

Beispiel:



Matea hat Rosa als erste Farbe gewählt und Josefine Braun als zweite Farbe. In dieser Runde ist die Reihenfolge also Rosa > Braun > Grün (1). Matea und Josefine machen ihren Zug und decken beide eine 6 auf (2). Da Mateas Karte rosa ist und Josefines Karte braun, platziert Matea ihre Karte zuerst und darf ihren Effekt ausführen (3). Wäre Mateas Karte stattdessen eine grüne 6 gewesen, hätte Josefine ihre Karte zuerst platziert, weil Braun die zweite Farbe ist und in der Reihenfolge vor Grün kommt.

Wiederholt die Schritte A-C, bis jeweils 5 Karten in beiden Cafés liegen. Danach endet die Runde.

Sobald 5 Karten in deinem Café liegen, darf dein Gegenüber es nicht mehr manipulieren!

Hat dein Gegenüber nach dem Platzieren eurer beiden Karten bereits 5 Karten in seinem Café liegen, du aber nicht, darfst du noch bis zu 2 Karten platzieren und ihre Effekte ausführen, bis 5 Karten in deinem Café liegen.

WERTUNG

Geht am Rundenende die Karten in eurem eigenen Café von links nach rechts durch und prüft, welche Ziele auf ihnen ihr erfüllt habt.

Jede Karte hat 1 Ziel und du erhältst die gezeigten Münzen, falls eine Karte mit diesem Ziel in deinem Café liegt und du es erfüllt hast. Du darfst jede Karte nur einmal werten, auch wenn du ihr Ziel mehrmals erfüllst. Liegt auf der Straße vor einer Karte ein Kaffeeklatsch, erhältst du doppelt oder dreimal so viele Münzen für das Ziel dieser Karte – je nachdem, ob die Kartenhälfte mit 2 oder 3 Tassen zu dir zeigt.

Wer insgesamt die meisten Münzen erhält, gewinnt diese Runde und nimmt sich 1 Trinkgeldkarte.

Bei Gleichstand gewinnt, wer von der ersten Farbe die Karte mit der höheren Zahl im eigenen Café liegen hat. Bei erneutem Gleichstand entscheidet die Karte dieser Farbe mit der zweithöchsten Zahl.

Durch die Besonderheit von Karten mit der Zahl 6 zählt eine 6, die gegenüber von einer 1 liegt, hierbei nicht mehr als eine 6!

Hast du nun 2 Trinkgeldkarten, endet das Spiel und du gewinnst!

Andernfalls bereitet ihr mit Schritt 3-6 des *Spielbaus* die nächste Runde vor und spielt weiter.

CAFÉKARTEN IM ÜBERBLICK

KARTEN MIT DER ZAHL 1



EFFEKT: Nachdem du diese Karte platziert hast, darfst du entweder 1 Karte in deinem Café (es darf auch diese Karte sein) oder 1 Karte im gegnerischen Café mit 1 Karte aus dem Vorrat vertauschen. Die Effekte der vertauschten Karten dürft ihr nicht ausführen.

ZIEL: Du erhältst 5 Münzen, falls am Rundenende in deinem Café mindestens 2 Karten mit derselben Zahl nebeneinander liegen.

Auch wenn zweimal 2 Karten mit derselben Zahl nebeneinanderliegen, sodass du das Ziel mehrmals erfüllen würdest, erhältst du insgesamt nur 5 Münzen.

KARTEN MIT DER ZAHL 2



EFFEKT: Nachdem du diese Karte platziert hast, darfst du 1 Karte in deinem Café (es darf auch diese Karte sein) mit der gegenüberliegenden Karte im gegnerischen Café vertauschen. Die Effekte der vertauschten Karten führt ihr nicht aus.

ZIEL: Du erhältst 6 Münzen, falls am Rundenende auf den beiden äußersten Plätzen deines Cafés jeweils eine Karte mit der Zahl 1 und eine Karte mit der Zahl 6 liegt (egal welche davon links oder rechts liegt).

KARTEN MIT DER ZAHL 3



EFFEKT: Nachdem du diese Karte platziert hast, darfst du 1 Karte von deiner Hand mit 1 beliebigen Kaffeeklatsch neben oder auf der Straße vertauschen. Nimm dazu den Kaffeeklatsch als Handkarte auf und lege eine beliebige Karte von deiner Hand verdeckt als Kaffeeklatsch ab – es darf auch der Kaffeeklatsch sein, den du gerade genommen hast. Du musst den Kaffeeklatsch dorthin legen, von wo du ihn genommen hast, und musst ihn auch wieder genau so herum hinlegen.

ZIEL: Du erhältst 7 Münzen, falls am Rundenende auf der Straße ein Kaffeeklatsch vor dieser Karte liegt.

Durch den Kaffeeklatsch erhältst du automatisch 14 oder 21 Münzen, falls du dieses Ziel erfüllst!

KARTEN MIT DER ZAHL 4



EFFEKT: Nachdem du diese Karte platziert hast, darfst du 1 oder 2 andere Karten in deinem Café (nicht diese) mit 1 oder 2 Karten von deiner Hand vertauschen. Du darfst dabei 2 Karten mit 2 Karten vertauschen oder 1 Karte mit 1 Karte oder sogar 1 Karte aus deinem Café mit 2 Karten von deiner Hand oder umgekehrt 2 Karten aus deinem Café mit 1 Karte von deiner Hand.

Nimm die Karten aus deinem Café erst auf die Hand, nachdem du deine Handkarten platziert hast. Du musst die Karten von deiner Hand auf die Plätze der Karten legen, die du nehmen willst (soweit möglich). Die Effekte der vertauschten Karten führst du nicht aus.

KARTEN MIT DER ZAHL 4 (FORTSETZUNG)

ZIEL: Du erhältst 7 Münzen, falls am Rundenende in deinem Café mindestens 3 Karten von derselben Farbe nebeneinander liegen.

Durch den Effekt dieser Karte darfst du innerhalb eines Zuges eine Karte mehr in dein Café legen, oder aber du machst einen Platz wieder frei. Dadurch kann eine Runde aus mehr als 5 Zügen bestehen, weil du dein Café langsamer füllst.

KARTEN MIT DER ZAHL 5



EFFEKT: Nachdem du diese Karte platziert hast, darfst du 1 beliebigen Kaffeeklatsch bewegen, der neben oder bereits auf der Straße ist. Lege ihn so auf eine beliebige Straßenkarte, dass die Hälfte mit 3 Tassen auf einen Platz in deinem Café zeigt und die andere Hälfte auf den gegenüberliegenden Platz im gegnerischen Café. Du darfst ihn auch auf die Straßenkarte legen, von der du ihn genommen hast, und ihn einfach umdrehen, sodass die Hälfte mit 3 Tassen zu dir zeigt. Du darfst ihn aber nicht auf einen anderen Kaffeeklatsch legen.

ZIEL: Du erhältst 8 Münzen, falls am Rundenende in deinem Café mindestens 3 Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen nebeneinander liegen (egal ob auf- oder absteigend).

KARTEN MIT DER ZAHL 6



EFFEKT: Nachdem du diese Karte platziert hast, darfst du bis zu 2 Karten in deinem Café (auch diese) oder stattdessen bis zu 2 Karten im gegnerischen Café die Plätze tauschen lassen. Du darfst dabei 2 Karten miteinander vertauschen oder 1 Karte mit einem leeren Platz. Die Effekte der vertauschten Karten führt ihr nicht aus.

ZIEL: Du erhältst 9 Münzen, falls am Rundenende mindestens 4 Karten von derselben Farbe in deinem Café liegen (egal ob nebeneinander oder nicht).

BESONDERHEIT: Liegt eine 6 in deinem Café gegenüber von einer 1 im gegnerischen Café, wird bei der Wertung am Rundenende aus deiner 6 eine Zahl zwischen 2 und 5 deiner Wahl. Es ändert sich jedoch nur die Zahl der Karte – ihr Ziel und ihre Farbe bleiben unverändert.

Das kann die Wertung anderer Karten beeinflussen!

DIE SYMBOLE

= eine beliebige Karte

= eine bestimmte Zahl

= eine bestimmte Farbe

= nebeneinander

= ein Kaffeeklatsch



Fika

Kaffeepause mit Köpfchen

SPIELANLEITUNG

Beth Sobel Pieter Van Gompel

IMPRESSUM

AUTOR: Pieter Van Gompel
ILLUSTRATION: Beth Sobel
GRAFIKDESIGN: Aleksandra Bilic
REDAKTION: Daniel Theuerkafer, Lisa Prohaska
ÜBERSETZUNG: Lisa Prohaska
LEKTORAT: Veronika Winter, Frank Thuro



SERVICE & SUPPORT

Bei Fragen und Reklamationen sowie für den Ersatzservice wende dich bitte per E-Mail an service@boardgamecircus.com oder verwende das Kontaktformular unter www.boardgamecircus.com/service, damit wir dir weiterhelfen können.

©2023 Board Game Circus, Daniel Theuerkafer, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und/oder Veröffentlichung ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Dieses Spiel wäre ohne die Unterstützung so vieler Menschen nicht entstanden. Pieter dankt Angela, Liam und Ayla. Ein besonderer Dank geht auch an seine Schwester Edith und ihren Mann Joren. Danke an Ken Vandenbroek, Tim Van Der Hoeven, Mike Bruner, Emiel Ament, Joshua Blaylock, Karl Schwiegershausen, Paul Wake, John Kean, Rick Kanazawa, Michelle Skevington-Carter, Frank Harvie, Greg Okulov, Roger Abshire, Filip De Kavel, Glenn Dejaeger, Arne De Cnodder, Bert Heyman und Amina Van Imschoot. Zu guter Letzt geht Pieters Dank an Daniel Theuerkafer und sein Team, die dieses Spiel auf die erdenklich beste Weise verwirklicht haben.

Board Game Circus dankt Pieter van Gompel, Lisa Prohaska, Beth Sobel, Aleksandra Bilic, Dirk Huesmann, Frank Thuro, Martin Piscoquito, Michiel de Wit und allen von den Testrunden am realen und virtuellen Spieltisch.

SPIELMATERIAL

- 18 CAFÉKARTEN (in 3 Farben, jeweils mit Zahlen von 1-6)
- 5 STRASSENKARTEN (mit 4 Klebepunkten zum Verbinden)
- 3 TRINGKELDKARTEN
- 3 REIHENFOLGEMARKER
- 4 SPIELHILFEN
- 1 SPIELANLEITUNG

SPIELIDEE

Ob während der Arbeit, am Abend oder am Wochenende – „fika“ gehört zur schwedischen Lebensart und ist mehr als eine bloße Kaffeepause: Man nimmt sich eine Auszeit, unterhält sich bei einer guten Tasse Kaffee oder Tee und genießt leckeres Gebäck.

In **FIKA** betreibt ihr beide jeweils euer eigenes Café und versucht, mehr Münzen zu verdienen als euer Gegenüber. Spielt eure Karten taktisch aus, manipuliert die gegnerische Auslage und gewinnt als Erstes 2 Runden!

DIE CAFÉKARTEN

1 **2**
6 Kladdkaka **6**
3 Lass bis zu 2 beliebige Karten in einem beliebigen Café die Plätze tauschen.
4 **9**
5 Liegt diese Karte gegenüber von einer 1, wird aus der 6 eine 2-5.

1 **2**

VORDERSEITE

- 1 FARBE:** Es gibt 3 Kartenfarben: Braun (☪), Grün (☪) und Rosa (☪).
- 2 ZAHL:** Von jeder Farbe gibt es 6 Karten mit den Zahlen von 1-6.
- 3 EFFEKT:** Jede Karte hat einen von sechs Effekten, passend zu ihrer Zahl. Diesen Effekt darfst du nur sofort in dem Moment ausführen, wenn du die Karte platzierst.
- 4 ZIEL:** Jede Karte hat ein Ziel, das am Rundenende gewertet wird. Erfüllt du ein Ziel, erhältst du die gezeigte Anzahl an Münzen.
- 5 BESONDERHEIT:** Karten mit der Zahl 6 haben eine Besonderheit bei der Wertung.

RÜCKSEITE

KAFFEEKLATSCH: Die Rückseite jeder Cafékarte ist in zwei Hälften unterteilt, die 2 und 3 Tassen zeigen.

Liegt ein Kaffeeklatsch auf der Straße vor einer Karte in deinem Café, verdoppelt oder verdreifacht das die Münzen, die du für das erfüllte Ziel dieser Karte erhältst: Zeigt die Kartenhälfte mit 2 Tassen zu dir, erhältst du doppelt so viele Münzen **1**, bei 3 Tassen sogar dreimal so viele Münzen **2**.

Da die andere Hälfte automatisch zu deinem Gegenüber zeigt, könnt ihr beide vom Kaffeeklatsch profitieren – wenn auch nicht in gleichem Maße.

SPIELAUFBAU

1 **2** **3** **4** **5** **6** **7**

- 1** Lasst zwischen euch genug Platz für 3 Reihen mit je 5 Karten. Legt in der mittleren Reihe die **5 Straßenkarten** wie abgebildet aus. Auf dieser **Straße** findet später der Kaffeeklatsch statt.
- 2** Oberhalb und unterhalb der Straße sind jeweils 5 Plätze für Karten. Die Plätze auf deiner Seite sind **dein Café**, die Plätze auf der anderen Seite sind das **gegnerische Café**. In den Cafés platziert ihr eure Karten.
- 3** Mischt die **18 Cafékarten**.
- 4** Legt **4 Cafékarten offen** links neben der Straße aus. Das ist der **Vorrat**.

Im Vorrat müssen immer mindestens 2 verschiedene Kartenfarben und 3 verschiedene Zahlen liegen. Legt, falls nötig, so lange neue Karten nach, bis diese Voraussetzungen erfüllt sind, und mischt danach alle übrigen Cafékarten wieder zusammen.

- 5** Teilt an euch beide verdeckt jeweils **6 Cafékarten** aus und nehmt sie als eure Handkarten auf.
- 6** Legt die übrigen **2 Cafékarten** jeweils **verdeckt als Kaffeeklatsch** rechts neben die Straße.
- 7** Legt die **3 Trinkgeldkarten** und die **3 Reihenfolgemarker** bereit.

SPIELÜBERSICHT

Eine Partie **FIKA** verläuft über 2 bis 3 Runden. In jeder davon wählt ihr Karten von eurer Hand aus und platziert sie in eurem Café. Am Ende jeder Runde wertet ihr die Karten in eurem Café aus und erhaltet die darauf abgebildeten Münzen für erfüllte Ziele. Um eine Runde zu gewinnen, braucht ihr die meisten Münzen. Wer zuerst 2 Runden für sich entscheidet, gewinnt!

SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus 2 Phasen: Zuerst wählt ihr die erste und zweite Farbe für diese Runde, danach spielt ihr Karten aus.

Phase 1: Erste und zweite Farbe wählen

In der ersten Runde bestimmt ihr zufällig, wer von euch die erste Farbe wählt. In allen weiteren Runden wählt immer die Person, die in der letzten Runde verloren hat, die erste Farbe für die neue Runde. Ihr Gegenüber wählt die zweite Farbe. Stapelt die Reihenfolgemarker als Erinnerung so, dass die erste Farbe ganz oben liegt und die übrig gebliebene, dritte Farbe ganz unten. Die Reihenfolge der Farben entscheidet später, in welcher Reihenfolge ihr bei Gleichstand eure Karten platziert.

Phase 2: Karten ausspielen

In dieser Phase seid ihr gleichzeitig am Zug. In jedem Zug wählt ihr jeweils 1 Handkarte aus und deckt sie gleichzeitig auf. Anschließend platziert ihr nacheinander jeweils eure eigene Karte in eurem Café und dürft sofort ihren Effekt ausführen. Führt die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

- A. Wählt gleichzeitig jeweils 1 Karte**
Wähle 1 Karte von deiner Hand und lege sie verdeckt vor dich.
- B. Deckt gleichzeitig eure Karte auf**
Decke deine gewählte Karte auf.
- C. Platziert nacheinander eure Karte und führt optional ihren Effekt aus**
Ist die Zahl auf deiner Karte höher als die auf der Karte deines Gegenübers, platziert du deine Karte zuerst. Lege sie dazu auf einen beliebigen leeren Platz in deinem Café. Du darfst sofort den Effekt dieser Karte ausführen, später geht das nicht mehr.

Danach legt dein Gegenüber ebenfalls seine Karte auf einen beliebigen leeren Platz in seinem Café und führt optional ihren Effekt aus.

Zeigen eure Karten dieselbe Zahl, bestimmt ihre Farbe, welche Karte ihr zuerst platziert. Die von euch bestimmte erste Farbe hat Vorrang, danach folgt die zweite Farbe und zuletzt die übrig gebliebene Farbe.