

# Coffee Rush

## Regras

Idades +14 | 2-4 Jogadores | 30 Minutos

Esta cafeteria está localizada em uma rua movimentada com outras ótimas cafeterias. Ela tem uma atmosfera aconchegante, um café saboroso e é tendência nas redes sociais. Apesar dos clientes virem até aqui para relaxar, cada estação de serviço vira um campo de batalha para atender aos pedidos. Pode ficar complicado se os pedidos não forem concluídos a tempo. Os negócios podem prosperar com curtidas, mas não muito com avaliações negativas. Conclua os pedidos e torne-se o melhor barista!

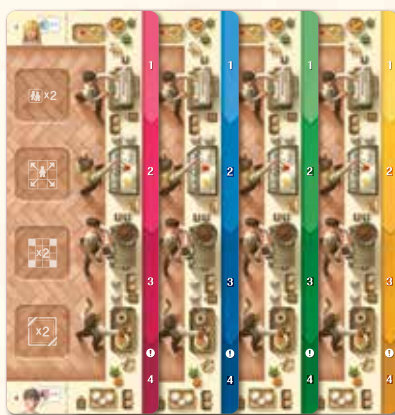
### Objetivo

Conclua os pedidos e colete avaliações. A partida termina quando todas as Cartas de Pedido acabarem ou se alguém coletar 5 Cartas de Penalidade. O jogador com mais avaliações vence!

### Componentes



Tabuleiro de Ingredientes x 1



Tabuleiros de Jogador x 4



Fichas de Melhoria x 16  
(4 de cada cor: vermelho, azul, verde e amarelo)



Meeples x 6  
(2 vermelhos, 2 azuis, 1 verde e 1 amarelo)



Livro de Regras x 1



Bandejas de Ingredientes x 2



Cartas de Pedido x 80



Xícaras x 12



Grãos de café x 18



Vapor x 12



Chocolate x 12



Folhas de chá x 12



Leite x 12



Gelo x 12



Caramelo x 12



Água x 12

Fichas de Ingrediente x 102

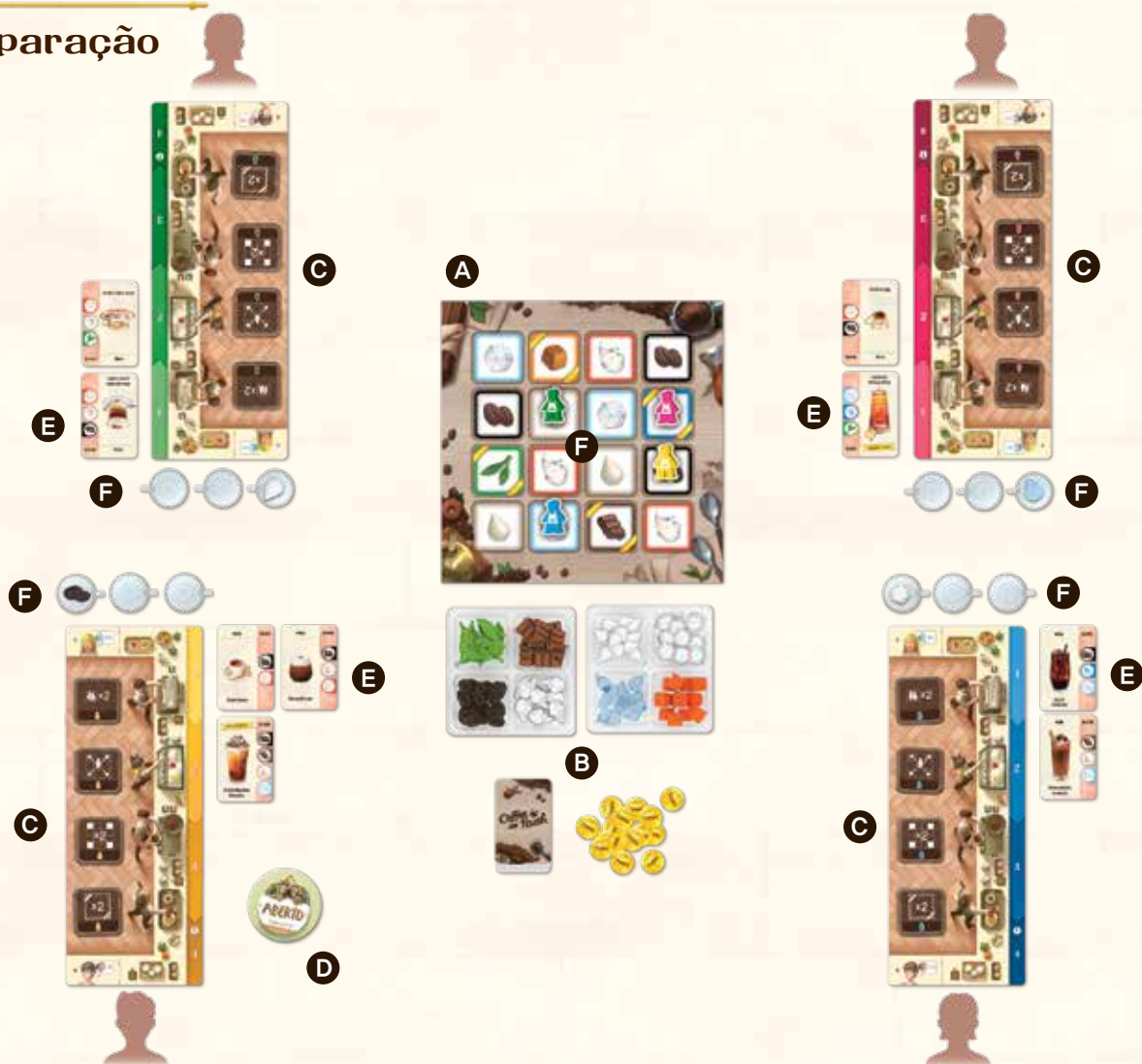


Fichas de Prensa x 15



Ficha de Jogador Inicial x 1

# Preparação



Estas são as regras para 3 a 4 jogadores. As regras para 2 jogadores estão na página 8.

1. Coloque o Tabuleiro de Ingredientes no centro da mesa. **A**
2. Coloque todas as Fichas de Ingrediente e Fichas de Pressa ao lado do Tabuleiro de Ingredientes. Embaralhe todas as Cartas de Pedido em um baralho e coloque-o virado para baixo ao lado do Tabuleiro de Ingredientes. Esta é a Reserva. **B**
3. Cada jogador escolhe uma cor e pega 1 Tabuleiro de Jogador, 1 Meeple, 4 Fichas de Melhoria e 3 Xícaras. **C** Coloque as Fichas de Melhoria viradas para baixo nos espaços indicados no Tabuleiro de Jogador. Coloque as Xícaras acima do Tabuleiro de Jogador.
4. Escolha um jogador inicial e coloque a Ficha de Jogador Inicial com o lado "ABERTO" virado para cima à frente dele. **D**
5. O jogador inicial pega Cartas de Pedido do topo do baralho e as coloca viradas para cima nos balcões de pedido dele: 2 cartas no balcão 1 e 1 carta no balcão 2. Os outros jogadores devem colocar 1 carta no balcão 1 e 1 carta no balcão 2. **E**
6. Começando pelo jogador à direita do jogador inicial, e seguindo em sentido anti-horário, cada jogador coloca o próprio Meeple (um de cada vez) em uma casa do Tabuleiro de Ingredientes. Dois Meeples não podem ocupar uma mesma casa. Quando todos os jogadores terminarem de posicionar os próprios Meeples, pegue a respectiva Ficha de Ingrediente da Reserva e coloque-a na sua Xícara. **F**



Fronte / Verso



## Como Jogar

Os turnos acontecem em sentido horário a partir do jogador inicial. Complete as ações a seguir em ordem durante o seu turno.

### Ativar Melhorias

No começo do seu turno, se você tiver 3 ou mais Cartas de Pedido atendidas no canto superior esquerdo do seu Tabuleiro de Jogador, você pode descartar 3 dessas Cartas (colocando-as viradas para cima ao lado do baralho de Cartas de Pedido) para ativar uma melhoria à sua escolha. Escolha uma Ficha de Melhoria e vire-a para indicar que ela foi ativada. Você pode usar as Melhorias imediatamente após elas serem ativadas.

Para mais informações sobre melhorias, veja a página 6.

### Mover

Mova o seu Meeple no Tabuleiro de Ingredientes e receba Fichas de Ingrediente de acordo com as casas em que pisou. Você deve seguir estas regras quando se mover.

#### 1. Mova-se para uma casa adjacente na horizontal ou na vertical.

Você só pode se mover para uma casa adjacente ao norte, sul, leste ou oeste. Se você ativar a melhoria "Movimento Diagonal", você poderá se mover diagonalmente.



#### 2. Você pode se mover de 1 a 3 vezes no seu turno.

Você pode se mover até 3 vezes, mas pode escolher se mover menos.

#### 3. Receba Fichas de Ingrediente de acordo com as casas que pisou.

Cada vez que você se mover por 1 casa, você deve pegar a Ficha de Ingrediente indicada nela da Reserva e colocá-la à sua frente. Se não houver Fichas de Ingrediente suficientes na Reserva, pegue o quanto você puder.



#### 4. Você pode passar por uma casa que já tenha um Meeple, mas não pode terminar o seu turno nela.

Se tiver movimentos suficientes, você pode usar 2 movimentos para mover-se para uma casa com outro Meeple e depois mover-se novamente para uma casa adjacente. Você ainda é capaz de receber Fichas de Ingrediente pela casa com o Meeple de outro jogador. No entanto, você não pode terminar o seu turno em uma casa que já tenha um Meeple. Sendo assim, quando o seu turno acabar deve haver apenas 1 Meeple em cada casa.



**5. Você pode se mover uma casa adicional ao usar a Ficha de Pressa.**

Você recebe movimentos adicionais ao usar Fichas de Pressa. Usar 1 Ficha de Pressa permite que você se mova por 1 casa adicional e receba a Ficha de Ingrediente de onde você parou. Não há um limite para a quantidade de Fichas de Pressa que você pode usar no seu turno. Fichas de Pressa usadas devem ser devolvidas à Reserva.

**6. Você pode usar a mesma casa várias vezes.**

Você pode passar pela mesma casa várias vezes no seu turno e até mesmo terminar na mesma casa de onde começou.



## Despejar Ingredientes

Você pode distribuir livremente as Fichas de Ingrediente que recebeu durante a fase de Movimento nas suas Xícaras. No entanto, você deve seguir as regras abaixo.

1. Você pode colocar as Fichas de Ingrediente que você recebeu no seu turno em uma ou várias Xícaras. Você pode escolher colocar qualquer quantidade de Fichas de Ingrediente nas suas Xícaras ou nenhuma. Você pode devolver quaisquer Fichas de Ingrediente que não quiser para a Reserva.
2. Fichas de Ingrediente que já estejam em uma Xícara não podem ser transferidas para outra Xícara.
3. Você pode esvaziar quantas Xícaras quiser durante o seu turno. Todas as Fichas de Ingrediente dentro das Xícaras escolhidas devem ser descartadas. Fichas de Ingrediente descartadas voltam para a Reserva.

## Atender aos Pedidos

Os Ingredientes necessários são indicados na Carta de Pedido. Reúna as Fichas de Ingrediente dentro da sua Xícara, como indicado na Carta de Pedido, para concluir o pedido. Você deve seguir as regras abaixo.

**1. Pedido Pronto**

Quando o conteúdo da sua Xícara corresponder à Carta de Pedido, coloque a Xícara em cima da Carta de Pedido e informe aos outros jogadores que o pedido está pronto.

**2. Pedido Concluído**

Se as Fichas de Ingrediente corresponderem à Carta de Pedido, devolva todas as Fichas de Ingrediente na Xícara para a Reserva e, em seguida, coloque a Carta de Pedido virada para baixo no canto superior esquerdo do seu Tabuleiro de Jogador. Se os Ingredientes na Xícara não corresponderem à Carta de Pedido, a Carta de Pedido não pode ser concluída e você deve devolver a Xícara e a Carta de Pedido para onde elas estavam antes do pedido estar pronto.



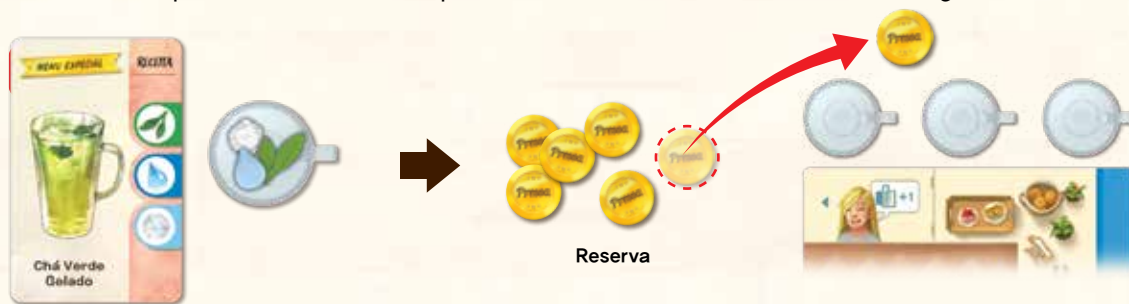
Exemplo correto de Pedido Concluído



Exemplos incorretos de Pedido Concluído

### 3. Menu Especial

Há Cartas de Pedido do “Menu Especial”. Sempre que você Conclui Pedidos desse tipo, você recebe 1 Ficha de Pressa da Reserva. Coloque as Fichas de Pressa que você receber acima do seu Tabuleiro de Jogador.



### 4. Pedidos Demais

Verifique quantas Cartas de Pedido você concluiu no seu turno. Os dois jogadores à esquerda do jogador da vez devem pegar do baralho a mesma quantidade de Cartas de Pedido que esse jogador acabou de concluir e colocá-las no balcão 1 deles. Ao pegar cartas do baralho de Cartas de Pedido, o jogador à esquerda do jogador da vez deve pegar primeiro todas as Cartas de Pedido exigidas antes do próximo jogador pegar as Cartas de Pedido dele.



### 5. Últimos Pedidos

Durante a fase de “Pedidos Demais”, se não houver Cartas de Pedido suficientes no baralho, começando pelo jogador à esquerda do jogador da vez, os jogadores devem pegar as Cartas de Pedido disponíveis. Em seguida, o jogador inicial vira a Ficha de Jogador Inicial para o lado “FECHADO”.



## 🕒 Fim de Turno

#### 1. O Passar do Tempo

Após a fase de Concluir os Pedidos terminar, mova todas as Cartas de Pedido no lado direito do seu Tabuleiro de Jogador um balcão para baixo. Cartas de Pedido que estavam no balcão 4 são colocadas na parte de baixo do Tabuleiro de Jogador (por fora). Cartas de Pedido no balcão 3 vão para o balcão 4. Cartas de Pedido no balcão 2 vão para o balcão 3. Cartas de Pedido no balcão 1 vão para o balcão 2.

#### 2. Penalidades

Durante a fase “O Passar do Tempo”, se as Cartas de Pedido no balcão 4 saírem do Tabuleiro de Jogador, vire essas Cartas para baixo e coloque-as na área de Penalidades no canto inferior esquerdo do seu Tabuleiro de Jogador. Essas Cartas agora são Cartas de Penalidade. Em seguida, você pega Fichas de Pressa da Reserva na mesma quantidade que as Cartas de Penalidade que acabou de receber. Se o jogador da vez tiver 5 ou mais Cartas de Penalidade, o jogador inicial vira a Ficha de Jogador Inicial para o lado “FECHADO”.





### 3. Verificando o Fim da Partida

Ao terminar o seu turno, verifique se a Ficha de Jogador Inicial está com o lado “FECHADO” para cima. Se a Ficha estiver com o lado “ABERTO” para cima, é a vez do próximo jogador.

Se a Ficha de Jogador Inicial estiver com o lado “FECHADO” para cima, você pode prosseguir para a fase de Fim da Partida. Se era o turno do jogador à direita do jogador inicial, prossiga para a fase de Fim da Partida imediatamente. Se não, continue a rodada até que o jogador à direita do jogador inicial termine o turno dele antes de prosseguir para a fase de Fim da Partida.



## Fim da Partida

Ao chegar no Fim da Partida, o jogador com mais avaliações vence.

- Cada Carta de Pedido concluída: **+1 Avaliação**
- Cada Ficha de Melhoria ativada: **+2 Avaliações**
- Cada Carta de Penalidade: **-1 Avaliação**

Em caso de empate, o jogador com mais Cartas de Pedido concluídas entre os empatados vence. Caso persista o empate, o jogador com mais Fichas de Pressa entre os empatados vence. Se ainda houver um empate, dividam a vitória!



## Ativar Melhorias

Quando as melhorias são ativadas, elas permanecem ativas por toda a partida. Há 4 tipos de melhorias. No começo do seu turno você pode descartar 3 Cartas de Pedido atendidas para ativar 1 melhoria. Quando você ativar uma melhoria, vire a Ficha de Melhoria para cima. Você pode usar o efeito dessa melhoria imediatamente. Uma vez que a Ficha de Melhoria esteja virada para cima, ela permanece assim até o fim da partida. Os efeitos das melhorias acumulam.

#### 1. Meeples Duplos

Você recebe 2 Fichas de Ingrediente em casas com outro Meeple.



#### 2. Movimento Diagonal

Você pode se mover para casas na diagonal.



#### 3. Cantos Duplos

Você recebe 2 Fichas de Ingrediente nas casas dos 4 cantos do Tabuleiro de Ingredientes.



#### 4. Especialidades Duplas

Você recebe 2 Fichas de Ingrediente nas casas com caramelo, chocolate, água e folhas de chá.



Os efeitos das melhorias acumulam. Veja o exemplo abaixo.



*Exemplo: É a vez do Nathan (azul). Nathan já ativou as melhorias Meeples Duplos e Cantos Duplos. O Meeple de Ivan (amarelo) está na casa do canto com o grão de café. Nathan se move para a casa com o grão de café e recebe o dobro de Ingredientes pelo efeito dos Meeples Duplos e também o dobro de Ingredientes pelo efeito dos Cantos Duplos, para um total de 4 Grãos de Café.*



*Ele, então, se move para sua casa original para receber vapor. Ele ainda pode se mover para mais uma casa, mas para possivelmente pegar mais grãos de café no seu próximo turno, ele escolhe terminar a vez dele sem mais movimentos.*



## Regras Opcionais

Algumas Cartas são mais fáceis de atender do que outras. Se você quiser uma partida menos dependente de sorte, você pode seguir os passos a seguir:

- Durante a Preparação, junte todas as Cartas de Ristretto e de Espresso (4 Cartas no total).
- Cada jogador coloca uma Carta de Ristretto ou de Espresso no próprio balcão 1.
- Cada jogador compra uma Carta do baralho e a coloca no próprio balcão 2.
- Em seguida, o jogador inicial compra 1 Carta a mais do baralho e coloca-a no próprio balcão 1.
- Quaisquer Cartas de Ristretto ou de Espresso restantes são removidas da partida.





## Regras Para 2 Jogadores

Para 2 jogadores, as seguintes regras mudam.

### ❶ Preparação

- Cada jogador escolhe uma cor (vermelho ou azul) e pega todos os componentes dessa cor: 1 Tabuleiro de Jogador, 2 Meebles, 4 Fichas de Melhoria
- Escolha um jogador inicial. Começando pelo jogador que não seja o inicial, os jogadores revezam-se em turnos colocando Meebles no Tabuleiro de Ingredientes. Os Meebles não podem ser colocados em casas com outro Meeple, incluindo o seu. O jogador que não é o inicial coloca 1 Meeple da cor dele, em seguida o jogador inicial coloca 1 Meeple da cor dele e isso se repete até que todos os 4 Meebles estejam posicionados. Os jogadores pegam as Fichas de Ingrediente correspondentes às casas dos Meebles deles e as colocam nas próprias Xícaras.

### ❷ Mover

- No seu turno você pode mover apenas um de seus Meebles (você tem 2).

### ❸ Melhorias

- A Melhoria Meebles Duplos também funciona quando você está em uma casa com o seu outro Meeple.

### ❹ Pedidos Demais

- Verifique a quantidade de Cartas de Pedido que foram atendidas. O outro jogador deve pegar essa mesma quantidade de Cartas de Pedido do baralho e colocá-las no balcão 1 dele.

### ❺ O Passar do Tempo

- Ao completar o seu turno, mova todas as Cartas de Pedido um balcão para baixo e adicione 1 Carta de Pedido ao seu balcão 1 antes de terminar. O Fim da Partida pode ser ativado mesmo se as Cartas de Pedido acabarem durante O Passar do Tempo. Se as condições de Fim da Partida forem atingidas, a Ficha de Jogador Inicial é virada para o lado "FECHADO". Se as condições de Fim da Partida forem atingidas pelo jogador inicial, o outro jogador pode realizar um último turno. Se o jogador que não é o inicial ativar o Fim da Partida, o jogo termina imediatamente.



**KOREA BOARDGAMES**

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,  
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA  
[www.koreaboardgames.com](http://www.koreaboardgames.com)

Desenvolvimento: Korea Boardgames Dev. Dept.  
© 2023 Korea Boardgames Co., Ltd. Todos os direitos reservados.  
<Coffee Rush> é publicado por Korea Boardgames Co., Ltd. sob a licença do autor "Euijin Han".

Design do Jogo: Euijin Han | Ilustrações: Siwon Hwang  
Design Gráfico: Sooyeon Lee | Gerente de Projeto: Ivan S.W. Yi

### Galápagos

Gestão de Produto: Matheus Passeri | Tradução: Eduardo Bicalho  
Revisão: Gabriel Novaes e Catharine Affiune | Diagramação: Robson Minghini  
[www.mundogalapagos.com.br](http://www.mundogalapagos.com.br)



v1.0