

• RÈGLES •

1 à 4 joueurs

10+

30'



CAFÉ

UN JEU DE
RÔLA
& COSTA

ILLUSTRATIONS
MARINA COSTA

DÉVELOPPEMENT
DAVID M SANTOS-MENDES

En 1713, le roi Jean V du Portugal ordonna au sergent Francisco de Melo Palheta de se rendre en Guyane française et d'en rapporter des graines de café pour semer au Brésil. En 1800, le Brésil était déjà l'un des plus grands producteurs de café au monde.

Boire du café devint populaire dans la culture portugaise et, au début du XX^e siècle, les grains de café du Brésil, de Sao Tomé-et-Principe, d'Angola et de Timor fournissaient les mélanges les plus appréciés.

Dans ce jeu, les joueurs dirigent des sociétés qui produisent, traitent et livrent du café aux boutiques les plus distinguées de la *Belle Époque* portugaise.

APERÇU DU JEU







Le jeu simule la transformation des grains de café (cubes).



Les joueurs vont dépenser des points d'action pour produire du café, le sécher, le torréfier, et enfin le livrer aux boutiques ou le stocker dans leur entrepôt personnel.

MATÉRIEL

4 CARTES DÉPART (chaque carte est divisée en six cases carrées)

Grain de café : case Production (action A)				Case Séchage (action B)
				
Case Point d'action	(A)	(A)	(C)	



140 PETITS CUBES
représentant
4 variétés de café






35 x  (arabica)
35 x  (excelsa)

35 x  (robusta)
35 x  (liberica)

4 GROS CUBES BLANCS  1 PION MENEUR DE JEU 



48 CARTES PLAN UNIQUES (chaque carte est divisée en six cases carrées)

Case Navire				Case Point d'action
Case vide		(A)		Case Livraison (action D)
				Une boutique peut occuper une ou deux cases
	(A)		(D)	





4 CARTES SOCIÉTÉ



Grille pour aider le joueur à suivre ses points d'action	0		2		Pour économiser les cubes : Tout cube placé ici équivaut à cinq cubes de cette couleur dans l'entrepôt.
	3	4	5		
	6	7	8		
					

MISE EN PLACE

- 1 Formez avec les petits cubes 4 réserves (jaune, marron, verte et rouge) au centre de la table, à portée de tous les joueurs.
- 2 Chaque joueur prend une carte *Société* et la carte *Départ* associée (avec le verso identique). Chaque joueur place un gros cube blanc sur la case numéro 1 de sa grille de points d'action.
- 3 Chaque joueur prend dans la réserve un cube de chaque couleur et le place sous le grain de café correspondant de sa carte *Société*, dans une zone appelée *entrepôt personnel*.
- 4 Mélangez les cartes *Plan* et placez le paquet face cachée près des réserves de cubes.

 Dans une partie à 3 joueurs, retirez du paquet les 8 cartes avec le symbole  au verso.

 Dans une partie à 2 joueurs, retirez les 8 cartes avec le symbole  au verso plus 8 autres cartes prises au hasard (soit un total de 16).

 Dans une partie en solo, retirez les 8 cartes avec le symbole  au verso plus 16 autres cartes prises au hasard (soit un total de 24).

Remarque

Le mode solo suit les mêmes règles que le jeu pour 2 à 4 joueurs (voir *Échelle des scores* p. 12).

Remettez les cartes retirées ainsi que les cartes *Société*, les cartes *Départ* et les gros cubes blancs inutilisés dans la boîte.

- 5 Le joueur qui a le plus récemment bu une tasse de café sera le premier meneur de jeu et prend le pion *Meneur de jeu*.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 1 Au début de chaque manche, le meneur de jeu agit comme suit :
 - 1° Il pioche 3 cartes *Plan* du paquet et les aligne face visible au centre de la table.
 - 2° Dans le sens horaire, il demande à chaque joueur de prendre ou d'acheter (voir ci-dessous) une carte *Plan*. La carte est immédiatement remplacée à partir de la pioche, de façon que chaque joueur ait le choix entre 3 cartes.
 - 3° Enfin, il prend (ou achète) l'une des 3 dernières cartes et jette les 2 restantes à la défausse.
- 2 Chaque joueur ajoute la carte choisie à son domaine d'activité (voir **PLACEMENT DES CARTES**).
- 3 Chaque joueur effectue autant d'actions que d'icônes *Tasse de café* visibles dans sa zone d'activité, dans la limite de huit actions, en s'aidant de la grille de sa carte *Société* pour suivre ses mouvements (voir **RÈGLES GÉNÉRALES** p. 10).
- 4 La manche s'achève lorsque tous les joueurs ont terminé leurs actions. À ce moment, le meneur de jeu passe le pion *Meneur de jeu* au joueur à sa gauche et une nouvelle manche commence.
- 5 La partie dure 8 manches. La pioche de cartes sera épuisée dans la dernière manche, de sorte que le suivi du nombre de manches se fait automatiquement.



ACHETER UNE CARTE PLAN : Si la carte comporte une icône *Tasse de café*, le joueur doit payer un cube de son entrepôt pour la prendre. Si la carte n'a pas d'icône *Tasse de café*, le joueur la prend gratuitement.

GRATUIT : Si un joueur a déjà 2 icônes *Navire* visibles dans sa zone d'activité, il ne paie pas pour une carte *Plan* comportant une icône *Tasse de café*.



Remarque :

Si le joueur ne peut pas acheter de carte *Plan*, il doit jeter une des 3 cartes à la défausse (les trois s'il est le meneur de jeu).

PLACEMENT DES CARTES

Avant d'effectuer toute action, les joueurs doivent ajouter la carte *Plan* choisie à leur zone d'activité. Ce placement obéit à des règles simples, mais il peut faire toute la différence !

- 1 Une carte *Plan* comporte toujours six cases, même si deux peuvent être fusionnées pour former une plus grande boutique.
- 2 Une nouvelle carte doit toujours couvrir 2, 3 ou 4 cases visibles de la zone d'activité (lors de la première manche, la zone d'activité est formée de la seule carte *Départ*).

- 3 La nouvelle carte doit être placée au-dessus, et non au dessous, des autres cartes.
- 4 Une nouvelle carte peut couvrir une ou plusieurs cartes. Les cases déjà couvertes aux tours précédents ne comptent pas car elles ne sont pas visibles.
- 5 La nouvelle carte peut être tournée et orientée dans n'importe quelle direction.
- 6 La nouvelle carte peut couvrir des cases contenant des cubes. Dans ce cas, les cubes sont remis dans la réserve.

Exemple 1

Séquence de placements de cartes autorisés

The diagram shows a sequence of card placements on a grid. The cards are arranged as follows:

- Turn 1:** A card with a coffee mill (C), a coffee cup (A), and a coffee ship (A) is placed.
- Turn 2:** A card with a sun and a coffee mill (B) is placed.
- Turn 3:** A card with a coffee cup (V), a coffee bean (A), and a coffee cup (V) is placed.
- Turn 4:** A card with a coffee mill (C), a coffee bean (A), and a coffee shop (D) is placed.
- Turn 5:** A card with a coffee mill (C), a coffee cup (A), and a coffee shop (D) is placed.

Four yellow circles with arrows point to specific cards, indicating the number of cases covered in each turn:

- a) 2^e tour : DEUX CASES COUVERTES
- b) 3^e tour : TROIS CASES COUVERTES
- c) 4^e tour : QUATRE CASES COUVERTES
- d) 5^e tour : TROIS CASES COUVERTES

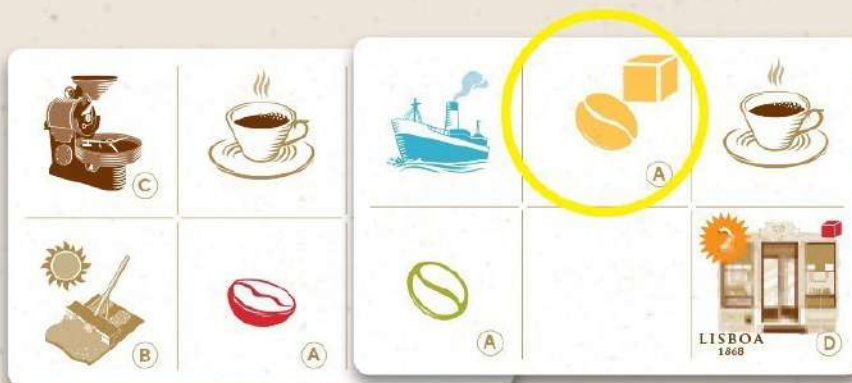
ACTIONS

Il existe quatre actions possibles, toutes réalisées dans la zone d'activité personnelle du joueur. Pour effectuer une action, le joueur dépense un point d'action.



A PRODUCTION

Le joueur prend un cube de la réserve et le pose sur une case *Production* (une case A) représentant un grain de café de la couleur correspondante.



Exemple 2

Produire un cube jaune coûte un point d'action.

Si plusieurs cases *Production* sont adjacentes orthogonalement, avec un seul point d'action toutes les cases du groupe produisent.

Exemple 3

Produire un cube jaune, un cube rouge et deux cubes marron coûte un seul point d'action.

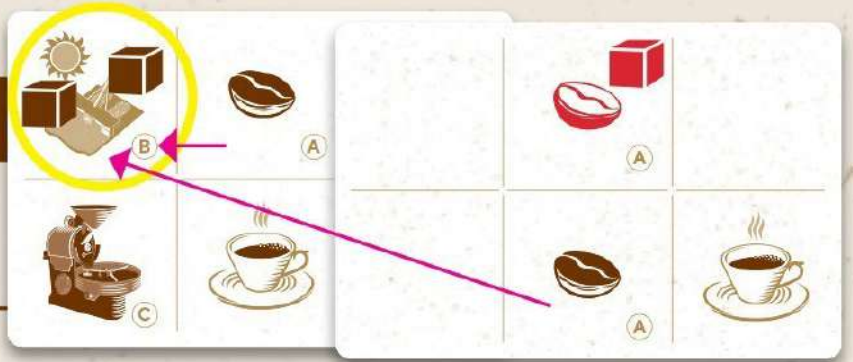


B SÉCHAGE

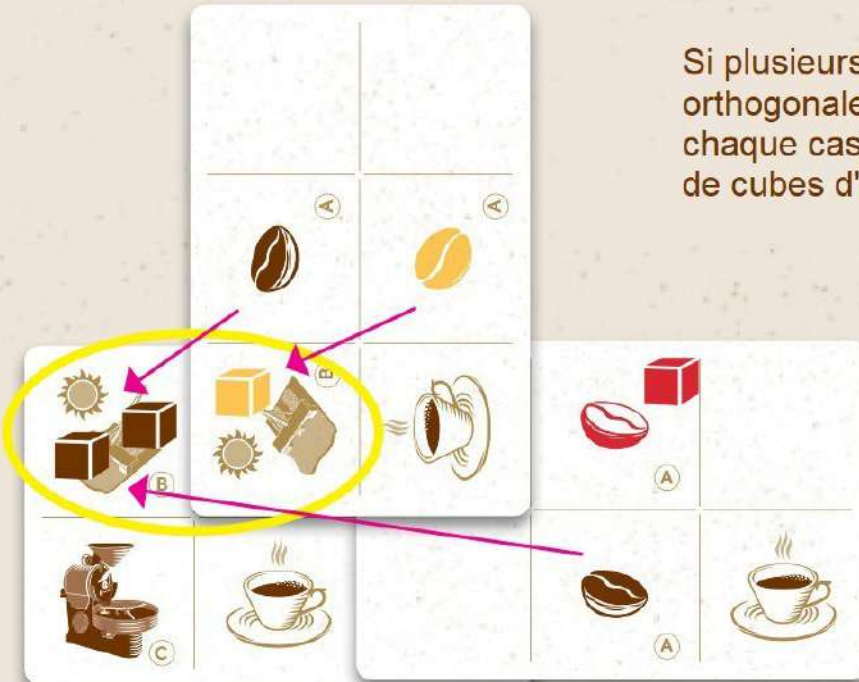
Le joueur retire tous les cubes d'une même couleur d'une ou plusieurs cases *Production* (cases A) et les rassemble sur une case *Séchage* (une case B).

Exemple 4

Sécher deux cubes marron coûte un point d'action.



Si plusieurs cases *Séchage* sont adjacentes orthogonalement, avec un seul point d'action chaque case du groupe sèche un ensemble de cubes d'une couleur.



Exemple 5

Sécher deux cubes marron et un cube jaune coûte un seul point d'action.

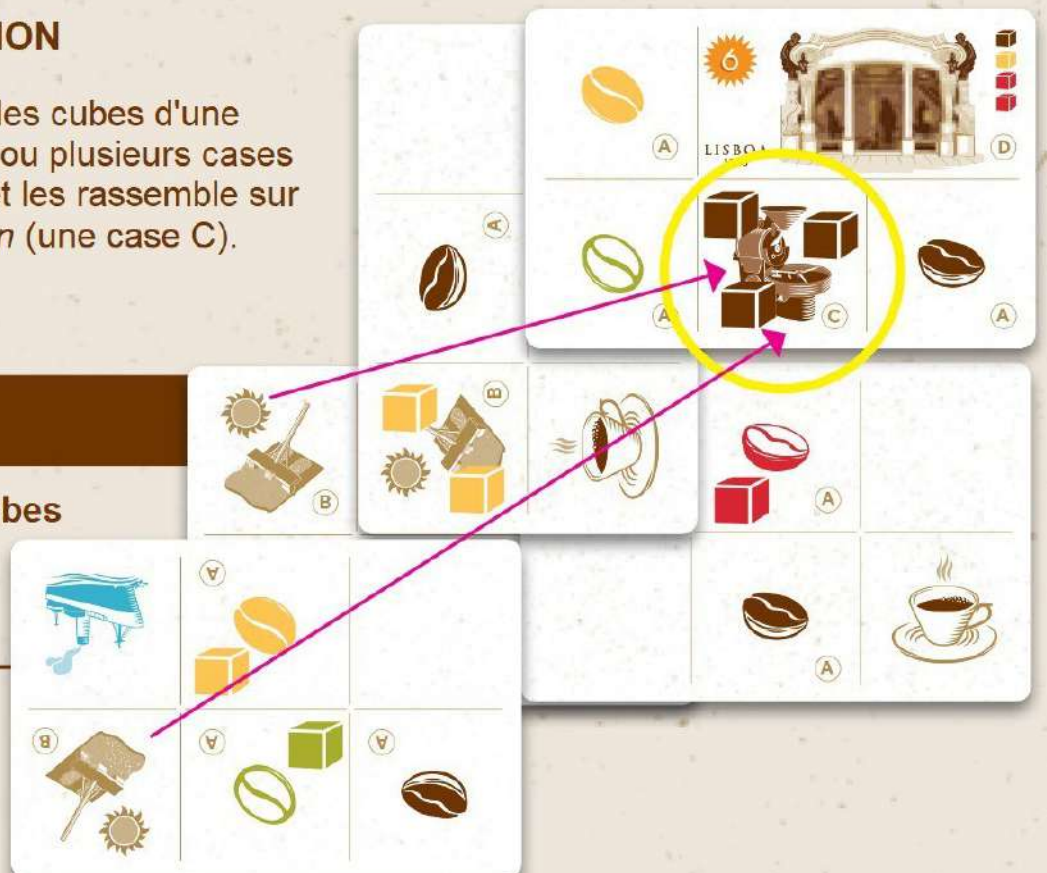


C TORRÉFACTION

Le joueur retire tous les cubes d'une même couleur d'une ou plusieurs cases *Séchage* (cases B) et les rassemble sur une case *Torréfaction* (une case C).

Exemple 6

Torréfier trois cubes marron coûte un point d'action.



Si plusieurs cases *Torréfaction* sont adjacentes orthogonalement, avec un seul point d'action chaque case du groupe torréfie un ensemble de cubes d'une couleur.

Exemple 7

Torréfier deux cubes jaunes et trois cubes verts coûte un seul point d'action.



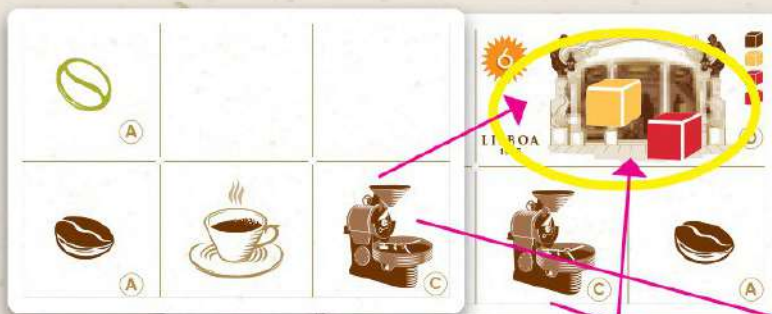
☕ Remarque

Le cube rouge peut également être torréfié sur une troisième case *Torréfaction* ★, mais en dépensant un point d'action supplémentaire.

D LIVRAISON

Le joueur retire TOUS les cubes de TOUTES les cases *Torréfaction* et les répartit sur une ou PLUSIEURS cases *Livraison* (cases D) ou dans son entrepôt.

Si une boutique occupant 2 cases est partiellement cachée, elle n'est PAS disponible pour recevoir une livraison. Les cubes placés sur une boutique y restent jusqu'à la fin de la partie, sauf si la boutique vient à être partiellement ou totalement cachée (dans ce cas, les cubes sont remis dans la réserve). Les cubes de l'entrepôt ne peuvent pas être utilisés ultérieurement pour livrer les boutiques.



Exemple 8

Livrer d'une part un cube rouge et un cube jaune dans une boutique, et d'autre part un cube jaune et trois cubes verts dans l'entrepôt, coûte un seul point d'action. Dans l'entrepôt se trouvaient déjà un cube rouge, un cube jaune et deux cubes marron des tours précédents.

Cubes qui doivent être livrés à la boutique (posez les cubes sur l'illustration de la boutique).

Points de victoire remportés à la fin de la partie si la boutique a été entièrement livrée et n'est pas partiellement cachée.

Ville et date d'ouverture de la boutique.



➡ IMPORTANT : Pour éviter toute confusion, les joueurs doivent bien choisir leurs actions (A, B, C ou D) et l'ordre dans lequel effectuer celles-ci, en s'efforçant de profiter de l'effet de groupe. Par exemple, si un joueur torréfie (action C), il peut optimiser son action s'il a des cases C contigües. Et notez que la même chose s'applique à l'action D : si le joueur effectue une livraison, l'optimisation est immédiate car les boutiques et l'entrepôt du joueur sont considérés comme contigües (ils forment un réseau de distribution de café), et c'est pourquoi tous les cubes des cases C sont déplacés ensemble.

RÈGLES GÉNÉRALES

a) Le nombre d'icônes *Tasse de café* visibles dans leur zone d'activité après avoir placé la carte *Plan* indique combien de points d'action - dans la limite de huit - les joueurs peuvent dépenser dans cette manche.

Remarque :

Sur leur carte *Société*, les joueurs placent le cube blanc sur le nombre de points d'action disponibles et, au fur et à mesure qu'ils effectuent une action, ils reculent le cube vers la case zéro action. Les points d'action non dépensés à la fin de chaque manche sont perdus.

b) Les joueurs doivent toujours avoir au moins une tasse visible dans leur zone d'activité (mais garder à l'esprit que plus il y a de tasses visibles, plus il y a de points d'action disponibles).

c) Une case ne peut jamais contenir des cubes de différentes couleurs. Ceci ne s'applique pas aux boutiques.

d) Il n'est pas permis d'ajouter des cubes sur une case qui contient déjà des cubes, même s'ils sont tous de la même couleur. Ceci ne s'applique pas aux boutiques.

e) Un joueur peut toujours retirer les cubes d'une case et les remettre dans la réserve. Ceci ne compte pas comme action.

Remarque :

Lors des premières parties, il est conseillé à chaque joueur d'effectuer les actions auxquelles il a droit en montrant aux autres ce qu'il fait. Une fois que les joueurs ont l'habitude, ils peuvent effectuer leurs actions simultanément.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie se termine une fois que tous les joueurs ont effectué leurs actions de la 8^e et dernière manche.

Les joueurs gagnent des points de victoire pour leurs boutiques entièrement livrées. Ils en gagnent aussi pour les cubes stockés dans leur entrepôt, comme suit :

a) La couleur avec le moins de cubes rapporte 2 points de victoire par cube (0 si aucun cube).

b) La couleur en deuxième position pour le moins de cubes rapporte 1 point par cube (0 si aucun cube).

c) Seules deux couleurs de cubes rapportent des points, même si ces 2 couleurs - ou davantage - ont le même nombre de cubes.

Le joueur avec le plus de points est le gagnant. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur *ex æquo* avec le plus de cubes sur les cases *Torréfaction*. Si l'égalité persiste, le joueur *ex æquo* avec le plus de cubes sur les cases *Séchage* gagne.

Si une égalité tenace persiste, tous les joueurs *ex æquo* gagnent... et le moment est venu de prendre un café !

Décompte final des boutiques

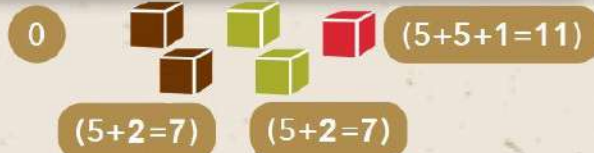


Les boutiques entièrement livrées rapportent au joueur : $4 + 3 + 2 = 9$ points de victoire.

Les points de la boutique de Coimbra ne sont pas comptés parce que les cubes exigés n'ont pas tous été livrés.

Décompte final de l'entrepôt

Exemple 1



Jaune a le moins de cubes :

• $2 \text{ PV} \times 0 \text{ cube} = 0 \text{ PV}$.

Marron et vert sont ex æquo pour le 2^e avec le moins de cubes, mais un seul peut marquer :

• $1 \text{ PV} \times 7 \text{ cubes} = 7 \text{ PV}$.

Dans cet exemple, le joueur termine la partie avec un total de 16 PV ($9 + 0 + 7$).

Exemple 2



Marron, vert et rouge sont ex æquo pour le moins de cubes, mais un seul peut marquer :

• $2 \text{ PV} \times 2 \text{ cubes} = 4 \text{ PV}$.

Marron, vert et rouge sont aussi ex æquo pour le 2^e avec le moins de cubes, mais un seul peut marquer (un des deux qui n'a pas déjà marqué pour celui avec le moins de cubes) :


• $1 \text{ PV} \times 2 \text{ cubes} = 2 \text{ PV}$.

Total de la partie : 15 PV ($9 + 4 + 2$).

VARIANTE AVANCÉE

Les joueurs expérimentés peuvent essayer cette variante qui ajoute une enchère pour le rôle du meneur de jeu au début de chaque manche. Les modifications ci-après sont apportées aux règles.

MISE EN PLACE (voir p. 3)

- 4 Mélangez les cartes *Plan* et placez le paquet face cachée près des réserves de cubes.
- À 4 joueurs, retirez du paquet les 8 cartes avec le symbole  au verso.
- À 3 joueurs, retirez 8 cartes supplémentaires au hasard (16 au total).
- À 2 joueurs, retirez 16 cartes supplémentaires au hasard (24 au total).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE (voir p. 4)

- 1 Au début de chaque manche, le meneur de jeu pioche du paquet autant de cartes *Plan* que de joueurs plus un, et les aligne face visible sur la table.
- 1a En commençant par le meneur de jeu et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur peut passer ou enchérir pour devenir le nouveau meneur de jeu. Si tous les joueurs passent dès le premier tour, le meneur de jeu restera le même.
- 1b L'enchère du joueur est faite avec les cubes de son entrepôt, qui sont immédiatement remis dans la réserve. Si un joueur offre le même nombre ou davantage de cubes que le joueur à sa droite, il reçoit le pion *Meneur de jeu*.
- 1c Une offre doit impliquer au moins un cube ; zéro cube signifie passer. Les joueurs qui passent ne peuvent pas participer à nouveau aux enchères.
- 1d Le joueur avec le pion *Meneur de jeu* à la fin de l'enchère (lorsque tous les joueurs ont passé) est le nouveau meneur de jeu.
- 1e En commençant par le nouveau meneur de jeu et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur choisit une carte face visible de la table. Les cartes prises ne sont pas remplacées.
- 4 La manche s'achève lorsque tous les joueurs ont terminé leurs actions. Le meneur de jeu défausse alors la carte restante, et une nouvelle manche commence.

ACHETER UNE CARTE *PLAN* : Après la clôture des enchères, les joueurs ne paient pas d'autre cube pour prendre une carte.



REMISE : Un joueur peut utiliser un navire pour sauvegarder UN cube utilisé dans une enchère (même si l'enchère était supérieure à un). Le cube est placé sur la case *Navire* jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'une carte couvre le navire. Dans les deux cas, le cube retourne dans l'entrepôt et comptera comme les autres cubes lors du décompte final.



Échelle des scores (mode solo)

0 à 14 : médiocre
15 à 22 : moyen
23 à 29 : bien
30 à 35 : très bien
36 à 40 : excellent
41 et + : exceptionnel

AUTEURS : Rôla & Costa
ILLUSTRATIONS : Marina Costa
DÉVELOPPEMENT : David M. Santos-Mendes
RELECTURE : Catarina Pinto
TRADUCTION FRANÇAISE : Alinea
REMERCIEMENTS : les auteurs remercient Bill Chapman, Chrys Meissner, Ursula Susnik, Neil Horabin et Pedro Dominguez.

CONÇU ET
PUBLIÉ PAR :



www.pythagoras.pt

Pour toute question sur ce jeu :
info@pythagoras.pt

REJOIGNEZ-NOUS SUR :  facebook.com/pythagoras.games/
 twitter.com/gamespythagoras

PYTHAGORAS 2020 © Tous droits réservés