


**Général** : quand +1 pion Arabica/Animal → +1 sur la piste Arabica de même couleur.  
 Réserve Personnelle (ou Perso) : éléments à sa couleur hors plateau personnel.  
 Réserve Entreprise : sur plateau personnel dans *I. Travailler*.

### Phase 1 – Phase de travail (p14) Utiliser 1/2 cube(s) Action chacun son tour pour réaliser 1 action parmi A, B, C, D

**ACTION A (p14) 1 cube : ajouter une plantation sur une Coopérative** (coût + bonus sur plateau perso/plateau de jeu)



- ▶ Règle générale/joueur : **pas plus d'1 plantation sur les lignes 2 et 3 par plantation sur la ligne 1.**
- ▶ **1ère plantation/joueur sur 1 Coop** : **1ère ligne obligatoire** et ajouter un **Ouvrier dans le centre-ville.**
- ▶ **Plantation 2ème ligne** : **liaison obligatoire** avec une de ses plantations 1ère ligne via **1 Âne de sa Réserve Entreprise.**
- ▶ **Plantation en 3ème ligne**, soit :
  - en plaçant **2 Ânes** (de la Réserve Entreprise si non présents) à une de ses plantations en 2ème ligne.
  - en plaçant **1 Camion** (de la Réserve Entreprise). Plantation en 2ème ligne non nécessaire dans ce cas.
- ▶ **Toutes les plantations posées** → 1 Civette de votre Réserve Perso sur Sumatra (**p16, point 9**).
- ▶ Toutes les plantations Ligne A ou B : poser une ferme sur la Coop de son choix (perdue si on ne peut payer). 

**ACTION B (p17) 1 cube : envoyer des ouvriers aux plantations**

- ▶ **Choisir une Coop. Pour chaque joueur**, placer **1 Ouvrier du centre-ville sur 1 plantation vide** (un joueur ne peut donc pas avoir 2 plantations remplies en une fois). Niveau de plantation le plus bas en 1<sup>er</sup>. Si pas assez d'Ouvriers, le joueur choisit les plantations. Centre-ville vidé : ajouter 1 Ouvrier de la réserve générale.
- ▶ Si **au moins 1** ouvrier placé chez un adversaire : +1 Arabica dans la piste de la Coop (quel que soit le nb d'Ouvriers).

**ACTION C (p17) 2 cubes : élever un Âne**



- ▶ Prendre un **Âne de sa réserve personnelle**, le **placer** sur une case au-dessus d'une de ses plantations.

**ACTION D (p17) 1 cube : +1 Civette de sa Réserve Perso à Sumatra OU +2 Pièces**



### Phase 2 – Affecter des ouvriers (p18)

- ▶ Simultanément, **placer ses Ouvriers sur ses plantations vides**, les 1ères lignes d'abord (optionnel).
- ▶ Dans l'ordre du tour, placer ses Ouvriers 1 par 1 dans les plantations des autres joueurs (optionnel).
  - +1 Arabica/Ouvrier posé chez les autres.
- ▶ Pénalités pour chaque plantation sans ouvrier :
  - -1/-2/-3 Pièces selon la Période (70/75/80) **OU**
  - -1 Arabica sur piste au choix (interdit de descendre si 1 bonus de la piste a déjà été acquis – Pièce ou Âne).
  - Plantation détruite si non payée en commençant par les lignes supérieures.



### Phase 3 – Commercer & Construire (p19)

Dans l'ordre du tour, faire 1 des actions parmi A, B ou C.

Passer est possible mais pas définitif sauf si tout le monde passe successivement.

**ACTION A (p19) : placer un Négociant (à Anvers)**



- ▶ **-2 Pièces** : **placer un Négociant** dans la 1<sup>ère</sup> case d'un commerce d'Anvers d'une Coop (bonus : +1 compteur Stock).
- ▶ Les **autres joueurs peuvent suivre gratuitement**. 4 ou 5<sup>ème</sup> (4/5 joueurs) prend 1 Pièce et ne pose pas de Négociant. 2/3 joueurs : 3<sup>ème</sup> choisit (Négociant OU Pièce). On peut choisir la Pièce même si on n'a plus de Négociant.

**ACTION B (p20) : embaucher un Entrepreneur (construction)**



- ▶ **-2 Pièces** : **construire un bâtiment** (Entrepôts sur *IV. Récolter*, les autres sur Coop) en plaçant 1 Entrepreneur (idem Négociant) sur l'emplacement du plateau perso. L'Hôpital est débloqué si colonne Stations OU Postes vide.
- ▶ Les **autres joueurs peuvent suivre** sans payer de Pièce mais **-1 café au choix donné au joueur actif** : construire un bâtiment dans la même Coop (chez soi si entrepôt construit par joueur actif).
- ▶ Ne pas oublier les **bonus du bâtiment** (inscrit sur plateau joueur et récapitulés **p20**)

**ACTION C (p21) : retirer un Négociant**

- ▶ **-2 Pièces** : **retirer un de ses Négociants** de la partie : +2 Arabica (même piste ou pistes différentes)

**A tout moment** : ne pas oublier de réclamer un Objectif (A, B ou C) accompli. (**p13**)



## Phase 4 – Récolter (p22)

Par Coop : +2 (+3 à 2/3 joueurs) cafés par plantation avec 1 ouvrier, mis dans un pot commun.

**Distribution** dans l'ordre :

- ▶ +1 café aux propriétaires de commerces équitables.
- ▶ +1 café au Négociant N°1.
- ▶ +1 café à tous les Négociants en commençant par le N°1 et en bouclant (max 5 cafés, hors bonus précédents).
- ▶ 4 (6 à 2/3 joueurs) cafés dans les 5 pistes (hors orange Kopi Luwak) → 1 Civette Réserve Perso à Sumatra.
- ▶ Chaque Civette à Sumatra → 1 café orange (Kopi Luwak) puis les Civettes repartent dans la Réserve Perso.



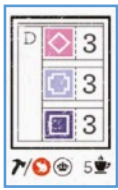
## Phase 5 – Vendre (p23)

Ordre **inverse** du tour : 1 des actions **A** ou **B**. Passer est définitif. Pour les 2 actions :

- **Échanges de cafés** possible au taux indiqué (4:1, 3:1 ou 2:1). 1 café orange (Kopi Luwak) = 1 **café joker**.
- **Achat possible de cafés** selon prix de la Période (70 et 75 : 2 Pièces / 80 : 3 Pièces).
- Défausser 3 Compteurs Stock **différents** pour construire 1 Entrepôt ou 5 pour 2.




### ACTION A (p23) : remplir un contrat



- ▶ **Payer son coût en cafés.** Gagner les Pièces et les bonus inscrits (les constructions sont gratuites en Pièce et en Entrepreneur, pas de pré-requis pour l'Hôpital, y compris si colonne Station et Poste pas vide). Pièces, Ânes et Camions ainsi gagnés vont de la Réserve Générale ou Personnelle à la Réserve Entreprise.
- ▶ **Prendre le compteur Arabica** en haut de la piste de la lettre du contrat réalisé (ne pas oublier d'avancer sur la piste).
- ▶ **Lignes Contrats A&B, C&D ou E&F faites :** prendre Compteur Animal ou Civette à Sumatra (Réserve Perso en 3ème Période). 4/5 joueurs : Prendre 1 Négociant est aussi possible.

### ACTION B (p24) : livrer 2x aux bars à café



- ▶ **Livrer du café sur 1 case dispo d'une des pistes.** Poser un jeton café de sa couleur.  Prendre les Pièces.  
En bas : 6 cafés d'1 couleur au choix : bonus de +1 compteur animal.
- ▶ Uniquement 4/5 joueurs : dès que livraison dans les 6 pistes → +1 Compteur Stock Joker.
- ▶ Possible de faire **2 livraisons**. Si **1 seule livraison effectuée, passer est obligatoire**.

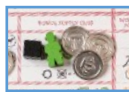
**PASSER son tour :** marqueur **Ordre du tour** sur piste du bas sur l'emplacement le plus à gauche (p24).



## Phase 6 – Réinitialiser (p25)

- ▶ Replacer les Négociants/Entrepreneurs dans sa Réserve Perso (les ouvriers des plantations y restent).
- ▶ Ravitailler la Réserve Bonus depuis sa Réserve Perso (-3 PV par pièce non ravitaillée).
- ▶ Défausser le trop-plein de cafés selon ses entrepôts (réorganisation des entrepôts à volonté).
- ▶ +1 café par Compteur Stock sur la piste correspondante (on peut alors dépasser la limite).
- ▶ Amenez les Marqueurs Orde de Tour sur piste du haut sans changer l'ordre.
- ▶ Replacer 1 Pièce sur chaque commerce d'Anvers si nécessaire.

## Fonctionnement de la Réserve Bonus (p13)



- ▶ 2 actions sur 3 possibles pendant son tour/Période.
- ▶ Chaque gain de Négociant ou de Pièces peut être remis directement dans la réserve bonus au lieu de sa Réserve Perso.
- ▶ Les Pièces, si utilisées depuis la réserve Bonus, doivent être intégralement placées dans la Réserve Perso.

## Fonctionnement de la Piste Compteur (p15)

- ▶ Les compteurs de même couleur/type (Arabica ou animal) sont posés les uns sur les autres.
- ▶ Dès que l'on a 2 compteurs Arabica ET 2 compteurs animaux de même couleur, possibilité d'en regrouper 1 de chaque et de les mettre sur 1 nouvelle case de la piste.



Note : un compteur (Arabica ou animal) obtenu fait avancer sur la piste Arabica, même s'il est superposé à un autre sur cette piste.

## Fin de la partie (p26 et 27)

- Déterminer la Valeur de Qualité/coopération
  - ▶ Plantations : leur valeur faciale (1, 2 ou 3 VQ).
  - ▶ Bâtiment : 1 VQ, Hôpital : 2 VQ.
  - ▶ Gain de 16/8/4 PV selon les VQ.
- Dans Réserve Entreprise : Âne/Civette : 1 PV, Camion : 3 PV.
- 3PV par jeton -3PV.
- Dans Réserve Ouvrier : 1 PV par Ouvrier.
- Piste Compteur : PV de l'emplacement le plus haut rempli.
- Piste Arabica : PV selon le niveau atteint (cumulatif).
- PV des objectifs A, B et C atteints.
- PV des contrats remplis.
- PV des bars à café remplis.
- Pour chaque bar à café, le plus de cases remplies : 4 PV, 2ème : 2PV, égalité en faveur de la case remplie la plus basse.
- PV des bâtiments et des plantations (sur plateau perso).