

Coffee Rush

Szabályok

8 éves kortól | 2-4 játékos | 30 perc

A Coffee Rush kávézó otthonos hangulatban, finom kávéval várja vendégeit. Ám, amíg ők pihenni térnek be ide, addig a pult mögött hatalmas a verseny. Ha egy rendelés nem készül el időben, akár be is zárhatunk! Itt csak a legjobb baristáknak van hely... Teljesíts minél több rendelést, és légy te a legjobb barista!

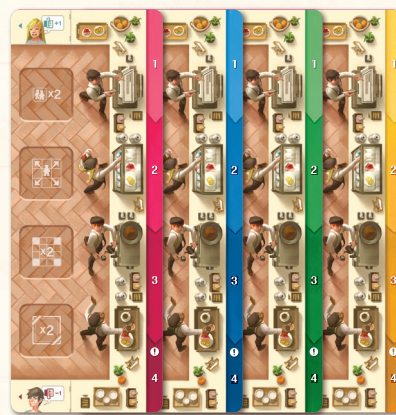
A játék célja

Teljesítsd a rendeléseket, és gyűjtsd be az értékeléseket. A játék akkor ér véget, ha minden rendeléskártya elfogyott vagy ha valaki összegyűjtött 5 büntetéskártyát. A legjobb értékeléssel rendelkező játékos győz!

Tartozékok



1 hozzávalótábla



4 játékos tábla



16 fejlesztéslapka

(4 minden színben: piros, kék, zöld és sárga)



6 figura

(2 piros, 2 kék, 1 zöld, 1 sárga)



1 szabálykönyv



2 hozzávalótartó



12 csésze

80 rendeléskártya

18 kávészem

12 gőz

12 csokoládé

12 tealevél

12 tej

12 jég

12 karamell

12 víz



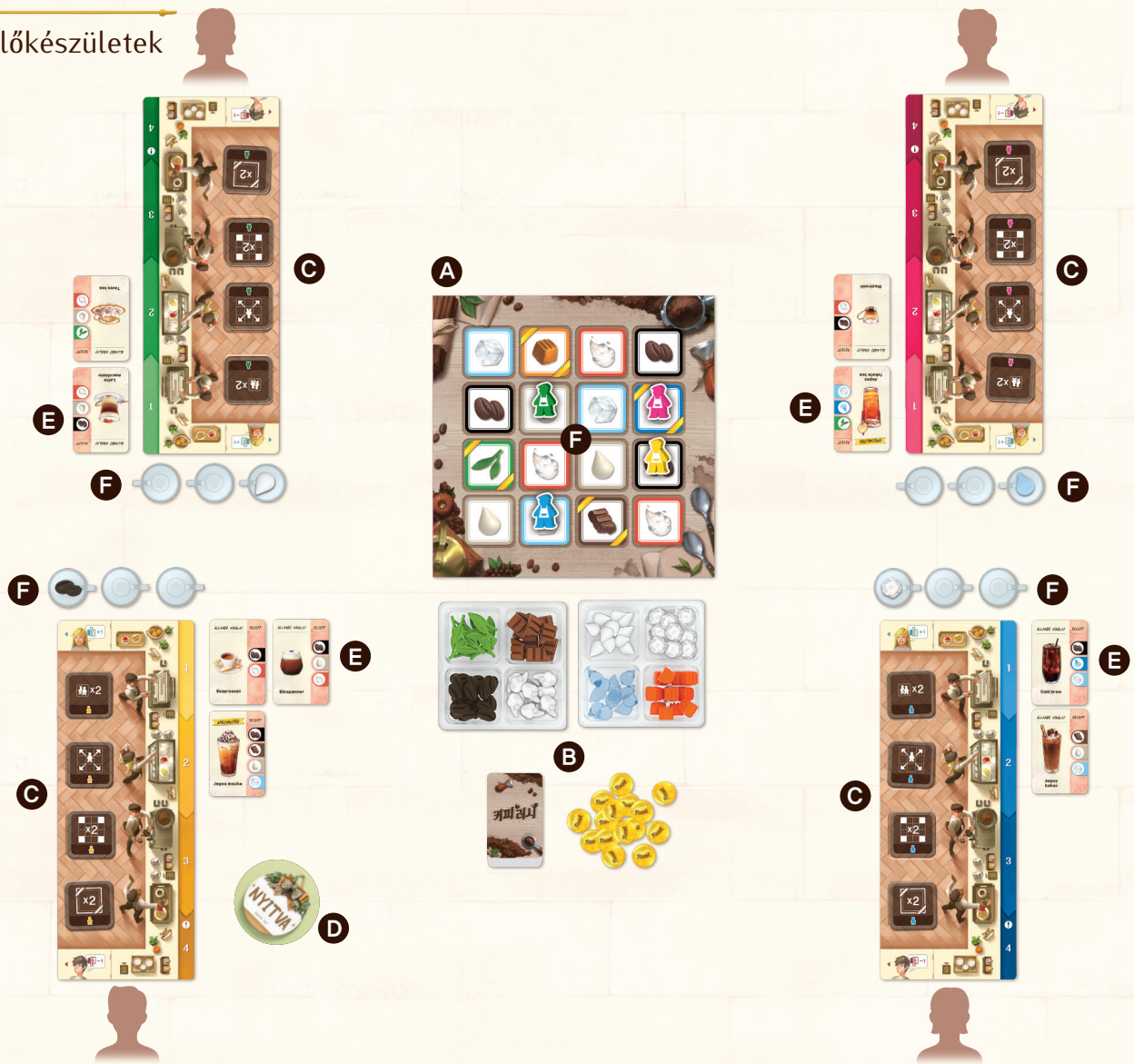
15 Rush zseton



1 kezdőjátékos-jelölő

102 hozzávalójelző

Előkészületek



Ezek a 3–4 fős játék szabályai, a 2 fős változatra vonatkozó szabályokat a 8. oldalon találjátok.

1. Tegyék a hozzávalótáblát az asztal közepére. **(A)**
2. Tegyék minden hozzávalójelzőt és Rush zsetont a hozzávalótábla mellé, keverjék meg a rendeléskártyákat, és a paklit helyezzék képpel lefelé a hozzávalótábla mellé. Ez lesz a rendeléspakli és a készlet. **(B)**
3. Minden játékos válasszon szintet, és vegyen magához 1 játékosábrát, 1 figurát, 4 fejlesztéslapkát és 3 csészét. **(C)** A fejlesztéslapkákat tegyék képpel lefelé a játékosábrákra kijelölt helyekre. A csészéket a játékosábrák fölé tegyék.
4. Sorsoljatok kezdőjátékost, és tegyék elé a kezdőjátékos-jelzőt a „NYITVA” oldallal felfelé. **(D)**
5. A kezdőjátékos húzzon fel rendeléskártyákat a pakli tetejéről, és tegye azokat képpel felfelé a rendeléssávokba: 2 kártyát az 1. sávba, és 1 kártyát a 2. sávba. A többi játékos 1 kártyát tegyen az 1. sávba és 1 kártyát a 2. sávba. **(E)**
6. A kezdőjátékos jobbjaán ülő játékosal kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányban haladva, minden játékos tegye le a figuráját a hozzávalótábla egyik mezőjére. Egy mezőn nem állhat két figura. Miután minden játékos letette a figuráját, mindenki vegye el a mezőnek megfelelő hozzávalójelzőt a készletből, és tegye az egyik csészéjébe. **(F)**



képpel felfelé/lefelé

A játék menete

A játékosok a kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva hajtják végre köreiket. Egy játékos a körében az alábbi akciókat hajtja végre, az itt látható sorrendben.

Fejlesztések aktiválása

Ha a köröd elején 3 vagy több teljesített rendeléskártyád van a játékos táblád bal felső sarkánál, akkor dönthetsz úgy, hogy eldobsz 3 kártyát, hogy aktiválj egy általad választott fejlesztést. Az eldobott kártyákat képpel felfelé tedd a rendeléspakli mellé. Ezután válassz ki egy fejlesztéslapkát, és fordítsd képpel felfelé, ezzel jelezve az aktiválását. A fejlesztést az aktiválás után azonnal használhatod is.

A fejlesztésekről több információt a 6. oldalon találsz.

Mozgás

Mozgasd a figurádat a hozzávalótáblán, és vedd el az érintett mezőkhöz tartozó hozzávalójelzőket. A mozgásra az alábbi szabályok vonatkoznak:

1. Csak élszomszédos mezőre mozoghatsz át.

A játék kezdetén csak élszomszédos mezőre mozoghatsz át. Ha aktiválsz az „átlós mozgás” fejlesztést, utána már átlósan is mozoghatsz a szomszédos mezők között.

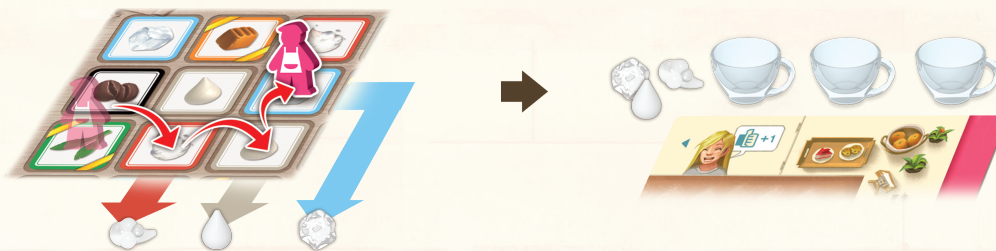


2. A köröd során 1–3 mozgást végezhetesz.

A körödben minimum egyszer mozognod kell, és alap esetben legfeljebb 3-szor léphetsz.

3. Vedd el a mozgásod alapján járó hozzávalójelzőket.

Valahányszor rálépsz egy mezőre, vedd el a mezőn ábrázolt hozzávalójelzőt a készletből, és tedd magad elé. Ha nincs már elég hozzávalójelző a tartóban, akkor annyit vegyél el, amennyit tudsz.



4. Áthaladhatsz olyan mezőn, ahol már áll másik figura, de a körödet nem fejezheted be foglalt mezőn.

Ha tudsz eleget mozogni, akkor felhasználhatsz 2 lépést, hogy olyan mezőre lépj, amin egy másik játékos figurája áll, majd továbblépj egy szomszédos üres mezőre. Elveheted azt a hozzávalót, ami a másik figura mezőjén látható, de a körödet nem fejezheted be olyan mezőn, ahol már áll egy figura.



5. Egy Rush zseton segítségével egy mezővel többet mozoghatsz.

A Rush zsetonok felhasználásával további mozgásokra tehetsz szert. Egy Rush zseton felhasználása egy további mozgást biztosít, így egy újabb mezőhöz tartozó hozzávalójelzőt szerezhetsz meg. Nincs korlátozva, hogy hány zsetont használhatsz fel a körödben. A felhasznált zsetonokat tedd vissza a készletbe.

6. Többször is használhatod ugyanazt a mezőt.

Többször is áthaladhatsz ugyanazon a mezőn, és azon a mezőn is befejezheted a körödet, ahonnan elindultál.



🕒 Hozzávalók kitöltése

A mozgás során megszerzett hozzávalójelzőket tetszés szerint oszthatod el a csészéid között. Ehhez az alábbi szabályokat vedd figyelembe:

1. A köröd során megszerzett jelzőket beleteheded egy csészébe, vagy eloszthatod őket több csésze között is. A csészéidbe tetszőleges számú hozzávalót tehetsz, és akár úgy is dönthetsz, hogy egyik megszerzett jelzőt sem teszed bele csészébe. A megmaradt hozzávalókat tedd vissza a készletbe.
2. Olyan hozzávalót, ami már az egyik csészében van, nem tehetsz át másik csészébe.
3. A köröd során korlátlan számú csészét kiüríthetsz. Ilyenkor a kiválasztott csészében található összes hozzávalót el kell dobnod. Az eldobott hozzávalókat tedd vissza a készletbe.

🕒 Rendelések feldolgozása

A rendeléskártyán láthatók a szükséges hozzávalók. Egy rendelés teljesítéséhez gyűjtsd össze a kártyán jelzett hozzávalójelzőket az egyik csészédben. Erre az alábbi szabályok vonatkoznak:

1. A rendelés elkészült

Amikor úgy gondolsz, hogy a csészéd tartalma megegyezik a rendeléskártyával, tedd a csészét a kártyára, majd jelezd a többi játékosnak, hogy elkészült a rendelésed.

2. Rendelés teljesítése

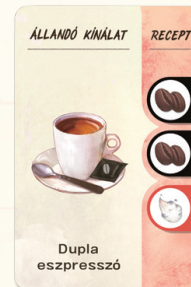
Ha a hozzávalójelzők megfelelnek a rendeléskártyának, akkor tedd vissza az összes jelzőt a csészéből a készletbe, majd tedd a teljesített rendeléskártyát képpel lefelé a játékos táblád bal felső sarkához. Ha a csészédben lévő hozzávalók nem felelnek meg a rendeléskártyának, a rendelést most nem tudod teljesíteni. Tedd vissza a csészét és a rendeléskártyát a korábbi helyükre (mielőtt jelezted, hogy a rendelés elkészült).



Példa sikeresen teljesített rendelésre

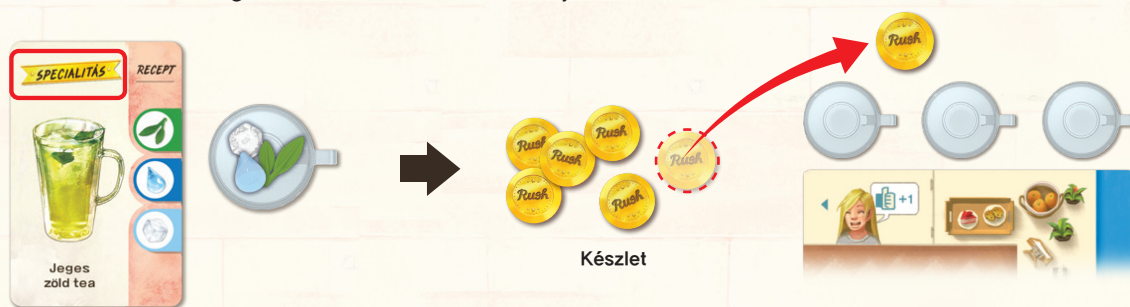


Példák nem teljesített rendelésekre



3. Specialitások

A rendeléskártyák között vannak „specialitások”. Valahányszor egy ilyen rendelést teljesítesz, vedd el egy Rush zsetont a készletből. A megszerzett Rush zsetont tedd a játékosábrád fölé.



4. Túl sok rendelés

Ellenőrizd, hogy hány rendeléskártyát teljesítettél a körben. A téled balra ülő két játékos húzzon fel annyi rendeléskártyát a pakliból, ahányat sikeresen teljesítettél, majd tegyék azokat az 1. rendeléssávjukba. Először a közvetlenül melletted ülő játékos húzza fel a kártyákat, a tőle balra ülő csak utána következnek.



5. Utolsó rendelések

Ha a „Túl sok rendelés” lépésben nincs elég kártya a rendeléssávjában, a játékosok az ott leírt sorrendben húzzák fel a még elérhető kártyákat, majd a kezdőjátékos fordítsa a kezdőjátékos-jelölőt a „ZÁRVA” oldalára.



🕒 A kör vége

1. Az idő múlása

Mozgasd a játékosábrád jobb oldalán lévő kártyákat egy sávval lejjebb. A 4. sávban lévő kártyákat ilyenkor a játékosábrád alá tedd.

2. Büntetések

Ha az előző lépés során volt olyan rendeléskártyád a 4. sávban, ami a játékosábrán kívülre került, azt fordítsd képpel lefelé, és tedd a játékosábrá bal alsó sarkához. Ezután vedd el a készletből annyi Rush zsetont, ahány büntetéskártyát kaptál. Ha 5 vagy több büntetéskártyád van, a kezdőjátékos fordítsa át a kezdőjátékos-jelölőt a „ZÁRVA” oldalára.



3. A játék végének ellenőrzése

A köröd befejezésekor ellenőrizd, hogy a kezdőjátékos-jelölő a „ZÁRVA” oldalt mutatja-e. Ha a jelölő a „NYITVA” oldalán van, akkor a következő játékos köre jön.

Ha a kezdőjátékos-jelölő a „ZÁRVA” oldalán van, és a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos köre ért épp véget, akkor azonnal lépjete a játék vége fázisra. Ha nem, akkor az aktuális fordulót még fejezzétek be, és ezután lépjete a játék vége fázisra.



A játék vége

A játék végén a legjobb értékeléssel rendelkező játékos győz.

- Minden teljesített rendelés: **+1 értékelés**
- Minden aktivált fejlesztéslapka: **+2 értékelése**
- Minden büntetéskártya: **-1 értékelés**

Döntetlen esetén az abban részt vevő játékosok közül az győz, akinek a legtöbb teljesített rendeléskártyája van. Ha továbbra is döntetlen az állás, az győz, akinek több Rush zsetonja van. Ha így is holtversenyben vannak, akkor osztoznak a győzelmen.



Fejlesztések aktiválása

Miután aktiváltál egy fejlesztést, az a játék végéig aktív marad. 4-féle fejlesztés van. A köröd elején eldobhatsz 3 teljesített rendeléskártyát, hogy aktiválj 1 fejlesztést. Amikor aktiválsz egy fejlesztést, fordítsd a lapkát képpel felfelé. A fejlesztést azonnal használhatod. A megfordított fejlesztéslapka a játék végéig úgy marad. A fejlesztések hatásai együtt is érvényesülnek.

1. Dupla figura

2 hozzávalójelzõt kapsz azokon a mezőkön, ahol egy másik figura is áll.



2. Átlós mozgás

Az átlósan szomszédos mezőkre is átmozoghatsz.



3. Dupla sarok

2 hozzávalójelzõt kapsz a hozzávalótábla 4 sarkában található mezőkön.



4. Dupla különlegesség

A karamell, csokoládé, víz és tealevélt ábrázoló mezőkön 2 hozzávalójelzõt kapsz.



A fejlesztések hatásai együtt is érvényesülhetnek. Lásd az alábbi példát:



Példa: Máté (kék) van soron, aki már aktiválta a dupla figura és a dupla sarok fejlesztéseket. Levi (sárga) figurája a kávészemes mezőn áll a sarokban. Máté a kávészemes mezőre mozog, így a dupla figura fejlesztés hatására két hozzávalót kap, de dupla mennyiséget kap a dupla sarok fejlesztés miatt is, így összesen 4 kávészemet vesz magához.



Máté (kék) ezután visszalép arra mezőre, ahonnan indult, hogy gőzhöz jusson. Még mozoghatna egy mezőt, de annak érdekében, hogy a következő körében még több kávészemhez jusson, úgy dönt, nem mozog tovább.



Választható szabályok

Néhány kártyát könnyebb teljesíteni a többinél. Ha szeretnétek, hogy a játékban kisebb szerepe legyen a szerencsének, kövessétek az alábbi lépéseket:

- Az előkészületek során vegyétek ki a pakliból az összes Risztrettó és Eszpresszó kártyát (4 kártya)
- Minden játékos tegyen egy Risztrettót vagy egy Eszpresszót az 1. sávjába.
- Minden játékos húzzon egy második kártyát, amit a 2. sávba tesz.
- Ezután a kezdőjátékos húzzon még egy kártyát a pakliból, amit az 1. sávba tesz.
- A megmaradt Risztrettó és Eszpresszó kártyákat vegyétek ki a játékból.





Szabályok 2 fős játékhoz

A 2 fős játékváltozatban az alábbiak szerint módosulnak a szabályok:

🕒 *Előkészületek*

- Minden játékos válasszon színt (piros vagy kék), és vegyen magához 1 játékosablát, 2 figurát, 4 fejlesztéslapkát és 3 csészét
- Sorsoljatok kezdőjátékost. A második játékosal kezdve, felváltva tegyétek le a figuráitokat a hozzávalótáblára. A figurák nem kerülhetnek olyan mezőre, amin másik figura áll. Ezután vegyétek magatokhoz a mezőknek megfelelő hozzávalókat, és tetszés szerint tegyétek azokat a csészéitekbe.

🕒 *Mozgás*

- A köröd során csak az egyik figurádat mozgathatod (2 figurád van).

🕒 *Fejlesztés*

- A dupla figura fejlesztés akkor is működik, ha olyan mezőre lépsz, amin a saját figurád áll.

🕒 *Túl sok rendelés*

- Nézd meg, hány rendeléskártyát teljesítettél a körödben. A másik játékosnak ugyanannyi rendeléskártyát kell felhúznia a pakliból, és az 1. sávba helyeznie.

🕒 *Az idő múlása*

- A köröd befejezésekor mozgasd az összes rendeléskártyádat egy sávval lejjebb, és húzz 1 új rendeléskártyát az 1. sávba. A játék akkor is véget ér, ha az idő múlása fázisban elfogynak a kártyák. Ha a kezdőjátékosnál teljesült egy játék végi feltétel, akkor a második játékos még teljesíthet egy kört. Ha a második játékosnál teljesült egy feltétel, akkor a játék azonnal véget ér.



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

Fejlesztette: Korea Boardgames Dev. Dept.

A <Coffee Rush> játékot a Korea Boardgames Co., Ltd. adta ki a szerző, „Euijin Han” engedélyével, Copyright© 2023 Korea Boardgames Co., Ltd Minden jog fenntartva!

Tervezte: Euijin Han | Illusztrálta: Siwon Hwang

Grafikai tervezés: Sooyeon Lee | Projektmenedzser: Ivan S.W. Yi