

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CAFFÉ RACE



**Le jeu de course vers la pause
café au bureau**

Un jeu de Francisco Franco Garea

Joueurs: 3 à 6 **Age:** 8 ans & plus **Durée:** 15 minutes

Café Race est un jeu de course qui se déroule dans les bureaux d'une société. Les joueurs incarnent des employés de bureau, qui, après un tour aux machines à café du premier étage, décident de faire la course dans l'escalier avec un gobelet rempli de café brûlant! Le premier arrivé au pied de l'escalier, en ayant renversé le moins de café sera déclarant vainqueur.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu
6 employés de différentes couleurs avec leurs socles assortis
14 dés (6 noirs, 6 aux couleurs des employés et 2 blancs)
30 pions café
Le livret de règle, qui inclut le tableau de départage des égalités au dos

LE PLATEAU DE JEU

Il représente l'escalier du bureau menant du premier étage au rez-de-chaussée, où les employés travaillent. Il y a la zone de départ (où se trouvent des distributeurs de café), une zone d'arrivée (les 2 journaux, représentant une case chacun), les paliers (3 cases chacun) et trois volées de marches (chacune sur sept cases).

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de la table, les 2 dés blancs juste à côté et autant de dés noirs que de joueurs. Chaque joueur choisit un employé, prend le dé correspondant à sa couleur et 5 pions café. Tous les employés sont placés sur le plateau, près des distributeurs.

LE JEU

La partie se déroule sur plusieurs tours, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne l'arrivée avec son employé. Chaque tour se découpe en 2 phases, détermination de la vitesse puis déplacement des employés.

Détermination de la vitesse

Lancez les dés noirs (ou '**dés de vitesse**') et placez les, rangés dans l'ordre croissant, au milieu du plateau.

Chaque joueur choisit secrètement un chiffre entre 1 et 6 et positionne son dé de couleur (ou '**dé d'initiative**') pour indiquer la valeur choisie. Le dé doit rester caché par la main du joueur.

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur initiative, ils révèlent leurs dés en même temps.

Le joueur avec l'initiative la plus haute prend le dé de vitesse avec la valeur la plus élevée, ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les dés aient été attribués.

Si 2 joueurs, ou plus, ont choisi la même initiative, les égalités se résolvent suivant cet ordre :



En faveur du joueur dont l'employé est le plus proche de la zone départ.



Puis, s'il y a toujours égalité, en faveur du joueur ayant le moins de pions café.



En dernier recours, en faveur de celui qui obtient le plus grand score en lançant les 2 dés blancs.



Ces critères de départage sont résumés dans la colonne initiative du tableau de départage des égalités.



Déplacement des employés

Le joueur avec la plus grande vitesse bouge son employé en premier, suivi par le joueur avec la seconde plus haute vitesse, ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient bougé leurs employés. Les éventuelles égalités se résolvent suivant cet ordre

-  En faveur du joueur ayant la plus haute initiative 
-  En cas d'égalité, en faveur du joueur dont l'employé est le plus proche de la zone départ. 
-  Puis, s'il y a toujours égalité, en faveur du joueur ayant le moins de pions café. 
-  En dernier recours, en faveur de celui qui obtient le plus grand score en lançant les 2 dés blancs. 

Ces critères de départage sont résumés dans la colonne vitesse du tableau de départage des égalités.



Le joueur **DOIT** déplacer son employé, vers l'avant, du nombre exact de cases indiqué par son dé de vitesse. Un employé ne peut jamais reculer.

Si un employé finit son mouvement sur l'une des trois cases d'un palier, il n'y a pas d'effet additionnel et le tour de ce joueur est fini.

Si un employé finit son mouvement sur une marche, le joueur doit vérifier si son employé garde son équilibre et ne renverse pas de café. Pour cela, il doit lancer les 2 dés blancs et égaler ou dépasser la somme de son initiative et de sa vitesse de ce tour. S'il rate ce jet, il renverse du café et le joueur perd un pion café. S'il réussit, l'employé a gardé son équilibre et n'a rien renversé.

Si un joueur perd son dernier pion café, il en reçoit 5 nouveaux, mais son employé est remis sur la case départ, au début du prochain tour.

Il ne peut y avoir que 2 employés par case (sauf la zone départ), que ce soit dans l'escalier ou sur le palier, ou même les 2 cases d'arrivée (voir plus loin)

Si lors de son mouvement, un employé devait arriver, ou passer, sur une case, déjà occupée par 2 autres employés, il doit s'arrêter sur la case précédente et perd tout mouvement restant. Il doit faire un jet d'équilibre, pour éviter de renverser du café, comme décrit plus haut (même s'il a bougé d'un nombre de cases inférieur à sa vitesse, ou qu'il se trouve sur un palier).

La zone d'arrivée contient 2 cases. Si un employé finit sur l'une de ces 2 cases, il n'y a pas de risque de renverser du café. Toutefois, si sa vitesse lui fait dépasser cette zone, il y aura un jet d'équilibre.

Lorsque le mouvement de son employé est fini, et que l'éventuel jet d'équilibre a été résolu, le joueur remet le dé de vitesse au milieu de la table, pour indiquer que son tour est fini.

FIN DU JEU ET SCORE

Dès qu'un employé atteint ou dépasse la zone d'arrivée, la partie s'arrête à la fin du tour. Les autres joueurs finissent leur mouvement et on fait le décompte des points.

Tous les joueurs reçoivent un point par pion café restant, et un bonus selon leur position. Le joueur dont l'employé a fini la course en premier reçoit un point de bonus par joueur. Celui dont l'employé a fini second, reçoit un point de bonus par joueur moins 1, et ainsi de suite. Le joueur avec le plus haut score est déclaré vainqueur.

Si 2 employés finissent sur la même case, ils comptent comme un seul. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, si 2 employés sont juste après le gagnant, ils finissent 2^{ème} tous les deux, et le dernier employé finira 3^{ème}. Le vainqueur aura donc un bonus de 4 points, les 2 deuxièmes 3 points, et le dernier 2 points.

Si des joueurs finissent avec le même nombre de points, c'est celui qui aura le plus de pions café, qui sera déclaré vainqueur.

RÈGLES AVANÇÉES

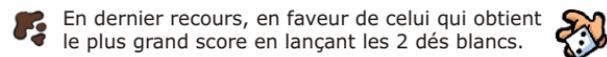
Avec les règles avancées, les dés de vitesse sont acquis par des enchères. La phase de mouvement et les autres règles ne sont pas modifiées. Les joueurs enchérissent pour le dé de vitesse en utilisant leur dé d'initiative dans une enchère en un seul tour, chaque joueur ne pouvant qu'une seule enchère par dé.

Les dés sont jetés normalement.

Lors du premier tour, le premier enchérisseur est déterminé au hasard. Dans les tours suivants, le premier enchérisseur, sera celui dont l'employé est le plus proche de l'arrivée. Les égalités seront résolues suivant cet ordre:



 En faveur du joueur avec le plus de pions café

 En dernier recours, en faveur de celui qui obtient le plus grand score en lançant les 2 dés blancs.

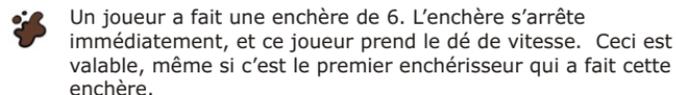
Ces critères de départage sont résumés dans la colonne enchères du tableau de départage des égalités.

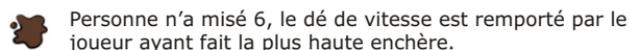


Le premier enchérisseur choisit le dé pour lequel on va enchérir et le sépare des autres.

Le premier enchérisseur **DOIT** miser au minimum 1, mais peut miser plus s'il le désire. Le tour d'enchère se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent passer ou surenchérir. Par dé de vitesse, il n'y a qu'un tour d'enchère, chaque joueur ne pourra donc, passer ou enchérir qu'une fois par dé.

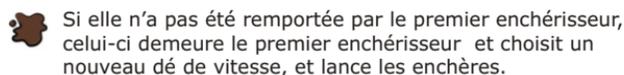
Il y a 2 possibilités lors de l'enchère

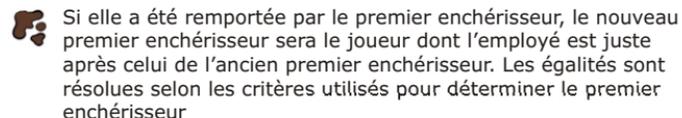
 Un joueur a fait une enchère de 6. L'enchère s'arrête immédiatement, et ce joueur prend le dé de vitesse. Ceci est valable, même si c'est le premier enchérisseur qui a fait cette enchère.

 Personne n'a misé 6, le dé de vitesse est remporté par le joueur ayant fait la plus haute enchère.

Après ce tour d'enchère, le gagnant pose son dé de couleur avec sa mise face visible. Il ne peut plus participer aux enchères de ce tour.

Le nouveau premier enchérisseur pour la prochaine enchère dépend de qui a gagné l'enchère précédente.

 Si elle n'a pas été remportée par le premier enchérisseur, celui-ci demeure le premier enchérisseur et choisit un nouveau dé de vitesse, et lance les enchères.

 Si elle a été remportée par le premier enchérisseur, le nouveau premier enchérisseur sera le joueur dont l'employé est juste après celui de l'ancien premier enchérisseur. Les égalités sont résolues selon les critères utilisés pour déterminer le premier enchérisseur

Il y aura autant d'enchères qu'il y a de dés de vitesse, puis le jeu reprendra comme dans la règle de base. Lors de l'enchère pour le dernier dé, le joueur pourra miser 1.

CREDITS

Conception: Francisco Franco Garea

Contribution à la conception: Baldomero Lara

Art conception graphique: Bascu

Production: Games & Co. S.C.P.

En collaboration avec : Cafegrà S.L.

Testeurs: Baldomero Lara, Sandra Gonzàlez, Montse Lara, Jaime Gascón, Bascu, Jonathan Delgado, Xavier Sánchez, Marta José Gómez, Ricard Vega, Àngela Boada, Enric Boada, Javier Sánchez, Paco Gradaille, Antonio Catalán, Pol Cors, Club Embajada de Al-Amarja de Barcelona (José Antonio, Carlos, Marco Antonio, Daniel et Enric).

Traduction française par: Fabrice Gadoux

v1.1

Les textures, utilisées pour la conception graphique de ce jeu, sont Copyright © Mayang Murni Adnin, 2001-2006. <http://www.mayang.com/textures/index.htm>

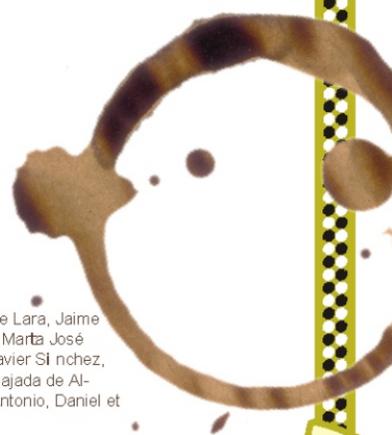


Tableau de départage des égalités



BAZE