

LIVRET DE RÈGLES

Saashi

COFFEE ROASTER




Objectif du Jeu


Créer le café parfait : C'est votre tâche en tant que TORRÉFACTEUR dans ce jeu solo. Vingt-deux variétés de café différentes vous attendent pour que vous prouviez vos talents de torréfacteur, que ce soit dans le choix d'un grain unique ou dans le défi de torréfaction.

Pour commencer, il est important de torréfier les grains de café (qui sont encore durs à ce stade) de manière uniforme et d'éliminer les mauvais. Ensuite, les grains fraîchement torréfiés sont transformés, et enfin le test décisif de la tasse a lieu : Serez-vous le prochain maître torréfacteur ? Découvrez-le !

Matériel

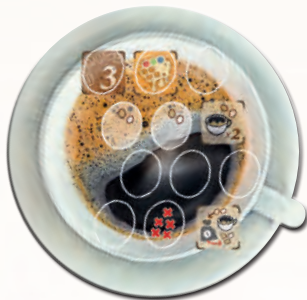
1 plateau Torréfaction
recto-verso

Normal : 

Facile : 



1 plateau Tasse



1 jeton Tour de Jeu



1 plateau Thermostat et Piste
Torréfaction recto-verso

Normal : 

Facile : 

1 jeton Torréfaction



103 jetons Grain



14x
Grain Dur

81x Grain Torréfié



18x
Niveau de
Torréfaction 0



18x
Niveau de
Torréfaction 1



18x
Niveau de
Torréfaction 2



15x
Niveau de
Torréfaction 3



12x
Niveau de
Torréfaction 4



8x
Grain Brûlé

16 jetons Saveur



5x
Corps



5x
Acidité



5x
Arôme



1x
Saveur Joker

19 autres jetons



8x
Humidité



5x
Fumée



6x
Grain
Défectueux

1 Sac en Tissu



5 jetons Effet Tasse



1x
Grain
Supplémentaire



1x
Douceur



1x
Sélection



1x
Échange



1x
Plateau
en Carton

2 jeux de 22 cartes Café recto-verso (Allemand et Anglais)



2 cartes de Résumé (Allemand et Anglais)



2 cartes Information (Allemand et Anglais)



2 Livrets de Règles (Allemand et Anglais)

1 Bloc de Score




Mise en Place du Jeu

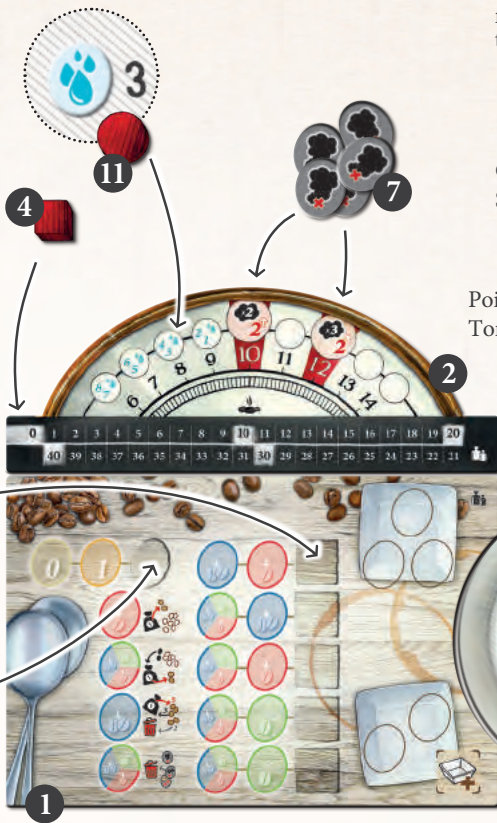


Les règles se réfèrent toujours au **niveau normal** du jeu. Le plateau Torréfaction et le plateau Thermostat et Piste Torréfaction sont disposés de telle façon que 2 poids  soient visibles en haut à droite du côté normal. Lorsque vous jouez, pour la première fois, à COFFEE ROASTER, vous pouvez essayer le **niveau facile**. Dans ce cas, disposez les plateaux de manière à ce que le côté facile  soit visible. Des aides supplémentaires facilitent la torréfaction et le test de la tasse, pour un succès plus rapide.

- 1 Placez le plateau Torréfaction sur la table devant vous.
- 2 Placez le plateau Thermostat et Piste Torréfaction au-dessus du plateau Torréfaction, comme indiqué dans l'illustration.
- 3 Placez ensuite le plateau Tasse de manière à ce qu'il s'insère dans le creux, à droite du plateau Torréfaction.
- 4 Placez le jeton Torréfaction sur la case "0" de la Piste Torréfaction.
- 5 Mélangez les 5 jetons carrés Effet Tasse face cachée et placez-les sur les cases vides du plateau Torréfaction ; puis révélez-les.
- 6 Placez le jeton "Saveur Joker" sur l'emplacement ovale vide au centre du plateau Torréfaction.
- 7 Placez autant de jetons "Fumée" sur les zones rouges du Thermostat. Il faut placer 2 et 3 jetons sur le côté du niveau normal.
- 8 Sélectionnez un type de café des cartes Café. Pour un **choix unique**, choisissez une carte Café et vous ne jouez que cette carte. Lors d'un **Défi de Torréfaction**, vous torréfiez 3 variétés de café différentes. Pour votre premier jeu, choisissez une carte Café du groupe de Niveau de Torréfaction I (marron clair), avec un niveau de difficulté Débutant. La carte à choisir pour vos deuxième et troisième manches dépend de vos résultats (voir *Manche suivante*).
- 9 Les cartes Café indiquent le nombre de jetons dont vous avez besoin pour le jeu en cours. Sortez ces jetons de la boîte et placez-les face visible devant vous.



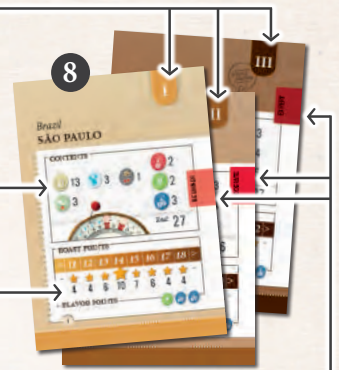
Sur le côté facile du plateau Torréfaction  choisissez 1 jeton Saveur de chaque type parmi les jetons qui se trouvent devant vous (1 "Corps", 1 "Acidité" et 1 "Arôme") et placez-les en haut à gauche du plateau. Ces jetons Saveur seront automatiquement à votre disposition lors des phases de Torréfaction, comme si vous veniez de les piocher. Vous pouvez les utiliser pour des effets pendant le processus de torréfaction, les laisser sur les emplacements ou les mettre dans le Sac en Tissu à la fin de la phase de Torréfaction.



Groupe de niveau de torréfaction

Contenu du Sac

Points de Torréfaction



Niveau de difficulté

- 10 Maintenant, mettez les jetons qui sont encore devant vous dans le Sac en Tissu.
- 11 Placez le jeton Tour de Jeu sur le Thermostat comme suit : Le nombre de jetons "Humidité" se trouvant dans le Sac en Tissu (comme indiqué sur la carte Café) détermine la position du jeton Tour de Jeu.



Exemple : Andréa a choisi une carte Café d'une variété qui commence avec 7 jetons "Humidité". Le jeton Tour de Jeu est donc placé sur la case avec le "7".

La Torréfaction peut commencer !



Déroulement du Jeu

COFFEE ROASTER est divisé en 2 phases :

Dans la 1^{ère} phase, la **torréfaction** se déroule en **plusieurs** tours de Torrification au cours desquels vous piochez des jetons du Sac en Tissu. Les jetons Grain sont grillés et vous pouvez utiliser différents Effets pour modifier la torréfaction. **Après chaque phase de Torrification**, vous pouvez décider d'y mettre fin et de passer à la 2^{ème} phase, le Test de la Tasse. Vous devez terminer la phase de Torrification lorsque vous ne pouvez plus avancer le jeton Tour de Jeu.

Dans la 2^{ème} phase, vous faites le **Test de la Tasse**. Vous continuez à piocher des jetons dans le Sac en Tissu jusqu'à ce que les dix emplacements ovales du plateau Tasse soient occupés. Les valeurs des grains de café et la composition des jetons Saveur dans la tasse déterminent la qualité de votre torréfaction.

Phase 1 : Torrification

Déroulement d'un tour de Torrification

1. Augmenter la température
2. Piocher des jetons dans le Sac en Tissu
3. Éliminer l'Humidité
4. Utiliser des jetons pour des Effets (optionnel)
 - a. Utiliser des Effets Immédiats
 - b. Utiliser des Effets Saveur
5. Torrification : Augmenter les Niveaux de Torrification des jetons Grain
 - a. Augmenter le Niveau de Torrification
 - b. Nettoyer
 - c. Augmenter la Piste Torrification (optionnel)
6. Décision : Arrêter ou poursuivre le processus de torréfaction

1. Augmenter la température

Le thermostat sert également de compte tours. Il détermine :

- combien de jetons sont piochés pendant le tour actuel,
- à quel niveau les grains de café sont torréfiés,
- si des jetons "Fumée" supplémentaires doivent être mis dans le Sac en Tissu.

Pour commencer, déplacez le jeton Tour de Jeu sur le thermostat d'un emplacement vers la droite.



Cette étape n'est pas effectuée lors du premier tour de Torrification, puisque le jeton Tour de Jeu est placé pour la première fois en fonction des jetons "Humidité" de la carte Café.

Chaque fois que vous déplacez le jeton Tour de Jeu vers un emplacement sur lequel se trouvent des jetons "Fumée", ajoutez immédiatement ces jetons dans le Sac en Tissu.

2. Piocher des jetons dans le Sac en Tissu

Le thermostat indique le nombre de jetons à piocher dans le Sac en Tissu pour le tour de Torrification en cours. Mélangez d'abord le contenu du Sac, puis piochez le nombre de jetons requis et placez-les devant vous. (Vous ne devez pas regarder dans le Sac en Tissu !)



Si le nombre de jetons dans le Sac en Tissu est inférieur au nombre indiqué sur le thermostat, piochez tous les jetons restants.

3. Éliminer l'Humidité

S'il y a des jetons "Humidité" parmi les jetons que vous avez piochés, retirez-les du jeu en les remettant dans la boîte. Ils ne sont plus nécessaires pour la partie en cours.

ASTUCE !

Afin d'avoir une meilleure idée de ce qui reste dans le Sac en Tissu, nous vous conseillons de mettre tous les jetons piochés (cela n'inclut pas les jetons Grain Torréfié) sur la carte Café au lieu de les remettre dans la boîte.

4. Utiliser des jetons pour des Effets (optionnel)

Cette phase est **optionnelle**. Si vous choisissez de ne pas utiliser d'effets lors du tour de Torrification en cours, alors remettez simplement les jetons Saveur dans le Sac en Tissu à la fin du tour de Torrification.

C'est à vous de décider si vous voulez utiliser les deux types d'effets actuellement disponibles ou non ; mais si vous utilisez les deux, vous devez respecter l'ordre suivant :

d'abord, **les Effets Immédiats**, ensuite, **les Effets Saveur**.

a. Utiliser les Effets Immédiats

Placez le jeton requis sur l'emplacement à côté de l'Effet Immédiat souhaité, sur la partie gauche du plateau Torrification. Sur un emplacement affichant les couleurs des trois types de jetons Saveur, vous êtes libre de placer n'importe quel jeton Saveur.

Effectuez **immédiatement** l'effet correspondant (voir annexe, *Effets Immédiats*).

Pour obtenir le jeton "Saveur Joker", vous devez placer un jeton Grain avec un Niveau de Torrification de 0 et un avec un Niveau de Torrification de 1 sur le plateau Torrification. Vous pouvez les collecter en plusieurs tours. Dès que les deux jetons sont placés, échangez-les immédiatement contre le jeton "Saveur Joker".

Il n'y a pas de limite d'utilisation des jetons lors de cette étape. Toutefois, chaque effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie. Les jetons utilisés restent en place jusqu'à la fin de la partie, indiquant que l'effet à côté d'eux a été utilisé.

b. Utiliser les Effets Saveur

Utilisez vos jetons Saveur pour les Effets Saveur suivants (voir annexe, *Effets Saveur*) :

- "Corps" pour "Concentration"
- "Acidité" pour "Préservation"
- "Arôme" pour "Dispersion"

Les jetons Grain qui sont utilisés avec un Effet Saveur **ne sont pas** torrifiés.



Vous ne pouvez réaliser un Effet Saveur que si vous pouvez placer le jeton utilisé à cet effet sur un emplacement inoccupé pour l'activation d'un Effet Tasse.

Pour activer un Effet Tasse, placez le jeton sur un emplacement de couleur correspondante sur la partie droite du plateau Torrification. Sur un emplacement affichant les couleurs des trois types de jetons Saveur, vous êtes libre de placer n'importe quel jeton Saveur.

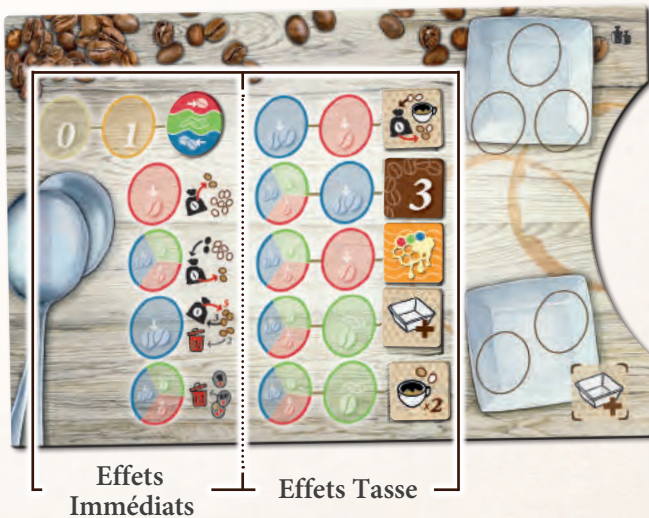


Le jeton "Saveur Joker" peut être utilisé pour n'importe quel Effet Saveur. Mais après cela, il doit être placé en fonction du type utilisé. Par exemple, s'il est utilisé pour l'Effet Saveur "Concentration" (c'est-à-dire comme "Corps"), vous devez le placer sur un emplacement rouge ou un affichant toutes les couleurs. S'il n'y a pas d'emplacement approprié disponible, vous ne pouvez pas réaliser l'Effet Saveur.

Vous avez toujours besoin de 2 jetons Saveur. Ces jetons peuvent être placés sur le plateau Torrification lors de différents tours. Une fois que les deux emplacements à côté d'un Effet Tasse sont occupés, placez le jeton carré respectif sur son emplacement cible. Toutefois, vous ne pouvez utiliser l'effet que pendant le Test de la Tasse. Une fois placés, les jetons Saveur restent en place jusqu'à la fin de la partie.



Les Effets Tasse sont expliqués en détail dans *l'annexe*.



5. Torréfaction : Augmenter les Niveaux de Torréfaction des jetons Grain

a. Augmenter le Niveau de Torréfaction

Lors du processus de torréfaction, vous augmentez le Niveau de Torréfaction des jetons Grain que vous avez piochés. Vous le faites de la manière suivante :

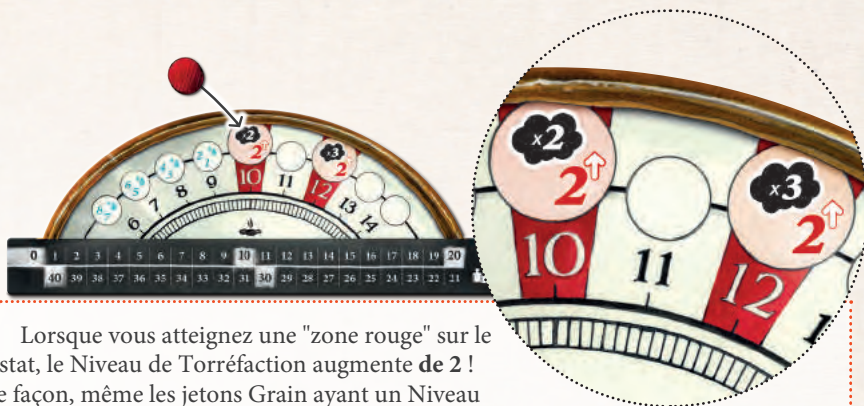
Augmentez le Niveau de Torréfaction de tous les jetons Grain **de 1**. Pour cela, retirez du jeu les jetons Grain en les remettant dans la boîte, et remplacez-les par des jetons Grain ayant un Niveau de Torréfaction supplémentaire, que vous ajoutez immédiatement dans le Sac en Tissu.

Dans ce processus, les jetons Grain Dur sont transformés en jeton Grain avec un Niveau de Torréfaction de 0.

Les jetons Grain ayant un Niveau de Torréfaction de 4 qui sont torréfiés à nouveau, se transforment en jeton Grain Brûlé. Ces grains sont "sur-torréfiés" et vous donnent des Points Négatifs à la fin de la partie.



La torréfaction se fait toujours par **ordre décroissant**, en commençant par les jetons Grain du Niveau de Torréfaction le plus élevé (par exemple : Niveau de Torréfaction 4 → Grain Brûlé) jusqu'au Niveau de Torréfaction le plus bas (par exemple : Grain Dur → Niveau de Torréfaction 0).



Lorsque vous atteignez une "zone rouge" sur le thermostat, le Niveau de Torrification augmente de 2 ! De cette façon, même les jetons Grain ayant un Niveau de Torrification de 3 peuvent brûler.

Exception : Les jetons Grain Dur ne peuvent jamais être augmentés de plus d'un Niveau de Torrification. Dans les deux cas (torrification normale ou torrification dans une "zone rouge"), ils deviennent des jetons Grain avec un Niveau de Torrification de 0.

Si, dans le rare cas où le nouveau Niveau de Torrification du jeton en question ne se trouve plus dans la boîte, alors le jeton Grain n'est pas torrifié. Au lieu de cela, il est tout simplement remis dans le Sac en Tissu, "non torrifié".

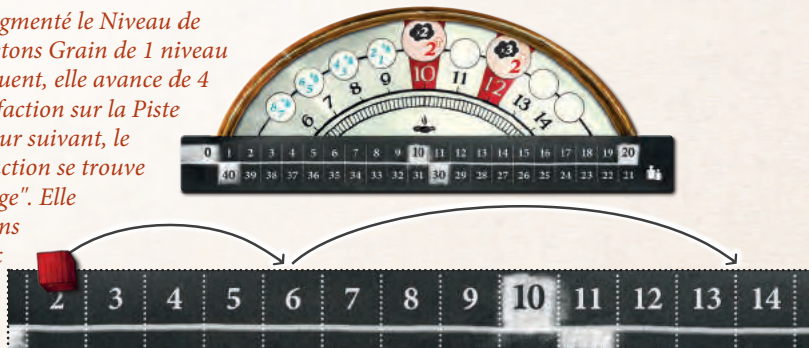
b. Nettoyer

Remettez tous les jetons restants et non utilisés dans le Sac en Tissu.

c. Augmenter la Piste Torrification (optionnel)

Après le processus de torrification, vous pouvez utiliser la Piste Torrification pour vérifier la progression de la torrification. Pour le jeu en lui-même, la Piste Torrification n'est pas obligatoire. Pour l'utiliser, déplacez le jeton Torrification d'une case vers l'avant pour chaque augmentation du Niveau de Torrification.

Exemple : Lily a augmenté le Niveau de Torrification de 4 jetons Grain de 1 niveau chacun. Par conséquent, elle avance de 4 cases le jeton Torrification sur la Piste Torrification. Au tour suivant, le processus de torrification se trouve dans une "zone rouge". Elle augmente ses 4 jetons Grain de 2 Niveaux de Torrification chacun et avance le jeton Torrification de 8 cases.



Si le jeton Torrédaction arrive sur la case "39" et que vous voulez continuer à torrédier, remplacez le jeton Torrédaction sur "0". À partir de ce moment, ajoutez toujours 40 points de Torrédaction à la position actuelle du jeton Torrédaction.



Dans certains cas, vous devez faire redescendre le jeton Torrédaction. Pour chaque Niveau de Torrédaction perdu, vous devez reculer le jeton Torrédaction d'une case. Par exemple, si un jeton Grain ayant un Niveau de Torrédaction de 4 est torrédier en un jeton Grain Brûlé, alors le jeton Torrédaction redescend de 4 cases sur la Piste Torrédaction.

6. Décision : Arrêter ou poursuivre le processus de torrédaction

Votre tour de Torrédaction est terminé. Décidez maintenant si vous voulez continuer le processus de torrédaction ou passer directement au Test de la Tasse.

Si vous continuez la torrédaction, recommencez avec l'étape 1 lors du prochain tour de Torrédaction. Le jeton Torrédaction peut vous aider à prendre votre décision, puisqu'il indique le Niveau de Torrédaction total de vos jetons Grain dans le Sac en Tissu.

Phase 2 : Test de la Tasse

Déroulement du Test de la Tasse

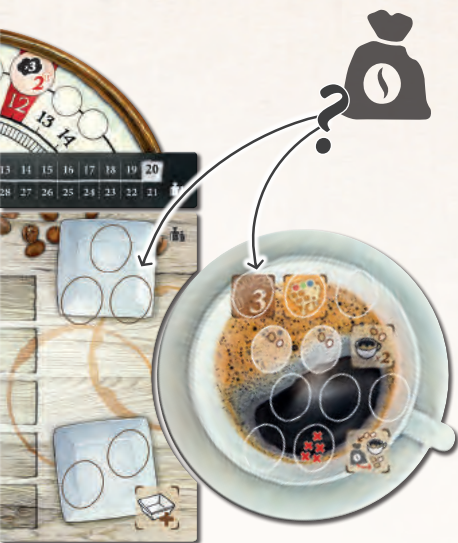
Piochez toujours un jeton l'un après l'autre dans le Sac en Tissu et décidez immédiatement si vous voulez le mettre sur le plateau Tasse ou sur le Plateau en Carton (en haut à droite sur le plateau Torrédaction).

S'il n'y a plus de place sur le Plateau en Carton, vous devez obligatoirement placer le jeton dans votre tasse.

Continuez ainsi jusqu'à ce que les dix emplacements ovales du plateau Tasse soient occupés ou que le Sac en Tissu soit vide.



À l'aide de l'Effet Tasse "Sélection", il peut arriver que vous dérogez à cette règle (voir annexe, *Effets Tasse*).



Seul les jetons placés sur la tasse seront pris en compte pour le calcul du score. Ceux placés dans le Plateau en Carton ne seront pas comptabilisés.

- Le placement des jetons se fait de haut en bas et de gauche à droite. Commencez donc par la rangée du haut et placez le premier jeton sur le premier emplacement inoccupé en partant de la gauche dans cette rangée. Vous pouvez identifier que le dernier emplacement qui peut être occupé est celui avec les 5 petites croix rouges.
- Lorsque des jetons "Humidité" sont piochés, retirez-les immédiatement de la partie, comme d'habitude.
- Les jetons ne peuvent être placés que sur des emplacements inoccupés. Vous ne pouvez donc pas placer plus d'un jeton par case.



Le deuxième Plateau en Carton n'est à votre disposition qu'après avoir obtenu l'Effet Tasse "Plateau en Carton" lors de la phase Torréfaction (voir annexe, *Effets Tasse*).

Une fois placés, les jetons restent en place. Ils ne peuvent être ni retirés ni déplacés.



L'Effet Tasse "Échange" vous permet de modifier le contenu de la tasse par la suite (voir annexe, *Effets Tasse*).

Une fois que tous les emplacements de la tasse sont occupés ou que le Sac en Tissu est vide, le calcul du score est effectué.



Si vous avez acquis les Effets Tasse "Grain Supplémentaire" et/ou "Douceur" lors du processus de torréfaction et que vous les avez placés sur la tasse, vous ne pouvez alors pas placer de jetons venant du Sac en Tissu sur ces emplacements. Mais si les emplacements sont inoccupés, ils sont alors remplis avec des jetons du Sac en Tissu. Les emplacements pour les Effets Tasse "Sélection" et "Échange" sont réservés exclusivement à ces jetons et ne peuvent pas être occupés par des jetons venant du Sac en Tissu.

Score

Déterminez le score de votre Test de la Tasse de la façon suivante :

1. Points de Torréfaction

Déterminez d'abord le Niveau de Torréfaction total en additionnant les Niveaux de Torréfaction de tous les jetons Grain présents dans la tasse (y compris le Niveau de Torréfaction du jeton Effet Tasse "Grain Supplémentaire").

L'échelle de Points de Torréfaction de la carte Café choisie vous indique le nombre de Points de Torréfaction que vous obtenez pour votre résultat. Les chiffres blancs indiquent le Niveau de Torréfaction total dans votre tasse ; les chiffres gris en dessous, indiquent les Points de Torréfaction.

Exemple : La tasse de Martin contient 3 jetons avec un Niveau de Torréfaction de 2, 1 jeton avec un Niveau de Torréfaction de 3 et 2 jetons avec un Niveau de Torréfaction de 4, ce qui donne un Niveau de Torréfaction total de 17 ($3 \times 2 + 3 + 2 \times 4$). Cela lui permet d'obtenir

6 Points de Torréfaction. La carte Café "Zambia Kasama AA" a un Niveau de Torréfaction optimal de 16 pour obtenir le score le plus élevé (10 Points de Torréfaction).



Si le Niveau de Torréfaction total dans la tasse ne se situe pas dans l'échelle de Points de Torréfaction de la carte, alors vous n'obtenez aucun Point de Torréfaction.

Sur le Bloc de Score, notez les Points de Torréfaction que vous avez gagnés.

2. Points de Saveur

Dans la zone des Points de Saveur, la carte Café vous indique quels jetons Saveur mettent le mieux en valeur ce type de café lors du Test de la Tasse. Seuls les jetons Saveur placés dans la tasse sont pris en compte pour le décompte des points.

- Le jeton "Saveur Joker" peut toujours se substituer à un jeton Saveur de votre choix.
- Certaines cartes Café exigent l'Effet Tasse "Douceur" comme jeton Saveur additionnel. Sur toutes les autres cartes, la "Douceur" peut remplacer n'importe quel jeton Saveur.
- Vous obtenez un nombre de Points de Saveur en fonction du nombre et du type de jeton Saveur correspondant à ce qui est indiqué sur la carte Café. Pour un jeton, vous obtenez 1 Point ; pour deux jetons, 3 Points ; pour trois jetons, 6 Points et pour 4 jetons, 10 Points.
- Si une carte Café n'affiche que 3 jetons Saveur, alors vous ne pouvez obtenir que 6 Points maximum.
- Tout jeton Saveur ajouté à la tasse en plus de ce qui est demandé sur la carte Café, ne vous donne aucun Point supplémentaire.

Exemple : La carte Café nécessite 2 jetons Saveur "Arôme". La tasse de Martin contient 2 de ces jetons. En plus, 1 jeton Saveur "Acidité" est exigé. Ce jeton n'est pas présent dans sa tasse mais peut être remplacé par l'Effet Tasse "Douceur". Tout ceci permet à Martin de marquer 6 Points de Saveur pour les 3 jetons correspondant à la demande de la carte.

3. Points de Compétence

Vous marquez des Points supplémentaires pour 3 jetons Grain ou plus avec le même Niveau de Torréfaction dans la tasse. Plus il y a de jetons Grain, avec le même Niveau de Torréfaction dans la tasse, et plus vous obtenez de Points de Compétence.

Pour 3 jetons avec le même Niveau de Torréfaction (par exemple, 3 jetons Grain avec un Niveau de Torréfaction de 2) dans votre tasse, vous gagnez 1 Point de Compétence. Par conséquent, vous obtenez pour :

- 4 jetons de même Niveau : 2 Points
- 5 jetons de même Niveau : 3 Points
- 6 jetons de même Niveau : 4 Points
- 7 jetons ou plus de même Niveau : 5 Points

Exemple : Pour les 3 jetons avec un Niveau de Torréfaction de 2, Martin gagne 1 Point de Compétence.

4. Points Négatifs

Les Points Négatifs sont soustraits au nombre total de Points de votre tasse. Ils sont obtenus si la tasse contient les jetons suivants :

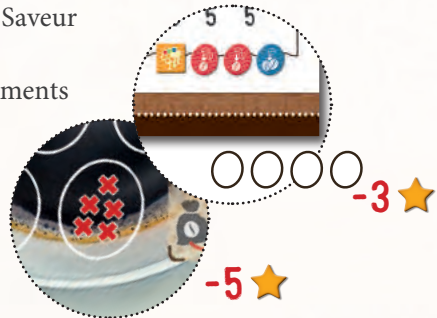


Chaque jeton Grain Dur, Grain Brûlé et Fumée, vous donne 1 Point Négatif. Les jetons Grain Défectueux donnent 2 Points Négatifs. Les jetons placés dans le Plateau en Carton ne sont pas pris en compte dans le décompte des points.

En plus, vous obtenez des Points Négatifs dans les cas suivants :

- 3 Points Négatifs, s'il n'y a aucun jeton Saveur dans votre tasse,
- 5 Points Négatifs, s'il reste des emplacements vides dans votre tasse.

Exemple : Martin obtient 1 Point Négatif pour un jeton Grain Brûlé.



5. Enregistrer le Score

Inscrivez le nom du café dans la première colonne du Tableau de Score. Dans les cases suivantes, notez les Points de Torréfaction, les Points de Saveur, les Points de Compétence et les Points Négatifs que vous avez obtenus. Additionnez les Points de Torréfaction, les Points de Saveur et les Points de Compétence. À ce total, soustrayez les Points Négatifs. Inscrivez le score dans la dernière case de la rangée. La carte Café que vous pouvez choisir pour la prochaine manche dépend de votre score (voir *Manche Suivante*).

Exemple : Pour sa Tasse, Martin obtient un total de 12 Points.

Manche Suivante

Après votre première manche, retirez tous les jetons présents sur les plateaux, videz votre Sac en Tissu et remettez les jetons dans la boîte. Préparez à nouveau les plateaux et les jetons : placez les jetons "Fumée" sur le thermostat, mélangez les jetons Effet Tasse et distribuez-les sur les emplacements vides, placez le jeton "Saveur Joker".

Les 22 cartes Café sont divisées en 3 groupes de Niveau de Torréfaction. Elles peuvent être identifiées par leur couleur (marron clair, marron et marron foncé) et par le chiffre romain sur la carte Café. Les groupes sont divisés en différents niveaux de difficulté : Débutant, Modéré et Expert. Ces informations sont également visibles sur les cartes Café. Dans la première manche, vous jouez avec une carte Café du groupe de Niveau de Torréfaction I ; dans la deuxième manche, une carte du groupe de Niveau de Torréfaction II ; et dans la troisième manche, une carte du groupe de Niveau de Torréfaction III.

En fonction de votre score de la manche précédente, vous pouvez choisir la carte Café de la façon suivante :

Si vous avez obtenu 9 Points ou moins, vous continuez avec une carte de niveau de difficulté "Débutant". De 10 à 14 Points, vous choisissez une carte de niveau de difficulté "Modéré", et si votre score est de 15 ou plus, vous passez au niveau de difficulté "Expert".

Commencer par le niveau de difficulté "Expert" dans le groupe de Niveau de Torréfaction I

C'est un privilège que vous devez d'abord gagner ! Avant de pouvoir commencer avec le niveau de difficulté "Expert" dans le groupe de Niveau de Torréfaction I, vous devez acquérir au moins le rang de Torréfacteur de Niveau Moyen. À partir de ce moment, vous êtes toujours libre de commencer avec le niveau de difficulté "Expert" du groupe de Niveau de Torréfaction I.

MAÎTRE TORRÉFACTEUR

Il y a 5 café pour les Maîtres Torréfacteurs dans COFFEE ROASTER, c'est-à-dire 5 variétés de café très spéciales qui ne sont pas seulement cueillies à la main mais qui présentent aussi un défi particulier et sont donc difficiles à jouer.

Chacun de ces café a le niveau de difficulté "Expert" et le logo "MASTER ROASTER" sur sa carte. Si vous voulez atteindre le niveau Maître Torréfacteur, vous devez vous aventurer sur ces variétés de café. Seuls ces types de café vous permettent d'obtenir des scores particulièrement élevés !



Fin du Jeu

Le Défi de Torréfaction se termine après 3 manches. Les scores des trois Tests de la Tasse sont additionnés sur le Tableau de Score et déterminent le Rang de Torréfacteur que vous avez atteints.



En plus, vous pouvez inscrire sur le Tableau de Score, la date et le Rang de Torréfacteur que vous avez atteint, afin de pouvoir vérifier vos progrès par la suite.



Rang de Torréfacteur

Sur la base de votre score total, vous pouvez interpréter votre Rang selon le tableau suivant :

Points	> Rang
60 ou plus	> Maître Torréfacteur
53 à 59	> Torréfacteur Expert
47 à 52	> Meilleur Torréfacteur de la ville
40 à 46	> Chef Torréfacteur
35 à 39	> Torréfacteur Moyen
28 à 34	> Compagnon Torréfacteur
20 à 27	> Assistant Torréfacteur
moins de 19	> Apprenti Torréfacteur



Jeton "Saveur Joker"

Le jeton "Saveur Joker" peut remplacer n'importe quel jeton Saveur. Si vous ne l'utilisez pas pour un effet pendant le tour en cours, mettez-le dans le Sac en Tissu à la fin du tour de Torréfaction.



Deux jetons supplémentaires

Piochez immédiatement 2 jetons supplémentaires dans le Sac en Tissu et ajoutez-les aux jetons déjà piochés. S'il y a moins de 2 jetons dans le Sac en Tissu, cet effet ne peut pas être effectué. Les jetons "Humidité" sont immédiatement défaussés et vous ne piochez aucun jeton de remplacement pour eux.



Deux nouveaux jetons

Sélectionnez 2 des jetons que vous avez piochés pour le tour de Torréfaction et remettez-les dans le Sac en Tissu. Mélangez bien le contenu du Sac en Tissu, piochez 2 nouveaux jetons et ajoutez-les aux jetons déjà piochés. Les jetons "Humidité" sont immédiatement défaussés et vous ne piochez aucun jeton de remplacement pour eux.



Deux sur cinq

Piochez 5 jetons supplémentaires dans le Sac en Tissu. Sélectionnez-en 2 et défaussez-les immédiatement du jeu. Remettez les 3 autres dans le Sac en Tissu.

- Vous pouvez défausser tout type de jetons du jeu. Vous devez toujours défausser 2 jetons. Vous ne pouvez pas défausser seulement 1 ou aucun jeton.
- S'il y a moins de 5 jetons dans le Sac en Tissu, cet effet ne peut pas être utilisé.
- Les jetons "Humidité" sont immédiatement défaussés. Vous ne piochez pas de jeton de remplacement pour eux.



Élimination

Sur les jetons que vous avez piochés, défaussez du jeu tous les jetons Grain Brûlé, les jetons "Fumée" et les jetons Grain défectueux.

Effets Saveur

Les Effets Saveur "Concentration", "Préservation" et "Dispersion", vous permettent d'influencer les jetons Grain que vous avez piochés lors du tour de Torréfaction en cours. Les jetons Grain "modifiés" sont immédiatement mis dans le Sac en Tissu, ils ne sont pas torréfiés.

Les Effets Saveur ne peuvent être réalisés que s'il existe des emplacements libres pour l'activation d'un Effet Tasse.



Concentration ("Corps")

Combinez 2 jetons Grain en 1, en additionnant leurs Niveaux de Torréfaction.

Défaussez les 2 jetons Grain du jeu et remettez-les dans la boîte.

Prenez un jeton de la boîte dont le Niveau de Torréfaction correspond au total des deux jetons défaussés. Mettez-le **immédiatement** dans le Sac en Tissu.

L'effet "Concentration" ne peut être appliqué qu'aux jetons Grain ayant un Niveau de Torréfaction de 1, 2 ou 3 (comme indiqué dans l'illustration ci-dessous).



Niveau de Torréfaction 1 + Niveau de Torréfaction 1 = Niveau de Torréfaction 2



Niveau de Torréfaction 1 + Niveau de Torréfaction 2 = Niveau de Torréfaction 3



Niveau de Torréfaction 1 + Niveau de Torréfaction 3 = Niveau de Torréfaction 4



Niveau de Torréfaction 2 + Niveau de Torréfaction 2 = Niveau de Torréfaction 4



Préservation ("Acidité")

Remettez exactement 2 jetons Grain dans le Sac en Tissu, sans les torrifier. De cette façon, vous pouvez, par exemple, empêcher un jeton ayant un Niveau de Torréfaction de 4 d'être torréfié et donc de brûler.

Dans ce cas, le Niveau de Torréfaction des deux jetons ne joue aucun rôle et peut même être différent pour chaque jeton. Mais dans tous les cas, vous devez mettre deux jetons Grain dans le Sac en Tissu. Il n'est pas possible de remettre un seul jeton ou même aucun jeton. Les jetons Grain Dur, Grain Défectueux et Grain Brûlé ne peuvent pas être préservés.



Dispersion ("Arôme")

Cet Effet Saveur disperse 1 jeton Grain en 2 jetons avec des Niveaux de Torréfaction plus faibles.

Défaussez le jeton Grain choisi du jeu et remettez-le dans la boîte.

Prenez 2 jetons Grain de la boîte dont les Niveaux de Torréfaction correspondent au total du jeton défaussé. Mettez-les **immédiatement** dans le Sac en Tissu.

L'effet "Dispersion" ne peut être appliqué qu'aux jetons Grain ayant un Niveau de Torréfaction de 2, 3 ou 4 (comme indiqué dans l'illustration ci-dessous).



Niveau de Torréfaction 2 = Niveau de Torréfaction 1 + Niveau de Torréfaction 1



Niveau de Torréfaction 3 = Niveau de Torréfaction 1 + Niveau de Torréfaction 2



Niveau de Torréfaction 4 = Niveau de Torréfaction 1 + Niveau de Torréfaction 3



Niveau de Torréfaction 4 = Niveau de Torréfaction 2 + Niveau de Torréfaction 2

Effets Tasse



Grain Supplémentaire

Le "Grain Supplémentaire" est placé sur l'emplacement cible dans la tasse. L'emplacement est ainsi occupé et ne peut plus être rempli lors du Test de la Tasse avec un jeton que vous avez pioché. Le "Grain Supplémentaire" est inclus dans le score comme un jeton Grain avec un Niveau de Torréfaction de 3.



Douceur

Le jeton "Douceur" est placé sur l'emplacement cible dans la tasse. L'emplacement est ainsi occupé et ne peut plus être rempli lors du Test de la Tasse avec un jeton que vous avez pioché. Certaines cartes Café requièrent l'Effet "Douceur" pour obtenir des Points de Saveur. Pour toutes les autres cartes Café, l'Effet "Douceur" peut remplacer n'importe quel jeton Saveur manquant.



Sélection

Le jeton "Sélection" est placé sur l'emplacement cible dans la tasse et s'applique aux deux emplacements à gauche de celui-ci. L'écart suivant par rapport aux règles normales s'applique à ces deux emplacements :

Piochez **2 jetons** du Sac en Tissu. Sélectionnez l'un d'entre eux et placez-le sur le premier de ces deux emplacements de la tasse. Remettez le deuxième jeton dans le Sac en Tissu.

Effectuez la même procédure pour le deuxième emplacement.

Si vous piochez des jetons "Humidité", défaussez-les immédiatement. Continuez à piocher jusqu'à ce que vous ayez 2 autres jetons.



Échange

Le jeton "Échange" est placé sur l'emplacement cible dans la tasse. Cet Effet Tasse est facultatif. Cela signifie qu'il n'est pas nécessaire de l'effectuer lors du Test de la Tasse. Mais si vous choisissez de l'utiliser, vous devez le faire selon les règles suivantes :

- Défaussez et remplacez toujours 2 jetons. Vous ne pouvez pas remplacer qu'un seul jeton.
- Une fois que les dix emplacements de la tasse sont occupés, sélectionnez 2 jetons de la tasse à remettre dans le Sac en Tissu.
- Ensuite, mélangez bien le contenu du Sac en Tissu et piochez 3 nouveaux jetons. Prenez-en 2 et placez-les sur les deux emplacements vides.
- Si vous piochez des jetons "Humidité", défaussez-les immédiatement et continuez à piocher jusqu'à ce que vous ayez le choix entre 3 autres jetons.



Plateau en Carton

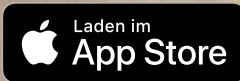
Le jeton "Plateau en Carton" est placé sur l'emplacement cible du plateau Torréfaction. Grâce à cet Effet Tasse, vous pouvez écarter 2 jetons supplémentaires en les plaçant sur les emplacements de ce Plateau en Carton.



Pour une partie au niveau facile 🏠, cet Effet Tasse permet même de disposer de 3 emplacements supplémentaires pour le tri des jetons.



COFFEE ROASTER existe non seulement sous forme de jeu de société, mais aussi sous forme numérique, sous forme d'application. Vous pouvez trouver cette application via le QR code suivant :



Auteur : Saashi

Editeur : dlp games, Naomi Oelker

Traduction : Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Traduction Française : Millet Xavier ("Tellim")

Illustration : Andrea Boekhoff

Conception Graphique : Martin Kleinke

www.redlinedesign.de

Programmeur de l'application :

Brettspielwelt GmbH

Porzer Str. 40

D-51107 Köln, Germany

Tel.: ++49-(0)221-30061950

www.brettspielwelt.de



© 2019 dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

D-52134 Herzogenrath, Germany

Tel.: ++49-(0)2406-8097200

Email : info@dlp-games.de

www.dlp-games.de

dlp games

