



T.C. Petty III

VivaJava

EINLEITUNG

Die strahlenden 50er – ihr befindet euch inmitten des Wirtschaftswunders! Kaffee wird zur Kultur: Einfach abschalten und genießen ist die Devise. Goldene Zeiten also für die VivaJava Kaffee Co. KG – Alles für die

Bohne! (c). Als abgebrühte Angestellte und angehende Meister dieser aufstrebenden Firma müsst ihr euch beweisen: Die Menschen lechzen nach dem perfekten Kaffee und ihr werdet ihn finden!



SPIELMATERIAL

12 Marker aus Holz (je 3 in den 4 Spielerfarben)



10 Kaffeewürfel mit Bohnen in aufsteigendem (1-6) Röstgrad



5 Aromawürfel mit Bohnen in aufsteigendem (1-5) Röstgrad und einer Jokerseite



1 Beste Bohne-Untersetzer



1 Bunte Mischung-Untersetzer



1 Umschlag mit der Erweiterung „Al Gusto“. Enthält neues Material für echte VivaJava Liebhaber - spielt ganz nach eurem Geschmack ...

5 Forschungsleisten in den 5 Bohnenfarben (Röstgraden)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.



Vorderseite



Rückseite

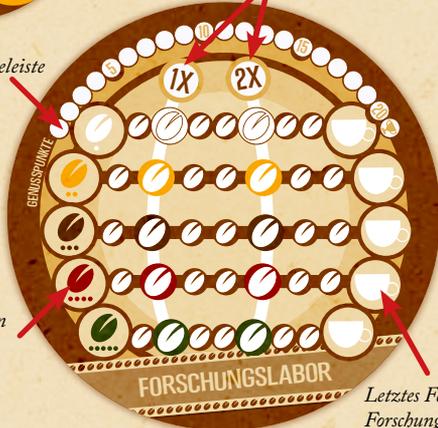
4 Spielübersichten



1 Forschungsuntersetzer
Vorderseite: *Sanft*
Rückseite: *Würzig*
Der Farbkreis und der abgebildete Würfel bei einer Fähigkeit zeigt die Farbe an.

Feld für Freischaltung einer Fähigkeit durch Forschungsfortschritt: 1x und 2x

Genusspunkteleiste



1 Wertungsblock *Forschungslabor* mit 50 Blatt (doppelseitig)

Letztes Feld einer Forschungsleiste

Spielmaterial

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt die 10 **Kaffeewürfel** in die Mitte des Tisches, so dass alle Spieler sie gut erreichen können. Legt die 5 **Aromawürfel** daneben. Die Würfel bilden den Vorrat.



2. Legt ebenso die Untersetzer **Beste Bohne** und **Bunte Mischung** in die Mitte des Tisches.



3. Wählt 1 **Forschungsuntersetzer** und legt ihn für alle gut sichtbar in die Mitte des Spielbereichs.

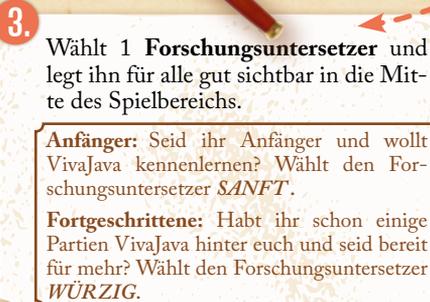
Anfänger: Seid ihr Anfänger und wollt VivaJava kennenlernen? Wählt den Forschungsuntersetzer **SANFT**.

Fortgeschrittene: Habt ihr schon einige Partien VivaJava hinter euch und seid bereit für mehr? Wählt den Forschungsuntersetzer **WÜRZIG**.

4. Jeder von euch nimmt sich 1 **Spielübersicht**, die 3 **Marker** der von ihm gewählten Spielerfarbe sowie 1 **Zettel vom Wertungsblock** (das **Forschungslabor**). Außerdem benötigt jeder noch 1 **Stift** (nicht enthalten). Legt eure **Marker** in einen allgemeinen **Vorrat** in der Tischmitte.



Spielvorbereitung



5. Tragt auf eurem **Forschungslabor** auf dem jeweils **letzten Feld der Forschungsleisten** (mit der Abbildung einer Kaffeetasse) die Punkte ein, die die farblich entsprechende Fähigkeit laut Forschungsuntersetzer wert ist.



7. Jeder von euch **mit Ausnahme des Startspielers** würfelt jetzt mit 1 **Kaffeewürfel**. Markiert nun auf eurem **Forschungslabor** auf der von euch gewürfelten Farbe entsprechenden Forschungsleiste 1 **Forschungsfortschritt (FF)**. Habt ihr eine schwarze Bohne gewürfelt, nehmt ihr euch stattdessen 1 **Aromawürfel** aus dem Vorrat. Legt den Kaffeewürfel dann zurück in den Vorrat. Den Aromawürfel behaltet ihr vor euch.

Beispiel: Katharina hat mit ihrem Würfel die braune Bohne gewürfelt. Sie markiert auf der entsprechenden braunen Forschungsleiste die erste Bohne.

6. Der kaffeesüchtigste Spieler wird **Startspieler**, alternativ beginnt der älteste Spieler.



SPIELZIEL

Bei VivaJava versucht ihr, durch schmackhafte Kaffeemischungen **Genusspunkte (GP)** zu erhalten. Oder investiert ihr in die Bohnenforschung, um mächtige Vorteile zu erlangen und durch den Forschungserfolg Genusspunkte zu erringen? Hauptsache die VivaJava Kaffee CO.

KG erobert die Gaumen der Welt im Sturm. Natürlich gibt es noch weitere Möglichkeiten, an die begehrten Genusspunkte zu kommen, aber wie beim Kaffee lautet auch hier das Erfolgsrezept: Die Mischung macht's! **Es gewinnt der Spieler, der als erster 21 GP erreicht.**

SPIELABLAUF

Beginnend beim **Startspieler** sind die Spieler im Uhrzeigersinn am Zug, solange bis 1 Spieler 21 Genusspunkte erreicht. Ist ein Spieler an der Rei-

he, wird er der **aktive Spieler** genannt. Als aktiver Spieler durchläufst du **nacheinander** folgende 4 Phasen:

- I. **Werten!** Zunächst wertest du deine Kaffeemischung, wenn noch eine vor dir liegt.
- II. **Würfeln!** Danach wirfst du die Kaffeewürfel und alle deine Aromawürfel und setzt Fähigkeiten ein, um den Wurf zu verändern.
- III. **Mischen! oder Forschen!** Nun verwendest du deine gewürfelten Bohnen für eine neue Mischung oder für die Forschung.
- IV. **Aktivieren!** Schließlich werden deine besonderen erworbenen Fähigkeiten aktiv und sind ab sofort nutzbar.

Dann ist der nächste Spieler am Zug.



Zum besseren Verständnis empfehlen wir diese Phase beim ersten Lesen der Anleitung zu überspringen.

Phase I: WERTEN!

Befindet sich zu Beginn deines Spielzuges die Mischung *Beste Bohne* oder die *Bunte Mischung* in deinem Besitz, erhältst du dafür nun **Genusspunkte (GP)**. **Zu Beginn des Spiels befindet sich noch keine Mischung in deinem Besitz, so dass du sofort mit Phase II: Würfeln! fortfahren kannst.** Du überspringst *Phase I: Werten!* auch im weiteren Spielverlauf, wenn du zu Beginn deines Zuges keine Mischung vor dir ausliegen hast.

Hast du eine Mischung vor dir, führst du die folgenden 3 Schritte aus:

1. Genusspunkte erhalten

Auf den Mischungen ist jeweils angegeben, wie viele GP sie wert sind: Die *Beste Bohne* ist 3 GP wert (*im Spiel zu zweit nur 2 GP*); die *Bunte Mischung* ist 2 GP wert (*im Spiel zu zweit oder zu dritt nur 1 GP*). Markiere mit einem Stift die entsprechende Anzahl an GP auf der Genusspunkteleiste deines Forschungslabors.



Hinweis: Liegen auf deiner Mischung *Beste Bohne* Würfel mit Markern anderer Spieler, dann erhalten diejenigen Spieler nun **1GP pro Marker** unabhängig von den Punkten, die du erhältst.

Der Marker gibt an, dass 1 Mitspieler 1 seiner Aromawürfel für deine Mischung gespendet hatte.

Achtung: Bist du im Besitz der *Bunten Mischung*, überspringst du Schritt 2 und 3 und setzt deinen Spielzug sofort mit *Phase II: Würfeln!* fort.

2. Wertverfall (nur *Beste Bohne*)

Entferne 1 Kaffeewürfel deiner Wahl von der Mischung und lege ihn in den Vorrat zurück. Beachte: Das kann auch 1 Würfel mit einem Marker sein. Lege diesen Marker dann wieder in den gemeinsamen Vorrat zurück.



3. Abschaffen oder Behalten (nur *Beste Bohne*)

Du musst dich nun entscheiden, ob du deine Mischung **Abschaffen** oder **Behalten** möchtest.

► **Abschaffen:** Entscheidest du dich dafür, deine Mischung **abzuschaffen**, nimmst du die restlichen Würfel vom Untersetzer herunter und legst den Untersetzer in die Tischmitte zurück. Die Würfel bleiben **vor dir liegen**. Dein Spielzug wird nun wie gewohnt mit *Phase II: Würfeln!* fortgesetzt.

Bedenke: Du darfst gleich in *Phase II: Würfeln!* nur die (*bis zu 4*) Würfel werfen, die du vom abgeschafften *Beste Bohne* Untersetzer genommen hast.

► **Behalten:** Entscheidest du dich jedoch die Mischung zu **behalten**, **endet** dein Spielzug hier **sofort** und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Achtung: Sobald nach dem Wertverfall nur noch 1 Kaffeewürfel auf der Mischung liegt, **musst** du deine Mischung **Abschaffen**.

Phase II: WÜRFELN!

Schritt 1: Kaffee- und Aromawürfel würfeln

Hast du keine Kaffeewürfel vor dir liegen (von einer abgeschafften Mischung *Beste Bohne* aus Phase I), nimm dir 5 **Kaffeewürfel** aus dem Vorrat. Anderenfalls stehen dir nur die Kaffeewürfel der gerade abgeschafften Mischung *Beste Bohne* zur Verfügung. Hast du außerdem noch **Aromawürfel**, **musst** du sie nun zu deinen Kaffeewürfeln hinzufügen.

Spenden der Mitspieler: Bevor du würfelst, haben deine Mitspieler im Uhrzeigersinn die Möglichkeit, dir eine beliebige Anzahl ihrer vor sich liegenden Aromawürfel zu „spenden“. Um zu spenden, müssen deine Mitspieler 1 oder mehrere ihrer Aromawürfel nun würfeln (ihr könnt auch gleichzeitig würfeln, um das Spiel zu beschleunigen). Die Würfel bleiben vor ihnen liegen. Diese gewürfelten Aromawürfel darfst du verwenden. Nicht gewürfelte Aromawürfel der Mitspieler sind dir vorenthalten.

Würfle dann alle deine Würfel.

Beispiel: Katharina ist der aktive Spieler. Sie hatte eine Mischung *Beste Bohne* abgeschafft und hat daher nur 3 Kaffeewürfel vor sich liegen. Antje hat aus ihrem letzten Zug 2 Aromawürfel vor sich liegen und entscheidet sich, 1 davon zu würfeln. (Sie hofft, dass Katharina den Aromawürfel gleich nutzen wird.) Thomas hat keine Aromawürfel, die er spenden kann. Katharina nimmt nun ihre 3 Kaffeewürfel und würfelt sie.

Schritt 2: Würfel!-Fähigkeiten einsetzen

Jetzt **darfst** du alle deine freigeschalteten **Würfel!**-Fähigkeiten einsetzen. (Wie ihr eine Fähigkeit einsetzen könnt, wird in Phase IV: *Aktivieren!* erklärt. Auf der letzten Seite dieser Anleitung sowie auf den Spielerhilfen findet ihr eine Übersicht über alle Fähigkeiten). Wenn du mit deinem Wurf zufrieden bist oder keine Fähigkeiten mehr einsetzen kannst, geht dein Zug mit Phase III: *Mischen! oder Forschen!* weiter.

Beachte: Fähigkeiten wie der *Engpass* musst du schon in Schritt 1 nutzen, da sie einen *Zwang* darstellen und nicht optional sind (Details siehe Seite 7)!

Phase III: MISCHEN! oder FORSCHEN!

Jetzt musst du entscheiden, ob du deine erwürfelten Bohnen für eine **neue Mischung** (*Möglichkeit A*) oder für die **Forschung** (*Möglichkeit B*) einsetzen möchtest.

Möglichkeit A: MISCHEN!

Es gibt 2 Arten von Mischungen: die Mischung *Beste Bohne* und die *Bunte Mischung*.

BESTE BOHNE

Die Mischung *Beste Bohne* ist der Star der VivaJava Kaffee Co. KG: Deine beste Mischung aus 5 auserlesenen Bohnen, die du den Gourmets dieser Welt präsentierst. Diese Mischung bringt dir die meisten Punkte in Phase I: *Werten!*, wenn sie vor dir ausliegt, doch fällt ihr Wert für dich stetig ab (der Geschmack der Kunden ändert sich mit der Zeit).

Damit deine Kaffeewürfel zur neuen Mischung *Beste Bohne* werden können, müssen genau 3 Kriterien erfüllt sein:

1. Die neue Mischung muss aus **genau 5 Würfeln** bestehen.
2. Dein Wurf muss mindestens 2 Kaffeebohnen **gleicher Farbe** aufweisen (*d. h. mindestens 2 deiner gewürfelten Kaffeewürfel müssen die gleiche Bohne zeigen*).

3. Die neue Mischung muss eine bessere Bewertung (siehe Kasten) aufweisen als die aktuelle Mischung *Beste Bohne*. (Gibt es aktuell keine *Beste Bohne* bei einem Mitspieler, ist dieses Kriterium automatisch erfüllt.)

Wenn alle 3 Kriterien erfüllt sind, hast du erfolgreich eine neue Mischung *Beste Bohne* erstellt.

Beachte: Nutze beim Mischen die Aromawürfel wie reguläre Kaffeewürfel. Hast du mit einem Aromawürfel die Jokerseite  gewürfelt, kannst du dir die Seite auswählen. Drehe den Würfel dann auf die gewünschte Seite.

Hast du in deiner Mischung Aromawürfel verwendet, lege sie zurück in den Vorrat und ersetze sie entsprechend durch Kaffeewürfel aus dem Vorrat (oder verwende gerade geworfene Würfel, die du nicht verwendet hast).

Übrige Würfel, die du nicht für die Mischung verwenden konntest, legst du wieder zurück in den Vorrat.

BEWERTUNG

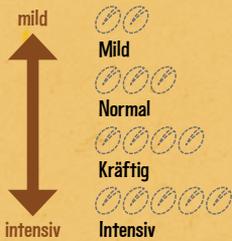
Um zu entscheiden, ob die Bewertung einer neuen Mischung eine bisherige Mischung übertrifft, vergleiche zunächst deren **Stärke**. Bei Gleichstand entscheidet dann der **Röstgrad** der Bohnen. Herrscht erneut Gleichstand, so gilt die bisherige Mischung als besser.

Stärke

Bei der **Stärke** spielt die Anzahl gleicher Kaffeebohnen eine Rolle (*siehe Skala von mild nach intensiv*). Je mehr

Bohnen gleicher Farbe du in deine Mischung gibst, desto besser. Eine **milde** Mischung etwa mit dem Minimum von 2 gleichen Bohnen wird schlechter bewer-

Stärke des Geschmacks



Eine kräftige Mischung



Röstgrad

Bei gleicher **Stärke** der Mischung wird der **Röstgrad** der Bohnen von Bedeutung: Jede der 6 Seiten eines Kaffeewürfels zeigt jeweils 1 Kaffeebohne unterschiedlicher **Farbe**. Die Farbe einer Bohne ist ihr **Röstgrad**. Dabei sind schwarze Bohnen die **höchste**, weil dunkelste, Röstung und weiße Bohnen die **schwächste**, weil hellste, Röstung (siehe Skala).

tet als eine **kräftige** Mischung aus 4 Bohnen gleicher Farbe. (Bohnen anderer Farbe werden dabei nicht berücksichtigt. So wird die gelbe Bohne im Beispiel links ignoriert.)

Röstgrad



Zur besseren Übersicht zeigen die Würfelseiten neben der Bohnenfarbe stets kleine Punkte, deren Anzahl dem **Röstgrad** entspricht (je mehr Punkte desto besser). Der Kreis um die schwarze Bohne steht für 6 Punkte.

Beispiel einer Bewertung:

Thomas hat eine milde Mischung *Beste Bohne* des Röstgrads 2 vor sich liegen (Er hat also 2 gelbe Bohnen, sowie 3 weitere beliebige Bohnen auf dem Untersetzer). Nun ist Katharina der aktive Spieler. Ihr Wurf zeigt 3 (gelbe) Bohnen mit Röstgrad 2 und 2 weiße mit Röstgrad 1. Die ersten 2 Kriterien erfüllt sie bereits, das heißt, dass ihre Mischung nun nur noch besser bewertet sein muss. Zuerst wird die Stärke

überprüft: Die 2 weißen Bohnen würden auch eine milde Mischung ergeben. Damit wird nun der Röstgrad verglichen. Die weißen Bohnen haben nur einen Röstgrad von 1, die gelben jedoch von 2. Damit könnte sie keine besser bewertete Mischung erstellen. Katharina hat jedoch auch 3 gelbe Bohnen gewürfelt. Diese ergeben eine normale Mischung, die besser bewertet wird, als eine milde. Damit kann Katharina nun eine neue Mischung *Beste Bohne* erstellen.

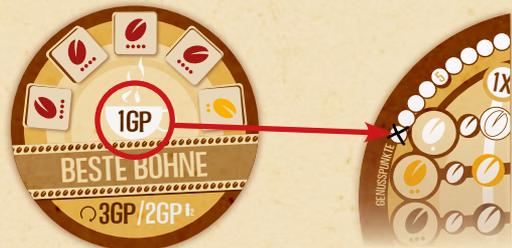
Hast du erfolgreich eine neue Mischung *Beste Bohne* erstellt, nimmst du dir den entsprechenden Untersetzer und legst ihn vor dir aus. Befinden sich auf dem Untersetzer noch Würfel der bisherigen Mischung, entferne deren Würfel und lege sie in den Vorrat zurück, bevor du deine Würfel darauf legst. Lege die 5 Würfel, aus denen deine Mischung besteht, auf den Untersetzer.

Für das erfolgreiche Erstellen einer neuen Mischung *Beste Bohne* erhältst du sofort 1 GP.

Gespendete Aromawürfel

Haben deine Mitspieler Aromawürfel zur **Spende** gewürfelt, kannst du sie nehmen und verwenden, um deine neue Mischung *Beste Bohne* zu verbessern. Du kannst sie aber **nur** dazu verwenden, um die **Stärke** dieser Mischung zu verbessern (siehe *Bewertung*).

Verwendest du 1 oder mehrere der gespendeten Aromawürfel, ersetzt du sie wie üblich gegen Kaffeewürfel aus dem Vorrat, die du auf die entsprechende Seite drehst, bevor du sie auf den Untersetzer legst. Die verwendeten Aromawürfel kommen dann zurück in den Vorrat.



Du erhältst sofort 1 GP, wenn du eine Mischung *Beste Bohne* erstellst und auf den Markt bringst.

Anschließend legst du auf jeden Kaffeewürfel, der einen Aromawürfel eines Mitspielers ersetzt, 1 Marker dieses Spielers. **Jeder** Mitspieler, von dem ein Würfel **verwendet** wurde, erhält **sofort 1 GP**. Nicht verwendete Aromawürfel behalten die Spieler.

Der Marker zeigt an, dass 1 Mitspieler 1 seiner Aromawürfel für deine Mischung gespendet hatte (siehe *Abbildung Seite 3 unten*).

BUNTE MISCHUNG

Zwar ist die *Bunte Mischung* die meistverkaufte Sorte der VivaJava Kaffee Co. KG, sie bringt aber im Gegensatz zur *Besten Bohne* nicht so viele Punkte ein. Allerdings setzt du mit einer solchen Mischung in deinem Besitz deinen Zug fort.

Damit deine Kaffeewürfel zur neuen *Bunten Mischung* werden können, müssen genau 2 Kriterien erfüllt sein:

1. Die neue Mischung muss aus **genau 5 Würfeln** bestehen.
2. Jeder dieser Würfel muss eine Bohne unterschiedlichen **Röstgrads**, sprich Bohnenfarbe, aufweisen, d.h. es darf jede Farbe nur 1x vorkommen.

Zwei Beispiele einer Bunten Mischung:



Wenn beide Bedingungen erfüllt sind, hast du erfolgreich eine neue *Bunte Mischung* erstellt.

Die neue *Bunte Mischung* wird keiner Bewertung unterzogen. Sie ersetzt auf jeden Fall eine bisherige *Bunte Mischung*.

Du kannst allerdings keine neue *Bunte Mischung* erstellen, wenn du die *Bunte Mischung* schon besitzt.

Für das erfolgreiche Erstellen einer neuen Bunte Mischung erhältst du sofort 1 GP. Im Gegensatz zur *Besten Bohne* legst du keine Würfel auf den Untersetzer, sondern legst alle Würfel in den Vorrat zurück.

Anmerkung: Hast du in deiner Mischung Aromawürfel verwendet, lege sie zurück in den Vorrat. Da man keine Würfel auf die *Bunte Mischung* legt, musst du auch keine Aromawürfel gegen Kaffeewürfel austauschen.



Lies beim ersten Lesen der Anleitung jetzt den Abschnitt Werten! zum besseren Verständnis.

Investiere in mächtige Fähigkeiten oder besonders aromatische Bohnen, um in Zukunft noch bessere Mischungen zu erstellen! Häufiger wird es vorkommen, dass du in deinem Spielzug keine Mischung zusammenstellen kannst und somit forschen wirst: Immer dann, wenn du keine neue Mischung erstellen kannst oder willst, **musst** du forschen.

Sortiere die geworfenen Würfel nach ihrer Farbe. Nutze dabei Aromawürfel wie reguläre Kaffeewürfel. Zeigt ein Aromawürfel die Jokerseite , kannst du dir den Röstgrad der Bohne auswählen. Drehe den Würfel auf die gewünschte Seite.

Wähle nun 1 Bohnenfarbe und zähle, wie viele Würfel dieser Farbe du geworfen hast. Markiere dir entspre-

Möglichkeit B: FORSCHEN!

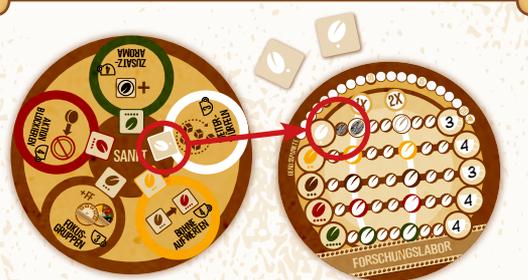
chend viele Forschungsfortschritte (FF) auf der zugehörigen Forschungsleiste deines Forschungslabors. **Du kannst auf diese Weise trotz Aromawürfel nicht mehr als 5 FF auf einmal erhalten.**



Beispiel: Oben ist der Wurf eines Spielers dargestellt. Mit diesem Wurf kann er 2 FF in Gelb oder 2 FF in Braun oder 1 Aromawürfel erhalten (*über die schwarze Bohne*).

Die Forschungsleisten und der Forschungsuntersetzer

Jeder Forschungsuntersetzer zeigt 5 Felder mit Fähigkeiten, von denen jedes 1 Bohnenfarbe entspricht. Jeder Spieler besitzt ein Forschungslabor mit Leisten in diesen 5 Farben. Immer wenn du 1 FF einer bestimmten Farbe erhältst, markierst du ihn auf der entsprechenden Leiste (*von links nach rechts*) (siehe Beispiel).



Im obigen Beispiel hat der Spieler seine 2 weißen Bohnen für Forschungszwecke eingesetzt und auf der entsprechenden Forschungsleiste 2 Felder markiert.

Abschließen einer Forschungsleiste

Eine Forschungsleiste gilt als abgeschlossen, wenn ihr letztes Feld (*mit der Abbildung einer Kaffeetasse*) markiert wird. Jede Fähigkeit auf dem Forschungslabor zeigt eine Zahl von Genusspunkten (in einer Kaffeetasse), die du in dem Moment erhältst, in dem du die entsprechende Forschungsleiste abschließt. Sobald du eine Forschungsleiste abgeschlossen hast, kannst du die entsprechende Fähigkeit **nicht** mehr verwenden. Um dies anzuzeigen, streiche die gesamte Forschungsleiste durch.



Abgeschlossene Forschungsleiste



Genusspunkte einer abgeschlossenen Fähigkeit

AROMAWÜRFEL

Den schwarzen Bohnen ist keine Forschungsleiste zugeordnet. Immer wenn du Forschungsfortschritte in schwarz bekommst, erhältst du stattdessen pro FF

1 Aromawürfel aus dem Vorrat. Der Vorrat an Aromawürfeln ist begrenzt. Aromawürfel sind besondere Würfel. Typischerweise erhältst du sie während

Phase III: *Forschen!*, aber du kannst sie auch über gewisse Fähigkeiten erhalten, die dir Forschungsschritte deiner Wahl gewähren. Aromawürfel sind sehr flexibel und können zum Würfeln oder Spenden eingesetzt werden.

Zusätzlich hat ein Aromawürfel auf der Seite, auf der auf einem Kaffeewürfel eine schwarze Bohne abgebildet ist, eine Jokerseite. Hast du diese Seite gewürfelt,



kannst du den Aromawürfel auf eine beliebige Seite drehen und ihn als Bohne dieses Röstgrads nutzen – nicht jedoch als schwarze Bohne.

Du behältst gerade erhaltene Aromawürfel bis zum Ende deines **nächsten** Zuges, d.h. bis du das nächste Mal der aktive Spieler warst – außer du hast sie im Zug eines anderen Spielers gespendet und sie wurden verwendet. Am Ende deines nächsten Zuges wandern Aromawürfel aus deinem letzten Zug jedoch immer zurück in den Vorrat, unabhängig davon, ob du sie tatsächlich eingesetzt hast oder nicht.

Phase IV: AKTIVIEREN!

Diese Phase beginnt, sobald du *A) Mischen!* oder *B) Forschen!* der Phase III abgeschlossen hast. Nun kannst du neu erworbene Fähigkeiten erstmals benutzen. Besagt eine Fähigkeit: **Erhalte 1 Marker**, so tust du dies in dieser Phase.

Nicht alle Fähigkeiten können jedoch während dieser Phase verwendet werden. Welche Fähigkeit in welcher Phase des Spiels verwendet werden kann (oder sogar **muss** – **gekennzeichnet durch den Begriff Zwang**), steht in den Übersichten zu den Fähigkeiten. Diese und weitere Erklärungen zu den Fähigkeiten findest du auf der Rückseite dieser Anleitung.

FÄHIGKEITEN-ÜBERSICHT

noch 1x (oder bei 2x) neu würfeln.

	WÜRZIG
<p>swürfelten Bohne um 1. igeschaltet, darfst du sie anwenden. Dadurch kann Jokersseite erhöht werden.</p>	<p>WÜRFELN! Dreh 1 (oder bei 2) Würfel auf die gegenüberliegende Seite.</p>
<p>lung erstellt, erhältst du deiner Wahl. Hast du die erfürst du sie aufteilen oder inden.</p>	<p>AKTIVIEREN! Zähle 1 Kaffeewürfel. Du und 1 Mitspieler einer Wahl misst euch auf der Forschungsleiste der gewürfelten Bohnenfarbe 1 (oder bei 2) Forschungsschritt(e) markieren.</p>

Phase in der die Fähigkeit genutzt werden kann



Immer wenn du auf einer Forschungsleiste das **IX** bzw. **IX**-Feld erreichst, schaltest du damit eine (neue) Fähigkeit frei. Erreichst du das Feld **IX**, darfst du die entsprechende Fähigkeit einmal pro Zug einsetzen. Erreichst du zu einem späteren Zeitpunkt das **IX**-Feld dieser Leiste, kannst du diese Fähigkeit sogar bis zu zweimal pro Runde einsetzen. Verfügst du über mehrere Fähigkeiten, die du jede Runde einsetzen kannst, darfst du frei wählen, in welcher Reihenfolge du sie jeweils ausführst. Musst du einen Gegner bei einer Fähigkeit als Ziel wählen, musst du den Gegner wählen, bei dem die Wirkung auch möglichst vollständig ausgeführt werden kann.

Beispiel: Thomas hat in der weißen Forschungsleiste das **IX**-Feld erreicht und verfügt nun über die *Weiterwürfeln* Fähigkeit, die er ab seinem nächsten Spielzug jede Runde einsetzen kann. Erreicht er zu einem späteren Zeitpunkt das **IX**-Feld dieser Leiste, wird er seine Fähigkeit sogar zweimal pro Runde einsetzen können.



MARKER



Jeder Spieler verfügt über 3 Marker seiner Farbe, mit denen er im Spiel bestimmte Fähigkeiten sowie Ansprüche auf Punkte markiert. Bei der Spielvorbereitung werden die Marker im allgemeinen Vorrat bereitgehalten. Sind sie in deinem Besitz, zeigt ihre Position ihre aktuelle Funktion an (Besitzmarker, Fähigkeit etc.).

Immer wenn du eine Fähigkeit **IX** / **IX** mit **Erhalte 1 Marker** erwirbst, legst du während *Phase III: Aktivieren!* deines Spielzuges 1 deiner Marker aus dem Vorrat ans Ende der entsprechenden Forschungsleiste (auf die Kaffeetasse). Damit zeigt du an, dass du ab sofort diese Fähigkeit einmalig pro Marker nutzen kannst. Du kannst über mehrere solcher Fähigkeiten gleichzeitig (und auch mehrere Marker auf 1 Fähigkeit) verfügen.

Du kannst niemals mehr als 3 Marker gleichzeitig im Spiel haben. Erhältst du einen neuen Marker oder spendest einen Aromawürfel, während alle deine Marker im Einsatz sind, kannst du einen beliebigen von ihnen zurücknehmen, um ihn entsprechend neu einzusetzen (ohne seine Fähigkeit zu nutzen).

Du hast aufgrund einer erforschten Fähigkeit 1 Marker erhalten. Er steht dir ab sofort einmalig zur Verfügung.

Nicht vergessen: Im Gegensatz zu vielen anderen Fähigkeiten, die du jede Runde erneut einsetzen kannst, erhältst du bei **IX** und **IX** immer genau 1 Marker.

„Entferne 1 Marker“

Immer wenn du 1 Marker einer Fähigkeit einsetzt und diese Fähigkeit besagt, dass du 1 Marker **entfernen** musst, darf das nur 1 Marker sein, der am Ende der Forschungsleiste **dieser** Fähigkeit lag. Nutzt du die Fähigkeit, lege den Marker zurück in den Vorrat. Manchmal musst du den Marker auch verschieben (zum Beispiel auf die Forschungsleiste eines Mitspielers). Statt ihn in den Vorrat zu geben, lege den Marker dann dorthin, wohin die Fähigkeit dich auffordert. Damit zeigt zu an, dass die Fähigkeit aktiv ist.

Sobald du eine Forschungsleiste abgeschlossen und dafür Punkte erhalten hast, musst du alle Marker, die aufgrund dieser Leiste im Spiel sind, in den Vorrat zurücklegen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort, sobald 1 Spieler mindestens **21 Genusspunkte** besitzt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der weniger Fähigkeiten freigeschaltet hat; herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger. Seinen

Sieg durch überragenden Kaffee darf der Spieler gerne durch Jubelrufe oder zufriedenes Nicken bei einer Tasse Kaffee zum Ausdruck bringen.



FÄHIGKEITEN-ÜBERSICHT



WÜRFELN!

Du darfst beliebig viele Würfel noch 1x (oder bei **2X** 2x) neu würfeln.



SANFT

WÜRZIG



WÜRFELN!

Erhöhe den Röstgrad einer gewürfelten Bohne um 1. Hast du die Fähigkeit **2X** freigeschaltet, darfst du sie aufteilen oder 2x auf 1 Bohne anwenden. Dadurch kann ein Aromawürfel auch auf die Jokerseite erhöht werden.



WÜRFELN!

Dreh 1 (oder bei **2X** 2) Würfel auf die gegenüberliegende Seite.



MISCHEN!

Immer wenn du eine neue Mischung erstellt, erhältst du 1 FF auf einer Forschungsleiste deiner Wahl. Hast du die Fähigkeit **2X** freigeschaltet, darfst du sie aufteilen oder 2x auf 1 Forschungsleiste anwenden.



AKTIVIEREN!

Zwang: Würfle 1 Kaffeewürfel. Du und 1 Mitspieler deiner Wahl **müsst** euch auf der Forschungsleiste der gewürfelten Bohnenfarbe 1 (oder bei **2X** 2) Forschungsfortschritt(e) markieren.



● *Erhalte 1 Marker.*

AKTIVIEREN!

Entferne den Marker, um ihn auf eine Fähigkeit auf dem Forschungsuntersetter zu platzieren. Bis zum Beginn deines nächsten Spielzuges dürfen deine Mitspieler diese Fähigkeit nicht nutzen. Lege ihn dann in den Vorrat zurück.



● *Erhalte 1 Marker.*

AKTIVIEREN!

Entferne 1 Marker, um ihn auf 1 Forschungsleiste eines Mitspielers zu legen.

FORSCHEN!

Als nicht aktiver Spieler: Zwang: Immer wenn der aktive Spieler auf einer Forschungsleiste mit 1 deiner Marker **FF** erhält, **musst** auch du dieselbe Zahl an FF auf deiner Leiste markieren.



FORSCHEN!

Wenn du Aromawürfel nimmst, nimm dir 1 (oder bei **2X** 2) zusätzliche(n) Aromawürfel.



WÜRFELN! Schritt 1:

Zwang: Du **musst** 1 (oder bei **2X** 2) Kaffeewürfel in *Phase II* weniger würfeln als du dürftest.

IMPRESSUM

Autor: T.C. Petty III ● **Illustrationen:** Chris Kirkman, Jarek Nocoń
Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Anja Pittner ● **Realisation:** Benjamin Schönheiter
Besonderer Dank geht an: Antje, Thomas und Lauritz.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz von Dice Hate Me Games.
 © 2015 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](http://www.pegasus.de)

