

Время ☕ Кофе

Правила игры



На самой оживлённой улице в центре города много кофеен, куда люди приходят, чтобы в уютной атмосфере насладиться чашечкой бодрящего кофе и отдохнуть от суеты. Однако для бариста – это настоящее испытание на скорость, точность и внимательность, ведь лояльность клиентов – залог успеха кофейни!

Выполняйте заказы быстрее всех и станьте лучшим бариста!



Цель игры

Выполняйте заказы и повышайте свой рейтинг бариста. Игра завершится, когда закончатся все карточки заказов или когда кто-то соберёт 5 карточек штрафов.

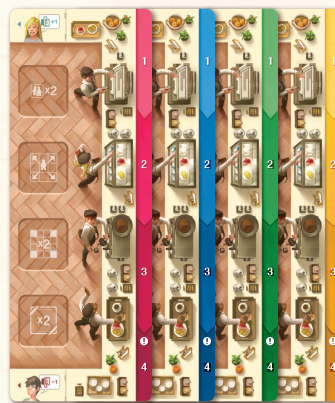
Победит игрок с самым высоким рейтингом!



Состав игры



Поле ингредиентов



Паншеты игроков × 4



Фишки × 6
(2 красные, 2 синие,
1 зелёная, 1 жёлтая)

Ингредиенты × 102:

- кофейные зёрна × 18
- пар × 12
- шоколад × 12
- чайные листья × 12
- молоко × 12
- лёд × 12
- карамель × 12
- вода × 12



Жетоны улучшений × 16

(по 4 каждого цвета: красного, синего, зелёного, жёлтого)



Карточки заказов × 80



Чашки × 12



Жетоны спешки × 15



Жетон кофейни



Лотки для ингредиентов × 2

Подготовка к игре



Здесь представлены правила для 3-4 игроков. Правила для 2 игроков см. на стр. 8.

1. Положите поле ингредиентов на центр стола. **А**
2. Положите все ингредиенты и жетоны спешки рядом с полем ингредиентов. Перемешайте карточки заказов и положите получившуюся стопку лицевой стороной вниз рядом с полем ингредиентов – это **запас**. **Б**
3. Каждый игрок выбирает цвет и берёт 1 планшет игрока, 1 фишку, 4 жетона улучшений и 3 чашки. **В**
 Положите жетоны улучшений лицевой стороной вниз на указанные места на своём планшете. Поставьте чашки вверх планшета.
4. Определите первого игрока – им станет тот, кто последним пил кофе. Положите перед ним жетон кофейни стороной «Открыто» вверх. **Г**
5. Первый игрок берёт 3 карточки заказа с верха стопки и кладёт их лицевой стороной вверх на свои столы заказов: 2 карточки на стол 1 и 1 карточку на стол 2. Другие игроки кладут по 1 карточке на столы 1 и 2. **Д**
6. Начиная с игрока, сидящего справа от первого (против часовой стрелки), все по очереди ставят фишки на клетки поля ингредиентов. На одной клетке может стоять только одна фишка. Затем каждый игрок берёт из запаса ингредиент, изображённый на клетке с его фишкой, и кладёт его в свою чашку. **Е**



Лицо / Оборот

Ход игры

От первого игрока ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок выполняет следующие действия по порядку:

Активация улучшений

В начале вашего хода, если у вас есть 3 или более выполненных заказов (карточки, лежащие в левом верхнем углу вашего планшета), можно сбросить 3 из них (положить лицевой стороной вверх рядом со стопкой заказов) и активировать улучшение по своему выбору. Для этого выберите жетон улучшения на своём планшете и переверните его лицевой стороной вверх. Эффекты активированных улучшений можно применять сразу. Подробнее об улучшениях читайте на стр. 6

Перемещение

Переместите свою фишку на 1 клетку на поле ингредиентов и получите соответствующий ингредиент. Перемещая фишку, соблюдайте правила, описанные ниже.

1. Можно перемещать фишку на соседнюю клетку по горизонтали или вертикали.

Изначально перемещать фишку можно только на соседнюю клетку по горизонтали или вертикали. Получив улучшение «Перемещение по диагонали», можно будет перемещать фишку и по диагоналям.

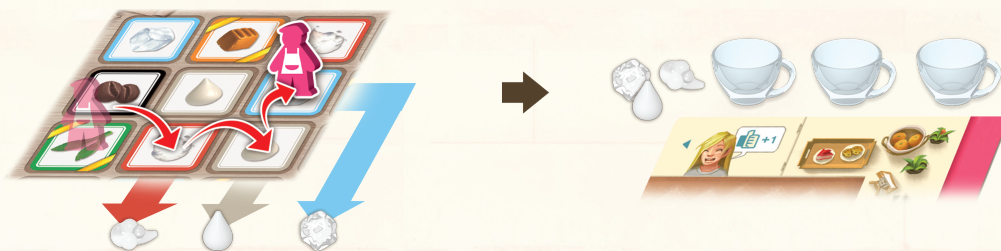


2. Можно переместить свою фишку на 1-3 клетки.

В свой ход можно переместить фишку не более чем на 3 клетки (можно меньше).

3. Получение ингредиентов.

Каждый раз когда вы перемещаете фишку, вы берёте ингредиент из запаса, изображённый на клетке поля, через которую проходит фишка, и кладёте его перед собой. Если в запасе недостаточно ингредиентов, возьмите столько, сколько можете.



4. Можно переместить фишку через клетку, на которой уже есть фишка, но нельзя закончить на ней свой ход.

Чтобы пройти через уже занятую клетку, потребуется перемещение минимум на 2 клетки: одно, чтобы перейти на клетку с фишкой другого игрока, а второе – чтобы перейти на следующую. Проходя через уже занятую клетку, вы всё равно получаете ингредиенты за неё, но нельзя закончить свой ход на клетке, где уже есть фишка. Таким образом в конце вашего хода на клетках будет по 1 фишке.



5. Можно переместить фишку на 1 дополнительную клетку, используя жетон спешки.

Сбросив 1 жетон спешки (положив его в запас рядом с полем ингредиентов), можно переместить фишку на 1 дополнительную клетку и получить соответствующий ингредиент. В свой ход можно использовать любое количество жетонов спешки.



6. Можно переместить фишку через одну и ту же клетку несколько раз.

За свой ход вы можете переместить фишку через одну и ту же клетку несколько раз и даже закончить ход на той же клетке, с которой его начинали.

🕒 Сбор ингредиентов

Вы можете свободно распределять ингредиенты, полученные во время перемещения, по своим чашкам. При этом следуйте правилам, описанным ниже.

1. Полученные в свой ход ингредиенты игрок обязан распределить по чашкам. Можно положить ингредиенты в одну чашку, разложить по нескольким, а также вернуть в запас ненужные (ещё не распределённые). В одну чашку можно положить как любое количество ингредиентов, так и ни одного. Нераспределённые ингредиенты возвращаются в запас.
2. Ингредиенты, уже лежащие в чашке, нельзя переложить в другую чашку.
3. В свой ход вы можете опустошить любое количество чашек. Все ингредиенты из выбранных вами чашек возвращаются в запас.

🕒 Обработка заказа

На карточке заказа указано, какие ингредиенты нужны для приготовления напитка. Соберите все необходимые ингредиенты в своей чашке, как указано на карточке заказа, следуя описанным ниже правилам.

1. Заказ готов

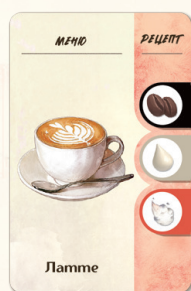
Как только содержимое вашей чашки совпадёт с карточкой заказа, поставьте чашку на карточку заказа – так вы покажете остальным игрокам, что заказ готов.

2. Заказ выполнен

Если ингредиенты совпадают с карточкой заказа, верните все ингредиенты из чашки в запас, а затем положите выполненную карточку заказа лицевой стороной вниз в верхний левый угол вашего планшета. Если ингредиенты в чашке не совпадают с карточкой заказа, то он не выполнен – карточка заказа остаётся на том же столе заказа, где и была, а чашка возвращается на своё прежнее место сверху планшета.



Заказ выполнен верно

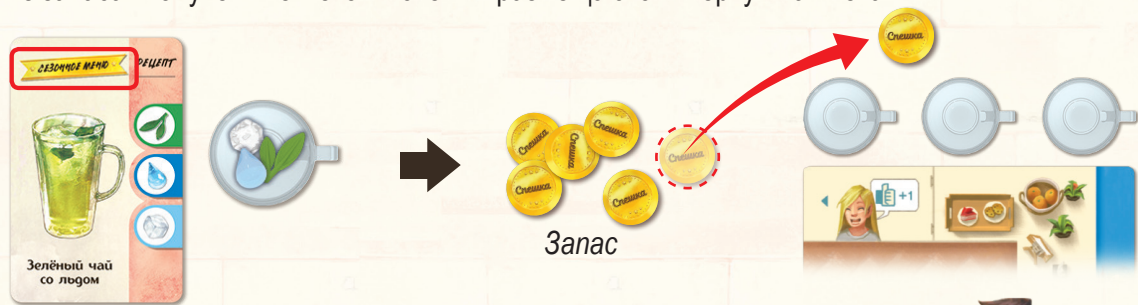


Заказ выполнен неверно



3. Сезонное меню

Есть карточки заказов «Сезонное меню». Каждый раз, выполняя заказы этого типа, вы получаете 1 жетон спешки из запаса. Полученные жетоны спешки размещаются вверху планшета.



4. Новые заказы

Посчитайте, сколько заказов было выполнено в ваш ход. Два игрока, сидящие по часовой стрелке от вас (слева), должны взять из стопки заказов столько же карточек, сколько заказов вы только что выполнили, и положить их на свои столы 1. Сначала карточки заказов берёт игрок, сидящий ближе к вам, затем следующий.



5. Последние заказы

Если во время действия «Новые заказы» в стопке заканчиваются карточки, игроки берут оставшиеся. Затем первый игрок переворачивает жетон кофейни на сторону «Закрыто».



🕒 Конец хода

1. Закрытие смены

После того как действие «Обработка заказа» завершено, сдвиньте все карточки заказов, находящиеся в правой части планшета, на один стол заказов вниз. Карточки заказов, которые были на столе 4, переходят в зону штрафов (см. ниже). Карточки заказов со стола 3 сдвигаются на стол 4. Карточки заказов со стола 2 сдвигаются на стол 3. Карточки заказов со стола 1 сдвигаются на стол 2.

2. Штрафы

Если во время действия «Закрытие смены» вы должны сбросить карточки заказов со стола 4, переверните их лицевой стороной вниз и положите в зону штрафов – она находится в левом нижнем углу планшета. Теперь это штрафные карточки. Затем возьмите столько же жетонов спешки из запаса, сколько штрафных карточек только что получили. Если в течение хода игрока в его зоне штрафов оказывается 5 или более карточек, первый игрок переворачивает жетон кофейни на сторону «Закрыто».



3. Конец рабочего дня

Завершая свой ход, проверьте, находится ли жетон кофейни на стороне «Закрыто». Если он на стороне «Открыто», то игра продолжается, и ход переходит к следующему игроку.

Если жетон кофейни на стороне «Закрыто», игра подходит к концу. Если сейчас был ход игрока, сидящего справа от первого, наступает конец игры. В противном случае игра продолжается, пока игрок справа от первого не завершит свой ход, затем наступает конец игры.



Конец игры

Когда игра заканчивается, побеждает игрок с наивысшим рейтингом. Посчитайте, кто сколько заработал:

- Каждая выполненная карточка заказа: **+1 очко рейтинга**
- Каждый активированный жетон улучшения: **+2 очка рейтинга**
- Каждая штрафная карточка: **-1 очко рейтинга**

В случае ничьей побеждает игрок, выполнивший больше всех заказов. Если ничья сохраняется, побеждает игрок, у которого наибольшее количество жетонов спешки. Если по-прежнему ничья, игроки делят победу!



Улучшения

Активированные улучшения действуют на протяжении всей игры. Всего есть 4 типа улучшений. В начале своего хода игрок может сбросить 3 выполненные карточки заказов, чтобы активировать 1 улучшение. Когда игрок это делает, он переворачивает жетон улучшения лицевой стороной вверх и может сразу же использовать эффект этого улучшения. Как только жетон улучшения оказывается перевернут лицевой стороной вверх, он остаётся в таком положении до конца игры. Эффекты улучшений суммируются.

1. Двойные фишки

Вы получаете 2 ингредиента, проходя через клетку с другой фишкой.



2. Перемещение по диагонали

Можно перемещать фишку по диагоналям.



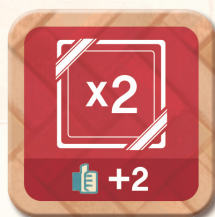
3. Двойные углы

Вы всегда получаете по 2 ингредиента на 4 угловых клетках поля ингредиентов.

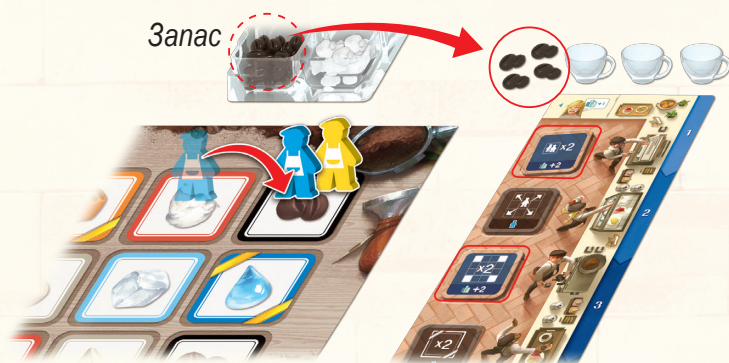


4. Двойные добавки

Вы получаете 2 ингредиента с клеток карамели, шоколада, воды и чайных листьев.



Эффекты улучшений суммируются. См. пример ниже.



Пример: сейчас ход Петра (синий). Пётр уже получил улучшение «Двойные фишки» и «Двойные углы». Фишка Фёдора (жёлтый) стоит на угловой клетке с кофейными зёрнами. Пётр перемещает фишку на клетку с кофейными зёрнами и получает двойную награду за эффект «Двойных фишек», а также получает двойное количество ингредиентов с помощью эффекта «Двойные углы» – в общей сложности 4 кофейных зёрна.



Затем Пётр перемещает фишку на клетку, с которой начинал ход, чтобы получить пар. Он по-прежнему может переместить фишку ещё на одну клетку, но чтобы в свой следующий ход потенциально взять больше кофейных зёрен, он решает закончить свой ход без дальнейшего перемещения.

Дополнительные правила

Некоторые карточки заказов легче выполнить, чем другие. Если хотите, чтобы игра меньше зависела от удачи, при подготовке к игре вместо обычных действий выполните:

- Во время подготовки возьмите все карточки ристретто и эспрессо (всего 4 карточки).
- Каждый игрок кладёт карточку ристретто или эспрессо на свой стол 1.
- Каждый игрок берёт карточку из стопки заказов и кладёт её на свой стол 2.
- Затем первый игрок берёт ещё 1 карточку из стопки заказов и кладёт её на свой стол 1.
- Оставшиеся карточки ристретто и эспрессо уберите в коробку, они не потребуются в этой партии.





Правила для 2 игроков

Игра проходит по обычным правилам, за исключением некоторых моментов, описанных ниже.

🕒 Подготовка к игре

- Каждый игрок выбирает цвет (красный или синий) и берёт все компоненты этого цвета: 1 планшет, 2 фишки, 4 жетона улучшений.
- Определите первого игрока – им станет тот, кто быстрее назовёт 3 сорта кофе. Игроки по очереди размещают по 1 фишке на поле ингредиентов, **начиная не с первого игрока**. Нельзя размещать фишки на клетках, где уже есть другие фишки, включая вашу. Сначала второй игрок размещает 1 фишку своего цвета, **затем первый игрок** размещает 1 фишку своего цвета – так до тех пор, пока не будут размещены все 4 фишки. Игроки берут ингредиенты из запаса в соответствии с тем, на какие клетки поля разместили свои фишки, и кладут их в свои чашки(-у).

🕒 Перемещение

- В свой ход вы можете переместить только 1 из ваших фишек (у вас их 2).

🕒 Улучшения

- Улучшение «Двойные фишки» работает, в том числе когда вы находитесь на клетке со своей фишкой.

🕒 Новые заказы

- Посчитайте, сколько заказов вы выполнили в свой ход. Другой игрок должен взять столько же карточек заказов из стопки и положить их на свой стол 1.

🕒 Заккрытие смены

- Завершая свой ход, сдвиньте все карточки заказов на один стол вниз, возьмите из стопки заказов 1 карточку и положите её на свой стол 1. Конец игры может наступить даже во время этапа «Заккрытие смены», если закончатся карточки заказов. Если выполнены условия окончания игры, первый игрок переворачивает жетон кофейни на сторону «Закррито». Если условия окончания игры выполнены первым игроком, второй игрок может сделать последний ход. Если условия конца игры выполняет не первый игрок, игра заканчивается немедленно.



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/kgbpublishing

Разработка игры: Korea Boardgames Dev. Dept.
<Coffee Rush> is published by Korea Boardgames Co.,
Ltd. under license by author "Euijin Han".
Copyright© 2023 Korea Boardgames Co., Ltd. All Rights Reserved.

Автор игры: Ёй Джин Хан
Иллюстрации: Си Вон Хван
Графический дизайн: Су Ён Ли
Менеджер проекта: Иван С.В. Йи
Перевод на русский язык: Павел Комиссаров



8422

© Zvezda. All rights reserved.