



Regels voor 2 spelers

De volgende regels veranderen bij een spel voor 2 spelers:

❶ Voorbereiding

- Elke speler kiest een kleur (rood of blauw) en pakt alle spelonderdelen die bij die kleur horen: 1 spelersbord, 2 meeples en 4 upgradetegels.
- Kies een startspeler. Beginnend bij de andere speler, plaats je om de beurt een meeples op een vakje op het ingrediëntenbord. Meeples mogen niet op een vakje staan waar al een andere meeples staat, ook niet als de andere meeples van jou is. Plaats om de beurt een meeples tot de 4 meeples allemaal op het bord staan. Spelers pakken de ingrediënten die zijn afgebeeld op de vakjes waar hun meeples op staan en leggen deze in hun kopje(s).

❷ Verplaatsen

- Tijdens je beurt mag je maar één van je meeples verplaatsen (je hebt er 2).

❸ Upgrades activeren

- De upgrade 'dubbele meeples' geldt ook als je op een vakje komt waar een meeples van jouw kleur staat.

❹ Te veel bestellingen

- Bekijk hoeveel bestellingskaarten voltooid zijn. De andere speler moet hetzelfde aantal bestellingskaarten van de stapel pakken en deze in rij 1 van zijn bord leggen.

❺ Voortgang

- Aan het einde van je beurt verschuif je alle bestellingskaarten een rij naar beneden. Leg dan 1 nieuwe bestellingskaart in rij 1. Het einde van het spel kan ook geactiveerd worden als tijdens de fase 'Voortgang' de stapel bestellingskaarten opraakt. Als het spel inderdaad eindigt, draai je het startspelerfiche om zodat de zijde 'CLOSED' naar boven ligt. Als het spel tijdens de beurt van de startspeler eindigt, mag de andere speler nog 1 beurt spelen. Als de andere speler het spel tijdens zijn beurt eindigt, eindigt het spel onmiddellijk.



KOREA BOARDGAMES
10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
www.koreaboardgames.com

Ontwikkeling: Korea Boardgames Dev. Dept.
Coffee Rush is een spel van Korea Boardgames Co., Ltd. onder licentie van ontwerper "Euijin Han".
Copyright© 2023 Korea Boardgames Co., Ltd. Alle rechten voorbehouden.

Spelontwerp: Euijin Han | Illustraties: Siwon Hwang
Grafisch ontwerp: Sooyeon Lee | Projectmanager: Ivan S.W. Yi
Nederlandse editie: Demi Bartels, Marieke Versmissen, Stefan Meeuwssen

Geïmporteerd door:
Asmodee Partners - Asmodee Group,
18 rue Jacqueline Auriol, Quartier
Villarois, BP 40119, 78041
Guyancourt, Frankrijk.

Distributie door:
Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51
5705 CL Helmond - Nederland
www.asmodee.nl

Distribution par:
Asmodee Belgium
Theodoor Swartsstraat 3
3070 Kortenberg - Belgium
www.asmodee.be

Coffee Rush

Spelregels

Leeftijd 8+ | 2-4 spelers | 30 minuten

Dit café ligt in een drukke straat met andere geweldige cafés. Er heerst een gezellige sfeer, er is lekkere koffie en het café is populair op sociale media. Klanten komen hier om te relaxen, maar in de keuken is het een ware strijd wie het snelste zijn bestellingen weet te voltooien. Zorg dat je klanten tevreden zijn en scoor de hoogste beoordeling. Voltooi bestellingen en word de beste barista!



Doel van het spel

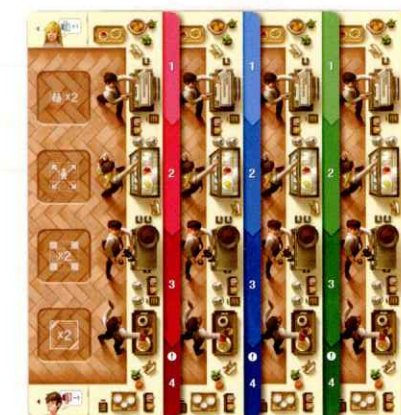
Voltooi bestellingen en verzamel positieve beoordelingen. Het spel eindigt als de stapel bestellingskaarten op is, of als een speler 5 strafkaarten heeft verzameld. De speler met de beste beoordeling wint!



Inhoud



1 ingrediëntenbord



4 spelersborden



16 upgradetegels
(4 van elke kleur: rood, blauw, groen, geel)



6 meeples
(2 rood, 2 blauw, 1 groen, 1 geel)



spelregels (NL/FR)



2 ingrediëntenbakjes



80 bestellingskaarten



15 speedfiches
(‘Rush’)



1 startspelerfiche



12 kopjes



18x koffiebonen



12x melk



12x stoom(wolk)



12x ijsblokjes



12x chocolade



12x karamel



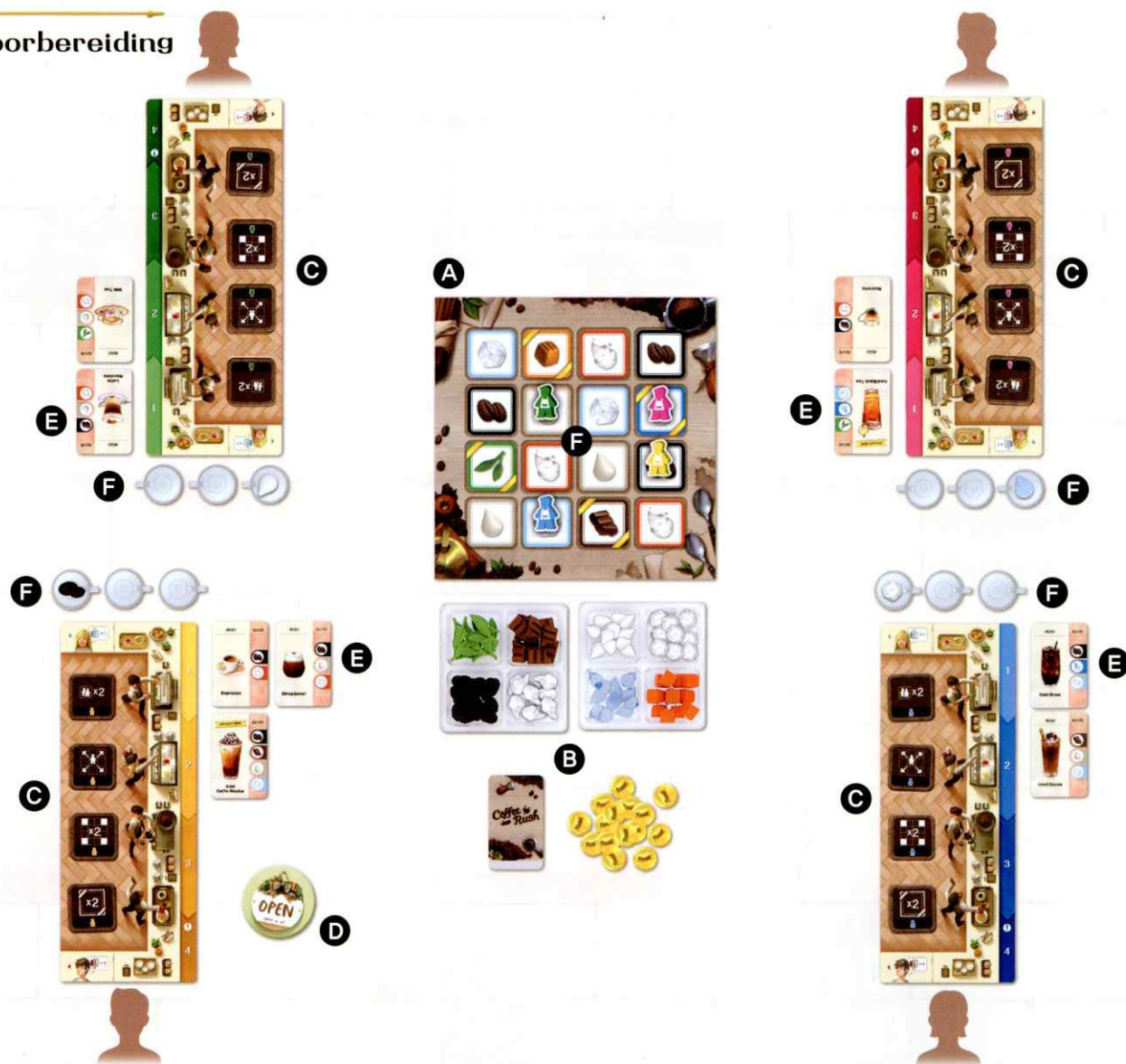
12x theeblaadjes



12x water

102 ingrediënten

Voorbereiding



Dit zijn de spelregels voor 3-4 spelers. De regels voor 2 spelers staan op pagina 8.

1. Leg het ingrediëntenbord in het midden van de tafel. **(A)**
2. Leg alle ingrediënten en spoedfiches naast het ingrediëntenbord. Schud alle bestellingskaarten en vorm hiermee een trekstapel. Plaats deze trekstapel gedekt naast het ingrediëntenbord. Dit is samen de voorraad. **(B)**
3. Elke speler kiest een kleur en pakt zijn spelersbord, 1 bijbehorende meeple, 4 bijbehorende upgradetegels en 3 kopjes. **(C)**
Leg de upgradetegels gedekt op de daarvoor bestemde posities op je spelersbord.
Zet de kopjes boven je spelersbord.
4. Kies een startspeler. Die speler legt het startspelerfiche voor zich neer met de zijde 'OPEN' naar boven. **(D)**
5. De startspeler pakt bestellingskaarten van de trekstapel en voegt deze open toe aan de wachtrijen van zijn spelersbord: 2 kaarten in rij 1, en 1 kaart in rij 2. Andere spelers leggen 1 kaart in rij 1 en 1 kaart in rij 2. **(E)**
6. Beginnend bij de speler rechts van de startspeler, en **tegen de klok in**, plaats je om de beurt jouw meeple op een vakje op het ingrediëntenbord. Er mag slechts 1 meeple op een vakje staan. Als alle spelers hun meeples geplaatst hebben, pakt iedereen het afgebeelde ingrediënt uit de voorraad. Plaats het ingrediënt in een van je kopjes. **(F)**



Voorkant / Achterkant

Spelverloop

De startspeler begint en beurten worden **met de klok mee** gespeeld. Tijdens je beurt voer je de volgende acties uit:

1. Upgrades activeren

Als je aan het begin van je beurt 3 of meer voltooide bestellingskaarten linksboven naast je spelersbord hebt liggen, mag je 3 van deze kaarten open afleggen naast de trekstapel om een upgrade naar keuze te activeren. Kies een upgradetegel en draai deze open om te laten zien dat deze geactiveerd is. Geactiveerde upgrades mag je meteen gebruiken.

Zie pagina 6 voor meer informatie over upgrades.

2. Verplaatsen

Verplaats je meeple over het ingrediëntenbord en pak de ingrediënten van de vakjes waarop je landt. Bij het verplaatsen gelden de volgende regels:

1. Je mag alleen horizontaal of verticaal verplaatsen.

Het vakje waar je naartoe verplaatst moet boven, onder, links of rechts grenzen aan het vakje waar je begint. Je mag pas diagonaal verplaatsen als je de upgrade 'Diagonaal verplaatsen' hebt geactiveerd.

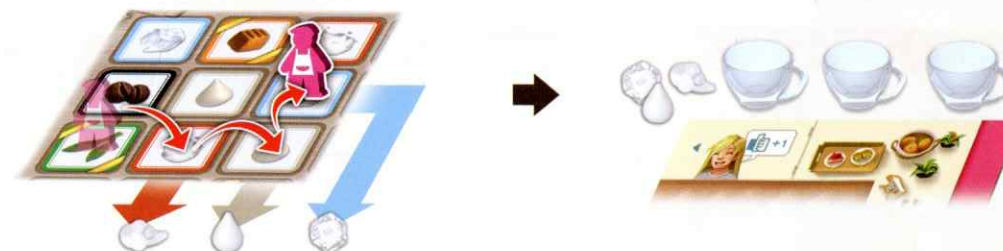


2. Je mag jouw meeple maximaal 3 keer verplaatsen tijdens je beurt.

Ondanks dat je 3 keer mag verplaatsen, kun je er ook voor kiezen om je meeple minder te verplaatsen.

3. Ontvang ingrediënten voor elk vakje waarop je geland bent.

Elke keer als je naar een ander vakje verplaatst, moet je het ingrediënt dat op het vakje afgebeeld staat uit de voorraad pakken en voor je neerleggen. Als er niet genoeg ingrediënten beschikbaar zijn in de voorraad, dan pak je er zoveel als je kunt.



4. Je mag niet eindigen op een vakje waar al een andere meeple staat, maar je mag er wel overheen bewegen.

Als je nog genoeg verplaatsingen hebt, mag je 2 vakjes verplaatsen om eerst te landen op een vakje met de meeple van een andere speler en vervolgens op een vakje ernaast. Je krijgt ook het ingrediënt dat afgebeeld staat op het vakje waarop de meeple van de andere speler staat. Je mag je beurt echter niet eindigen op een vakje waarop al een meeple staat. Aan het einde van je beurt mag op ieder vakje dus maar 1 meeple staan.



5. Je mag een spoedfiche gebruiken om een extra vakje te verplaatsen.

Dankzij spoedfiches kun je vaker verplaatsen. Voor elk spoedfiche mag je jouw meeple 1 extra vakje verplaatsen. Dit levert ook een extra ingrediënt op. Tijdens je beurt mag je zoveel spoedfiches gebruiken als je wil. Leg gebruikte spoedfiches terug in de voorraad.

6. Je mag meerdere keren op hetzelfde vakje landen.

Tijdens een beurt mag je meerdere keren op hetzelfde vakje landen. Ook mag je je beurt eindigen op het vakje waar je beurt begon.



Ingrediënten verdelen

Je mag zelf bepalen hoe je jouw ingrediënten, die je tijdens het verplaatsen hebt gekregen, verdeelt over je kopjes. Hiervoor gelden de volgende regels:

1. Je mag verzamelde ingrediënten in één kopje doen of verspreiden over meerdere kopjes. Je mag ook zelf bepalen hoeveel ingrediënten je in de kopjes doet. Als je ingrediënten niet wil gebruiken, leg je ze terug in de voorraad.
2. Je mag ingrediënten niet uit een kopje halen om in een ander kopje te doen.
3. Je mag tijdens je beurt ook een of meerdere kopjes leeggooien. Als je een kopje leegt, moet je altijd alle ingrediënten uit dat kopje terug in de voorraad leggen.

Bestellingen verwerken

Een bestellingskaart toont de ingrediënten die je nodig hebt om een bestelling te verwerken. Verzamel de benodigde ingrediënten in je kopje om een bestelling te voltooien. Hiervoor gelden de volgende regels:

1. Bestelling gereed voor controle

Zodra jouw kopje gevuld is met alle benodigde ingrediënten op je bestellingskaart, zet je het gevulde kopje bovenop de bestellingskaart en laat je de andere spelers weten dat de bestelling gereed is voor controle.

2. Bestelling voltooien

Controleer of de ingrediënten in het kopje precies overeenkomen met de bestellingskaart. Is dat het geval, dan is de bestelling voltooid en leg je alle ingrediënten uit dat kopje terug in de voorraad. De bestellingskaart die nu behaald is, leg je vervolgens gedekt linksboven naast je spelersbord. Als de ingrediënten in het kopje echter niet exact overeenkomen met de bestellingskaart, is de bestelling nog niet voltooid. Zet dan het kopje terug en leg de bestellingskaart weer terug op zijn eerdere positie.



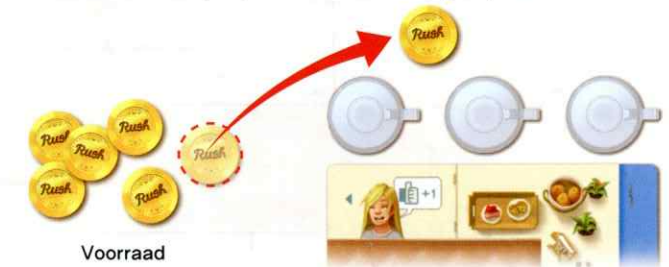
Voorbeeld van een bestelling die succesvol voltooid is



Voorbeelden van bestellingen die niet overeenkomen en dus niet voltooid zijn

3. Specialiteiten

Sommige bestellingskaarten zijn specialiteiten. Hierop staat de tekst 'specialty menu'. Iedere keer dat je een bestelling van dit type voltooit, krijg je 1 spoedfiche uit de voorraad. Bewaar je spoedfiches boven je spelersbord.



Voorraad

4. Te veel bestellingen

Controleer hoeveel bestellingskaarten er tijdens een beurt zijn voltooid. De twee spelers links van de actieve speler moeten dit aantal bestellingskaarten van de stapel pakken en deze toevoegen aan de kaarten in rij 1 van hun spelersbord. De speler direct links van de actieve speler pakt als eerste extra bestellingskaarten en daarna de volgende speler.



5. Laatste bestellingen

Als de stapel bestellingskaarten leegraakt tijdens de stap '4. Te veel bestellingen', moeten spelers de beschikbare bestellingskaarten pakken, beginnend bij de speler links van de actieve speler. De startspeler draait dan het startspelerfiche om, zodat de zijde 'CLOSED' naar boven ligt.

Einde van een beurt

1. Voortgang

Als de fase 'Bestellingen verwerken' afgerond is, schuif je alle bestellingskaarten rechts naast je spelersbord één rij naar beneden. Bestellingskaarten in rij 4 verlaten daardoor het spelersbord en leg je even onder je bord. Bestellingskaarten in rij 3 schuiven door naar rij 4. Bestellingskaarten in rij 2 schuiven door naar rij 3. Bestellingskaarten in rij 1 schuiven door naar rij 2.

2. Strafkaarten

Als tijdens de fase 'Voortgang' een of meer bestellingskaarten het spelersbord verlaten, leg je deze kaarten gedekt linksonder naast het bord. Dit zijn nu strafkaarten. Pak evenveel spoedfiches uit de voorraad als het aantal strafkaarten dat je zojuist hebt gekregen. Als de speler die aan de beurt is minstens 5 strafkaarten heeft, draait de startspeler het startspelerfiche om, met de zijde 'CLOSED' naar boven.



Strafkaart



3. Check voor einde spel

Controleer aan het einde van je beurt welke kant van het startspelerfiche naar boven ligt. Als het startspelerfiche met de zijde 'OPEN' naar boven ligt, is de volgende speler aan de beurt.

Als het startspelerfiche met de zijde 'CLOSED' naar boven ligt, ga je door naar de fase 'Einde van het spel'. Als de speler rechts van de startspeler aan de beurt was, begint deze fase onmiddellijk. Als een andere speler aan de beurt was, speel je door tot de speler rechts van de startspeler zijn beurt gespeeld heeft, voordat de fase 'Einde van het spel' ingaat.

Einde van het spel

De speler die de beste beoordeling heeft aan het einde van het spel, wint.

- Voor iedere voltooide bestellingskaart: **beoordeling +1**
- Voor iedere geactiveerde upgradetegel: **beoordeling +2**
- Voor iedere strafkaart: **beoordeling -1**

Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste voltooide bestellingskaarten. Is er dan nog steeds een gelijke stand, dan wint de speler met de meeste spoedfiches. Nog steeds gelijk? Dan winnen jullie samen!

Upgrades activeren

Zodra je een upgrade activeert, blijft deze het hele spel van kracht. Er zijn 4 soorten upgrades. Aan het begin van je beurt mag je 3 voltooide bestellingskaarten afleggen om 1 upgrade te activeren. Zodra je een upgrade activeert, draai je de upgradetegel om zodat deze met de goede kant naar boven ligt. Je mag de upgrade direct gebruiken. Een geactiveerde upgrade blijft het hele spel open liggen. Effecten van upgrades zijn met elkaar te combineren.

1. Dubbele meeples

Je krijgt 2 ingrediënten van het vakje waarop al een meeples staat.



2. Diagonaal verplaatsen

Je mag je meeples diagonaal verplaatsen.



3. Dubbele hoeken

Je krijgt 2 ingrediënten als je op een van de 4 hoekvakjes van het ingrediëntenbord komt.



4. Dubbele ingrediënten op bepaalde vakjes

Je krijgt 2 ingrediënten op een vakje met karamel, chocolade, water of theeblaadjes.



Effecten van upgrades zijn met elkaar te combineren. Bekijk het voorbeeld hieronder:



Voorbeeld: Niels (blauw) is aan de beurt. Hij heeft de upgrades 'dubbele meeples' en 'dubbele hoeken' al geactiveerd. De meeple van Bas (geel) staat op het hoekvakje met de koffieboon. Niels verplaatst zijn meeple naar het vakje met de koffieboon en krijgt dubbele ingrediënten dankzij de upgrade 'dubbele meeples', maar hij krijgt ook dubbele ingrediënten dankzij de upgrade 'dubbele hoeken'. Hij krijgt daarom in totaal 4 koffiebonen.



Daarna zet Niels zijn meeple terug naar het vakje waar hij begon voor 1 stoom(wolk). Hij mag nog een keer verplaatsen, maar hij besluit dit niet te doen. Zo kan hij tijdens zijn volgende beurt mogelijk meer koffiebonen verzamelen.

Optionele regels

Sommige bestellingen zijn makkelijker te voltooien dan andere.

Met de volgende optionele regels kun je de geluksfactor verlagen:

- Verzamel tijdens de voorbereiding alle ristretto- en espresso-kaarten (4 in totaal).
- Elke speler voegt een ristretto- of espresso-kaart toe aan rij 1 van zijn spelersbord.
- Elke speler trekt een kaart van de stapel en voegt deze toe aan rij 2 van zijn spelersbord.
- De startspeler pakt nog 1 kaart van de stapel en voegt deze toe aan rij 1 van zijn spelersbord.
- Overige ristretto- of espresso-kaarten worden tijdens dit spel niet gebruikt.

