

Guatemala Cafe - KSR

2 Spielpläne auslegen: Anbaugelände (variabel oder fix) und Plantagen (2 Sp. oder 3 - 4 Sp.)
 Plan der Anbaugelände komplett mit Hütten, Arbeiterinnen und Schiffen befüllen.
 Das Bargeld der Spieler ist immer offen zu halten.

Ablauf eines Zuges:

1.) Einkäufer versetzen:

- 1 bis 3 Felder auf dem Rundweg mit dem Einkäufer in Pfeilrichtung ziehen.
- Ggf. kann jetzt 1x für 2 Centavos Gebühr 1 Feld zusätzlich vorgerückt werden.

2.) Aktion ausführen:

Eine der beiden folgenden Möglichkeiten muss gewählt werden.

a) Plantagenbau:

- **Der Spieler wählt 1 - 3 Ressourcen** = Hütten, Schiffe, Arbeiterinnen und später auch Wege aus der Reihe bzw. Spalte, in der der Einkäufer steht.
- **Die Ressourcen sind sofort zu bezahlen und zu verbauen.**
 Kosten dafür in Centavos je nach Bereich auf dem Plantagenplan:

Bereich	Hütte	Arbeiter	Wege
grau	2	1	0
grün	4	2	0
gelb	6	3	0

Schiffe
wählen je den günstigsten Steg (2 - 4)

Im Spiel zu zweit sind die Hüttenpreise vorgedruckt.

- Einsatz auf Plantagen-Plan:

Es gibt 5 Kaffeesorten mit jeweils 9 Arbeiterinnen, 3 Hütten + 3 Schiffen.

HÜTTEN: Auf einem beliebigen Bauplatz setzt man 1 Hütte und darunter eines seiner Besitzplättchen.

ARBEITERINNEN müssen auf einem Feld stehen, das waagrecht oder senkrecht an die Hütte oder eine Arbeiterin der selben Plantage angrenzt.

Jedes Feld trägt nur 1 Arbeiterin. Man kann Arbeiterinnen einsetzen, bevor die Hütte dazu steht. Dazu platziert man vorerst das Besitzplättchen unter einer Arbeiterin.

PLANTAGEN der gleichen Farbe dürfen weder waagrecht noch senkrecht aneinander grenzen.

PFADE oder **WEGE** sind keine Plantagengrenzen.

SCHIFF: Wird eine Hütte per Pfad mit einem Schiff der gleichen Farbe verbunden, vervielfältigen sich die Siegpunkte (siehe Tabelle unter Kaffee-Wertung).

WEGE: Einsatz beliebig auf vorgegebenen Pfaden bzw. frei (2 Personen-Spiel).

Hütten sind verbunden, wenn ihre **Hütteneinfahrt** durch vollständig belegte Pfade mit einem Hafen verbunden ist, wo ein Schiff derselben Farbe liegt.

Die Einfahrt ist durch Wagenspuren gekennzeichnet. Es braucht nur ein Stück des Weges an der Einfahrt vorbeiführen.*

2 Personen-Spiel: Eine beliebige Seite der Hütte gilt als Einfahrt.**

- **Freie Felder auf dem Anbauplan werden sofort durch je 1 Weg-Stäbchen aus dem allgemeinen Vorrat belegt, wenn der Spielzug beendet ist.**

b) Kaffee-Wertung:

Blockade (vor einer angekündigten Wertung):

Abfrage der Spieler mit Beginn bei Spieler links vom Werter.

- Jeder Spieler wird ggf. reihum gefragt, ob er die Wertung verhindern will.
- JA: Er ersetzt den Kaffeesack auf betreff. Anbaufeld durch 1 Sack derselben Farbe aus seinem Vorrat. Der wertende Spieler erhält 8 Centavos, aber Wertung entfällt.
- Der zur Wertung vorgesehene Kaffeesack kommt auf das letzte freie Feld der Siegpunkteleiste.
- Als Ersatz führt der verhinderte Spieler nun die Aktion "Plantagenbau" aus. Er darf aber den Einkäufer nicht mehr bewegen.
- Man darf nicht seine eigene Wertung blockieren, d.h., der Auslöser der Wertung darf nicht selbst (z.B.: aus taktischen Überlegungen) die Blockade machen.*

Wertung:

- **1 Kaffeesack aus der Reihe mit dem Einkäufer nehmen** und auf dem letzten freien Feld der Punkteleiste absetzen. **8 Centavos kassieren.**
- Wertung in ausgewählter Kaffeesorte findet statt, indem jeder Spieler mit Plantage in derselben Farbe Punkte erhält.

Arbeiterin mit Hütte	Anzahl verbundener Schiffe in der Farbe der Hütte. Punkte je Arbeiterin:		
ohne Schiff	1 Schiff	2 Schiffe	3 Schiffe
je 1 P.	je 2 P.	je 3 P.	je 4 P.

- Punkte auf der Siegpunkteleiste abtragen.

- Schiffe, die keine Punkte erzielt haben, bleiben im Spiel (z.B. in einem Hafen, zu dem keine farblich passende Hütte einer Wertung führt).
- Hat nur 1 Schiff gepunktet, kommt es in die Schachtel, bei mehreren Schiffen ist **das günstigste Schiff aus dem Spiel zu nehmen.**
 Bei jedem an einer Wertung **beteiligten Hafen** kann das dort je 1 Schiff betreffen.*
 Andere Schiffe rücken dann entsprechend auf.
- Der die Wertung auslösende Spieler legt **1 Kaffeesack** aus dem eigenen Vorrat auf das **frei gewordene Feld des Anbaugeländes.**
 Hat ein Spieler keine Kaffeesäcke mehr, darf er trotzdem noch Wertungen machen, wenn er mit dem Einkäufer eine Reihe mit vorhandenem Kaffeesack findet.
 Danach das leere Feld auf Anbauplan aus dem Vorrat im Beutel auffüllen.

3.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ende:

Sobald der Siegpunktmarker eines Spielers den zuletzt auf der Siegpunkteleiste gelegten Kaffeesack erreicht/überschreitet, endet das Spiel und es gewinnt, wer am weitesten vorne liegt. Patt: Mehr Geld bei den Beteiligten geht vor.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.06.07
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*lt. Nachfrage beim Verlag
 ** freie Auslegung der Spielregel