

Guatemala Café

Rules



Règles du jeu

Un jeu de société
pour 2 à 4 joueurs

by Inka & Markus Brand



BUT DU JEU

Les joueurs tentent de gagner le plus de points possible en cultivant et développant leurs plantations de café. Ils y arrivent si ils agissent stratégiquement, gèrent leur argent intelligemment et s'emploient finalement à transporter leurs cafés jusqu'au port.

MATERIEL

- 20 tuiles Propriété (5 dans chaque couleur)
- 4 marqueurs de score
- 1 pion Acheteur (gris)
- 50 routes (gris)
- 35 sacs de café (beige)
- 35 autocollants pour les sacs de café
- 45 pièces, de 1, 3 et 5 centavos
- 45 pions Travailleuses (9 pour chaque type de café)
- 15 pions Entrepôts (3 pour chaque type de café)
- 15 pions Navires (3 pour chaque type de café)
- 1 sac pour les petites pièces (Les grains de café ne sont pas consommable)
- 1 plateau de jeu « Zone de production » (un côté avec une mise en place prédéfinie, un autre côté sans)
- 1 plateau de jeu « Plantations » (un côté utilisé pour une partie de 3 à 4 joueurs, l'autre pour des parties à 2 joueurs)
- 4 petites cartes pour couvrir les sites de constructions des entrepôts (dans une partie à 3 joueurs)
- La règle du jeu

MISE EN PLACE

1. Avant la première partie, collez les autocollants sur chaque sac de café: il y a 7 sacs pour chaque type de café.
2. Placez les 2 plateaux de jeu au centre de la table, l'un à côté de l'autre. Si vous préférez une partie avec moins de hasard, vous pouvez jouer sur le côté avec la mise en place prédéfinie. Si vous préférez un jeu plus varié, vous pouvez choisir le côté sans la mise en place prédéfinie. Tournez le plateau « Plantations » sur la face correspondant au nombre de joueurs.
3. Dans une partie à 3 joueurs, le chemin de gauche n'est pas disponible. Afin de faire la distinction, placez les petites cartes afin de couvrir les sites de constructions des entrepôts. Vous pouvez utiliser l'entièreté de la zone de production.
4. Distribuez, à chaque joueur, 5 tuiles Propriété d'une même couleur et un total de 15 centavos.



De plus, chaque joueur place son marqueur de score sur la case "0" de la piste de scores qui borde le plateau de jeu « Plantations ».

5.a Plateau de jeu « Productions » sans mise en place prédéfinie

Placez un sac de café sur chaque emplacement marqué de manière à ce que chaque type de café soit présent une seule fois.

Les sacs de café restants sont mélangés et distribués au hasard et secrètement, de la façon suivante:

- placez 1 sac de café sur le dernier emplacement marqué du plateau de production.
- sans les regarder, placez 5 sacs de café dans le sac
- distribuez les 24 sacs de café restants de

manière égale entre les joueurs. Vous pouvez regarder vos sacs de cafés mais devez les garder secret des vos adversaires.

Ensuite, placez toutes les travailleuses, navires et entrepôts au hasard chacun sur une case.

5.b Plateau de jeu « Productions » avec une mise en place prédéfinie

Placez tous les sacs de café, toutes les travailleuses, navires et entrepôts sur le plateau de jeu en fonction de la mise en place prédéfinie. Pour les 29 sacs de café restants procédez comme décrit au point 5.a.

6. Placez à portée de main les routes et la réserve d'argent.

7. Si les joueurs ne s'entendent pas sur le choix du premier joueur, vous pouvez, par exemple, mélanger les marqueurs de score dans le sac et tirez-en un au hasard. Le propriétaire du marqueur débute sur le plateau de jeu « Productions » après que son voisin de droite ai placé l'Acheteur n'importe où sur le pourtour de la zone de productions.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs prennent leur tour dans le sens horaire. A votre tour, vous déplacez l'Acheteur de 1 à 3 cases sur le pourtour du plateau de productions dans le sens horaire. Si vous payez 2 centavos, vous pouvez le déplacer de 4 cases. La distance de déplacement de l'acheteur dépend de ce que vous voulez acheter ou faire dans cette zone. Vous pouvez:

A) acheter des pièces pour construire des plantations et les utiliser sur le plateau de jeu « Plantations ».

OU

B) reprendre de l'argent et marquer des points de victoire pour les types de café que vous avez déjà cultivés.

Pendant la partie, vous pouvez trouver nécessaire de placer l'Acheteur sur une ligne sans acheter de pièces ou marquer des points de victoire. Dans ce cas, votre tour se termine et passe au joueur suivant.

Normalement, chaque joueur fait tout ce qu'il peut pour construire des plantations ou acheter un type de café et augmenter son budget à chaque tour.

A) Construire des plantations

Le coût:

A votre tour, vous pouvez choisir de 1 à 3 pièces parmi les entrepôts, travailleuses, navires ou, plus tard, des routes sur la ligne où se trouve l'Acheteur. Que vous preniez des pièces différentes ou identiques n'a pas d'importance. Vous pouvez seulement prendre des pièces que vous pouvez payer immédiatement. (On ne peut conserver des pièces). Combien vous devez payer dépend de l'emplacement où vous comptez les utiliser sur le plateau « Plantations ».

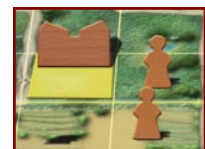
Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, le prix des pièces dépend de son type et de la zone où on la place :

Coût dans la	Entrepôt	Travailleuse
zone grise	2 centavos	1 centavo
zone verte	4 centavos	2 centavos
zone jaune	6 centavos	3 centavos

Remarque: Dans une partie à **2 joueurs**, le prix pour les entrepôts est différent. Le prix est marqué sur le site de construction.

Exemple dans une partie à 3 à 4 joueurs:

Le joueur Jaune a placé un entrepôt brun, une travailleuse brune dans la zone verte et une autre travailleuse brune dans la zone jaune. Il paie 9 centavos dans la réserve d'argent (4 pour l'entrepôt, 3 pour la travailleuse dans la zone jaune, et 2 pour la travailleuse dans la zone verte).



Le prix d'un navire dépend du quai le moins cher inoccupé dans le port. Il peut y avoir au maximum 3 navires dans un port. Le premier coûte toujours 2 centavos, le second



3 et le dernier 4 centavos.

Les routes sont toujours gratuites.

Le montant à payer va toujours dans la réserve d'argent. De cette réserve, vous recevez de l'argent si vous vendez du café.

Les joueurs ne peuvent prêter ou donner des centavos !

Remarque: Dans une partie à **2 joueurs**, il y a seulement un port avec un quai pour 6 navires. Comme dans une partie à 3 ou 4 joueurs, le quai le moins cher est toujours occupé en premier.

Placement sur le plateau « Plantations » :

Il y a 5 types différents de café ayant chacun 9 travailleuses, 3 entrepôts et 3 navires. Si vous souhaitez faire pousser du café d'un type pour qu'il soit le plus lucratif, vous avez toujours besoin d'un entrepôt et au moins une travailleuse de la même couleur. Avec chaque travailleuse supplémentaire, votre plantation grandit et par conséquent vous permet de marquer plus de points.

Vous pouvez faire pousser chaque type de café seulement une seule fois.



Les entrepôts peuvent être construits uniquement sur les cases adéquates du plateau « Plantations ». Vous placez une de vos tuiles Propriété sous l'entrepôt afin de marquer votre possession sur cette plantation.



Les travailleuses doivent toujours être adjacentes horizontalement ou verticalement à un entrepôt ou une autre travailleuse de la même plantation.

1) Il peut y avoir qu'une seule travailleuse par case.

2) Les travailleuses ne peuvent être placées sur des sites de construction des entrepôts.

3) Vous pouvez placer des travailleuses

seules, dans l'intention de placer l'entrepôt adéquat plus tard. Dans ce cas vous marquez une travailleuse avec une tuile Propriété. Si l'entrepôt adéquat est placé plus tard, la tuile Propriété est déplacée sous l'entrepôt.

4) On ne peut connecter l'une de ses plantations d'une couleur avec une plantation de même couleur d'un autre joueur. Il doit toujours être clair à quelle plantation une travailleuse appartient. Des plantations de couleurs différentes peuvent être adjacentes à d'autres couleurs.

5) Les chemins et les routes ne sont pas des limites de plantation.



Afin de multiplier vos points de victoire, vous devez connecter vos entrepôts par route à **un navire** de la même couleur. Pour ce faire, vous devez choisir un port qui est connecté à votre plantation par un chemin pré imprimé, et toujours placer votre navire sur le quai inoccupé le moins cher.

Parties à 3 ou 4 joueurs:



Les routes sont placées sur les chemins pré imprimés sur le plateau « Plantations ». Un entrepôt est considéré connecté au port si le chemin partant de l'entrée de l'entrepôt au port où vous avez placé le navire de même couleur est entièrement couvert. Dans ce cas, tous les propriétaires des plantations concernées peuvent multiplier leurs points de victoire. Pour marquer des points, il n'est pas important de savoir qui a placé quelles routes ou navires.

Remarque: Le nombre de routes dans le jeu a été volontairement limité afin qu'il n'y en ait pas assez pour couvrir tous les chemins du plateau « Plantations ».

Parties à 2 joueurs:

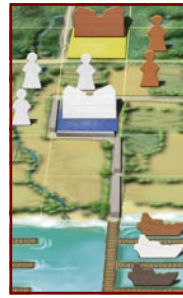
Les chemins ne sont pas utilisés. Les joueurs peuvent choisir leurs routes de n'importe quelle façon le long des bords des cases.



Remplissage du plateau « Productions »

Immédiatement après avoir placé des pièces sur le plateau « Plantations », toutes les cases vides sur le plateau « Productions » sont remplies avec des routes de la réserve.

Ensuite, c'est au joueur suivant.



Exemple: Blanc (type de café) est décompté: Bleu reçoit 6 points: le navire blanc double les points des travailleuses (Le navire blanc est retiré de la partie après le décompte).

B) Décompte du café

1. Après avoir déplacé l'Acheteur, vous prenez un sac de café de la ligne adjacente et placez-le sur la dernière case inoccupée de la piste des scores du plateau « Plantations ». **Après, vous prenez immédiatement 8 centavos de la réserve d'argent.**

Vous pouvez prendre un sac de café d'une couleur dont vous n'avez pas de plantation (Cela peut arriver si, par exemple, vous avez un besoin cruel d'argent et vous ne pouvez placer l'Acheteur de manière à avoir accès à un sac de café de la bonne couleur).

2. Ensuite, le type de café de la même couleur que le sac de café choisi est décompté. Chaque joueur qui possède une plantation de cette couleur reçoit des points de victoire comme suit:

- Un entrepôt rapporte 1 point par travailleuse (un entrepôt ou une travailleuse seule ne vous donne aucun point)
- Si l'entrepôt est connecté à un port qui contient un navire de la couleur en cours de décompte, les points sont doublés.
- Seul le nombre de navires, pas leur position, influence le score.
- Si 2 navires de la couleur en cours de décompte sont dans le port, les points sont triplés.
- Avec 3 navires, les points sont quadruplés.

3. Les joueurs déplacent leur marqueur de score sur la piste des scores en fonction de leurs points.

4. A chaque décompte, les marqueurs de score et les sacs de café se rapprochent les uns des autres comme chaque nouveau sac de café est placé sur la dernière case inoccupée de la piste de scores, constituant ainsi une série de sacs de café.

5. Vous marquez des points aussi longtemps que vous trouvez une ligne avec un sac de café après avoir déplacé l'Acheteur, mais il peut arriver que vous n'avez plus de sac de café pour le remplacer. Dans ce cas, vous prenez, au hasard, un sac de café depuis le sac.

Après le décompte:

1. Les navires qui n'ont pas été décomptés restent en jeu.

2. Si seulement 1 navire a été décompté, il est retiré du jeu.

3. Si deux ou plusieurs navires ont été décomptés, seul le navire de cette couleur et le moins cher est retiré du jeu. Les autres navires de cette couleur et les navires des autres couleurs restent dans le port.

4. Dans un port, les navires se déplacent vers les quais inoccupés et moins chers de sorte que un nouveau navire prendra toujours le quai inoccupé le plus cher.

5. Le joueur qui a déclenché le décompte met un nouveau sac de café de sa réserve sur la case inoccupée du plateau de « Productions ». Cela met fin à son tour, et le tour passe au joueur suivant.

Blocus

1. Avant chaque décompte, les joueurs, en commençant par le joueur à gauche du joueur qui a déclenché le décompte, et dans le sens horaire, peuvent déclarer si il y a blocus et ainsi empêcher le décompte. Un blocus peut avoir du sens si un joueur pense que le joueur actif va marquer trop de points. Si un joueur veut empêcher le décompte, il remplace le sac de café de cette case par un des siens de même couleur. Le joueur actif reçoit quand même son argent mais le décompte pour ce tour est annulé. Cependant, le joueur actif peut construire des plantations sans déplacer une nouvelle fois l'Acheteur.

2. Le sac de café du décompte bloqué est quand même placé sur la dernière case inoccupée de la piste de scores.

3. Personne ne peut bloquer son propre décompte!

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine quand le marqueur de score d'un joueur atteint ou dépasse le dernier sac de café placé. Le vainqueur est le joueur qui est le plus loin sur la piste des scores. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur avec le plus d'argent.

AMUSEZ-VOUS BIEN!

*Remerciements de la part des auteurs:
Nous remercions tous les testeurs...*

Gert & Jessica Beer, Matthias Spahn & Cordula Theunissen, Catrin & Christopher Johns, Torben Skodzik & Tanja Schmalzridt, Julia & Michael Gerhards, Ines & Vivian Janeck, Thilo Knoblich & Susanne Wecken, Erik & Nina Schoppmann, et aussi Klaus Mülder. Un remerciement spécial é nos enfants Lukas et Emely, pour leur patience et le temps qu'ils nous laissèrent durant le développement de Guatemala Café. Merci également à Anne, Walter et Christel, qui savent pourquoi..

De plus, nous remercions



Hippodice Spieleclub e.V. pour leur travail inlassable et la concurrence des auteurs de la compétition où Guatemala Café a reçu la seconde place en 2006

Et enfin, nos remerciements sincères à Peter Eggert et son équipe.

Auteurs: Inka und Markus Brand

Illustrations: Matthias Catrein

Traduction anglaise par Sybille Aminzadah & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

Traduction française par LudiGaume
(<http://www.ludigaume.net>)

© eggertspiele oHG, Hamburg, 2007

