

Es werden 8 Runden im Uhrzeigersinn gespielt, der Startspieler wechselt.

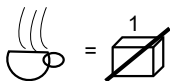
Ablauf einer Runde:

1) AUSWAHL 1 Karte aus der Auslage: PFLICHT

Der Startspieler (Meister) führt folgende Schritte aus:

- Er zieht 3 (Planungs)-Karten vom Stapel und legt sie offen auf den Tisch.
- Er fordert die Mitspieler auf, im Uhrzeigersinn nacheinander je 1 Karte zu nehmen bzw. zu kaufen.

- ◆ Enthält die neue Karte eine Kaffeetasse, ist 1 beliebiger Würfel aus dem eigenen Lager zu zahlen. Wenn die Karte OHNE Kaffeetasse ist ODER man hat bisher schon **2+ Schiffe** sichtbar auf seinem Gelände, zahlt man nichts.



- Sofort wird die Auslage wieder auf 3 Karten aufgefüllt.
- Der Startspieler nimmt bzw. kauft SELBST 1 der 3 Karten und legt die übrigen 2 auf den Ablagestapel.

2) ERWEITERUNG des eigenen FIRMEN-Geländes: PFLICHT

- ◆ **Jeder Spieler fügt seine neue Karte seinem Firmengelände hinzu.** Die Karte muss 2, 3 oder 4 sichtbare Felder des Geländes abdecken (ggf. über mehrere Karten). Ausrichtung ist beliebig. Dabei abgedeckte Würfel verliert man an den allgemeinen Vorrat.
- ◆ **Es muss IMMER mind. 1 Kaffeetasse sichtbar bleiben.**

3) AKTIONEN ausführen: AP = Aktions-Punkt(e)

- ◆ **In Spieler-Reihenfolge führt jeder Spieler 1 bis x seiner Aktionen aus.** Er kann dieselbe Aktion mehrfach nutzen, wenn es möglich und bezahlbar ist.
Beispiel:
1 AP für Anbau in einer Gruppe von 3 benachbarten Bohnen-Feldern.
Plus 1 AP für Anbau auf einem isolierten einzelnen Bohnen-Feld.
- ◆ **Jeder Spieler führt Aktionen mit seinen 1 bis 8 AP hintereinander aus, gemäß der Anzahl SICHTBARER Kaffeetassen auf seinem Firmengelände.** Auf der eigenen Firmenkarte hält man ausgegebene Aktions-Punkte nach. Es ist keine Pflicht, alle AP der Runde für mögliche Aktionen auszugeben. Aufsparen kann man sie allerdings nicht.

Aktion A ANBAUEN: 1 AP **NIMM 1 Würfel aus dem allgemeinen Vorrat und LEGE** ihn auf 1 LEERES A-Quadrat mit einer Bohne pass. Farbe.

1 AP Gibt es eine **GRUPPE** orthogonal benachbarter BOHNEN-Felder, kannst du für insgesamt 1 AP auf jedem dieser LEEREN Felder 1 Würfel vom allg. Vorrat ablegen, auch wenn unterschiedliche Farben in der Gruppe sind.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.07.25

Aktion B TROCKNEN:

- 1 AP **NIMM alle Würfel EINER Farbe von 1 - x Bohnen-Feldern** und LEGE sie auf ein LEERES TROCKNEN-Feld eines B-Quadrates.
- 1 AP Gibt es eine **GRUPPE** orthogonal benachb. TROCKNEN-Felder, kannst du für insgesamt 1 AP auf jedem dieser Felder 1 - x Kaffee-Würfel von Bohnen-Feldern genau EINER Farbe trocknen.
Beispiel: Du hast 2 Trocknen-Felder und trocknest auf dem einen Feld 3 gelbe und auf dem anderen Feld 2 rote Bohnen.

Aktion C RÖSTEN:

- 1 AP **NIMM alle Würfel EINER Farbe von 1 - x TROCKNEN-Feldern.** LEGE sie auf ein LEERES RÖSTEN-Feld eines C-Quadrates.
- 1 AP Gibt es eine **GRUPPE** orthogonal benachbarter RÖSTEN-Felder, kannst du für insgesamt 1 AP auf jedem dieser Felder 1 - x Kaffee-Würfel von Trocknen-Feldern genau EINER Farbe rösten.

Aktion D LIEFERN:

1 AP

- ◆ **NIMM ALLE Würfel von ALLEN RÖSTEN-Feldern und LIEFER** diese einzeln und nacheinander je wahlweise an **ENTWEDER** 1 Kaffeehaus (D-Quadrat) auf deinem Gelände **ODER** in dein LAGER.
- ◆ Ist ein 2 Quadrate belegendes Kaffeehaus teilweise abgedeckt, ist es nicht mehr belieferbar und wertet auch nicht, falls belegt. Würfel in Kaffeehäusern bleiben dort bis zum Spielende liegen. Jedes Kaffeehaus kann im Spiel **genau 1-mal beliefert** werden.
- ◆ **Was mal im LAGER ist, kann nicht mehr geliefert werden.**

ALLGEMEIN:

- ◆ Jedes Feld (außer Kaffeehaus) **mit** Würfel(n) darf nicht erneut mit Würfel(n) belegt werden.
- ◆ Jederzeit kann man ohne Kosten Würfel von Feldern ersatzlos in den allgemeinen Vorrat entfernen (kann Sinn machen).
- ◆ Ein Kaffeehaus kann über mehrere Runden komplettiert werden.

Runden-Ende:

Alle Spieler sind fertig mit ihren Aktionen.
Die Startspieler-Figur wandert nach LINKS.

Spielende:
Es gibt keine Karten mehr.

Jeder Spieler schaut sich sein Lager an und wertet:



- EINE der Farben (von 4 möglichen) mit den **wenigsten** Würfeln bringt 2 SP je Würfel dort.
- EINE andere der Farben (von 4 möglichen) mit den **ZWEIT-wenigsten** Würfeln bringt 1 SP je Würfel dort.
- SP von KOMPLETT belieferten Kaffeehäusern.**

SP = Siegpunkte

- ◆ Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit mehr Würfeln auf Rösten-Feldern siegt. Danach zählen mehr Würfel auf Trocknen-Feldern. Ansonsten gilt der Sieg dann als geteilt.

Würfel gelten als unendlich vorhanden. Ggf. Ersatz nutzen ODER Seite 14 lesen.