

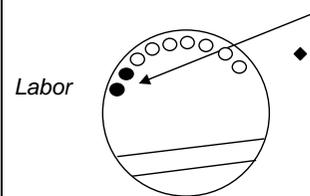
GP = Genusspunkte

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum wird solange gespielt, bis ein Spieler 21 GP erreicht hat. Wer dran ist, handelt nacheinander 4 Phasen ab.

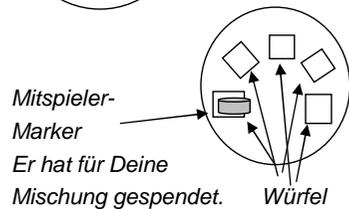
I. Werten!:

- ◆ Hast Du zu Beginn Deines Zuges die Mischung "Beste Bohne" oder "Bunte Mischung" in Deinem Besitz, erhältst Du dafür GP wie folgt:

- 1) GP erhalten:** 3 GP für Beste Bohne (zu zweit: 2 GP)
 2 GP für Bunte Mischung (zu zweit/dritt: 1 GP)
 Markiere mit einem Stift die Anzahl erhaltener GP auf der GP-Leiste Deines Forschungslabors.



- ◆ Liegen auf Deiner "Beste Bohne"-Mischung Würfel mit Markern von anderen Spielern, dann erhalten diese nun 1 GP pro Marker, unabhängig von Deinen erhaltenen Punkten.



2) Wertverfall (nur Beste Bohne):

- ◆ Entferne 1 Kaffee-Würfel Deiner Wahl von der Mischung in den allgemeinen Vorrat zurück. Das kann auch 1 Würfel mit Mitspieler-Marker sein.

3) Abschaffen oder Behalten (nur Beste Bohne):

- ◆ Für eine der folgenden Maßnahmen musst Du Dich entscheiden.
 - Willst Du Deine Mischung behalten, endet Dein Zug sofort. Liegt nur noch 1 Kaffee-Würfel auf der Mischung, musst Du "Abschaffen".
 - Wählst Du "Abschaffen", nimmst Du die restlichen Würfel vom Untersetzer der Mischung zurück. Den Untersetzer lege in die Tischmitte. Die Würfel bleiben vor Dir liegen. Weiter geht es mit Phase II.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 06.09.19, 22:40 Uhr

II. Würfeln!:

- ◆ **1)** Liegen NULL Kaffee-Würfel vor Dir, nimm 5 Kaffee-Würfel vom Vorrat.

- ◆ Liegen Kaffee-Würfel + ggf. Aroma-Würfel vor Dir, **MUSST** Du alle würfeln.
- ◆ VORHER dürfen Dir Mitspieler Aroma-Würfel **spenden** (sie würfeln für Dich).
 - Du darfst diese Ergebnisse nutzen, die Würfel bekommst Du aber nicht. Bei Nutzung ersetzt Du Aroma-Würfel durch Kaffee-Würfel vom Vorrat, die Aroma-Würfel kommen in Vorrat. Kaffee-Würfel auf entspr. Seite drehen.
 - Du legst auf jeden von Dir genutzten "gespendeten" Kaffee-Würfel 1 Marker des Mitspielers. Diese Würfel dürfen nur die Mischungs-**STÄRKE** verbessern. **Jeder Marker bringt dem spendenden Spieler sofort 1 GP.**
- ◆ **Bedenke:** **Genau 5** der geworfenen Würfel nutzt Du in Phase III.

- 2)** Du darfst freigeschaltete Würfeln!-Fähigkeiten einsetzen (siehe auch IV).

III. Mische oder Forche!:

- ◆ Setze Deine erwürfelten Bohnen ein für
 - Eine neue Mischung *oder*
 - für die Forche.

A) Eine neue Mischung:

Erfülle alle Bedingungen:

- BESTE BOHNE:**
- 1) Neue Mischung **MUSS** aus genau 5 Würfeln bestehen.
 - 2) Dein Wurf hat mind. 2 Kaffeebohnen gleicher Farbe.
 - 3) Die neue Mischung **MUSS** eine bessere Bewertung aufweisen, als die aktuelle Mischung bei einem Mitspieler (also nie bei Dir) **ODER** sie ist die erste Mischung dieser Art in der Partie.

Beachte:

- ◆ Aroma-Würfel werden beim Mischen wie reguläre Kaffee-Würfel genutzt. Fällt die Jokerseite, drehe den Würfel auf die gewünschte Seite.
- ◆ Genutzte Aroma-Würfel werden durch Kaffee-Würfel vom Vorrat ersetzt. Übrige (nicht genutzte Würfel) kommen in den Vorrat.

Bewertung der neuen Mischung: *siehe auch Seite 3 der KSR*

- a) **STÄRKE:** Anzahl gleicher Kaffee-Bohnen (2 - 5), nur eine Farbe wählen
- b) **RÖSTGRAD:** Die Farbe der Bohne ist ihr Röstgrad (1 - 6, weiß ... schwarz)

! Hast Du **erfolgreich** eine besser bewertete Mischung "Beste Bohne" erstellt?



- ◆ Dann nimm Dir den entsprech. Untersetter und lege ihn offen vor Dir aus. Evtl. noch vorhandene Würfel darauf kommen in den Vorrat zurück.
- ◆ Danach legst Du die 5 Würfel Deiner Mischung auf diesen Untersetter.
UND sofort erhältst Du 1 GP.

BUNTE
MISCHUNG:

- 1) Die neue Mischung MUSS aus genau 5 Würfeln bestehen.
- 2) Jeder Würfel MUSS eine unterschiedliche Farbe aufweisen.

! Die neue "**Bunte Mischung**" wird nicht bewertet und ersetzt IMMER eine bisherige "Bunte Mischung". Wer sie aber schon besitzt, kann sie dann nicht neu erstellen. Man darf hier auch keine gespendeten Würfel nutzen.

Hast Du **erfolgreich** eine neue "Bunte Mischung" erstellt?



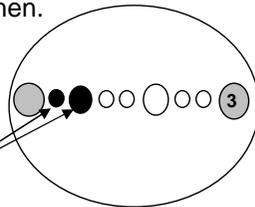
- ◆ **Sofort erhältst Du 1 GP UND** legst aber alle Würfel in den Vorrat zurück (nicht auf Untersetter).

! **MAX.** Jeder Spieler darf max. 1 Mischung besitzen. Erstellt er eine **1 Mischung besitzen:** "Beste Bohne" und hat die "Bunte Mischung" vor sich liegen, geht deren Untersetter in die Tischmitte zurück.

B) Forschen:

- ◆ Sortiere die geworfenen Würfel nach ihrer Farbe. Nutze Aroma-Würfel wie reguläre Kaffee-Würfel. Jokerseite = freie Seitenwahl.
- ◆ Wähle genau 1 Farbe und zähle die Anzahl Bohnen.
- ◆ Markiere entsprechend viele Forschungsschritte (FF) auf der zugehörigen Forschungsleiste Deines Forschungslabors. Max. 5 FF sind auf einmal möglich.

Bsp.: Hier wurden 2 FF markiert bei Farbe weiß



- ◆ Hat man das letzte Feld (mit Kaffee-Tasse) einer Forschungsleiste markiert, gilt diese als abgeschlossen und deren Fähigkeit erlischt damit. Der gestrichene Wert in der Kaffee-Tasse sind GP, die man JETZT erhält. Die gesamte Forschungsleiste ist nicht mehr nutzbar und wird gestrichen.

SCHWARZE Bohnen:

- ◆ Für schwarze Bohnen gibt es keine Forschungsleiste. Die dafür erhaltenen FF bringen stattdessen je 1 Aroma-Würfel aus dem Vorrat (begrenzt). Diese Würfel behält man bis zum Ende seines nächsten Spielzugs.

IV. AKTIVIEREN!:

- ◆ Nach MISCHEN oder FORSCHEN kann man neu erworbene Fähigkeiten erstmals nutzen. Man erhält eine Fähigkeit durch das Abtragen von FF.
- ◆ Solange die Fähigkeit der jeweiligen Bohnenfarbe noch besteht, darf man sie nun ggf. nutzen. Es gilt:
Immer, wenn man auf der Forschungsleiste das Feld "1X" / "2X" erreicht, schaltet man eine (neue) Fähigkeit erstmalig frei:

1X: Ab jetzt darf man in seinem Zug die Leisten-Fähigkeit 1-mal einsetzen.

2X: Ab jetzt darf man in seinem Zug die Leisten-Fähigkeit bis zu 2-mal einsetzen.

- ◆ Musst Du einen Gegner bei einer Fähigkeit als Ziel wählen, muss dieser auch die Wirkung möglichst vollständig ausführen können.

MARKER: siehe auch Seite 3 der KSR

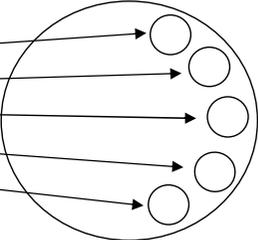
- ◆ Mit seinen 3 Markern kann man temporäre Fähigkeiten anzeigen.
- ◆ Der Marker am Ende der entsprechenden Forschungsleiste darf 1-mal genutzt werden, bevor er wieder in den Vorrat geht.
- ◆ Mehrere Marker auf der selben Fähigkeit sind erlaubt.
- ◆ Erhält man einen Marker und hat alle 3 im Einsatz, kann man einen davon zurücknehmen und neu einsetzen.
- ◆ Marker von abgeschlossenen Forschungsleisten gehen in den Vorrat.

Spielende: Sofort, sobald mind. 1 Spieler 21 GP erreicht, endet das Spiel.
Patt: Der Beteiligte mit weniger freigeschalteten Fähigkeiten siegt. Ansonsten gibt es mehrere Sieger.

Hilfen zu den Vorbereitungen einer Partie:

● Eintrag der Forschungsleisten-WERTE je Bohnenfarbe:

Farbe:	Röstgrad: (RG)	Forschungs-Grad	
		SANFT	WÜRZIG
WEISS	●	3	3
GELB	● ●	4	3
BRAUN	● ● ●	3	4
ROT	● ● ● ●	4	4
GRÜN	● ● ● ● ●	4	7
SCHWARZ	● ● ● ● ● ●		



Forschungslabor

Erläuterungen zu Markern:

- ◆ Über die Forschungsleiste der ROTEN BOHNEN kann man je 1 Marker erhalten, wenn man das Feld "1X" bzw. "2X" erreicht.
- ◆ In Phase IV legst Du 1 eigenen Marker vom Vorrat ans Ende der ROTEN Forschungs-Leiste auf die Kaffee-Tasse dort. Es können mehrere Marker dort liegen. Jeder Marker ist genau 1-mal nutzbar.



Nutzung eines Markers:

- ◆ Nimm den Marker fort und lege ihn auf eine Fähigkeit des für diese Partie verfügbaren Forschungs-Untersetzers (SANFT / WÜRZIG).
- ◆ Diese Fähigkeit ist für Deine Mitspieler bis zum Beginn Deines nächsten Spielzugs BLOCKIERT.

Beispiele für Bewertung einer Mischung:

Spieler A hat eine "Beste Mischung" vor sich liegen mit diesen Bohnen:

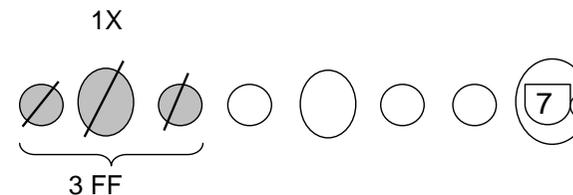
3 weiß	RG 1	Bewertung
1 braun	RG 3	
1 grün	RG 5	

Spieler B hat nun eine bessere "Beste Mischung" neu erstellt und ersetzt damit die bisherige.

3 gelb	RG 2	Bewertung
2 weiß	RG 1	

Beispiel einer Fähigkeiten-Freischaltung:

Es wird eine Partie gespielt, in der der Forschungs-Untersetzer "WÜRZIG" gilt. Spieler A hat in Phase III das FORSCHEN gewählt. Da er 3 grüne Bohnen erwürfelt hat, erhält er 3 Forschungs-Fortschritte (FF), die er auf der grünen Forschungsleiste seines Labors abträgt:



Dadurch wird die Fähigkeit "Engpass" 1-mal freigeschaltet und muss* in jedem Spielzug 1-mal genutzt werden.

Die Fähigkeit "Engpass" MUSS gemäß Regelheft (Seite 8) in Phase II genutzt werden. Der Spieler wirft hier also 1 Würfel weniger als er dürfte.

*Nur diese eine Fähigkeit MUSS genutzt werden, alle anderen sind optional.