

# SPIELREGEL

*Saashi*

# COFFEE ROASTER



## Ziel des Spiels

Den perfekten Kaffee kreieren: Das ist deine Aufgabe als COFFEE ROASTER in diesem Solospiel. 22 verschiedene Kaffeesorten warten darauf, dass du deine Röstfertigkeiten entweder in der Einzelpartie oder in der Röst-Challenge erprobst.

Die Herausforderung besteht darin, die zu Beginn noch harten Kaffeebohnen gleichmäßig zu rösten und ungünstige Anteile auszusortieren. Auf die anschließende Zubereitung der frisch gerösteten Bohnen folgt die alles entscheidende Tassenprobe: Ob du der nächste Meisterröster bist? Finde es heraus!

# Spielmaterial

1 doppelseitiger Spielplan  
„Röstbrett“

Standard:   
Leicht: 



1 Spielplan „Tassenprobe“



1 Rundenmarker



1 Röstmarker



1 doppelseitiger Spielplan  
„Thermostat und Röstzähler“

Standard:   
Leicht: 



103 Bohnenplättchen



14x  
harte Bohne

81x geröstete Bohne



18x  
Röstgrad 0



18x  
Röstgrad 1



18x  
Röstgrad 2



15x  
Röstgrad 3



12x  
Röstgrad 4



8x  
verkohlte Bohne

## 16 Geschmacksplättchen



5x  
Körper



5x  
Säure



5x  
Aroma



1x  
Joker

## 19 andere Plättchen



8x  
Feuchtigkeit



5x  
Rauch



6x  
Fehlbohne

## 1 Stoffbeutel



## 5 Plättchen „Tasseneffekte“



1x  
Zusatzbohne



1x  
Süße



1x  
Auswahl



1x  
Tausch

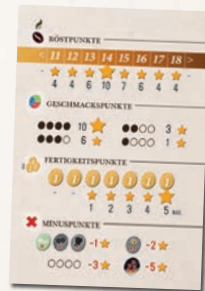


1x  
Pappschale

## 2 Sets mit je 22 doppelseitigen Kaffeekarten (Deutsch, English)



## 2 Übersichtskarten (Deutsch, English)



2 Infokarten (Deutsch, English)



1 Wertungsblock



2 Spielregeln (Deutsch, English)




# Spielvorbereitung

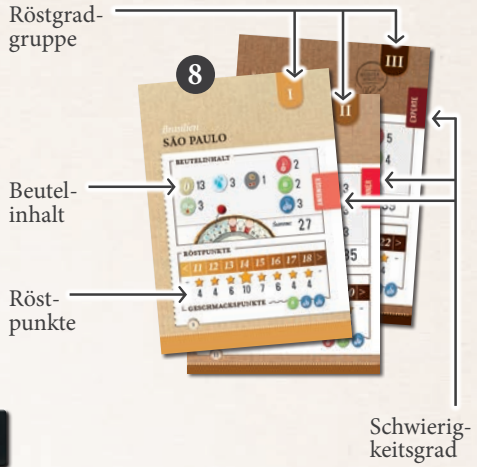
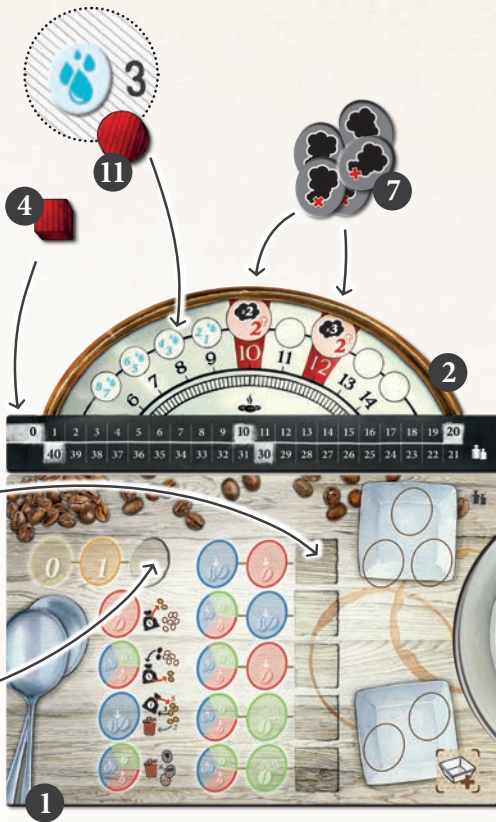


Im Folgenden beziehen sich die Regeln immer auf die **Standardversion** des Spiels: Die Spielpläne „Röstbrett“ und „Thermostat und Röstzähler“ werden dabei so ausgelegt, dass 2 Gewichte  oben rechts auf der Standardseite zu sehen sind. Wenn du das erste Mal COFFEE ROASTER spielst, kannst du auch die **vereinfachte Version** ausprobieren. Drehe hierzu die Spielpläne mit der leicht spielbaren Seite  nach oben. Zusätzliche Hilfen erleichtern dir den Röstvorgang und die Tassenprobe, sodass du schneller zum Erfolg gelangst.

- 1 Lege den großen Spielplan „Röstbrett“ vor dir auf dem Tisch ab.
- 2 Den Spielplan „Thermostat und Röstzähler“ platzierst du wie in der Abbildung oberhalb des Spielplans „Röstbrett“.
- 3 Lege nun den runden Spielplan „Tassenprobe“ so ab, dass er rechts in die Aussparung des Spielplans „Röstbrett“ passt. 
- 4 Setze den Röstmarker auf Feld 0 des Röstzählers.
- 5 Mische die 5 quadratischen Plättchen „Tasseneffekte“ verdeckt auf dem Tisch und platziere sie auf den leeren, quadratischen Feldern des Spielplans „Röstbrett“. Decke sie anschließend auf. 
- 6 Lege das Jokerplättchen auf dem leeren, ovalen Feld in der Mitte des Spielplans „Röstbrett“ ab.
- 7 Platziere so viele Rauchplättchen auf den rot unterlegten Feldern des Thermostats wie angegeben: Auf der Standardseite sind das 2 und 3 Plättchen.
- 8 Wähle eine Kaffeesorte anhand der Kaffeekarten aus: Für eine **Einzelpartie** wählst du eine beliebige Kaffeekarte aus und spielst nur diese eine Karte. Während der **Röst-Challenge** röstest du 3 verschiedene Kaffeesorten. Wähle für die erste Partie eine Kaffeekarte der Röstgradgruppe I (hellbraun) aus, die dem Schwierigkeitsgrad des Anfängers entspricht. Welche Karte du für die zweite und dritte Partie auswählst, hängt von deinem Ergebnis ab (siehe *Nächste Partie*).
- 9 Auf den Kaffeekarten steht, welche und wie viele Plättchen du für die jeweilige Partie benötigst. Nimm diese aus der Schachtel und lege sie offen vor dir ab.



Auf der leicht spielbaren Seite des Spielplans „Röstbrett“  legst du von den vor dir liegenden Plättchen jeweils 1 Geschmacksplättchen jedes Typs (1x Körper, 1x Säure und 1x Aroma) links oben ab. Diese Geschmacksplättchen stehen dir automatisch während der folgenden Röstrunden zur Verfügung, so, als hättest du sie gerade erst gezogen. Du kannst sie während des Röstvorgangs für Effekte nutzen, auf den Feldern liegen lassen oder auch am Ende der Rösthase in den Stoffbeutel werfen.



- 10 Die vor dir ausliegenden verbleibenden Plättchen legst du nun in den Stoffbeutel.
- 11 Setze den Rundenmarker wie folgt auf das Thermostat: Die Anzahl der im Stoffbeutel befindlichen Feuchtigkeitsplättchen (siehe Angabe auf der Kaffeekarte) bestimmt die Position des Rundenmarkers.



*Beispiel: Andrea hat sich eine Kaffeekarte ausgesucht, deren Sorte mit 7 Feuchtigkeitsplättchen startet. Somit wird der Rundenmarker auf das Feld mit der 7 gesetzt.*

**Die Röstung kann beginnen!**



# Spielablauf

COFFEE ROASTER gliedert sich in **2 Phasen**:

In der 1. Phase findet die **Röstung** in **mehreren** Röstrunden statt, in denen Plättchen aus dem Stoffbeutel gezogen werden. Dabei werden Bohnenplättchen geröstet und es können verschiedene Effekte eingesetzt werden, um die Röstung zu beeinflussen. Du kannst **nach jeder Röstrunde** entscheiden, die Röstphase zu beenden und zur 2. Phase, der Tassenprobe, überzugehen. (Spätestens, wenn sich der Rundenmarker nicht weiter verschieben lässt, **musst** du die Röstphase beenden.)

In der 2. Phase erfolgt die **Tassenprobe**, in der so lange Plättchen aus dem Stoffbeutel gezogen werden, bis alle zehn ovalen Felder des Spielplans „Tassenprobe“ belegt sind. Die Werte der Kaffeebohnen sowie die Zusammensetzung der Geschmacksplättchen in der Tasse bestimmen, wie du dich als Röster bewährt hast.

## Phase 1: Röstung

### Ablauf einer Röstrunde

1. Temperatur erhöhen
2. Plättchen aus dem Stoffbeutel ziehen
3. Feuchtigkeit entziehen
4. Plättchen für Effekte nutzen (optional)
  - a. Soforteffekte nutzen
  - b. Geschmackseffekte einsetzen
5. Rösten: Röstgrade der Bohnenplättchen erhöhen
  - a. Röstgrad steigern
  - b. Aufräumen
  - c. Röstzähler bedienen (optional)
6. Entscheidung: Röstvorgang abbrechen oder fortsetzen

## 1. Temperatur erhöhen

Das Thermostat ist zugleich dein Rundenanzeiger und bestimmt:

- wie viele Plättchen in der jeweiligen Runde gezogen werden.
- um welchen Grad die Kaffeebohnen geröstet werden.
- ob zusätzliche Rauchplättchen in den Stoffbeutel gelegt werden müssen.

Verschiebe zunächst den Rundenmarker auf dem Thermostat um ein Feld nach rechts.



Dieser Schritt entfällt während der ersten Röstrunde, da der Rundenmarker anhand der Feuchtigkeitsplättchen auf der Kaffeekarte erstmals platziert wird.

Wenn du den Rundenmarker auf ein Feld verschiebst, auf dem Rauchplättchen liegen, fügst du diese sofort dem Stoffbeutel hinzu.

## 2. Plättchen aus dem Stoffbeutel ziehen

Das Thermostat gibt die Anzahl der Plättchen an, die du für die aktuelle Röstrunde aus dem Stoffbeutel ziehst. Mische den Inhalt des Stoffbeutels zunächst sorgfältig durch, ziehe dann die geforderte Anzahl Plättchen und lege sie vor dir aus. (Du darfst dabei nicht in den Stoffbeutel schauen!)



Sollte die Anzahl der Plättchen im Stoffbeutel geringer sein als die Angabe auf dem Thermostat, so werden alle im Stoffbeutel befindlichen Plättchen gezogen.

## 3. Feuchtigkeit entziehen

Befinden sich unter den gezogenen Plättchen Feuchtigkeitsplättchen, so entferne diese aus dem Spiel und lege sie zurück in die Schachtel. Sie werden in der laufenden Partie nicht mehr benötigt.

### TIPP!

Um besser nachvollziehen zu können, was sich noch in deinem Stoffbeutel befindet, empfehlen wir dir, alle endgültig entfernten Plättchen (darunter fallen nicht die gerösteten Kaffeebohnen) auf die Kaffeekarte anstatt zurück in die Schachtel zu legen.

#### 4. Plättchen für Effekte nutzen (optional)

Dieser Schritt ist **optional**. Entscheidest du dich, auf den Einsatz von Effekten in der laufenden Röstrunde zu verzichten, legst du die Geschmacksplättchen am Ende der Röstrunde einfach wieder in den Stoffbeutel.

Es steht dir frei, die jeweiligen Effekte zu nutzen oder nicht, jedoch musst du – sofern du beide nutzt – zwingend diese Reihenfolge einhalten: erst **Soforteffekte**, dann **Geschmackseffekte**.

##### a. Soforteffekte nutzen

Platziere das benötigte Plättchen auf dem Feld neben dem gewünschten Soforteffekt auf der linken Seite des Spielplans „Röstbrett“. Auf einem Feld, das die Farben aller drei Geschmacksplättchen zeigt, legst du ein beliebiges Geschmacksplättchen ab.

Nutze den daneben angegebenen Effekt **sofort** (siehe Anhang: *Soforteffekte*).

Um das Jokerplättchen zu erhalten, setzt du 1 Bohne mit Röstgrad 0 sowie 1 Bohne mit Röstgrad 1 ein. Diese kannst du über mehrere Runden auf dem Spielplan „Röstbrett“ sammeln und bei der Komplettierung sofort gegen das Jokerplättchen eintauschen.

Es gibt kein Limit für den Einsatz von Plättchen in diesem Schritt. Jeder Effekt kann jedoch nur einmal pro Partie genutzt werden. Abgelegte Plättchen bleiben bis zum Ende der Partie liegen und zeigen die Nutzung des daneben angegebenen Effekts an.

##### b. Geschmackseffekte einsetzen

Setze deine Geschmacksplättchen für die folgenden Geschmackseffekte ein (siehe Anhang: *Geschmackseffekte*):

- Körper für „Konzentration“
- Säure für „Konservierung“
- Aroma für „Spaltung“

Bohnenplättchen, auf die ein Geschmackseffekt angewandt wird, werden **nicht** geröstet.



Du kannst einen Geschmackseffekt nur nutzen, wenn du das dafür verwendete Plättchen anschließend auf einem freien Feld für die Freischaltung eines Tasseneffekts ablegen kannst.



Zur Freischaltung eines Tasseneffekts legst du das Plättchen auf ein Feld auf der rechten Seite des Spielplans „Röstbrett“, das der Farbe des Plättchens entspricht. Auf einem Feld, das die Farben aller drei Geschmacksplättchen zeigt, kannst du jedes beliebige Geschmacksplättchen ablegen.



Das Jokerplättchen kann für jeden beliebigen Geschmackseffekt eingesetzt werden. Es muss jedoch anschließend seinem verwendeten Typ entsprechend abgelegt werden. Wird es zum Beispiel für den Geschmackseffekt Konzentration (also als „Körper“) verwendet, muss es anschließend auf einem roten Feld bzw. einem Feld, das alle Farben zeigt, platziert werden. Ist kein passendes Feld frei, kann der Geschmackseffekt nicht eingesetzt werden.

Du brauchst immer 2 Geschmacksplättchen. Diese können in unterschiedlichen Runden auf dem Spielplan „Röstbrett“ abgelegt werden. Sobald neben einem Tasseneffekt beide Felder belegt sind, legst du das entsprechende quadratische Plättchen für die Tassenprobe auf das dafür vorgesehene Zielfeld. Einsetzen kannst du den Effekt allerdings erst während der Tassenprobe. Platzierte Geschmacksplättchen bleiben bis zum Ende der Partie liegen.



Erklärt werden die Tasseneffekte im Einzelnen im *Anhang*.



## 5. Rösten: Röstgrade der Bohnenplättchen erhöhen

### a. Röstgrad steigern

Zum Rösten steigerst du den Röstgrad deiner gezogenen Bohnenplättchen und gehst dabei wie folgt vor:

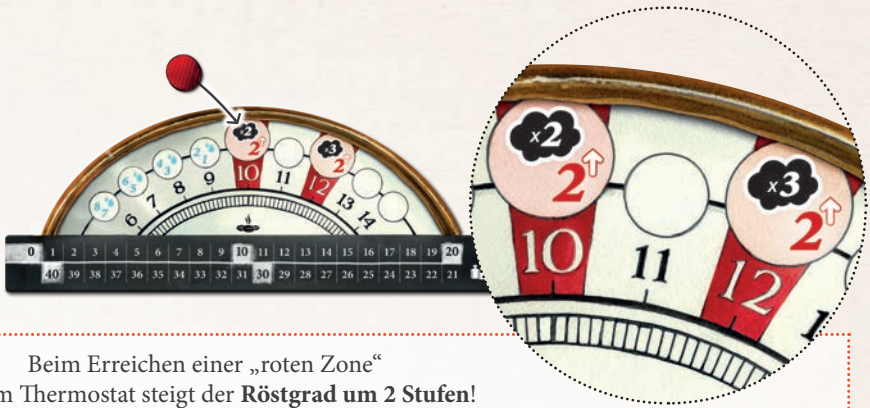
Steigere den Röstgrad aller Bohnenplättchen **um 1**. Dazu entfernst du die ausliegenden Bohnenplättchen aus dem Spiel, indem du sie in die Schachtel legst und durch Bohnen mit einem um 1 höheren Röstgrad ersetzt und sofort dem Stoffbeutel hinzufügst.

Die harten Bohnen steigen dabei zu Bohnen mit Röstgrad 0 auf.

Kaffeebohnen mit Röstgrad 4 werden durch ein erneutes Rösten zu verkohlten Bohnen. Diese Bohnen sind „übröstet“ und bringen am Ende Minuspunkte.



Die Röstung erfolgt immer in **absteigender Reihenfolge**, beginnend mit Bohnen des höchsten Röstgrads (zum Beispiel: Röstgrad 4 > verkohlte Bohne) hin zum niedrigsten Röstgrad (zum Beispiel: harte Bohne > Röstgrad 0).



Beim Erreichen einer „roten Zone“ auf dem Thermostat steigt der **Röstgrad um 2 Stufen!** Somit können auch Bohnen mit Röstgrad 3 verkohlen.

**Ausnahme:** Harte Bohnen können immer nur um 1 Röstgrad gesteigert werden und werden in beiden Fällen (normale Röstung oder Röstung in einer „roten Zone“) zu Bohnen mit Röstgrad 0.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass sich das entsprechende Plättchen beim Steigern des Röstgrads nicht mehr in der Schachtel befindet, wird der Röstgrad des Bohnenplättchens nicht erhöht. Stattdessen wird es „ungeröstet“ in den Stoffbeutel zurückgelegt.

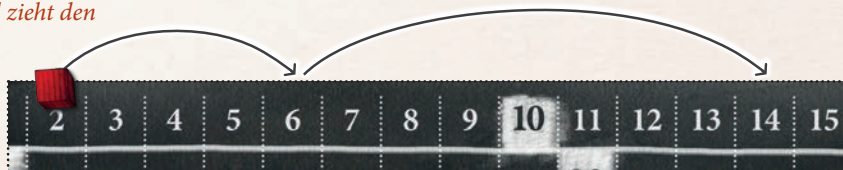
## b. Aufräumen

Alle übrigen, nicht eingesetzten Plättchen legst du jetzt zurück in den Stoffbeutel.

## c. Röstzähler bedienen (optional)

Nach dem Röstvorgang kannst du noch den Röstzähler bedienen, um zu sehen, wie weit die Röstung bereits vorangeschritten ist; für das Spiel selbst ist der Röstzähler nicht relevant. Dabei bewegst du den Röstmarker für jede Steigerung eines Röstgrads um 1 Feld vorwärts.

*Beispiel: Lili hat den Röstgrad von 4 Bohnen um jeweils 1 Stufe gesteigert. Deshalb bewegt sie den Röstmarker auf dem Röstzähler 4 Felder vorwärts. In der nächsten Runde befindet sich der Röstvorgang in der „roten Zone“. Sie erhöht ihre nächsten 4 Bohnen jeweils um 2 Röstgrade und zieht den Röstmarker um 8 Felder vor.*



Ist der Röstmarker bei 39 angekommen und du willst mit der Röstung fortfahren, setzt du den Röstmarker wieder auf 0. Rechne ab diesem Zeitpunkt zu der Angabe auf dem Röstzähler immer 40 Röstpunkte hinzu.



In bestimmten Fällen muss der Röstmarker zurückgesetzt werden. Für jeden verlorenen Röstgrad setzt du dann den Röstmarker um 1 Feld zurück. Wurde zum Beispiel eine Bohne mit Röstgrad 4 zu einer verkohlten Bohne geröstet, wandert der Röstmarker 4 Felder zurück.

## 6. Entscheidung: Röstvorgang fortsetzen oder abbrechen

Deine Röstrunde ist beendet. Entscheide jetzt, ob du mit der Röstung fortfahren oder direkt zur Tassenprobe übergehen möchtest.

Wenn du deine Röstung fortsetzt, beginnst du bei der nächsten Röstrunde wieder mit Schritt 1. Bei der Entscheidung kann dir der Röstzähler behilflich sein: Dieser zeigt dir den Gesamtrostgrad deiner Bohnen im Stoffbeutel an.

## Phase 2: Tassenprobe

### Ablauf der Tassenprobe

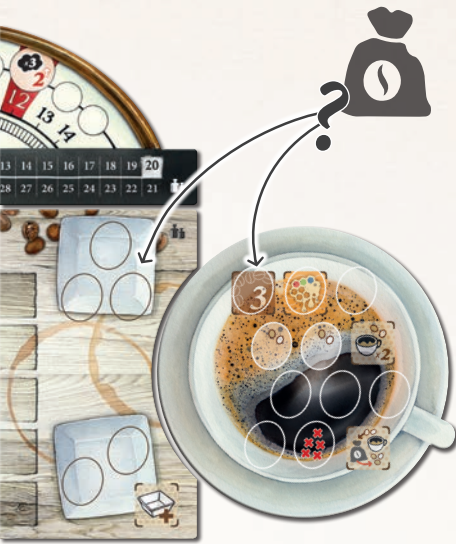
Ziehe immer 1 Plättchen nach dem anderen aus dem Stoffbeutel und entscheide jeweils sofort, ob du das Plättchen in die Tasse oder in die Pappschale legst.

Sind in der Pappschale keine Felder mehr frei, **musst** du das Plättchen in deiner Tasse platzieren.

Das machst du so lange, bis entweder alle zehn ovalen Felder auf dem Spielplan „Tassenprobe“ belegt sind oder der Stoffbeutel leer ist.



Mithilfe des Tasseneffekts „Auswahl“ kann es vorkommen, dass von dieser Regel abgewichen wird (siehe Anhang: *Tasseneffekte*).



Nur dann, wenn du das Plättchen in der Tasse platzierst, wird es später für die Wertung berücksichtigt. Platzierst du es stattdessen in der Pappschale, wird es nicht gewertet.

- Die Platzierung der Plättchen erfolgt von oben nach unten und von links nach rechts. Beginne also mit der obersten Reihe und lege dort das erste Plättchen auf das erste freie Feld von links. Das letzte zu belegende Feld erkennst du an den 5 roten Kreuzchen.
- Feuchtigkeitsplättchen werden beim Ziehen wie gewohnt sofort aus dem Spiel genommen.
- Die Plättchen können nur auf freien Feldern abgelegt werden. Auf einem Feld kann maximal 1 Plättchen abgelegt werden.



Die 2. Pappschale steht dir nur zur Verfügung, wenn du zuvor in der Röstphase den Tasseneffekt „Pappschale“ erworben hast (siehe Anhang: *Tasseneffekte*).

Einmal platzierte Plättchen bleiben liegen und können weder entfernt noch verschoben werden.



Mit dem Tasseneffekt „Tausch“ ist es möglich, den Inhalt der Tasse im Nachhinein zu ändern (siehe Anhang: *Tasseneffekte*).

Sobald alle Felder in der Tasse belegt sind oder dein Stoffbeutel leer ist, erfolgt die Wertung.



Wurden beim Röstvorgang die Tasseneffekte „Zusatzbohne“ und/oder „Süße“ erworben und in der Tasse platziert, können die hierfür vorgesehenen Felder nicht mit Plättchen aus dem Stoffbeutel besetzt werden. Sind die Felder jedoch frei, werden sie mit den Plättchen aus dem Stoffbeutel gefüllt. Hingegen sind die Felder für die Tasseneffekte „Auswahl“ und „Tausch“ für diese Plättchen reserviert und können nicht mit Plättchen aus dem Stoffbeutel belegt werden.

# Wertung

Für die Wertung der Tassenprobe werden die Punkte wie folgt ermittelt:

## 1. Röstpunkte

Ermittle zunächst den Gesamtröstgrad, indem du die Röstgrade aller Bohnenplättchen in der Tasse (eventuell mit dem Tasseneffekt „Zusatzbohne“) addierst.

Die Röstpunktskala der aktuellen Kaffeekarte zeigt dir, wie viele Röstpunkte du für dein Ergebnis erhältst. Die weißen Zahlen geben den Gesamtröstgrad deiner Tasse an und die darunter befindlichen grauen Zahlen die Röstpunkte.



*Beispiel: Martins Tasse enthält 3 Plättchen mit Röstgrad 2, 1 Plättchen mit Röstgrad 3 und 2 Plättchen mit Röstgrad 4. Daraus ergibt sich ein Gesamtröstgrad von 17 ( $3 \times 2 + 3 + 2 \times 4$ ). Er erhält dafür 6 Röstpunkte. Bei der Kaffeekarte „Sambia, Kasama AA“ liegt der optimale Röstgrad bei 16, um die Höchstpunktzahl von 10 Röstpunkten zu erzielen.*



Liegt der Gesamtröstgrad der Tasse außerhalb der dargestellten Röstpunktskala, erhältst du keine Röstpunkte.

Notiere deine erzielten Röstpunkte auf dem Wertungsblock.

## 2. Geschmackspunkte

Welche Geschmacksplättchen die Kaffeesorte bei der Tassenprobe am besten unterstreichen, zeigt dir die Kaffeekarte im Bereich der Geschmackspunkte. Gewertet werden nur Geschmacksplättchen, die in der Tasse platziert wurden.

- Das Jokerplättchen darf immer ein beliebiges Geschmacksplättchen ersetzen.
- Der Tasseneffekt „Süße“ wird auf einigen Kaffeekarten als weiteres Geschmacksplättchen gefordert. Bei allen anderen kann „Süße“ ein beliebiges Geschmacksplättchen ersetzen.
- Stimmt 1 Geschmacksplättchen mit der Angabe der Geschmackspunkte auf der Kaffeekarte überein, erhältst du 1 Punkt, für 2 Übereinstimmungen gibt es 3 Punkte, für 3 Übereinstimmungen 6 und bei 4 übereinstimmenden Plättchen erhältst du 10 Punkte.
- Wenn eine Kaffeekarte nur 3 Geschmacksplättchen im Bereich der Geschmackspunkte angibt, können maximal 6 Punkte erzielt werden.
- Weitere, darüber hinausgehende Geschmacksplättchen, die der Tasse hinzugefügt wurden, erzielen keine zusätzlichen Punkte.

*Beispiel: Die Kaffeekarte verlangt 2 Geschmacksplättchen „Aroma“, die sich in Martins Tasse befinden. Auch 1 Geschmacksplättchen „Säure“ wird gefordert, das sich zwar nicht in der Tasse befindet, aber durch den Tasseneffekt „Süße“ ersetzt wird. Somit erhält Martin 6 Geschmackspunkte für 3 Übereinstimmungen.*

## 3. Fertigkeitspunkte

3 oder mehr Bohnenplättchen in der Tasse mit gleichem Röstgrad bringen zusätzliche Punkte. Je mehr Bohnenplättchen mit dem gleichen Röstgrad vorhanden sind, desto mehr Fertigkeitspunkte werden vergeben.

Bei 3 Plättchen mit dem gleichen Röstgrad (zum Beispiel 3 Bohnenplättchen mit Röstgrad 2) in deiner Tasse, erhältst du 1 Fertigkeitspunkt. Dementsprechend erhältst du für

- 4 gleiche Plättchen = 2 Punkte
- 5 gleiche Plättchen = 3 Punkte
- 6 gleiche Plättchen = 4 Punkte
- 7 oder mehr gleiche Plättchen = 5 Punkte

*Beispiel: Für die 3 Plättchen mit Röstgrad 2 erhält Martin 1 Fertigkeitspunkt.*

## 4. Minuspunkte

Minuspunkte werden von der Gesamtpunktzahl deiner Tasse abgezogen und ergeben sich, wenn sich die folgenden Plättchen in der Tasse befinden:

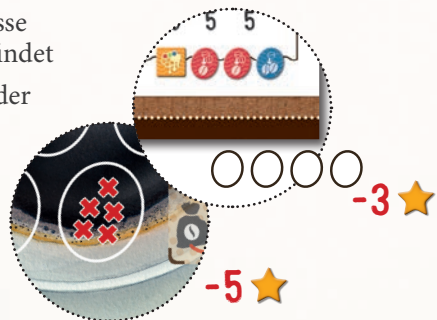


Harte Bohnen, verkohlte Bohnen und Rauchplättchen ergeben jeweils 1 Minuspunkt, Fehlbohnen bringen 2 Minuspunkte. Plättchen, die du in der Pappschale abgelegt hast, werden nicht in die Wertung einbezogen.

Minuspunkte erhältst du auch in den folgenden Fällen:

- 3 Minuspunkte, wenn sich in deiner Tasse kein einziges Geschmacksplättchen befindet
- 5 Minuspunkte, wenn beliebig viele Felder innerhalb deiner Tasse frei bleiben

*Beispiel: Für 1 verkohlte Bohne erhält Martin 1 Minuspunkt.*



## 5. Ergebnis eintragen

Notiere auf einem Blatt des Wertungsblocks in der ersten Spalte die Kaffeesorte und in den nachfolgenden Feldern die erzielten Röst-, Geschmacks- Fertigkeitens- und Minuspunkte. Addiere Röst-, Geschmacks- und Fertigkeitenspunkte und ziehe von der Summe die Minuspunkte ab. Das Ergebnis trägst du in das letzte Feld der Reihe ein. Von deinem Ergebnis hängt ab, welche Kaffeekarte du in der nächsten Partie auswählen darfst (siehe *Nächste Partie*).

*Beispiel: Martin kommt somit auf ein Ergebnis von 12 Punkten.*



## Nächste Partie

Entferne nach deiner ersten Partie alle übriggebliebenen Plättchen von den Spielplänen, leere deinen Stoffbeutel und lege die Plättchen in die Schachtel zurück. Bereite die Spielpläne und Plättchen erneut vor: Rauchplättchen auf dem Thermostat platzieren, Tasseneffekte mischen und auf leere Felder verteilen, Jokerplättchen platzieren.

Die 22 Kaffeekarten sind in 3 Röstgradgruppen unterteilt. Diese kannst du an der Farbgebung (hellbraun, mittelbraun und dunkelbraun) sowie an der römischen Ziffer auf der Kaffeekarte erkennen. Die Gruppen unterteilen sich außerdem in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade: Anfänger, Könner und Experte. Auch diese Angabe findest du auf den Kaffeekarten. In der ersten Partie spielst du eine Kaffeekarte der Röstgradgruppe I, in der zweiten Partie eine der Röstgradgruppe II und in der dritten eine der Röstgradgruppe III.

Anhand deines Ergebnisses in der Vorrunde wählst du nun die nächste Kaffeekarte aus:

Hast du 9 oder weniger Punkte erzielt, fährst du mit einer Karte des Schwierigkeitsgrads „Anfänger“ fort. Bei 10 bis 14 Punkten greifst du zu einer Karte des Schwierigkeitsgrads „Könner“ und wenn deine Punktzahl bei 15 oder mehr liegt, fährst du mit dem Schwierigkeitsgrad „Experte“ fort.

### In Röstgradgruppe I mit dem Schwierigkeitsgrad „Experte“ starten

Dieses Privileg musst du dir erspielen! Bevor du mit dem Schwierigkeitsgrad „Experte“ in Röstgradgruppe I starten kannst, musst du mindestens den Rang des *Mittelklasse Rösters* erworben haben. Ab diesem Zeitpunkt steht es dir immer frei, mit dem Schwierigkeitsgrad „Experte“ in Röstgradgruppe I zu beginnen.

## MEISTERRÖSTUNGEN

In COFFEE ROASTER befinden sich 5 Meisterröstungen, also 5 ganz spezielle Kaffeesorten, die nicht nur handverlesen sind, sondern eine besondere Herausforderung darstellen und dementsprechend schwierig zu spielen sind.

Sie verfügen jeweils über den Schwierigkeitsgrad „Experte“. Wenn du zum Meisterröster aufsteigen willst, musst du dich an diese Kaffeesorten heranwagen, denn nur mit diesen Sorten kannst du besonders hohe Punktzahlen erreichen!



# Spielende

Die Röst-Challenge endet nach 3 Partien. Die Ergebnisse aller drei Tassenproben werden auf dem Wertungsblock addiert und ergeben den erzielten Röstrang.



Du kannst auf dem Wertungsblock zusätzlich das Datum und den erzielten Röstrang eintragen, damit du deinen Fortschritt auch später noch nachvollziehen kannst.



## Röstrang

Basierend auf deinem Gesamtpunktestand kannst du mithilfe der folgenden Rangübersicht deinen Rang ablesen:

Punkte	> Rang
60 oder mehr	> Meisterröster
53 bis 59	> Spitzenröster
47 bis 52	> Stadtbester Röster
40 bis 46	> Chefröster
35 bis 39	> Mittelklasse Röster
28 bis 34	> Aufstrebender Röster
20 bis 27	> Röstergeselle
bis 19	> Auszubildender Röster



### Jokerplättchen

Das Jokerplättchen ersetzt jedes beliebige Geschmacksplättchen. Wird es in der aktuellen Runde nicht für einen Effekt angewandt, wandert es am Ende der Röstrunde in deinen Stoffbeutel.



### Zwei Zusätzliche

Es werden sofort 2 zusätzliche Plättchen aus dem Stoffbeutel gezogen und zu den anderen bereits gezogenen Plättchen gelegt. Befinden sich weniger als 2 Plättchen im Stoffbeutel, kann dieser Effekt nicht angewandt werden. Feuchtigkeitsplättchen werden sofort entfernt und es wird kein Ersatz für diese Plättchen gezogen.



### Zwei Neue

2 der für die Röstrunde gezogenen Plättchen werden ausgewählt und zurück in den Stoffbeutel gelegt. Der Inhalt des Stoffbeutels wird gründlich durchgemischt und 2 neue Plättchen werden gezogen und zu den anderen bereits ausliegenden Plättchen gelegt. Werden dabei Feuchtigkeitsplättchen gezogen, werden sie sofort entfernt und es wird kein Ersatz gezogen.



### Zwei aus Fünf

Es werden 5 weitere Plättchen aus dem Stoffbeutel gezogen und separat abgelegt. Von diesen 5 Plättchen müssen 2 ausgewählt und sofort aus dem Spiel genommen werden. Die anderen 3 Plättchen gelangen zurück in den Stoffbeutel.

- Jeder Plättchentyp kann aus dem Spiel entfernt werden. Dabei werden immer 2 Plättchen entfernt. Es ist nicht erlaubt, nur 1 oder 0 Plättchen zu entfernen.
- Sollten sich weniger als 5 Plättchen im Stoffbeutel befinden, ist der Effekt nicht anwendbar.
- Feuchtigkeitsplättchen werden sofort entfernt. Es wird kein Ersatz für diese Plättchen gezogen.



### Ausmusterung

Von den gezogenen Plättchen werden alle verkohlten Bohnen, alle Rauchplättchen sowie alle Fehlbohnen aus dem Spiel entfernt.

## Geschmackseffekte

Mit den Geschmackseffekten Konzentration, Konservierung und Spaltung können Bohnenplättchen, die in der aktuellen Röstrunde gezogen wurden, beeinflusst werden. Die betroffenen Bohnenplättchen werden sofort in den Stoffbeutel gelegt und somit nicht geröstet.

Geschmackseffekte können nur dann genutzt werden, wenn es freie Felder für die Freischaltung von Tasseneffekten gibt, auf denen sie abgelegt werden können.



### Konzentration (Körper)

Es werden 2 Bohnenplättchen zu 1 verbunden, indem deren Röstgrade addiert werden.

Die beiden Bohnenplättchen werden aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel gelegt.

Es wird ein Plättchen aus der Schachtel genommen, dessen Röstgrad der Summe der beiden entfernten Plättchen entspricht und dieses wird **sofort** in den Stoffbeutel gelegt.

Der Effekt Konzentration kann wie in der Abbildung nur auf Bohnenplättchen mit den Röstgraden 1, 2 oder 3 angewandt werden.



Röstgrad 1 + Röstgrad 1 = Röstgrad 2



Röstgrad 1 + Röstgrad 2 = Röstgrad 3



Röstgrad 1 + Röstgrad 3 = Röstgrad 4



Röstgrad 2 + Röstgrad 2 = Röstgrad 4



### Konservierung (Säure)

Es werden genau 2 Bohnenplättchen ungeröstet in den Stoffbeutel zurückgelegt. So kann zum Beispiel verhindert werden, dass ein Plättchen mit Röstgrad 4 geröstet und dadurch verkohlt wird.

Der Röstgrad der beiden Plättchen spielt dabei keine Rolle und kann bei beiden unterschiedlich sein. Es müssen jedoch in jedem Fall 2 Bohnenplättchen in den Stoffbeutel gelegt werden. Es ist nicht möglich, nur 1 oder kein Bohnenplättchen zu konservieren. Harte Kaffeebohnen, Fehl- und verkohlte Bohnen können nicht konserviert werden.



### Spaltung (Aroma)

Dieser Geschmackseffekt spaltet 1 Bohnenplättchen in 2 Plättchen mit niedrigeren Röstgraden auf.

Das gewählte Bohnenplättchen wird aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt. Im Gegenzug werden 2 Bohnenplättchen, deren Röstgrade zusammen dem des entfernten Plättchens entsprechen, aus der Schachtel genommen und **sofort in den Stoffbeutel** gelegt.

Der Effekt kann wie in der Abbildung nur auf Bohnenplättchen mit den Röstgraden 2, 3 oder 4 angewandt werden.



$$\text{Röstgrad } 2 = \text{Röstgrad } 1 + \text{Röstgrad } 1$$



$$\text{Röstgrad } 3 = \text{Röstgrad } 1 + \text{Röstgrad } 2$$



$$\text{Röstgrad } 4 = \text{Röstgrad } 1 + \text{Röstgrad } 3$$



$$\text{Röstgrad } 4 = \text{Röstgrad } 2 + \text{Röstgrad } 2$$

## Tasseneffekte



### Zusatzbohne

Die Zusatzbohne wird auf dem Zielfeld in der Tasse abgelegt. Somit ist das Feld besetzt und kann während der Tassenprobe nicht durch ein gezogenes Plättchen belegt werden. Die Zusatzbohne fließt in die Wertung als Bohne mit Röstgrad 3 ein.



### Süße

Die Süße wird auf dem Zielfeld in der Tasse abgelegt. Das Feld ist damit besetzt und kann während der Tassenprobe nicht durch ein gezogenes Plättchen belegt werden. Für einige Kaffeekarten ist der Tasseneffekt „Süße“ zum Erhalt von Geschmackspunkten erforderlich. Für alle anderen Kaffeekarten fungiert „Süße“ als ein beliebiges Geschmacksplättchen, das heißt, es kann jedes noch fehlende Geschmacksplättchen ersetzen.



### Auswahl

Die Auswahl wird auf dem Zielfeld des Spielplans „Tassenprobe“ platziert und betrifft die beiden Felder links daneben. Für diese beiden Felder gilt abweichend von den Regeln:

Es werden bei jedem der beiden Felder jeweils **2 Plättchen** aus dem Stoffbeutel gezogen. Davon wird 1 ausgesucht und auf dem Feld in der Tasse platziert. Das zweite Plättchen wandert zurück in den Stoffbeutel.

Werden Feuchtigkeitsplättchen gezogen, werden diese sofort entfernt und es wird so lange gezogen, bis 2 andere Plättchen vorhanden sind.



### Tausch

Der Tausch wird auf dem Zielfeld am rechten Innenrand der Tasse platziert. Dieser Tasseneffekt ist optional, das heißt, dass er bei der Tassenprobe nicht ausgeführt werden muss. Entscheidest du dich jedoch dafür, den Tasseneffekt anzuwenden, muss er den unten stehenden Regeln entsprechend ausgeführt werden:


- Es müssen dann immer 2 Plättchen entfernt und ersetzt werden. Es darf also nicht nur 1 Plättchen ersetzt werden.
- Sobald alle zehn Felder innerhalb der Tasse besetzt worden sind, werden 2 in der Tasse befindliche Plättchen ausgewählt, die zurück in den Stoffbeutel gelangen.
- Anschließend wird der Inhalt des Stoffbeutels gründlich durchgemischt und es werden 3 neue Plättchen gezogen. Um die beiden leeren Felder erneut zu belegen, suchst du 2 der 3 Plättchen aus.
- Werden dabei Feuchtigkeitsplättchen gezogen, werden diese sofort entfernt und es wird so lange gezogen, bis 3 andere Plättchen zur Auswahl stehen.



### Pappschale

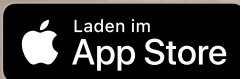
Die Pappschale wird auf dem Zielfeld am Rand der unteren Pappschale auf der rechten Seite des Spielplans „Röstbrett“ platziert. Mithilfe dieses Tasseneffekts können 2 weitere Plättchen auf den darin befindlichen Feldern aussortiert werden.



Für das Spiel auf der leicht spielbaren Seite  stehen durch diesen Tasseneffekt sogar 3 weitere Felder zum Aussortieren zur Verfügung.



*COFFEE ROASTER* gibt es nicht nur als Brettspiel,  
sondern auch in digitaler Form als App.  
Diese findest du über den folgenden QR-Code:



Autor: Saashi

Redaktion: dlp games

Übersetzung: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Illustration: Andrea Boekhoff

Grafikdesign: Martin Kleinke

[www.redlinedesign.de](http://www.redlinedesign.de)

Programmierer der App:

Brettspielwelt GmbH

Porzer Str. 40

51107 Köln

Tel.: 0221-30061950

[www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de)



© 2019 dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

D-52134 Herzogenrath

Tel.: 02406-0897200

E-Mail: [info@dlp-games.de](mailto:info@dlp-games.de)

[www.dlp-games.de](http://www.dlp-games.de)

