



En 1713, le roi Jean V ordonne au sergent de Mello Palheta de se rendre en Guyane française afin de rapporter en secret des graines de café à semer au Brésil. Dès 1800, le Brésil devint ainsi l'un des plus grands producteurs de café au monde. Boire du café est devenu populaire dans la culture portugaise et, au début du XXème siècle, les grains de café du Brésil, de Sao Tomé-et-Principe, d'Angola et du Timor ont fourni les mélanges les plus appréciés.

Dans ce jeu, les joueurs dirigent des entreprises qui produisent, torréfient et livrent de précieux grains dans les cafés les plus exquis de la Belle Époque portugaise.

APERÇU DU JEU

Le jeu simule le circuit suivi par les grains de café.



Les joueurs vont dépenser des points d'action pour produire des grains de café, les sécher, les torréfier, et finalement les livrer dans des Cafés ou les stocker dans leurs entrepôts.

MATÉRIEL

4 CARTES DE DÉPART (chacune divisée en 6 cases carrées)



140 GRAINS DE CAFÉ répartis sur 4 couleurs selon leur origine
(35 Arabica, 35 Robusta, 35 Excelsa et 35 Liberica)



4 TASSES

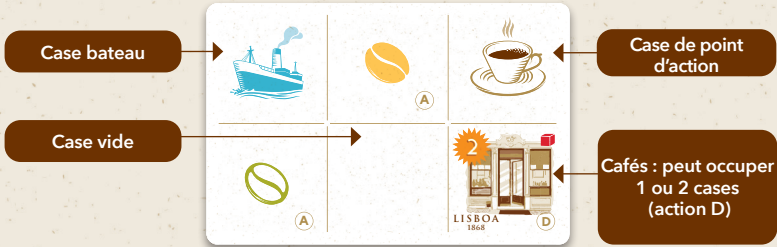


1 PION CAFETIER



1 LIVRET DE RÈGLES




48 CARTES PLAN UNIQUES (chacune divisée en 6 cases carrées)



4 CARTES ENTREPRISE



MISE EN PLACE

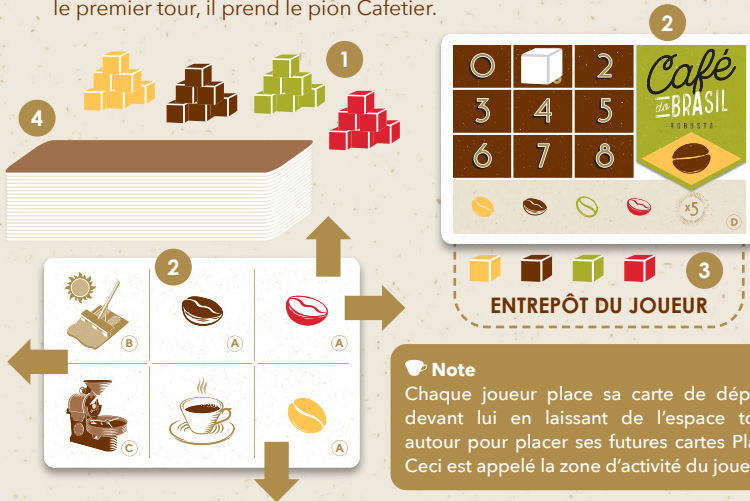
- 1 Formez 4 réserves avec tous les grains de café (jaune, marron, vert, rouge) à portée de tous les joueurs.
 - 2 Chaque joueur prend une carte Entreprise ainsi que la carte de départ correspondante (même dos de carte). Chaque joueur place une tasse sur la case 1 de sa piste de points d'action.
 - 3 Chaque joueur prend 1 grain de café de chaque couleur et les place en dessous de chaque couleur correspondante de sa carte Entreprise. Ceci forme son entrepôt.
 - 4 Mélangez les cartes Plan et posez-les face cachée à côté des réserves.
-  À 3 joueurs, retirez de cette pioche les 8 cartes avec un symbole ★ au dos.
 À 2 joueurs, retirez de cette pioche les 8 cartes avec un symbole ★ au dos, plus 8 autres cartes au hasard (pour un total de 16 cartes).
 Pour une partie en solo, retirez les 8 cartes avec un symbole ★ au dos, plus 16 autres cartes au hasard (pour un total de 24 cartes).

Note

Le jeu solo a les mêmes règles que pour 2 à 4 ; tentez de faire le plus gros score !

Remettez dans la boîte toutes les cartes non utilisées pour cette partie.

- 5 Le joueur qui a le plus récemment bu une tasse de café sera le Cafetier pour le premier tour, il prend le pion Cafetier.



Note

Chaque joueur place sa carte de départ devant lui en laissant de l'espace tout autour pour placer ses futures cartes Plan. Ceci est appelé la zone d'activité du joueur.

UN TOUR DE JEU

- 1 Au début de chaque tour, le Cafetier effectue ces étapes dans l'ordre :
 - a. Il pioche 3 cartes Plan et les place face visible sur la table.
 - b. En sens horaire, à partir du joueur à sa gauche, chacun prend ou achète (voir ci-dessous) une carte Plan. Elle est immédiatement remplacée par une nouvelle carte de la pioche afin que chaque joueur ait le choix entre 3 cartes.
 - c. Après tous les autres joueurs, le Cafetier prend ou achète une des 3 cartes disponibles et défausse les deux dernières.
- 2 Chaque joueur ajoute la carte choisie à sa zone d'activité (voir PLACEMENT DES CARTES PLAN, plus bas dans cette page).
- 3 Chacun effectue entre **1** (minimum) et **8** (maximum) actions (selon le nombre d'icônes de tasse de café visibles dans sa zone d'activité) en suivant leur décompte grâce à sa carte Entreprise (voir RÈGLES GÉNÉRALES, page 10).
- 4 Le tour se termine lorsque tous les joueurs ont fini leurs actions. À ce stade, le Cafetier passe son pion au joueur à sa gauche et un nouveau tour commence.
- 5 Le jeu se joue sur 8 tours. La pioche sera épuisée lors du dernier tour, le suivi du nombre de tours se fait donc automatiquement.



ACHETER UNE CARTE PLAN : si une carte comprend une icône de tasse, le joueur doit payer un grain de son entrepôt pour la prendre. Si la carte ne comporte pas d'icône de tasse, le joueur la prend gratuitement.

Note

Si toutes les cartes disponibles ont une icône de tasse et que le joueur n'a aucun grain dans son entrepôt ou 2 bateaux dans sa zone d'activité, alors il choisit quand même une carte. Au lieu de l'ajouter à sa zone d'activité, il la défausse. Il joue ensuite le reste de son tour comme d'habitude.



RÉDUCTION : si le joueur a déjà 2 bateaux visibles dans sa zone d'activité, il ne paie plus les cartes Plan avec une tasse.

PLACEMENT DES CARTES PLAN

Avant toute action, les joueurs doivent ajouter la carte Plan choisie à leur zone d'activité. Ce placement a des règles simples mais il peut faire toute la différence !

- 1 Toutes les cartes Plan comportent six cases carrées, même si dans certains cas, deux d'entre elles sont combinées pour former un grand Café.
- 2 Une carte doit toujours couvrir 2, 3 ou 4 cases visibles de la zone d'activité (au premier tour, la zone d'activité ne comporte que la carte de départ).

- 3 La nouvelle carte Plan doit être placée au-dessus et non en dessous des autres cartes.
- 4 Une nouvelle carte peut couvrir une ou plusieurs cartes. Les cases déjà couvertes lors des tours précédents ne comptent pas car elles ne sont pas visibles.
- 5 La nouvelle carte peut être tournée et placée dans n'importe quelle direction.
- 6 La nouvelle carte peut couvrir des cases contenant des grains de café, si c'est le cas, ces derniers sont remis dans la réserve générale.

Exemple 1

Séquence de placements de cartes autorisés

a) Tour 2 :
COUVRE DEUX
CASES

b) Tour 3 :
COUVRE TROIS
CASES

c) Tour 4 :
COUVRE QUATRE
CASES

d) Tour 5 :
COUVRE TROIS
CASES

ACTIONS

Il existe quatre types d'actions dans le jeu, toutes réalisées dans la zone d'activité de chaque joueur. Pour chaque action effectuée, un point d'action doit être dépensé.



A PRODUIRE

Le joueur prend un grain de café de la réserve générale et le place sur une case de production **vide** représentant un grain de la couleur correspondante (case **A**).

Exemple 2
Produisez un grain de café jaune en dépensant un point d'action.

S'il existe un groupe de cases **A** adjacentes orthogonalement, toutes les cases de ce groupe produisent.

Exemple 3
Produisez un grain de café jaune, un rouge, et deux marrons pour un seul point d'action.

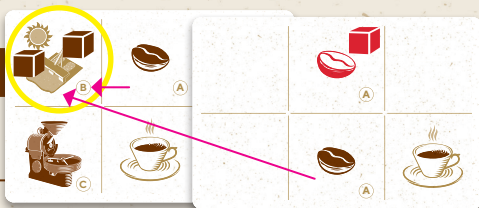


B SÉCHER

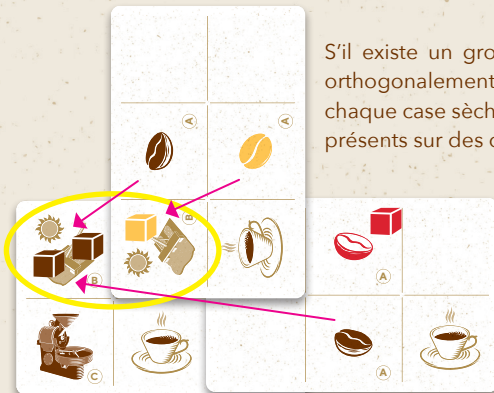
Le joueur prend tous les grains de café d'une couleur à partir d'une ou plusieurs cases **A** et les pose tous sur une case de séchage **vide** (case **B**).

Exemple 4

Séchez deux grains de café marrons en dépensant un point d'action.



S'il existe un groupe de cases (B) adjacentes orthogonalement, pour un seul point d'action, chaque case sèche tous les cubes d'une couleur présents sur des cases (A).



Exemple 5

Séchez deux grains de café marrons et un jaune pour un seul point d'action.



C TORRÉFIER

Le joueur prend tous les grains de café d'une couleur à partir d'une ou plusieurs cases (B) et les pose tous sur une case de torréfaction **vide** (case (C)).

Exemple 6

Torréfiez trois grains de café marrons pour un point d'action.



S'il existe un groupe de cases (C) adjacentes orthogonalement, pour un seul point d'action, chaque case torréfie tous les cubes d'une couleur présents sur des cases (B).

Exemple 7

Torréfiez deux grains de café jaunes et trois verts pour un seul point d'action.



Note

Le grain de café rouge peut également être torréfié sur le troisième emplacement (C) *, mais il faudra alors dépenser un point d'action comme ce dernier n'est pas adjacent aux deux autres.

(D) LIVRER

Le joueur prend tous les grains de café de toutes les cases (C) et les livre à un ou plusieurs Cafés dans sa zone d'activité ou vers son Entrepôt (cases (D)).

Si un Café de 2 cases est partiellement caché, il n'est PAS disponible pour recevoir une livraison. Les grains de café placés sur une case Café (D) y restent jusqu'à la fin de la partie, sauf si le Café est partiellement ou totalement recouvert (dans ce cas, les grains de café sont remis dans la réserve générale).

Les grains stockés dans un Entrepôt ne peuvent jamais être utilisés pour effectuer des livraisons ultérieures dans un Café.



Exemple 8

Livrez un grain de café rouge et un jaune à ce Café, et un grain de café jaune et trois verts à votre entrepôt en dépensant un point d'action. Il y avait déjà un grain de café rouge, un jaune et deux marrons dans votre entrepôt avant cette livraison.

Grains de café devant être livrés dans ce Café (posez les grains sur la case du Café).

Points de victoire gagnés en fin de partie si le Café a été totalement livré et s'il n'est pas partiellement recouvert.

Ville et date d'ouverture de ce Café.



➡ IMPORTANT : pour éviter toute confusion, les joueurs doivent toujours être conscients du type d'action qu'ils font (A, B, C ou D) pour profiter de l'effet des cases adjacentes. Par exemple, si les joueurs torréfient (action C), ils peuvent le faire plusieurs fois s'ils ont des cases C adjacentes. Les cases D, quant à elles, n'ont pas besoin d'être adjacentes : si les joueurs font une action de livraison, l'optimisation est immédiate car il est entendu que les entrepôts et les cafés des joueurs sont adjacents (dans leur réseau de distribution). C'est pourquoi tous les grains des cases C sont pris ensemble.

RÈGLES GÉNÉRALES

a) Le nombre de tasses visibles dans la zone d'activité après avoir placé une carte Plan détermine le nombre d'actions dont le joueur bénéficie pour ce tour.

Note:

Sur leur carte Entreprise, les joueurs placent leur tasse sur le nombre de points d'action disponibles, puis la déplacent chaque fois qu'ils effectuent une action pour en tenir le compte. Les points d'action non dépensés sont perdus à la fin de chaque tour.

b) Les joueurs doivent toujours avoir au moins une tasse visible dans leur zone d'activité (mais plus de tasses seront visibles, plus vous aurez de points d'action).

c) Une case ne peut jamais contenir plus d'une couleur de grains de café en même temps. Ceci ne s'applique pas aux Cafés (cases **D**).

d) Si des grains ont été posés lors d'une même action sur une case (**A**, **B** ou **C**), il n'est pas permis d'en ajouter sur cette case lors d'une autre action, y compris s'ils sont de la même couleur. Ceci ne s'applique pas aux Cafés (cases **D**).

e) Un joueur peut toujours et librement retirer des grains de café d'une case pour les remettre dans la réserve. Ceci ne lui coûte aucun point d'action.

Note

Dans les premiers tours, il est conseillé à chaque joueur de faire les actions auxquelles il a droit en montrant aux autres ce qu'il fait. Lorsque les joueurs sont habitués à effectuer des actions, ils peuvent le faire simultanément s'ils le désirent.

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS

Le jeu se termine dès que tous les joueurs ont fini leurs actions du 8ème et dernier tour.

Chacun gagne des points de victoire pour ses **Cafés entièrement approvisionnés** et pour les **grains de café stockés dans son Entrepôt** (cases **D**) comme suit :

a) La couleur avec le plus faible nombre de grains de café rapporte 2 points de victoire par grain (0 si aucun grain n'est stocké).

b) La couleur avec le deuxième plus faible nombre de grains rapporte 1 point de victoire par grain (0 si aucun grain de café n'est stocké).

c) Seules deux couleurs de grains rapportent des points, même si ces 2 couleurs, ou plus, ont le même nombre de grains.

Le joueur avec le plus de points est le gagnant. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur avec le plus de grains sur les cases de torréfaction (cases **C**). Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus de cubes sur les cases de séchage (cases **B**) l'emporte.

Si une égalité tenace persiste, tous les joueurs à égalité gagnent ; il est temps d'aller prendre un café!

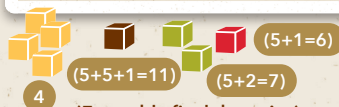
Décompte final des Cafés



Les Cafés entièrement livrés rapportent au joueur : $4+3+2 = 9$ points de victoire. Le Café Coimbra ne rapporte aucun point puisqu'il ne contient pas tous les grains de café demandés.

Décompte final de l'Entrepôt

Exemple 1



(Ensemble final de grains)

Jaune est la couleur avec le moins de grains de café :

• $2pv \times 4$ grains = 8 points de victoire.

Rouge est la couleur avec le deuxième plus faible nombre de grains :

• $1pv \times 6$ grains = 6 points de victoire.

Dans cet exemple, le joueur finirait la partie avec 23 points de victoire ($9+8+6$).

Exemple 2



(Ensemble final de grains)

Jaune est la couleur avec le moins de grains de café :

• $2pv \times 0$ grains = 0 point de victoire.

Rouge et **Vert** sont à égalité avec le deuxième plus faible nombre de grains, mais une seule de ces couleurs rapporte :





• $1pv \times 6$ grains = 6 points de victoire.

Dans cet exemple, le joueur finirait la partie avec 15 points de victoire ($9+0+6$).

VARIANTE AVANCÉE

Les joueurs expérimentés peuvent essayer cette variante qui ajoute une enchère pour le rôle de Cafetier. Les modifications suivantes sont apportées aux règles.

MISE EN PLACE

- 4 Mélangez les cartes Plan et posez-les face cachée à côté des réserves.
-  À 4 joueurs, retirez du jeu les 8 cartes avec le symbole  au dos.
-  À 3 joueurs, retirez 8 cartes supplémentaires au hasard (16 au total).
-  À 2 joueurs, retirez 16 cartes supplémentaires au hasard (24 au total).

TOUR DE JEU MODIFIÉ

- 1 Au début de chaque tour, le Cafetier pioche un nombre de cartes Plan égal au nombre de joueurs plus un et les dispose face visible sur la table.
- 1a En commençant par le Cafetier et en sens horaire, chacun peut passer ou faire une offre pour devenir le nouveau Cafetier. Si tout le monde passe, le Cafetier ne change pas.
- 1b Une offre doit impliquer au moins un grain de café ; zéro grain signifie passer. Les joueurs qui passent ne peuvent plus revenir dans l'enchère.
- 1c L'enchère du joueur est faite avec des grains de son Entrepôt qui sont immédiatement remis dans la réserve générale. Si un joueur égale ou dépasse l'offre faite par un autre joueur, il obtient le pion Cafetier.
- 1d Le joueur avec le pion Cafetier à la fin de l'enchère (lorsque tous les joueurs ont passés) est le nouveau Cafetier ;
- 1e En commençant par le Cafetier et en sens horaire, chaque joueur choisit une des cartes Plan face visible. On ne remplace pas de nouvelle carte après qu'un joueur en a choisi une.

ACHETER UNE CARTE PLAN : hormis lors des enchères, les joueurs ne paient pas de grains pour prendre une carte avec une tasse.



RÉDUCTION : un joueur peut utiliser un bateau pour stocker un unique grain utilisé dans une enchère (même si l'offre était de plus d'un grain). Le grain est placé sur la case du bateau et y reste jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que le bateau soit couvert par une autre carte. Dans les deux cas, le grain retourne à l'entrepôt et sera compté comme n'importe quel autre grain lors du décompte final.

- 4 Le tour se termine lorsque tous les joueurs ont fini leurs actions. À ce stade, le Cafetier retire la carte non choisie et une nouvelle manche commence.

— ★ ★ ☕ ★ ★ —

CONCEPTION : Rôla & Costa

ILLUSTRATION & GRAPHISME : Marina Costa

DÉVELOPPEMENT : David M. Santos-Mendes

REMERCIEMENTS : les concepteurs remercient

Bill Chapman, Chrys Meissner, Ursula Susnik,
Neil Horabin et Pedro Dominguez.

LOCALISATION : Pierre Steenebruggen

www.sylex-edition.fr

SUIVEZ-NOUS :

 facebook.com/sylexedition/

 instagram.com/sylex_games/



PYTHAGORAS

Des questions sur le jeu :
contact@sylex-edition.com

© PYTHAGORAS 2020

© SYLEX 2021





1713 befahl König D. João V. Sergeant Francisco Melo de Palheta, nach Französisch-Guayana zu reisen, um heimlich Kaffeesamen zur Aussaat nach Brasilien zu bringen. Brasilien war bereits 1800 einer der größten Kaffeeproduzenten der Welt. Kaffeetrinken wurde in der portugiesischen Kultur üblich und zu Beginn des 20. Jahrhunderts lieferten Kaffeebohnen aus Brasilien, São Tomé und Príncipe, Angola und Timor Mischungen, die in Portugal weithin geschätzt wurden. In diesem Spiel produzieren, transportieren und verarbeiten die Spieler Kaffee von seinem Ursprung bis zum exquisitesten Kaffeehaus in der portugiesischen *Belle Époque*.

ZIEL DES SPIELS

Das Spiel simuliert den Prozess, den die Kaffeebohnen (Würfel) vom Anbau bis zum Genuss durchlaufen.



Die Spieler geben Aktionspunkte aus, um Kaffeebohnen anzubauen, zu trocknen, zu rösten und schließlich an Kaffeehäuser zu verteilen oder an ihr Lager zu liefern.



SPIELMATERIAL

4 STARTKARTEN (jede Karte ist in 6 quadratische Felder unterteilt)

Kaffeebohnenplantagen-Feld (Aktion A)	 (A)	 (A)	 (B)	Trocknen-Feld (Aktion B)
	Aktionspunkt-Feld	 (A)	 (A)	








    140 KLEINE WÜRFEL (für jede der 4 Kaffeesorten 35 Stück)

4 GROSSE WÜRFEL  1 MEISTER-SPIELFIGUR  1 ANLEITUNG 



48 EINZIGARTIGE PLANUNGSKARTEN (jede Karte ist in 6 quadratische Felder unterteilt)





Schiffsfeld		 (A)		Aktionspunkt-Feld
Leeres Feld	 (A)		 (D)	Kaffeehaus: kann 1 oder 2 Felder belegen (Aktion D)



4 FIRMENKARTEN

Tabelle zum Nachhalten der Aktionspunkte			2		Bei Würfelmangel dient dieser Platz zum Würfeln: 1 auf einer Karte platzierter Würfel entspricht 5 Würfeln. Würfel außerhalb der Karte zählen als 1.
	3	4	5		
	6	7	8		
					 (D)

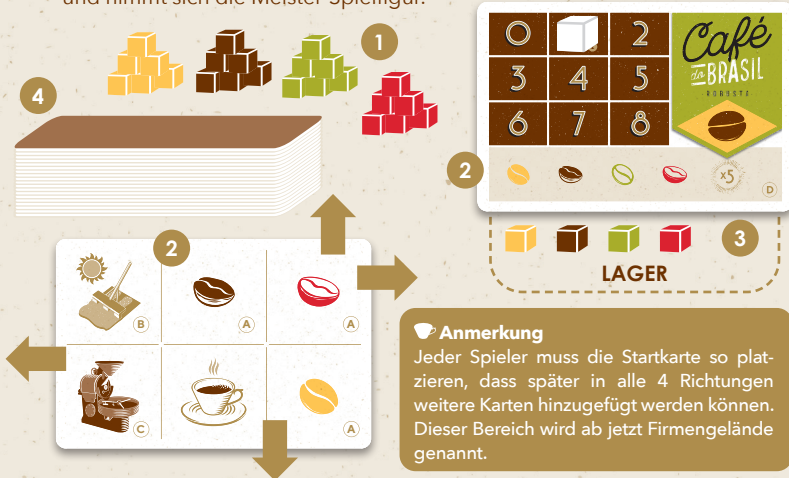
SPIELAUFBAU


- 1 Legt die kleinen Würfel (Kaffeebohnen) als allgemeinen Vorrat nach Farben sortiert (gelb, braun, grün, rot) in Reichweite aller Spieler auf den Tisch.
- 2 Jeder Spieler erhält eine Startkarte und die jeweilige Firmenkarte (gleiche Rückseite). Platziert einen weißen großen Würfel auf dem Feld 1 eurer Aktionspunktetabelle.
- 3 Die Spieler erhalten von jeder Farbe 1 (Kaffee-)Würfel, den sie unterhalb der Firmenkarte entsprechend der darüber aufgedruckten Bohnenfarbe auslegen. Dies ist das Lager.
- 4 Mischt die Planungskarten und legt den Stapel verdeckt neben die Würfel.
 Im Spiel zu dritt werden die 8 Karten mit dem Symbol  auf der Rückseite aus dem Stapel entfernt.
 Im Spiel zu zweit werden zusätzlich zu den 8 Sternkarten 8 weitere Karten zufällig entfernt (insgesamt 16).
 Im Solospiel entfernst du zufällig 16 Karten (zusammen mit den 8 Sternkarten insgesamt 24 Karten).

 **Anmerkung**
Das Solospiel folgt den Regeln einer üblichen Mehrspielerpartie.

Legt die entfernten Karten und nicht genutzte Start- und Firmenkarten zurück in die Schachtel.

- 5 Der Spieler, der zuletzt eine Tasse Kaffee getrunken hat, ist der erste Meister und nimmt sich die Meister-Spielfigur.



 **Anmerkung**
Jeder Spieler muss die Startkarte so platzieren, dass später in alle 4 Richtungen weitere Karten hinzugefügt werden können. Dieser Bereich wird ab jetzt Firmengelände genannt.

RUNDENABLAUF

- 1 Zu Beginn jeder Runde führt der Meister die folgenden Schritte durch:
 1. Er zieht 3 Planungskarten vom Stapel und legt sie offen auf dem Tisch aus.
 2. Er fordert die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander auf, 1 Karte zu nehmen/ zu kaufen (siehe unten). Die gewählte Karte wird sofort durch eine neue Karte vom Stapel ersetzt, so dass jeder Spieler immer die Auswahl aus 3 Karten hat.
 3. Er nimmt oder kauft schließlich selbst 1 der 3 Karten und legt die übrigen 2 Karten auf den Ablagestapel.
- 2 Jeder Spieler fügt die von ihm gewählte Karte seinem Firmengelände hinzu (KARTENAUSLAGE).
- 3 Jeder Spieler führt (mindestens) 1 bis 8 (maximal) Aktionen aus (entsprechend der Anzahl der sichtbaren Kaffeetassensymbole auf seinem Firmengelände) und verwendet die Firmenkarte, um seine ausgegebenen Aktionspunkte nachzuhalten.
- 4 Die Runde endet, wenn alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben. Anschließend gibt der Meister die Meister-Spielfigur an den Spieler zu seiner Linken weiter und eine neue Runde beginnt.
- 5 Eine Partie verläuft über 8 Runden. Der Stapel wird in der letzten Runde leer sein, so dass kein Zählen der gespielten Runden notwendig ist.



PLANUNGSKARTE KAUFEN: Wenn eine Karte eine Kaffeetasse enthält, muss ein Spieler einen beliebigen Würfel aus dem Lager bezahlen, um diese Karte zu kaufen. Wenn die Karte keine Kaffeetasse zeigt, ist die Karte kostenlos.



RABATT: Wenn der Spieler bereits 2+ Schiffe sichtbar auf seinem Firmengelände liegen hat, sind für ihn auch Karten mit Kaffeetasse umsonst.

Anmerkung

Wenn auf allen verfügbaren Karten Kaffeetassen sind und der Spieler weder einen Würfel zum Bezahlen im Lager noch 2+ Schiffe auf seinem Firmengelände hat, wählt er eine beliebige Karte aus. Diese wirft er aber ab, anstatt sie dem Firmengelände hinzuzufügen. Danach führt er wie gewohnt die Aktionen aus, zu denen er berechtigt ist.

KARTENAUSLAGE

Vor dem Ausführen einer Aktion müssen die Spieler die ausgewählte Planungskarte ihrem Firmengelände hinzufügen. Dieses Auslegen folgt einfachen Regeln, eine clevere Platzierung kann allerdings entscheidend sein!

- 1 Jede Planungskarte hat 6 Quadrate, auch wenn 2 der Quadrate ein größeres Feld bilden, wie dies bei einigen Kaffeehäusern der Fall ist.
- 2 Eine neue Karte muss immer 2, 3 oder 4 sichtbare Felder des Firmengeländes abdecken (Zu Beginn besteht das Firmengelände nur aus der Startkarte).

- 3 Eine neue Planungskarte muss immer auf und niemals unter andere Karten gelegt werden.
- 4 Eine neue Karte darf eine oder mehrere Karten abdecken. Quadrate, die bereits in früheren Runden abgedeckt wurden, zählen nicht, da sie nicht sichtbar sind.
- 5 Die neue Planungskarte darf gedreht und beliebig ausgerichtet gelegt werden.
- 6 Die neue Karte darf Quadrate mit Würfeln bedecken. Diese Würfel werden einfach zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Beispiel 1

Reihenfolge einer möglichen Kartenauslage

a) 2. Runde:
2 QUADRATE
ABGEDECKT

b) 3. Runde:
3 QUADRATE
ABGEDECKT

c) 4. Runde
4 QUADRATE
ABGEDECKT

d) 5. Runde
3 QUADRATE
ABGEDECKT

AKTIONEN

Im Spiel stehen 4 unterschiedliche Aktionen zur Verfügung, die alle auf dem Firmengelände des jeweiligen Spielers ausgeführt werden.

A ANBAUEN

Der Spieler nimmt einen Würfel aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn auf ein **leeres** Quadrat mit einer Bohne der passenden Farbe (A-Quadrat).



Wenn es eine Gruppe orthogonal benachbarter Bohnenfelder gibt, produzierst du für nur 1 Aktionspunkt auf jedem dieser Felder frische Bohnen.

Beispiel 3

Produziere für insgesamt 1 Aktionspunkt 1 gelben, 1 roten und 2 braune (Kaffee-)Würfel.

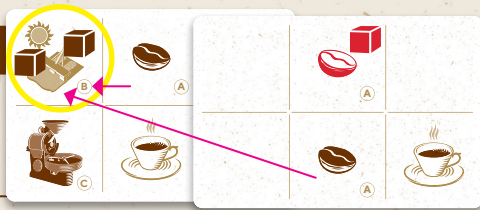


B TROCKNEN

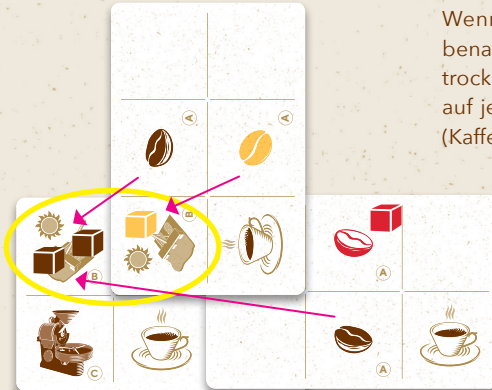
Der Spieler nimmt alle Würfel einer Farbe von einem oder mehreren Bohnenfeldern und legt sie auf ein **leeres** Trocken-Feld (B-Quadrat).

Beispiel 4

Trockne für 1 Aktionspunkt
2 braune (Kaffee-)Würfel.



Wenn es eine Gruppe orthogonal benachbarter Trocken-Felder gibt, trocknest du für **nur 1 Aktionspunkt** auf jedem dieser Felder einen Satz (Kaffee-)Würfel einer Farbe.



Beispiel 5

Trockne für 1 Aktionspunkt
2 braune und 1 gelben
(Kaffee-)Würfel.

C RÖSTEN

Der Spieler nimmt alle Würfel einer Farbe von einem oder mehreren Trocken-Feldern und legt sie auf ein **leeres** Rösten-Feld (C-Quadrat).

Beispiel 6

Röste für
1 Aktionspunkt
3 braune
(Kaffee-)Würfel.



Wenn es eine Gruppe orthogonal benachbarter Röstfelder gibt, röstest du für nur 1 Aktionspunkt auf jedem dieser Felder einen Satz (Kaffee-)Würfel einer Farbe.

Beispiel 7

Röste für insgesamt
1 Aktionspunkt 2 gelbe und
3 grüne (Kaffee-)Würfel.



Anmerkung

Der rote Würfel darf auf dem 3. Rösten-Feld geröstet werden
*, allerdings kostet dies 1 Aktionspunkt zusätzlich.

D LIEFERN

Der Spieler nimmt alle Würfel von allen Rösten-Feldern und liefert diese entweder an ein oder mehrere Kaffeehäuser auf dem Firmengelände (D-Quadrate) oder in sein Lager.

Wenn ein 2 Quadrate großes Kaffeehaus teilweise verdeckt ist, kann es KEINE Lieferungen annehmen. Würfel, die an ein Kaffeehaus geliefert wurden, bleiben dort bis zum Spielende liegen. Würfel im Lager dürfen später NICHT mehr an Kaffeehäuser geliefert werden!

ALLGEMEINE REGELN

a) Die Anzahl der sichtbaren Kaffeetassen auf dem Firmengelände nach dem Platzieren der Planungskarte gibt an, wie viele Aktionspunkte der Spieler in dieser Runde ausgeben kann.

Anmerkung:

Auf der Firmenkarte legen die Spieler den weißen Würfel auf die Zahl, die den verfügbaren Aktionspunkten entspricht und bewegen den Würfel nach jeder durchgeführten Aktion gen Null.

b) Die Spieler müssen immer eine Kaffeetasse auf ihrem Firmengelände sichtbar haben (bedenkt aber, dass ihr mit mehr sichtbaren Kaffeetassen auch mehr verfügbare Aktionspunkte bekommt).

c) Ein Quadrat kann nie (Kaffee-)Würfel von mehr als einer Farbe gleichzeitig enthalten. Gilt nicht für Kaffeehäuser.

d) Es ist nicht erlaubt, einem Quadrat, das bereits Würfel enthält, weitere Würfel hinzuzufügen, auch wenn sie dieselbe Farbe haben. Gilt nicht für Kaffeehäuser.

e) Ein Spieler kann immer Würfel von einem Feld entfernen, indem er sie wieder in den allgemeinen Vorrat legt. Dies kostet keinen Aktionspunkt.

Anmerkung

In den ersten Runden ist es ratsam, dass jeder Spieler nacheinander die gewählten Aktionen ausführt und den anderen zeigt, was er macht. Wenn die Spieler sich an den Ablauf gewöhnt haben, können sie ihre Aktionen auch gleichzeitig ausführen.

SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet, nachdem alle Spieler ihre Aktionen der 8. und letzten Runde ausgeführt haben.

Die Spieler erhalten Siegpunkte (SP) für ihre vollständig belieferten Kaffeehäuser und wie folgt für die (Kaffee-)Würfel in ihren Lagern:

a) Die Farbe mit den wenigsten Würfeln bringt 2 Siegpunkte pro Würfel (0, wenn keine Würfel gelagert wurden).

b) Die Farbe mit den zweitwenigsten Würfeln bringt 1 Siegpunkt pro Würfel (0, wenn keine Würfel gelagert wurden).

c) Es werden nur 2 Würfelfarben gewertet, selbst wenn es von 2 oder mehr Farben die gleiche Anzahl an Würfeln gibt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Würfeln auf den Rösten-Feldern. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt der Spieler, der mehr Würfel auf den Trocken-Felder hat.

Sollte es immer noch unentschieden sein, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg und trinken gemeinsam eine Tasse Kaffee.

Schlusswertung der Kaffeehäuser



Die vollständig belieferten Kaffeehäuser bringen dem Spieler: $4+3+2 = 9$ Siegpunkte. Die Siegpunkte vom Kaffeehaus Coimbra werden nicht mitgezählt, da nur 2 der 3 erforderlichen Würfel geliefert wurden.

Schlusswertung des Lagers

Beispiel 1

4
(Würfel bei Spielende)

Gelb ist die Farbe mit den wenigsten Würfeln:

- 2 SP x 4 Würfel = 8 Siegpunkte

Braun ist die Farbe mit den zweitwenigsten Würfeln:

- 1 SP x 6 Würfel = 6 Siegpunkte

In diesem Beispiel würde der Spieler die Partie mit 23 Siegpunkten beenden ($9+8+6$).

Beispiel 2

0 6 6 11
(Würfel bei Spielende)

Gelb ist die Farbe mit den wenigsten Würfeln:

- 2 SP x 0 Würfel = 0 Siegpunkte

Die zweitwenigsten Würfel sind braun und grün, aber nur 1 Farbe darf gewertet werden:





- 1 SP x 6 Würfel = 6 Siegpunkte

In diesem Beispiel würde der Spieler die Partie mit 15 Siegpunkten beenden ($9+0+6$).

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Erfahrene Spieler können diese Variante ausprobieren: Zu Beginn jeder Runde wird hier eine Auktion um die Rolle des Meisters hinzugefügt. Die Regeln ändern sich wie folgt:

SPIELAUFBAU

- 4** Mischt die Planungskarten und legt den Stapel verdeckt neben die Würfel.
-  Entfernt im Spiel zu viert die 8 Karten mit dem Symbol  auf der Rückseite aus dem Stapel.
-  Entfernt im Spiel zu dritt 8 weitere zufällige Karten (16 insgesamt).
-  Entfernt im Spiel zu zweit 16 weitere zufällige Karten (24 insgesamt).

ABGEWANDELTER RUNDENABLAUF

- 1** Zu Beginn jeder Runde zieht der Meister entsprechend der Spielerzahl +1 Karten vom Planungskartenstapel und legt sie offen aus.
- 1a** Beginnend mit dem Meister und im Uhrzeigersinn folgend muss jeder Spieler passen oder bieten, um neuer Meister zu werden. Wenn alle passen, wechselt die Rolle des Meisters nicht.
- 1b** Ein Gebot muss mindestens einen Würfel umfassen. Kein Würfel bedeutet passen. Die Spieler, die passen, können der Auktion nicht erneut beitreten.
- 1c** Die Spieler bieten mit Würfeln aus ihren Lagern, die sofort in den allgemeinen Vorrat gelegt werden. Wenn ein Spieler mindestens die gleiche Anzahl an Würfeln wie der Spieler zu seiner Rechten bietet, der noch nicht gepasst hat, erhält der Spieler die Meister-Spielfigur.
- 1d** Der Spieler, der die Meister-Spielfigur zum Ende der Auktion besitzt (wenn alle Spieler gepasst haben), ist der neue Meister.
- 1e** Beginnend mit dem neuen Meister und im Uhrzeigersinn folgend, wählt jeder Spieler eine Karte aus der Auslage der Planungskarten. Es werden keine Karten nachgelegt.

PLANUNGSKARTE KAUFEN: Nach der Auktion zahlen die Spieler keine Würfel mehr, um eine Karte zu erhalten.



RABATT: Ein Spieler kann ein Schiff nutzen, um maximal 1 Würfel seines Auktionsgebots zu lagern. Der Würfel wird auf das Schiffsfeld gelegt und bleibt dort bis zum Ende des Spiels, oder bis das Schiff durch eine spätere Karte abgedeckt wird, liegen. In beiden Fällen kehrt der Würfel in das eigene Lager zurück und wird wie jeder andere Würfel bei der Schlusswertung berücksichtigt.

- 4** Eine Runde endet, wenn alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben. Zu diesem Zeitpunkt entfernt der Meister die nicht gewählte Karte und eine neue Runde beginnt.



© 2021 HUCH!

www.hutter-trade.com

© PYTHAGORAS 2020

Alle Rechte vorbehalten

www.pythagoras.pt

Danksagung: Die Autoren danken den Beiträgen von Bill Chapman, Chrys Meissner, Ursula Susnik, Neil Horabin und Pedro Dominguez.



PYTHAGORAS

Autoren: **Röla & Costa**

Illustrationen/Grafikdesign: **Marina Costa**

Redaktion: **David M. Santos-Mendes**

Redaktion DE: **Silvia Herzog**

Übersetzung: **Malte Frieg**

Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickengefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.
Avvertenza! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

sylex
WELL CUT GAMES

HUCH!