi permettano di lasciare quella casella e terminare il vostro movimento su una casella libera.

5. Potete spendere segnalini Biscotto per movimenti extra (vedere Fig. 4).

Ogni segnalino Biscotto che spendete vi concede una casella di movimento extra, seguendo comunque tutte le limitazioni di movimento. Raccogliete gli ingredienti da queste caselle extra. Potete spendere un qualsiasi numero di segnalini Biscotto rimettendoli nella Riserva. Potete entrare in una casella occupata con il vostro terzo movimento e poi uscirne utilizzando un segnalino Biscotto. Non potete comunque terminare il movimento su una casella occupata.

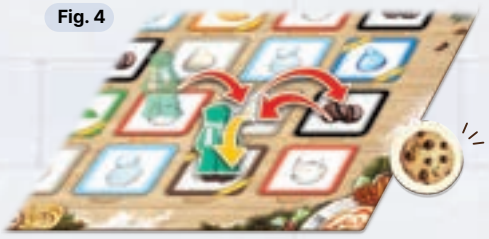
Fig. 3



6. Potete passare sulla stessa casella più volte (vedere Fig. 4).

Potete passare sulla stessa casella più volte nello stesso turno, oppure terminare il vostro movimento su una casella su cui siete passati in precedenza, inclusa la casella da cui siete partiti.

Fig. 4



3. Riempire le Tazze (obbligatorio)

Collocate nelle vostre tazze i segnalini Ingrediente che avete raccolto durante il vostro movimento. Quando riempite le tazze dovete seguire queste regole:

- Potete collocare i segnalini Ingrediente che avete raccolto nel vostro turno in una tazza, oppure suddividerli in più tazze.
- Non potete muovere un segnalino Ingrediente che è già stato collocato in una tazza in un'altra tazza.
- Nel vostro turno potete svuotare le vostre tazze in qualsiasi momento. Scegliete una tazza e rimettete tutti i segnalini Ingrediente nella Riserva.
- Gli eventuali segnalini Ingrediente che non avete collocato in nessuna tazza **in questo passo** vengono rimessi nella Riserva.

4. Completare gli Ordini (facoltativo)

Gli ingredienti necessari per completare un ordine sono indicati sul lato destro della carta Ordine. Completate l'ordine seguendo i passi seguenti:

1. Ordine Pronto

Una volta che avrete riempito una tazza con i segnalini Ingrediente necessari (non devono esserci ingredienti extra!), collocate la tazza sulla carta Ordine per far sapere agli altri giocatori che l'ordine è pronto.

2. Ordine Completato

Se gli ingredienti nella tazza corrispondono esattamente a quelli indicati sulla carta, rimettete i segnalini Ingrediente nella Riserva e collocate la carta Ordine completata a faccia in giù nell'angolo in alto a sinistra della vostra plancia giocatore. Questa carta conterà come una **carta "mi piace"**.

Se gli ingredienti nella tazza non corrispondono esattamente a quelli indicati sulla carta, non potete completare l'ordine. Rimettete la tazza dov'era prima.



O

Una tazza con gli ingredienti corretti

X

Due tazze con gli ingredienti sbagliati

Menù Specialità

Alcune carte Ordine fanno parte del **Menù Specialità**. Ogni volta che completate una carta Ordine di questo tipo, **prendete un segnalino Biscotto** dalla Riserva.

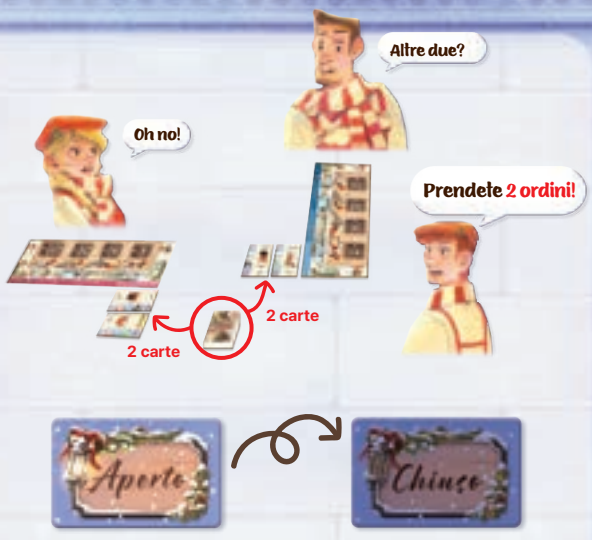


3. Troppi Ordini

Controllate quanti ordini avete completato in questo turno: il primo e il secondo giocatore alla vostra sinistra in ordine di turno pescano un pari ammontare di carte Ordine dal mazzo e le aggiungono alla propria area Ordini, in posizione 1.

Ultimo Ordine

Se non ci sono carte Ordine sufficienti nel mazzo, il primo e il secondo giocatore alla vostra sinistra pescano quante più carte possibili, a partire dal primo giocatore alla vostra sinistra. Poi, girate il segnalino Primo Giocatore sul lato CHIUSO.



5. Scorrere del Tempo (obbligatorio)

Muovete tutte le carte Ordine nella vostra area Ordini di una posizione verso il basso, poi terminate il vostro turno.

Ordini mancati

Collocate le eventuali carte Ordine che hanno lasciato la posizione 4 durante la fase **Scorrere del Tempo** nell'angolo in basso a sinistra della vostra plancia giocatore, queste saranno le **carte "non mi piace"**. Per ogni carta collocata in questo modo, ottenete un segnalino Biscotto dalla Riserva. Nel caso in cui un giocatore ha **5 o più** carte "non mi piace", girate immediatamente il segnalino Primo Giocatore sul lato CHIUSO.



Fine della Partita

La fine della partita si innesca non appena il segnalino Primo Giocatore viene girato sul lato CHIUSO. Quando ciò accade, continuate a giocare finché tutti i giocatori non hanno effettuato lo stesso numero di turni. Il giocatore alla destra del primo giocatore effettua l'ultimo turno della partita.

Punteggio



I punti in ***Coffee Rush®: Inverno*** si calcolano in modo diverso rispetto al gioco base ***Coffee Rush®***, quindi fate attenzione!

Quando la partita termina, ogni giocatore calcola il proprio punteggio:

+2 punti per ogni carta "mi piace" | **+5 punti** per ogni miglioria attivata | **-1 punto** per ogni carta "non mi piace"

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vince! In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di carte "mi piace". Se la parità persiste, vince il giocatore con il maggior numero di segnalini Biscotto. Se la parità persiste ancora, la vittoria viene condivisa!

Migliorie

Una volta attivate, le migliorie vi offrono benefici per il resto della partita. Esistono 6 migliorie in tutto e potete attivarne una all'inizio del vostro turno scartando 3 carte "mi piace". Girate la tessera Miglioria che avete attivato a faccia in su, potete sfruttarne l'effetto immediatamente. Una volta attivate, le migliorie restano attive per tutto il resto della partita.

1. Pedine Doppie



Raccogli il doppio degli ingredienti quando passi su una casella già occupata.

2. Destinazioni Doppie



Raccogli il doppio degli ingredienti dalla casella su cui termini il tuo movimento.

3. Angoli Doppi



Raccogli il doppio degli ingredienti dalle 4 caselle che si trovano agli angoli del tabellone principale.

4. Specialità Doppie



Raccogli il doppio degli ingredienti dalle caselle con la frutta, il cioccolato, l'acqua e il tè.

5. Movimento Diagonale



Puoi muoverti anche in diagonale.

6. Salto



Se scegli di non raccogliere ingredienti nel tuo primo movimento, puoi fare un movimento aggiuntivo.



Movimenti disponibili dopo aver attivato la miglioria Movimento Diagonale



Esempio di movimento e raccolta ingredienti dopo aver attivato la miglioria Salto

Gli effetti Miglioria sono cumulativi. Fate riferimento all'esempio qui sotto:



Esempio 1: È il turno di Giacomo (blu). Giacomo ha già attivato le migliorie Pedine Doppie e Angoli Doppi. La pedina di Vittoria (gialla) si trova sulla casella nell'angolo con i chicchi di caffè. Giacomo si muove su quella stessa casella. Grazie alle migliorie attivate (Pedine Doppie e Angoli Doppi), Giacomo raccoglie 4 chicchi di caffè.



Poi, Giacomo attraversa la casella con il vapore da cui era partito e termina il suo movimento sulla casella con la frutta. Raccoglie quindi 1 vapore e 1 spicchio di frutta.



Esempio 2: È il turno di Vittoria, che ha già attivato le migliorie Movimento Diagonale e Salto. Vittoria si muove sulla casella con l'acqua, ma decide di non raccogliere l'ingrediente acqua per muoversi di una casella aggiuntiva. Poi, si muove in diagonale sulla casella con il latte e raccoglie 1 latte, dopodiché attraversa la casella con il cioccolato e termina il suo movimento sulla casella con il vapore, raccogliendo 1 pezzo di cioccolato e 1 vapore.

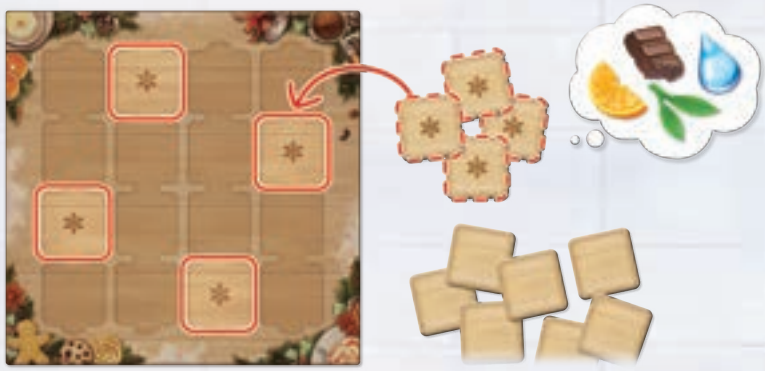


Preparazione Alternativa

Una volta che avete preso confidenza con ***Coffee Rush®: Inverno***, provate queste varianti per vivere al massimo l'esperienza di *Coffee Rush*.

Scompiglio sul Tabellone Principale!

Collocate le tessere Ingrediente in modo casuale sul tabellone principale. Come prima cosa, girate le tessere con la frutta, il cioccolato, l'acqua e il tè a faccia in giù, e mescolatele. Poi, collocatele in modo casuale sulle caselle con il fiocco di neve. Girate le tessere rimanenti a faccia in giù e mescolatele prima di collocarle in modo casuale sulle caselle rimanenti del tabellone principale. Infine, girate tutte le tessere Ingrediente a faccia in su.



Migliorie Alternative

Una volta che avete preso confidenza con il gioco, ogni giocatore può scegliere le proprie tessere Miglioria.

Consigli sulle Combinazioni delle Tessere Miglioria e sul Collocamento delle Tessere Ingrediente

Giornata di neve *Fate attenzione a non scontrarvi sulla neve!*





Giornata di vento *Una raffica di vento ha mescolato gli ingredienti!*



Preparate il tabellone principale seguendo l'indicazione **Scompiglio sul Tabellone Principale!**, riportata qui sopra.



Regole per 2 Giocatori

La maggior parte delle regole base restano invariate, eccetto quanto segue:

Preparazione

Dopo aver scelto un colore, prendete 2 pedine invece di 1.

Scegliete chi sarà il primo giocatore. A partire dal secondo giocatore, ognuno colloca, una alla volta, le proprie pedine sul tabellone come di norma, finché non sono state collocate tutte e 4 le pedine. I giocatori raccolgono gli ingredienti da entrambe le caselle di partenza delle loro pedine.

Svolgimento del Gioco

- **Movimento:** Scegliete solo una delle vostre pedine da muovere a ogni turno. Non potete dividere il vostro movimento tra le due pedine.
- **Migliorie:** La miglioria Pedine Doppie si applica anche alle caselle occupate dall'altra vostra pedina.
- **Troppi Ordini:** Controllate il numero di carte Ordine che avete completato in questo turno. L'altro giocatore pesca un pari ammontare di carte Ordine dal mazzo e le aggiunge alla propria area Ordini, in posizione 1.
- **Scorrere del Tempo:** Dopo aver mosso tutte le vostre carte Ordine di una posizione verso il basso, ma prima della fine del vostro turno, pescate una carta Ordine dal mazzo e aggiungetela alla vostra area Ordini in posizione 1. Poi, prima di terminare il vostro turno, controllate se si verificano le condizioni che determinano la fine della partita.

Variante Barista Principiante

Se state giocando con dei bambini, provate a giocare con le regole seguenti.

Preparazione

Non utilizzate le tessere Miglioria.

Ogni giocatore colloca 2 carte Ordine in ogni posizione della propria area Ordini (per un totale di 8 carte). Una volta che avete preso confidenza con il gioco, potete provare ad aggiungere più carte Ordine.

Svolgimento del Gioco

- **Movimento:** Potete muovervi di un massimo di 4 caselle a ogni turno. Potete terminare il vostro movimento su una casella già occupata.
- **Troppi Ordini, Scorrere del Tempo:** Saltate i passi Troppi Ordini e Scorrere del Tempo. In questo modo non aggiungerete nuove carte Ordine alla vostra area Ordini, e non ci saranno carte Ordine che diventeranno carte "non mi piace".

Fine della Partita

Quando un giocatore completa tutte le sue carte Ordine, girate il segnalino Primo Giocatore sul suo lato CHIUSO. Continuate a giocare finché tutti i giocatori non hanno svolto lo stesso numero di turni. Il giocatore alla destra del primo giocatore svolge l'ultimo turno della partita.



KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com

© 2025 Korea Boardgames Co., Ltd. Ltd. Tutti i diritti riservati.

Design del Gioco: Euijin Han | **Illustrazioni:** Siwon Hwang e SUPER8 STUDIO
Progetto Grafico: Sooyeon Lee

Edizione Italiana Asmodee
Traduzione: Silvia Paganelli | **Revisione:** Sara Conato, Silvia Paganelli
Adattamento Grafico: Mario Brunelli | **Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini