

Das Spiel geht über 7 Runden zu je 4 Phasen.

Ablauf einer Runde:

- Erhältet das Rundeneinkommen aus eurer jeweiligen Charakter-Karte oder von Verbesserungs-Karten, ggf. in Spielerreihenfolge, wenn nötig.

1) Markt-Phase:

In Zugreihenfolge kann man reihum immer GENAU 1 Aktion machen / passen. Es geht solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben.

Wer passt, ist mit der Markt-Phase durch für die aktuelle Runde.

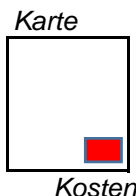
Folgende Dinge kann man erwerben: 1 Karte oder 1 Rezept je Zug

Rezept-Marker:

- Wähle 1 Rezept auf deiner Rezept-Karte und schau auf die Kategorie. Zahle 2 / 4 / 6 Münzen für 1 Würfel in bronze / silber / gold und platziere den Würfel links neben dem gewünschten Rezept auf deinem Klemmbrett.
- Damit ist dieses Rezept bis zum Spielende für Dich nutzbar.
- Die Getränke Moonshine, Vodka und Dein Spezial-Rezept erfordern keinen Würfel zum Freischalten. Du kennst deren Rezepte.

Basiszutaten- / Basiszubehörkarten:

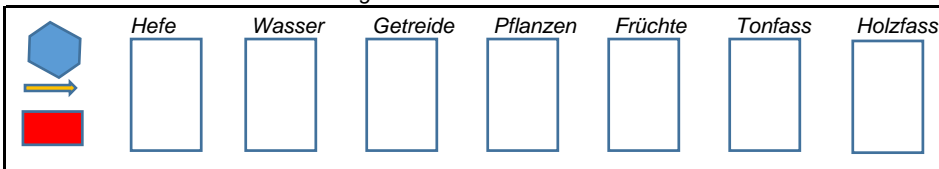
- Du kannst in jeder Runde max. 2 solche Karten kaufen. Es gibt dabei u.a. Basis-HEFE und Basis-WASSER. NUR durch den Kauf hast du 1 optionalen Bonus (nicht durch Tausch oder Kartenfähigkeiten):



HEFE: NIMM 1 Münze

WASSER: Du darfst oberste Karte eines beliebigen Premium-Kartenstapels aufdecken. Kaufe die Karte sofort ODER lege sie unten ihren Stapel.

Basismarkt-Tableau: Basiszutaten- / Basiszubehörkarten in 7 Stapeln insgesamt 88 Karten



ZUTATEN-Karten => legt man in seine VORRATS-KAMMER / GÄRBOTTICH.

- Zutaten-Karten repräsentieren die verschiedenen Zutaten beim Destillieren. **Alle Spirituosen benötigen 3 BASIS-Zutaten: Hefe, Zucker, Wasser.** Dadurch entsteht im Destillationsprozess ALKOHOL.
- Zucker ist in Getreide / Pflanzen / Früchten enthalten. Die Art des Zuckers bestimmt die Art der Spirituose, die man herstellt. Whiskey benötigt z.B. Roggen oder Mais, Brandy braucht Früchte.
- **Alkohol ist die 4. ZUTAT** und entsteht bei der Destillation.

ZUBEHÖR => legt man ins LAGER auf seinem Destillerie-Plan.

- Das sind Fässer und Flaschen. Jede Spirituose muss in ein Fass abgefüllt werden. Anfangs hat man 1 Metall-Fass. Manche Spirituosen benötigen aber ein Holz-/Tonfass, das du erst erwerben musst.
- Flaschen braucht man zum Verkaufen der Spirituosen.

Premiumzutaten- / Premiumzubehörkarten:

- Höherwertiges erwirbt man vom Premium-Markt, der 12 Karten in 3 Zeilen anbietet. Direkt nach Kauf 1 Karte füllt man sofort wieder die Auslage auf, indem verbliebene Karten nach rechts rutschen und links die neue hin kommt.
- Sollte einer der Stapel leer sein, werden alle Karten dieses Typs vom LKW genommen und zu einem neuen Stapel gemischt.

RABATTE: Erhält man durch mehrere Fähigkeiten Rabatte für einen bestimmten Karten-Typ, sind die Rabatte kumulativ.

Verbesserungen:

- **Spezialisten:** Das sind Mitarbeiter mit Expertenwissen.
- **Anschaffungen:** Sie verbessern deine Destillations-Fähigkeiten oder geben Rabatte auf bestimmte Karten.

- Viele Verbesserungen bringen zum Spielende auch SP. Dein Tableau hat Platz für 3 Verbesserungen. Du darfst welche abwerfen (auf den LKW), um Platz für neue zu schaffen.

- Fähigkeiten werden sofort nach Kauf der Verbesserung aktiv.

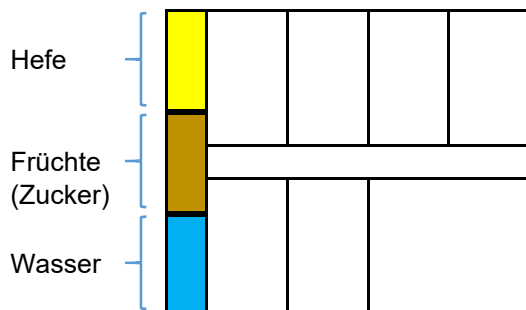
Alle Spieler haben gepasst: MARKT AUFRÄUMEN:

- Haben alle gepasst, wird die am weitesten rechts liegende Karte je Premium-Reihe auf entspr. Abwurfbereich des LKWs gelegt. Zu zweit: je 2 Karten. Karten der Auslage nach rechts aufschieben und Reihen links auffüllen.

2) Destill.-Phase:

alle spielen gleichzeitig

- In dieser Phase kommen Zutaten in den GÄRBOTTICH, um 1 EINZELNE Spirituose herzustellen.
- Zu Beginn der Phase darf man GENAU 1 seiner Zutaten-/Zubehörkarten gg. 1 Basiszutat (kein Zubehör) mit gleichen oder geringeren Marktkosten vom Basismarkt **TAUSCHEN**. Die abgegebene Karte kommt auf Basismarkt zurück bzw. LKW (Premium), Hefe, Alkohol, Startzubehör dürfen nicht abgegeben werden.
- LEGE alle Zutaten, die du diese Runde nicht nutzen willst, IN deine VORRATS-KAMMER.
- LEGE alle Zutaten, die du diese Runde nutzen willst, AUS deiner VORRATS-KAMMER in entsprechenden Bereich deines GÄRBOTTICHS.



- Mind. 1 Karte jeder Art (Hefe, Zucker, Wasser) ist erforderlich.
- Alkohol-Karten in deiner Vorrats-Kammer darfst du in den Hefe- und/oder Wasserbereich legen, anstatt oder zusätzlich zu der entspr. Zutat.

- FÜHRE 3 Schritte aus:
 - FÜGE deinem GÄRBOTTICH 1 Alkohol-Karte für jede Karte hinzu, die im Zucker-Bereich liegt. Nimm die Karte(n) vom allg. Alkoholkartenstapel.
 - MISCHE alle Karten aus deinem Gärbottich zu einem verdeckten Stapel. Dieser Stapel bildet dein Destillat.
 - DECKE die oberste und unterste Karte des Stapels auf und ENTFERNE sie aus deinem Destillat, d.h., zurück in deine VORRATS-KAMMER. Sie können in der nächsten Runde wieder verwendet werden.
- DECKE nun die restlichen Karten deines DESTILLATS auf. Das ist nun das **ERGEBNIS der DESTILLATION**. Erfüllen diese Karten die Vorgaben eines der dir bekannten Rezepte und du hast das entsprechende Fass, dann wurde die Spirituose erfolgreich destilliert. Du kannst nur GENAU 1 Rezept erfüllen, auch wenn dein Ergebnis für mehrere Rezepte reichen würde.

- LEGE alle Karten des Destillats offen aus, füge 1 passendes Fass aus deinem Lager hinzu und NIMM dir 1 zugehöriges LABEL (z.B. Whiskey) und lege es zu deinem Destillat.



Sollten in dieser Runde mehrere gleiche Labels einer Sorte vergeben werden, nehmt ihr in Zugreihenfolge. Auch wenn man kein Label erhalten sollte, kann man die Spirituose später verkaufen (aber ohne Label-Bonus).

REZEPTE und DESTILLATION:

- Die Rezepte geben an, welche Zucker-Art benötigt wird. Dein Destillat kann keine Zucker-Art enthalten, die nicht im Rezept aufgeführt ist (außer, es ist eine Abweichung angegeben).
- Jedes Destillat wird mind. immer entweder VODKA (falls es Zucker enthält) oder MOONSHINE (ohne Zucker) ergeben. Moonshine entsteht, wenn der einzige Zucker während der Destillation entfernt wird.

Beispiele:

- VODKA:** Mind. 1 Zucker wird benötigt. Man wählt beliebige Kombination aus Getreidezucker / Fruchtzucker / Pflanzenzucker. 1 Metall-Fass ist erforderlich.
- MONSHINE:** KEIN Zucker darf enthalten sein. 1 Metall-Fass ist erforderlich.
- GIN:** Mind. 2 Fruchtzucker werden benötigt. NICHT erlaubt: Getreide- und/oder Pflanzenzucker im Destillat. 1 Metall-Fass ist erforderlich.
- WHISKEY:** Mind. 2 Getreidezucker werden benötigt. NICHT erlaubt: Frucht- und/oder Pflanzenzucker im Destillat. 1 Holz-Fass ist erforderlich. Whiskey muss reifen.

SPEZIAL-REZEPTE:

- Brandy** Spezial-Rezepte haben einzigartige Labels, die zeigen, welche Zutaten benötigt werden und ob Reifung erforderlich ist. Sie zählen i.d.R. auch für Auszeichnungen und Zielkarten. Das Label ist auf der Rückseite des Spezial-Rezepts zu sehen.

LABELS:

Brandy

Sie zeigen die Kern-Info der Spirituose, die sie repräsentieren. Das sind dann die Zutaten und das Zubehör sowie erforderlicher Würfel zum Rezeptkauf.

3) Verkaufs-Phase:

in Zugreihenfolge spielen

- Die soeben hergestellte Spirituose / in deinem Fasskeller reife Spirituose darfst du verkaufen, um Münzen und SP zu erhalten.



Hat ein Rezept ein "nicht reifen-Symbol" (durchgestr. Sanduhr), MUSST du die Spirituose in dieser Runde verkaufen.



Hat ein Rezept ein "reifen-Symbol" (Sanduhr), MUSST du die Spirituose nach der Destillation mind. 1 Runde reifen lassen. Der Verkauf direkt in dieser Runde ist nicht möglich.

- Pro Zug darfst du genau 1 Spirituose verkaufen. Für die nächste Spirituose wartest du, bis du wieder in der Reihenfolge dran bist.

FÜHRE folgende Schritte für einen Verkauf aus:

- 1) LEGE dein DESTILLAT inkl. Fass und evtl. Aroma-Karten aus. FÜGE 1 Flasche aus deinem Lager hinzu.
- 2) BERECHNE den VERKAUFSWERT dieser Karten auf dem Rezept (gilt nur für Wodka, Moonshine, Spezialrezept) und nimm dir die entsprechenden Münzen aus dem Vorrat. Aromen bringen hier Münzen.
- 3) ADDIERE alle SP auf den Karten sowie auf dem Rezept (+Aroma-Bonus für gereifte Spirituosen). RÜCKE deinen SP-Zähler vor. Zusätzlich: SP durch Charakter-Karten bzw. Verbesserungen dazu.
- 4) LEGE das LABEL für diese Spirituose auf ein freies Feld deiner Wahl auf dem Label-Bonusbereich im oberen Teil deines Destillier-Tableaus. Erhalte den dazugehörigen Bonus.
- 5) Falls du deine Start-Karten genutzt hast (Metallfass und/oder Glasflasche), LEGE sie zurück in dein LAGER.

- 6) LEGE eine ggf. genutzte Premium-Flasche neben deine Destillerie. Sie ist jetzt ein Teil deiner Flaschensammlung (SP zum Spielende).
- 7) LEGE Basismarkt-Karten und Alkohol-Karten zurück auf ihre Stapel, Premium-Zutaten oder Premium-Fässer auf entspr. Abwurf-Stapel (LKW), Aroma-Karten auf deren Abwurf-Stapel, besondere Zutaten zurück in die Schachtel.

- Du darfst zusätzlich noch GEREIFTE Spirituosen aus deinem Fass-Keller VERKAUFEN, sobald du wieder an der Reihe bist. Schritte 1 - 7 auführen.

FLASCHEN:

- Um 1 Spirituose zu verkaufen, MUSST du 1 Flasche aus deinem LAGER verwenden. Sie kann beliebig sein. Nur deine Startflasche erhältst du immer wieder zurück. Premium-Flaschen bringen zusätzliche Münzen bzw. SP.

AROMA-BONUS:

- Eine reife Spirituose erhält in jeder Reifungs-Phase 1 Aroma-Karte. Beim Verkauf geben diese Karten zusätzliche SP (Münzwert oben links). Nicht gereifte Spirituosen erbringen keine zusätzlichen SP, auch wenn sie schon Aroma-Karten haben.
- Längere Reifung bringt mehr SP.

LABEL-BONUS:

- Oben auf deinem Destillier-Tableau sind nebeneinander 7 Bonusfelder. Jedes bietet 1 unterschiedlichen Sofort-Bonus bei Abdeckung mit Label, das du durch Verkauf einer Spirituose erhalten hast.
- Du darfst die Boni in beliebiger Reihenfolge je 1-mal wählen.
- Du darfst mehr als 1 Label derselben Sorte besitzen.
- Wählst Du 1 Karte vom Premium-Markt, wähle 1 offen liegende.
- Wählst Du 1 Karte vom LKW, darf es 1 beliebige sein.

4) Reifungs-Phase:*in Zugreihenfolge spielen*

- Alle deine Spirituosen reifen jetzt.
 - 1) LEGE dein Destillat (ohne Fass) verdeckt auf eines der Fasskeller-Felder.
 - 2) LEGE das Fass offen auf den Stapel + platziere das Label auf dem Fass.
 - 3) ZIEHE verdeckt die oberste Karte des AROMA-Stapels und lege sie unbesehen (!) unter deinen Destillat-Stapel.
- Bereits in deinem Fasskeller liegende Spirituosen aus früheren Runden erhalten je 1 AROMA-Karte.
- Du darfst dir jederzeit die Zutaten-Karten deiner Spirituosen im Fasskeller ansehen, aber nicht die darunter liegenden Aroma-Karten.

Ende der Runde:

- PRÜFT, ob ihr AUSZEICHNUNGEN erfüllt habt: JA = SP erhalten
Patt: Beteiligte teilen sich die SP (ggf. aufrunden).
Auszeichnung umdrehen - sie ist damit vergeben.
- BIETE TASTINGS an:
Falls Du in dieser Runde KEINE Spirituose **verkauft hast**, darfst Du ein TASTING in deiner Destillerie anbieten. Dazu darfst du bis zu 4 SP ausgeben und erhältst dafür entsprechend viele Münzen aus dem Vorrat. Du darfst nur SP ausgeben, die du auch hast.
- Nach dem **Ende der 3. Runde** müssen alle jeweils 1 ihrer ZIEL-KARTEN abwerfen und in die Schachtel legen.
- Rückt den RUNDEN-ZÄHLER um 1 Feld vor.
- Gebt den START-Marker im Uhrzeigersinn weiter. Die nächste Runde startet.
- Nach **Runde 7 endet die Partie** und die END-Wertung folgt.

ENDE der PARTIE:

- Es gibt noch SP für folgende Dinge:
 - 1) Jede Spirituose, die noch in deinem FASS-KELLER liegt, bringt die SP von den Karten ihres Destillats, den zugehörigen Fässern und Rezepten. Jede Aroma-Karte bringt 1 SP.
 - 2) Deine FLASCHEN-Sammlung bringt je nach Anzahl Flaschen derselben Region 2 - 15 SP.

Flaschen aus selber Region:

2	3	4	5	6+
2	4	7	10	15

SP:

Hast du mind. je 1 Flasche aus 3 verschiedenen Regionen = 5 SP.

- 3) VERBESSERUNGEN bringen ihre SP.
- 4) Jede erfüllte ZIEL-KARTE zählt ihre SP, wenn mind. 1 der geforderten Dinge vorhanden ist.
Labels im Fass-Keller zählen für die Wertung.
- 5) Je 5 übrige MÜNZEN = 1 SP.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

*Patt: Beteiligte rmit mehr Münzen siegt.**Andernfalls gilt der Sieg als geteilt.***CHARAKTER-KARTEN:**

Jeder Charakter hat eine einzigartige Fähigkeit, die man im Lauf der Partie nutzen kann.
Jeder Charakter stammt aus einer der 3 geografischen Regionen.

Die besondere Zutat:

Du erwirbst sie durch den entsprechenden Label-Bonus.
Sie darf für dein Spezialrezept oder ein anderes Rezept verwendet werden.