



En 1713, le roi Jean V ordonne au sergent de Mello Palheta de se rendre en Guyane française afin de rapporter en secret des graines de café à semer au Brésil. Dès 1800, le Brésil devint ainsi l'un des plus grands producteurs de café au monde. Boire du café est devenu populaire dans la culture portugaise et, au début du XXème siècle, les grains de café du Brésil, de Sao Tomé-et-Principe, d'Angola et du Timor ont fourni les mélanges les plus appréciés.

Dans ce jeu, les joueurs dirigent des entreprises qui produisent, torréfient et livrent de précieux grains dans les cafés les plus exquis de la Belle Époque portugaise.

### APERÇU DU JEU

Le jeu simule le circuit suivi par les grains de café.



Les joueurs vont dépenser des points d'action pour produire des grains de café, les sécher, les torréfier, et finalement les livrer dans des Cafés ou les stocker dans leurs entrepôts.

## MATÉRIEL

### 4 CARTES DE DÉPART (chacune divisée en 6 cases carrées)



**140 GRAINS DE CAFÉ** répartis sur 4 couleurs selon leur origine  
(35 Arabica, 35 Robusta, 35 Excelsa et 35 Liberica)



4 TASSES

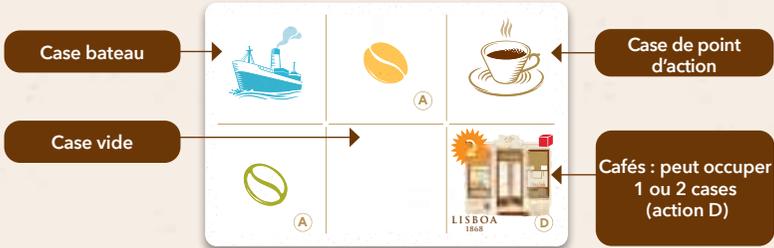


1 PION CAFETIER



1 LIVRET DE RÈGLES

### 48 CARTES PLAN UNIQUES (chacune divisée en 6 cases carrées)



### 4 CARTES ENTREPRISE



## MISE EN PLACE

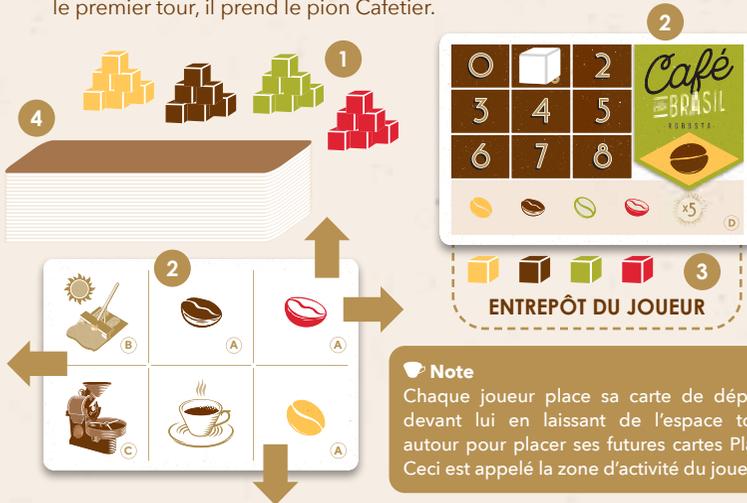
- 1 Formez 4 réserves avec tous les grains de café (jaune, marron, vert, rouge) à portée de tous les joueurs.
  - 2 Chaque joueur prend une carte Entreprise ainsi que la carte de départ correspondante (même dos de carte). Chaque joueur place une tasse sur la case 1 de sa piste de points d'action.
  - 3 Chaque joueur prend 1 grain de café de chaque couleur et les place en dessous de chaque couleur correspondante de sa carte Entreprise. Ceci forme son entrepôt.
  - 4 Mélangez les cartes Plan et posez-les face cachée à côté des réserves.
-  À 3 joueurs, retirez de cette pioche les 8 cartes avec un symbole ★ au dos.  
 À 2 joueurs, retirez de cette pioche les 8 cartes avec un symbole ★ au dos, plus 8 autres cartes au hasard (pour un total de 16 cartes).  
 Pour une partie en solo, retirez les 8 cartes avec un symbole ★ au dos, plus 16 autres cartes au hasard (pour un total de 24 cartes).

### Note

Le jeu solo a les mêmes règles que pour 2 à 4 ; tentez de faire le plus gros score !

Remettez dans la boîte toutes les cartes non utilisées pour cette partie.

- 5 Le joueur qui a le plus récemment bu une tasse de café sera le Cafetier pour le premier tour, il prend le pion Cafetier.



### Note

Chaque joueur place sa carte de départ devant lui en laissant de l'espace tout autour pour placer ses futures cartes Plan. Ceci est appelé la zone d'activité du joueur.

## UN TOUR DE JEU

- 1 Au début de chaque tour, le Cafetier effectue ces étapes dans l'ordre :
  - a. Il pioche 3 cartes Plan et les place face visible sur la table.
  - b. En sens horaire, à partir du joueur à sa gauche, chacun prend ou achète (voir ci-dessous) une carte Plan. Elle est immédiatement remplacée par une nouvelle carte de la pioche afin que chaque joueur ait le choix entre 3 cartes.
  - c. Après tous les autres joueurs, le Cafetier prend ou achète une des 3 cartes disponibles et défausse les deux dernières.
- 2 Chaque joueur ajoute la carte choisie à sa zone d'activité (voir PLACEMENT DES CARTES PLAN, plus bas dans cette page).
- 3 Chacun effectue entre **1** (minimum) et **8** (maximum) actions (selon le nombre d'icônes de tasse de café visibles dans sa zone d'activité) en suivant leur décompte grâce à sa carte Entreprise (voir RÈGLES GÉNÉRALES, page 10).
- 4 Le tour se termine lorsque tous les joueurs ont fini leurs actions. À ce stade, le Cafetier passe son pion au joueur à sa gauche et un nouveau tour commence.
- 5 Le jeu se joue sur 8 tours. La pioche sera épuisée lors du dernier tour, le suivi du nombre de tours se fait donc automatiquement.



**ACHETER UNE CARTE PLAN** : si une carte comprend une icône de tasse, le joueur doit payer un grain de son entrepôt pour la prendre. Si la carte ne comporte pas d'icône de tasse, le joueur la prend gratuitement.

### Note

Si toutes les cartes disponibles ont une icône de tasse et que le joueur n'a aucun grain dans son entrepôt ou 2 bateaux dans sa zone d'activité, alors il choisit quand même une carte. Au lieu de l'ajouter à sa zone d'activité, il la défausse. Il joue ensuite le reste de son tour comme d'habitude.



**RÉDUCTION** : si le joueur a déjà 2 bateaux visibles dans sa zone d'activité, il ne paie plus les cartes Plan avec une tasse.

## PLACEMENT DES CARTES PLAN

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

- 1 Toutes les cartes Plan comportent six cases carrées, même si dans certains cas, deux d'entre elles sont combinées pour former un grand Café.
- 2 Une carte doit toujours couvrir 2, 3 ou 4 cases visibles de la zone d'activité (au premier tour, la zone d'activité ne comporte que la carte de départ).

- 3 La nouvelle carte Plan doit être placée au-dessus et non en dessous des autres cartes.
- 4 Une nouvelle carte peut couvrir une ou plusieurs cartes. Les cases déjà couvertes lors des tours précédents ne comptent pas car elles ne sont pas visibles.
- 5 La nouvelle carte peut être tournée et placée dans n'importe quelle direction.
- 6 La nouvelle carte peut couvrir des cases contenant des grains de café, si c'est le cas, ces derniers sont remis dans la réserve générale.

### Exemple 1

#### Séquence de placements de cartes autorisés

a) Tour 2 :  
COUVRE DEUX  
CASES

b) Tour 3 :  
COUVRE TROIS  
CASES

c) Tour 4 :  
COUVRE QUATRE  
CASES

d) Tour 5 :  
COUVRE TROIS  
CASES

## ACTIONS

Il existe quatre types d'actions dans le jeu, toutes réalisées dans la zone d'activité de chaque joueur. Pour chaque action effectuée, un point d'action doit être dépensé.



### A PRODUIRE

Le joueur prend un grain de café de la réserve générale et le place sur une case de production **vide** représentant un grain de la couleur correspondante (case **A**).


**Exemple 2**

Produisez un grain de café jaune en dépensant un point d'action.

S'il existe un groupe de cases **A** adjacentes orthogonalement, toutes les cases de ce groupe produisent.

**Exemple 3**

Produisez un grain de café jaune, un rouge, et deux marrons pour un seul point d'action.




### B SÉCHER

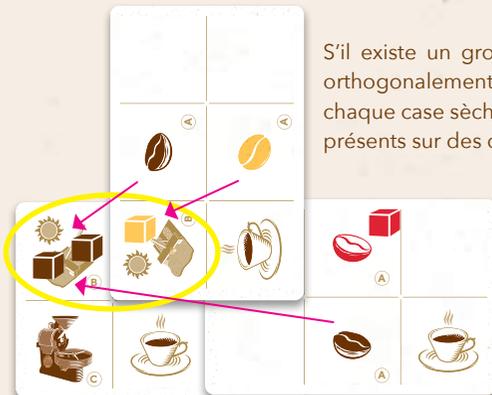
Le joueur prend tous les grains de café d'une couleur à partir d'une ou plusieurs cases **A** et les pose tous sur une case de séchage **vide** (case **B**).

### Exemple 4

Séchez deux grains de café marrons en dépensant un point d'action.



S'il existe un groupe de cases (B) adjacentes orthogonalement, pour un seul point d'action, chaque case sèche tous les cubes d'une couleur présents sur des cases (A).



### Exemple 5

Séchez deux grains de café marrons et un jaune pour un seul point d'action.



## C TORRÉFIER

Le joueur prend tous les grains de café d'une couleur à partir d'une ou plusieurs cases (B) et les pose tous sur une case de torréfaction **vide** (case (C)).

### Exemple 6

Torréfiez trois grains de café marrons pour un point d'action.







## RÈGLES GÉNÉRALES

a) Le nombre de tasses visibles dans la zone d'activité après avoir placé une carte Plan détermine le nombre d'actions dont le joueur bénéficie pour ce tour.

### Note:

Sur leur carte Entreprise, les joueurs placent leur tasse sur le nombre de points d'action disponibles, puis la déplacent chaque fois qu'ils effectuent une action pour en tenir le compte. Les points d'action non dépensés sont perdus à la fin de chaque tour.

b) Les joueurs doivent toujours avoir au moins une tasse visible dans leur zone d'activité (mais plus de tasses seront visibles, plus vous aurez de points d'action).

c) Une case ne peut jamais contenir plus d'une couleur de grains de café en même temps. Ceci ne s'applique pas aux Cafés (cases **D**).

d) Si des grains ont été posés lors d'une même action sur une case (**A**, **B** ou **C**), il n'est pas permis d'en ajouter sur cette case lors d'une autre action, y compris s'ils sont de la même couleur. Ceci ne s'applique pas aux Cafés (cases **D**).

e) Un joueur peut toujours et librement retirer des grains de café d'une case pour les remettre dans la réserve. Ceci ne lui coûte aucun point d'action.

### Note

Dans les premiers tours, il est conseillé à chaque joueur de faire les actions auxquelles il a droit en montrant aux autres ce qu'il fait. Lorsque les joueurs sont habitués à effectuer des actions, ils peuvent le faire simultanément s'ils le désirent.

## FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS

Le jeu se termine dès que tous les joueurs ont fini leurs actions du 8ème et dernier tour.

Chacun gagne des points de victoire pour ses **Cafés entièrement approvisionnés** et pour les **grains de café stockés dans son Entrepôt** (cases **D**) comme suit :

a) La couleur avec le plus faible nombre de grains de café rapporte 2 points de victoire par grain (0 si aucun grain n'est stocké).

b) La couleur avec le deuxième plus faible nombre de grains rapporte 1 point de victoire par grain (0 si aucun grain de café n'est stocké).

c) Seules deux couleurs de grains rapportent des points, même si ces 2 couleurs, ou plus, ont le même nombre de grains.

Le joueur avec le plus de points est le gagnant. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur avec le plus de grains sur les cases de torréfaction (cases **C**). Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus de cubes sur les cases de séchage (cases **B**) l'emporte.

Si une égalité tenace persiste, tous les joueurs à égalité gagnent ; il est temps d'aller prendre un café!

## Décompte final des Cafés



Les Cafés entièrement livrés rapportent au joueur :  $4+3+2 = 9$  points de victoire. Le Café Coimbra ne rapporte aucun point puisqu'il ne contient pas tous les grains de café demandés.

## Décompte final de l'Entrepôt

### Exemple 1



**Jaune** est la couleur avec le moins de grains de café :

•  $2pv \times 4$  grains = 8 points de victoire.

**Rouge** est la couleur avec le deuxième plus faible nombre de grains :

•  $1pv \times 6$  grains = 6 points de victoire.

Dans cet exemple, le joueur finirait la partie avec 23 points de victoire ( $9+8+6$ ).

### Exemple 2



(Ensemble final de grains)

**Jaune** est la couleur avec le moins de grains de café :

•  $2pv \times 0$  grains = 0 point de victoire.

**Rouge** et **Vert** sont à égalité avec le deuxième plus faible nombre de grains, mais une seule de ces couleurs rapporte :

•  $1pv \times 6$  grains = 6 points de victoire.

Dans cet exemple, le joueur finirait la partie avec 15 points de victoire ( $9+0+6$ ).

## VARIANTE AVANCÉE

Les joueurs expérimentés peuvent essayer cette variante qui ajoute une enchère pour le rôle de Cafetier. Les modifications suivantes sont apportées aux règles.

## MISE EN PLACE

4 Mélangez les cartes Plan et posez-les face cachée à côté des réserves.

 À 4 joueurs, retirez du jeu les 8 cartes avec le symbole  au dos.

 À 3 joueurs, retirez 8 cartes supplémentaires au hasard (16 au total).

 À 2 joueurs, retirez 16 cartes supplémentaires au hasard (24 au total).

## TOUR DE JEU MODIFIÉ

1 Au début de chaque tour, le Cafetier pioche un nombre de cartes Plan égal au nombre de joueurs plus un et les dispose face visible sur la table.

1a En commençant par le Cafetier et en sens horaire, chacun peut passer ou faire une offre pour devenir le nouveau Cafetier. Si tout le monde passe, le Cafetier ne change pas.

1b Une offre doit impliquer au moins un grain de café ; zéro grain signifie passer. Les joueurs qui passent ne peuvent plus revenir dans l'enchère.

1c L'enchère du joueur est faite avec des grains de son Entrepôt qui sont immédiatement remis dans la réserve générale. Si un joueur égale ou dépasse l'offre faite par un autre joueur, il obtient le pion Cafetier.

1d Le joueur avec le pion Cafetier à la fin de l'enchère (lorsque tous les joueurs ont passés) est le nouveau Cafetier ;

1e En commençant par le Cafetier et en sens horaire, chaque joueur choisit une des cartes Plan face visible. On ne remplace pas de nouvelle carte après qu'un joueur en a choisi une.

**ACHETER UNE CARTE PLAN : hormis lors des enchères, les joueurs ne paient pas de grains pour prendre une carte avec une tasse.**



**RÉDUCTION** : un joueur peut utiliser un bateau pour stocker un unique grain utilisé dans une enchère (même si l'offre était de plus d'un grain). Le grain est placé sur la case du bateau et y reste jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que le bateau soit couvert par une autre carte. Dans les deux cas, le grain retourne à l'entrepôt et sera compté comme n'importe quel autre grain lors du décompte final.

4 Le tour se termine lorsque tous les joueurs ont fini leurs actions. À ce stade, le Cafetier retire la carte non choisie et une nouvelle manche commence.

— ★ ★ ☪ ★ ★ —

CONCEPTION : Rôla & Costa

ILLUSTRATION & GRAPHISME : Marina Costa

DÉVELOPPEMENT : David M. Santos-Mendes

REMERCIEMENTS : les concepteurs remercient

Bill Chapman, Chrys Meissner, Ursula Susnik,

Neil Horabin et Pedro Dominguez.

LOCALISATION : Pierre Steenebruggen

[www.sylex-edition.fr](http://www.sylex-edition.fr)

SUIVEZ-NOUS :

 [facebook.com/sylexedition/](https://facebook.com/sylexedition/)

 [instagram.com/sylex\\_games/](https://instagram.com/sylex_games/)



PYTHAGORAS

Des questions sur le jeu :  
[contact@sylex-edition.com](mailto:contact@sylex-edition.com)

© PYTHAGORAS 2020

© SYLEX 2021

