



45-90



1-4



13+

SEIZE THE BEAN



Est. Juin 2016, 10249 Berlin

Menu des boissons

(LIVRET DE RÈGLES)

DYLAN C.

Fondateur
du Café

ANDY C.

Maître
torréfacteur

JOSH W.

Chef Barista

MARIO F.

Artiste
du Latte



Introduction

L'histoire d'un Barista

Vous êtes un Barista chevronné et vous êtes sûr de pouvoir tenir un café mieux que votre patron. Vous avez donc quitté votre emploi pour ouvrir votre propre café dans la ville merveilleuse et cosmopolite de Berlin.

Le seul problème est que tous vos amis, une bande de Baristas prétentieux avec des idées au-dessus de leur capacité, ont fait exactement la même chose !

Qui va créer le meilleur café de Berlin ?

But du jeu

Pour gagner à *Seize the Bean*, votre CAFÉ a besoin d'avoir le plus de **BONNES CRITIQUES** à la fin de la partie.



Comment gagner de bonnes critiques

Il y a cinq grandes façons de gagner de bonnes critiques :

1. Utiliser les **RESSOURCES** pour servir les clients.
2. Créer des combinaisons avec les **CAPACITÉS DES CLIENTS**.
3. **AMÉLIORER** son café pour parfaire vos actions.
4. Déverrouiller les **RÉUSSITES DES CAFÉS** pendant la partie.
5. Gagner des **RÉCOMPENSES** à la fin de la partie.

Seize the Bean peut être un jeu difficile à apprendre à partir du livret de règles. Si vous estimez que des guides stratégiques, des présentations ou des vidéos pourraient vous aider, veuillez consulter le site suivant :

<http://learn.seizethebean.com>

Et si vous avez des questions pendant que vous jouez, nous avons mis en ligne une FAQ à l'adresse suivante :

<http://faq.seizethebean.com>

Liste des composants du jeu

- A. **CARTES**
- a. 48 **AMIS ET FAMILLE**
(6 séries identiques de 8 cartes différentes)
 - b. 230 **CLIENTS**
(10 cartes de chacun des 23 groupes de clients)
 - c. 115 **AMÉLIORATIONS DU CELLIER**
(5 cartes de chacun des 23 groupes de clients)
 - d. 115 **AMÉLIORATIONS DE STYLE**
(5 cartes de chacun des 23 groupes de clients)
 - e. 23 **RÉCOMPENSES DU GROUPE**
(1 carte de chacun des 23 groupes de clients)
 - f. 6 **AIDES DE JEU**
 - g. 12 **CARTES FONDATEUR**
 - h. 20 **CARTES ACTION MODE SOLO**
- B. 1 **CUILLÈRE À CAFÉ**
- C. **RESSOURCES EN RÉSINE**
- a. 150 **GRAINS DE CAFÉ**
(140 torréfiés, 10 verts)
 - b. 30 **BRICKS DE LAIT**
(25 ordinaires, 5 au chocolat)
 - c. 30 **MORCEAUX DE SUCRE**
(25 blancs, 5 bruns)
- D. **JETONS EN CARTON**
- a. 80 **JETONS BONNE CRITIQUE**
 - b. 12 **JETONS BONNE CRITIQUE SUPPLÉMENTAIRES**
 - c. 12 **JETONS RÉUSSITE DE CAFÉ**
 - d. 15 **JETONS MAUVAISES CRITIQUES**
 - e. 18 **JETONS EN COLÈRE**
(avec les jetons heureux au dos)
 - f. 5 **JETONS SIESTE**
 - g. 10 **JETONS JEU DE PLATEAU**
 - h. 40 **JETONS RESSOURCE SPÉCIALE** (6 de chaque type et 4 jetons grain vert)
 - i. 6 **JETONS NIVEAU DE DIFFICULTÉ** (face : mode difficile, dos : mode expert)
 - j. 4 **JETONS ACTION MODE SOLO** (double-côté)
 - k. 16 **JETONS AMÉLIORATION MODE SOLO**
 - l. 5 **JETONS ENSEIGNE DE CAFÉ**
 - m. 5 **JETONS COOKIE DE DIVERSES VILLES**
 - n. 5 **TASSES PLEINES**
 - o. 5 **ASSES VIDES**
 - p. 6 **JETONS HYPE**
(avec les jetons Hype maximum au dos)
 - q. 6 **JETONS SERVICE**
(avec les jetons service terminé au dos)
- E. 8 **MEEPLES BARISTA**
(2 par couleur)
- F. 4 **PLATEAUX CAFÉ**
- G. 53 **SACHETS EN PLASTIQUE**
- H. 2 **FEUILLES D'AUTOCOLLANTS**
- I. 1 **LIVRET DE RÈGLES**
- J. 1 **LIVRET DES EXTENSIONS**

Remarque : la liste des composants du jeu détaille tout ce qui se trouve dans la boîte de jeu, mais tous ces composants ne sont pas utilisés dans le jeu de base décrit dans ce *livret de règles*. Les composants supplémentaires concernent les extensions et les variantes de jeu qui se trouvent dans le *livret des extensions*.

Contenu du jeu

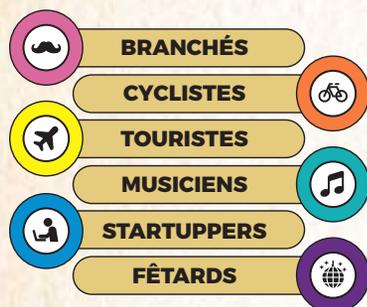


Mise en place

La Ville

Étape 1 : Cartes

Le jeu de base de *Seize the Bean* se joue avec les 6 **GROUPES DE CLIENTS** suivants :



Alerte variante : Il est conseillé de jouer avec cette mise en place de base pour découvrir le jeu avant de passer à d'autres variantes. Si vous souhaitez jouer avec différents groupes, reportez-vous au *livret des extensions*.

Chaque groupe compte 21 cartes. Chaque groupe de clients auquel appartient une carte est indiqué par l'**ICÔNE DU GROUPE** en bas à gauche de la carte :



Préparez le jeu comme suit, en vous référant au schéma de la page suivante pour chaque étape numérotée : prenez toutes les cartes de chacun des 6 groupes mentionnés ci-dessus. Divisez chaque groupe

par ses **CLIENTS**, ses **AMÉLIORATIONS DU CELLIER**, ses **AMÉLIORATIONS DE STYLE** et sa **RÉCOMPENSE DE GROUPE**. Rassemblez les clients des 6 groupes dans un **PAQUET**, toutes les améliorations du cellier dans un deuxième paquet et toutes les améliorations de style dans un troisième paquet. **Ce sont les PAQUETS DE LA VILLE.**

Mélangez chaque paquet Ville et placez-les face cachée dans une colonne avec les clients en haut **3a**, les améliorations du cellier au milieu **4a** et les améliorations de style au bas **5a**. Placez **5 cartes** de chaque pioche face visible à droite de leur pioche respective **3b, 4b, 5b**. La colonne la plus à droite de chaque rangée est considérée comme la **PILE DE DÉFAUSSE** de sa pioche **3c, 4c, 5c**. **Toute cette zone s'appelle la VILLE.** Placez les récompenses du groupe de façon à ce que chacune d'entre elles soit visible dans une rangée au-dessus de la ville **2**.

Étape 2 : Jetons

Utilisez un nombre de **BONNES CRITIQUES** en fonction du nombre de joueurs comme suit :

NOMBRE DE BONNES CRITIQUES

2 joueurs	40 bonnes critiques
3-4 joueurs	50 bonnes critiques
5-6 joueurs*	60 bonnes critiques

*** Remarque :** L'*extension 5-6 joueurs* est nécessaire pour 5 joueurs ou plus. Elle est vendue séparément du jeu de base. Veuillez consulter le *livret des extensions* pour plus d'informations sur la façon de jouer à 5 joueurs ou plus.

Placez les bonnes critiques près du coin supérieur droit de la ville **6**. Remettez le reste des bonnes critiques dans la boîte de jeu pour l'instant.

Mélangez tous les **JETONS RÉUSSITE DE CAFÉ** de façon à ce que vous **ne puissiez pas** voir leurs icônes bonus. Placez-les face cachée près des bonnes critiques **7**. **Piochez-en 1 par joueur** et placez-les près des bonnes critiques, avec leur face bonus visible **7a**. Ce sont les **BONUS DE RÉUSSITE** disponibles pour la partie.

Placez tous les **JETONS HEUREUX & EN COLÈRE** et les **MAUVAISES CRITIQUES** près des jetons Réussite **8,9**.

Exemple : Mise en place pour 2 joueurs



***Tasses manquantes ?** Les tasses de ressources ne sont pas incluses dans le jeu. N'hésitez pas à utiliser des tasses à café ou des tasses à thé de votre maison pour contenir les ressources et ajouter à l'attrait esthétique et à l'immersion thématique du jeu ! **

1. RÉSERVE DE LA VILLE *
 - a. GRAINS
 - b. CUILLÈRE
 - c. LAIT
 - d. MORCEAUX DE SUCRE
2. RÉCOMPENSES DE CLIENT
3. RANGÉE DE CLIENT
 - a. PIOCHE CLIENT
 - b. CARTES CLIENT
 - c. DÉFAUSSE CLIENT
4. RANGÉE AMÉLIORATIONS DU CELLIER
 - a. PIOCHE AMÉLIORATIONS DU CELLIER
 - b. CARTES AMÉLIORATIONS DU CELLIER
 - c. DÉFAUSSE AMÉLIORATIONS DU CELLIER
5. RANGÉE AMÉLIORATIONS DE STYLE
 - a. PIOCHE AMÉLIORATIONS DE STYLE
 - b. CARTES AMÉLIORATIONS DE STYLE
 - c. DÉFAUSSE AMÉLIORATIONS DE STYLE
6. BONNES CRITIQUES
7. JETONS RÉUSSITE DE CAFÉ
 - a. BONUS DE RÉUSSITE
8. JETONS HEUREUX & EN COLÈRE
9. MAUVAISES CRITIQUES

Étape 3 : Ressources

Enfin, placez les **RESSOURCES DE BASE** (GRAINS TORRÉFIÉS **1a**, LAIT ORDINAIRE **1c** et SUCRE BLANC **1d**) à la portée de tous les joueurs et placez la CUILLÈRE À CAFÉ grains **1b**. Placez le LAIT AU CHOCOLAT à proximité du lait ordinaire et le SUCRE BRUN à proximité du sucre blanc. Ces deux éléments valent 5 de leurs ressources respectives.

Cet ensemble de ressources de base sera appelé la **RÉSERVE DE LA VILLE**¹.

****Sacs de ressources :** Tous les soutiens sur *Kickstarter* ont reçu des sacs de ressources en complément pour remplacer les tasses de ressources. Ces sacs de ressources sont limités, mais non exclusifs, et peuvent être achetés sur qualitybeast.com.

Remarque : la cuillère à café est une mécanique de dextérité facultative. Vous pouvez parfaitement jouer à *Seize the Bean* sans elle, si vous le préférez. Ceci est expliqué plus en détail dans la section *Actions des ressources* à la page 10.

Alerte variante : Veuillez noter que les GRAINS VERTS ne sont généralement pas utilisés comme ressource pour 5 grains. Si vous ne jouez pas avec la cuillère à café, vous pouvez les utiliser comme tels, mais si vous jouez avec le groupe de clients *Fous de la santé*, vous en aurez besoin à d'autres fins. Reportez-vous au livret des extensions pour plus d'informations.

Mise en place

Cafés des joueurs

Chaque joueur prend les éléments suivants :

ÉLÉMENTS DES JOUEURS

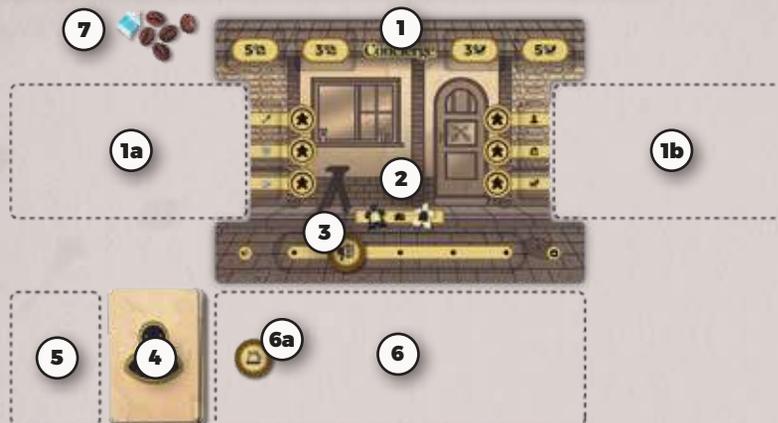
- 1 **PLATEAU CAFÉ** (au choix)
- 2 **MEEPLES BARISTA** (au choix) *
- 1 **JETON HYPE**
- 1 **JETON SERVICE**
- 6 **RESSOURCES** de départ :
 - 5 **GRAINS**
 - 1 **LAIT**
- 4 **CARTES AMIS ET FAMILLE** **
 - 1 *Papi*
 - 1 *Mamie*
 - 1 *Ami paresseux*
 - 1 *Amie populaire*

Demandez à chaque joueur d'installer son Café de la manière suivante, en se référant à l'exemple ci-dessus pour chaque étape numérotée : Placez votre **PLATEAU DE CAFÉ** devant vous **1**. Au milieu de votre Café se trouve **L'ENTRÉE DU CAFÉ**. Placez vos **BARISTAS** sur l'entrée **2**. Sur le côté gauche de votre Café se trouve votre **ZONE DU CELLIER** où vous placerez vos améliorations du cellier pendant la partie **1a**. Sur le côté droit se trouve la **ZONE DE STYLE** où vous pourrez placer vos améliorations de Style pendant la partie **1b**. Votre zone de cellier et votre zone de style **commencent** toutes les deux **vides**.

* **Bonus de diversité** : contrairement à la plupart des jeux de plateau, il n'y a pas de couleurs dans *Seize the Bean*. Au lieu de cela, les joueurs sont encouragés à mélanger ou assortir leurs meeples de Barista

** **Alerte variante** : voir le *livret des extensions* si vous voulez jouer avec différents *Amis & Famille*.

Exemple : mise en place du café d'un joueur



1. Votre **PLATEAU CAFÉ** :
 - a. **ZONE DU CELLIER**
 - b. **ZONE DE STYLE**
2. Vos **MEEPLES BARISTA*** (à partir de votre pas de porte de votre Café)
3. Votre **JETON HYPE** (à partir de la deuxième position de votre piste de Hype)
4. Votre **PAQUET DE CLIENTS** mélangés**
5. Zone de votre **DÉFAUSSE**
6. Zone de votre **FILE D'ATTENTE**
 - a. Votre **JETON SERVICE** (marque la première place dans votre file d'attente)
7. Vos **RESSOURCES** de départ

Placez votre **JETON HYPE** sur la **deuxième** case de votre **PISTE DE HYPE**, indiquant une **HYPE** de départ de 2, au bas de votre Café **3**.

Mélangez vos **CARTES AMIS & FAMILLE** et placez-les face cachée dans le coin inférieur gauche de votre Café pour créer votre **PAQUET DE CLIENTS** **4**. Réservez de la place sur le côté gauche de votre paquet de clients pour votre pile de **DÉFAUSSE** **5** et sur le côté droit pour votre **FILE D'ATTENTE DE CLIENTS** **6**. Placez votre **JETON SERVICE** à droite de votre paquet, en marquant le premier emplacement vide de votre File d'attente **6a**.

Placez vos ressources de départ au-dessus (ou à côté) de votre Café **7**. Pendant la partie, cet endroit sera appelé votre **propre** réserve.

Premier joueur et ordre du tour de jeu

Le dernier joueur qui a bu un café devient le **PREMIER JOUEUR** et prend le jeton de premier joueur, la **TASSE PLEINE** **1**. Si aucun joueur n'a jamais bu de café, le Premier Joueur est celui qui décrit le mieux le goût du café. Donnez la **TASSE VIDE** **2** au joueur de gauche. Le jeu se déroule dans le sens horaire autour de la table.

Remarque : la tasse vide est nécessaire, car elle permet de déterminer qui sera le premier à jouer lors de la prochaine manche. Ce processus est expliqué un peu plus en détail dans la section *Phase 5 : Fin de journée* à la page 23.

Jetons premier joueur



1. TASSE PLEINE
2. TASSE VIDE

Exemple : mise en place d'une partie à deux joueurs

1. ZONE partagée de la VILLE
2. ZONES DES CAFÉS de chaque joueur
3. JETON TASSE PLEINE (donné au premier joueur)
4. JETON TASSE VIDE (donné au joueur à gauche du premier joueur)
5. Guide de référence rapide (se trouve à la fin de chaque livret)



Règles de la ville

Avant d'expliquer le déroulement du jeu, il est important de comprendre certaines règles générales.

Maintenance de la ville

Pendant la partie, les joueurs prendront des cartes de la ville. Les sections ci-dessous expliquent les règles de base de l'interaction avec la ville lors de la prise et du remplacement des cartes.

Prendre des cartes de la ville

Lorsque vous prenez une carte, vous ne pourrez généralement choisir qu'entre les cartes face visible, y compris la première carte de la défausse de chaque rangée. Ces cartes face visible sont appelées cartes **visibles**.

Remplacer les cartes de la ville

Tout au long de la partie, la rangée des clients doit **toujours** contenir 5 cartes face visible. Cela inclut la première carte de sa pile de défausse. Il en va de même pour les rangées amélioration du cellier et amélioration de style. Si la carte à côté d'une pioche est prise, prenez une carte de cette pioche et placez-la face visible dans l'espace vide. Si une carte plus loin dans la rangée est prise et laisse un espace vide, déplacez chaque carte d'un emplacement vers la droite avant cet espace. Puis prenez une carte de cette pioche et placez-la face visible à côté de la pioche dans l'espace vide qui a été créé en déplaçant les cartes.

Pioches vides de la ville

Si jamais une pioche de la ville est épuisée, déclenchez la fin de la partie comme cela est décrit dans la section *Fin de la partie* à la page 24. Après cela, si vous devez piocher de nouvelles cartes dans cette rangée de la ville, **ne mélangez pas** la pile de défausse correspondante de cette pioche pour en faire une nouvelle pioche. Au lieu de cela, **ne piochez aucune** nouvelle carte dans cette rangée de la ville.

Exemple : prendre/remplacer cartes en ville



Toutes les cartes marquées d'une ✓ sont considérées comme **visibles** et peuvent être prises. Les cartes de la pioche et les cartes couvertes de la pile de défausse, toutes deux marquées d'un X, **ne sont pas visibles** et **ne peuvent donc pas** être prises.



Lorsqu'une carte est prise de la ville, elle peut laisser **une case vide**.



Si cela se produit, l'espace vide doit être comblé par le déplacement des cartes avant l'espace vide d'**une case vers la droite 1**, puis en prenant une **nouvelle** carte de la Pioche **2**.



Normalement, si la première carte de la défausse d'une ville est prise, elle **ne laissera pas** de case vide et **ne nécessitera donc pas** de déplacer les cartes de cette rangée ni de piocher une nouvelle carte.

Autres règles générales

Informations publiques et privées

Les joueurs ne peuvent **jamais** consulter ou réorganiser une pioche de la ville ou le paquet d'un joueur, y compris le leur, sauf si une capacité indique explicitement le contraire.

Toutes les piles de défausses de la ville sont des informations publiques et peuvent être consultées par n'importe quel joueur à tout moment. Cependant, les piles de défausse des joueurs sont des informations privées, et chaque joueur est le seul à pouvoir consulter sa propre pile de défausse. L'ordre des cartes dans les défausses des joueurs n'a aucune importance, mais les joueurs **ne** peuvent **pas** réorganiser les cartes dans les défausses de la ville.

Politesse pour la défausse : Soyez gentil avec votre groupe de joueurs et ne ralentissez pas le jeu en fouillant constamment dans les défausses.

Toutes les ressources des joueurs sont **toujours** publiques.

Politesse pour les ressources : soyez courtois et indiquez à vos amis-joueurs la quantité de ressources dont vous disposez lorsque l'un d'entre eux vous le demande.

Paquet de clients et règles de défausse

Lorsque vous vous défaussez d'un client, vous devez **toujours** vous défausser d'abord de tous les jetons qu'il possède. Les jetons ainsi défaussés ne sont **jamais** échangés contre quoi que ce soit, par exemple contre de bonnes ou de mauvaises critiques. Les clients remis dans la ville sont toujours considérés comme défaussés même s'ils ne sont pas placés dans la défausse de la ville. Dans tous les cas, tous les clients de la ville ne peuvent **jamais** avoir de jetons sur eux.

Il **n'y a pas de limite** à la longueur de la File d'attente de clients d'un joueur.

Lorsque le paquet d'un joueur est vide, ce joueur **ne** doit **pas** immédiatement mélanger sa défausse pour former une nouvelle pioche. Les joueurs **ne** doivent mélanger leur pile de défausse pour former un nouveau paquet de clients **que** lorsqu'ils **doivent piocher**, mais ne peuvent pas le faire parce que leur paquet est vide.

Limites des composants

Les joueurs recevront **toujours** de bonnes critiques de la ville, sauf si une capacité ou une règle indique explicitement le contraire. S'il n'y a plus de bonnes critiques dans la ville, vous pouvez toujours les prendre dans la boîte. Si vous n'avez plus de bonnes critiques, utilisez les **JETONS DE BONNES CRITIQUES SUPPLÉMENTAIRES** pour les échanger. Ce faisant, assurez-vous que vous remettez vos bonnes critiques **dans la boîte**.

Échange de critiques



Les ressources de la réserve de la ville ne sont **jamais** limitées. Si la ville est à court de ressources, utilisez le lait au chocolat et le sucre brun pour rendre la monnaie. Un seul lait au chocolat vaut 5 laits ordinaires, et un seul sucre brun vaut 5 sucres blancs.

Échange de lait



Échange de sucre



Déroulement du jeu

Jours et tours des joueurs

Le jeu se déroulera en un certain nombre de manches appelées **JOURS**, au cours desquelles vous jouerez votre tour. La **FIN DE PARTIE** est déclenchée lorsque la dernière bonne critique est retirée de la ville ou lorsqu'une des pioches de la ville est épuisée. Pour plus de détail, reportez-vous à la section *Conditions de fin de partie* à la page 24.

PHASES D'UNE JOURNÉE

1. **ACTIONS**
2. **HYPE**
3. **SERVICE**
4. **LE BOUCHE-À-OREILLE**
5. **FIN DE JOURNÉE**

Un jour est divisé en 5 phases. Toutes les phases sont réalisées une par une dans l'ordre en commençant par le premier joueur actuel. Chaque phase est effectuée par tous les joueurs avant de passer à la phase suivante.

Phase 1 : Actions

Aperçu

Pendant la **PHASE ACTIONS**, vous utilisez vos 2 Baristas pour effectuer des **ACTIONS CAFÉ**. À tour de rôle, chaque joueur place son **premier** Barista sur l'une de ses cases action Café et résout **L'ACTION** correspondante. Pour plus de détails, reportez-vous à la section *Résoudre les actions de base* également sur cette page et à la section *Résolution des actions améliorées* à la page 12.

Une fois que chaque joueur a placé son premier Barista et résolu l'action correspondante, chaque joueur place ensuite son **deuxième** Barista, toujours dans l'ordre du tour de jeu, pour effectuer une deuxième action de son choix. Vous **ne** pouvez **pas** placer votre deuxième Barista sur la même case action que votre premier Barista dans la même journée.

Résoudre les actions de base

Lorsque vous résolvez une action, si aucune **CARTE AMÉLIORATION** n'y est ajoutée, vous ne résoudrez que son **EFFET DE BASE**. Les icônes de base des 6 actions sont expliquées ci-dessous dans les sections *Actions de Ressource* et *Actions de la ville*. Vous pouvez en savoir plus sur la *Résolution des Actions améliorées* à la page 12.

Détails d'une action Café



1. Case Action Café
2. Icône d'action de base

Actions de Ressource

Les **ACTIONS DE RESSOURCES** sont situées sur le côté gauche de votre Café. Elles vous permettent **D'ACQUÉRIR DES RESSOURCES** de la réserve de la ville et de les ajouter à votre **propre** réserve.

ACTIONS DE RESSOURCE



ACQUÉRIR DES GRAINS : utilisez la **cuillère à café** pour obtenir des grains de la réserve de la ville. Vous n'obtenez qu'une seule tentative par cuillerée et tous les grains tombés sur le chemin du retour vers votre Café doivent être rendus. La cuillère à café est une mécanique **facultative**. Si vous ne voulez pas jouer avec la cuillère à café, prenez **6 grains** de la réserve à la place.



ACQUÉRIR DU LAIT : prenez **3 laits** de la réserve de la ville et ajoutez-les à votre propre réserve.



ACQUÉRIR DU SUCRE : prenez **3 sucres** de la réserve de la ville et ajoutez-les à votre propre réserve.

Emplacement des actions de café



1. Actions de ressources 2. Actions de la Ville

Actions de la ville

Les **ACTIONS DE LA VILLE** sont situées sur le côté droit de votre Café. Elles vous permettent de prendre des cartes de la Ville. Par défaut, vous ne pouvez prendre que des cartes face **visible** de la ville, comme cela est défini précédemment dans la section *Prendre des cartes de la ville* à la page 8, ce qui inclut la première carte de la défausse de chaque rangée.

ACTIONS DE LA VILLE



ATTIRER UN CLIENT : prenez **n'importe quel** client **visible** de la ville et placez-le dans votre **propre** pile de défausse.

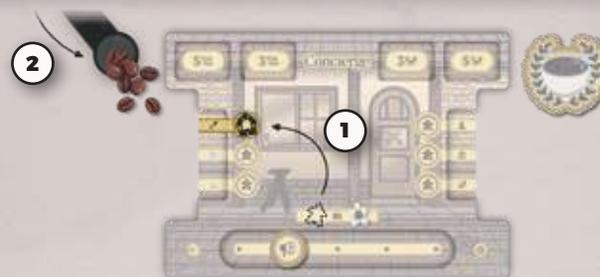


AMÉLIORER LE CELLIER : prenez **n'importe quelle** amélioration du cellier **visible** dans la ville et placez-la dans le cellier de votre Café. Pour plus de détails, reportez-vous à la section *Améliorer les actions* à la page 12.

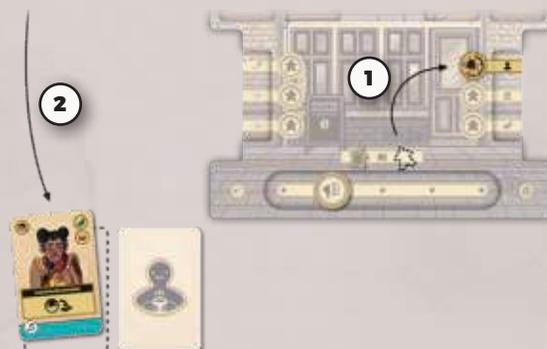


AMÉLIORER LE STYLE : prenez **n'importe quelle** amélioration de style **visible** de la ville et placez-la dans le style de votre Café. Pour plus de détails, reportez-vous à la section *Améliorer les actions* à la page 12.

Exemple : Phase d'actions à deux joueurs



Au début de la partie, Farah joue la première. Elle décide de placer son premier Barista sur la case d'action **ACQUÉRIR DES GRAINS** 1. Elle résout cette action en prenant une cuillerée de grains de la ville et en les ajoutant à sa réserve 2.



L'adversaire de Farah, Michi, joue maintenant son tour. Michi décide de placer son premier Barista sur la case d'action **ATTIRER UN CLIENT** 1. Il résout cette action en choisissant une carte client de la ville et en l'ajoutant à sa pile de défausse 2.



Une fois le tour de Michi terminé, Farah joue son deuxième tour. Comme Farah a déjà placé son premier Barista sur la case d'action **ACQUÉRIR DES GRAINS**, marquée d'un **X**, elle **ne peut pas** y placer son deuxième Barista. Elle doit choisir l'une des cinq autres cases d'action, chacune étant marquée d'une **✓**.

Déroulement du jeu

Améliorer les actions

Au fur et à mesure que vous jouez, vous pouvez améliorer vos **ACTIONS** en prenant des cartes amélioration de style et amélioration du cellier de la ville et en les ajoutant à votre Café. Les améliorations de style se font **toujours** à droite de votre Café et les améliorations de cellier se font **toujours** à gauche.

Les cartes amélioration ajoutent une ou plusieurs nouvelles **ICÔNES D'ACTION** à côté de vos actions Café. Chaque icône d'action ajoutée permet un effet supplémentaire qui peut être résolu lorsque vous placez un Barista sur leur case d'action. Ceci est expliqué plus en détail dans la section *Résoudre des actions améliorées*.

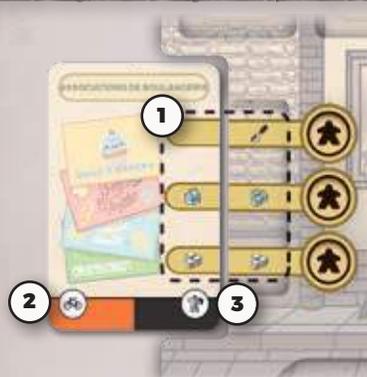
Lorsque vous placez une amélioration, assurez-vous que les **3 RANGÉES D'ACTIONS** sur votre File d'attente de cartes correspondent aux actions Café. Les nouvelles améliorations doivent chevaucher les améliorations précédemment acquises, légèrement décalées de sorte que les icônes d'action des améliorations précédentes soient toujours visibles.

Les améliorations ajoutent également des **ICÔNES DE GROUPES** et des **RESSOURCES SPÉCIALES** dans votre Café. Elles seront expliquées plus en détail dans la section *Ressources de base et Ressources spéciales* à la page 18 et dans la section *Phase 4 : Phase du bouche-à-oreille* à la page 22.

Restrictions des améliorations

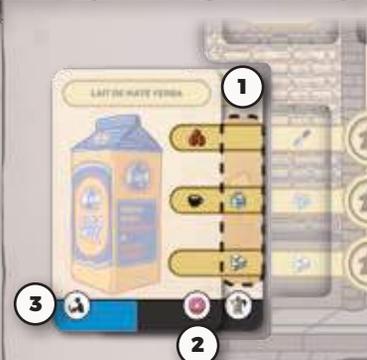
Il **n'y a pas** de limite au nombre d'améliorations que vous pouvez avoir, mais vous ne pouvez **jamais** réorganiser ou supprimer vos améliorations.

Ajouter une amélioration



Lorsque vous ajoutez une amélioration, assurez-vous d'aligner les lignes d'action jaune **1**. Notez également que l'amélioration ajoute d'autres icônes à votre Café. Les améliorations de cellier le complètent en y ajoutant une icône de groupe de clients **2** ainsi qu'une icône de ressource spéciale **3**.

Ajouter une autre amélioration



Lorsque vous ajoutez des améliorations supplémentaires, assurez-vous que **toutes** les icônes d'action précédemment ajoutées restent visibles **1**. Notez que les nouvelles améliorations du cellier ajouteront des icônes de ressources spéciales à votre Cellier **2**, mais elles remplaceront l'ancienne icône de groupe de clients par une nouvelle **3**.

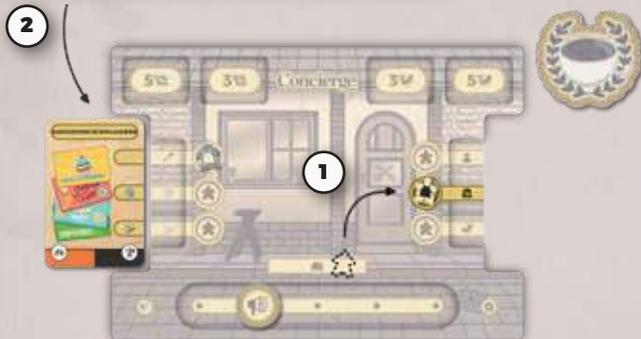
Rappel : Comme le montre le deuxième exemple ci-dessus, les icônes des groupes de clients sur les améliorations de votre cellier acquises seront couvertes par l'acquisition de toutes nouvelles améliorations de votre cellier. Les icônes de groupe masquées de vos cartes cellier ne sont plus considérées comme actives dans la partie et n'affectent pas le bouche-à-oreille ou les récompenses de groupe de fin de partie.

Résolution des actions améliorées

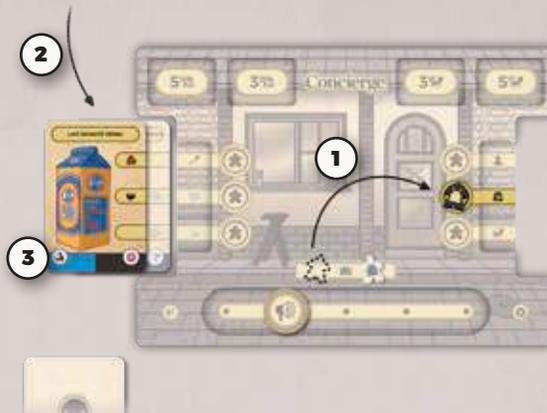
Lorsque vous placez un Barista sur une action Café, vous **devez** activer **4** icônes action, si possible. Vous choisissez toujours l'ordre dans lequel elles sont activées. L'effet de base est considéré comme une icône action. Si vous avez **moins de** ou exactement 4 icônes, y compris l'effet de base, vous **devez** les activer toutes. Si vous avez plus de 4 icônes, y compris l'effet de base, vous **choisissez** les 4 icônes à activer. Seules les icônes visibles au moment où le Barista est placé sont des choix possibles pour l'activation. Toutes les icônes sont listées et expliquées à la fin de ce *livret de règles*.

Précision : L'icône de base d'une action de café peut être ignorée si vous activez 4 autres icônes ajoutées

Exemple : actions améliorées



C'est le deuxième tour de Farah du premier jour. Elle décide de placer son deuxième Barista sur la case d'action AMÉLIORATION DU CELLIER **1**. Elle résout cette action en choisissant une carte Cellier de la ville (les UNION DES BOULANGERS) et en l'ajoutant à son Café **2**. Cette carte comporte des icônes d'action sur les rangées d'action lait et sucre, et améliore donc les actions ACQUÉRIR DU LAIT et ACQUÉRIR DU SUCRE de Farah.



Le **jour suivant**, Farah choisit à nouveau l'action AMÉLIORER LE CELLIER **1**. Elle résout cette action en choisissant une deuxième amélioration du cellier (le LAIT DE MATÉ YERBA) et en l'ajoutant à son Café **2**. Cette nouvelle carte a des icônes d'action sur les rangées de grains et de lait, et améliore donc les actions ACQUÉRIR DES GRAINS et ACQUÉRIR DU LAIT de Farah. De plus, la carte recouvre l'ancienne icône de groupe des CYCLISTES sur la première amélioration du Cellier de Farah, en la remplaçant par une nouvelle icône de groupe des STARTUPPERS **3**.

Exemple : résoudre des actions améliorées



Au deuxième tour de Farah, elle place son deuxième Barista sur la case d'action ACQUÉRIR DU SUCRE **1**. Elle résout cette action en activant l'icône de base, en prenant 3 sucres, puis en activant l'icône ajoutée, en prenant 3 sucres supplémentaires, pour un total de 6 sucres **2**.



Quelques jours plus tard dans la partie, Farah place son premier Barista sur la case d'action ACQUÉRIR DU LAIT **1**, et doit maintenant choisir lesquelles des 4 icônes à activer sur les **5** **2**. Farah décide d'activer les icônes 2 laits ainsi que les icônes 3 laits, et prend donc 7 laits au total dans la ville **3**. Enfin, pour sa quatrième et dernière icône, Farah active l'icône LÈVE-TÔT et prend la tasse vide **4**.

Déroulement du jeu

Réussites du Café

En améliorant votre Café avec les améliorations du cellier et du style, vous n'ajoutez pas seulement des icônes à vos actions, mais vous ajoutez également des icônes de groupes de clients et de ressources spéciales à votre Café. Cela peut immédiatement débloquer une RÉUSSITE DU CAFÉ. Les 4 Réussites du Café se trouvent sur la première partie de votre plateau de Café, comme illustré ci-dessous.

RÉUSSITES DU CAFÉ			
VARIÉTÉ DU CELLIER : Déverrouillé quand vous avez 5 icônes de ressources spéciales différentes dans votre cellier.	SPÉCIALISTE DU CELLIER : Déverrouillé quand vous avez 3 icônes de ressources spéciales identiques dans votre cellier.	STYLE DE NICHE : Déverrouillé quand vous avez 3 icônes de groupe identiques dans votre style.	STYLE UNIVERSEL : Déverrouillé quand vous avez 5 icônes de groupe différentes dans votre style.



Lorsqu'une réussite est déverrouillée, vous devez **immédiatement** choisir un **BONUS DE RÉUSSITE** disponible dans la ville, activez son **ICÔNE DE BONUS** et placez-le sur la réussite du café que vous venez de déverrouiller. Placez-le de façon à ce que le dos avec  soit visible. Cela comptera comme 5 bonnes critiques à la fin de la partie.

Il y a 6 icônes de bonus possibles qui peuvent se trouver au verso des jetons Réussite du Café. Toutes ces icônes sont détaillées et expliquées à la fin de ce livret de règles. S'il n'y a plus de bonus disponibles, prenez un des jetons Réussite du café de la pile face cachée et placez-le sur la réussite que vous avez déverrouillée. **N'activez pas** son icône bonus. Il vous fournira aussi 5 bonnes critiques à la fin de la partie. **Vous ne pouvez déverrouiller chacune de vos Réussites qu'une seule fois**, pour un maximum de 4 jetons Réussite du Café.

Exemple : Déverrouiller une Réussite du café



Farah a ajouté une cinquième amélioration du cellier à son Café **1**. Farah a maintenant 5 icônes de ressources spéciales différentes dans son cellier **2**, ce qui débloque immédiatement une réussite du Café (variété du cellier). Farah a pris un bonus de réussite disponible avec 3 grains dessus **3**, prend 3 grains de la réserve de la ville **4**, puis retourne le jeton, en le plaçant sur l'emplacement de Réussite du café approprié sur son plateau de café **5**.

Phase 2 : Hype

Le niveau de **HYPE** que vous avez est déterminé par la position de votre **JETON HYPE** sur **LA PISTE DE HYPE**. Par exemple, si votre jeton Hype se trouve sur le deuxième point de la piste de Hype, vous avez 2 Hype.

Piocher de nouveaux clients

Pendant la phase de Hype, vous piocherez dans votre paquet de clients un nombre de nouveaux clients égal à votre Hype actuelle et les placerez directement dans votre **FILE**. Placez les clients dans votre File d'attente de **gauche à droite** dans l'ordre où vous les piochez. Si vous avez déjà des clients dans votre File d'attente, ajoutez les nouveaux clients à la fin de votre File d'attente existante. Les clients que vous aviez déjà dans votre File d'attente avant cette phase **ne** sont **pas** pris en compte dans le total que vous devez piocher. Il n'y a pas de limite au nombre de clients qui peuvent se trouver dans votre File d'attente.

Si votre paquet n'a plus de clients, mais que vous devez en piocher d'autres, **mélangez** votre défausse, placez-la face cachée pour créer un nouveau paquet de clients, puis continuez à en piocher. S'il n'y a plus de clients dans votre paquet et dans votre défausse, arrêtez simplement de piocher, **même si** votre Hype ou d'autres effets vous demandent d'en piocher davantage.

Conseil Pro : les joueurs expérimentés de *Seize the Bean* peuvent effectuer cette phase en même temps que les autres afin de réduire les temps morts.

Hype maximum

Si vous atteignez 5 Hype, retournez immédiatement votre jeton Hype sur sa face **HYPE MAXIMUM**. Bien que votre Café ait une Hype maximum, chaque fois que vous augmentez votre Hype, vous obtenez 1 bonne critique à la place. Si votre Hype augmente de **plus** d'une fois, vous recevez à la place autant de bonnes critiques. Toutes les bonnes critiques obtenues de cette façon sont prises dans la Ville normalement. S'il n'y a plus de bonnes critiques, prenez-les dans la boîte. Si votre Hype descend en dessous de 5, le jeton de Hype est retourné sur son côté normal et vous ne déclenchez plus cet effet.

Bien essayé : l'effet Hype maximum n'est déclenché qu'**après** avoir retourné le jeton. Vous n'obtenez pas de bonne critique pour l'avoir retourné.

Exemple : Phase de Hype



Au début de la phase de Hype, Michi a une Hype de 2 et l'**HOMME AU CHAPEAU** est déjà dans sa File d'attente. Michi doit piocher 2 clients **supplémentaires** dans sa File d'attente en fonction de sa Hype actuelle.



RETOURNER

Michi commence à piocher, mais après 1 carte, son paquet est **vide**.



MÉLANGER

RETOURNER

Michi **mélange** sa défausse, créant ainsi un **nouveau** paquet de clients. Michi peut maintenant piocher une carte supplémentaire en fonction de sa Hype, ajoutant ainsi un total de 2 **nouveaux** clients à sa File d'attente lors de cette phase de Hype.

Exemple : Hype maximum



RETOURNER

Plus tard dans la partie, Michi augmente sa Hype à 5, en déplaçant son jeton Hype **1**, puis en le retournant sur le côté Hype maximum **2**.

Déroulement du jeu

Phase 3 : Service

Pendant la PHASE DE SERVICE, VOUS HONOREZ LES COMMANDES de vos clients en payant les ressources indiquées en haut de chaque carte client. En retour, ils vous offriront généralement DES RÉCOMPENSES, qui vous permettront souvent d'obtenir de bonnes critiques, et vous activerez leurs CAPACITÉS. Les clients dont LES COMMANDES NE SONT PAS HONORÉES se mettent souvent EN COLÈRE et peuvent vous donner de mauvaises critiques.

À chacun leur tour, les joueurs SERVENT les clients de leur File d'attente un par un, de **gauche à droite**. Lorsque c'est votre tour, placez votre JETON SERVICE sous le **premier** client de votre File d'attente. Ensuite, servez-le en suivant les étapes indiquées dans la section *Servir des clients* à la page suivante. Une fois que tous les joueurs ont SERVI leur premier client, procédez à tour de rôle pour servir le deuxième client de la même manière. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient servi tous les clients de leur File d'attente.

Exemple : Utilisation de votre jeton de service



Pendant la phase de service, pendant le premier tour de Michi, il place son jeton Service sous son premier client et le sert **1**. Au deuxième tour, il avance son jeton Service, sous son deuxième client **2**. Cela se répète jusqu'à ce qu'il ait fini de servir **3**. Il retourne alors son jeton Service et le place à la fin de sa file d'attente **4**.

Deux joueurs ne doivent jamais servir un client en même temps. **Ne** défaussez **aucun** de vos clients avant que **tous** les joueurs aient fini de servir. Cette procédure est expliquée plus en détail dans la section *Terminer le service* à la page 19. Si vous n'avez plus de clients à servir, retournez votre jeton de service et laissez-le à la fin de votre File d'attente pour indiquer que vous avez terminé et que vos prochains tours peuvent être passés lors de **cette** phase de service.

Jetons heureux & en colère

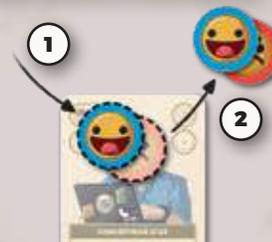
Les clients de votre File d'attente peuvent être **HEUREUX**, en **COLÈRE** ou **NEUTRES**. Les clients sont heureux s'ils ont un **JETON HEUREUX** sur eux, ou en colère s'ils ont un jeton **EN COLÈRE** sur eux. Un client qui **n'a pas** de jeton heureux ou en colère est considéré comme neutre. En règle générale, les clients sont neutres lorsqu'ils entrent dans votre File d'attente. Ils reçoivent alors des jetons heureux ou en colère par le biais de divers effets pendant la partie.

Lorsque vous placez un jeton heureux sur un client qui a déjà un jeton en colère, **retirez** le jeton en colère **à la place**. Si vous placez un jeton en colère sur un client qui a 1 ou plusieurs jetons heureux, **retirez** 1 jeton heureux **à la place**. Les clients peuvent avoir n'importe quel nombre de jetons heureux, mais un seul jeton en colère. Un client qui a déjà un jeton en colère sur lui ne peut pas en gagner un autre. Tout autre jeton en colère au-delà du premier doit simplement être défaussé.

Exemple : jetons heureux et en colère



Un client neutre reçoit un jeton en colère que vous placez sur lui.



Plus tard, le même client reçoit un jeton heureux et qui est placé sur lui **1**. Comme il avait déjà un jeton en colère, les deux jetons sont défaussés **2**.

Servir des clients

Vous **devez** servir des clients neutres et en colère. Si un client est heureux, vous **pouvez** choisir de ne pas le servir. Si vous choisissez de ne pas servir un client heureux, retirez 1 de ses jetons heureux et ignorez **toutes** les étapes énumérées ci-dessous.

Pour servir un client, suivez ces étapes dans cet ordre :

ÉTAPES POUR SERVIR UN CLIENT

1. Honorer leur commande principale
2. Honorer leur commande secondaire (le cas échéant)
3. Récupérer des récompenses (s'il y en a)
4. Activer leur capacité (uniquement si vous avez rempli leur commande principale)



Aperçu

Chaque client présente une **COMMANDE PRINCIPALE** indiquée **en haut à gauche**¹, et peut avoir une **COMMANDE SECONDAIRE** **en haut à droite**². À moins qu'un client ne soit heureux et que vous décidiez de l'ignorer, vous **devez** satisfaire la commande principale si vous avez les ressources requises^{1a}. Ensuite, vous **pouvez** réaliser la commande secondaire^{2a}.

Si vous **ne** réalisez **pas** la commande principale, vous **ne pouvez pas** remplir la commande secondaire et vous **devez immédiatement** placer un jeton en colère sur le client. Vous ne recevez **aucune** de ses récompenses ^{1b, 2b} et **ignorez** l'activation de sa capacité⁴. Vous avez maintenant terminé de servir ce client et c'est au joueur suivant dans l'ordre du tour de jeu de jouer.

Présentation d'une carte client



1. **COMMANDE PRINCIPALE**
 - a. RESSOURCES NÉCESSAIRES
 - b. ICÔNES DE RÉCOMPENSE
2. **COMMANDE SECONDAIRE**
 - a. RESSOURCES NÉCESSAIRES
 - b. ICÔNES DE RÉCOMPENSE
3. **NOM DU CLIENT ET ILLUSTRATION**
4. **CAPACITÉ DU CLIENT**
5. **ICÔNE DU GROUPE DE CLIENTS (et couleur)**

Déroulement du jeu

Honorer des commandes

Pour honorer une commande principale ou secondaire, vous payez les ressources indiquées en haut à gauche ou à droite de la carte client. Lorsque vous payez des ressources, prenez-les dans votre **propre** réserve et remettez-les dans la réserve de la ville.

Conseil Pro : Pour réduire les temps d'attente, disposez les ressources que vous prévoyez de payer sur vos clients en attendant les autres joueurs !

Il y a **3** RESSOURCES DE BASE et **7** RESSOURCES SPÉCIALES dans le jeu.

RESSOURCES DE BASE ET RESSOURCES SPÉCIALES			
RESSOURCES DE BASE	RESSOURCES SPÉCIALES		
 GRAIN DE CAFÉ	 CAFÉ FORT = 2 GRAINS		
 BRICK DE LAIT	 CAFÉ DE QUALITÉ = 2 GRAINS		
 MORCEAU DE SUCRE	 LAIT DE SOJA = 2 LAITS		
	 CROISSANT* = 2 SUCRES		
	 DONUT* = 2 SUCRES		
	 TARTE* = 2 SUCRES		
	 PÂTISSERIE = 2 SUCRES		

* **Informations sur les pâtisseries :** Toutes les ressources spéciales faites de sucre sont considérées comme des pâtisseries.

Les **ICÔNES DES RESSOURCES DE BASE** coûtent 1 ressource de base à remplir et les **ICÔNES DES RESSOURCES SPÉCIALES** coûtent 2 ressources de base à remplir. Si vous avez des améliorations de cellier avec l'icône de ressource spéciale **correspondante** dans votre cellier, vous ne payez **que 1** seule des ressources de base correspondantes. L'icône **N'IMPORTE QUELLE PÂTISSERIE** est un

joker et peut être associée à n'importe laquelle des 3 icônes DE PÂTISSERIE (CROISSANT, DONUT, or TARTE) dans votre cellier.

Bien essayé : Il n'y a **pas** de réduction de coût supplémentaire si vous possédez **plusieurs** améliorations de cellier avec la même icône de ressource spéciale.

Gagner des récompenses

Certains clients ont des icônes de récompenses **en dessous** de leurs commandes principales et/ou secondaires. Lorsque vous avez terminé de réaliser les commandes d'un client heureux ou neutre, vous recevez immédiatement les récompenses correspondantes. Vous passez ensuite à l'activation de leurs capacités, comme cela est expliqué dans la section *Activer les capacités* à la page 19.

Rappel : Toutes les bonnes critiques doivent être prises de la Ville. Une fois que la fin de la partie a été déclenchée parce qu'il n'y a plus de bonnes critiques dans la Ville, prenez dans la boîte les bonnes critiques supplémentaires gagnées.

Si vous avez besoin de **compter** les icônes de récompense d'un client, n'oubliez pas de compter les icônes de récompense principales et les icônes de récompense secondaires. Les chiffres **ne** comptent **pas** comme une icône, mais ils indiquent le nombre d'icônes associées.

Exemple : Compter les icônes de récompense



Le **CONCEPTEUR D'UX** a trois icônes de récompense : deux sous sa commande principale **1** et une autre sous sa commande secondaire **2**.



Les **RETRAITÉS ITINÉRANTS** ont 4 icônes de récompense : les trois icônes de bonne critique sous leur ordre principal **1** et l'icône heureux sous leur ordre secondaire **2**.

Servir des clients en colère

Lorsque vous avez terminé de réaliser les commandes d'un client en colère, retirez son jeton en colère, mais **ne** prenez **pas** de récompenses et **n'**activez **pas** sa capacité. Vous avez fini de servir ce client et c'est au joueur suivant dans l'ordre du tour.

Activer les capacités

Chaque client a une **CAPACITÉ**. En règle générale, vous **devez** activer cette capacité après avoir satisfait leurs commandes. Cependant, comme expliqué ci-dessus, s'ils étaient en colère, vous **n'**activez **pas** leur capacité. Les clients dont la commande principale n'a pas été satisfaite **n'**auront **pas** non plus la possibilité d'activer leur capacité.

Exception : Les capacités des clients pour *Famille & Amis* sont **facultatives**.

Si une capacité vise un client, la définition de la capacité indiquera s'il doit être un **CLIENT SERVI** ou **NON SERVI**. Les clients non servis sont ceux qui se trouvent à **droite** du jeton service dans la File d'attente de n'importe quel joueur. Tous les autres clients de la File d'attente d'un joueur sont considérés comme servis, même si leurs commandes n'ont pas été satisfaites. Cela signifie également qu'un client **actuellement** servi est déjà considéré comme étant servi. S'il **n'y a pas** de cible autorisée pour une capacité, vous la **passez**.

En savoir plus sur les capacités : reportez-vous à la section *Capacités des clients* à la page 26 pour une explication de toutes les capacités des clients.

Terminer le service

Quand tout le monde a fini de servir tous les clients de sa File d'attente, commencez à défausser votre File d'attente de **gauche à droite** dans l'ordre du tour. L'ordre dans lequel vous défausserez chaque client dépend de son degré de satisfaction, de colère ou de neutralité, comme indiqué dans le tableau de droite. Lorsque vous avez terminé, faites glisser les clients restants de votre file vers la gauche afin qu'il n'y ait pas d'espaces vides entre eux.

Exemple : clients servis et non servis



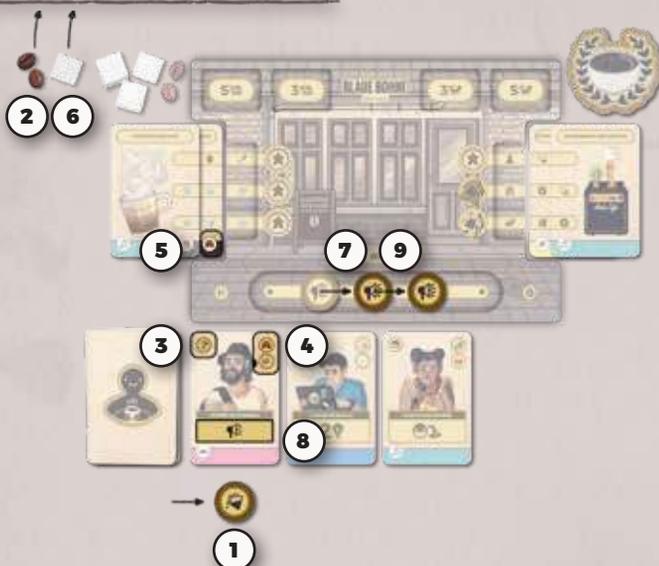
Michi est actuellement en train de servir le **deuxième** client de sa File d'attente. Son premier client, ainsi que celui qui est actuellement servi, sont **tous deux** considérés comme étant servis à l'heure actuelle, et sont signalés par une **✓**. Le troisième client, **à droite** de son jeton service, est considéré comme non servi et est signalé par une **✗**.

DÉFAUSSER VOTRE FILE D'ATTENTE

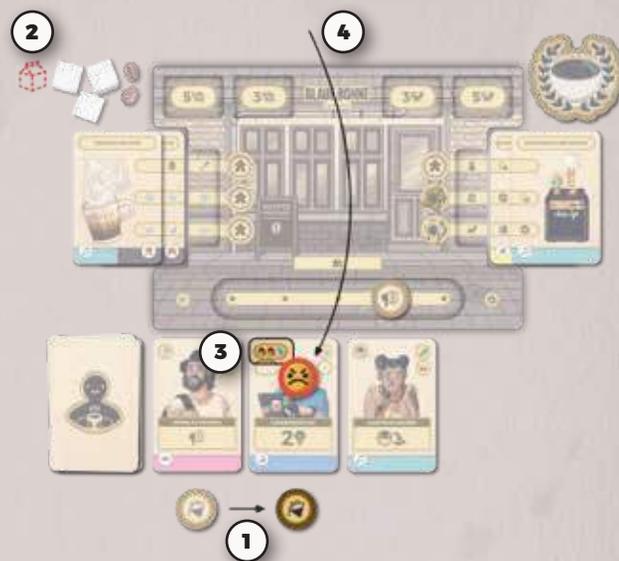
Si un client est...

- Neutre,** défaussez-le dans votre pile de défausse.
- Heureux,** défaussez 1 de ses jetons heureux et prenez 1 bonne critique de la ville. Le client **restera** dans votre File d'attente où il se trouve. Tout jeton supplémentaire restera sur le client.
- En colère,** défaussez le jeton en colère et prenez 1 mauvaise critique. Avant de vous débarrasser du client, vérifiez le nombre **total** de mauvaises critiques, y compris celle que vous venez de prendre. Si vous avez **3 mauvaises critiques ou moins** au total, défaussez le client dans votre **propre** pile de défausse, sinon défaussez le client dans la pile de défausse des clients dans la **ville**.

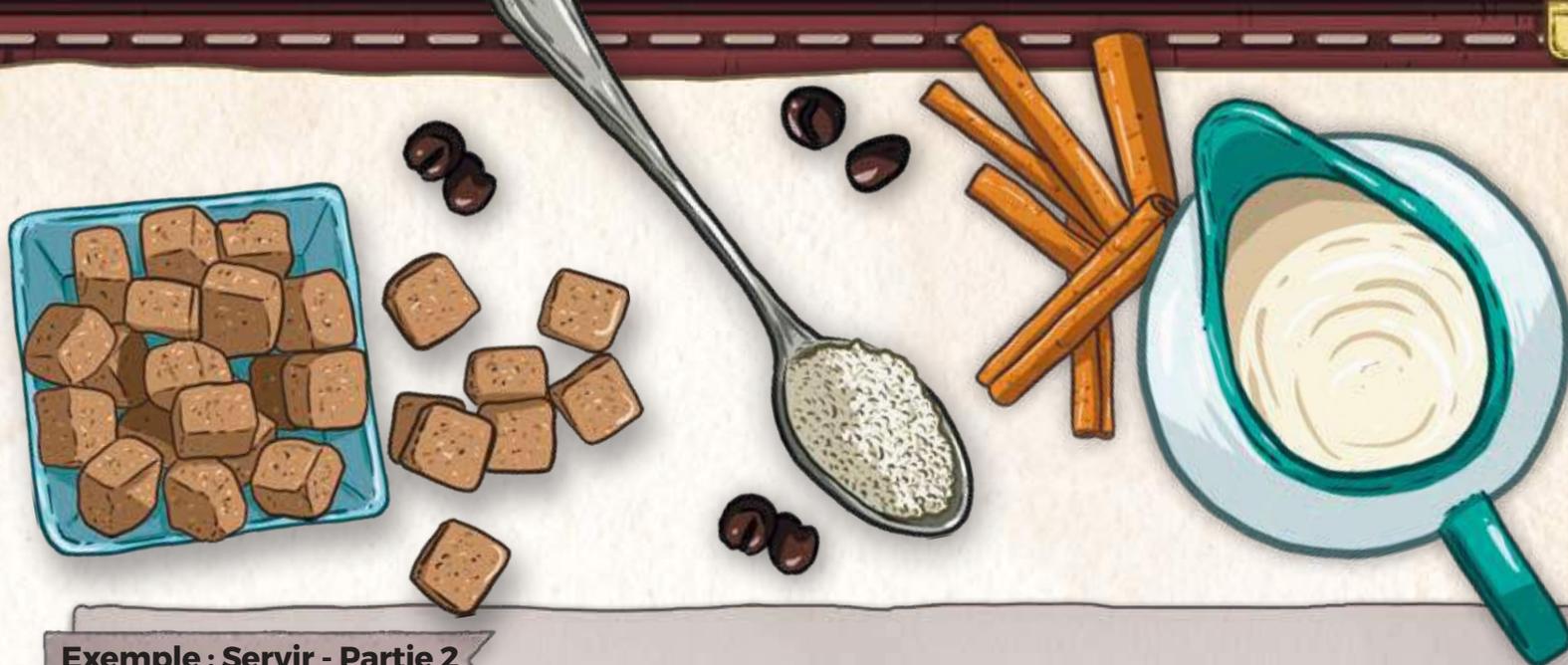
Exemple : Servir - Partie 1



Au début de la phase de service, le premier client de la File d'attente de Michi est l'HOMME AU CHAPEAU. Michi place son jeton de service sous l'HOMME AU CHAPEAU et commence à le servir **1**. Michi paie 2 grains **2** pour l'icône de café de haute qualité sur la commande principale **3**. La commande secondaire nécessite un croissant **4**, qui normalement coûterait 2 sucres, mais comme Michi a un croissant dans son cellier **5**, il ne doit payer qu'un sucre. Michi **décide** de remplir la commande secondaire, en payant 1 sucre **6**, et parce que la récompense secondaire est une icône de Hype, Michi augmente sa Hype à trois **7**. Michi active ensuite la capacité de Hype du client **8**, ce qui porte sa Hype à quatre **9**. Michi a maintenant fini de servir l'HOMME AU CHAPEAU pour que le joueur suivant puisse à son tour servir le premier client de sa File d'attente.



Une fois que tous les joueurs ont servi leur premier client, c'est le tour de Michi. Il déplace son jeton service vers son second client, le CONCEPTEUR D'UX, et commence à le servir **1**. Comme Michi n'a pas de lait **2**, la commande principale du client **3** ne peut pas être remplie et Michi **doit** placer un jeton en colère sur lui **4**. Michi **ne** reçoit **pas** non plus de récompenses du client et n'active **pas** la capacité du client. Michi a maintenant fini de servir ce client pour que le joueur suivant puisse à son tour servir son second client.



Exemple : Servir - Partie 2



Après que tous les joueurs ont servi leur deuxième client, c'est au tour de Michi de jouer. Michi déplace son jeton service vers son troisième client, la CHANTEUSE SINCÈRE, et commence à la servir **1**. Comme Michi **n'a pas** d'icône de tarte dans son Cellier **2**, il doit payer les 2 sucres **3** normalement pour remplir la commande principale **4**, de la CHANTEUSE SINCÈRE. Le lait de soja dans la commande secondaire coûte 2 laits **5**, mais Michi **ne remplit pas** la commande secondaire parce qu'il n'a pas de lait **6**. Michi active alors la capacité de divertissement du client **7** en mettant un jeton heureux sur un client de sa File, et Michi décide de le placer sur l'HOMME AU CHAPEAU **8**. Enfin, Michi retourne et place son jeton service à la fin de sa File d'attente pour indiquer qu'il a fini de servir tous ses clients **9**. Les autres joueurs continuent alors à servir leurs clients un par un dans l'ordre de leur tour jusqu'à ce que tout le monde ait fini de servir.



Une fois que tous les joueurs ont fini de servir, Michi doit défausser ses clients de **gauche à droite**. Michi défausse le jeton heureux sur l'HOMME AU CHAPEAU **1**, prend 1 bonne critique **2**, et le garde dans sa File d'attente pour la phase de service du lendemain. Ensuite, avant de se débarrasser du CONCEPTEUR D'UX, Michi doit se débarrasser du jeton en colère **3** et prendre 1 mauvaise critique **4**. Comme Michi **n'a pas plus** de 3 mauvaises critiques, il garde le client et le défausse donc face visible dans sa **propre** pile de défausse **5**. Enfin, Michi défausse également la CHANTEUSE SINCÈRE face visible dans la pile **6**. Une fois que tous les autres joueurs ont également fini de défausser leurs Files d'attente, la phase de service est terminée et le jeu se déplace vers la phase de Bouche-à-oreille.

Déroulement du jeu

Phase 4 : Bouche-à-oreille

Pendant la PHASE DE BOUCHE-À-OREILLE, vérifiez les icônes **visibles** du groupe de clients dans votre café. Il s'agit notamment des icônes de groupe qui se trouvent sur l'une de vos améliorations de Style, sur l'amélioration **du dessus** de votre Cellier et sur tous les clients encore dans votre File d'attente. Vous **devez** prendre **1** client de la ville qui correspond à 1 de vos icônes de groupe visibles et l'ajouter à votre pile de défausse. Si vous avez **plusieurs** icônes de groupe différentes qui correspondent à des clients dans la ville, et/ou s'il y a plusieurs clients du même groupe, vous **pouvez choisir** lequel de ces clients vous prenez. Si vous n'avez pas d'icônes de groupe ou si **aucune** d'entre elles ne correspond, vous **ne** prenez **pas** de client.

Attention : votre pile de défausse, bien que visible, n'est **jamais** utilisée lorsque vous cherchez des icônes de groupe lors du bouche-à-oreille. Les clients qui s'y trouvent ne sont plus considérés comme étant « dans votre café ».

Exemple : Phase de Bouche-à-oreille



Lorsque la phase du Bouche-à-oreille commence, Michi a plusieurs icônes de groupes de clients « dans son Café » : les icônes de MUSICIENS qui apparaissent à la fois sur son cellier **1** et sur les améliorations de style **2**, l'icône des TOURISTES qui apparaît également sur les améliorations de Style **2**, et l'icône des BRANCHÉS qui apparaît sur l'HOMME AU CHAPEAU qui est **toujours** dans sa file d'attente **3**. Les cartes dans la pile de défausse de Michi **ne** sont **pas** considérées comme étant « dans son Café », donc même si elle est visible, l'icône des STARTUPPERS apparaissant sur le CONCEPTEUR D'UX **n'est pas** comptée **4**.



En fonction des icônes des clients qui se trouvent actuellement dans son Café, Michi a plusieurs possibilités de clients qu'il peut prendre dans la Ville, toutes marquées d'une ✓ : un BRANCHÉ (la CRÉATRICE DE TENDANCE ou la BRANCHÉE AU CHAPEAU), ou un TOURISTE (les RETRAITÉS ITINÉRANTS). Même si Michi a des icônes de MUSICIENS, il **n'y a pas** de MUSICIENS dans la Ville pour lui. Le STARTUPPER et les FÉTARDS, tous deux marqués d'une X, **ne** sont **pas** disponibles pour Michi, car leurs icônes ne sont pas présentes à l'intérieur de son Café. Michi choisit la CRÉATRICE DE TENDANCE et l'ajoute à sa **propre** pile de défausse **5**.

Phase 5 : Fin de journée

La phase de fin de journée comporte 5 étapes :

END OF DAY STEPS

1. Remettez vos Baristas sur votre pas de porte de Café.
2. Remettez la tasse pleine au joueur qui a la tasse vide.
3. Le joueur qui a la tasse vide* la passe au joueur qui se trouve à sa gauche.
4. Actualisez la Ville, comme cela est expliqué ci-dessous.
5. Commencez une nouvelle journée ou terminez la partie.

Actualiser la Ville

Pour actualiser la Ville, faites glisser toutes les cartes client, à l'exception de celles qui se trouvent dans la pile de défausse, d'une colonne vers la droite, en laissant la première colonne vide. Les cartes qui glissent dans la pile de défausse vont toujours au-dessus, face visible. Piochez une nouvelle carte dans le paquet des clients de la Ville et placez-la sur la première colonne vide. Répétez ensuite cette opération pour les rangées d'amélioration du cellier et du style.

Nouvelle journée

Si la **FIN DE PARTIE** a été déclenchée, reportez-vous à la section *Fin de partie*, page 24, sinon **commencez une nouvelle journée**.

***Attention** : la tasse vide peut sembler inutile, mais elle peut en fait être volée au cours d'une journée en activant l'icône du *lève-tôt*. Ceci est expliqué plus en détail dans la section *Icônes supplémentaires* aux pages 28 et 29.

Exemple : Actualiser la Ville



Faites glisser toutes les cartes de la Ville vers la droite d'une colonne...

...et piochez une nouvelle carte dans chaque paquet de la Ville.

Fin de partie

Conditions de fin de partie

La fin de la partie peut être déclenchée de **2 manières** :

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

1. Il **n'y a plus de bonnes critiques** dans la Ville...
2. ...ou un des **paquets de la Ville est vide**.

La fin de la partie est déclenchée lorsque la dernière bonne critique est prise dans la Ville **ou** que l'un des paquets de la ville est vide. **Lorsqu'une** de ces conditions est remplie, la Fin de Partie est déclenchée et tous les joueurs terminent la journée en cours normalement. Si vous obtenez des bonnes critiques supplémentaires, mais qu'il n'en reste plus dans la Ville, prenez-les dans la boîte. Après la PHASE DE FIN DE JOURNÉE, les joueurs procèdent au décompte final des points comme cela est expliqué dans la section *Décompte des points* de cette page.

Décompte des points

Il y a 5 étapes nécessaires pour le décompte des points des joueurs :

ÉTAPES DU DÉCOMPTE DES POINTS DE FIN DE PARTIE

1. Convertissez tous les **jetons heureux** restants en bonnes critiques.
2. Pour chaque **mauvaise critique**, défaissez 1 bonne critique.
3. Vérifiez les **Réussites du Café**.
4. Triez les clients et vérifiez qui a gagné les **récompenses de groupe** de clients.
5. Comptez toutes les **bonnes critiques** et si nécessaire pour résoudre une égalité, le nombre de ressources.

Jetons heureux

Échangez tous les jetons heureux des clients qui sont encore dans votre file d'attente contre des bonnes critiques. Chaque jeton heureux que vous défaissez vous fait gagner une bonne critique.

Mauvaises critiques

Pour chaque mauvaise critique que vous avez, renvoyez une bonne critique dans la boîte.

Réussites du Café

Prenez 5 bonnes critiques pour chaque Réussite du Café que vous avez débloquée pendant la partie.

Récompenses de groupe

Prenez tous vos clients de votre File, de votre défaisse et de votre paquet et triez-les par groupes. Ensuite, comptez le nombre d'icônes de groupe **visibles** dans votre Café, y compris celles qui se trouvent sur tous les clients, sur toutes les **la première** amélioration de votre cellier, en ignorant toutes les autres améliorations de cellier qui ont été recouvertes. Si vous avez la majorité des icônes d'un groupe, vous gagnez la récompense correspondante, qui vous donne une bonne critique pour chaque **client** de ce groupe. Vous **n'obtenez pas** de bonnes critiques pour les améliorations de style ou de cellier que vous avez dans ce groupe. Les récompenses ne sont pas exclusives, donc en cas d'égalité, tous les joueurs à égalité reçoivent la récompense, ce qui leur donne 1 bonne critique pour chaque client qu'ils ont de ce groupe.

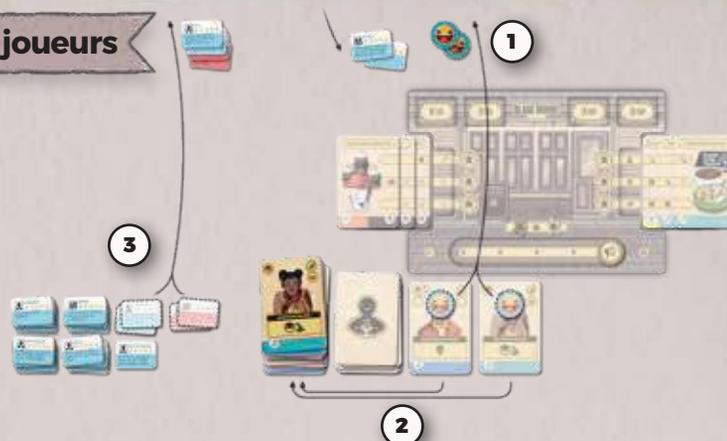
Vainqueur et résolution d'égalité

Comptez toutes vos bonnes critiques. Le joueur qui a le plus de bonnes critiques gagne. En cas d'égalité, le joueur ayant le **moins** de ressources gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a joué en dernier dans l'ordre du tour **initial** gagne.

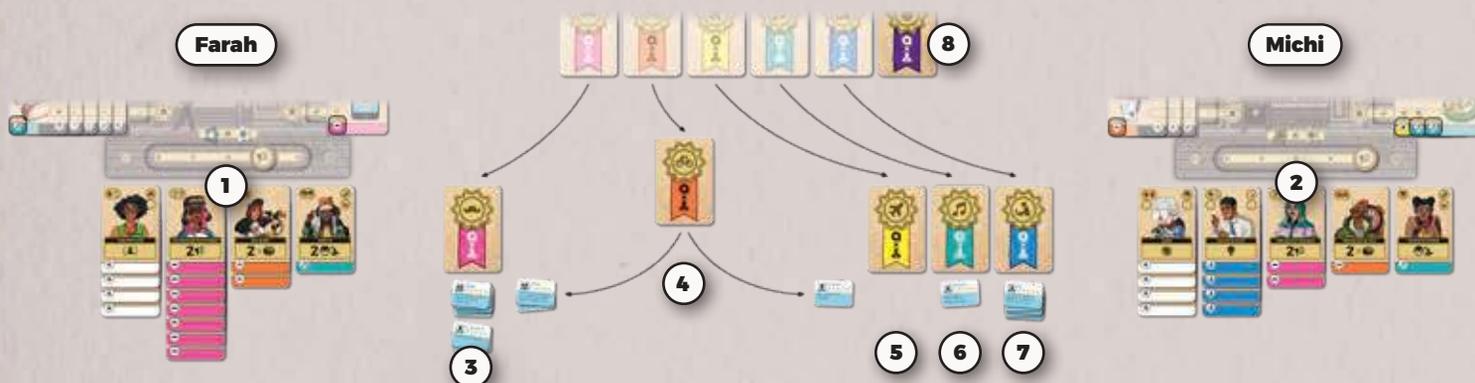
Exemple : décompte des points dans une partie à 2 joueurs



À la fin de la dernière journée, Farah a 17 bonnes critiques, 0 mauvaise critique et aucun client avec des jetons heureux dans sa File d'attente **1**. Cependant, elle a réussi à débloquer une Réussite du Café (VARIÉTÉ DU CELLIER) **2**. Farah doit recevoir 5 bonnes critiques supplémentaires pour son jeton de réussite du café **3**.



Michi a terminé la partie avec 23 bonnes critiques, 2 mauvaises critiques et 2 clients **toujours** dans sa File d'attente avec des jetons heureux. Michi échange **tous** les jetons heureux contre des bonnes critiques **1** et défausse les clients **2**. Ensuite, Michi vérifie s'il a des mauvaises critiques. Il a deux mauvaises critiques, et les défausse donc avec deux bonnes critiques **3**.



Ensuite, les deux joueurs prennent tous leurs clients et les trient par groupe de clients. Ils constatent ensuite que Farah a 7 BRANCHÉS, 2 CYCLISTES et 1 MUSICIEN **1**. Michi a 4 STARTUPPERS, 2 BRANCHÉS, 1 CYCLISTE et 1 MUSICIEN **2**. Maintenant que leurs clients sont triés, les joueurs peuvent passer en revue les récompenses par groupe de clients un par un pour voir qui a gagné quelle récompense.

Farah a évidemment gagné la récompense des BRANCHÉS, alors elle la prend et reçoit une bonne critique pour chaque client BRANCHÉ qu'elle a, pour un total de 7 bonnes critiques supplémentaires **3**. Bien que Farah ait plus de clients CYCLISTES, Michi a une amélioration CYCLISTE, et donc ils sont à égalité avec 2 icônes CYCLISTES chacun. Ils reçoivent tous deux la récompense et obtiennent de bonnes critiques pour chaque client CYCLISTES qu'ils ont. Cela fait donc, 2 bonnes critiques pour Farah et 1 bonne critique pour Michi **4**. Michi gagne la récompense pour les TOURISTES, mais n'a malheureusement pas de clients TOURISTES, et il ne reçoit donc pas de bonne critique pour cela **5**. Les deux joueurs ont le même nombre de clients MUSICIENS, mais Michi gagne la récompense en ayant plus d'améliorations pour les MUSICIENS, et reçoit 1 bonne critique pour son seul client MUSICIEN **6**. Michi est le seul joueur à avoir des icônes des STARTUPPERS et gagne donc cette récompense, en recevant 4 bonnes critiques supplémentaires pour ses clients STARTUPPERS **7**. Aucun des joueurs n'a d'icônes de FÊTARDS, donc **aucun** d'eux ne gagne cette récompense **8**.

Le décompte total est le suivant : Michi a 29 bonnes critiques et Farah a 31 bonnes critiques, Farah remporte donc la partie !

Capacités des clients



AMIS & FAMILLE

5-6 joueurs ✓

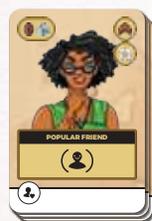
Mode solo ✓



PATIENCE (toujours active) :
Ce client **ne peut pas** se voir attribuer un jeton en colère. Cette capacité est **toujours** activée, que vous remplissiez ou non la commande principale du client.



PERDRE UN CLIENT :
Vous pouvez choisir **n'importe quel** client de votre File d'attente, y compris celui-ci, et l'ajouter à la première pile des clients défaussés de la ville. Les jetons qui s'y trouvent sont défaussés.



ATTIRER UN CLIENT :
Vous pouvez choisir n'importe quel client visible de la ville et l'ajouter à votre **propre** pile de défausse.



BRANCHÉS

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



HYPE : Augmentez votre Hype de 1, jusqu'à un maximum de 5. Si votre Hype est déjà à 5, prenez 1 bonne critique de la ville **au lieu de** l'augmenter.



SUPER HYPE :
Activez la capacité de *Hype* **2 fois (différentes)** de suite.



TOURISTES

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



SURPEUPLÉ :
Réduisez votre Hype de 1, à un minimum de 1, et activez ensuite le *bouche-à-oreille*, qui est expliqué dans la section *Icônes supplémentaires* à la page 29.



SUPER SURPEUPLÉ :
Activez la capacité *surpeuplé* **2 fois (différentes)** de suite.



MUSICIENS

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



DIVERTISSEMENT : Placez 1 jeton heureux sur **n'importe quel** client de votre File d'attente, y compris **ce** client.



SUPER DIVERTISSEMENT : Activez la capacité *divertissement* **2 fois (différentes)** de suite. Vous pouvez placer les deux jetons sur le **même** client.



FÊTARDS

5-6 joueurs ✗

Mode solo ✓



ENTRÉE LIBRE : Prenez n'importe quel client **visible** de la ville et ajoutez-le **à la fin** de votre File d'attente.



SUPER ENTRÉE LIBRE :
Activez la *possibilité entrée libre* **2 fois (différentes)** de suite.



CYCLISTES

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



LIVRAISON : Activez 1 icône à partir de n'importe laquelle de vos **cartes** amélioration du cellier, y compris une amélioration que vous avez prise à ce tour. Vous **ne pouvez pas** activer une autre icône de livraison de cette manière ni aucune des icônes de base sur votre plateau de café.



2 **SUPER LIVRAISON** : Activez 2 icônes **distinctes** à partir de n'importe laquelle de vos **cartes** amélioration du Cellier, y compris une amélioration que vous avez prise à ce tour. Vous **ne pouvez pas** activer une autre icône de livraison de cette manière ni aucune des icônes de base sur votre plateau de café.

Exemple : Activation de la livraison



C'est le tour de Farah pendant la phase de service et elle a fini de satisfaire les commandes de son client CYCLISTE. Farah active alors la capacité de LIVRAISON du client **1**. Farah active cette capacité en choisissant une icône d'action dans les **cartes amélioration du Cellier** **2**. Farah choisit l'icône des 3 grains et prend 3 grains dans la réserve de la ville **3**.



STARTUPPERS

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



INNOVATION : Activez 1 icône à partir de n'importe laquelle de vos **cartes** d'amélioration de style, y compris une amélioration que vous avez prise à ce tour. Vous **ne pouvez pas** activer une autre icône d'*innovation* de cette façon ni aucune des icônes de base sur votre plateau de café.



2 **SUPER INNOVATION** : Activez 2 icônes **distinctes** sur vos cartes d'amélioration de style, y compris sur les améliorations que vous avez prises à votre tour. Vous **ne pouvez pas** activer une autre icône d'*innovation* de cette façon ni aucune des icônes de base sur votre plateau de café.

Exemple : Activation de l'innovation



C'est le tour de Michi pendant la phase de service et il doit servir un STARTUPPER, la CHASSEUSE DE TÊTES. Après avoir payé les ressources requises pour les commandes principales et secondaires, et avoir reçu les deux récompenses, Michi active la capacité d'INNOVATION du client **1**. Michi active cette capacité en choisissant une icône d'action parmi ses **cartes amélioration de style** actuelles **2**. Michi choisit l'icône du BOUCHE-À-OREILLE et l'active. Comme Michi a un STARTUPPER dans sa File d'attente, il peut l'inclure comme l'un des groupes de clients qu'il peut prendre dans la ville. Michi le fait, en choisissant l'INGÉNIEUR JAVA-SCRIPT, et en l'ajoutant face visible à sa **propre** pile de défausse **3**.

Icônes supplémentaires

1 GRAIN :

Comme icônes de commande des cartes client : payez **1 grain de votre** réserve à la réserve de la ville.

Comme icônes d'action des cartes amélioration : prenez **1 grain** du stock de la ville et ajoutez-le **à votre réserve**.

2 GRAINS :

Comme icônes d'action des cartes amélioration : prenez **2 grains** de la réserve de la ville et ajoutez-les **à votre** réserve.

3 GRAINS :

Comme icônes d'action des cartes amélioration : prenez **3 grains** de la réserve de la ville et ajoutez-les **à votre** réserve.

4 GRAINS :

Comme icônes d'action des jetons de difficulté : prenez **4 grains** de la réserve de la ville et ajoutez-les **à votre** réserve.

CUILLÈRE :

Utilisez la **cuillère** pour prendre des grains de la réserve de la ville. Vous n'avez droit qu'à une tentative par cuillère et tous les grains tombés sur le chemin du retour vers votre café doivent être rendus. La cuillère est un mécanisme **optionnel**. Si vous ne voulez pas jouer avec la cuillère, prenez **6 grains** de la réserve à la place.

CAFÉ DE HAUTE QUALITÉ :

Comme icônes de commande des cartes client : payez **2 grains de votre** réserve à la réserve de la ville. Ou payez 1 grain si cette icône se trouve dans votre cellier.

CAFÉ FORT :

Comme icônes de commande des cartes client : payez **2 grains de votre** réserve à la réserve de la ville. Ou payez 1 grain si cette icône se trouve dans votre cellier.

1 LAIT :

Comme icônes de commande des cartes client : payez **1 lait de votre** réserve à la réserve de la ville.

Comme icônes d'action des cartes amélioration : prenez **1 lait** de la réserve de la ville et ajoutez-le **à votre** réserve.

2 LAITS :

Comme icônes d'action des cartes amélioration : prenez **2 laits** de la réserve de la ville et ajoutez-les **à votre** réserve.

3 LAITS :

Comme icônes d'action des cartes amélioration : prenez **3 laits** de la réserve de la ville et ajoutez-les **à votre** réserve.

LAIT DE SOJA :

Comme icônes de commande des cartes client : payez **2 laits de votre** réserve à la réserve de la ville. Ou payez 1 lait si cette icône se trouve dans votre cellier.

1 SUCRE :

Comme icônes de commande des cartes client : payez **1 sucre de votre** réserve à la réserve de la ville.

Comme icônes d'action des cartes amélioration : prenez **1 sucre** de la réserve de la ville et ajoutez-le **à votre** réserve.

2 SUCRES :

Comme icônes d'action des cartes amélioration : prenez **2 sucres** de la réserve de la ville et ajoutez-les **à votre** réserve.

3 SUCRES :

Comme icônes d'action des cartes amélioration : prenez **3 sucres** de la réserve de la ville et ajoutez-les **à votre** réserve.

CROISSANT :

Comme icônes de commande des cartes client : payez **2 sucres de votre** réserve à la réserve de la ville. Ou payez 1 sucre si cette icône se trouve dans votre cellier.

DONUT :

Comme icônes de commande des cartes client : payez **2 sucres de votre** réserve à la réserve de la ville. Ou payez 1 sucre si cette icône se trouve dans votre cellier.

TARTE :

Comme icônes de commande des cartes clients : payez **2 sucres de votre** réserve à la réserve de la ville. Ou payez 1 sucre si cette icône se trouve dans votre cellier.

N'IMPORTE QUELLE PÂTISSERIE :

Comme icônes de commande des cartes clients : payez **2 sucres de votre** réserve à la réserve de la ville. Ou payez 1 sucre si vous avez une icône de croissant, de donut ou de tarte dans votre cellier.

1 BONNE CRITIQUE :

Prenez **1 bonne critique** de la ville. S'il n'y a plus de bonnes critiques dans la ville, prenez-en 1 dans la boîte.

1 BONNE CRITIQUE :

Même chose que ci-dessus, mais avec un style différent.

1 MAUVAISE CRITIQUE :

Prenez **1 mauvaise critique** dans la ville.

1 MAUVAISE CRITIQUE :

Même chose que ci-dessus, mais avec un style différent.

HEUREUX :

Comme icônes de récompense des cartes clients : placez un jeton heureux sur **ce** client.

EN COLÈRE :

Comme icônes de commande des cartes clients : placez un jeton en colère sur **ce** client.



HYPE :

Augmentez votre Hype de 1, jusqu'à un **maximum** de 5. Si vous avez déjà atteint le maximum de Hype avant de l'augmenter, prenez 1 bonne critique de la ville **à la place**.



HYPE :

Même chose que ci-dessus, mais avec un style différent.



LÈVE-TÔT :

Prenez la tasse vide. Si vous l'avez déjà, augmentez votre Hype de 1 à la place. Si vous avez déjà la tasse vide **et** que votre Hype est déjà au maximum, prenez 1 bonne critique de la ville **à la place**.



LIVRAISON :

Comme icônes d'action des cartes amélioration du cellier : activez 1 icône à partir de n'importe laquelle de vos **cartes** amélioration du cellier, y compris une amélioration que vous avez ajoutée ce tour. L'icône que vous activez **ne doit pas** se trouver sur la même rangée d'action que cette icône de *livraison* ni être une autre icône de *livraison*.



INNOVATION :

Comme icônes d'action des cartes amélioration de style : activez 1 icône à partir de n'importe laquelle de vos **cartes** d'amélioration de style, y compris une amélioration que vous avez ajoutée ce tour. L'icône que vous activez **ne doit pas** se trouver sur la même rangée d'action que cette icône d'*innovation* ni être une autre icône d'*innovation*.



CONNEXIONS :

Comme icônes d'action des cartes amélioration de style : les *connexions* peuvent être activées seules ou en combinaison avec l'une des icônes de base d'action de la ville (*Attirer un client*, *Améliorer le cellier* ou *Améliorer le style*).

Par exemple : lors de la résolution d'une action de ville, si 2 des 4 icônes que vous avez choisi d'activer sont des *connexions* **et** *Attirer un client*, vous pouvez combiner leurs effets. Si c'est le cas, regardez secrètement les **3 premières cartes** du paquet des clients de la ville. Ces 3 cartes sont maintenant **visibles** et vous pouvez choisir l'une d'entre elles lors de l'action *Attirer un client*. Après avoir pris un client, remettez les cartes restantes dans n'importe quel ordre. Les *connexions* peuvent être combinées de la même manière avec les cartes *amélioration du cellier* et *amélioration de style*.

Si vous choisissez d'activer les *connexions* seules, vous pouvez aussi piocher les 3 premières cartes **d'un** paquet de la ville, les regarder en secret et les remettre dessus dans n'importe quel ordre **sans** en prendre aucune.

2 👁️ SUIVI DES CLIENTS :

Piochez les **2 premières cartes** de votre paquet de clients. Vous pouvez vous défausser de n'importe laquelle d'entre elles et remettre le reste dans n'importe quel ordre. Si votre paquet est vide, mélangez votre pile de défausse pour former un nouveau paquet. Si vous n'avez pas assez de cartes, piochez autant de cartes que vous en avez.



DESSINER :

Piochez **1 carte client** du dessus de votre paquet et ajoutez-la à la **fin** de votre file d'attente. Si vous ne pouvez pas piocher parce que votre paquet est vide, mélangez d'abord votre pile de défausse pour former un nouveau paquet, puis piochez. Ou, si votre défausse est également vide, prenez 1 bonne critique de la ville à la place.



ENTRÉE LIBRE :

Prenez n'importe quel client **visible** de la ville et ajoutez-le à la **fin** de votre file d'attente.



BOUCHE-À-OREILLE :

Prenez n'importe quel client **visible** de la ville qui correspond à une icône de groupe dans votre café et ajoutez-le à votre pile de défausse. Une icône de groupe est considérée comme étant « dans votre Café » si elle se trouve sur la **première** amélioration de votre cellier, sur l'une de vos améliorations de style ou sur l'un des clients de votre file d'attente.



ATTIRER UN CLIENT :

Prenez n'importe quel client **visible** de la ville et ajoutez-le à votre **propre** défausse.



AMÉLIORATION DU CELLIER :

Prenez une amélioration du cellier **visible** de la ville et ajoutez-la au cellier de votre Café. Les améliorations sont expliquées plus en détail dans la section *Actions d'amélioration* à la page 12.



AMÉLIORATION DE STYLE :

Prenez une amélioration de style **visible** de la ville et ajoutez-la à la zone de style de votre café. Les améliorations sont expliquées plus en détail dans la section *d'amélioration* à la page 12.



SO ITCHY. How do you make...

Crédits

Dédicace

Ce jeu est dédié à notre grain de café vert bien-aimé.



Ce jeu a également été réalisé pour Benjamin & Namy, dont l'histoire est basée sur *Seize the Bean*, et l'équipe du *Blaue Bohne* pour avoir torréfié avec nous !

Équipe de conception du jeu

Conception initiale et concept par	Dylan Howard Cromwell
Co-créé par	Josh Wilson
Co-conçu par	Andy Couch
Retours sur la version finale par	Stefan Brakman

L'équipe de conception remercie tout particulièrement Asger Harding Granerud pour les commentaires incroyablement brutaux, mais ô combien nécessaires, qu'il a formulés lors du *Berlin Brettspiel Con 2017* et qui ont contribué à l'élaboration de la version finale du jeu !

Équipe artistique et graphique

Création artistique et graphique par Mario Fernández García-Pulgar	Assistants à la conception graphique par Andrea Lagunas, Janna Ullrich, & Pietro Vallome
Direction artistique et conception d'interface par Dylan Howard Cromwell & Mario Fernández García-Pulgar	Illustrations et rendus de composants supplémentaires par Andrea Lagunas

Équipe de développement

Développement principal par
Dylan Howard Cromwell

Développement final par
Andy Couch,
Eva Becker-Gibson,
Joder Illi, Kilian Klebes,
Orestis Leontaritis, &
Remigi Illi

Développement initial par
Chris « Ninja »
Fülle, Josh Wilson, &
Kerstin « Seri Cat »
Schmitz

Retours sur les tests de la première version par
Andy « Banana Pants
Suitcase Puller » Grey,
Mouse Braun, &
Rascha Rengsomboon

Mode solo conçu par
Dylan Howard Cromwell

Développement du mode solo par
Orestis Leontaritis &
Remigi Illi

Autres variantes apportées et inspirées par
Angela M., Joder Illi,
METADNA,
Orestis Leontaritis, & xate

Livret de règles initial rédigé par
Andy Couch &
Dylan Howard Cromwell

Correction initiale du livret de règles par
Josh Wilson &
Roman Rybiczka

Retours sur la qualité et les règles initiales du mode solo rédigées par
Galen Radtke

Équipe promotion et événements

Vidéo Kickstarter
Ao Amor

Voix des vidéos Kickstarter par
Ben Maddox

Vidéo promotionnelle supplémentaire par
Andrea Lagunas,
Jasper Sala, & Pietro Vallome

Maintenance du streaming & de la communauté Discord par
Scott « Gibbo » Gibson

Marketing event assistance by
Evelyn Wan, Kilian Klebes, &
Kerstin « Seri Cat » Schmitz

Consultation initiale en marketing et assistance en matière de médias sociaux
Gonçalo « Gonz » Trindade
& Mouse Braun

Brainstorming de nom par
Garreth « Garreth Hughes »
Hughes & le reste de
Wednesday Games Night

Assistant graphique promotionnel initial
Aron « Silw » Hommer

Équipe de production et de fabrication

Livret de règles final rédigé par

Dylan Howard Cromwell,
Eva Becker-Gibson,
Kilian Klebes, &
Orestis Leontaritis

Correction finale du livret de règles par

Eva Becker-Gibson,
Josh Wilson, Kilian Klebes,
Remigi Illi & Tabea Mayerhofer

Mise en page finale et fichiers de production par

Janna Ullrich avec le soutien de Dylan Howard Cromwell & Eva Becker-Gibson

Vérification des épreuves de production par

Eva Becker-Gibson & Remigi Illi

Fabriqué (avec beaucoup de soin, d'amour et une patience infinie) par

Panda Manufacturing, avec l'aimable autorisation de Joe Wiggins, Emma Hellon, et le tristement célèbre « Comité de protestation sur les échantillons de sucre brun » de leur usine

Fabrication supplémentaire par

KakapopoTCG (paquets de lait en carton) & Symbiote (peluche Cubee bearista)

Premier prototype modélisé et imprimé en 3D par

Jonas « Johan Mysterio » Lang & Johannes « Smart Blade » Fischer

Partenaires et autres contributeurs

Consultations diverses par

Eric Yurko de
whatsericplaying.com

Traduction par

Citie Lo (chinois),
Eva Becker-Gibson
(allemand),
Meeple Foundry & Joder Illi
(espagnol), &
Stéphane Athimon
(français)

Relectures par

Claudio Schisano &
Tabea Mayerhofer
(allemand), Natacha
Athimon-Constant & Thierry
Vareillaud (français)

Financement grâce à

Kickstarter, BackerKit & tous nos merveilleux backers et à leur patience infinie !

Café Partenaires

Concierge, Blaue Bohne, Bonanza, St. Oberholz, Silo, Baretino, & Coffee Pirates

Groupes de jeu et Cafés :

Wednesday Games Night,
RuDi's Thursday Game Night,
& Würfel Und Zucker

Remerciements particuliers

DE LA PART DE DYLAN : « J'aimerais remercier ma mère, Laurie, d'avoir toujours encouragé ma créativité et mon père, Dodds, d'avoir traîné sous le porche à Olympia, d'avoir regardé l'eau en faisant semblant de comprendre ce dont je parlais dans les premières discussions pré-v1 de *Seize the Bean*. J'aimerais aussi remercier ma femme, Jazz, d'avoir supporté tout ce chaos pendant quatre ans et d'avoir été l'inspiration à l'origine de toutes ces absurdités de jeux de société. Applaudissez toute l'équipe de la WEDNESDAY GAMES NIGHT pour leur soutien et leurs encouragements précoces, ainsi que l'énorme bande qui se rend régulièrement aux THURSDAY NIGHTS chez RuDi pour avoir été un tel moteur d'énergie positive à un stade ultérieur du développement. **Un grand grand merci à tous nos merveilleux backers confiants et à la patience infinie ; nous avons vraiment fait tout cela pour vous et nous espérons que vous l'aimerez à tout prix. Enfin, j'aimerais remercier toute l'équipe de Quality Beast (vous savez qui vous êtes) ; sans vous, il n'y aurait pas de plaisir du tout ! »**

DE LA PART DE JOSH : « Merci à tous ceux qui ont osé rêver de caféine, de clients et de cartes, qui ont aidé à faire du jeu ce qu'il est aujourd'hui (j'espère que ça a été amusant pour vous, car ça a certainement été agréable pour moi), qui ont participé aux événements, qui ont joué et donné leur opinion, qui nous ont soutenus et continuent à nous encourager. Sans **tous ces gens**, ce jeu ne serait pas là. Merci beaucoup ! »

DE MARIO : « Je tiens à remercier cette boisson que je n'ai jamais essayée, appelée café, pour avoir inspiré ce jeu. Un grand merci à Dylan et à tout le personnel de Quality Beast pour m'avoir permis de participer à ce projet incroyable et bien sûr à tous ceux qui ont contribué à faire de ce jeu une réalité. Enfin, je tiens à remercier mes parents et mes amis proches pour leur incroyable soutien quotidien. ¡Muchas gracias a todos ! »

SERVICE CLIENT

Des problèmes ou des questions ?

Avez-vous découvert une erreur d'impression ou une faute de frappe ? Il vous manque une pièce dans votre jeu ou vous avez reçu quelque chose d'endommagé ? N'ayez crainte ! Si vous nous envoyez un email en **anglais** à **support@qualitybeast.com**, nos pandas de soutien seront heureux de vous aider !

Aide de Jeu

Capacités des clients

AMIS & FAMILLE

 PATIENCE (toujours active) : ce client **ne peut pas** se voir attribuer un jeton En colère.

 PERDRE UN CLIENT : VOUS **pouvez** placer **un** client de votre file d'attente dans la défausse de la ville.

 ATTIRER UN CLIENT : VOUS **pouvez** prendre n'importe quel client **visible** de la ville et l'ajouter à votre défausse.

 CONNEXIONS : VOUS **pouvez** regarder et réorganiser les 3 premières cartes de n'importe quel paquet de villes.

 PERDRE UNE MAUVAISE CRITIQUE : vous **pouvez** vous défausser de 1 de vos mauvaises critiques.

 SUIVI DES CLIENTS : VOUS **pouvez** piocher les 2 premières cartes de votre paquet client. Vous pouvez vous défausser de n'importe laquelle d'entre elles et remettre le reste dessus dans n'importe quel ordre.

 DIVERTISSEMENT : VOUS **pouvez** placer un jeton Heureux sur n'importe quel client de votre file d'attente.

BRANCHÉS

 HYPE : Augmentez votre Hype de 1. Si votre Hype est déjà à 5, prenez **plutôt** 1 bonne critique.

 SUPER HYPE : activez **deux fois** votre Hype.

CYCLISTES

 LIVRAISON : activez 1 icône de **n'importe laquelle** de vos cartes amélioration de cellier, à l'exclusion des autres icônes de *Livraison*.

 SUPER LIVRAISON : activez **deux fois** *Livraison*. Chaque fois, vous devez choisir une icône **distincte**.

TOURISTES

 SURPEUPLÉ : diminuez votre Hype de 1 et activez le *Bouche-à-oreille*.

 SUPER SURPEUPLÉ : activez **deux fois** *Surpeuplé*.

MUSICIENS

 DIVERTISSEMENT : placez 1 jeton Heureux sur **n'importe quel** client de votre file d'attente.

 SUPER DIVERTISSEMENT : activez **deux fois** *Divertissement*.

STARTUPPERS

 INNOVATION : activez 1 icône de **n'importe laquelle** de vos cartes amélioration de **style**, à l'exclusion des autres icônes *Innovation*.

 SUPER INNOVATION : activez **deux fois** *Innovation*. Chaque fois, vous devez choisir une icône **distincte**.

FÉTARDS

 ENTRÉE LIBRE : prenez n'importe quel client **visible** de la ville et ajoutez-le **à la fin** de votre file d'attente.

 SUPER ENTRÉE LIBRE : activez **deux fois** *Entrée libre*.

ÉTUDIANTS

 LÈVE-TÔT : prenez la Coupe vide **ou** activez *Hype* si vous l'avez **déjà**.

 SUPER LÈVE-TÔT : activez **deux fois** *Lève-tôt*.

EXPATRIÉS CHÔMEURS

 RENCONTRE : ajoutez 1 client de votre défausse à la **fin** de votre file d'attente. Prenez 1 bonne critique par icône récompense qu'il possède. Si votre défausse est vide, *attirez un client à la place*, mais ne prenez pas de bonne critique.

 SUPER RENCONTRE : activez **deux fois** *Rencontre*.



ARTISTES SANS LE SOU



DESSIN : piochez le 1er client de votre paquet et ajoutez-le à la **fin** de votre file d'attente. Si votre paquet et votre défausse sont tous deux vides, prenez 1 bonne critique **à la place**.



2 SUPER DESSIN : activez *Dessin* **deux fois**.

⚡ BOOST DE CAPACITÉ (Artistes sans le sou) : après avoir activé cette capacité de client, choisissez 1 client déjà pioché. Prenez 1 bonne critique par icône récompense qu'il possède.



ARTISTES



JEU D'ACTEUR : activez la capacité d'un autre client, **qui n'est pas** un client **Artistes** de votre file d'attente.



2 SUPER JEU D'ACTEUR : activez *Jeu d'acteur* **deux fois**. Chaque fois, vous devez choisir un client **distinct**.

⚡ BOOST DE CAPACITÉ (Artistes) : après avoir activé la capacité de client, choisissez un client dont vous avez copié les capacités. Prenez 1 bonne critique par icône récompense qu'il possède.



DÉBROUILLARDS



ÉCHANGE DE CLIENTS : échangez 2 clients (**n'importe lesquels**) non servis, y compris des clients dans n'importe quelle file d'attente de joueurs et dans la ville.



2 SUPER ÉCHANGE DE CLIENTS : activez **deux fois** *Échange de clients*. La 2e fois, vous devez choisir 1 nouveau client.

⚡ BOOST DE CAPACITÉ (Débrouillards) : après avoir activé cette capacité de client, choisissez 1 client que vous avez échangé. Prenez 1 bonne critique par icône récompense qu'il possède.



FOUS DE TECHNOLOGIE



ATTAQUE DDoS : activez le *Suivi des clients* sur votre propre paquet de cartes **ou** sur celui d'un autre joueur.



3 SUPER ATTAQUE DDoS : activez l'*Attaque DDoS*, mais piochez **3 cartes au lieu de 2**.



REBELLES



PERTURBATION : placez un jeton en colère sur un client **non servi** de la ligne de **n'importe quel** joueur, sauf des *Rebelles*, des *Figures d'autorité* et ceux déjà En colère.



2 SUPER PERTURBATION : activez **deux fois** *Perturbation*.



⚡ BOOST DE CAPACITÉ (Rebelles) : après avoir activé la capacité de client, choisissez 1 client sur lequel vous avez placé un jeton en colère. Prenez 1 bonne critique par icône récompense qu'il possède.



ESPRITS CRIMINELS



VOL DE RESSOURCES : volez 1 set de 3 ressources **différentes** à un **autre** joueur. Payez vous-même toutes les ressources manquantes. Si vous ne pouvez pas, prenez 1 mauvaise critique.



2 SUPER VOL DE RESSOURCES : activez **deux fois** *Vol de ressources*.



⚡ BOOST DE CAPACITÉ (Esprits criminels) : quand vous activez la capacité de client, 1 set de ressources que vous volez **n'a pas** besoin d'être différent.



FIGURES D'AUTORITÉ



ARRRESTATION : défaussez **un** client de la file d'attente **d'un** joueur dans sa défausse, sauf une *Figure d'autorité*.



2 SUPER ARRRESTATION : activez **deux fois** *Arrestation*.



⚡ BOOST DE CAPACITÉ (Figures d'autorité) : après avoir activé la capacité de client, choisissez 1 client que vous avez défaussé. Prenez 1 bonne critique par icône de récompense qu'il possède.



FAMILLES HEUREUSES



SIESTE : placez un jeton Sieste sur un client **non servi** dans **votre** propre file d'attente, sauf des clients *Familles heureuses* ou des clients qui font déjà la sieste.



2 SUPER SIESTE : activez **deux fois** *Sieste*.



FOUS DE LA SANTÉ



COMMERCE ÉQUITABLE : échangez **2** de vos ressources (**n'importe lesquelles**) contre 2 grains verts.



3 SUPER COMMERCE ÉQUITABLE : échangez **3** de vos ressources (**n'importe lesquelles**) contre 3 grains verts.



CLASSES SUPÉRIEURES



EXCLUSIVITÉ : défaussez le premier client de votre paquet. Prenez 1 bonne critique par icône de récompense qu'il possède.



2 SUPER EXCLUSIVITÉ : activez **deux fois** *Exclusivité*.

Aide de Jeu



GRAVURES DE MODE



CAMP : prenez n'importe quel client **visible** de la ville et ajoutez-le sur votre **propre** paquet.



SUPER CAMP : activez **deux fois** Camp.

 BOOST DE CAPACITÉ (Gravures de mode) : après avoir activé la capacité de client, choisissez 1 client que vous avez pris dans la ville. Prenez 1 bonne critique par récompense qu'il possède.



FOUS DES MÉDIAS



FLASH INFO : placez 3 bonnes critiques parmi les récompenses correspondant aux clients de votre file d'attente **ou** placez 1 mauvaise critique sur **n'importe quelle** récompense.



SUPER FLASH INFO : activez *Flash info*, mais placez plutôt **5 bonnes critiques ou 2 mauvaises**.

 BOOST DE CAPACITÉ (Fous des médias) : quand vous activez la capacité de client, réalisez les **deux** effets au lieu d'en choisir 1.



HABITANTS SYMPATHIQUES



RÉGULIER : prenez **n'importe quel** client de votre **propre** file d'attente, y compris celui-ci, et remettez-le sur votre paquet. Prenez 1 bonne critique par icône de récompense qu'il possède.



SUPER RÉGULIER : activez **deux fois** Régulier.



SPECIALISTES DU CAFÉ



TORRÉFACTION : donnez 3 grains à **1 autre** joueur. Les grains **doivent** provenir de votre **propre** réserve si possible, sinon ils viennent de la ville. Prenez 1 bonne critique pour **chaque** grain qui provient de votre **propre** réserve.



SUPER TORRÉFACTION : Activez *Torréfaction*, mais **donnez 6 grains** au lieu de 3.



FOUS DE JEUX DE SOCIÉTÉ



JEUX DE SOCIÉTÉ : piochez 1 jeton Jeu de société et activez son icône bonus **ou** mettez-le sur **n'importe quel** client **non servi** de votre file d'attente.



SUPER JEUX DE SOCIÉTÉ : activez **deux fois** *Jeu de société*, mais piochez les deux jetons Jeu de société en même temps.

 BOOST DE CAPACITÉ (Fous de jeux de société) : Quand vous activez la capacité de client, **piochez 3 jetons Jeu de société** au lieu de 1 ou 2. Vous **ne pouvez pas** activer ou placer de jetons supplémentaires, mais vous pouvez choisir entre plusieurs icônes bonus. Lorsque vous avez fini d'activer les capacités de client, défaussez tous les jetons Jeu de société qui ne sont pas utilisés.

Icônes supplémentaires



1 GRAIN :

Icônes de commande : payez 1 grain.

Icônes d'action : prenez 1 grain.



2 GRAINS :

Icônes d'action : prenez 2 grains.



3 GRAINS :

Icônes d'action : prenez 3 grains.



4 GRAINS :

Icônes d'action : prenez 4 grains.



CUILLÈRE :

Prenez des grains de la ville avec la cuillère. Ou prenez 6 grains, si vous ne jouez pas avec la cuillère.



CAFÉ DE HAUTE QUALITÉ :

Icônes de commande : payez 2 grains. **Ou** payez 1 grain si cette icône est dans votre cellier.



CAFÉ FORT :

Icônes de commande : payez 2 grains. **Ou** payez 1 grain si cette icône est dans votre cellier.



1 LAIT :

Icônes de commande : payez 1 lait.

Icônes d'action : prenez 1 lait.



2 LAITS :

Icônes d'action : prenez 2 laits.



3 LAITS :

Icônes d'action : prenez 3 laits.



LAIT DE SOJA :

Icônes de commande : payez 2 laits. **Ou** payez 1 lait si cette icône est dans votre cellier.



1 SUCRE :

Icônes de commande : payez 1 sucre.

Icônes d'action : prenez 1 sucre.



2 SUCRES :

Icônes d'action : prenez 2 sucres.



3 SUCRES :

Icônes d'action : prenez 3 sucres.

VIRGIN
ORIGIN:
ASTURIAS 2-6-92





CROISSANT :

Icônes de commande : payez 2 sucres. **Ou** payez 1 sucre si cette icône est dans votre cellier.



DONUT :

Icônes de commande : payez 2 sucres. **Ou** payez 1 sucre si cette icône est dans votre cellier.



TARTE :

Icônes de commande : payez 2 sucres. **Ou** payez 1 sucre si cette icône est dans votre cellier.



N'IMPORTE QUELLE PÂTISSERIE :

Icônes de commande : payez 2 sucres. **Ou** payez 1 sucre si une icône de Croissant, de Donut ou de Tarte est dans votre cellier.



1 BONNE CRITIQUE :

Prenez 1 bonne critique de la ville. S'il n'y a plus de bonnes critiques dans la ville, prenez-en 1 dans la boîte à la place.



1 BONNE CRITIQUE :

Même chose que ci-dessus, mais avec un style différent.



1 MAUVAISE CRITIQUE :

Prenez 1 mauvaise critique.



1 MAUVAISE CRITIQUE :

Même chose que ci-dessus, mais avec un style différent.



HEUREUX :

Icônes de récompense : placez un jeton Heureux sur **ce** client.



EN COLÈRE :

Icônes de commande : placez un jeton En colère sur **ce** client.



HYPE :

Augmentez votre Hype de 1. Si vous êtes déjà à 5 de Hype avant de l'augmenter, prenez 1 bonne critique de la ville à la place.



HYPE :

Même chose que ci-dessus, mais avec un style différent.



LÈVE-TÔT :

Prenez la tasse vide. Si vous l'avez déjà, augmentez votre Hype de 1 à la place. Si vous avez déjà la tasse vide **et** que votre Hype est déjà de 5, prenez 1 bonne critique de la ville à la place.



LIVRAISON :

Icônes d'action : Activez 1 icône à partir de n'importe laquelle de vos **cartes** amélioration du cellier, y compris une amélioration que vous avez ajoutée à ce tour. L'icône que vous activez **ne doit pas** se trouver sur la même rangée d'action que cette icône de *livraison* ni être une autre icône de *livraison*.



INNOVATION :

Icônes d'action : activez 1 icône à partir de n'importe laquelle de vos **cartes** d'amélioration de style, y compris une amélioration que vous avez ajoutée à ce tour. L'icône que vous activez **ne doit pas** se trouver sur la même rangée d'action que cette icône d'*innovation* ni être une autre icône d'*innovation*.



CONNEXIONS :

Icônes d'action : activez les *connexions* seules ou en combinaison avec l'une des icônes de base d'action de la ville (*Attirer un client*, *Améliorer le cellier* ou *Améliorer le style*).

Combinez les *Connexions* avec *Attirer un client* en regardant les **3 premières cartes** du paquet client de la ville. Elles sont maintenant **visibles** et vous pouvez en choisir 1 lors de l'action **Attirer un client**. Ensuite, remettez les cartes restantes dans l'ordre que vous souhaitez. **Combinez les Connexions de la même manière avec les cartes améliorations du cellier et améliorations de style.**

Vous pouvez également activer les *Connexions* seules, en piochant les trois premières cartes de **n'importe quel** paquet de villes. Regardez-les et remettez-les en première dans n'importe quel ordre **sans** en prendre aucune.

20 SUIVI DES CLIENTS :

Piochez les 2 premières cartes de votre paquet de clients. Vous pouvez vous défaire de n'importe laquelle d'entre elles et remettre le reste dans n'importe quel ordre.



DESSINER :

Piochez 1 client du dessus de votre paquet et ajoutez-le à la **fin** de votre file d'attente. Si vous ne pouvez pas piocher parce que votre paquet est vide, mélangez d'abord votre pile de défausse pour former un nouveau paquet, puis piochez. Si votre défausse est également vide, prenez 1 bonne critique de la ville à la place.



ENTRÉE LIBRE :

Prenez n'importe quel client **visible** de la ville et ajoutez-le à la **fin** de votre file d'attente.



BOUCHE-À-OREILLE :

Prenez n'importe quel client **visible** de la ville qui **correspond** à une icône de groupe « dans votre Café » et ajoutez-le à votre pile de défausse. Il s'agit notamment des icônes de groupe sur **la plus haute** amélioration de cellier, sur **n'importe laquelle** de vos améliorations de style ou sur un des clients de **votre file d'attente**.



ATTIRER UN CLIENT :

Prenez n'importe quel client **visible** de la ville et ajoutez-le à votre **propre** défausse.



AMÉLIORATION DU CELLIER :

Prenez une amélioration du cellier **visible** de la ville et ajoutez-la au cellier de votre **propre** Café.



AMÉLIORATION DE STYLE :

Prenez une amélioration de style **visible** de la ville et ajoutez-la à la zone de style de votre **propre** Café.

D'autres questions ?

Si vous avez d'autres questions qui ne sont pas traitées dans ce livret de règles, veuillez consulter notre *FAQ sur les règles officielles de Seize the Bean* en ligne à l'adresse suivante :

<http://faq.seizethebean.com>



Première édition française
Première impression, Décembre 2020



45-90



1-4



13+

SEIZE THE BEAN



Est. Juin 2016, 10249 Berlin

Menu des pâtisseries (EXTENSIONS)



Introduction

Un mot sur la diversité

Seize the Bean est inspiré de Berlin parce que nous aimons la diversité de la ville. Nous voulons célébrer cette diversité en incorporant de profondes variations au cœur de la conception du jeu. Ce *Livret des extensions* aide à faciliter cela, en présentant une variété de modes de jeu alternatifs, des règles supplémentaires et des instructions pour les composants additionnels. L'idée générale est de permettre aux joueurs d'adapter le jeu à leurs goûts uniques, en offrant une expérience de jeu modulable qui convient à presque tous les joueurs.



Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à explorer l'univers modulaire de *Seize the Bean* que nous à le créer !

Utilisation du livret de règles

Ce *Livret des extensions* contient une variété de règles supplémentaires et de modes de jeu qui modifient le jeu de base. Beaucoup d'entre eux peuvent être combinés. Les modes de jeu qui **ne** doivent **pas** être mélangés seront clairement indiqués. Tous sont optionnels et il est fortement recommandé de jouer d'abord au jeu de base avant d'ajouter des règles ou des modifications supplémentaires.



Éléments et contenu additionnels

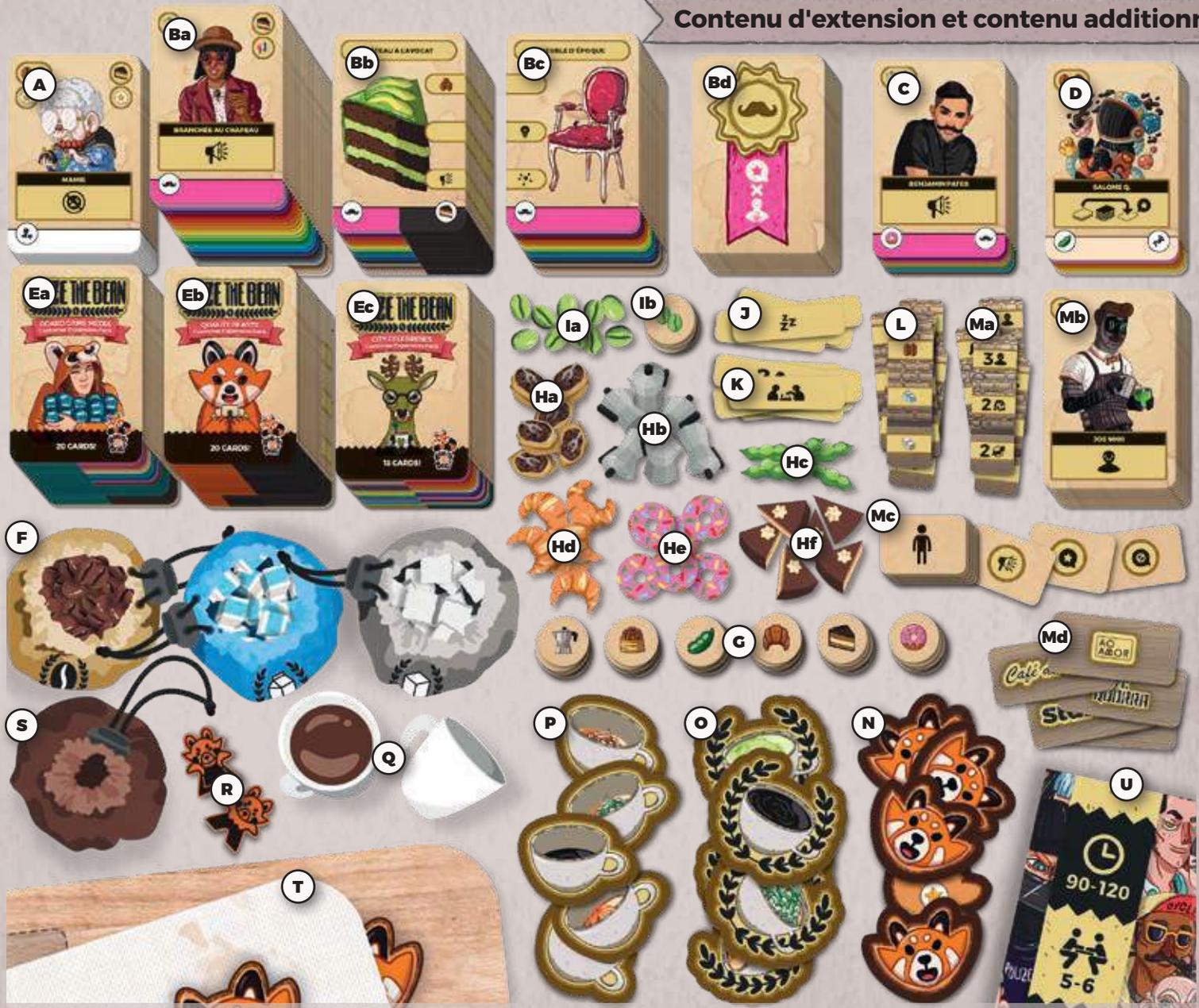
La plupart des extensions et des variantes peuvent être jouées avec ce qui est inclus dans la boîte. Tous les articles vendus **séparément** sont marqués d'un symbole !.

- A. 48 AMIS ET FAMILLE
(6 jeux identiques de 8 cartes différentes)
- B. 23 GROUPES DE CLIENTS
 - a. 230 CLIENTS
 - b. 115 AMÉLIORATIONS DU CELLIER
 - c. 115 AMÉLIORATIONS DE STYLE
 - d. 23 RÉCOMPENSES DE GROUPE
- C. 12 CARTES FONDATEUR
- ! D. 6 FONDATEURS SUPPLÉMENTAIRES
- ! E. PACKS CLIENTS COMPLÉMENTAIRES
 - a. BOARD GAME MÉDIA
 - b. QUALITY BEASTS
 - c. CITY CELEBRITIES
- ! F. 3 SACS DE RESSOURCE
- G. JETONS RESSOURCES SPÉCIALES
- ! H. PACK DE PÂTISSERIE EN RÉSINE
 - a. 6 CAFÉS FORT
 - b. 6 CAFÉS DE HAUTE QUALITÉ
 - c. 6 LAITS DE SOJA
 - d. 6 CROISSANTS
 - e. 6 BEIGNETS
 - f. 6 TARTES
- I. GRAINS VERTS
 - A. 10 GRAINS VERTS en résine
 - B. 4 JETONS DE GRAIN VERT
- J. 5 JETONS SIESTE
- K. 10 JETONS JEU DE PLATEAU
- L. 6 JETONS DIFFICULTÉ
- M. CONTENU DU MODE SOLO
 - a. 4 JETONS ACTION MODE SOLO
 - b. 20 CARTES ACTION MODE SOLO
 - c. 16 JETONS AMÉLIORATION MODE SOLO
 - d. 5 JETONS SYMBOLE DE CAFÉ
- N. 5 COOKIES DIFFÉRENTS DE LA VILLE
- O. 5 TASSES PLEINES
- P. 5 TASSES VIDES
- ! Q. FIGURINES EN RÉSINE POUR TASSES PLEINES ET VIDES
- ! R. CUBEE MEEPLES (1 de 2 versions)
 - a. OG version
 - b. Version Bearista
- ! S. SACS JOUEURS (1 par joueur)
- ! T. TAPIS DE JEU (1 des 2 versions)
 - a. Version Holztisch*
 - b. Version Tischdecke**
- ! U. EXTENSION 5-6 JOUEURS

*Un peu d'allemand : *Holztisch* est le mot allemand pour *table en bois*.

**Un peu d'allemand : *Tischdecke* est le mot allemand pour *nappe*.

Contenu d'extension et contenu additionnel



Disponibilité : Si vous ne possédez aucun des composants ou extensions complémentaires mentionnés dans ce livret, vous pouvez les acheter directement sur notre boutique en ligne à l'adresse <http://store.qualitybeast.com>. Vous devriez également pouvoir trouver tous les contenus additionnels et extensions de *Seize the Bean* dans les magasins jusqu'à épuisement des stocks. Veuillez consulter le site <http://retailers.seizethebean.com> pour voir la liste des magasins confirmés qui vendent les produits *Seize the Bean*.

Sommaire

Introduction	2
Un mot sur la diversité	2
Comment utiliser ce livret de règles	2
Contenus extensions et contenu additionnel	2
Niveaux de difficulté	4
Mode 5-6 joueurs	5
Quartiers	6
Quartiers principaux	6
Quartiers supplémentaires	8
Créer votre propre Kiez	8
Capacités supplémentaires de client	10
Amis & Famille supplémentaires	18
Packs de client (contenu additionnel)	20
Board Game Media & Quality Beasts	20
City Celebrities	21
Fondateurs	23
Ouverture officielle	28
Épuisé !	28
Variantes et utilisations des Pâtisseries	30
Compatibilité	30
Fondateurs	30
L'eau à la bouche	31
Mode Artisanat	32
Ville diversifiée	34
Spécialités du jour	36
Amateur de café	37
Mode Solo	38
Scénarios en mode solo	48
En un coup d'oeil	52

Niveaux de difficulté

5-6 joueurs ✓

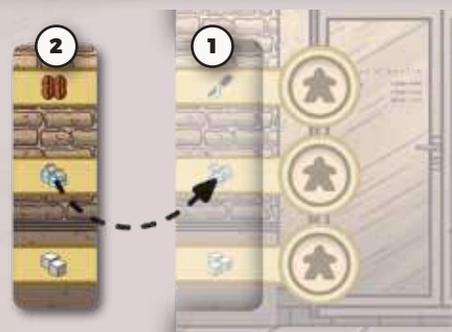
Mode solo ✓

Il y a 3 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ pour les joueurs dans *Seize the Bean*. Ils ajustent les **ACTIONS DE RESSOURCES** sur le côté gauche de votre **CAFÉ**. Vous pouvez commencer avec tous les joueurs à un niveau de difficulté supérieur ou seulement avec un handicap pour certains joueurs. Pour ce faire, il suffit de recouvrir les actions de ressources par défaut d'un joueur avec l'un des jetons fournis :

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Normal :	1 CUILLÈRE DE GRAINS, 3 LAITS, 3 SUCRES. (C'est le niveau de difficulté par défaut imprimé sur le plateau du Café. Aucun jeton n'est nécessaire pour jouer au niveau de difficulté Normal)
Difficile :	4 GRAINS, 2 LAITS, 2 SUCRES.
Expert :	2 GRAINS, 1 LAIT, 1 SUCRE.

Exemple : Utilisation des jetons Difficulté



Val est trop expérimentée pour le mode normal **1** de son Café pour jouer en mode difficile **2**. Si Val était **vraiment** expérimentée, elle pourrait même retourner le jeton et essayer le mode Expert.

Chance équitable : Lorsque vous présentez le jeu à de nouveaux joueurs, il peut être judicieux de faire jouer les joueurs expérimentés en mode Difficile. Les joueurs chevronnés peuvent tenter leur chance en mode Expert.

Mode 5-6 joueurs

Contenu en plus !

Compatibilité

Mise en place

Pour jouer à 5 ou 6 joueurs, installez les Cafés des joueurs supplémentaires comme vous le feriez normalement pour une partie de 2 à 4 joueurs. Certains des éléments dont vous aurez besoin sont déjà fournis, comme les cartes clients supplémentaires pour *les Amis* et *la Famille*, mais d'autres ne sont inclus que dans l'*extension pour 5 ou 6 joueurs*, comme les plateaux de joueurs supplémentaires et les meeples Barista. Assurez-vous de mettre en place des bonus de réussite de Café supplémentaires en fonction du nombre de joueurs, puis ajustez les **BONNES CRITIQUES** disponibles à 60.

CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE POUR DES PARTIES À 5-6 JOUEURS

5 joueurs	60 bonnes critiques et 5 bonus
6 joueurs	60 bonnes critiques et 6 bonus

Fin de la partie

À 5 ou 6 joueurs, il est très probable que la partie se termine plus tôt, car le **PAQUET DE LA VILLE** se vide avant que toutes les bonnes critiques aient été prises. Veuillez vous référer à la section *Fin de la partie* à la page 24 du livret de *règles principal* pour être sûr de bien comprendre comment cela fonctionne.

Seize the Bean se joue mieux à un nombre de joueurs plus élevé en excluant certains **GROUPES DE CLIENTS** qui ont tendance à faire exploser les **FILES D'ATTENTE** des joueurs. En excluant ces groupes, le temps mort entre les tours sera souvent plus court, ce qui permettra de jouer avec plus de fluidité. Vous pouvez vous référer à la liste ci-dessous pour déterminer quels quartiers, groupes de clients et variantes sont compatibles pour les parties à 5 et 6 joueurs. En outre, tout au long de ce *livret d'extension*, chaque variante est clairement indiquée par une **icône de compatibilité à 5 ou 6 joueurs**.

QUARTIERS POUR 5-6 JOUEURS

QUARTIERS COMPATIBLES

- ✓ Prenzlauer Berg
- ✓ Friedrichshain
- ✓ Boxhagener Kiez
- ✓ Charlottenburg

QUARTIERS INCOMPATIBLES

- ✗ Kreuzberg
- ✗ Neukölln
- ✗ Mitte
- ✗ Friedrichshain-Kreuzberg
- ✗ Wrangelkiez
- ✗ Bergmannkiez

GROUPES DE CLIENTS 5-6 JOUEURS

COMPATIBLE GROUPS

- ✓ Tous les groupes **sauf** les groupes incompatibles à droite.

GROUPES INCOMPATIBLES

- ✗ Fêtards
- ✗ Expatriés chômeurs
- ✗ Artistes sans le sou

VARIANTES 5-6 JOUEURS

VARIANTES COMPATIBLES

- ✓ Toutes les variantes **sauf** les variantes incompatibles à droite.

VARIANTES INCOMPATIBLES

- ✗ Épuisé !



Quartiers

Pour jouer dans un QUARTIER spécifique à *Seize the Bean*, il faut choisir un ensemble prédéfini de groupes de clients. Quels que soient les GROUPES DE CLIENTS que vous choisissez, les AMIS & FAMILLE sont toujours inclus.

Principaux quartiers

Il est recommandé de jouer d'abord avec ces 5 QUARTIERS PRINCIPAUX, avant de profiter des QUARTIERS SUPPLÉMENTAIRES listés pages 8 et 9. *Seize the Bean* a été conçu dans un souci de modularité, et ces quartiers ont été conçus comme un moyen structuré de vous présenter chacune des CAPACITÉS individuelles des CLIENTS.

Remarque terminologique : dans la vraie ville de Berlin, les zones sont divisées en Bezirke (arrondissements ou quartiers), Ortsteile (sous-districts) et Kieze (quartiers). Afin de simplifier *Seize the Bean*, nous appelons toutes les configurations Quartiers, bien que cela ne soit peut-être pas correct dans les faits. Nous avons marqué chaque configuration avec une petite étiquette indiquant sa terminologie correcte.

Textes d'ambiance : Les quartiers suivants comprennent chacun un texte les décrivant par thématique. Ces citations proviennent de l'auteur principal de *Seize the Bean*, Dylan Howard Cromwell. Elles sont basées sur son expérience (personnelle et subjective), ayant vécu et travaillé à Berlin pendant plus d'une décennie. Que vous soyez un touriste, un expatrié ou un vrai Berlinois, vous pouvez être en désaccord avec ses descriptions du district, et c'est normal. Ce qui fait de nous des individus, ce sont nos propres et uniques expériences et *Seize the Bean* a pour but de célébrer nos merveilleuses différences.

Kreuzberg

Quartier

5-6 joueurs ❌

Mode solo ✅

« Kreuzberg est dense et animé. Plein de vie, bouillonnant, beau, trash, surpeuplé et séduisant à la fois. Tout le monde veut y vivre, les startups veulent y grandir et les fêtards veulent y faire la fête. Pour moi, c'est vraiment un bon "point de départ" pour n'importe quelle aventure berlinoise. »



Kreuzberg est le quartier de base recommandé pour votre première partie de *Seize the Bean*. Il introduit une variété de capacités client, de simples à complexes, et n'incorpore pas de confrontation directe dans la partie.



BRANCHÉS



CYCLISTES



TOURISTES

MUSICIENS



STARTUPPERS

FÊTARDS



Neukölln

Arrondissement

5-6 joueurs ❌

Mode solo ✅

« Honnêtement, je n'ai pas passé beaucoup de temps à Neukölln, mais je l'ai souvent visité et j'admire son humilité, sa franchise et sa fierté. Surtout du fait de la densité de la population immigrée, la diversité culturelle y est élevée et j'adore cela. Beaucoup de gens associent de manière stéréotypée le quartier des classes sociales inférieures ou à la délinquance, mais je trouve que c'est l'un des endroits les plus paisibles et authentiques de Berlin. C'est comme un deuxième Kreuzberg avec plus de parcs, où tous les enfants cool ont vécu une fois, le prix des loyers étant montés en flèche ailleurs. »



Neukölln est un quartier pour les groupes de clients qui rapportent peu de points, mais qui se jouent vite. Il fournit une variété de capacités de manipulation de paquets de cartes et des moyens d'accélérer le jeu. C'est un deuxième quartier recommandé à jouer après avoir joué à Kreuzberg.



ARTISTES SANS LE SOU



EXPATRIÉS CHÔMEURS



HABITANTS SYMPATHIQUES



BRANCHÉS



ARTISTES



FOUS DE LA SANTÉ

Prenzlauer Berg

5-6 joueurs ✓

Quartier

Mode solo ✓

« J'ai vécu longtemps à Pberg et on m'a souvent taquiné à ce sujet. On l'appelait à l'époque "Pregnancy Hill" (la colline de la grossesse). À l'origine, le premier quartier pour les artistes et les créateurs à faibles revenus, on dit que tous ceux qui y vivaient grandissaient et avaient des enfants, ce qui leur permettait de s'"auto-boboifier" dans leur propre quartier. Maintenant, beaucoup de familles déménagent à Friedrichshain. Malgré son surnom, le quartier voit encore beaucoup d'activités nocturnes d'une foule jeune et étudiante et abrite le célèbre Mauerpark qui est envahi chaque week-end par des gens de toutes conditions sociales. »



Prenzlauer Berg est un quartier pour les groupes de clients qui rapportent beaucoup de points, mais qui se jouent lentement. Curieusement, cela peut rendre les parties à Prenzlauer Berg assez rapides. Les capacités des clients sont plus difficiles à activer efficacement, ce qui en fait un quartier intermédiaire à jouer. Il est recommandé de jouer Prenzlauer Berg après avoir joué au moins à 2 autres quartiers d'abord, tels que Kreuzberg et Neukölln.



Mitte

5-6 joueurs ✗

Quartier

Mode solo ✓

« Mitte est bizarre. C'est complètement différent selon la personne à qui vous parlez parce qu'il ne s'agit pas d'une seule zone. Le Mitte que je connais est le cœur de la scène de la mode berlinoise, dans laquelle je suis entré principalement par le biais de vêtements de sport vintage et des baskets. Mitte est un peu snob, dans son sens du style égocentrique, mais il a l'âme pour soutenir son arrogance. Chaque after semble y être organisé, dans des appartements secrets au-dessus de bars stylés et des salons de coiffure extravagants. »



Mitte comprend les groupes de clients ayant les capacités les plus exigeantes et les plus risquées. La nature complexe de ces groupes fait que les parties de Mitte sont psychologiquement très déséquilibrées. C'est le premier quartier à introduire l'interaction directe (potentiellement négative) entre les joueurs avec les Fous des médias. Il est recommandé de jouer ce quartier en dernier, après avoir joué à la majorité des autres quartiers principaux énumérés à gauche.



Friedrichshain

5-6 joueurs ✓

Quartier

Mode solo ✗

« Friedrichshain a été mon point d'entrée dans la vie à Berlin et je ne pouvais pas avoir de meilleure introduction à la ville. C'est un creuset de cultures discret et apaisé. De la Simon-Dach-Straße historique rendue célèbre par la variété de squats et de lieux punk, à la vie nocturne animée de la Revaler Straße, en passant par les possibilités de shopping le long de la Warschauer Straße, la gastronomie et les bars chauds autour de Boxhagener Platz ou l'agitation commerciale dans la vaste Frankfurter Allee, Friedrichshain, ce quartier possède tout cela. Et c'est là qu'intervient la divergence d'opinions... »



Friedrichshain est le dernier des 5 quartiers principaux du jeu. Il introduit une quantité importante d'interaction entre les joueurs, avec 5 des 6 groupes de clients ayant des capacités d'interaction directe. Ce n'est pas un quartier pour les joueurs au cœur fragile. Le jeu peut être agressif et hautement politique. Les clients qu'il contient ne sont pas nécessairement des groupes compétitifs ou des groupes qui rapportent beaucoup de points, il a été conçu plutôt comme une expérience amusante pour ceux qui veulent voir davantage de chaos absurde dans Seize the Bean.



Quartiers

Quartiers supplémentaires

Une fois que vous aurez exploré les 5 principaux quartiers, vous voudrez peut-être explorer davantage Berlin en vous aventurant dans les quartiers supplémentaires suivants. Ils continuent à vous faire vivre des expériences uniques qui vous mettront au défi de découvrir de nouvelles stratégies et synergies entre les groupes de clients.

Créez votre propre Kiez

« Le cœur de Berlin, ce sont les gens qui viennent ici. C'est ce que m'a raconté The Operator, un musicien techno minimale avec lequel j'avais travaillé lorsque je suis arrivé à Berlin. Et je suis d'accord avec lui. Bien que les vrais Berlinoises ne le voient pas comme ça, c'est le creuset de toutes les cultures qui fait de Berlin ce qu'elle est, du moins pour moi. »

Seize the Bean a été spécialement conçu pour être modulaire afin de pouvoir s'adapter à une variété de préférences et de styles de jeu des joueurs. Après avoir exploré certains des quartiers proposés, vous trouverez peut-être intéressant de créer le vôtre. Pour ce faire, vous pouvez choisir intentionnellement **ou** au hasard 6 groupes de clients. Pour créer un quartier au hasard, rassemblez toutes les RÉCOMPENSES DES GROUPES DE CLIENTS, mélangez-les dans un paquet, puis piochez-en 6 au hasard. Utilisez ces 6 groupes pour mettre en place le jeu. C'est votre KIEZ PERSONNALISÉ.

Boxhagener Kiez

5-6 joueurs ✓

Kiez

Mode solo ✓

« Je ne voulais pas que notre présentation humoristique de Friedrichshain le définisse complètement comme un quartier chaotique, car ce n'est pas vraiment comme ça que je le vois dans la vraie vie. C'est pourquoi il m'a semblé juste de mettre en avant Boxhagener Kiez, basé sur le parc du même nom, Boxhagener Platz, et ses environs. Avec ses marchés de rue, sa nourriture merveilleuse et variée, sa vie nocturne détendue et sa pléthore de boutiques allant du plus haut de gamme au plus terre-à-terre, il se présente vraiment comme un quartier diversifié et accueillant. C'est d'ailleurs le tout premier endroit où j'ai séjourné quand je suis arrivé à Berlin. »

Boxhagener Kiez est une version du quartier de Friedrichshain qui n'a pas d'interaction directe. Il est destiné à représenter le quartier de manière thématique sans que les joueurs aient à s'engager dans une interaction directe et négative. Le quartier offre une variété de stratégies différentes, permettant aux joueurs de jouer avec des groupes de soutien et des groupes autonomes.



Friedrichshain-Kreuzberg

5-6 joueurs ✗

Mode solo ✓

Arrondissement

« On n'en parle pas souvent, car les habitants de Berlin se réfèrent généralement à l'un de ces deux quartiers et non aux deux réunis, mais leur force unifiée a eu un impact massif sur la ville. C'est notamment le cas du nom de la boîte de nuit sans doute la plus célèbre de Berlin, Berghain, un assemblage des deux noms de quartiers. »

Friedrichshain-Kreuzberg représente le quartier de la fête dans le jeu. Il s'agit de faire exploser votre file d'attente autant que possible. Avec 5 groupes qui augmentent ou maintiennent la longueur de votre file d'attente de différentes manières, ainsi que les Artistes qui peuvent imiter n'importe quel groupe, c'est à vous de décider comment réaliser le meilleur café de fête en ville ! Attention, ce district peut augmenter considérablement le temps d'attente entre les tours.



Wrangelkiez

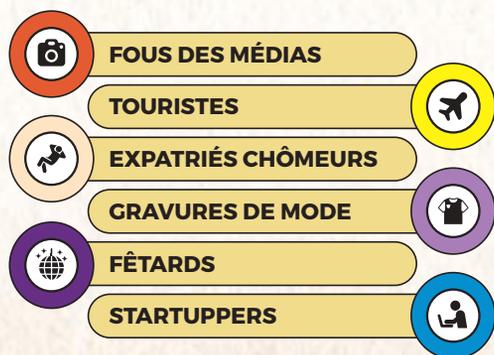
Kiez

5-6 joueurs 

Mode solo 

« Un formidable petit quartier proche de Schlesisches Tor, Wrangelkiez abrite tellement de choses qui définissent Berlin pour moi. Des restaurants comme Burgermeister, un restaurant de burgers construit dans les toilettes d'une gare reconvertie, des lieux de culture de rue comme Overkill pour les baskets et l'équipement pour les graffitis, des lieux de virée nocturne comme le Lido, le Watergate et le Club der Visionaere tout proche, des bars appartenant à des expatriés comme le charmant et animé John Muir, et bien sûr des cafés comme 19grams. Wrangelkiez comprend tout cela, et il est également voisin du célèbre parc de Görlitzer. »

Tout est question d'attraction des clients ici, avec 4 des 6 groupes de clients fournissant des effets directs pour faire grandir votre paquet. Les *fous des médias* sont là pour rendre les choses intéressantes du côté des récompenses et pour ajouter une potentielle *interaction directe* au cours de la partie. Dans l'ensemble, il s'agit d'un quartier modérément interactif.



Bergmannkiez

Kiez

5-6 joueurs 

Mode solo 

« Gentrifié au point d'être de la classe supérieure, mais pas au point de voir ses pittoresques boutiques vintage vidées par de plus grandes marques, Bergmannkiez est une partie distincte de Berlin-Ouest. Une belle architecture, des parcs luxuriants et un mélange de cultures généralement authentiques qui en font un quartier à visiter et si vous avez le temps de vous y détendre. »

Conçu à l'origine pour mettre en valeur le choc thématique entre les *habitants sympathiques* et les groupes de clients des *classes supérieures*, Bergmannkiez s'est développé pour devenir un quartier où le paquet de cartes est sérieusement manipulé. Il est amusant de constater que presque aucun des groupes n'est très puissant par lui-même, à l'exception des *classes supérieures*. Cela en fait un district formidable pour explorer des combinaisons élaborées de 2, 3 ou même 4 groupes.



Charlottenburg

Ortsteil

5-6 joueurs 

Mode solo 

« Charlottenburg est un quartier ouest bien connu de Berlin qui présente des possibilités de shopping, des centres commerciaux et ce qui ressemble le plus à des gratte-ciel que l'on puisse trouver ici. Il ressemble vraiment à un centre-ville traditionnel et se distingue donc nettement du reste de Berlin. Plein de touristes et parsemé de boutiques de mode, c'est un endroit passionnant à visiter un temps, mais rapidement épuisant. »

Le quartier de *Charlottenburg* est en quelque sorte un amalgame entre les quartiers *Mitte* et *Prenzlauer Berg*. Il compte quelques groupes d'amateurs, mais il est surtout composé de groupes qui rapportent des points. En raison des interactions et des combinaisons possibles de ses groupes, on peut considérer qu'il s'agit d'un quartier plus délicat à jouer.



Capacités supplémentaires des clients

Remarque : le livret principal des règles définit déjà les capacités des clients pour les groupes de clients *branchés, touristes, musiciens, fêtards, startups* et *cyclistes*, ainsi que pour les 4 premiers clients *Amis et Famille* (*Mamie, Papi, amie populaire* et *ami paresseux*), vous ne trouverez donc aucun d'entre eux dans cette section. Veuillez vous référer à la section *Capacités des clients* à la page 26 du livret principal des règles si vous recherchez ces groupes.



AMIS & FAMILLE

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



(●●●) CONNEXIONS : **vous pouvez** piocher les 3 premières cartes de n'importe quel paquet de ville, regardez-les, et remettez-les sur cette pile dans n'importe quel ordre.



(@X) PERDRE UNE MAUVAISE CRITIQUE : **vous pouvez** défausser 1 Mauvaise critique de votre Café en la renvoyant à la ville.



(2👁) SUIVI DES CLIENTS : **vous pouvez** piocher les 2 premières cartes de votre paquet clients. Vous pouvez défausser n'importe lequel d'entre eux et remettre le reste sur votre paquet dans n'importe quel ordre. Pendant que vous piochez, si votre paquet est ou devient vide, prenez votre pile de défausse pour former un nouveau paquet. Si vous n'avez pas assez de cartes, piochez en autant que vous en avez.



(😊👉) DIVERTISSEMENT : **vous pouvez** placer un jeton Heureux sur **n'importe quel** client de votre file d'attente, y compris **ce** client.



ÉTUDIANTS

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



☕ LÈVE-TÔT : prenez la tasse vide **ou** activez la capacité *Hype* si vous avez **déjà** la tasse vide.

2☕ SUPER LÈVE-TÔT : activez la capacité *Lève-tôt* **2 fois de suite (séparément)**.



ARTISTES

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



🎤 JEU D'ACTEUR : choisissez un client **non artiste** dans votre **propre** file d'attente et activez sa capacité. Même si sa capacité est facultative à l'origine, vous **devez** l'activer.

2🎤 SUPER JEU D'ACTEUR : activez la capacité *Jeu d'acteur* **2 fois de suite (séparément)**. Vous **ne pouvez pas** choisir le même client les deux fois, mais vous pouvez choisir 2 clients avec la même capacité.

⚡ BOOST DE CAPACITÉ (sur un Artiste) : après avoir activé la capacité de ce client, obtenez de la ville un nombre de bonnes critiques égal au nombre **d'icônes** de récompense sur **1** des clients dont vous avez activé la capacité. Vous choisissez alors quel client.



ARTISTES SANS LE SOU

5-6 joueurs ❌

Mode solo ✅



DESSINER : piochez le 1er client de votre paquet et ajoutez-le à la **fin** de votre file d'attente. Si vous ne pouvez pas piocher parce que votre paquet est vide, mélangez d'abord votre pile de défausse pour former un nouveau paquet, puis piochez. **Ou**, si votre Défausse est également vide, prenez 1 bonne critique de la Ville **à la place**.



2 **SUPER DESSIN** : activez la capacité *Dessiner* **2 fois de suite (séparément)**.



BOOST DE CAPACITÉ (sur un *Artiste sans le sou*) : Après avoir activé la capacité de ce client, prenez un nombre de bonnes critiques de la ville égale au nombre d'**icônes** de récompenses sur **1** des clients que vous avez piochés. Vous choisissez alors quel client.



FOUS DE TECHNOLOGIE

5-6 joueurs ✅

Mode solo ✅



2 **ATAQUE DDoS** : Activez la capacité de *suivi des clients*. **Ou** prenez les 2 premières cartes du paquet client d'**un autre** joueur. Vous pouvez placer n'importe laquelle dans sa pile de défausse et remettez le reste sur le paquet dans n'importe quel ordre. Si le paquet est vide, mélangez la défausse de ce joueur pour former un nouveau paquet. S'il n'a pas assez de cartes, piochez autant de cartes qu'il en a.



3 **SUPER ATTAQUE DDoS** : Activez la capacité *Attaque DDoS* comme indiqué ci-dessus, mais pour l'une ou l'autre des options choisies piochez **3 cartes** au lieu de 2.



EXPATRIÉS CHÔMEURS

5-6 joueurs ❌

Mode solo ✅



RENDEZ-VOUS : prenez **un** client de votre défausse et ajoutez-le à la **fin** de votre file d'attente. Pour chaque icône de Récompense que le client a, prenez 1 bonne critique de la ville. S'il n'y a pas de cartes dans votre défausse, *attirez* plutôt *un client*. Vous **ne** recevez **pas** de bonnes critiques pour les icônes de récompense sur ce client que vous avez attiré.



2 **SUPER RENDEZ-VOUS** : activez la compétence *Rendez-vous* **2 fois de suite (séparément)**.



DÉBROUILLARDS

5-6 joueurs ✅

Mode solo ✅



ÉCHANGER DES CLIENTS : choisissez 2 clients et échangez-les. Vous pouvez choisir n'importe quel client **non servi** de la file d'attente de n'importe quel joueur, ainsi que **n'importe quel** client **visible** dans la ville. Les clients qui se déplacent à l'intérieur de la file d'attente d'un joueur ou entre les files d'attente des joueurs conservent **tous** les jetons qui se trouvaient sur eux, mais les clients qui sont déplacés vers la ville se défaussent de tous leurs jetons.



2 **SUPER ÉCHANGE DE CLIENTS** : activez la capacité *Échanger des clients* **2 fois de suite (séparément)**. Vous **ne** pouvez **pas** choisir les deux mêmes clients les 2 fois, mais vous pouvez choisir l'un d'eux à nouveau.



BOOST DE CAPACITÉ (sur un *Débrouillard*) : Après avoir activé la capacité de ce client, obtenez de la ville un nombre de bonnes critiques égal au nombre d'**icônes** de récompense sur 1 des clients que vous avez choisi d'échanger. Vous choisissez alors quel client.

Capacités supplémentaires des clients



REBELLES

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✗



PERTURBATION : placez un jeton En colère sur tout client **non servi** dans la file d'attente de n'importe quel joueur, y compris la vôtre. Vous **ne** pouvez **pas** choisir un Rebelle ou une Figure d'autorité, ni un client qui a déjà un jeton En colère. S'il n'y a pas de client valide à choisir, placez un jeton En colère sur ce client, s'il n'en a pas déjà un.



SUPER PERTURBATION : activez la capacité *Perturbation* **2 fois de suite (séparément)**.



BOOST DE CAPACITÉ (sur un *Rebelle*) : après avoir activé la capacité de ce client, obtenez de la ville un nombre de bonnes critiques égal au nombre d'**icônes** de récompense sur un des clients que vous avez choisis de Perturber. Vous choisissez alors quel client. Si vous n'avez pas pu choisir un client valide, vous **ne** recevrez **pas** de bonnes critiques.



FAMILLE HEUREUSES

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



SIESTE : placez un jeton Sieste sur **n'importe quel** client non servi de votre **propre** file d'attente. Vous ne pouvez pas placer un jeton Sieste sur un client *Familles heureuses* ou un client qui en a déjà un. Quand un joueur active la capacité d'un client qui a un jeton Sieste, à la place le client ne fait rien. Les jetons Sieste sur les clients ne sont défaussés que lorsque le client est défaussé.



SUPER SIESTE : Activez la capacité *Sieste* **2 fois de suite (séparément)**.



FIGURES D'AUTORITÉ

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✗



ARRESTATION : défaussez **n'importe quel** client de la file d'attente d'un joueur, y compris la vôtre, dans la défausse de ce joueur. Vous **ne** pouvez **pas** choisir de vous défausser d'une *Figure d'autorité*.



SUPER ARRESTATION : activez la capacité *Arrestation* **2 fois de suite (séparément)**.



BOOST DE CAPACITÉ (sur une *Figure d'autorité*) : après avoir activé la capacité de client, prenez de la ville un nombre de bonnes critiques égal au nombre d'**icônes** de récompense sur un des clients que vous avez choisi de défausser. Vous choisissez alors quel client.



HABITANTS SYMPATHIQUES

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



RÉGULIER : choisissez **n'importe quel** client de votre **propre** file d'attente, y compris celui-ci, et remettez-le sur votre paquet face caché. Prenez un nombre de bonnes critiques de la ville égal au nombre d'**icônes** de récompense sur ce client.



SUPER RÉGULIER : activez la capacité *Régulier* **2 fois de suite (séparément)**.

Vous obtenez un nombre de bonnes critiques égal au nombre d'icônes de récompense sur les **deux** clients que vous avez choisis.



ESPRITS CRIMINELS

5-6 joueurs

Mode solo



VOL DE RESSOURCES : prenez et gardez 1 set de **3** ressources **différentes** d'un autre joueur. Vous pouvez choisir entre les 3 ressources de base (grains, lait et sucre), les grains verts (si vous jouez avec les *Fous de la santé*) et les 6 ressources spéciales (si vous jouez en *mode Artisanat*). Chaque fois que vous volez 1 ou plusieurs grains verts, le joueur auquel vous les volez **ne** reçoit **pas** de bonne critique pour chaque grain vert que vous volez. Dans le cas où vous ne pouvez pas voler 1 set de 3 ressources différentes, vous en volez quand même autant que vous le pouvez et vous **devez** alors payer les ressources manquantes de votre propre réserve pour les remettre dans la réserve de la ville. Si vous ne pouvez pas payer complètement ce coût, payez en autant que vous le pouvez et prenez ensuite 1 mauvaise critique.

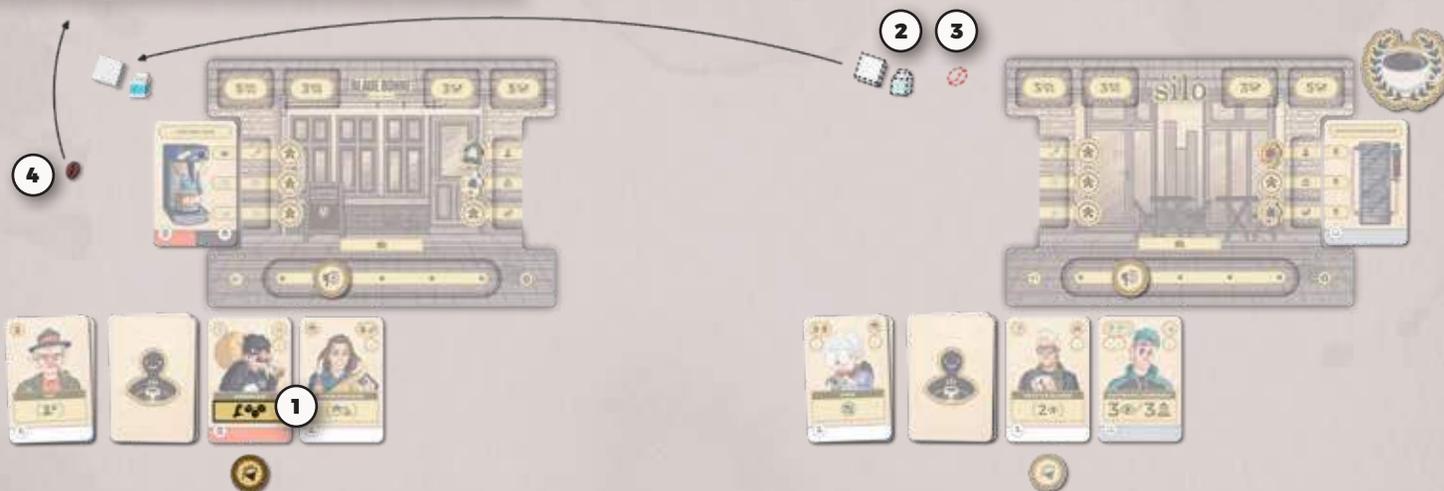


SUPER VOL DE RESSOURCES : activez la capacité *Vol de ressources* **2 fois de suite (séparément)**.



BOOST DE CAPACITÉ (sur un *Esprit criminel*) : lorsque vous activez la capacité de client, 1 set de ressources que vous volez **ne** doit **pas** forcément être 3 ressources différentes, mais peut être **n'importe quelle ressource** (3) que vous choisissez, même 3 fois la même ressource.

Exemple : activer Vol de ressources



Camille vient de remplir la commande principale du CAMBRIOLEUR et active maintenant sa capacité VOL DE RESSOURCES **1**. Camille active cette capacité en choisissant un autre joueur à qui voler des ressources, et elle choisit Val. Camille vole 1 lait et 1 sucre **2**, mais comme Val n'a pas de grains **3**, Camille devra payer 1 grain de sa propre réserve **4**.

Capacités supplémentaires des clients



FOUS DE LA SANTÉ

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



2 **COMMERCE ÉQUITABLE** : échangez 2 ressources (n'importe lesquelles) contre 2 grains verts. Les ressources échangées retournent dans la réserve de la ville. Vous **êtes** autorisé à échanger des ressources spéciales que vous avez fabriquées si vous jouez en *mode Artisanat*. Elles comptent pour 1 ressource chacune. Si vous n'avez pas assez de Ressources, échangez-en autant que vous le pouvez et recevez autant de grains verts que possible. Les grains verts sont considérés comme des **ressources jokers** et peuvent être dépensés à la place de n'importe quelle ressource de base. Lorsque vous dépensez les grains verts, vous recevez un bonus de la ville pour chaque grain vert que vous dépensez.

3 **SUPER COMMERCE ÉQUITABLE** : activez la capacité *Commerce équitable*, mais échangez **3 ressources** contre **3 grains verts**, au lieu de 2 contre 2.



GRAVURES DE MODE

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



CAMP : prenez n'importe quel client **visible** de la ville et ajoutez-le face cachée sur votre **propre** paquet.

2 **SUPER CAMP** : activez la capacité *Camp 2 fois de suite (séparément)*.

BOOST DE CAPACITÉ (sur une *Gravure de mode*) : après avoir activé la capacité de client, prenez un nombre de bonnes critiques de la ville égal au nombre d'**icônes** de récompense sur 1 des clients que vous avez pris dans la Ville. Vous choisissez alors quel client.

Exemple : activer Commerce équitable



Oba vient de remplir la commande principale de son SUPER VEGAN et il ne lui reste que 2 sucres. Il décide de ne pas passer la commande secondaire et d'activer la capacité **COMMERCE ÉQUITABLE** du client **1**. Oba active cette capacité en choisissant 2 de ses **propres** ressources pour les échanger contre des grains verts. Oba n'a que les 2 Sucres, il doit donc les choisir. Oba rend les 2 sucres à la ville et prend 2 grains verts en échange **2**.



Au prochain tour, Oba peut maintenant remplir la commande principale de l'AMIE POPULAIRE, car les grains verts comptent comme des ressources de base **joker**. Oba paye les 2 grains verts à la Ville **1** et prend immédiatement 2 bonnes critiques **2**, une pour chaque grain vert qu'il a dépensé. Oba n'a plus de ressources, il **ne peut donc pas** passer la commande secondaire de l'AMIE POPULAIRE, et enfin procéder à l'activation de la capacité de client avant de terminer son tour.



SPÉCIALISTES DU CAFÉ

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



3 **TORRÉFACTION** : choisissez **1 autre** joueur et donnez-lui 3 grains de votre **propre** réserve. Si vous n'avez pas assez de grains, donnez en autant que vous en avez, et donnez le reste de la réserve de la ville. Recevez 1 bonne critique de la ville pour **chaque** grain que vous avez donné et qui provient de votre **propre** réserve.

6 **SUPER TORRÉFACTION** : activez la capacité *Torréfaction*, mais donnez **6 grains**, au lieu de 3, à **1 autre** joueur.



CLASSES SUPÉRIEURES

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓



1 **EXCLUSIVITÉ** : révéléz et défaussez la première carte de votre paquet. Prenez un nombre de bonnes critiques de la ville égal au nombre d'icônes de récompense sur ce client défaussé. Si vous ne pouvez pas piocher parce que votre paquet est vide, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Si votre défausse est également vide, ne faites rien.

2 **SUPER EXCLUSIVITÉ** : activez la capacité *Exclusivité* **2 fois de suite (séparément)**. Vous obtenez un nombre de bonnes critiques égal aux **icônes** de récompenses sur les **deux** clients que vous défaussez.

Exemple : activer Torrification



Nima vient de terminer la commande principale du BARISTA INNOVATEUR et active maintenant sa capacité. Nima n'a plus que 2 grains dans sa **propre** réserve, donc elle donne ces 2 grains **1**, plus 1 de la réserve de la ville à Blair **2**. Pour les 2 grains de sa propre réserve, Nima reçoit maintenant 2 bonnes critiques **3**.

Capacités supplémentaires des clients

5-6 joueurs

Mode solo



FOUS DES JEUX DE SOCIÉTÉ



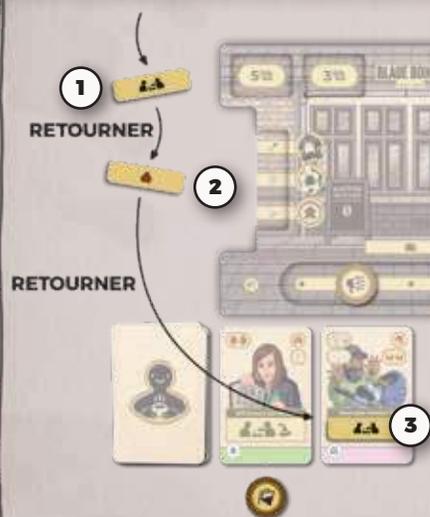
JEUX DE SOCIÉTÉ : piochez au hasard 1 jeton Jeux de société. Activez ensuite son icône de bonus et défaussez-le, **ou** ignorez son icône de bonus et mettez-le sur n'importe quel client **non servi** de votre **propre** file d'attente, à l'exclusion des clients qui ont déjà un jeton Jeux de société. Lorsque vous servez un client avec un jeton Jeux de société, au lieu d'activer sa capacité, il vous donnera des bonnes critiques supplémentaires. Le nombre de bonnes critiques supplémentaires qu'ils vous donnent est de 5 moins le nombre d'**icônes** de récompense qu'il a. Les jetons Jeux de société des clients ne sont défaussés que lorsque le client est défaussé.



2 **SUPER JEUX DE SOCIÉTÉ** : activez **deux fois** la capacité *Jeux de société*, mais piochez les deux jetons Jeux de société en même temps.

⚡ BOOST DE CAPACITÉ (sur un *Fou des jeux de société*) : lorsque vous activez la capacité de client, **piochez 3 jetons Jeux de société** au lieu de 1 ou 2. Vous **ne** pouvez **pas** activer ou placer de jetons supplémentaires, mais vous pouvez choisir parmi les icônes bonus. Lorsque vous avez fini d'activer les capacités de ce client, défaussez tous les jetons Jeux de société qui ne sont pas utilisés.

Exemple : activer Jeux de société



Après avoir rempli la commande principale de l'AVOCAT DES RÈGLES, Mel décide de ne pas remplir sa commande secondaire. Mel active alors la capacité de client en piochant 1 jeton Jeux de société **1**, en regardant son icône bonus **2** et en décidant si elle veut activer cette icône bonus ou non. Mel a déjà beaucoup de grains et décide donc de **ne pas** activer le bonus, et place le jeton Jeux de société sur la capacité du PARENT À LA POUSSETTE **3**.



Au tour suivant, Mel réussit à servir le PARENT À LA POUSSETTE. Comme le jeton Jeux de société est là, la capacité originale du Parent à la poussette, la SIESTE, **n'est pas** activée **1**. Au lieu de cela, le jeton Jeux de société est activé et Mel reçoit des bonnes critiques supplémentaires. Le nombre de bonnes critiques supplémentaires est de 5 moins le total des icônes de récompense sur le client. Comme le PARENT À LA POUSSETTE a 4 icônes de récompense **2**, Mel reçoit 1 bonne critique **3** en plus des 2 qu'elle reçoit pour avoir rempli la commande principale du client **4**.



FOUS DES MÉDIAS

5-6 joueurs

Mode solo



30/10

FLASH INFO : **choisissez 1** des deux options suivantes :

- Placez 3 bonnes critiques sur 1 ou plusieurs récompenses de groupe. Vous **devez** placer au moins 1 bonne critique sur les récompenses correspondant aux clients de votre file d'attente. S'il y a plus de 3 groupes dans votre file d'attente, vous choisissez sur quelles récompenses correspondantes vous voulez placer les bonnes critiques. Après avoir placé une bonne critique sur chaque récompense correspondante, s'il reste des bonnes critiques à placer, vous choisissez sur laquelle des récompenses correspondantes les placer. Toutes les critiques placées proviennent de la ville, comme d'habitude.
- **Ou** vous pouvez également choisir de placer 1 mauvaise critique sur **n'importe quelle** récompense de groupe. La mauvaise critique peut provenir de votre Café si vous en avez, sinon elle vient de la ville.

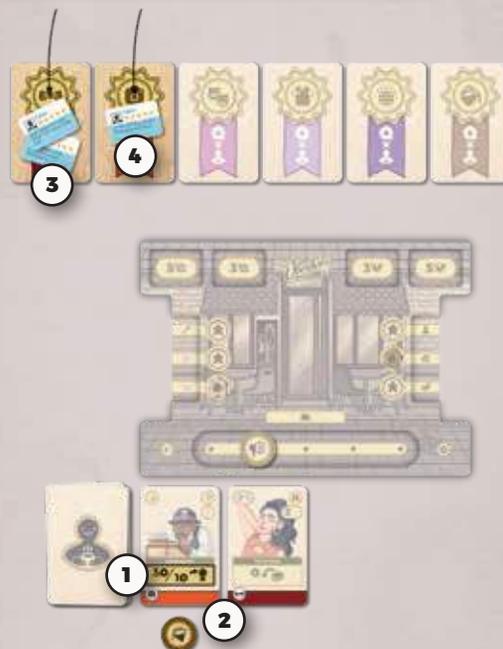
À la fin de la partie, tout joueur qui remporte une récompense avec des bonnes et/ou mauvaises critiques reçoit **autant de bonnes et/ou mauvaises critiques**. En cas d'égalité, chacun des joueurs à égalité reçoit le nombre de bonnes et/ou mauvaises critiques sur la récompense. Dans les deux cas, le ou les joueurs continuent de recevoir les bonnes critiques qu'ils auraient normalement reçues en remportant la récompense.

50/20

SUPER FLASH INFO : activez la capacité Flash info, mais **placez 5 bonnes critiques** au lieu de 3, ou placez **2 mauvaises critiques** au lieu de 1. Si vous choisissez de placer des mauvaises critiques, l'une d'entre elles ou les deux peuvent provenir de votre Café si vous en avez. Celles qui ne proviennent pas de votre Café proviennent de la réserve de la ville. Dans tous les cas, elles peuvent être placées sur 2 récompenses différentes ou les deux sur la même récompense.

BOOST DE CAPACITÉ (sur un Fou des médias) : réalisez les **deux** options de ce client, dans l'ordre que vous souhaitez.

Exemple : activer Flash info



Après avoir rempli la commande principale du JOURNALISTE, Blair décide de ne pas remplir sa commande secondaire. Elle procède alors à l'activation de la capacité FLASH INFO du JOURNALISTE 1. Cette capacité lui demande de choisir une des deux options, et elle décide d'activer la première, en mettant les bonnes critiques sur les récompenses du groupe de clients. Parce qu'elle a des groupes de clients des FOUS DES MÉDIAS et des CLASSES SUPÉRIEURES dans sa file d'attente 2, elle doit placer au moins une bonne critique sur ces récompenses 3. Pour la troisième bonne critique, elle peut décider de la mettre sur FOUS DES MÉDIAS ou CLASSES SUPÉRIEURES, et comme elle se souvient avoir pris beaucoup de clients CLASSES SUPÉRIEURES pendant la partie, elle choisit de la placer sur cette récompense 4.

Amis & Famille supplémentaires

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓

Il y a 6 séries de 8 cartes uniques d'*Amis & Famille* dans le jeu. Dans le jeu de base, un ensemble spécifique de 4 est utilisé par chaque joueur.

Amis & Famille de base



Mamie

Papi

Ami
nonchalant

Amie
populaire

Une fois que vous vous êtes habitué au jeu de base, n'hésitez pas à jouer avec les 4 *Amis & Familles* supplémentaires suivants :

Amis & Famille supplémentaires



Cousin
rigolo

Tante
excentrique

Oncle fan
de chien

Maman
musicienne

Les 4 *Amis & Famille* supplémentaires, dont 3 sont des soutiens de *Seize the Bean*, sont utilisés de 2 façons : pour augmenter le niveau de difficulté dans le traitement de vos cartes *Amis & Famille* et pour introduire un peu d'asymétrie au début de la partie de chaque joueur. Vous trouverez des explications détaillées sur les capacités des clients supplémentaires *Amis & Famille* à la page 10 de ce *livret des extensions*.

Ressources de départ

Quelles que soient les 2 variantes suivantes choisies (*Amis & Famille avancés* ou *Amis & Famille adoptés*), les joueurs doivent prendre les **RESSOURCES DE DÉPART** qui correspondent aux **COMMANDES PRINCIPALES** de leurs 4 cartes *Amis & Famille*. Toute **ICÔNE DE RESSOURCE SPÉCIALE** dans les commandes principales indique que le joueur doit prendre 2 de la **RESSOURCE DE BASE** correspondante. Les joueurs révéleront toujours leurs 4 cartes *Amis & Famille* aux autres joueurs avant de prendre leurs ressources de départ.

Exemple : Ressources de départ



Il est important de remarquer que lorsque vous commencez la partie avec un des **AMIS & FAMILLE** supplémentaires, vous devez recevoir des ressources de base équivalentes au coût de sa commande principale.

Amis & Famille avancés

Pour jouer à la variante *Amis & Famille avancés*, remplacez simplement les 4 cartes *Amis & Famille* de base par les 4 cartes *Amis & Famille* supplémentaires pour chaque joueur. Le reste de la mise en place du jeu reste inchangée, mais n'oubliez pas de prendre les ressources de départ correspondantes, à savoir 4 grains et 4 sucres.

Amis & Famille adoptés

Jouer à la variante *Amis & Famille adoptés* donne aux joueurs plus de contrôle sur les cartes *Amis & Famille* avec lesquelles ils commenceront à jouer en les faisant utiliser le draft avant le début de la partie. Ce processus implique un peu plus de préparation expliquée ci-dessous.

Mise en place

Une fois que la ville a été entièrement préparée, y compris la révélation des cartes de chaque paquet de la ville, prenez un paquet complet de 8 cartes *Amis & Famille* pour chaque joueur de la partie et mélangez-les dans un seul paquet *Amis & Famille*. Distribuez au hasard 8 cartes à chaque joueur. Commencez ensuite la phase de draft.

Conseil Pro : il est important que le draft n'ait lieu qu'après que tous les joueurs ont eu l'occasion d'examiner la configuration des cartes dans la ville, afin que leurs idées stratégiques puissent influencer leurs choix pendant le draft.

Draft

Chaque joueur choisit simultanément une carte *Amis & Famille* qu'il garde dans sa main de 8 cartes. La carte choisie est placée face cachée devant lui, pour que les autres joueurs ne sachent pas ce que c'est. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur première carte, ils passent les 7 cartes restantes dans leur main au joueur sur leur gauche. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient 4 cartes *Amis & Famille* face cachée devant eux. Chaque joueur retourne sa main restante de 4 cartes **non choisies** dans la boîte.

Mélanger & Jouer

Après avoir reçu leurs ressources de départ correspondantes, les joueurs mélangent leurs *Amis & Famille* et les placent face cachée comme paquet de clients. Le reste du jeu reste inchangé.

Exemple : draft Amis & Famille



Au début du draft, Camille doit choisir **1 carte** parmi les 8 qu'elle a en main pour la conserver. Elle choisit l'AMIE POPULAIRE et la place, face cachée, à côté de son Café **1**. Camille passe ensuite les 7 cartes restantes au joueur qui se trouve à sa gauche **2**. Enfin, Camille reçoit **7 nouvelles** cartes du joueur à sa droite **3**.



Ce processus de choix et de passage des cartes est répété jusqu'à ce que Camille choisisse sa 4^e et dernière carte à conserver **1**. Une fois qu'elle a choisi la 4^e carte, elle remet la main restante des cartes **non choisies** dans la boîte **2**.

Amis & Famille adoptés + Mode solo

Lorsque vous utilisez la variante *Amis & Famille adoptés* avec le mode Solo, préparez un draft à 2 joueurs. Au cours de chaque manche du draft, après avoir choisi une carte à garder de votre propre main, prenez au hasard une carte pour *Starbots™* à garder dans sa main. Après le draft, remplacez les cartes sélectionnées par le *Starbots™* dans la boîte sans les regarder.

Packs de clients supplémentaires

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✗

Contenu en plus !

Grâce à l'enthousiasme des soutiens *Kickstarter* de *Seize the Bean*, nous avons pu concevoir et produire trois nouveaux packs de clients : *Board Game Media*, *Quality Beasts* et *City Celebrities*. **Chaque pack de clients est expliqué en détail ci-dessous et à la page suivante.** Veuillez noter que les cartes récompense pour les *Board Game Media* et *Quality Beasts* sont incluses dans la boîte de base du jeu.

Textes d'ambiance : comme pour les *Districts*, vous trouverez ci-dessous des citations de Dylan Howard Cromwell, auteur principal de *Seize the Bean*, qui ajoutent un peu de saveur et de contexte aux raisons pour lesquelles ces packs ont été créés.

Board Game Media & Quality Beasts

Board Game Media

« Média n'est pas vraiment le bon terme, mais c'est le plus succinct. Créateurs de contenu est probablement plus approprié. Quoi qu'il en soit, il s'agit d'une petite sélection de la belle communauté de personnes qui composent le monde des jeux de société, par des vidéos, des podcasts, des critiques écrites, et plus encore. J'aime ceci et je suis éternellement reconnaissant pour le travail inlassable que ces gens font pour notre secteur ! »



Le groupe de clients des *Board Game Media* fournit un méli-mélo des autres groupes en un seul. Chaque client a des commandes, des récompenses et une capacité qui reflètent un groupe de clients. Le truc, c'est qu'ils sont tous remués ensemble, donc être capable de servir et d'utiliser avec succès ce groupe dans son ensemble peut être un vrai défi !

Quality Beasts

« Nos soutiens l'ont demandé, voici donc un groupe de clients pour vous présenter la majorité des membres de l'équipe *Seize the Bean* et honorer leur travail inlassable pour donner vie à ce jeu. Je suis très reconnaissant et fier de ce groupe de personnes et je suis très heureux de pouvoir les mettre dans le jeu ! »



Le groupe de clients *Quality Beasts* est essentiellement le même que celui du groupe des *Board Game Media* ; il fournit un méli-mélo de clients qui imitent d'autres groupes de clients. Si vous préférez voir les visages de notre équipe, jouez avec nous à la place du groupe des *Board Game Media*, ou vous pouvez aussi ajouter les deux pour une partie très difficile, mais polyvalente !

MISE EN PLACE

La mise en place d'une partie avec les *Board Game Media* ou *Quality Beasts* est la même que la mise en place normale. Lorsque vous choisissez les 6 groupes avec lesquels vous allez jouer, remplacez 1 d'entre eux par les *Board Game Media* ou les *Quality Beasts*. Si vous souhaitez jouer avec les deux, remplacez 2 groupes.

City Celebrities

« Les City Celebrities sont un mélange amusant de célébrités réelles, de personnages fictifs bien connus de beaucoup, et de quelques références obscures qui nous sont chères. L'objectif du groupe est de montrer qu'être célèbre dans le courant dominant n'est pas la seule façon de gagner un fan-club ! »



Les City Celebrities sont un peu différentes des groupes de clients des Board Game Media et de Quality Beast, car elles ne sont pas accompagnées de récompense ni de cartes d'amélioration. L'intention est d'ajouter les City Celebrities **en plus des 6** groupes avec lesquels vous souhaitez jouer. Ils fournissent des cartes plus puissantes et plus flexibles pour augmenter le niveau de jeu.

MISE EN PLACE

Pour jouer avec les City Celebrities, il vous suffit de les mélanger avec les 60 autres clients avec lesquels vous jouez pour créer un paquet de 73 cartes client.

Il est important de noter que les City Celebrities sont servies un peu différemment par rapport aux autres clients. Au lieu d'avoir une commande principale et une commande secondaire, elles ont simplement 2 commandes principales, gauche **1a** et droite **2a**. Vous pouvez choisir celle que vous servez en premier, en transformant l'autre en une commande secondaire. La capacité que vous activez dépend de la commande principale que vous avez servie. Si vous remplissez la commande principale de gauche, vous activerez la capacité de gauche **3**. Si vous remplissez la commande principale de droite, vous activerez la capacité de droite **4**. Et si vous remplissez les deux commandes, vous activerez les deux capacités, dans l'ordre de votre choix.

Clients avec 2 icônes de groupe

Les cartes client des Board Game Media et des City Celebrities ont chacune 2 icônes de groupe différentes. Ces clients sont considérés comme faisant partie des deux groupes pour lesquels ils ont des icônes. Ces icônes sont applicables à **tous** les objectifs, tels que le Bouche-à-oreille et les récompenses de groupe.



Les cartes clients Quality Beast et une City Celebrities en particulier (la mascotte Quality Beast, notre panda rouge bien-aimé en voie de disparition) Cubee sont très spéciales. Elles ont chacune une deuxième icône de groupe qui est en fait un **symbole joker** pour tous les groupes sauf Quality Beasts. Cela s'applique lors du choix d'une cible pour toute capacité de client et cela compte pour tout ce que vous choisissez lors du Bouche-à-oreille. Toutefois, à la fin de la partie, elle ne peut compter que pour **un seul** groupe de votre choix, à l'exception de Quality Beasts.

Présentation d'une carte Célébrité



1. COMMANDE PRINCIPALE (à gauche)
 - a. RESSOURCES NÉCESSAIRES
 - b. ICÔNES DE RÉCOMPENSE
2. COMMANDE PRINCIPALE (à droite)
 - a. RESSOURCES NÉCESSAIRES
 - b. ICÔNES DE RÉCOMPENSE
3. CAPACITÉ DE CLIENT (à gauche)
4. CAPACITÉ DE CLIENT (à droite)
5. ICÔNE DE GROUPE DE CLIENTS (et couleur) (à gauche)
6. ICÔNE DE GROUPE DE CLIENTS (et couleur) (à droite)

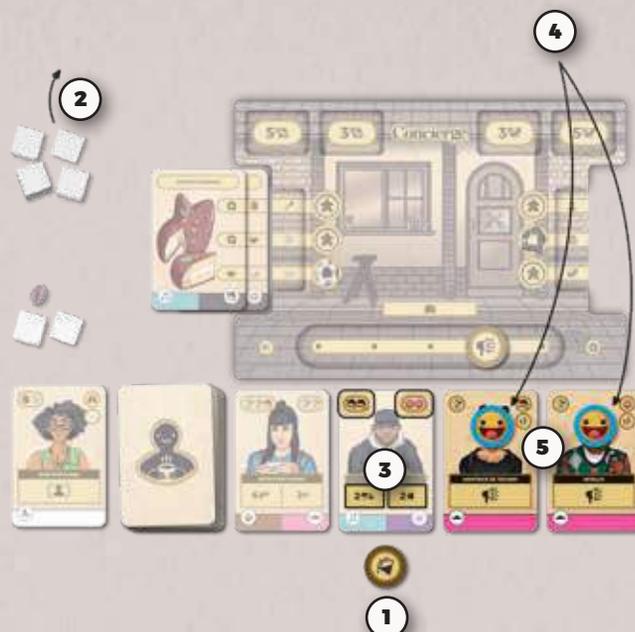
Imitateur : si vous utilisez un Artiste pour copier la capacité d'une City Celebrity, vous devez choisir l'une de ses deux capacités. Vous ne pouvez jamais faire les deux de cette manière. Comme un Super Artiste doit réaliser un choix entre deux clients **différents**, vous ne pouvez pas utiliser la capacité de Super Jeu d'acteur pour contourner cette règle.

Packs de clients supplémentaires

Exemple : servir des City Celebrities



Au premier tour de Yoshi pendant la phase de service, il doit servir le premier client de sa file d'attente, NICOLE BATTEFELD **1**. Cependant, comme NICOLE BATTEFELD est une CITY CELEBRITY, Yoshi peut **choisir** de ne remplir qu'une seule ou les deux commandes principales du client. Yoshi choisit de ne remplir que la commande principale de droite **2**, en payant les ressources requises **3**. Ensuite, parce qu'il a rempli la commande principale de droite, Yoshi **doit** activer la capacité de client de droite, SUPER HYPE **4**, augmentant sa Hype de 2 **5**. Yoshi **n'active pas** la capacité de client de gauche parce qu'il n'a pas rempli la commande principale de gauche.



Au prochain tour de Yoshi, il doit servir le deuxième client de sa file d'attente, DJ DESUE **1**. Comme DJ DESUE est également une CITY CELEBRITY, Yoshi peut à nouveau choisir la commande principale du client à remplir. Cette fois-ci, Yoshi décide de remplir les deux commandes principales, en payant les ressources nécessaires **2**. Ensuite, comme Yoshi a rempli les deux commandes principales du client, il doit activer **les deux** capacités **3**, mais il peut choisir l'ordre dans lequel elles sont activées. Yoshi choisit d'activer d'abord la capacité de SUPER ENTRÉE LIBRE, en prenant 2 BRANCHÉS de la ville et en les ajoutant à la fin de sa file d'attente **4**. Ensuite, Yoshi active la capacité de SUPER DIVERTISSEMENT, en plaçant 1 jeton Heureux sur chacun de ses nouveaux clients **5**.

Fondateurs

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓

Aperçu

LES CARTES DE FONDATEUR introduisent un peu de jeu asymétrique et aident à accélérer la partie aussi bien pour les débutants que pour les joueurs experts. Chaque joueur jouera le rôle d'un Fondateur et l'utilisera pendant toute la partie. Le Fondateur que vous choisirez au cours de la mise en place sera probablement basé sur la stratégie que vous avez l'intention de suivre.

Histoire : tous les Fondateurs présentés ci-dessous sont de vraies personnes qui ont fondé les Cafés berlinois qui figurent sur les plateaux des joueurs de *Seize the Bean*.

Mise en place

Une fois que la ville a été complètement installée, prenez tous les Fondateurs et mélangez-les dans un seul paquet. Distribuez au hasard à chaque joueur 3 cartes de ce paquet et remettez les cartes Fondateurs non utilisées dans la boîte. Commencez ensuite à distribuer les cartes comme décrit à la page suivante. Si vous jouez à 5 ou 6 joueurs, veuillez également consulter la section *Fondateurs supplémentaires* à la page 27.

Attention : Il est important que le draft n'ait lieu qu'après que tous les joueurs aient eu l'occasion d'examiner la configuration des cartes dans la ville, afin que leurs choix stratégiques puissent influencer leurs choix lors du draft.

Fondateurs de base :



1. Benjamin Pates (*Concierge Coffee*)
2. Namy Nosratifard (*Concierge Coffee*)
3. Pablo Fuchs (*Blaue Bohne*)
4. Amir Blaenkston (*Blaue Bohne*)
5. Yumi Choi (*Bonanza*)
6. Kiduk Reus (*Bonanza*)
7. Koulla Louca (*St. Oberholz*)
8. Ansgar Oberholz (*St. Oberholz*)
9. Morgan Love (*Silo*) *
10. James Maguire (*Silo*) *
11. Maria Olivieri (*Barettino*) *
12. Djamila Imberi (*Barettino*) *

* **Où est mon Café ?** Veuillez noter que les plateaux de Café des Joueurs qui correspondent à ces Fondateurs se trouvent dans l'extension *5-6 joueurs*. Mais ne vous inquiétez pas si vous ne les avez pas ; ils sont juste esthétiquement différents et n'ajoutent aucune nouvelle mécanique ni élément de jeu.

Fondateurs

Draft

Chaque joueur choisit simultanément une carte Fondateur de sa main de 3 cartes qu'il garde. La carte choisie est placée face cachée devant lui, pour que les autres joueurs ne la voient pas. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur première carte, ils passent les 2 cartes restantes dans leur main au joueur à leur gauche. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient 3 cartes Fondateur face cachée devant eux. Chaque joueur ne conserve alors qu'un seul des 3 Fondateurs qu'il a choisis pour jouer la partie, et remet les 2 autres cartes dans la boîte.

Vous révélez maintenant votre Fondateur aux autres joueurs, en le plaçant au centre de votre Café, juste au-dessus du pas de porte.

Si votre Fondateur a une **ICÔNE DE GROUPE DE CLIENTS** qui ne correspond à aucune des récompenses de Groupe de clients dans le jeu, vous devrez en choisir une pour la représenter. Si plusieurs joueurs ont des Fondateurs qui ne correspondent pas aux récompenses en cours, vous annoncerez vos choix dans l'ordre des tours. Les joueurs peuvent choisir la même récompense de Groupe de clients.

N'oubliez pas ! Il peut être utile de marquer la récompense que vous avez choisie. Pour ce faire, chaque joueur doit choisir une ressource spéciale qui la représente dans le jeu et placer un jeton de cette ressource spéciale sur sa carte Fondateur, recouvrant l'icône de groupe originale, et l'autre jeton sur la récompense qu'il a choisie.

Présentation de la carte Fondateur



- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 1. COMMANDE PRINCIPALE | 5. Nom & Illustration |
| 2. RÉCOMPENSE PRINCIPALE | 6. CAPACITÉ |
| 3. COMMANDE SECONDAIRE | 7. RESSOURCE SPÉCIALE |
| 4. RÉCOMPENSE SECONDAIRE | 8. GROUPE DE CLIENTS |

Vous n'avez pas ce fondateur ? Veuillez noter que le Fondateur représenté ici provient du PACK COMPLÉMENTAIRE DES FONDATEURS décrit dans la section FONDATEURS SUPPLÉMENTAIRES à la page 27. Il est utilisé dans le diagramme parce que c'est le seul Fondateur qui a des commandes principales et secondaires, et des récompenses.

Exemple : Choisir une icône de groupe pour votre Fondateur



Blair a choisi, lors du draft, un Fondateur dont l'icône de groupe de clients ne figure pas sur l'une des récompenses utilisées dans cette partie. Blair doit maintenant choisir l'icône de groupe de leur Fondateur. Blair choisit la récompense des Fous des Médias. Pour montrer quelle récompense elle a choisie, elle a mis un jeton Donut sur la récompense des Fous des Médias 1, et un jeton correspondant sur l'icône de groupe 2, de son Fondateur. Pour le reste de la partie, leur Fondateur sera considéré comme appartenant au groupe Fous des Médias.

Changements dans les règles du jeu

Commandes, récompenses et capacités

Votre Fondateur, comme tout client, a des commandes, des récompenses et une capacité. Celles-ci fonctionnent exactement de la même manière avec le Fondateur qu'avec n'importe quel client, à 2 différences près : le Fondateur est **toujours** considéré comme étant au début de votre file d'attente et il est **toujours facultatif** pour l'ignorer ou le servir. Si vous décidez de le servir, il **doit** être servi en **premier**, avant

tout autre client de votre file d'attente. Si vous choisissez de l'ignorer, à la place vous servirez le premier client suivant dans votre file d'attente. Vous ne le défausserez **jamais** et il ne peut devenir ni En colère ni Heureux. Il ne compte pas non plus comme client lorsqu'il s'agit d'autres capacités de clients qui ciblent un client, comme les *Artistes*, les *Rebelles* ou les *Fous de jeux de société*. Il ne vous fait pas non plus gagner de bonnes critiques au cas où vous gagnez la récompense correspondante à la fin de la partie, bien qu'il puisse vous aider à la gagner

Exemple : Servir ou ignorer un Fondateur



Au début de la phase de service, Nima joue en première et doit décider si elle sert son Fondateur ou non. Nima décide de servir son Fondateur **1** en le traitant comme n'importe quel autre client, en payant les Ressources **2** de sa commande principale **3**. Ensuite, Nima active la capacité de son Fondateur, en jouant JEU D'ACTEUR **4**, et choisit de copier la capacité du COUTURIER, CAMP **5**. Nima active cette capacité en choisissant une carte client de la Ville, la CRÉATRICE DE MODE, et en ajoutant cette carte face cachée sur son paquet **6**. Comme Nima a choisi de servir son Fondateur, son premier tour est terminé et le joueur suivant joue son tour. Nima va servir le premier client **réel** de sa file d'attente lors de son deuxième tour.



Blair joue maintenant son premier tour de la phase de service, en choisissant également si elle veut ou non servir son Fondateur. Blair décide de **ne pas** servir son Fondateur, et se tourne donc immédiatement vers le premier client de sa file d'attente, l'AMIE POPULAIRE, pour le servir à la place **1**. Après avoir payé les ressources de sa commande principale **2**, Blair active sa capacité, ATTIRER UN CLIENT et choisit un client de la ville à ajouter à sa pile de défausse **3**. Maintenant, Blair a fini de servir et le joueur suivant joue son tour.

Fondateurs

Icônes spéciales de ressources & de groupes de clients

Tout comme les CARTES AMÉLIORATION du CELLIER et de style, chaque carte Fondateur fournit une icône groupe de clients et une icône ressources spéciales à votre Café. Ces deux éléments seront visibles tout au long de la partie.

Réductions pour le cellier

L'icône de Ressource Spéciale en bas à gauche de la carte Fondateur agira comme si elle se trouvait dans votre cellier, réduisant ainsi le nombre de Ressources de Base que vous devez dépenser pour remplir les commandes qui l'incluent.

Exemple : Réductions pour le cellier par le Fonda-



Nima doit servir le COUTURIER dans sa file d'attente **1**. Elle paye 2 grains pour le café de qualité **2** parce qu'elle n'a pas cette icône dans son cellier **3**. Elle ne paye ensuite qu'un seul lait pour le lait de soja **2**, car cette icône se trouve sur le Fondateur **4**, qui fait comme si c'était dans son cellier.

Bouche-à-oreille

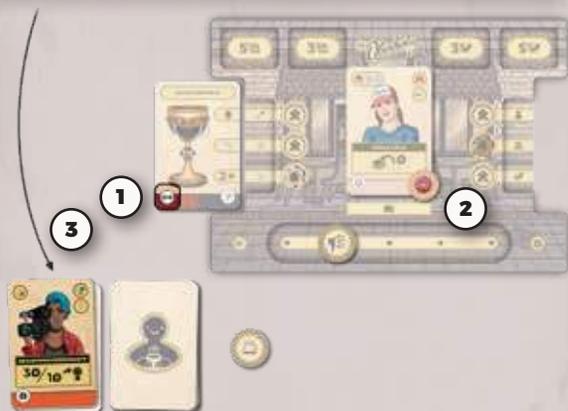
L'icône du groupe de clients en bas à droite de la carte Fondateur fera comme si elle se trouvait dans votre zone de style, en fournissant une icône supplémentaire à utiliser pendant la phase de Bouche-à-oreille, ou à tout autre moment où vous activerez la capacité de *Bouche-à-oreille*. Si votre Fondateur a une icône de groupe de clients pour un groupe qui n'est pas utilisé dans votre partie actuelle, utilisez celle que vous avez choisie lors de la mise en place.

Exemple : Bouche-à-oreille - Partie 1



Pendant la phase de Bouche-à-oreille, Nima a une amélioration de cellier **1** et une amélioration de style **2** du groupe de clients GRAVURES DE MODE. Cela signifie normalement qu'elle **doit** prendre une GRAVURE DE MODE de la ville, mais son Fondateur a l'icône des ARTISTES **3**, agissant comme si elle se trouvait aussi dans sa zone de style. Elle décide donc de prendre un ARTISTE de la ville et de l'ajouter à sa défauss **4**.

Exemple : Bouche-à-oreille - Partie 2



Pendant la phase de Bouche-à-oreille, Blair a une icône de groupe de CLASSES SUPÉRIEURES dans son cellier 1. Elle a également l'icône du groupe de son Fondateur 2, qu'elle a recouverte lors de la mise en place pour indiquer la récompense qu'elle représente. Blair a choisi Fous DES MÉDIAS lors de la mise en place et doit donc choisir entre un client de CLASSES SUPÉRIEURES ou Fous DES MÉDIAS à prendre dans la ville. Elle décide de prendre un client des Fous DES MÉDIAS, la RÉALISATRICE INDÉPENDANTE 3.

Réussites du Café et récompenses du groupe

De plus, les icônes ressources spéciales et groupe de clients sur votre carte Fondateur contribueront à déverrouiller les réussites du Café, et l'icône groupe de clients sera utilisée à la fin de la partie pour vous permettre de gagner les Récompenses correspondantes du groupe de clients. Cependant, si vous gagnez une telle récompense, votre Fondateur ne vous fera pas gagner une bonne critique pour celle-ci, car le Fondateur n'est pas considéré comme un client.

Amis & Famille Adoptés et Fondateurs

Lorsque vous jouez avec ces deux variantes, vous devrez réaliser deux drafts différents. Dans un tel cas, faites toujours le draft des Fondateurs **avant** celui des Amis & Famille.

Mode Solo avec les Fondateurs

Lorsque vous utilisez cette variante avec le *mode Solo*, préparez un draft à 2 joueurs. Au cours de chaque manche du draft, après avoir choisi une carte à garder de votre propre main, prenez au hasard une carte pour *Starbots™* qu'il garde dans sa main. Après le draft, prenez au hasard 1 des cartes des *Starbots™*, en la plaçant au centre de son Café, tout comme vous l'avez fait avec la vôtre. Remplacez le reste des cartes *Starbots™* choisies dans la boîte. Bien que *Starbots™* ne servira jamais son Fondateur, il utilisera toujours ses icônes de ressources spéciales et de groupes de clients pour attirer les clients pendant le Bouche-à-oreille, pour déverrouiller les réussites du Café et pour gagner des récompenses de groupe à la fin de la partie.

Fondateurs supplémentaires

Contenu en plus !

6 Cartes Fondateur supplémentaires sont incluses dans l'extension 5-6 *joueurs*, vendues séparément. Elles sont également disponibles en tant que contenu additionnel seul pour les joueurs qui n'ont pas l'intention de jouer au jeu avec plus de 4 joueurs, mais qui ne veulent pas manquer tout ce contenu supplémentaire. Ces 6 Fondateurs fonctionnent de la même manière que les Fondateurs de base et ajoutent simplement plus de variété au jeu.

Fondateurs supplémentaires



1. Adriano Rahde *
2. Rodrigo Cunha *
3. Priscilla Anton *
4. Nala Q. *
5. Salome Q. *
6. Jazzbot™ *

*** C'est fort de Café!** Les 6 autres fondateurs rendent hommage aux personnes qui ont contribué massivement à la création de *Seize the Bean*. Ils ne possèdent pas de Cafés dans la vie réelle et leurs Cafés correspondants sont donc des Cafés fictifs, créés pour le plaisir et pour soutenir des scénarios solos très imaginatifs.

Ouverture officielle

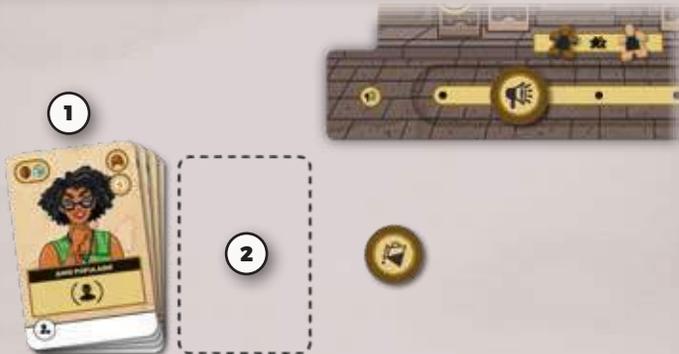
5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓

Avec la variante *Ouverture officielle*, vous ne mélangez pas vos *Amis & Famille* pour créer votre paquet client de départ, mais vous les placez dans votre DÉFAUSSE au début de la partie. De cette façon, tous les clients que vous prenez au cours de la première JOURNÉE ont plus de chance de venir dans votre file d'attente, parce que vous les mélangez avec vos *Amis & Famille* la première fois que vous devez piocher une carte, généralement lors de la première étape de Hype. Cela accélère les aspects du jeu de construction du paquet et de pioche de cartes, mais peut aussi rendre les premiers tours plus difficiles.

Avertissement : la variante *Ouverture officielle* n'est pas conseillée aux débutants.

Exemple : Ouverture officielle



Oba et Mel jouent avec la variante OUVERTURE OFFICIELLE. Cela signifie qu'au lieu de mélanger leur paquet de clients de départ, elles le placent chacun face visible dans leur pile de défausse 1. Il est important de remarquer que leur paquet sera donc vide 2, ce qui signifie que pour la première journée, pendant la phase de Hype, elles devront mélanger leur défausse pour former un nouveau paquet avant de piocher des cartes client pour leur file d'attente.

Épuisé !

5-6 joueurs ✗

Mode solo ✗

Aperçu

La variante *Épuisé !* permet d'ajouter plus d'interactivité à *Seize the Bean* sans nécessairement ajouter plus de *confrontation directe* ou d'autres interactions agressives entre joueurs. Il se peut, cependant, que cela prolonge le temps de la partie. Le principal changement est que vos adversaires peuvent servir vos clients si vous ne les servez pas vous-même.

Changements dans les règles

La variante *Épuisé !* ne modifie les règles que pendant l'étape Service. Lorsque c'est votre tour, si vous **ne pouvez pas** remplir la commande principale d'un CLIENT NEUTRE ou EN COLÈRE, vous devez l'annoncer. Dans le sens horaire, les autres joueurs ont maintenant la possibilité de servir ce client. S'ils le font, ils servent le client comme s'il s'agissait du leur : en remplissant sa commande, en prenant toutes les récompenses gagnées et en déclenchant la capacité du client.

Par la suite, aucun autre joueur ne peut servir ce client. S'il s'agit d'un client neutre, vous **ne devez pas** placer de JETON EN COLÈRE dessus, car il a été servi par un autre joueur. Si c'était un client En colère, retirez le jeton En colère. Quel que soit le client servi par un autre joueur, il reste dans votre file d'attente et vous le défaussez normalement à la fin du service.

Si personne ne décide de Servir le client, il devient En colère comme d'habitude : vous **placez** un Jeton En colère dessus, **ne recevez pas** de Récompenses et **ne déclenchez pas** sa capacité. C'est au joueur suivant de jouer, et quand c'est à nouveau votre tour, vous continuez à servir le prochain client dans votre file d'attente normalement.

Conseil : si un autre joueur choisit de servir un de vos clients En colère, il n'obtient pas les récompenses et n'active pas sa capacité. Par conséquent, vos adversaires ne le feront généralement pas, sauf si vous jouez la variante du *Voisin compétitif* décrite à la page suivante.

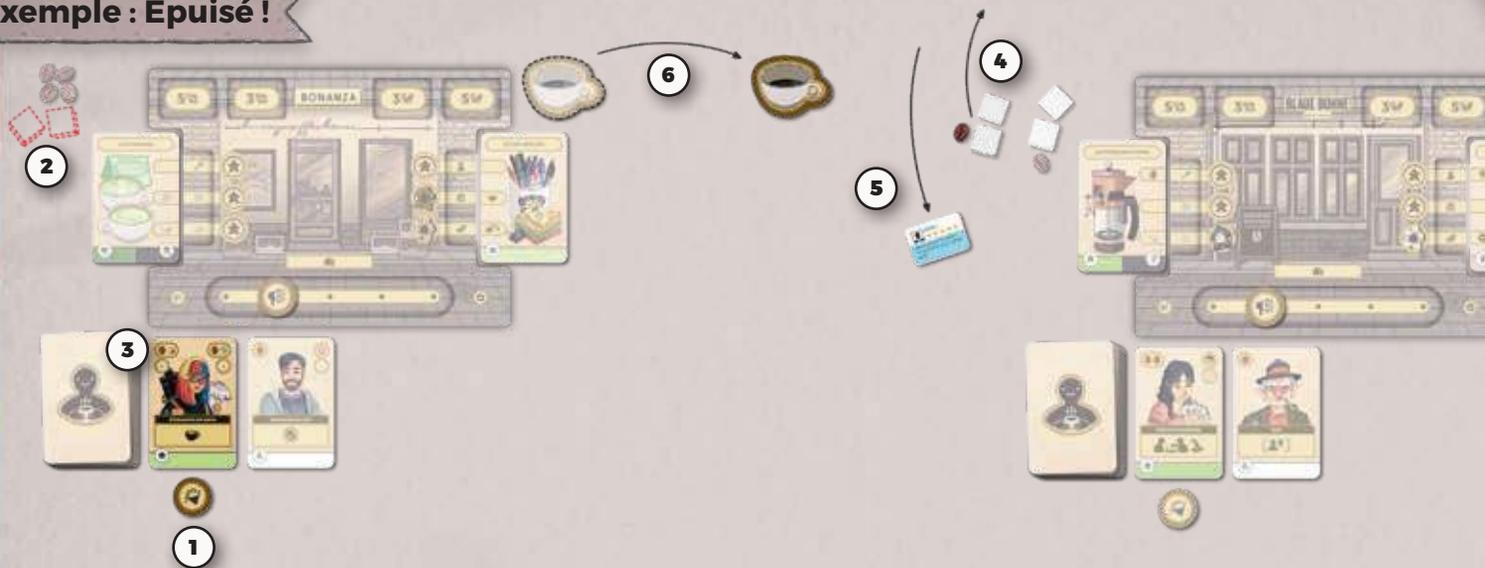
Voisin compétitif

La variante *Voisin compétitif* prolonge la variante *Épuisé !* décrite précédemment avec une seule règle : si vous servez avec succès le client d'un autre joueur, en remplissant au moins sa commande principale, vous mettez ce client dans **votre propre** défausse après avoir fini de le servir, c'est-à-dire après avoir reçu des récompenses et activé ses capacités.

Avertissement : C'est une variante super méchante et elle ne devrait être jouée que si vous aimez les jeux à forte dose de *confrontation directe* !



Exemple : Épuisé !



C'est le premier tour d'Oba pendant la phase de service et elle doit servir la SPÉCIALISTE DES ARTS dans sa file d'attente **1**. Malheureusement, elle n'a pas de Sucre **2**, et ne peut donc pas remplir la commande principale **3** du client. Parce que les joueurs jouent avec la variante ÉPUISE ! Oba **doit** l'annoncer et demander si un autre joueur peut et veut servir son client. En tournant dans le sens horaire autour de la table, les autres joueurs ont la possibilité de servir la SPÉCIALISTE DES ARTS d'Oba.

Mel est assise à la gauche d'Oba et à donc la possibilité de le faire en première. Mel a assez de sucre et de grains pour servir la SPÉCIALISTE DES ARTS et décide de le faire. Mel paye les ressources nécessaires à la ville **4** et reçoit la récompense principale de 1 bonne critique **5**. Mel décide de ne pas remplir la commande secondaire et active la capacité de la SPÉCIALISTE DES ARTS, LÈVE-TÔT. Mel active cette capacité en volant la tasse vide d'Oba **6**. Maintenant que le client a été entièrement servi, le tour d'Oba est terminé et c'est au joueur suivant de jouer. Cela **ne** compte **pas** comme le tour de Mel.

Variantes et utilisations du Pack Pâtisseries

Aperçu

Vous trouverez inclus dans *Seize the Bean* une série de **JETONS RESSOURCE SPÉCIALE**. Ils ont une seule Ressource Spéciale d'un côté et 2 de cette Ressource Spéciale correspondante au dos. Ils sont utilisés dans une variété de variantes décrites dans cette section du *livret des extensions*.

De plus, un *Pack Pâtisseries* de figurines en résine est disponible en complément, vendu séparément. Ces figurines en résine peuvent être utilisées comme remplacement de luxe des jetons ressources spéciales ou en combinaison avec eux. Dans de nombreux cas, il suffit d'avoir une seule figurine en résine, mais si vous les utilisez dans la variante du *mode Artisanat* expliquée à la page 32, vous pouvez vouloir en avoir plusieurs.

Compatibilité

Lorsque vous jouez avec les jetons ressource spéciale, il est important de faire attention à ne pas mélanger les variantes. Si vous jouez avec 2 variantes qui nécessitent des jetons ressource spéciale, il est recommandé d'utiliser les jetons en carton pour une variante et les figurines en résine pour l'autre. Si vous n'avez pas les figurines en résine, il est recommandé de ne jouer qu'avec une seule variante qui nécessite les jetons ressource spéciale afin d'éviter toute confusion.

Jetons ressource spéciale



Figurines en résine des Pâtisseries



Envie de grignoter ? Les figurines en résine du *Pack de Pâtisserie* sont vendues séparément. Si vous ne les possédez pas, vous pouvez utiliser les jetons ressource spéciale à la place.

Jetons Grain vert et figurines en résine



Des grains verts en carton ? *Seize the Bean* est livré avec des figurines en résine et des jetons en carton dans le cas où vous en manquerez en cours de jeu. Si c'est le cas, utilisez simplement les jetons en carton pour faire l'appoint.

Fondateurs

Lorsque vous jouez avec la variante Fondateurs, vous pouvez, lors du draft, prendre un Fondateur dont l'icône de groupe ne correspond à aucune des récompenses de votre partie actuelle. Si tel est le cas, les jetons ressource spéciale peuvent être utilisés pour indiquer la récompense que vous avez choisie. Voir l'exemple : *choisir une icône de groupe pour votre Fondateur* à la page 24 pour plus d'informations.

L'eau à la bouche

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓

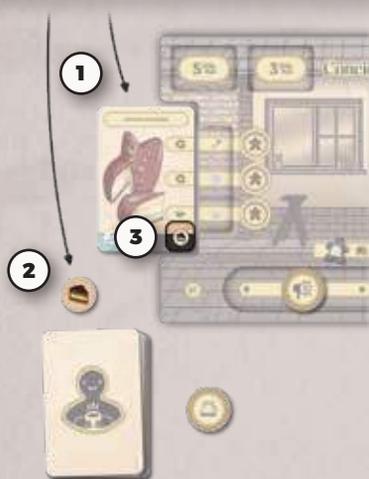
Dans cette variante, vous pouvez utiliser une des ressources spéciales de votre cellier pour attirer les clients pendant l'étape du Bouche-à-oreille, en faisant correspondre les ressources spéciales avec la commande principale ou secondaire d'un client.

Chaque fois que vous obtenez une nouvelle amélioration de cellier, vous pouvez décider de prendre le jeton qui correspond à l'icône de ressource spéciale sur la carte amélioration. Si vous décidez de le prendre, placez le jeton sur ou à côté de votre Café. C'est maintenant votre **ICÔNE DE L'EAU À LA BOUCHE**. Vous ne pouvez avoir qu'**un seul jeton à la fois**, donc si vous en aviez un auparavant et que vous décidez de prendre le nouveau, il remplacera celui que vous aviez auparavant. Vous ne pouvez

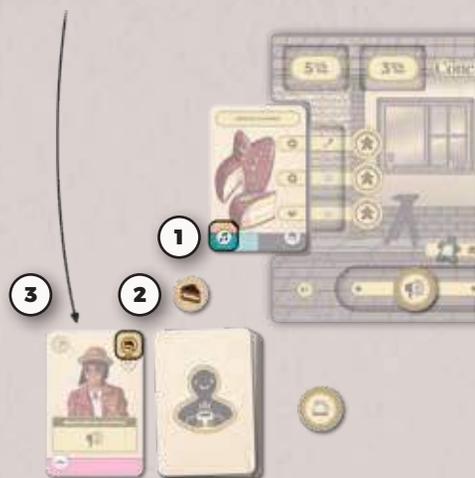
en prendre qu'un qui correspond à la carte amélioration du cellier que vous venez d'acquérir.

Pendant la phase de Bouche-à-oreille, ou à chaque fois que vous activez une icône de *Bouche-à-oreille*, vous allez maintenant élargir les possibilités de correspondance avec les clients, en regardant non seulement les clients qui correspondent aux icônes de groupe dans votre Café, mais aussi les clients qui ont votre icône de L'eau à la bouche dans leur commande principale ou secondaire. Si vous choisissez l'une des trois icônes de Pâtisserie, Croissant, Donut ou Tarte, pour votre icône L'eau à la bouche, elle est considérée comme correspondant aux clients qui ont l'icône n'importe quelle Pâtisserie dans leur commande principale ou secondaire.

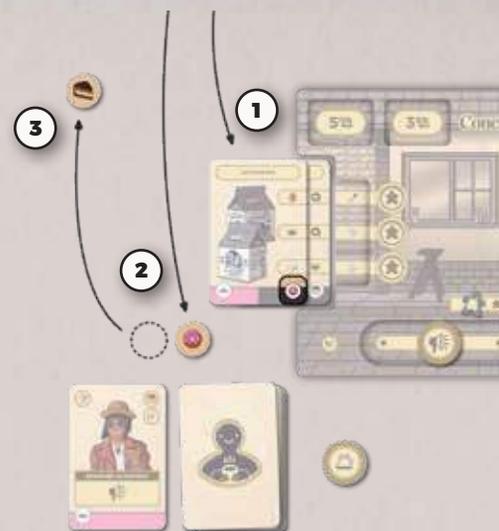
Exemple : L'eau à la bouche



Pendant la phase d'action, Yoshi a pris une amélioration de cellier et l'a ajoutée à son Café **1**. Cela lui donne immédiatement la possibilité de prendre un jeton ressource spéciale à utiliser comme icône de L'eau à la bouche. Yoshi décide de le faire, et prend le jeton Tarte **2**, car c'est l'icône qui apparaît sur la carte cellier **3**.



Plus tard dans la journée, pendant la phase de Bouche-à-oreille, Yoshi veut attirer un client de la ville qui ne correspond pas à l'icône du groupe de clients dans son Café **1**. Normalement, cela ne serait pas autorisé, mais comme il a le jeton Tarte comme icône de L'eau à la bouche **2**, il peut aussi choisir n'importe quel client avec une Tarte dans sa commande principale ou secondaire. Yoshi décide de prendre la BRANCHÉE AU CHAPEAU, et l'ajoute à sa défausse **3**.



La journée suivante, Yoshi prend une autre carte amélioration de cellier **1**. Cela lui offre immédiatement la possibilité de remplacer son icône de L'eau à la bouche. Il choisit de le faire, et prend un jeton Donut **2** parce que c'est l'icône de sa nouvelle carte cellier. Enfin, il doit maintenant se défausser de son ancien jeton ressource spéciale et le rendre à la ville **3**. Le donut est maintenant la **nouvelle** icône de L'eau à la bouche de Yoshi.

Variantes et utilisations du Pack Pâtisseries

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓

Mode Artisanat

Aperçu

Lorsque vous jouez en *mode Artisanat*, vous devez décider des ressources spéciales dont vous aurez besoin avant le début de la phase de service. Pendant la phase de service, vous ne pouvez remplir les commandes des clients qui nécessitent des ressources spéciales que si vous les avez créées à l'avance. Vous les **FABRIQUEZ** en payant les ressources requises lors d'une nouvelle **PHASE D'ARTISANAT**, juste après la phase d'action et avant la phase de Hype.

PHASES DE LA JOURNÉE

1. ACTIONS
2. FABRICATION
3. HYPE
4. SERVICE
5. BOUCHE-À-OREILLE
6. FIN DE JOURNÉE

Fabriquer des Ressources spéciales

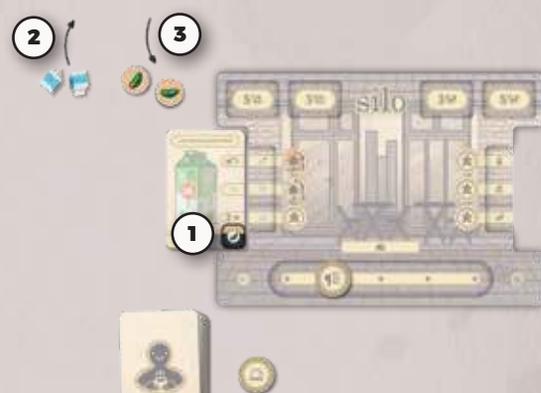
Pour fabriquer une ressource spéciale, il faut payer son coût et prendre le jeton en carton correspondant, ou prendre sa figurine en résine si vous jouez avec le *Pack Pâtisseries*. Si vous avez l'icône de ressource spéciale correspondante dans votre cellier, vous bénéficiez d'une réduction sur le coût comme d'habitude. Vous pouvez fabriquer **autant de** ressources spéciales que vous le souhaitez et que vous pouvez vous le permettre. Cette phase est réalisée par tous les joueurs dans l'ordre de leur tour et il n'y a pas de limite au nombre de jetons disponibles.

Ressources épuisées : les jetons de ressource spéciale ne sont pas destinés à être une marchandise limitée. Si jamais vous n'en avez plus, vous pouvez utiliser n'importe quel élément de remplacement approprié.

Exemple : Fabriquer des ressources spéciales



Yoshi et Jaylen jouent une partie avec le MODE ARTISANAT. Pendant la nouvelle phase d'artisanat qui se déroule avant le service, Yoshi joue en premier et décide de fabriquer du café de qualité et des Croissants. Comme il n'a aucune de ces icônes dans son cellier **1**, il doit payer le prix normal de 2 grains par café de qualité et de 2 sucres par Croissant. En tout, Yoshi paye 6 grains et 2 sucres à la ville **2**, puis prend 3 jetons café de qualité et 1 jeton Croissant **3**. Yoshi a maintenant terminé la phase Artisanat et termine son tour.



À son tour, Jaylen décide de fabriquer du lait de soja. Comme l'icône du lait de soja est présente **dans son cellier 1**, il ne doit payer qu'un seul lait par lait de soja qu'il fabrique. Au total, Jaylen paye 2 laits à la ville **2** et prend 2 jetons Lait de soja en échange **3**. Jaylen a maintenant terminé sa phase Artisanat et son tour est terminé.

Payer des ressources spéciales

Chaque fois qu'un Client a une commande comportant une icône de Ressource Spéciale, elle doit être payée avec le Jeton ressource spéciale correspondant. Dans cette variante, les icônes Ressource spéciale **ne peuvent plus** être payées avec les ressources de base. Avoir des icônes Ressource spéciale dans votre cellier **n'affecte** pas cette règle ! Vous **devez** fabriquer les ressources spéciales afin de les servir.

Grains verts

Si vous jouez avec le groupe de clients *Fous de la santé*, les grains verts qu'ils vous fournissent dans le cadre de leur capacité *Commerce équitable* comptent toujours comme des **ressources**

de base jokers. Ils peuvent être utilisés pour payer toute autre ressource de base ou pour fabriquer des jetons ressource spéciale. Cependant, tout comme les autres ressources de base en *mode Artisanat*, ils ne peuvent pas être utilisés pour payer des ressources spéciales **pendant** la phase de service. Ils vous fournissent tout de même 1 bonne critique pour chaque grain vert que vous dépensez, même s'ils sont utilisés pour l'Artisanat.

Mode Solo avec le mode Artisanat

Les règles de cette variante du *mode Artisanat* s'appliquent de la même manière à une partie en *mode Solo* qu'à une partie multijoueurs. La seule différence est que votre adversaire automatisé *Starbots™*, ne fera **jamais** rien pendant la phase d'Artisanat.

Exemple : Servir des ressources fabriquées



Après la phase d'Artisanat, Yoshi et Jaylen piochent des cartes en fonction de leur Hype, puis jouent chacun leur tour pour servir leurs clients comme d'habitude. Yoshi joue en premier et doit servir L'HOMME AU CHAPEAU de sa file d'attente 1, qui a besoin d'un café de qualité comme commande principale 2 et d'un croissant comme commande secondaire 3. Heureusement, Yoshi a **déjà** créé des jetons café de qualité et un jeton Croissant, et peut maintenant remplir la commande principale et la commande secondaire de ce client. En tout, Yoshi paye 1 jeton café de qualité et 1 jeton Croissant à la ville 4. Yoshi prend ensuite les récompenses appropriées et active la capacité de client avant de terminer son tour.

À son premier tour, Jaylen **doit** servir le BARMAN de sa file d'attente 1. Le BARMAN a besoin d'un donut 2 et Jaylen a beaucoup de sucre, mais comme ils jouent en mode Artisanat, l'icône du Donut doit être remplie avec un jeton Donut. Même si Jaylen a assez de sucre 3, puisqu'il n'a pas fabriqué de Donut 4, il **ne peut pas** servir le BARMAN et doit placer un jeton En colère sur lui comme d'habitude 5. Cela met fin à son tour et c'est au joueur suivant de jouer.

Variantes et utilisations du Pack Pâtisseries

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✓

Ville diversifiée

Aperçu

La variante *Ville diversifiée* récompense les Cafés qui attirent au moins un client de chacun des 6 groupes de clients. Les joueurs qui sont les plus rapides à se constituer une clientèle diversifiée gagneront un jeton **COOKIE DE LA VILLE DIVERSIFIÉE**, de la forme de la mascotte de *Quality Beast, Cubee*.

Mise en place

Jetons Cookies

À n'importe quel moment de la mise en place, placez les jetons de Cookie de la Ville diversifiée suivants à proximité de la ville, en fonction de votre nombre de joueurs, comme indiqué dans le tableau en haut à droite de cette page :

Lorsque vous placez les cookies, veillez à les empiler par ordre croissant, le cookie donnant le plus de bonnes critiques sur le dessus de la pile.

Jetons Cookie de la Ville diversifiée



QUELS COOKIES UTILISER

NOMBRE DE JOUEURS	COOKIES À UTILISER
6 joueurs	Tous les Cookies
5 joueurs	Cookies avec 6, 5, 4 et 3 bonnes critiques
4 joueurs	Cookies avec 6, 5 et 4 bonnes critiques
3 joueurs	Cookies avec 6 et 4 bonnes critiques
2 joueurs / Mode solo	Seulement le Cookie avec 6 bonnes critiques

Marqueurs de joueurs

Chaque joueur aura besoin d'une série de marqueurs de joueur pour cette variante. Les jetons ressource spéciale sont parfaits pour cela. Chaque joueur choisira une icône de Ressource Spéciale pour représenter son Café, puis prendra les 6 jetons ressource spéciale qui correspondent à son choix. Ceux-ci sont gardés à proximité de leur Café pendant le déroulement de la partie.

Exemple : choix des marqueurs des joueurs



Yoshi et Jaylen jouent à une partie à 2 joueurs avec la variante VILLE DIVERSIFIÉE. Au début de la partie, ils doivent chacun choisir un ensemble de marqueurs de joueur. Jaylen choisit les jetons de Lait de soja **1** et les prend tous les 6, tandis que Yoshi choisit les jetons de Donut **2** et les prend tous les 6.

Changements de règles

Au cours de la partie, chaque fois que vous obtenez un nouveau client, en l'ajoutant à votre défausse, paquet ou file d'attente en provenance de la ville ou d'un autre joueur, vous devez alors marquer la carte de récompense du groupe correspondant à ce client avec un de vos marqueurs de joueur. Si vous l'avez déjà marquée, vous la marquez deux fois en retournant le jeton sur sa face à double icône.

Dès que vous avez placé un de vos marqueurs de joueur sur **chaque** carte de récompense de groupe de clients, vous prenez immédiatement le premier Jeton Cookie de la Ville diversifiée de la pile. Plus tard, si vous avez marqué chaque récompense de groupe **deux fois**, vous prenez un deuxième cookie. Ceux-ci vous donneront de bonnes critiques à la fin de la partie, tout comme les réussites du Café.

Les joueurs ne peuvent pas récupérer plus de 2 Cookies de ville diversifiée par partie. Les joueurs ne peuvent jamais perdre de Cookies, même s'ils perdent un client de leur paquet, de leur défausse ou de leur file d'attente. De même, les marqueurs des joueurs ne seront jamais retirés des cartes de récompense des groupes de clients.

Mode solo avec la Ville diversifiée

Lorsque vous combinez cette variante avec le *mode solo*, après avoir choisi votre propre jeton ressource spéciale à utiliser comme marqueur de joueur, choisissez au hasard un jeton pour *Starbots™* également. Chaque fois que *Starbots™* obtient un nouveau client, marquez la récompense correspondante du groupe de clients comme vous le feriez pour vous-même. Si *Starbots™* obtient les 6 groupes, donnez-lui le premier Cookie de la pile, comme vous le feriez pour vous-même. Les Cookies comptent pour les bonnes critiques de fin de partie pour *Starbots™* et de la même manière que pour vous.

Pack Pâtisseries avec Ville diversifiée

Si vous possédez les figurines en résine du *Pack Pâtisseries*, vous pouvez les utiliser comme marqueurs de joueur au lieu des jetons ressource spéciale. Si vous devez marquer que vous avez acquis le deuxième client correspondant à un groupe, ajoutez simplement une deuxième figurine.

Exemple : Gagner un jeton Cookie



Pendant la phase de Bouche-à-oreille, Jaylen prend un TOURISTE de la ville **1**. Comme il joue avec la variante de la VILLE DIVERSIFIÉE, Jaylen prend alors un de ses marqueurs de joueur et le place sur la récompense du groupe de TOURISTES **2** pour marquer qu'il a attiré un Touriste dans cette partie.



Plus tard dans la même partie, Jaylen attire un STARTUPPER et marque la récompense des STARTUPPERS avec l'un de ses marqueurs de joueur **1**. Maintenant que Jaylen a un de ses marqueurs de joueur sur les 6 récompenses, il prend le premier jeton Cookie de Ville diversifiée de la pile **2**. Cela lui rapportera plus de bonnes critiques à la fin de la partie.

Spécialités du jour

5-6 joueurs ✓

Mode solo ✗

Mise en place

Pour jouer avec la variante *Spécialités du jour*, préparez le jeu comme d'habitude et réalisez ensuite les étapes suivantes :

Aperçu

« Inspirée par l'art de nos niveaux de pledge Kickstarter, et conçue pour remplir ce qui aurait autrement été de la place perdue sur les punchboards, cette variante est dédiée à nos soutiens financiers et à nos clients en précommande. Sans vous tous, Seize the Bean n'existerait pas aujourd'hui, et nous vous sommes à jamais reconnaissants de votre soutien ! Aussi, adressez-vous à Joe Wiggins de Panda Manufacturing pour l'encourager d'avoir réalisé cette variante. »

La variante Spécialités du jour introduit des TASSES PLEINES supplémentaires, ainsi que des TASSES VIDES correspondantes. Elles fonctionnent de la même manière que les tasses pleines habituelles, avec quelques changements importants, notamment le fait qu'elles produisent des effets différents de ceux des tasses pleines.

Comme pour le *mode Artisanat*, vous jouerez avec une phase d'Artisanat à chaque journée de jeu. Vous utiliserez les CAPACITÉS DE LA TASSE PLEINE pendant la nouvelle phase d'Artisanat, juste après la phase d'action et avant la phase de Hype.

PHASES D'UNE JOURNÉE

1. ACTIONS
2. ARTISANAT
3. HYPE
4. SERVICE
5. BOUCHE-À-OREILLE
6. FIN DE JOURNÉE

MISE EN PLACE DES SPÉCIALITÉS DU JOUR

- Choisissez une ou plusieurs des tasses pleines Spécialité du jour.*
- Placez les tasses pleines choisies à proximité de la ville, avec leur face visible.
- Placez les tasses vides correspondantes à côté d'elles.

* **Remarque** : le choix des tasses pleines et du nombre de tasses pleines supplémentaires dépend entièrement des préférences de votre groupe de joueurs. En cas de doute, nous vous recommandons de jouer avec toutes les tasses.

Activer Lève-tôt

Pendant la partie, lorsqu'un joueur active la capacité *Lève-tôt* ☕, que ce soit sur une amélioration, une carte client ou autre, il doit choisir 1 des tasses vides qui se trouvent dans la partie. Ce choix comprend la tasse vide normale ou l'une des nouvelles tasses *Spécialités du jour*. Selon l'endroit où se trouve la tasse vide choisie, les joueurs la volent à un autre joueur ou la prennent dans la ville. Si un joueur a déjà la tasse vide qu'il a choisi de voler, il reçoit 1 Hype comme d'habitude.

Fin de la journée

Lors de la phase de Fin de journée, les joueurs qui ont des tasses vides *Spécialités du jour* recevront leurs tasses pleines correspondantes et passeront ensuite **toutes** leurs tasses vides à leur gauche. De plus, toutes les tasses pleines **Spécialités du jour** sont **toujours** retournées face visible, pour montrer leur capacité. Toutes les tasses vides qui sont encore dans la ville, non prises, y restent.



Phase d'Artisanat

Toutes les tasses complètes *Spécialités du jour* ont des capacités uniques sur leur recto. Tout joueur qui possède une tasse pleine *Spécialités du jour* peut activer sa capacité **une fois** au cours de la phase d'Artisanat, après quoi il la retourne pour indiquer qu'elle a été utilisée. L'activation de la capacité d'une tasse pleine ne coûte rien au joueur ; elle est gratuite tant qu'un joueur la possède.

Les joueurs réalisent la phase d'Artisanat dans l'ordre de leur tour. Pendant la phase d'Artisanat, vous **pouvez** activer tout ou partie de vos tasses pleines *Spécialités du jour*. Lorsque vous activez plusieurs tasses pleines, vous choisissez l'ordre dans lequel elles sont activées.

Daily Special Cups



1. CAPPUCCINO
CRÈME BRÛLÉE



2. LATTE AU
CAMEL
GLACÉ ALLÉGÉ



3. AFFOGATO
MENTHE
CHOCOLAT
BLANC LAIT
ÉCRÉMÉ



4. MOKA MATCHA
À LA CANNELLE
FUMÉE

Amateurs de café

5-6 joueurs

Mode solo

« Au Berlin Brettspiel Con 2019, j'ai rencontré un être humain merveilleux du nom de xate. Elle a parlé avec nous et a joué à *Seize the Bean* pendant des heures, nous faisant part de ses impressions et répandant une énergie positive. L'une de ses idées qui m'est restée en tête était une version du jeu où il faut boire un expresso chaque fois qu'on reçoit la tasse pleine. J'ai adoré cette idée et j'ai trouvé que c'était une variante appropriée à dédier à toutes les personnes qui ont rencontré notre équipe lors d'événements au fil des ans. Que vous ayez soutenu, pré-commandé ou non, le fait d'interagir avec vous tous lors des événements et de partager une tasse de café sur une table pleine de carton a donné de l'énergie à toute notre équipe ! »

Cette variante est une simple variation humoristique des règles. Jouez dans un Café, ou un lieu privé équipé d'une machine à expresso, et chaque fois qu'un joueur prend la tasse pleine **habituelle**, il doit aussi boire un expresso en vrai. **Veillez jouer de manière responsable et ne pas vous gaver de caféine !**

CAPACITÉS DES SPÉCIALITÉS DU JOUR

Icône de capacité

Présentation



Donnez à tous les autres joueurs 3 mauvaises critiques **chacun** provenant de la ville.



Activez la capacité *Livraison*.



Activez la capacité de *Super Innovation*.



Activez la capacité de *Super Commerce équitable*.



Mode Solo

5-6 joueurs ❌

Mode solo ✅

Aperçu

Le *mode Solo* simule le défi de jouer contre un autre joueur. Jouez pour le plaisir ou pour aiguiser vos compétences pour votre prochaine grande soirée de jeux de société ! Il est recommandé de vous familiariser avec le *livret de règles* principal avant de lire les règles suivantes du *mode solo*. Vous jouerez la partie normalement, et utiliserez le paquet de cartes Action *Starbot™*, expliqué page 43, pour automatiser les actions de votre adversaire.

L'histoire de Starbots™

À une époque de consommation de masse et de progrès technologiques, la survie de l'art et de la culture véritables est toujours menacée. Cela s'applique aussi bien à la ville de Berlin dans sa gentrification permanente qu'au café qui y est torréfié et servi.

Entrez chez Starbots™, mégaconglomérat fabricant de « café », dont le premier site a récemment ouvert ses portes à Berlin. Doté de robot-Baristas artificiellement intelligents, offrant des produits entièrement imprimés en 3D, y compris leur café, et les administrant numériquement par le biais d'accessoires portables, *Starbots™* représente la mort de la merveilleuse et parfaite tasse de café comme nous le savons. Je vous laisse juger par vous-même d'une de leurs publicités.

« Il vous suffit de vous inscrire pour recevoir votre bracelet breveté Starbots™, portable en permanence - ici à votre poignet, et de connecter votre compte au cloud pour commencer à recevoir des injections de "café" et "pâtisserie" directement sur votre peau. Pour les clients dépourvus de membres ou de personnes sceptiques, des boissons et des repas livrés par drones sont proposés comme alternative. Même les programmes bêta permettant aux employeurs de startup de réguler les niveaux de consommation de caféine en sont déjà aux premières étapes des tests. »

Il va sans dire que notre vie privée est en jeu, mais plus important encore, le goût d'un bon latte chaud est condamné si la situation n'est pas maîtrisée. Faites honte à ce nouveau candidat au Café avant qu'il ne s'empare de ses premiers succès cybernétiques.

Pour sauver Berlin et le café en général, il faut arrêter Starbots™ !

Mise en place

La Ville

Étape 1 : Groupes

Choisissez 6 groupes de clients de la même manière que vous le feriez dans une partie multijoueurs. Si vous utilisez l'un des scénarios solo listés page 48 à 51, suivez plutôt les instructions qui s'y trouvent.

Étape 2 : Cartes

Mélanguez et organisez les cartes de la ville de la même façon que vous le feriez dans une partie multijoueurs.

Étape 3 : Jetons

Comptez et arrangez tous les jetons de la même façon que vous le feriez dans une partie multijoueurs. Pour les jetons qui sont choisis en fonction du nombre de joueurs, le Mode solo est toujours considéré comme une partie à 2 joueurs, même si l'un de ces joueurs est automatisé.

Étape 4 : Ressources

Préparez les ressources de base de la même façon que vous le feriez dans une partie multijoueurs.

Café des joueurs

Préparez votre Café de la même façon que vous le feriez dans une partie multijoueurs.

Café de Starbots™

Starbots™ reçoit les éléments suivants :

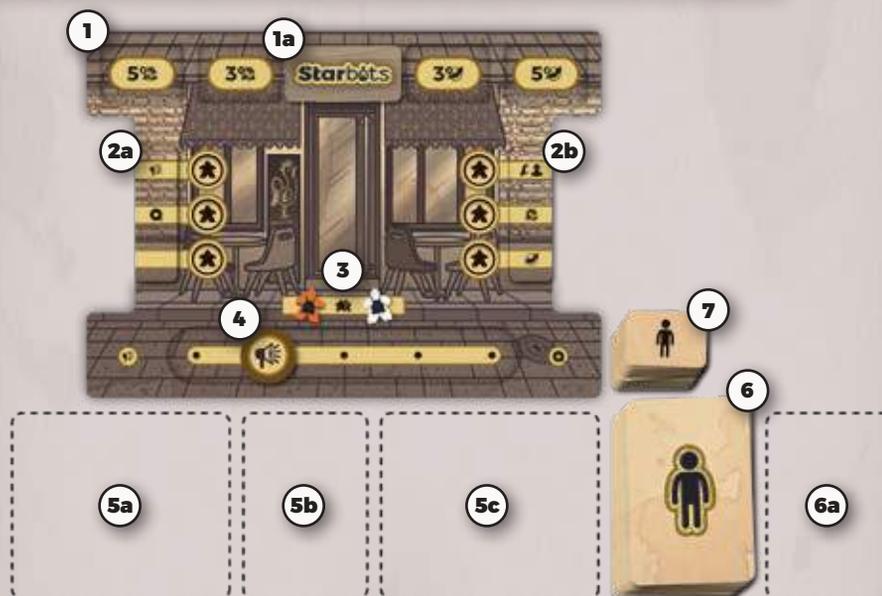
ÉLÉMENTS DE STARBOTS™

- 1 PLATEAU CAFÉ
- 1 STARBOTS™ JETON D'ENSEIGNE CAFÉ (facultatif, mais amusant !)
- 2 MEEPLES BARISTA
- 1 JETON HYPE
- 20 CARTES ACTION MODE SOLO
- 16 JETONS AMÉLIORATION MODE SOLO
- 1 ou plusieurs JETONS ACTION MODE SOLO (selon le niveau de difficulté que vous avez choisi pour Starbots™)

Placez le **PLATEAU DU CAFÉ Starbots™** à côté de vous **1**, afin de pouvoir l'atteindre facilement pendant la partie. Placez l'enseigne de Café Starbots™ en haut de son Café pour cacher le nom original de ce lieu **1a**. Placez un **JETON D'ACTION MODE SOLO** sur les actions de ressources de Starbots™ **2a**. Vous pouvez également placer un jeton d'action supplémentaire Mode solo sur les actions de la ville de Starbots™ **2b**. Reportez-vous à la section *Niveaux de difficulté de Starbots™* aux pages 40 et 41 pour choisir les jetons utilisés. Placez les 2 **BARISTAS** de Starbots™ sur leur **PAS DE PORTE** **3**. Placez le **JETON HYPE** de Starbots™ sur la deuxième case de leur **PISTE HYPE**, en marquant une **HYPE** de départ de 2, au bas de leur Café **4**.

La zone du cellier **5a** de Starbots™ et la zone de style **5c** seront situées **en dessous** de son Café, et non à côté. Les zones cellier et style **commencent vides**. Starbots™ ne commence avec aucune carte client, mais une place doit leur être réservée sous son café **5b**, entre le cellier et la zone de style.

Exemple de mise en place du Café de Starbots™



1. **PLATEAU DU Starbots CAFÉ**
 - a. **ENSEIGNE DU CAFÉ**
2. **JETONS D'ACTION MODE SOLO***
 - a. **JETON CELLIER**
 - b. **JETON STYLE**
3. **MEEPLES BARISTA de Starbots**
4. **JETON HYPE de Starbots**
5. **Espace pour les cartes de Starbots**
 - a. **AMÉLIORATIONS DU CELLIER**
 - b. **PAQUET DE CLIENTS**
 - c. **AMÉLIORATIONS DE STYLE**
6. **Le paquet d'action de Starbots**
 - a. **Place pour la DÉFAUSSE de Starbots**
7. **PILE DES JETONS AMÉLIORATION de Starbots**

*** Niveau de difficulté :** cet exemple est mis en place avec le **niveau de difficulté 2** de Starbots™, en utilisant le jeton de *départ* sur les actions de ressources et le jeton *compétitif* sur les actions de ville.

Mélangez les 20 **CARTES D'ACTION MODE SOLO** et placez-les face cachée à côté du Café **6** de Starbots™, en laissant de la place pour la défausse **6a**.

Mélangez les 16 **JETONS AMÉLIORATION MODE SOLO** et placez-les face cachée dans une pile à proximité du Café de Starbots™ **7**.

Starbots™ ne reçoit pas de ressources de départ, et Starbots™ ne recevra pas non plus de ressources pendant la partie.

Mode Solo

Niveaux de difficulté Starbots™

La difficulté du *Mode solo* peut être augmentée en combinant différents jetons d'action Mode solo sur le plateau Café de *Starbots™*. Comme *Starbots™* ne joue pas avec les ressources, tous les niveaux de difficulté vous obligent à remplacer leurs actions de ressources par un jeton d'action Mode solo. Le remplacement des actions de ville par défaut est facultatif et n'est pas requis dans tous les niveaux de difficulté.

Il y a 20 niveaux de difficulté au total. Plus le nombre est élevé, plus il sera difficile de vaincre *Starbots™*. Pour rendre le jeu encore plus difficile, vous pouvez combiner ces niveaux de difficulté *Starbots™* avec les niveaux de difficulté du joueur, décrits à la page 4.

Jetons d'action Mode solo



1. Jetons de cellier
 - a. Départ
 - b. Criminel
 - c. Lent
 - d. Rapide
2. Jetons de style
 - a. Compétitif
 - b. Attractif
 - c. Hyperactif
 - d. Patron

Îcônes des jetons d'action Mode solo

JETON DE DÉPART



Starbots™ active Hype.



Donnez à *Starbots™*
1 bonne critique.

JETON CRIMINEL



Prenez 1 mauvaise critique pour **vous-même** et *Starbots™* active Hype.



Vous rendez à la ville 1 set de **3** ressources **différentes**. Si vous n'avez pas 3 ressources différentes, rendez autant de ressources différentes que vous en avez.

JETON LENT



Starbots™ active Attirer un client, puis Hype.



Starbots™ active Attirer un client et vous prenez pour **vous-même** 1 mauvaise critique.

JETON RAPIDE



Starbots™ active Hype
2 fois de suite (séparément).



Starbots™ active Lève-tôt
2 fois de suite (séparément).

JETON COMPÉTITIF



Starbots™ pioche le premier client de votre paquet et l'ajoute à **son** paquet.

Vous n'avez pas la possibilité de voir qde qelle carte il s'agit. Si votre paquet est vide, mélangez votre défausse pour former un nouveau paquet avant que *Starbots™* ne pioche. Si votre paquet et votre défausse sont vides, ne faites rien.



Starbots™ active amélioration de cellier.



Starbots™ active amélioration de style.

JETON ATTRACTIF



Starbots™ active Attirer un client
2 fois de suite (séparément).



Starbots™ active amélioration de cellier et ensuite Attirer un client.



Starbots™ active amélioration de style et ensuite Attirer un client.

JETON HYPERACTIF



Starbots™ active Attirer un client, puis Hype.



Starbots™ active amélioration du cellier, puis Hype.



Starbots™ active amélioration de style, puis Hype.

JETON PATRON



Starbots™ active Attirer un client
3 fois de suite (séparément).



Starbots™ active amélioration du cellier **2 fois de suite (séparément)**.



Starbots™ active amélioration de style **2 fois de suite (séparément)**.

Attention : *Starbots™* active toujours Attirer un client, Amélioration du cellier et Amélioration de style légèrement différemment de vous, en tant que joueur humain. Pour plus de détails, veuillez vous référer à l'encadré d'aide sur les actions de la ville à la page 44.

STARBOTS™ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

NIVEAU	JETON CELLIER	JETON STYLE
1	Départ	(Aucun)*
2	Départ	Compétitif
3	Criminel	(Aucun)*
4	Criminel	Compétitif
5	Lent	(Aucun)*
6	Lent	Compétitif
7	Départ	Attractif
8	Criminel	Attractif
9	Lent	Attractif
10	Rapide	(None)*
11	Départ	Hyperactif
12	Rapide	Compétitif
13	Criminel	Hyperactif
14	Rapide	Attractif
15	Départ	Patron
16	Criminel	Patron
17	Lent	Hyperactif
18	Rapide	Hyperactif
19	Lent	Patron
20	Rapide	Patron

* **Pas de jetons ?** Quand un niveau de difficulté indique « aucun » pour le jeton de style, nous vous conseillons d'utiliser les icônes d'action imprimées sur le plateau du Café de *Starbots*.

Premier joueur & ordre du tour de jeu

Si vous avez bu du café aujourd'hui, même du déca, alors vous devenez le premier joueur. Prenez la tasse pleine, placez-la près de votre Café, et donnez la tasse vide à *Starbots*™, en la plaçant près de son Café. Sinon, si vous n'avez pas bu de café aujourd'hui, *Starbots*™ devient le Premier Joueur. Donnez la tasse pleine à *Starbots*™ et prenez la tasse vide pour vous-même.

Exemple : Mise en place d'une partie en Mode solo

1. Zone de la ville

2. Zone du Café de *Starbots*™

3. La zone de votre Café

4. Tasse pleine

5. Tasse vide

Mode Solo

Règles de la ville

Règles manquantes

Toutes les règles du jeu de base multijoueurs, qui ne sont pas mentionnées ou remplacées dans les règles Solo suivantes doivent être considérées comme toujours en vigueur. La section *Prendre des cartes de la ville* ci-dessous en est un exemple. Ce qu'elle contient doit être fait **en plus** des règles de maintenance de la ville qui se trouvent dans le *livret de règles principal*.

Prendre des cartes de la ville

Quand *Starbots™* doit prendre une carte de la ville, ses cartes action dicteront souvent quelle carte prendre. Cependant, dans certains cas, comme pour le Bouche-à-oreille, *Starbots™* sera obligé de prendre une carte qui n'est pas dictée par ses Cartes action. Il se peut qu'il y ait plusieurs options disponibles dans de telles circonstances. Dans ce cas, *Starbots™* choisira **toujours** la carte **la plus à droite** parmi les options disponibles.

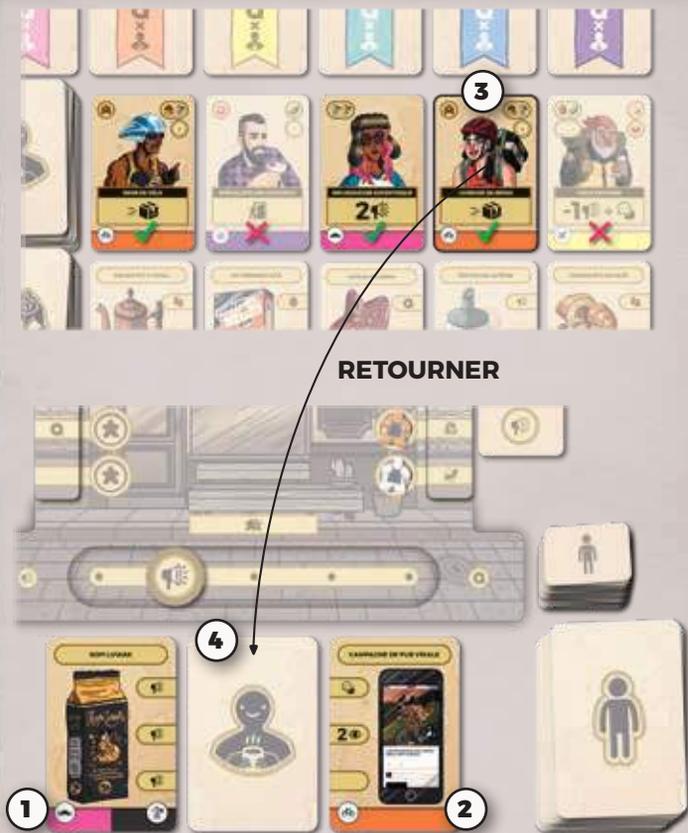
Déroulement du jeu

La partie se déroule sur un certain nombre de journées au cours desquelles vous et *Starbots™* jouerez vos tours. Les phases d'une journée sont les mêmes en *Mode solo* que dans une partie multijoueurs. La fin de la partie est déclenchée lorsque la dernière bonne critique est prise de la ville, soit par vous ou par *Starbots™*, ou lorsque l'un des paquets de la ville est épuisé.

PHASES DE JOURNÉE

1. ACTIONS
2. HYPE
3. SERVICE
4. BOUCHE-À-OREILLE
5. FIN DE LA JOURNÉE

Exemple : choisir des cartes pour Starbots™



Lors de la première journée d'une partie à KREUZBERG, STARBOTS™ a pris une amélioration du cellier BRANCHÉ **1** et une amélioration de style CYCLISTE **2**. Lors de la phase de Bouche-à-oreille, STARBOTS™ doit prendre un BRANCHÉ ou un CYCLISTE de la ville, s'il y en a. Il y a 2 CYCLISTES et 1 BRANCHÉ. Parmi les options disponibles, STARBOTS™ prend toujours la carte la plus à droite, et prend donc la LIVREUSE DE REPAS **3**, en l'ajoutant sur son paquet de clients **4**.

Phase 1 : actions

Reportez-vous aux règles du jeu multijoueurs pour savoir comment jouer à votre **propre** tour.

Résoudre les actions de base de Starbots™

Pour réaliser le tour de *Starbots™*, piochez la première carte du paquet de cartes action de *Starbots™*. Les cartes piochées sont toujours placées dans la défausse de *Starbots™* face visible. S'il ne **reste qu'une seule carte** dans le paquet de cartes action de *Starbots™*, mélangez sa défausse pour former un nouveau paquet.

L'icône de capacité sur la carte piochée vous indiquera l'action que réalisera *Starbots™*. Reportez-vous au schéma en bas à droite de cette page pour voir quelles icônes de capacité correspondent à quelles cases d'action. Placez l'un des meeples Barista de *Starbots™* sur la case d'action correspondante et procédez à la résolution de cette action.

Lorsqu'une action demande à *Starbots™* de prendre une décision, telle que quel client de la ville attirer, ou quelle carte amélioration prendre, vous piocherez **une deuxième carte** pour *Starbots™*. Sur la deuxième carte, vous vous référerez au numéro d'action en haut à gauche pour déterminer le résultat de la décision de *Starbots™*.

Pourquoi 2 cartes ? Il peut sembler inefficace de piocher 2 cartes alors que la première aura toujours un numéro d'action sur elle. Ceci est fait pour donner à *Starbots™* un style de jeu plus organique (et moins prévisible).

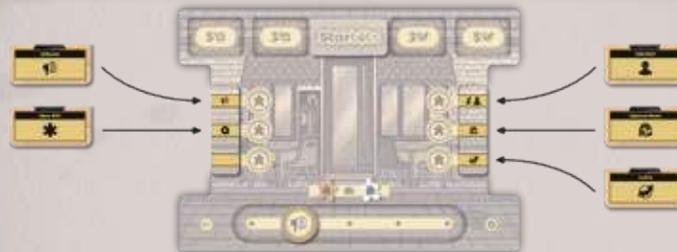
Tout comme vous, *Starbots™* n'a que 2 Baristas, ils ne peuvent jamais aller sur la même case d'action dans la même journée. Si cela se produit avec une carte piochée, ignorez et défaussez simplement la carte action piochée et prenez-en une nouvelle.

Explication d'une carte action Mode solo



1. NUMÉRO DE L'ACTION 2. ICÔNE DE CAPACITÉ

icônes de capacité et actions de Café de Starbots™



Ce n'est pas mon icône ! Veuillez noter que les icônes de capacité sur les cartes action se réfèrent aux cases action sur le plateau du Café de *Starbots™*. Cela signifie que les jetons d'action peuvent afficher des icônes qui **n'apparaissent pas** sur la carte action. De plus, la case d'action en bas à gauche est toujours vide, car *Starbots™* n'a que 5 icônes de capacité et n'utilisera jamais cette case d'action pendant la partie.

Mode Solo

Selon le niveau de difficulté de *Starbots™* auquel vous jouez, *Starbots™* aura différentes icônes d'action à côté de ses cases d'action. Les actions de la ville (*Attirer un client*, *Amélioration du cellier* et *Amélioration de style*) sont toutes **résolues différemment** pour *Starbots™* et pour vous. Elles sont définies dans l'encadré à droite. Tous les jetons de difficulté supplémentaires et leurs icônes d'action correspondantes sont décrits à la page 40.

ACTIONS DE LA VILLE DE STARBOTS™



ATTIRER UN CLIENT : prenez un client de la ville et placez-le **face cachée** dans le deck des clients de *Starbots™*.



AMÉLIORATION DU CELLIER : prenez une amélioration du cellier de la ville et placez-le dans la zone de cellier de *Starbots™*. Piochez également un nouveau Jeton amélioration à partir de la pile de jetons amélioration de *Starbots™* (expliqué plus en détail dans *Actions d'amélioration*, à la page 45).



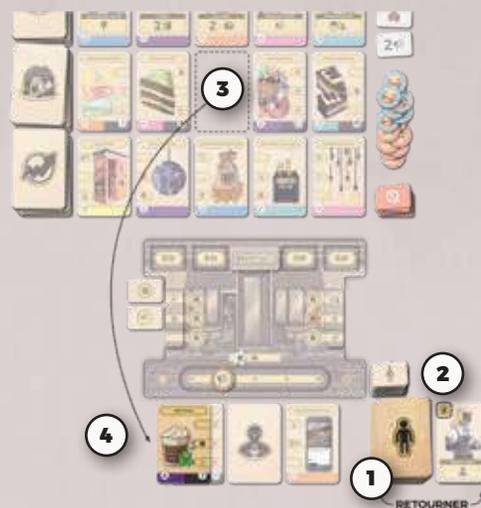
AMÉLIORATION DE STYLE : prenez une amélioration de style dans la ville et placez-la dans la zone style de *Starbots™*. Piochez également un nouveau jeton amélioration dans la pile de jetons amélioration de *Starbots™* (expliqué plus en détail dans *Actions d'amélioration*, à la page 45).

Vous voulez jouer des modes plus difficiles ? Si vous avez augmenté la difficulté en utilisant un jeton d'action Mode solo sur le côté droit du Café de *Starbots™*, faites référence aux icônes que vous voyez au lieu de celles définies au-dessus.

Exemple : résoudre les actions de Starbots™



Pendant la phase d'action, vous commencerez le tour de *STARBOTS™* en piochant la première carte de son paquet d'actions **1**. L'icône située dans la partie inférieure de cette carte indique l'action que *STARBOTS™* va entreprendre, qui est dans ce cas l'action **2** « Améliorer le cellier ». Vous allez maintenant déplacer l'un des baristas de *STARBOTS™* vers l'action correspondante de son Café **3**.



Pour que *STARBOTS™* puisse améliorer son cellier, vous devez d'abord déterminer quelle action il va entreprendre. Pour cela, piochez la première carte de son paquet d'action **1**. Sur cette nouvelle carte, ignorez l'icône d'action en bas et ne faites attention qu'au nombre en haut à gauche **2**. Cela vous indiquera quelle carte prendre dans la ville, en comptant de gauche à droite. Dans ce cas, vous prenez la troisième carte **3** et la placez dans le cellier de *STARBOTS™*, en superposant les cartes existantes comme vous le feriez pour votre propre Café **4**.

Améliorer des actions de Starbots™

Si *Starbots™* déclenche une action amélioration, telle qu'**améliorer le cellier** ou **améliorer le style**, il y a trois étapes qui doivent se produire :

Étape 1 : Piocher une deuxième carte action

Piochez une carte supplémentaire pour déterminer quelle carte amélioration *Starbots™* prendra dans la ville. Référez-vous au numéro d'action en haut à gauche de la carte pour déterminer dans quelle colonne de la ville, de gauche à droite, *Starbots™* prend une carte.

Étape 2 : prendre une carte amélioration

Placez la carte choisie dans la zone cellier ou style de *Starbots™*, selon le type de carte prise, en les chevauchant pour que leurs icônes intérieures soient visibles de la même manière que vous le feriez pour vos propres améliorations.

Étape 3 : piocher un jeton amélioration

Enfin, piochez au hasard un jeton amélioration dans la pile de jetons amélioration de *Starbots™* et placez-le à côté de l'action spécifiée sur la carte Action qui a été piochée à l'étape 1. S'il y a déjà un ou plusieurs jetons à côté de cette action, placez le nouveau jeton à côté des anciens. Il n'y a **pas de limite** au nombre de jetons amélioration que *Starbots™* peut ajouter à l'une de ses actions.

Résolution des actions améliorées de Starbots™

Chaque fois que vous résolvez une action pour *Starbots™*, vous voudrez voir si cette Action a **déjà** été améliorée. Si c'est le cas, vous déclencherez **toutes*** les icônes de base visibles actuellement sur les jetons amélioration, une par une. Activez-les en partant des icônes les plus proches du Café vers l'extérieur.

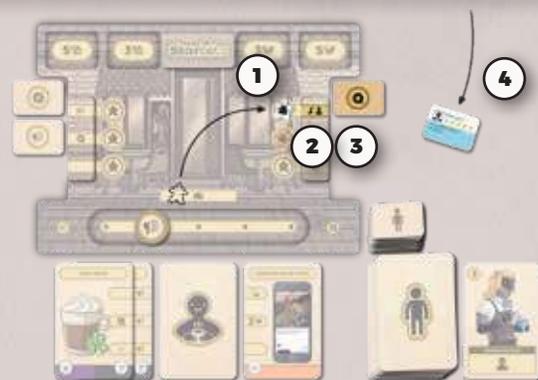
*** Pourquoi toutes ?** Contrairement à vos actions amélioration, *Starbots™* ne se limite pas à déclencher 4 icônes, mais il les active toujours toutes. C'est parce que ce sont des serveurs surhumains qui ne se reposent jamais.

Exemple : Actions amélioration de Starbots™



Lorsque vous activez une action d'AMÉLIORATION DU CELLIER ou de style pour *STARBOTS™*, vous devez d'abord ajouter une nouvelle carte amélioration à son Café comme décrit dans l'exemple de la page 44, après quoi vous devez également ajouter un nouveau **jeton d'amélioration** à son Café. Pour ce faire, il vous suffit de piocher un jeton au hasard dans la pile de jetons amélioration **1**, de le retourner pour révéler l'icône d'action qui s'y trouve et de le placer à côté de l'action Café qui est représentée sur la partie inférieure de la **deuxième** carte amélioration que vous avez piochée **2**.

Exemple : résoudre les actions améliorées



Lors d'un prochain tour, si *Starbots™* réalise une de ses actions Café qui a été améliorée, activez d'abord l'icône de base, puis les icônes d'action ajoutées, une par une. Dans ce cas, après avoir placé leur Barista sur la case d'action ATTIRER UN CLIENT **1**, vous activez l'action Voler un client **2**, puis l'icône de bonne critique sur son jeton d'amélioration **3**, donnant à *Starbots™* 1 bonne critique de la ville **4**.

Phase 3 : service

Procédez à la phase de Service pour vous-même comme vous le feriez normalement dans le jeu multijoueurs. *Starbots™* ne participe pas du tout à cette phase.

Activer des capacités

Certaines des capacités de client cibleront les clients dans les files d'attente d'autres joueurs. Comme *Starbots™* n'a pas de file d'attente, il n'est jamais possible de cibler ses clients de cette façon.

Phase 4 : Bouche-à-oreille

Effectuez l'étape du Bouche-à-oreille comme vous le feriez habituellement dans un jeu multijoueurs, en jouant dans l'ordre du tour entre vous et *Starbots™*, chacun attirant un seul client, si possible, en fonction des icônes des groupes de clients visibles dans votre Café. *Starbots™* utilisera ses cartes amélioration prises exactement de la même manière que vous le feriez pour attirer des clients de la ville. Comme indiqué précédemment dans la section *Prendre des cartes de la ville* à la page 42, lorsque plusieurs clients correspondent aux icônes du groupe de *Starbots™*, *Starbots™* prend toujours la carte la plus à droite parmi celles disponibles pour lui.

Phase 5 : Fin de journée

L'étape de fin de journée doit être traitée de la même manière que dans le jeu multijoueurs : donnez la tasse pleine au joueur qui a la tasse vide, déplacez la tasse vide vers l'autre joueur, réinitialisez vos Baristas et les Baristas de *Starbots™*, et rafraîchissez la ville.

Fin de la partie

Comme dans le jeu multijoueurs, une fois que toutes les bonnes critiques ont été prises de la ville, ou qu'un paquet de cartes de la ville est épuisé, la partie se termine lors de cette journée.

Décompte des points

Comptez les points exactement comme vous le feriez dans le jeu multijoueurs, en échangeant les jetons Heureux restants contre de bonnes critiques, en échangeant les bonnes critiques contre les mauvaises critiques, en prenant les bonnes critiques pour les Réussites du Café, et en attribuant des récompenses à vous ou à *Starbots™* en fonction de celui qui a eu le plus d'icônes de groupe de clients correspondant à chaque récompense.

Vainqueur & Résolution d'égalité

Vous gagnez simplement en ayant plus de bonnes critiques que *Starbots™*. De nombreux scénarios peuvent offrir des conditions de victoire supplémentaires et il convient de les vérifier pour voir si vous avez vraiment gagné ou pas.

En cas d'égalité, les résolutions d'égalité du jeu multijoueurs sont toujours en vigueur. Puisque *Starbots™* ne peut jamais avoir de ressources, *Starbots™* gagnera toujours cette résolution d'égalité, à moins que vous n'ayez plus de ressources. Dans ce cas, la deuxième résolution d'égalité du jeu multijoueurs doit être suivie : le joueur qui a joué en **dernier** dans l'ordre du tour initial gagne.



Scenarios solos

After Hours

Berlin est connue pour sa vie nocturne et, en tant que propriétaire de Café innovant, vous comptez en profiter pleinement en ouvrant un Nachtkafé, afin de faire danser les foules en délire et en musique pendant les heures chaudes de la nuit. Le seul problème, c'est que STARBOTS™ est sur votre dos, projetant une image négative à travers une campagne de calomnie qui vous apporte de mauvaises critiques. Et ce n'est pas tout, il a eu recours à des tactiques encore plus sournoises en engageant les bas-fonds de Berlin pour voler les ressources de votre cellier quand vous ne regardez pas ! Vous feriez mieux de vous mettre en valeur pour montrer à STARBOTS™ qui est le patron... mais ne vous laissez pas griller au passage !

Changements dans le jeu

Voler des ressources : chaque fois que Starbots™ active son icône d'action *Voler des ressources* et que vous n'avez **pas** 3 ressources différentes à remettre dans la ville, vous devez rendre ce que vous pouvez et aussi prendre 1 mauvaise critique.

Conditions de victoire

Terminez la partie avec plus de bonnes critiques que Starbots™ et sans **aucune** mauvaise critique.

Extrêmement difficile !

Friedrichshain-Kreuzberg



MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

- Starbots™ Jetons d'action :
 - *Criminel*
- Votre paquet de départ :
 - 3 clients du groupe Fêtards au hasard (à l'exclusion des clients ayant de super capacités)
 - 1 *Tante excentrique* (des *Amis & Famille supplémentaires*)
- Vos ressources de départ :
 - Aucune
- Variantes :
 - *Ouverture officielle*

Nouvelle startup en

Incapable de décider si vous devez ouvrir un Café ou créer une nouvelle startup de cryptomonnaie, vous décidez de faire les deux. Heureusement de cette façon, vos employés ne passeront jamais un jour sans une bonne dose de caféine de qualité, à titre gracieux ! Cependant, ils risquent de se retrouver sans salaire si vous ne pouvez pas créer un produit innovant à temps. Vous ne gagnerez des bonnes critiques qu'à chaque innovation, vous devrez donc réfléchir et développer votre entreprise aussi vite que possible pour battre la concurrence !

Changements dans le jeu

Toutes les bonnes critiques que vous gagnez pendant la partie sont mises de côté dans une pile de dettes techniques. Chaque fois que vous activez l'icône d'*innovation*, vous recevez une bonne critique de cette pile de dettes techniques. S'il n'y en a pas, vous ne recevez rien. Ensuite, résolvez la capacité *Innovation* normalement. À la fin de la partie, les bonnes critiques qui restent dans la pile de la dette technique sont remises dans la boîte et ne comptent pas dans le décompte de votre score. Toutes les bonnes critiques obtenues à la fin de la partie, qu'il s'agisse de récompenses ou de Réussites de Café, sont conservées et comptent normalement dans le décompte de votre score.

Chaque fois que vous activez l'*innovation*, vous devez **rafraîchir la rangée des clients** de la ville comme si c'était la fin de la journée.

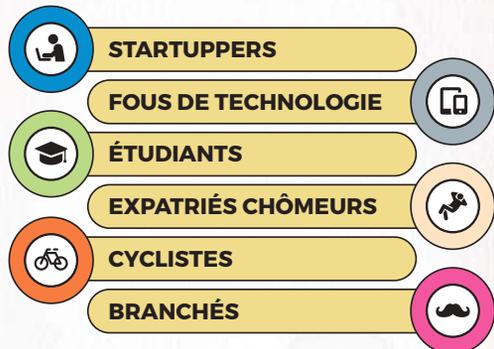
L'activation des *Connexions* vous permet de placer facultativement n'importe laquelle des cartes que vous révélez sous le paquet.

Conditions de victoire

Terminez la partie avec plus de bonnes critiques que Starbots™.

Assez difficile !

Kreuzkölln



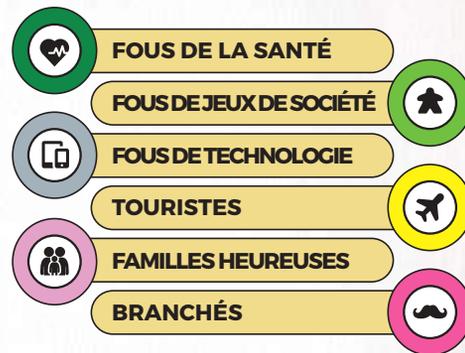
MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

- Jetons d'action de Starbots™ :
 - Départ & Patron
- Votre paquet de départ :
 - 1 Amie populaire
 - 1 Cousin rigolo (de Amis & Famille supplémentaires)
 - 1 Tante excentrique (de Amis & Famille supplémentaires)
- Vos ressources de départ :
 - 3 grains, 1 lait, 2 sucres
- Autres changements de mise en place :
 - Commencez à 5 Hype
 - Prenez la carte du fondateur Ansgar Oberholz

Würfel & Zucker

presque impossible !

Eilbek (Hamburg)



MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

- Jetons d'action de Starbots™ :
 - Lent & Patron
- Votre paquet de départ :
 - 2 Fous de jeux de société piochés au hasard (à l'exception des clients ayant de Super capacités)
 - 1 Oncle fan de chien (de Amis & Famille supplémentaires)
 - 1 Cousin rigolo (de Amis & Famille supplémentaires)
- Vos ressources de départ :
 - 8 grains
- Autres changements de mise en place :
 - Prenez 1 série de marqueurs de joueurs (jetons ressource spéciale)

STARBOTS™ s'est étendu à la ville voisine de Hamburg où vos amis ont ouvert un Café proposant des jeux de société appelés WÜRFEL & ZUCKER (Dés & Sucre). Ils pensent que les gens découvrent beaucoup de choses sur eux-mêmes en jouant. Certains sont replongés dans leur enfance. D'autres se lient en jouant à des jeux coopératifs, ou rient pendant les parties, ou se creusent la tête avec des jeux de stratégie. En ouvrant leur Café de jeux de plateau, WÜRFEL & ZUCKER espérait créer une case pour les amateurs de jeux de société, et aujourd'hui STARBOTS™ menace de le faire en s'installant dans la ville et en essayant de rendre les Cafés de jeux de société obsolètes. Rejoignez l'équipe de WÜRFEL & ZUCKER pour les aider à gagner le combat des jeux de société à Hamburg en proposant des jeux de société au plus grand nombre de clients possible !

Changements dans le jeu

Jeux de société : chaque fois que vous placez un jeton Jeux de société sur un client, marquez la récompense correspondante avec un de vos marqueurs de joueurs.

Conditions de victoire

Jouez aux jeux de société **avec les 6** groupes de clients de ce quartier **et** terminez la partie avec plus de bonnes critiques que Starbots™.

AO Amor

Bien qu'elles puissent être artificielles, même Berlin a ses plages, et si elles sont généralement destinées à faire la fête, il n'y a aucune raison pour que vous ne puissiez pas y vendre du café. Votre équipe d'animation 3D est venue du Brésil pour réaliser une vidéo de financement participatif pour un éditeur local et a décidé de rester pour apprendre à brasser. Cela ne doit pas être si difficile ? Malheureusement, STARBOTS™ a utilisé sa technologie d'interférence pour bloquer les connexions des téléphones portables sur le sable, si bien qu'aucun des clients ne peut vous donner de bonnes critiques pendant la partie !

Changements dans le jeu

Dans ce scénario, vous jouerez avec 2 Fondateurs. Ils sont utilisés de la même manière qu'un seul Fondateur, sauf que vous pouvez toujours choisir l'ordre dans lequel ils sont servis, si vous choisissez de les servir.

Pendant la partie, toutes les bonnes critiques obtenues grâce aux jetons Heureux sont conservées. Toutes les autres bonnes critiques que vous gagnez pendant la partie sont immédiatement replacées dans la boîte et ne comptent pas dans votre décompte. Vous conservez toujours les mauvaises critiques que vous avez reçues. Toutes les bonnes critiques obtenues à la fin de la partie, qu'il s'agisse de récompenses ou de Réussites de Café, sont également conservées et prises en compte dans le calcul de votre score.

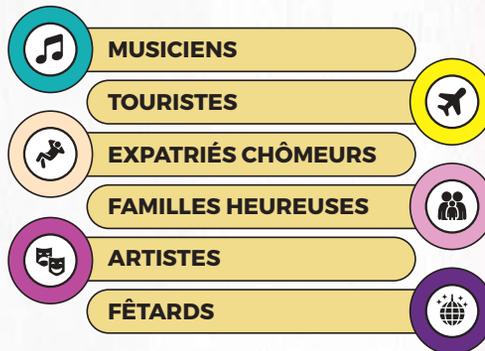
Conditions de victoire

Terminez la partie avec plus de bonnes critiques que *Starbots™*.

Très difficile !

Contenu en plus !

Holzmarkt



MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

- Jetons d'action de *Starbots™* :
 - Départ & patron
- Cartes de départ de *Starbots™* :
 - 1 amélioration de cellier piochée au hasard (du paquet de la ville)
 - 1 amélioration de style piochée au hasard (du paquet de la ville)
 - 3 clients (du paquet de la ville) piochés au hasard (ne les révélez pas avant la fin de la partie)
- Votre paquet de départ :
 - 1 *Amie populaire*
 - 1 *Cousin rigolo*
 - 1 *Oncle fan de chien*
 - 1 *Maman musicienne*
- Vos ressources de départ :
 - 5 grains, 1 lait, 2 sucres
- Autres changements de mise en place :
 - Utilisez les deux cartes Fondateur : *Adriano Rahde* et *Priscilla Anton*.

Café da Nala

Au cœur des canaux de Berlin, une nouvelle scène bouillonne... la montée des attractions sous-marines ! Avec l'exploration de nouvelles méthodes de torréfaction en milieu aquatique, la science du café n'a jamais été aussi passionnante. Mais bien sûr, les initiatives anti-innovation de *STARBOTS™* les poussent à comploter contre ce nouveau mouvement. Depuis que vous êtes né avec des branchies et un grand sens de l'odorat, vous avez emmené votre métier au fond des canaux où vous attend votre laboratoire secret sur le café !

Changements dans le jeu

Dans ce scénario, vous jouerez avec 2 Fondateurs. Ils sont utilisés de la même manière qu'un seul Fondateur, sauf que vous pouvez toujours choisir l'ordre dans lequel ils sont servis, si vous choisissez de les servir.

Tout au long de la partie, toutes les bonnes critiques obtenues grâce à la capacité à *Torréfaction des Spécialistes du café* sont conservées. Toutes les autres bonnes critiques que vous gagnez pendant la partie sont immédiatement replacées dans la boîte et ne comptent pas dans votre décompte. Vous conservez toujours les mauvaises critiques que vous avez reçues. Toutes les bonnes critiques obtenues à la fin de la partie, qu'elles proviennent de récompenses ou de Réussites du Café, sont également conservées et comptent normalement dans le calcul de votre score.

Conditions de victoire

Terminez la partie avec plus de bonnes critiques que *Starbots™*.

Très difficile !

Contenu en plus !

Graefekiez



MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

- Jetons d'action de Starbots™ :
 - Rapide & compétitif
- Cartes de départ de Starbots™ :
 - 1 amélioration de cellier piochée au hasard (du paquet de la ville)
 - 1 amélioration de style piochée au hasard (du paquet de la ville)
 - 3 clients (du paquet de la ville) piochés au hasard (ne les révèlez pas avant la fin de la partie)
- Votre paquet de départ :
 - 4 clients piochés au hasard (du paquet de la ville)
- Vos ressources de départ :
 - Prenez les ressources de départ correspondant aux commandes principales de vos clients
- Autres changements de mise en place :
 - Utilisez les deux cartes Fondateur : *Rodrigo Cunha* et *Nala Q.*

Café Quorra

Berlin s'est développé jusqu'à Mars. Café Quorra et Starbots™ sont les premiers à s'y installer. En tant que fondateur du Café Quorra, vous avez l'intention de promouvoir l'exploration et l'interaction, en invitant les familles à profiter de vos équipements dans l'espace. Alors que Starbots™ veut simplement exploiter le noyau de Mars pour y extraire des cristaux d'édulcorant pour café et dans le but d'employer ses clients caféïnés comme main-d'œuvre clandestine. Les fonds publics n'étant disponibles que pour un seul entrepreneur, vous devez prouver que Quorra est le meilleur Café en gagnant les votes du peuple, dans cette nouvelle démocratie rocailleuse !

Changements dans le jeu

Vous avez 2 Fondateurs au lieu de 1. Ils peuvent être servis comme d'habitude, avant les clients, et dans l'ordre que vous choisissez.

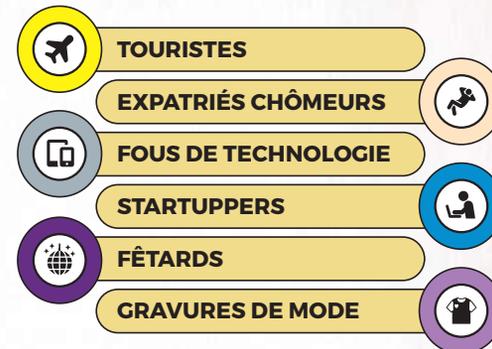
Conditions de victoire

Terminez la partie avec plus de bonnes critiques **et** plus de clients que Starbots™ (les égalités ne comptent pas).

Difficile !

Contenu en plus !

Koval'sky



MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

- Jetons d'action de Starbots™ :
 - Lent & attractif
- Votre paquet de départ :
 - Aucun
- Vos ressources de départ :
 - Aucune
- Autres changements de mise en place :
 - Utilisez les deux cartes Fondateur : *Jazzbot™* et *Salome Q.*
 - Vous devez jouer avec le mode *Artisanat*

Quick Reference

Customer Abilities



FRIENDS & FAMILY

 PATIENCE (always active): **This Customer cannot** have an Angry Token placed on them.

 LOSE A CUSTOMER: **Optionally** discard **any** Customer from your Line to the City Discard.

 ATTRACT A CUSTOMER: **Optionally** take any **visible** Customer from the City and add them to your Discard Pile.

 CONNECTIONS: **Optionally** look at and reorder the top 3 cards of any City Deck.

 LOSE A BAD REVIEW: **Optionally** discard 1 of your Bad Reviews.

 CUSTOMER TRACKING: **Optionally** draw the top 2 cards of your Customer Deck. You may discard any of them and put the rest back on top in any order.

 ENTERTAIN: **Optionally** place a Happy Token on **any** Customer in your Line.



HIPSTERS

 HYPE: Raise your Hype by 1. If your Hype is already at 5, take 1 Good Review **instead**.

 SUPER HYPE: Activate *Hype* **twice**.



CYCLISTS

 DELIVERY: Activate 1 icon from **any** of your Pantry Upgrade **Cards**, excluding other *Delivery* Icons.

 SUPER DELIVERY: Activate *Delivery* **twice**. Each time you must pick a **separate** icon.



TOURISTS

 OVERCROWD: Lower your Hype by 1 and activate *Word of Mouth*.

 SUPER OVERCROWD: Activate *Overcrowd* **twice**.



MUSICIANS

 ENTERTAIN: Place 1 Happy Token on **any** Customer in your Line.

 SUPER ENTERTAIN: Activate *Entertain* **twice**.



START UPPERS

 INNOVATION: Activate 1 icon from **any** of your Style Upgrade **Cards**, excluding other *Innovation* Icons.

 SUPER INNOVATION: Activate *Innovation* **twice**. Each time you must pick a **separate** icon.



PARTY ANIMALS

 WALK-IN: Take any **visible** Customer from the City and add them to the **end** of your Line.

 SUPER WALK-IN: Activate *Walk-In* **twice**.



STUDENTS

 EARLY BIRD: Take the Empty Cup **or** activate *Hype* if you **already** have it.

 SUPER EARLY BIRD: Activate *Early Bird* **twice**.



FUNEMPLOYED EXPATS

 MEET UP: Add 1 Customer from your Discard to the **end** of your Line. Take 1 Good Review per Reward Icon they have. If your Discard is empty, *Attract a Customer* **instead**, but take no Good Reviews.

 SUPER MEET UP: Activate *Meet Up* **twice**.



STARVING ARTISTS



DRAW: Draw the top Customer from your Deck and add them to the **end** of your Line. If your Deck and Discard are both empty, take 1 Good Review **instead**.



SUPER DRAW: Activate *Draw* **twice**.

⚡ ABILITY BOOST (Starving Artists): After activating this Customer's Ability, choose 1 Customer you drew. Take 1 Good Review per Reward Icon they have.



PERFORMERS



ACTING: Activate the Ability of another, **non-Performer** Customer in your Line.



SUPER ACTING: Activate *Acting* **twice**. Each time you must pick a **separate** Customer.

⚡ ABILITY BOOST (Performers): After activating this Customer's Ability, choose 1 Customer whose Ability you copied. Take 1 Good Review per Reward Icon they have.



STREET SMARTS



SWAP CUSTOMERS: Swap **any 2** Un-served Customers, including Customers in **any** players' Lines and the City.



SUPER SWAP CUSTOMERS: Activate *Swap Customers* **twice**. The second time you must pick at least 1 new Customer.

⚡ ABILITY BOOST (Street Smarts): After activating this Customer's Ability, choose 1 Customer you swapped. Take 1 Good Review per Reward Icon they have.



TECH NERDS



DDoS ATTACK: Activate *Customer Tracking* on your own Deck **or** on another player's Deck.



SUPER DDoS ATTACK: Activate *DDoS Attack*, but **draw 3 cards instead** of 2.



REBELS



DISRUPT: Place an Angry Token on any **Un-served** Customer in **any** player's Line, excluding *Rebels*, *Authority Figures* and already Angry Customers.



SUPER DISRUPT: Activate *Disrupt* **twice**.

⚡ ABILITY BOOST (Rebels): After activating this Customer's Ability, choose 1 Customer you placed an Angry Token on. Take 1 Good Review per Reward Icon they have.



CRIMINAL MINDS



STEAL RESOURCES: Steal 1 set of **3 different** Resources from any **other** player. Pay all missing Resources yourself. If you can't, take 1 Bad Review.



SUPER STEAL RESOURCES: Activate *Steal Resources* **twice**.

⚡ ABILITY BOOST (Criminal Minds): When activating this Customer's Ability, 1 set of Resources you steal does **not** have to be different.



AUTHORITY FIGURES



ARREST: Discard **any** Customer from **any** player's Line to their respective Discard Pile, except an *Authority Figure*.



SUPER ARREST: Activate *Arrest* **twice**.



ABILITY BOOST (Authority Figures): After activating this Customer's Ability, choose 1 Customer you discarded. Take 1 Good Review per Reward Icon they have.



HAPPY FAMILIES



NAPTIME: Place a Naptime Token on **any Un-served** Customer in your **own** Line, excluding *Happy Families* or already Napping Customers.



SUPER NAPTIME: Activate *Naptime* **twice**.



HEALTH NUTS



FAIR TRADE: Trade **any 2** of your Resources for 2 Green Beans.



SUPER FAIR TRADE: Trade **any 3** of your Resources for 3 Green Beans.



UPPER CLASS



EXCLUSIVITY: Discard the top Customer from your Deck. Take 1 Good Review per Reward Icon they have.



SUPER EXCLUSIVITY: Activate *Exclusivity* **twice**.

Quick Reference



FASHIONISTAS



CAMP OUT: Take any **visible** Customer from the City and add them to the top of your **own** Deck.



SUPER CAMP OUT: Activate *Camp Out* **twice**.



ABILITY BOOST (Fashionistas): After activating this Customer's Ability, choose 1 Customer you took from the City. Take 1 Good Review per Reward Icon they have.



HUNGRY MEDIA



NEWSFLASH: Place 3 Good Reviews among Awards that match Customers in your Line **or** place 1 Bad Review on **any** Award. The Bad Review can come from your Café.



SUPER NEWSFLASH: Activate *Newsflash*, but place **5 Good Reviews or 2 Bad Reviews** instead.



ABILITY BOOST (Hungry Media): When Activating this Customer's Ability, do **both** effects instead of choosing 1.



FRIENDLY LOCALS



REGULAR: Take **any** Customer from your **own** Line, including this one, and put them back on top of your Deck. Take 1 Good Review per Reward Icon they have.



SUPER REGULAR: Activate *Regular* **twice**.



COFFEE CONNOISSEURS



ROAST: Give 3 Beans to **1 other** player. The Beans **must** come from your **own** Supply if they can, otherwise they come from the City. Take 1 Good Review for **each** Bean that comes from your **own** Supply.



SUPER ROAST: Activate *Roast* but **give 6 Beans** instead of 3 Beans.



BOARD GAME GEEKS



PLAY BOARD GAMES: Randomly draw 1 Board Game Token and activate its Bonus Icon **or** put it on **any Unserviced** Customer in your **own** Line.



SUPER PLAY BOARD GAMES: Activate *Play Board Games* **twice**, but draw both Board Game Tokens at the same time.



ABILITY BOOST (Board Game Geeks): When activating this Customer's Ability, **draw 3 Board Game Tokens** instead of 1 or 2. You do **not** get to activate or place any extra Tokens, but you do get to choose between more Bonus Icons. When finished activating this Customer's Ability, discard any Board Game Tokens that are not used.

Additional Icons



1 BEAN:

Order Icons: Pay 1 Bean.

Action Icons: Take 1 Bean.



2 BEANS:

Action Icons: Take 2 Beans.



3 BEANS:

Action Icons: Take 3 Beans.



4 BEANS:

Action Icons: Take 4 Beans.



SCOOP:

Scoop Beans from the City. Or take 6 Beans if you're not playing with the Scoop.



HIGH QUALITY COFFEE:

Order Icons: Pay 2 Beans. **Or** pay 1 Bean if this icon is in your Pantry.



STRONG COFFEE:

Order Icons: Pay 2 Beans. **Or** pay 1 Bean if this icon is in your Pantry.



1 MILK:

Order Icons: Pay 1 Milk.

Action Icons: Take 1 Milk.



2 MILK:

Action Icons: Take 2 Milk.



3 MILK:

Action Icons: Take 3 Milk.



SOY MILK:

Order Icons: Pay 2 Milk. **Or** pay 1 Milk if this icon is in your Pantry.



1 SUGAR:

Order Icons: Pay 1 Sugar.

Action Icons: Take 1 Sugar.



2 SUGAR:

Action Icons: Take 2 Sugar.



3 SUGAR:

Action Icons: Take 3 Sugar.

VIRGIN
ORIGIN:
ASTURIAS 2-6-92



**CROISSANT:**

Order Icons: Pay 2 Sugar. **Or** pay 1 Sugar if this icon is in your Pantry.

**DONUT:**

Order Icons: Pay 2 Sugar. **Or** pay 1 Sugar if this icon is in your Pantry.

**PIE:**

Order Icons: Pay 2 Sugar. **Or** pay 1 Sugar if this icon is in your Pantry.

**ANY SNACK:**

Order Icons: Pay 2 Sugar. **Or** pay 1 Sugar if a Croissant, Donut, or Pie Icon is in your Pantry.

**1 GOOD REVIEW:**

Take 1 Good Review from the City. If there are no more Good Reviews in the City, take 1 from the box instead.

**1 GOOD REVIEW:**

Same as above, just styled differently.

**1 BAD REVIEW:**

Take 1 Bad Review.

**1 BAD REVIEW:**

Same as above, just styled differently.

**HAPPY:**

Reward Icons: Place a Happy Token on **this** Customer.

**ANGRY:**

Order Icons: Place an Angry Token on **this** Customer.

**HYPE:**

Raise your Hype by 1. If you are already at 5 Hype before raising it, take 1 Good Review from the City instead.

**HYPE:**

Same as above, just styled differently.

**EARLY BIRD:**

Take the Empty Cup. If you already have it, raise your Hype by 1 instead. If you already have the Empty Cup **and** your Hype is already at 5, take 1 Good Review from the City instead.

**DELIVERY:**

Action Icons: Activate 1 icon from any of your Pantry Upgrade **Cards**, including an Upgrade you've added this turn. The icon you activate **may not** be on the same Action Row as this *Delivery* Icon, nor may it be another *Delivery* Icon.

**INNOVATION:**

Action Icons: Activate 1 icon from any of your Style Upgrade **Cards**, including an Upgrade you've added this turn. The icon you activate **may not** be on the same Action Row as this *Innovation* Icon, nor may it be another *Innovation* Icon.

**CONNECTIONS:**

Action Icons: Activate *Connections* alone or in combination with one of the City Action Base Icons (*Attract a Customer*, *Upgrade Pantry*, or *Upgrade Style*).

Combine *Connections* with *Attract a Customer* by looking at the **top 3 cards** of the City Customer Deck. They are now **visible** to you and you may choose 1 of them when *Attracting a Customer*. Afterwards, put the remaining cards back in any order. **Combine Connections in the same way with Upgrade Pantry or Upgrade Style.**

Or activate *Connections* alone, by drawing the top 3 cards of **any** City Deck. Look at them and put them back on top in any order **without** taking any.

2 CUSTOMER TRACKING:

Draw the top 2 cards of your Customer Deck. You may discard any of them and put the rest back on top in any order.

**DRAW:**

Draw 1 Customer from the top of your Deck and add them to the **end** of your Line. If you can't Draw because your Deck is empty, shuffle your Discard Pile into a new Deck and then Draw. Or, if your Discard is also empty, take 1 Good Review from the City instead.

**WALK-IN:**

Take any **visible** Customer from the City and add them to the **end** of your Line.

**WORD OF MOUTH:**

Take any **visible** Customer from the City that **matches** any Group Icon "in your Café" and add it to your Discard Pile. This includes Group Icons on your **top-most** Pantry Upgrade, **any** of your Style Upgrades, or any of the Customers **in your Line**.

**ATTRACT A CUSTOMER:**

Take any **visible** Customer from the City and add them to your **own** Discard Pile.

**UPGRADE PANTRY:**

Take any **visible** Pantry Upgrade from the City and add it to your **own** Café's Pantry.

**UPGRADE STYLE:**

Take any **visible** Style Upgrade from the City and add it to your **own** Café's Style Area.

More Questions?

If you have any further questions that aren't covered in this *Rulebook*, please consult our *Official Seize the Bean Rules FAQ* online at:

<http://faq.seizethebean.com>





Première édition française
Première impression, décembre 2020