

DAS COFFEE TRADING HANDBUCH

EIN UMFASSENDER LEITFADEN
FÜR DAS GEWERBE

ANDRÉ SPIL & ROLF SAGEL

Bearbeitet durch Travis D. Hill, Donny Behne, and Nathan Morse

Deutsche Übersetzung von Lisa P. Reitz

Korrektorat von Stefan Bongers, Christoph Schmidt und Michael Emrich

ZWEITE
EDITION

1971

Kaffee ist immer
eine gute Idee



EINFÜHRUNG

Coffee Traders spielt im Zentral- und Südamerika, Afrika und Asien der 1970er Jahre. Tausende Kaffeebauern auf der ganzen Welt unterstützen ihre Familien, indem sie kleine Hügelgebiete für ihre Kaffeeplantagen nutzen.

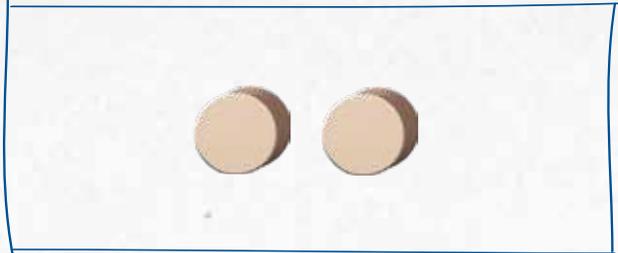
Die Bauern schufteten tagtäglich für sehr wenig, doch die Zukunft des Kaffeeanbaus ist rosig. Fairtrade-Organisationen bemühen sich, die Lebensbedingungen der Bauern zu verbessern, indem sie ihnen helfen, Kooperativen zu gründen. Dadurch können sie bessere Preisabsprachen treffen und Kredite für neue Plantagen aufnehmen, die dazu beitragen sollen, Bildung bereitzustellen und die Qualität ihrer Leben, Familien, Gesellschaft und Umwelt zu verbessern. In Coffee Traders werden die köstlichen Arabica-Kaffeebohnen, die die Bauern ernten, in Antwerpen – und überall in der Welt – an kleine und große Kaffeeröstereien verkauft.

Coffee
TRADERS

ALLGEMEIN



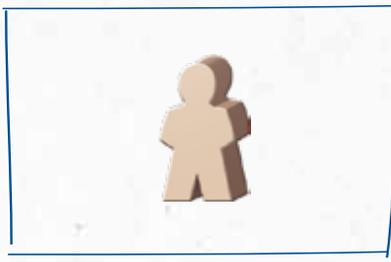
1 Spielplan



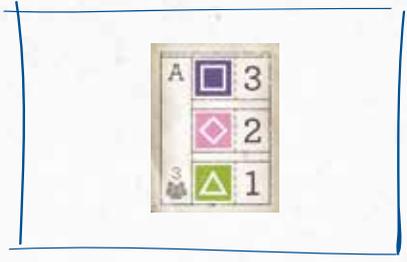
2 Phasen- / Periodenmarker



55 Münzen



60 Arbeiter



30 Verträge (mit Buchstaben A - F)



30 Arabica-Marker



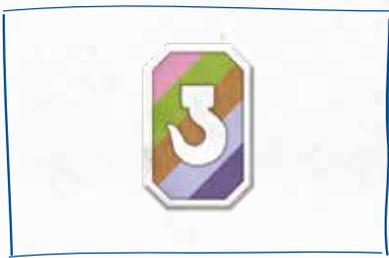
15 Tiermarker



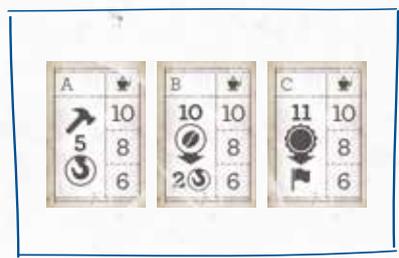
7 Tiermarker-Joker



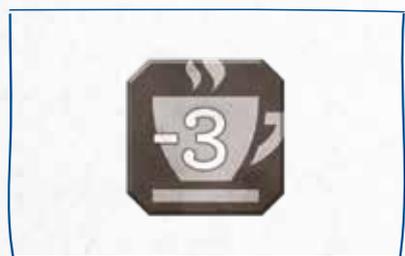
15 Lagermarker



5 Lagermarker-Joker



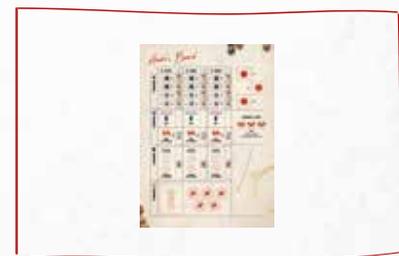
9 Meilensteine (3×A, 3×B, 3×C)



6 -3SP-Marker



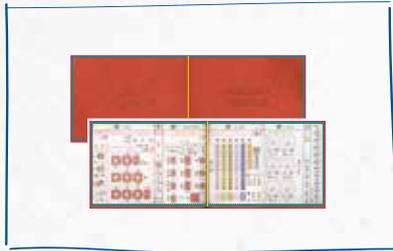
1 Wertungsblock



1 André-Tableau (Spiel zu zweit)

SPIELER

Inhalt



1 Spielertableau



4× schwarz, 1× in Spielerfarbe

5 Aktionsmarker



6 Händler / Unternehmer



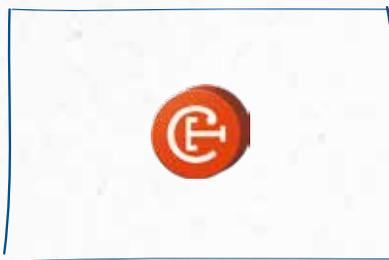
2 Lastwagen



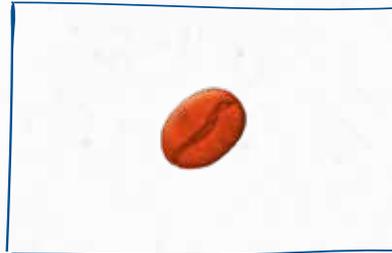
9 Esel



6 Schleichkatzen



6 Unternehmensscheiben



18 Wertungsmarker



1 pro Kaffeefarbe

6 Kaffeewürfel



5× Stufe 1

4× Stufe 2

2× Stufe 3

11 Plantagen



1 Tauschmarker



1× Krankenhaus

3× Fabrikgebäude

3× Fairtrade-Posten

2× Farm

5× Lager

14 Gebäude

Aufbau des Spielplans



1. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
2. In einem **Spiel zu zweit** spielen 2 Menschen ein 3-Spieler-Spiel gegen den Automa André. Nutzt dafür alle 3-Spieler-Regeln, die ihr in der Anleitung findet, sowie die speziellen **2-Spieler-Regeln**, welche in dieser Farbe dargestellt werden.
3. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das auf Seite 5 abgebildete Material dieser Farbe (**André erhält das Holzmaterial und nutzt das André-Tableau**).

CAFÉS

4. In einem **Spiel zu viert** oder **fünft**: Legt Lagermarker-Joker in Höhe der Spieleranzahl auf das obere Feld.
5. Nehmt 1 von jedem der 5 Tiermarkertypen. Legt einen davon offen auf die unteren Felder der 5 linken Cafés, die mit der 6 gekennzeichnet sind.
6. Legt je einen Tiermarker-Joker auf die Felder 3 und 4 des Cafés ganz rechts (Seoul).

MEILLENSTEINE

7. Legt im Meilensteinsektor ein zufälliges A-, B- und C-Meilensteinplättchen von links nach rechts aus. Legt den Rest zurück in die Schachtel.

KOOPERATIVEN

Die großen Flächen, die den Hauptteil des Spielplans einnehmen, stellen Kooperativen dar, bei denen ihr Kaffee anbauen und verarbeiten werdet. Fünf Kooperativen bieten Platz für Plantagen und Gebäude und sind durch ein Handelshaus gekennzeichnet. Sumatra ist speziell: wenn sich die Regeln auf eine „Kooperative“ beziehen, ist nie Sumatra gemeint.

Führt die Schritte 8–11 für jede der 5 Kooperativen aus.



DIE FÜNF KOOPERATIVEN

8. Stapelt die 3 Lagermarker mit der passenden Farbe in ihren Warenhäusern auf dem gekennzeichneten Feld.
9. Legt im Handelshaus 1 Münze auf das zur Spieleranzahl passende Feld (z.B. auf das 4. Feld in einem **Spiel zu viert**).
10. Stellt 6 Arbeiter ins Dorfzentrum. Legt die restlichen Münzen und Arbeiter als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.
11. Platziert 1 Tiermarker in Farbe der Kooperative und 1 Tiermarker-Joker.

SUMATRA

12. Jeder Spieler stellt 1 Schleichkatze (🐈) seiner Farbe nach Sumatra.

ARABICA-LEISTE

13. Jeder Spieler legt 1 Unternehmensscheibe auf das 1. Feld jeder Zeile.
14. Jeder Spieler stellt 1 Händler oben in Spalte 2 auf das Händlersymbol: 🏪
15. Jeder Spieler stellt 1 Lastwagen oben in Spalte 3 auf das Lastwagensymbol: 🚚

VERTRAGSBONUS

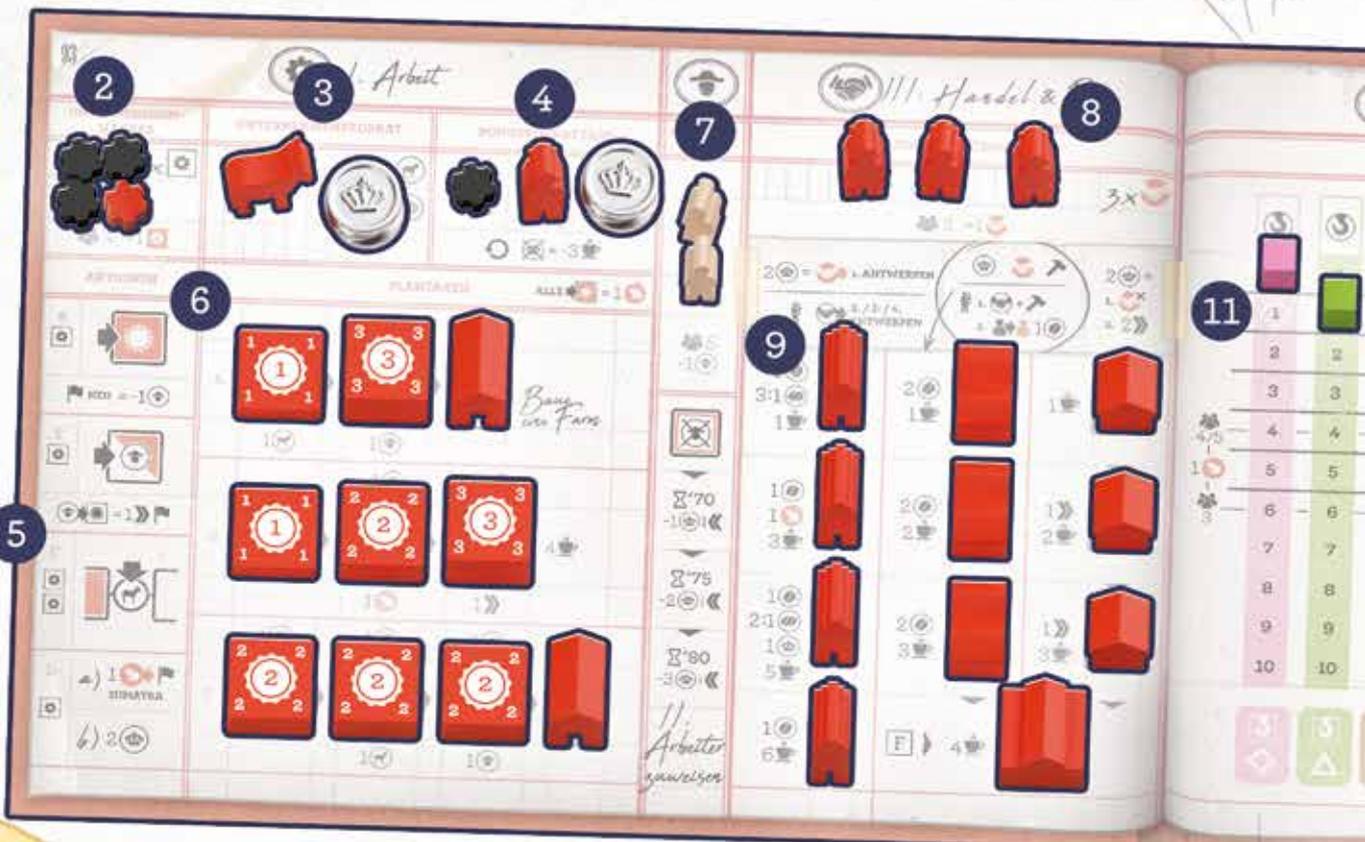
16. Stapelt auf jedem der 6 Vertragsbonus-Felder die auf dem Feld angegebene Anzahl zufälliger Arabica-Marker (offen, ihr dürft sie jederzeit ansehen). Das bedeutet 3 Marker auf A-B und 2 auf C-F. Im **Spiel zu viert**: 1 mehr pro Feld. Im **Spiel zu fünft**: 2 mehr pro Feld. Legt den Rest zurück in die Schachtel.

PERIODE & PHASE

17. Legt im Bereich „Periode & Phase“ den Periodenmarker auf 1970 und den Phasenmarker auf Phase I.

REIHENFOLGE

18. Nehmt von jedem Spieler 1 Unternehmensscheibe, **einschließlich André (im Spiel zu zweit)**. Legt sie in zufälliger Reihenfolge in die obere Reihe des Reihenfolge-Bereichs von links nach rechts. **André ist jedoch immer der letzte.**



- Nehmt 1 Tiermarker jeden Typs (außer Jokern) und gebt jedem Spieler zufällig einen davon. Legt den Rest in die Schachtel.



I. Arbeit

- UNTERNEHMENSMARKER:** Platziert hier 3 schwarze Aktionsmarker. Im **Spiel zu viert:** Fügt 1 Aktionsmarker in Spielerfarbe hinzu. Bei anderen Spielerzahlen werden die farbigen Aktionsmarker nicht genutzt.
- UNTERNEHMENSVORRAT:** Platziert hier 1 Esel + 3 Münzen.
- BONUSVORRAT:** Platziert hier Folgendes:
 - 1 schwarzen Aktionsmarker.
 - 1 Händler.
 - 3 Münzen.
- AKTIONEN:** Vor Spielstart wird hier nichts platziert.
- PLANTAGEN:** Stellt eine Plantage/Farm auf jedes Feld (gebt acht, dass die Zahl auf der Plantage zu dem Feld passt).

II. Arbeiter zuweisen

- ARBEITERVORRAT:** Platziert hier 2 Arbeiter. Im **Spiel zu fünft:** Platziert hier **nur** 1 Arbeiter.

III. Handel & Bau

- HÄNDLER & UNTERNEHMER:** Platziert hier 3 Händler. Im **Spiel zu dritt:** Fügt 1 weiteren Händler hinzu.
- Stellt auf jeden Bauplatz das entsprechende Gebäude: Lager / Fabrikgebäude / Fairtrade-Posten / Krankenhaus.

IV. Ernte: Lager

- Bedeckt das 2:1-Feld mit eurem Handelsmarker mit der 4:1-Seite nach oben.
- Legt jeden eurer Kaffeewürfel auf Feld 0 ihrer jeweiligen Leiste.
- Stellt das letzte Lager auf das grau hinterlegte Feld.

V. Verkauf

- VERTRÄGE 1970-1980:** Legt je einen zufälligen, passenden Vertrag auf die Felder A-E. Die zu eurer Spieleranzahl passende Seite liegt oben* (siehe die untere linke Ecke). Legt auf Feld F den F-Vertrag mit derselben Zahl wie Vertrag E.

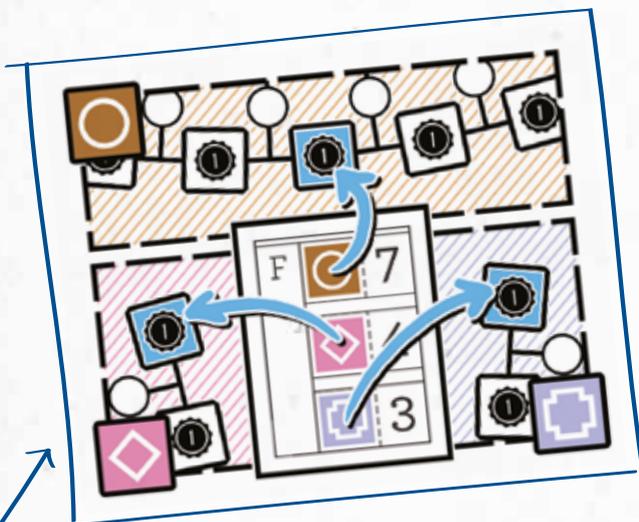
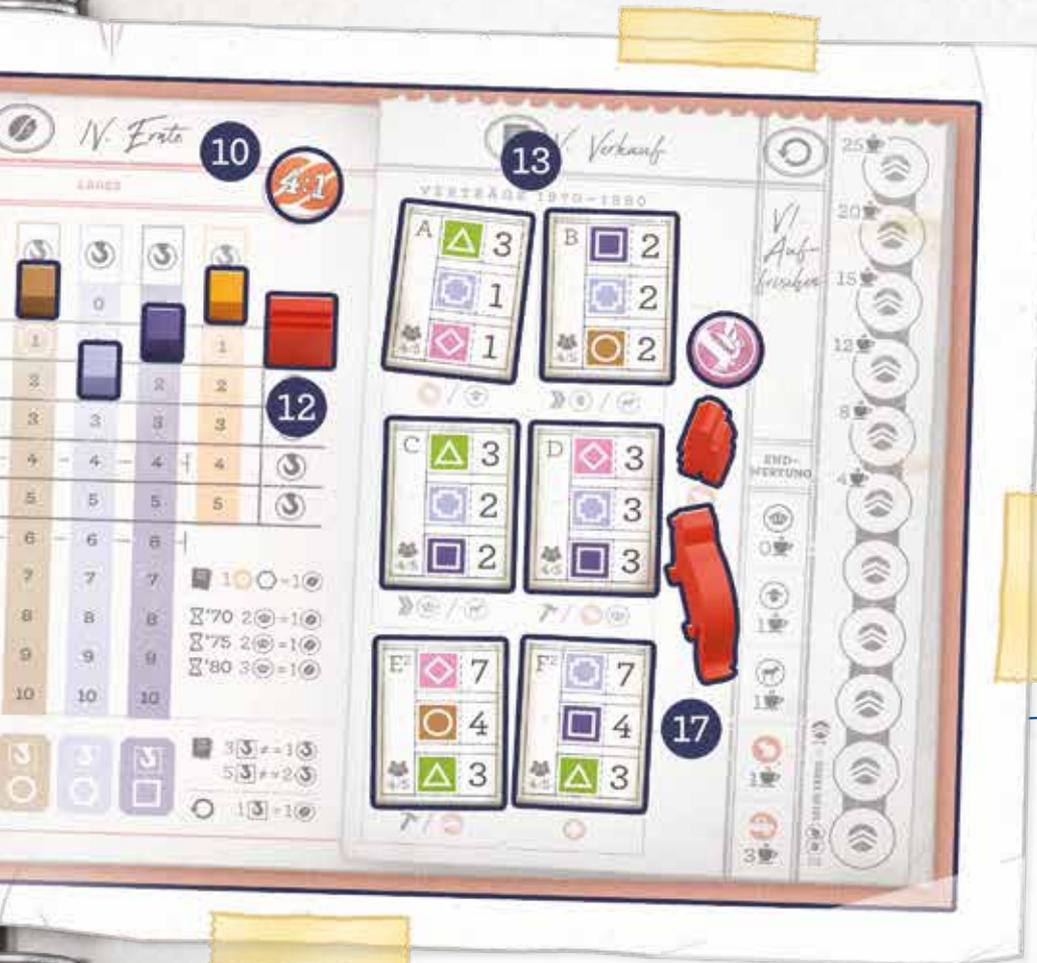
*** Erfahrene Spieler, die mit neuen Spielern spielen:**
Im **Spiel zu viert** oder **fünft:** Ihr könnt für 2 oder 4 Verträge die Seite für 3 Spieler wählen, damit sie für euch schwieriger zu erfüllen sind.
- André erhält einen zufälligen F-Vertrag.**
- Betrachtet die 3 Kaffeesorten auf eurem F-Vertrag:
 - Rückt in **IV. Ernte: LAGER** den oben abgebildeten Kaffee 2 Felder und den mittig und unten abgebildeten je 1 Feld vor.
 - Legt die 3 verbliebenen Stufe 1-Plantagen auf den Spielplan (auch für André!):
 - Oberer Kaffee:** Das mittlere **1-er** Feld der passenden Kooperative.
 - Mittlerer Kaffee:** Das rechte **1-er** Feld seiner Kooperative.
 - Unterer Kaffee:** Das linke **1-er** Feld seiner Kooperative.



Aufbau des Spielertableaus

Hinweis:

Der Aufbau des Spielertableaus ist auch auf dem Spielertableau selbst dargestellt.



Erfahrene Spieler: Legt stattdessen in Spielerreihenfolge den unteren Kaffee des F-Vertrags auf ein leeres **1-er** Feld einer beliebigen Kooperative.

IV. André legt für jeden der 3 (oberer/mittlerer/unterer Kaffee 1 Fabrikgebäude auf das 4-/5-Spieler-Fabrikgebäudefeld der Kooperative. Werft Andrés F-Vertrag ab.

16. Im Spiel zu fünft: Rückt auf der Arabica-Leiste des Spielplans 1 Feld auf der Kaffeereihe, die oben auf eurem E-Vertrag abgebildet ist, vor.

- 17.** Legt euren zufälligen Tiermarker (aus Schritt 1 des Spielertableau-Aufbaus) und 1 Schleichkatze rechts von euren VERTRÄGEN 1970-1980 ab. Im **Spiel zu viert** oder **fünft:** Platziert hier auch 1 Händler.
- 18.** Haltet die restlichen Spielsteine in eurem persönlichen Vorrat für später bereit.

DIE VIER VORRÄTE

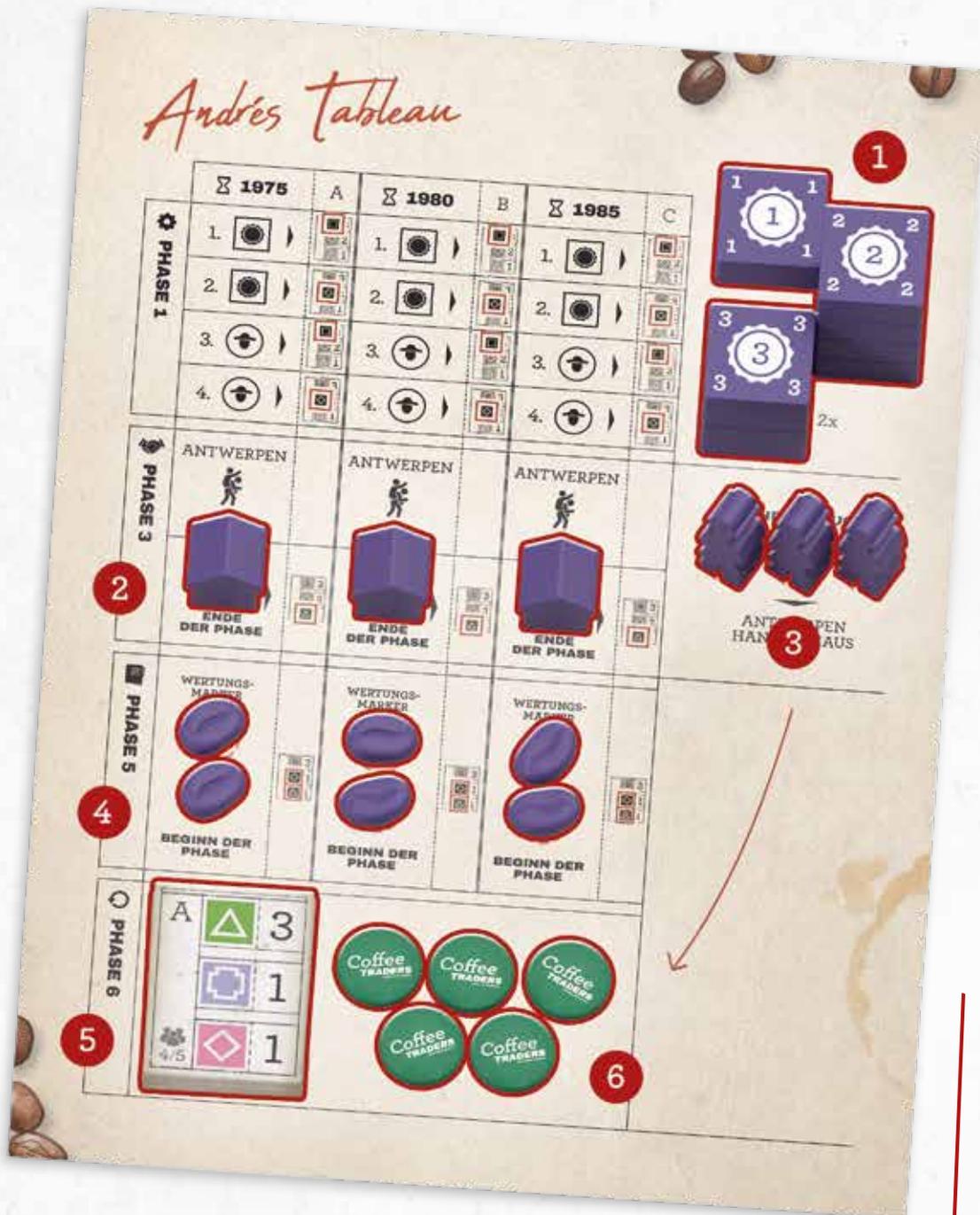
- **Unternehmensvorrat:** Das sind die Gegenstände (Münzen, Esel, Lastwagen) im UNTERNEHMENS-VORRAT in *J. Arbeit* auf eurem Spielertableau. Ihr könnt sie immer nutzen, wenn ihr sie braucht.
- **Bonusvorrat:** Das sind die Gegenstände (Aktionsmarker, Händler, 3 Münzen) im BONUSVORRAT in *J. Arbeit* auf eurem Spielertableau. Ihr könnt sie nutzen, um einen Engpass zu überbrücken (siehe Bonusvorrat auf Seite 13).
- **Persönlicher Vorrat:** Dies ist das Material in eurer Spielerfarbe, das neben eurem Tableau bereit liegt. Es kann nicht direkt genutzt werden, sondern muss durch euren UNTERNEHMENSVORRAT ins Spiel gebracht werden.
- **Allgemeiner Vorrat:** Das sind die Münzen und Arbeiter, die neben dem Spielplan bereit liegen. Generell erhält sie niemand direkt.

ANDRÉS TABLEAU

Spiel zu zweit

BAUT ANDRÉS TABLEAU WIE FOLGT AUF, INDEM IHR DAS MATERIAL EINER UNGENUTZTEN SPIELERFARBE NUTZT:

1. Stapelt **8 Plantagen** (2 Stufe 1-, 4 Stufe 2-, 2 Stufe 3-Plantagen) auf den jeweiligen Feldern rechts von **Phase 1**.
2. Legt alle **3 Fairtrade-Posten** auf die unteren Felder von **Phase 3**.
3. Stellt **3 Händler** auf ihre Felder rechts von **Phase 3**.
4. Legt **6 Wertungsmarker** auf ihre Felder in **Phase 5**.
5. Gebt André je einen zufälligen **A-, B- und C-Vertrag**. Stapelt seine Verträge mit der 3-Spieler-Seite nach oben auf ihrem Feld in **Phase 6**, wobei der C-Vertrag unten und der A-Vertrag oben liegt.
6. Legt ein Set aus **5 verschiedenen Arabica-Markern** verdeckt und zufällig auf ihre Felder in **Phase 6**.



NOTIZEN

Im Handelshaus 1 Münze auf das Feld
mit der Spieleranzahl legen
(also im Spiel mit 9 Spielern auf das 9.)

Spielablauf

In Coffee Traders repräsentiert jeder Spieler ein Handelsunternehmen aus Antwerpen, Belgien. Ziel eures Unternehmens ist es, Kaffeebauern aus verschiedenen Teilen der Welt bei der Zusammenarbeit mit lokalen Kooperativen zu unterstützen, Unternehmer einzustellen, die Gebäude errichten, die zur Verbesserung der Gemeinschaft beitragen sollen, und Händler in Antwerpen so viel Kaffee wie möglich importieren zu lassen, um die Nachfrage zu erfüllen.

COFFEE TRADERS IST IN 3 PERIODEN UNTERTEILT (1970, 1975, 1980). JEDE PERIODE BESTEHT AUS 6 PHASEN.

- ⚙ Phase 1: **Arbeit** - Alle Spieler führen ihre Aktionen aus.
- 👤 Phase 2: **Arbeiter zuweisen** - Alle Spieler schicken ihre Arbeiter auf Plantagen.
- 🏠 Phase 3: **Handel & Bau** - Alle Spieler handeln mit Antwerpen und/oder errichten Gebäude.
- 🌿 Phase 4: **Ernte** - Alle Spieler ernten Kaffee von den Kooperativen.
- 📄 Phase 5: **Verkauf** - Alle Spieler erfüllen Verträge und liefern Kaffee an Cafés.
- 🔄 Phase 6: **Auffrischen** - Vorbereitung für die nächste Periode.

Rückt am Ende jeder Phase den Phasenmarker auf das nächste Feld der Phasenleiste und fährt mit dem Spiel fort. Das macht ihr, bis ihr die Auffrisch-Phase beendet und somit das Ende dieser Periode erreicht habt. Danach beginnt ihr die nächste Periode mit Phase 1. Nach der dritten Periode endet das Spiel.





SPIEL ZU ZWEIT: ANDRÉ

André befolgt die Schritte, die auf seinem Tableau abgebildet sind. Die Symbole werden in Andrés Spielhandbuch erklärt, das auf Seite 28 beginnt.



BONUSVORRAT

Dieser Vorrat in *I. Arbeit* liefert 3 Möglichkeiten, euch aus der Patsche zu helfen. Dafür muss jedoch immer eine davon im BONUSVORRAT verfügbar sein. Ihr könnt sie jederzeit nutzen, aber wenn ihr die Münzen nehmt (Bonus C), bedenkt, dass ihr alle 3 Münzen in euren UNTERNEHMENSVORRAT legen müsst, von wo aus ihr sie dann ausgeben könnt.

Ihr dürft Bonus C jederzeit erneut mit allen 3 Münzen auffüllen, wodurch ihr auch den dritten, zuvor übrig gebliebenen Bonus, nutzen könntet... oder ihr nehmt diesen einfach später wieder. Ihr könnt Bonus B für denselben Zweck wieder auffüllen, wenn ihr einen neuen Händler erhaltet. (Hinweis: Bonus A kann nicht wieder aufgefüllt werden, da der Aktionsmarker in Phase 1: Arbeit genutzt wird.)

In Phase 6: Auffrischen füllt ihr euren kompletten BONUSVORRAT wieder auf: Der Aktionsmarker ist einer von denen, die ihr innerhalb der Periode ausgegeben habt, den Händler nehmt ihr aus einem Handelshaus der Kooperativen und die 3 Münzen nehmt ihr aus eurem UNTERNEHMENSVORRAT. Falls ihr nicht genug Münzen habt, um den BONUSVORRAT wieder vollständig aufzufüllen, erhaltet ihr eine Strafe (S. 25). Der BONUSVORRAT wird dennoch mit 3 Münzen aufgefüllt: fehlende Münzen kommen aus dem allgemeinen Vorrat.



Beispiel:

Rot möchte eine Stufe 2-Plantage hinzufügen, die 1 Münze kostet. Er hat jedoch keine Münzen in seinem UNTERNEHMENSVORRAT. Also entscheidet Rot, Geld aus seinem BONUSVORRAT zu nehmen und schiebt alle 3 Münzen von dort in seinen UNTERNEHMENSVORRAT.



MEILENSTEINE

Legt jederzeit, wenn ihr einen Meilenstein erreicht, einen Wertungsmarker auf das oberste, verfügbare Feld dieses Meilensteins. Diese Punkte werden bei Spielende gewertet.

Fiese 2-Spieler-Variante: Wenn ihr das Spiel fieser spielen möchtet, nutzt **ausschließlich** das oberste Feld jedes Meilensteins. Dadurch kann jeder Meilenstein nur durch **einen Spieler** erreicht werden!



⚙️ PHASE 1: ARBEIT

In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler jeweils 1 der 4 möglichen Aktionen der Kooperativen aus. Alternativ darf ein Spieler passen und verzichtet damit auf alle weiteren Aktionen in dieser Phase. Dies wird fortgesetzt, bis alle Spieler gepasst haben. Um eine Aktion auszuführen, müsst ihr Aktionsmarker auf eine der AKTIONEN eures Tableaus legen (einige Aktionen benötigen mehr als 1 Aktionsmarker). Ihr dürft dieselbe Aktion mehrmals in derselben Phase wählen. Die 4 verfügbaren Aktionen werden auf den nächsten Seiten im Detail erklärt.

AKTION A: EINE PLANTAGE IN EINER KOOPERATIVE ANLEGEN

Setze hier 1 Aktionsmarker von *I. Arbeit* UNTERNEHMENSMARKER ein, um wie folgt eine Plantage in einer Kooperative anzulegen:

1. Nimm die linke Plantage aus Reihe A, B oder C in *I. Arbeit* PLANTAGEN.
2. Zahle (wenn nötig) die Kosten in Münzen, die über ihrem Feld in *I. Arbeit* PLANTAGEN abgebildet sind.
3. Lege sie auf ein leeres Plantagenfeld einer beliebigen Kooperative. Beachte dabei folgende Regeln:
 - Das Plantagenfeld muss die Stufe der von dir gewählten Plantage anzeigen:
 - Eine Stufe 1-Plantage muss auf ein 1-er oder 1/2-er (also 1 oder 2) Feld gelegt werden.
 - Eine Stufe 2-Plantage muss auf ein 1/2-er oder 2/3-er (also 2 oder 3) Feld gelegt werden.
 - Eine Stufe 3-Plantage muss auf ein 2/3-er Feld gelegt werden.
 - Um sie auf ein 1/2-er Feld zu legen, muss das Feld durch einen Pfad mit einer deiner Plantagen auf einem 1-er Feld verbunden sein, die noch keine andere Plantage auf einem 1/2-er Feld „versorgt“, und auf dem Pfad darf kein gegnerischer Esel stehen. Wenn auf dem Pfad noch kein **eigener Esel** steht, musst du einen Esel aus deinem *I. Arbeit* UNTERNEHMENSVORRAT auf den Pfad stellen. Falls du in deinem UNTERNEHMENSVORRAT keine Esel hast, kannst du die Plantage hier nicht anlegen!
 - Um sie auf ein 2/3-er Feld zu legen, hast du 2 Optionen:
 - Verbindung durch Esel: Verbinde das Feld durch einen Weg zu einer deiner Plantagen auf einem 1/2-er Feld, die noch keine andere Plantage auf einem 2/3-er Feld „versorgt“. Auf dem Pfad darf kein gegnerischer Esel stehen. Wenn auf dem Pfad noch keine **2 eigene Esel** stehen, musst du Esel aus deinem *I. Arbeit* UNTERNEHMENSVORRAT auf den Pfad stellen, bis dort 2 sind. Falls du in deinem UNTERNEHMENSVORRAT keine Esel hast, ist die **einzige** Möglichkeit, die Plantage hier anzulegen, mit dem Lastwagen!
 - **Erreiche sie mit dem Lastwagen:** Der Pfad zu dem Feld von einem 1/2-er Feld kann nicht durch gegnerische Esel besetzt werden. Du musst **1 Lastwagen** aus deinem *I. Arbeit* UNTERNEHMENSVORRAT auf das Lastwagenfeld neben dem Plantagenfeld stellen.



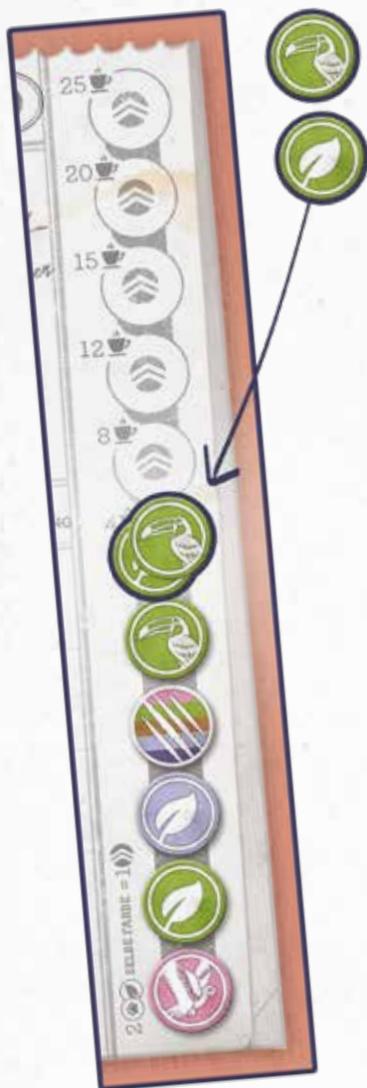
Hinweis:

- › Du brauchst mindestens eine Plantage in Reihe 1 für jede Plantage in Reihe 2/3 in dieser Kooperative.
- › Jede Plantage in Reihe 1 kann eine Plantage in Reihe 1/2 und eine in Reihe 2/3 versorgen.
- › Bei Benutzung eines Lastwagens benötigt die neue Plantage weder eine „versorgende“ Plantage in Reihe 1/2 noch 2 Esel auf dem Pfad von Reihe 1/2. Anders ausgedrückt, ein Lastwagen gibt die Möglichkeit, Reihe 1/2 komplett auszulassen. Die 2 Regeln oben für Reihe 1 gelten trotzdem.

4. Wenn dies deine 1. Plantage in der Kooperative ist, bewege 1 Arbeiter aus deinem *II. Arbeiter zuweisen* ARBEITERVORRAT in ihr Dorfzentrum. Falls du in deinem ARBEITERVORRAT keine Arbeiter hast, kannst du die Plantage hier nicht anlegen! **André bewegt keinen Arbeiter ins Dorfzentrum.**
5. Nimm den Bonus (falls vorhanden), der unter dem Plantagenfeld in *I. Arbeit* PLANTAGEN abgebildet ist.
6. Falls du eine Plantage in Reihe 1/2 angelegt hast, » rücke 1 Spalte in der passenden Kooperative auf der Arabica-Leiste vor.
7. Falls du eine Plantage in Reihe 2/3 angelegt hast, » rücke 1 Spalte in der passenden Kooperative auf der Arabica-Leiste vor und nimm einen verbliebenen Tiermarker deiner Wahl aus Reihe 2/3 der Kooperative. **André nimmt keinen Tiermarker.** (Schritte 8 und 9 folgen auf S. 16)

Beispiel:

Blau legt eine Stufe 1-Plantage in Indonesien auf einem leeren Feld in Reihe 1 an. Da es sich dabei um Blaus erste Plantage in dieser Kooperative handelt, nimmt er einen Arbeiter aus seinem ARBEITERVORRAT und stellt ihn in das hiesige Dorfzentrum. Weil Blau dadurch außerdem die erste Plantage aus Reihe A seines Tableaus genutzt hat, fügt Blau 1 Esel zu seinem UNTERNEHMENSVORRAT hinzu.



MARKERLEISTE

Jeder Arabica- und jeder Tiermarker, den ihr erhaltet, wird auf oder neben die Markerleiste auf der rechten Seite eures Tableaus gelegt. Ihr füllt die Leiste von unten nach oben und jedes Feld muss entweder einen einzigartigen Einzelmarker (anders als die anderen Einzelmarker auf der Leiste) oder eine Kombination aus zwei gleichfarbigen Markern beinhalten. Ein Tiermarker-Joker kann als beliebige Farbe, also auch in jedem Duo, eingesetzt werden.

Wenn ihr einen Marker doppelt erhaltet, dürft ihr ihn nicht direkt auf die Leiste legen. Legt ihn stattdessen daneben. Sobald ihr 2 Marker **derselben Farbe** auf diese Weise beiseite gelegt habt, stapelt sie beide auf das nächste freie Feld der Leiste.

Um diese Regeln einzuhalten, befolgt diese Schritte:

1. Habt ihr noch keinen anderen, identischen Marker erhalten, legt ihn auf das unterste, leere Feld eurer Markerleiste und überspringt die restlichen Schritte.
2. Ist der Marker doppelt (ihr habt bereits einen identischen Marker erhalten), legt ihn rechts neben euer Tableau.
3. Habt ihr nun 2 Marker **derselben Farbe** (egal welchen Typs) rechts neben eurem Tableau gesammelt, stapelt die beiden und legt sie auf das unterste, leere Feld eurer Markerleiste.

Hinweis:

Ein Tiermarker-Joker kann als beliebige Farbe eingesetzt werden, auch als eigene (6.) Tiermarkerfarbe. Wenn ihr euren 2. Tiermarker-Joker erhaltet, legt ihn neben euer Tableau, um ihn mit einem beliebigen anderen Marker zu einem 2-er Stapel zu kombinieren (siehe Schritt 3 oben).

Zur Wiederholung:

- > Ihr **könnt kein** Feld mit einem Einzelmarker füllen, wenn bereits zuvor ein identischer Einzelmarker auf die Leiste gelegt worden ist.
- > Ihr **könnt** ein Feld mit 2 gleichfarbigen Markern füllen, auch wenn bereits zuvor ein Feld mit einem identischen Duo gefüllt worden ist. Das Duo könnte sogar aus 2 identischen Markern bestehen.

Hinweis:

Jedes Feld auf der Markerleiste enthält ein Pfeilsymbol (➤). Das soll euch daran erinnern, wenn ihr einen Marker erhaltet, ➤ 1 Feld auf der Arabica-Leiste der zum Marker passenden Farbe vorzurücken. Bei einem Tiermarker-Joker habt ihr die freie Wahl. Rückt nicht erneut vor, wenn ihr Marker auf die Markerleiste legt.

Beispiel:

Gelb erhält ihren 2. Brasilien-Tiermarker. Sie hat bereits einen doppelten Brasilien-Arabica-Marker beiseite gelegt, also kombiniert sie den doppelten Brasilien-Arabica-Marker mit dem doppelten Brasilien-Tiermarker und legt den Stapel auf das nächste freie Feld ihrer Markerleiste.



Rückt von links nach rechts vor

ARABICA-LEISTE

Rückt für jeden Arabica- oder Tiermarker oder jedes »-Symbol, den bzw. das ihr erhaltet, 1 Feld auf der entsprechenden Arabica-Leiste vor. Wenn ihr einen Tiermarker-Joker erhaltet, könnt ihr die Leiste frei wählen.

- 🐼 Wenn ihr zum ersten Mal mindestens die 2. Spalte auf allen 5 Leisten erreicht, bewegt euren Händler aus dieser Spalte auf *III. Handel & Bau*: HÄNDLER & UNTERNEHMER.
- 🚛 Wenn ihr das erste Mal mindestens die 3. Spalte auf allen 5 Leisten erreicht, bewegt euren Lastwagen aus dieser Spalte auf *I. Arbeit*: UNTERNEHMENSVORRAT.
- 👑 Wenn ihr ein Feld mit einem darin abgedruckten Bonus erreicht, erhaltet den Bonus und legt ihn auf *I. Arbeit*: UNTERNEHMENSVORRAT. Jeder Spieler erhält die Münze in Spalte 4, aber **nur** der 1. Spieler, der Spalte 5 erreicht, erhält 1 Esel. Von dem Münzen- oder Eselfeld könnt ihr nicht zurück laufen!
- ☕ Auf jeder Leiste kann **nur** 1 Spieler Spalte 7 erreichen. Falls ihr nicht weiter vorrücken könnt (weil ihr bereits in Spalte 7 seid oder weil ihr in Spalte 6 seid und Spalte 7 bereits besetzt ist), geht das » verloren.

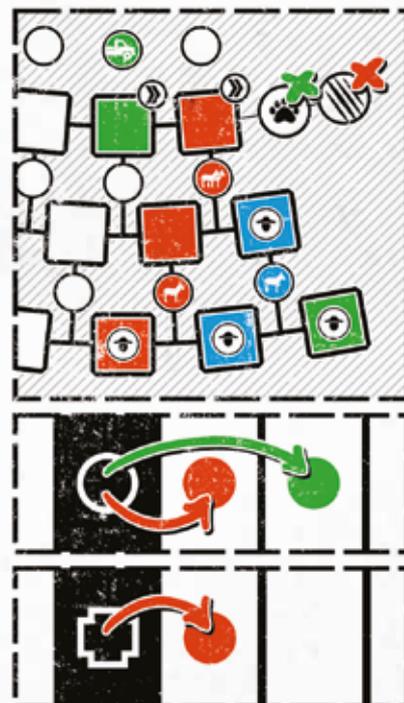
(Fortsetzung von S. 14)

8. Wenn das **einzig** verbliebene Objekt in der gewählten Reihe von *I. Arbeit*: PLANTAGEN eine Farm ist, zahlst du entweder sofort die darüber abgebildeten Kosten, um sie in einer beliebigen Kooperative einzusetzen, oder du entfernst sie aus dem Spiel.
9. Falls sich nun in *I. Arbeit*: PLANTAGEN keine weiteren Plantagen befinden, bewege 1 Schleichkatze aus deinem persönlichen Vorrat nach Sumatra.

Beispiel:

Rot beschließt, eine Stufe 2-Plantage in Indonesien in Reihe 2/3 anzulegen. Er nimmt 2 Esel aus seinem UNTERNEHMENSVORRAT und stellt sie auf den Pfad zwischen seiner Plantage in Reihe 1/2 und einem leeren Feld in Reihe 2/3. Rot » rückt 1 Spalte auf der Indonesien-Arabica-Leiste vor und wählt den Tiermarker-Joker aus Reihe 2/3. Den Tiermarker-Joker zu nehmen, erlaubt Rot » 1 Spalte auf einer beliebigen Arabica-Leiste vorzurücken. Er entscheidet sich für die Kolumbien-Leiste.

Als nächstes beschließt Grün, ebenfalls eine Stufe 3-Plantage in Reihe 2/3 von Indonesien anzulegen, allerdings benutzt sie dafür den Lastwagen. Grün nimmt 1 Lastwagen aus ihrem UNTERNEHMENSVORRAT und legt ihn auf ein leeres Lastwagenfeld über einem leeren Plantagenfeld von Reihe 2/3. Dann » rückt Grün 1 Spalte auf der Indonesien-Arabica-Leiste vor und nimmt den verbliebenen Tiermarker, wodurch Grün » 1 Spalte auf der dazugehörigen Arabica-Leiste vorrückt.

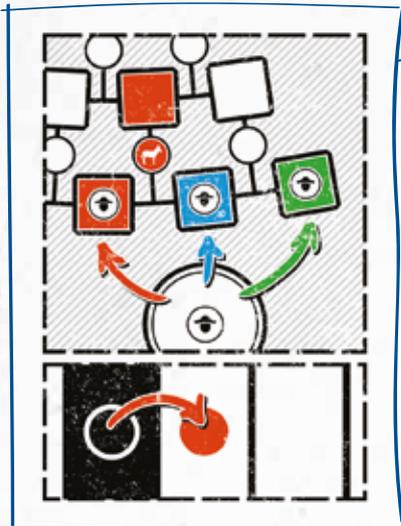


AKTION B: ARBEITER ZU PLANTAGEN SCHICKEN

Setze hier 1 Aktionsmarker von *J. Arbeit*-UNTERNEHMENSMARKER ein, um wie folgt **Arbeiter zu Plantagen zu schicken** (für die Ernte in Phase 4: Ernte):

1. Wähle eine Kooperative.
2. Stelle 1 Arbeiter aus dem Dorfzentrum auf 1 leere Plantage jedes Spielers.
Auf jeder Plantage kann nur 1 Arbeiter eingesetzt werden. Wenn ein Spieler mehrere leere Plantagen in verschiedenen Reihen hat, kommt der Arbeiter auf eine in der untersten Reihe. Wenn es nicht genügend Arbeiter im Dorfzentrum gibt, entscheidest du, wessen Plantage/-n unbesetzt bleibt/-en.
3. Sollten im Dorfzentrum nun keine Arbeiter mehr stehen, bewege 1 aus dem allgemeinen Vorrat ins Dorfzentrum.
4. Hast du Arbeiter auf mindestens 1 gegnerische Plantage gestellt, » rücke 1 Spalte auf der Reihe der Kooperative auf der Arabica-Leiste vor.

Erhalte einen Bonus!



Beispiel:

Rot möchte die Plantagen in Indonesien mit Arbeitskräften versorgen. Dadurch setzt er 1 Arbeiter auf jede Stufe 1-Plantage von Rot, Blau und Grün. Rots Stufe 1-Plantage in Reihe 1/2 erhält allerdings keinen Arbeiter, weil er eine leere Plantage in einer niedrigeren Reihe hat. Da Rot einen Arbeiter in mindestens 1 gegnerischen Plantage eingesetzt hat, rückt Rot » 1 Spalte auf der Indonesien-Arabica-Leiste vor.

AKTION C: EINEN ESEL ZÜCHTEN

Setze hier 2 Aktionsmarker von *J. Arbeit*-UNTERNEHMENSMARKER ein, um wie folgt **einen Esel zu züchten**: Nimm einen Esel aus deinem persönlichen Vorrat und stelle ihn auf einen leeren Weg zwischen einer deiner Plantagen und der Reihe darüber.

AKTION D: EINE SCHLEICKATZE EINSETZEN ODER MÜNZEN NEHMEN

Setze hier 1 Aktionsmarker von *J. Arbeit*-UNTERNEHMENSMARKER ein, um 1 der folgenden Optionen auszuführen:

- **Setze eine Schleickatze** aus deinem persönlichen Vorrat in Sumatra ein.
- **Nimm 2 Münzen** aus dem allgemeinen Vorrat und füge sie deinem *J. Arbeit*-UNTERNEHMENSVORRAT hinzu.



Hinweis:

Ressourcen in deinem UNTERNEHMENSVORRAT, wie Esel oder Lastwagen, können immer eingesetzt werden, auch ohne eine Aktion auszugeben. Zum Beispiel darfst du diese Ressourcen frei nutzen, wenn du eine Plantage anlegst. Du kannst diese Ressourcen allerdings **nur** dann einsetzen, wenn die gewählte Aktion sie erlaubt.

PHASE 2: ARBEITER ZUWEISEN

Jeder schickt seine Arbeiter auf Plantagen. Zuerst versorgt ihr eure eigenen mit Arbeitern, danach könnt ihr überschüssige Arbeiter einsetzen, um Personalmangel anderer Spieler abzudecken (natürlich gegen eine Belohnung). Sind dann immer noch zu wenig Arbeiter da, werden Strafen fällig!

1. Schickt eure Arbeiter gleichzeitig aus eurem *II. Arbeiter zuweisen*: ARBEITERVORRAT zu euren eigenen unbesetzten Plantagen. Wählt für jeden Arbeiter eine Kooperative. Ihr müsst den Arbeiter in der niedrigsten Reihe dieser Kooperative mit einer unbemannten Plantage einsetzen. Ihr müsst nicht alle Arbeiter auf eigenen Plantagen einsetzen, ihr dürft einige davon (oder alle) auch für den nächsten Schritt aufheben.
2. In Zugreihenfolge bewegt ihr entweder einen Arbeiter aus eurem ARBEITERVORRAT auf eine unbesetzte Plantage eines Mitspielers (wählt eine Kooperative und setzt ihn in der niedrigsten Reihe ein) oder ihr passt. Das passiert so lange, bis alle gepasst haben.

Bonus! – Jedes Mal, wenn du einen Arbeiter auf einer gegnerischen Plantage eingesetzt hast, » rücke 1 Spalte auf der entsprechenden Kooperative auf der Arabica-Leiste vor.

3. Nachdem jeder Spieler gepasst hat, werdet ihr mit einem bestimmten Wert für jede eurer unbesetzten Plantagen bestraft. Die **Höhe der Strafe** pro unbesetzter Plantage wird von der aktuellen Periode bestimmt:

1970: **1** 1975: **2** 1980: **3**

Die Strafe kann auf 2 Arten gezahlt werden. Ihr könnt eine der folgenden Methoden nutzen oder beide in beliebiger Kombination:

- o **Münzen ausgeben.**

Beispiel:

Du hast 2 unbesetzte Plantagen im Jahr 1975. Für jede erhältst du eine Strafe von 2 Münzen. Du zahlst 4 Münzen, um die Strafe zu begleichen.

- o **Auf der Arabica-Leiste zurückgehen.**

(Es ist nicht möglich, von einem Münzen-/Esel-Bonusfeld zurückzugehen).

Beispiel:

Selbes Szenario wie oben: Du kannst « 4 Felder auf der Arabica-Leiste zurückgehen, um deine Strafe zu begleichen. Allerdings steht es dir frei, beide Methoden zu nutzen, also zahlst du lieber 3 Münzen und « rückst 1 Feld auf der Arabica-Leiste zurück.

4. Wenn ihr die Strafe nicht komplett begleichen könnt (durch Münzen und/oder «), zahlt ihr soviel ihr könnt. Dann müsst ihr **eure höchstplatzierte** (auf die Reihe bezogen) **unbesetzte Plantage aus dem Spiel entfernen**, deren Strafe ihr nicht vollständig zahlen könnt. Wenn es mehrere höchstplatzierte, unbesetzte Plantagen gibt, wählt der betroffene Spieler eine davon.

Beispiel:

Selbes Szenario wie oben: Wenn du **nur** « 1 Feld auf der Arabica-Leiste zurückgehen könntest und **nur** 2 Münzen hättest, müsstest du die 2 Münzen zahlen und « 1 Feld zurückgehen. Das würde allerdings nur die Strafe für **eine** deiner beiden Plantagen abdecken. Die höchstplatzierte deiner beiden unbesetzten Plantagen musst du nun entfernen.

PHASE 3: HANDEL & BAU

Führt in Zugreihenfolge 1 der folgenden Aktionen aus, bis alle **nacheinander** passen:

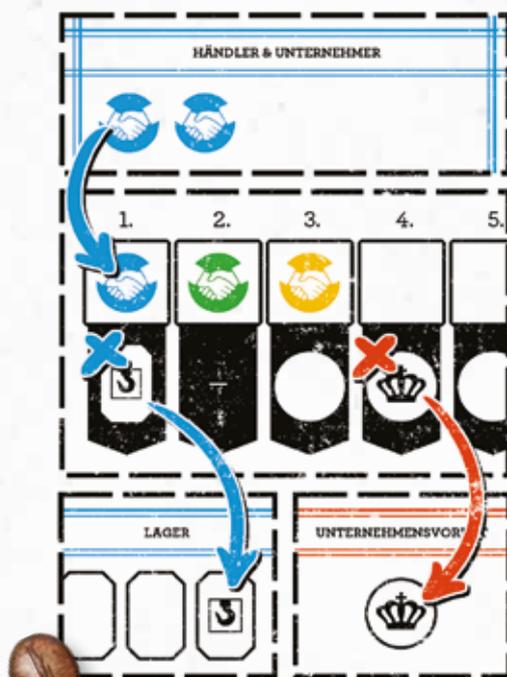
AKTION A: EINEN HÄNDLER EINSETZEN

1. Zahle 2 Münzen, um 1 deiner Händler auf das 1. Feld eines unbesetzten Handelshauses zu stellen.
2. Nimm einen Lagermarker und lege ihn auf das farblich entsprechende, unterste Feld von *IV. Erste*: LAGER.
3.  **Huckepack**: In fortlaufender Spielerreihenfolge (siehe Beispiel unten) dürfen die anderen Spieler nach dir gratis einen Händler auf das nächste freie Feld setzen.

Beispiel:

In einem **Spiel zu fünft** bist du gerade Spieler 3. Die Huckepack-Reihenfolge für deine Aktion ist also: Spieler 4, dann Spieler 5, dann Spieler 1 und schließlich Spieler 2.

- In einem **Spiel zu zweit** oder **dritt** gibt es 3 verfügbare Felder für Händler in jedem Handelshaus, also können alle 3 Spieler (**einschließlich André**) einen Händler einsetzen.
 - In einem **Spiel zu viert** gibt es **nur** 3 verfügbare Felder in jedem Handelshaus.
 - In einem **Spiel zu fünft** gibt es **nur** 4 verfügbare Felder in jedem Handelshaus.
4. Wenn genau 1 Spieler beim Einsetzen des Händler aussteigt, nimmt dieser Spieler die Münze unter dem nächsten leeren Feld. Andernfalls erhält niemand die Münze.



+ *Beispiel:*

In einem **Spiel zu viert** zahlt Blau 2 Münzen und setzt einen Händler im Äthiopien-Handelshaus ein. Er nimmt den Lagermarker und legt ihn auf sein Tableau. In fortlaufender Spielerreihenfolge dürfen nun die anderen Spieler auch einen Händler in diesem Handelshaus einsetzen: Rot passt, Grün und Gelb setzen jeweils 1 Händler ein. Rot erhält die Münze.

Hätte Rot einen Händler eingesetzt und Grün auch, wäre Gelb gezwungen gewesen zu passen und die Münze zu nehmen.

Beispiel:

In einem **Spiel zu dritt** zahlt Blau 2 Münzen, setzt einen Händler im Äthiopien-Handelshaus ein und nimmt den Lagermarker. Rot nutzt die Huckepack-Aktion und setzt auch einen Händler ein. Da dies ein Spiel zu dritt ist, hat Gelb die Option, einen Händler auf dem 3. Feld einzusetzen. Gelb entscheidet sich allerdings dagegen, da sie weiß, dass sie die einzige Spielerin ist, die gepasst hat und erhält deshalb die Münze.

AKTION B: EINEN UNTERNEHMER EINSTELLEN

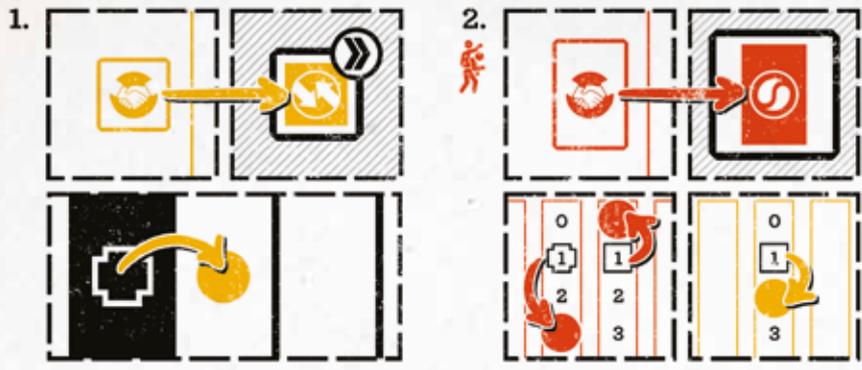
1. Zahle 2 Münzen, um das oberste Gebäude in einer deiner Spalten in *III. Handel & Bau* mit einem Unternehmer zu ersetzen.

Hinweis: Das Krankenhaus wird „freigeschaltet“, indem **eine** der darüber liegenden Spalten geleert wird. Alternativ kannst du es gratis mit dem F-Vertragsbonus bauen, auch wenn das Krankenhaus nicht „freigeschaltet“ ist.

2. Wenn du ein Lager ausgewählt hast, stelle es in *IV. Ernte* LAGER auf einen der folgenden Orte:
 - Ein leeres Feld **oben** auf einer Leiste, um die Lagerkapazität **dieser Sorte** Kaffee auf **10** zu erhöhen.
 - Das oberste leere Feld **rechts** von den Lagerleisten, um die Lagerkapazität **aller Sorten** um **1** zu erhöhen.
3. Stelle andernfalls das Gebäude auf ein passendes, leeres Feld auf dem Spielplan. Wenn das Feld einen »-Bonus abbildet, rücke 1 Spalte auf der Arabica-Leiste vor, die zu dieser Kooperative passt.
4. Erhalte die Boni für die in *III. Handel & Bau* dargestellten Gebäude. Die Boni lauten wie folgt:

<p>2. Lager (Das 1. wurde beim Aufbau errichtet)</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Erhalte 1 Kaffee beliebiger Sorte (außer Kopi Luwak). ☉ Drehe deinen Tauschmarker in deinem <i>IV. Ernte</i>-Bereich auf seine 3:1-Seite. ☕ Erhalte bei Spielende 1 SP. 	<p>1. Fabrikgebäude: waschen</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Erhalte 2 Kaffee der Kooperative, in der du gebaut hast. ☕ Erhalte bei Spielende 1 SP. 	<p>1. Fairtrade-Posten</p> <ul style="list-style-type: none"> ☕ Erhalte bei Spielende 1 SP.
<p>3. Lager</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Erhalte 1 Kaffee beliebiger Sorte (außer Kopi Luwak). ☹ Setze eine Schleichkatze deiner Farbe in Sumatra ein. ☕ Erhalte bei Spielende 3 SP. 	<p>2. Fabrikgebäude: trocknen</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Erhalte 2 Kaffee der Kooperative, in der du gebaut hast. ☕ Erhalte bei Spielende 2 SP. 	<p>2. Fairtrade-Posten</p> <ul style="list-style-type: none"> » Rücke 1 Spalte auf einer Arabica-Leiste deiner Wahl vor. ☕ Erhalte bei Spielende 2 SP.
<p>4. Lager</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Erhalte 1 Kaffee beliebiger Sorte (außer Kopi Luwak). ☉ Drehe deinen Tauschmarker auf seine 2:1-Seite. ☑ Erhalte 1 Münze. ☕ Erhalte bei Spielende 5 SP. 	<p>3. Fabrikgebäude: sortieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Erhalte 2 Kaffee der Kooperative, in der du gebaut hast. ☕ Erhalte bei Spielende 3 SP. 	<p>3. Fairtrade-Posten</p> <ul style="list-style-type: none"> » Rücke 1 Spalte auf einer Arabica-Leiste deiner Wahl vor. ☕ Erhalte bei Spielende 3 SP.
<p>5. Lager</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Erhalte 1 Kaffee beliebiger Sorte (außer Kopi Luwak). ☕ Erhalte bei Spielende 6 SP. 	<p>Krankenhaus</p> <ul style="list-style-type: none"> ☕ Erhalte bei Spielende 4 SP. 	

5. **Huckepack:** In fortlaufender Spielerreihenfolge (siehe Beispiel auf Seite 19) darf jeder Spieler nach dir 1 Kaffee seiner Wahl aus seinem *IV. Ernte* LAGER an dein *IV. Ernte* LAGER zahlen, um dann gratis ein Gebäude im gleichen Gebiet wie du (Tableau / Kooperative) zu bauen, das oberste Gebäude mit ihrem Unternehmer zu ersetzen und den Bonus zu kassieren, genau wie du.



Beispiel:

Gelb zahlt 2 Münzen und beschließt, einen Fairtrade-Posten in Kolumbien zu bauen. Sie setzt einen Unternehmer auf das Gebäudefeld auf ihrem Tableau und errichtet ihren Fairtrade-Posten in Kolumbien auf einem Feld mit dem Fairtrade-Posten-Symbol. Dies ermöglicht ihr zudem » einen entsprechenden Arabica-Schritt. Gelb » rückt 1 Spalte auf der Kolumbien-Arabica-Leiste vor.

In fortlaufender Spielerreihenfolge dürfen die anderen Spieler ihre Huckepack-Aktion nutzen und auch ein Gebäude in Kolumbien bauen. Nur Rot entscheidet sich dafür. Er stellt einen Unternehmer auf das Gebäudefeld und errichtet ein Fabrikgebäude in Kolumbien. Er zahlt Gelb 1 äthiopischen Kaffee und erhält 2 kolumbianische Kaffee. (Rot hätte Gelb mit einer beliebigen Kaffeesorte bezahlen können).

GEBÄUDE

In der echten Welt haben alle dieser Gebäude einen nachhaltigen Effekt, um den Produktionsprozess und die Lebensqualität der Arbeiter zu verbessern. In diesem Spiel wird der Effekt, mit Ausnahme des Fairtrade-Postens, zu einem einmaligen Vorteil (und SP bei Spielende) abstrahiert. Jedes Gebäude auf dem Spielplan liefert einen Qualitätswert (QW), mit dem ihr um Siegpunkte in einer Kooperative wetteifern könnt. Auf der anderen Seite haben Lager einen dauerhaften Effekt auf das Spiel: Sie erhöhen eure Kaffee-Lagerkapazität. Zusätzlich zu den Gebäudeboni auf Seite 20 ist Folgendes eine Erklärung zur Rolle jedes Gebäudes im Spiel:

- Farm** Sie muss in einer Kooperative gebaut werden. QW = 1. Sie hat keinen anderen Vorteil. *Hinweis:* Dieses Gebäude steht in den Reihen A und C eurer *J. Arbeit* PLANTAGEN und sie kann **nur** als Bonus gebaut werden, wenn alle Plantagen aus Reihe A/C gebaut wurden.
- Lager** Es muss auf eurem Tableau gebaut werden (und hat deshalb keinen QW), um die Lagerkapazität für Kaffee zu erhöhen. Zudem liefert es die Boni, die in der Tabelle links erklärt wurden.
- Fabrikgebäude** Es muss in einer Kooperative gebaut werden. QW = 1. Zudem liefert es die Boni, die in der Tabelle links erklärt wurden.
- Krankenhaus** Es muss in einer Kooperative gebaut werden. QW = 2. Zudem liefert es die Boni, die in der Tabelle links erklärt wurden.
- Fairtrade-Posten** Er muss in einer Kooperative gebaut werden. QW = 1. Er sichert euch in jeder Periode einen Teil der Kaffeeproduktion in der Kooperative. Zudem liefert er die Boni, die in der Tabelle links erklärt wurden.

AKTION C: EINEN HÄNDLER ENTFERNEN

Zahle 2 Münzen, um einen deiner Händler aus dem Spiel zu entfernen und dann Folgendes **zweimal** auszuführen: » Rücke 1 Spalte auf einer beliebigen Arabica-Leiste vor.

PASSEN

Führe keine der obigen Aktionen aus. Du kannst dennoch später in dieser Phase wieder Züge durchführen und du kannst die Huckepack-Aktion bei anderen Spielern durchführen. Wenn jeder nacheinander gepasst hat, fahrt ihr mit der Ernte-Phase fort.



PHASE 4: ERNTE

IN DIESER PHASE ERNTEN DIE ARBEITER AUF ALLEN PLANTAGEN KAFFEE UND LIEFERN IHN AN FAIRTRADE-POSTEN UND HÄNDLER.

FÜHRT DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUS:

1. Für jede Kooperative:
 - A. Jede bemannte Plantage produziert Kaffee.
 - Im **Spiel zu zweit** oder **dritt**: Jede bemannte Plantage produziert 3 Kaffee.
 - Im **Spiel zu viert** oder **fünft**: Jede bemannte Plantage produziert 2 Kaffee.
 - B. Prüft die Gesamtzahl des in dieser Kooperative produzierten Kaffees und verteilt ihn dann folgendermaßen (jeder Spieler aktualisiert sein *IV. Ernte* LAGER entsprechend):
 - I. Jeder **Fairtrade-Posten** nimmt 1 Kaffee für seinen Besitzer.
 - II. Der **1. Händler** im Handelshaus dieser Kooperative nimmt 1 Kaffee für seinen Besitzer.
 - III. Rotiert **5 Mal** durch das Folgende (oder bis es keinen Kaffee mehr zu verteilen gibt):
Jeder Händler im Handelshaus nimmt in Händlerreihenfolge (einschließlich dem 1. Händler und mit diesem beginnend) 1 Kaffee für seinen Besitzer.
 - C. Der restliche produzierte Kaffee dieser Kooperative verfällt.
2. Wenn die 5 Kaffeesorten ganz links in deinem *IV. Ernte* LAGER größer als oder gleich wie der Schwellwert (im Spiel zu **zweit** oder **dritt**: 6 von jeder; im Spiel zu **viert** oder **fünft**: 4 von jeder) sind, setze 1 **Schleichkatze** aus deinem persönlichen Vorrat in Sumatra ein.
3. Erhalte **1 Kopi Luwak** für jede deiner Schleichkatzen in Sumatra.
4. Nimm alle Schleichkatzen zurück in deinen persönlichen Vorrat.



PHASE 5: VERKAUF

Führt, in **umgekehrter** Zugreihenfolge, 1 der folgenden Aktionen aus oder passt für die Phase:

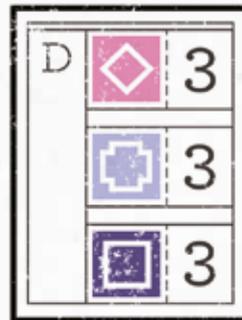
AKTION A: EINEN VERTRAG ERFÜLLEN

- Gib den ganzen Kaffee aus, der auf einem deiner Verträge angegeben ist.
- Entferne diesen Vertrag aus dem Spiel.
- Erhalte die Münzen, die neben seinem Feld abgebildet sind.
- Erhalte den Bonus, der unter seinem Feld abgebildet ist.
Wenn dort ein Schrägstrich (/) ist, wähle 1 der beiden Boni.
 - Münzen, Esel und Lastwagen kommen nach *I. Arbeit*: UNTERNEHMENSVORRAT.
 - Arbeiter kommen nach *II. Arbeiter zuweisen*: ARBEITERVORRAT.
 - Die Boni sind folgende:
 - ☹ Setze 1 **Schleichkatze** deiner Farbe in Sumatra ein.
 - 👤 Setze 1 **Arbeiter** aus dem allgemeinen Vorrat in deinen *II. Arbeiter zuweisen*: ARBEITERVORRAT.
 - » Rücke 1 Spalte auf einer **Arabica-Leiste** deiner Wahl vor.
 - 🐄 Setze 1 **Esel** aus deinem persönlichen Vorrat in deinen *I. Arbeit*: UNTERNEHMENSVORRAT.
 - 👑 Lege 1 **Münze** aus dem allgemeinen Vorrat in deinen *I. Arbeit*: UNTERNEHMENSVORRAT.
 - 🏠 Baue das oberste **Gebäude** aus einer der Spalten in *III. Handel & Bau* (welches auch dein Krankenhaus sein darf, wenn eine der Spalten darüber auf deinem Tableau leer ist). Du musst weder Münzen zahlen, noch einen Unternehmer einsetzen. Wie gehabt, errichte das Gebäude auf einem passenden Feld auf dem Spielplan. Wenn das Feld einen Bonus abbildet (der immer » ist), nimm diesen Bonus.
 - 🚚 Stelle 1 **Lastwagen** aus deinem persönlichen Vorrat in deinen *I. Arbeit*: UNTERNEHMENSVORRAT.
 - 🏥 Baue dein **Krankenhaus** gratis (und ohne einen Unternehmer einzusetzen), selbst wenn keine der Spalten darüber in deinem *III. Handel & Bau* leer sind.

 - Wenn du gerade eine Vertragsreihe (A & B, C & D oder E & F) abgeschlossen hast, erhalte einen der Boni, die rechts von den Vertragsfeldern abgebildet sind:
 - 1 Tiermarker auf die Markerleiste.
 - 1 Schleichkatze nach Sumatra (**Periode 3**: in deinen *I. Arbeit*: UNTERNEHMENSVORRAT).
 - Im Spiel zu **viert** oder **fünft**: 1 Händler in dein *III. Handel & Bau*: HÄNDLER & UNTERNEHMER.
 - Finde auf dem Spielplan das Vertragsbonus-Feld, dessen Buchstabe deinem gerade erfüllten Vertrag entspricht. Lege den obersten Arabica-Marker von dort auf deine Markerleiste gemäß den Markerleiste-Regeln auf Seite 15 (was auch bedeutet, dass du » 1 Spalte auf der entsprechenden Arabica-Leiste vorrückst).

ALLGEMEINE REGELN

- Kopi Luwak ist ein Joker: Er kann als beliebige andere Kaffeesorte eingesetzt werden.
- Ihr könnt beliebige Kaffeesorten mit dem aktuellen Tauschverhältnis in eurem *IV. Ernte*-Bereich tauschen, aber ihr erhaltet so keinen Kopi Luwak.
- Ihr könnt Kaffee (aber nicht Kopi Luwak) kaufen:
 - Perioden 1-2**: je 2 Münzen; **Periode 3**: je 3 Münzen.
- Ihr könnt 5 verschiedene Lagermarker für 2 Lager oder 3 verschiedene für 1 Lager ausgeben.



Beispiel:

Grün hat 3 verschiedene Lagermarker und beschließt, sie aus dem Spiel zu entfernen. Sie darf nun ihr letztes Lager bauen und erhält 1 Kaffee ihrer Wahl. Sie nimmt 1 äthiopischen Kaffee.



Nächste Seite

Beispiel:

Rot möchte seinen D-Vertrag erfüllen. Er zahlt 3 guatemalteckische, 3 kolumbianische und 3 äthiopische Kaffee, wie auf dem Vertrag angegeben. Er legt den Vertrag zurück in die Schachtel. Dann erhält Rot 3 Münzen in seinen UNTERNEHMENSVORRAT sowie den obersten Arabica-Marker vom Bonusstapel des D-Vertrags. Durch den Marker » rückt Rot auf der Kolumbien-Arabica-Leiste 1 Schritt vor.

Rot beschließt außerdem, ein Gebäude zu errichten, anstatt eine Extramünze zu nehmen und eine Schleichkatze nach Sumatra zu setzen. Er errichtet ein Fabrikgebäude in Kolumbien und erhält 2 kolumbianische Kaffee. Er setzt das Fabrikgebäude auf ein Feld mit dem Fabrikgebäude-Symbol, welches zudem ein Bonus-»-Symbol hat. Rot » rückt 1 Schritt auf der Kolumbien-Arabica-Leiste vor.

AKTION B: ZWEIMAL AN CAFÉS LIEFERN

1. Führe für jede deiner 2 Lieferungen folgende Schritte durch (oder **liefere 1 Mal** und **lasse** direkt danach):
2. Wähle ein **beliebiges** unbesetztes Feld in den Cafés.
3. Gib den auf dem Feld angegebenen Kaffee ab (das unterste Feld benötigt 6 gleiche einer beliebigen Sorte).
4. Erhalte den Münzbonus, der über dem Feld angegeben ist.
5. Erhalte den Tiermarkerbonus unter dem Feld (**gilt nur** für die untersten Felder).
6. Lege einen Wertungsmarker (Kaffeebohne) auf das Feld.
7. Im Spiel zu **viert** oder **fünft**: Wenn du jetzt alle 6 Cafés (alle 6 Spalten/Städte) beliefert hast, nimm einen Lagermarker-Joker oben von den Cafés und lege ihn auf ein Lagermarkerfeld unten in deinem *IV. Etage* LAGER. Selbst wenn du alle 6 Cafés zweimal beliefert (also 12 Lieferungen durchgeführt) hast, erhältst du nur 1 Lagermarker-Joker.

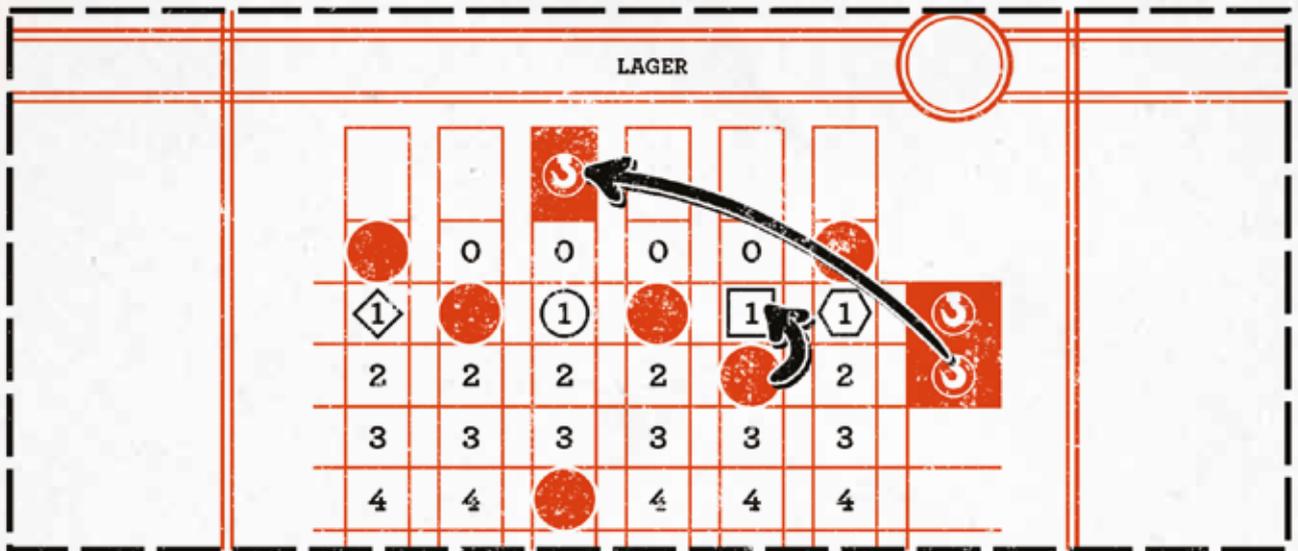
Beispiel:

Rot zahlt 3 Kopi Luwak und legt 1 Wertungsmarker in das Café in Seoul. Er erhält 2 Münzen und nimmt den Tiermarker-Joker. Dann » rückt er 1 Schritt auf einer beliebigen Arabica-Leiste vor: Er entscheidet sich für Kolumbien.

PASSEN

Rücke deinen Reihenfolgemarkers auf das leere Feld ganz links in der unteren Reihe. Wenn das jeder gemacht hat, fährt mit Phase 6: Auffrischen fort.





PHASE 6: AUFRISCHEN

1. Lege alle Händler/Unternehmer zurück nach *III. Handel & Bau*: HÄNDLER & UNTERNEHMER.
2. Lege alle Aktionsmarker zurück nach *I. Arbeit*: UNTERNEHMENSVORRAT (im Spiel zu **viert**: außer dem Marker in deiner Farbe: Wenn du ihn genutzt hast, kommt er aus dem Spiel).
3. Sortiere dein Lager, wenn du möchtest. Reduziere deinen Kaffee auf deine Lagerkapazität (ein Lager in einer Reihe erlaubt 1 pro Sorte; ein Lager in einer Spalte erlaubt 10 einer Sorte).

Beispiel:

Rot muss seinen BONUSVORRAT auffüllen, hat aber nur 2 Münzen. Er legt die beiden Münzen in seinen BONUSVORRAT und nimmt 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat. Er nimmt auch 1 -3 SP-Marker.

Beispiel:

Rot hat 2 Lager. Er darf 2 Kaffee von allen Kaffeearten lagern. Oder er darf 1 Kaffee von jeder Sorte und bis zu 10 einer Sorte seiner Wahl lagern. Er beschließt, sein Lager zu sortieren, sodass er alle 4 indonesischen Kaffee lagern kann. Damit verliert er 1 äthiopischen Kaffee.

4. Sortiere deine Lagermarker-Joker wie du möchtest.
5. Erhalte für jeden Lagermarker, den du hast, 1 Kaffee seiner Sorte.
6. Fülle deinen *I. Arbeit*: BONUSVORRAT mit einem Aktionsmarker, einem Händler und 3 Münzen aus deinem *I. Arbeit*: UNTERNEHMENSVORRAT wieder auf. Nimm jede Münze, die dir fehlt, aus dem allgemeinen Vorrat und für jede davon einen -3 SP-Marker, den du in deinen *I. Arbeit*: UNTERNEHMENSVORRAT legst.
7. Schiebt die Reihenfolgemarkers in die obere Reihe, ohne ihre Reihenfolge zu verändern.
8. Legt in jedes Handelshaus, das nicht bereits eine hat, 1 Münze auf das Feld, das eurer Spieleranzahl entspricht.

Zeit für Kaffee

Spielende

MIT ENDE DER 3. PERIODE ENDET
DAS SPIEL UND DIE SPIELER ZÄHLEN
IHRE SIEGPUNKTE (SP) ZUSAMMEN.

SPIELPLAN

1. Cafés

- A. Lieferungen: Die SP unter jedem Wertungsmarker (Kaffeebohne).
- B. Bonus: 4 SP pro Spalte für den Spieler, der dort die meisten Kaffeebohnen hat, 2 SP für den Zweiten. Bei Gleichstand erhält derjenige die SP, der weiter unten auf dem Banner steht.

2. SP von erfüllten **Meilensteinen**.

- 3. Vergibt für **jede Kooperative** Kooperativen-Siegpunkte pro Qualitätswert (QW)-Rang der Kooperative. Führt folgende Schritte aus:

- A. Jede dort errichtete Plantage hat einen QW in Höhe der Plantagenstufe (die darauf abgebildete Zahl):

- I. Stufe 1-Plantage: QW = 1.
- II. Stufe 2-Plantage: QW = 2.
- III. Stufe 3-Plantage: QW = 3.

- B. Falls (und nur falls) der Gesamt-QW für Plantagen eines Spielers in dieser Kooperative größer als 0 ist (anders ausgedrückt, wenn er dort mindestens 1 Plantage hat):

- I. Wenn er ein Krankenhaus in dieser Kooperative hat, ist sein QW = 2.
- II. Alle anderen Gebäude in dieser Kooperative haben den QW = 1.

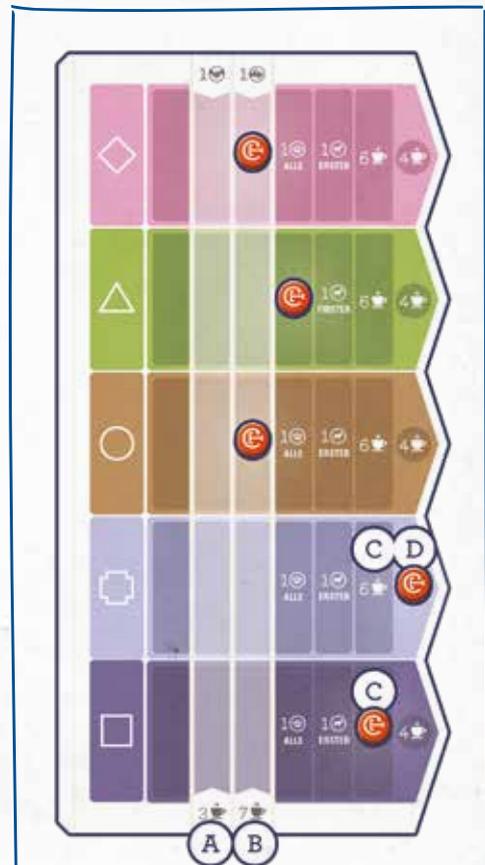
- C. Vergibt die Kooperativen-Siegpunkte für diese Kooperative (wie in der unteren linken Ecke des Spielplans angegeben):

- I. Der Spieler mit dem größten Gesamt-QW in dieser Kooperative erhält 16 SP.
- II. Der Zweitplatzierte erhält 8 SP.
- III. Im Spiel zu **viert** oder **fünft**: Der Drittplatzierte erhält 4 SP.

Im Falle eines Gleichstands addiert die SP und teilt sie durch die Anzahl der Beteiligten (aufgerundet).

4. Arabica-Leiste (kumulativ)

- A. 3 SP, wenn ein Spieler ≥ 2 . Spalte in allen 5 Reihen ist.
- B. 7 SP dazu, wenn ein Spieler ≥ 3 . Spalte in allen 5 Reihen ist.
- C. 6 SP dazu für jede Reihe, in der ein Spieler ≥ 6 . Spalte ist.
- D. 4 SP dazu für jede Reihe, in der ein Spieler = 7. Spalte ist (in jeder Reihe kann nur ein Spieler auf diesem Feld stehen).



Beispiel Arabica-Leiste:

In der oben illustrierten Situation

würdest du...

+ 3 SP

+ 7 SP

+ 6 SP \times 2

+ 4 SP

...also eine Gesamtsumme von 26 SP

auf der Arabica-Leiste erhalten.

Beispiel QW:

- Im Spiel zu **viert** bei der Wertung von Kolumbien:
- Rot hat QW 5: 1 (Stufe 1-Plantage) + 2 (Stufe 2-Plantage) + 2 (Krankenhaus).
- Blau hat QW 6: 1 (Stufe 1-Plantage) + 2 (Stufe 2-Plantage) + 2 (Krankenhaus) + 1 (Farm).
- Grün hat QW 0: keine Plantagen, also zählt Grüns hiesiges Fabrikgebäude nicht für ihren QW.
- Gelb hat QW 0: keine Plantagen (und keine Gebäude, aber das spielt keine Rolle, da Gelb bereits QW 0 durch Plantagen hat und Gebäude somit nicht berücksichtigt werden).

Beispiel Gleichstand:

Im **Spiel zu fünft** gibt es einen beeindruckenden Gleichstand von **4 Spielern** für den 1. Platz in Äthiopien. Jeder der 4 beteiligten Spieler erhält 7 SP: $(16 + 8 + 4) \div 4$; der 5. geht leer aus. Drei Spieler haben den 1. Platz in Indonesien: $(16 + 8 + 4) \div 3$ wird aufgerundet zu 10 SP für jeden; der 4. und 5. gehen leer aus. In Guatemala erhält der 1. die üblichen 16 SP, aber es gibt einen Gleichstand von 2 Spielern für den 2. Platz: $(8 + 4) \div 2$. Somit erhält jeder der Beteiligten 6 SP; der 4. und 5. gehen leer aus.

SPIELERTABLEAU

5. I. Arbeit

A. UNTERNEHMENSVORRAT

- 1 SP für jede(n) Esel/Schleichkatze (aber nicht für Münzen).
- 3 SP für jeden Lastwagen.
- 3 SP für jeden -3 SP-Marker.

B. 4 SP, wenn du deine Stufe 3-Plantage in Reihe B gebaut hast.

6. II. Arbeiter zuweisen: ARBEITERVORRAT: 1 SP für jeden Arbeiter hier.

7. III. Handel & Bau: SP für jedes **errichtete Gebäude**, wie links von seinem leeren Feld abgebildet.

8. V. Verkauf: SP für jeden erfüllten **Vertrag**, wie unten in seinem leeren Feld abgebildet.

9. SP nach Höhe des Füllstands deiner **Markerleiste**.

DER SPIELER MIT DEN MEISTEN SP GEWINNT.

Im Fall eines Gleichstands gewinnt der beteiligte Spieler mit dem meisten Geld. Herrscht immer noch Gleichstand, kochen oder kaufen die beteiligten Spieler sich gegenseitig einen Kaffee. Der beste Kaffee gewinnt.

Wir haben
einen
Gewinner!

Andrés Spielhandbuch

PHASE 1: ARBEIT

In dieser Phase führt André über den Verlauf von 4 Zügen 4 verschiedene Aktionen durch.

ZUG 1:

Er **legt eine Plantage** in der Kooperative **an**, die der **obersten**, auf seinem sichtbaren Vertrag abgebildeten Kooperative entspricht (in der 1. Periode ist sein sichtbarer Vertrag A, in der 2. B und in der 3. C).

- Auch wenn es Andrés 1. Plantage in dieser Kooperative ist, fügt er ihr keinen Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat hinzu.
- André ignoriert die Transportbedingungen (Esel/Lastwagen).
- Wenn möglich, legt er die neue Plantage so an, dass er nicht den Weg anderer Spieler abschneidet.
- André versucht immer, seine Plantage in der Kooperative zu verbessern. Wenn er das nicht kann, fängt er dort mit einer neuen Stufe 1-Plantage an, wenn möglich. Spezifisch:
 - Wenn er dort bereits eine Stufe 3-Plantage hat, aber keine 2. Stufe 1-Plantage, fügt er eine 2. Stufe 1-Plantage hinzu, um eine neue Sequenz zu starten. Wenn er das nicht kann, fügt er keine Plantage hinzu und setzt seinen Zug aus.
 - Wenn er dort bereits eine Stufe 2-Plantage hat, aber keine Stufe 3-Plantage, fügt er eine Stufe 3-Plantage hinzu. Wenn er das nicht kann, fügt er eine neue Stufe 1-Plantage hinzu. Wenn er auch das nicht kann, fügt er keine Plantage hinzu und setzt seinen Zug aus.
 - Wenn er dort bereits eine Stufe 1-Plantage hat, aber keine Stufe 2-Plantage, fügt er eine Stufe 2-Plantage hinzu. Wenn er das nicht kann, fügt er eine neue Stufe 1-Plantage hinzu. Wenn er auch das nicht kann, fügt er keine Plantage hinzu und setzt seinen Zug aus.
 - Wenn er dort noch keine Plantagen hat, fügt er eine Stufe 1-Plantage hinzu. Wenn er das nicht kann, setzt er aus.

ZUG 2:

Er **legt eine Plantage** in der Kooperative **an**, die der **mittleren**, auf seinem sichtbaren Vertrag abgebildeten Kooperative entspricht, und befolgt dabei dieselben Regeln wie für Zug 1 oben.

ZUG 3:

Er **setzt Arbeiter** in der Kooperative **ein**, die der **obersten**, auf seinem sichtbaren Vertrag abgebildeten Kooperative entspricht. Setzt Arbeiter in Spielerreihenfolge auf unbesetzte Plantagen mit der Ausnahme, dass André als Letzter einen Arbeiter erhält. Bewegt für jeden Spieler, der hier eine unbesetzte Plantage hat, 1 Arbeiter aus dem Dorfzentrum der Kooperative zu seiner niedrigsten, unbesetzten Plantage (wenn es nicht genug Arbeiter gibt, entscheidet Spieler 1, wessen Plantage unbesetzt bleibt).

- Er erhält keine » für das Einsetzen eines Arbeiters in der Plantage eines anderen Spielers.
- Wenn im Dorfzentrum nun 0 Arbeiter sind, bewegt 1 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat in das Dorfzentrum.
- Wenn es dort keine unbesetzten Plantagen gibt, setzt André keine Arbeiter ein und passt.

ZUG 4:

Er **setzt Arbeiter** in der Kooperative **ein**, die der **mittleren**, auf seinem sichtbaren Vertrag abgebildeten Kooperative entspricht und befolgt dabei dieselben Regeln wie für Zug 3 oben.

Beispiel:

Periode 1, Phase 1, Zug 1: Die oberste angegebene Kooperative auf Andrés A-Vertrag ist Äthiopien. Er legt dort eine Stufe 1-Plantage auf einem leeren Feld in Reihe 1 an.

Periode 1, Phase 1, Zug 2: Die mittlere angegebene Kooperative auf Andrés A-Vertrag (siehe Zug 2 links) ist Guatemala. Er legt dort eine Stufe 1-Plantage auf einem leeren Feld in Reihe 1 an.

Periode 2, Phase 1, Zug 1: Die oberste angegebene Kooperative auf Andrés B-Vertrag ist Brasilien. Er möchte eine Stufe 1-Plantage auf einem leeren Feld in Reihe 1 anlegen, aber da er bereits seine beiden Stufe 1-Plantagen angelegt hat, setzt er stattdessen aus.

Periode 2, Phase 1, Zug 2: Die mittlere angegebene Kooperative auf Andrés B-Vertrag (siehe Zug 2 links) ist Äthiopien. Er legt dort eine Stufe 2-Plantage auf einem leeren Feld in Reihe 1/2, oberhalb seiner Stufe 1-Plantage in Reihe 1, an.

Periode 3, Phase 1, Zug 1: Die oberste angegebene Kooperative auf Andrés C-Vertrag ist Äthiopien. Er legt dort eine Stufe 3-Plantage auf einem leeren Feld in Reihe 2/3, oberhalb seiner Stufe 2-Plantage in Reihe 1/2, an.

Periode 3, Phase 1, Zug 2: Die mittlere angegebene Kooperative auf Andrés C-Vertrag (siehe Zug 2 links) ist Guatemala. Er legt dort eine Stufe 2-Plantage auf einem leeren Feld in Reihe 1/2, oberhalb seiner Stufe 1-Plantage in Reihe 1, an.

PHASE 2: ARBEITER ZUWEISEN

Nachdem die üblichen Regeln für diese Phase befolgt worden sind, füllt jede von Andrés unbesetzten Plantagen mit einem Arbeiter aus dem Dorfzentrum der Kooperative auf. Wenn es dort nicht genug Arbeiter gibt, nimmt André die restlichen aus dem allgemeinen Vorrat.

PHASE 3: HANDEL & BAU

- Dreht in Andrés Zug 1 Arabica-Marker auf seinem Tableau auf die offene Seite. Er setzt einen Händler in das Handelshaus ein, das dem Marker entspricht. Wenn das Handelshaus bereits voll ist, dreht so lange einen anderen Arabica-Marker um, bis er einen Händler einsetzen kann.
 - Die anderen Spieler dürfen die Huckepack-Aktion ausführen.
 - Auf seinem Tableau stehen André **nur** 3 Händler zur Verfügung.
 - Er nimmt keinen Lagermarker.
- André wird immer die Huckepack-Aktion durchführen, wenn ein Spieler einen Händler in einem Handelshaus einsetzt, aber **nur** für die 2. Position des Handelshauses. André nimmt niemals die Münze.
- Er baut nie mittels eines Unternehmers und führt nie die Huckepack-Aktion für Gebäude aus.
- Wenn beide menschlichen Spieler gepasst haben, baut André 1 Fairtrade-Posten in der Kooperative, die der untersten, auf seinem sichtbaren Vertrag abgebildeten Kooperative entspricht (in der 1. Periode ist sein sichtbarer Vertrag A, in der 2. B und in der 3. C).
 - Er baut bevorzugt auf dem Feld für 4/5 Spieler, wenn möglich.
 - Wenn das nicht geht, bevorzugt er das Feld in Farbe der Kooperative mit dem » darin, aber er erhält das » nicht.
 - Andernfalls nimmt er das Feld ohne Bonus.

PHASE 4: ERNTE

Befolgt die üblichen Regeln: Auf jeder Plantage mit einem Arbeiter können 3 Kaffee geerntet werden. André nimmt seinen Anteil und nimmt ihn damit anderen Spielern weg, wirft ihn aber dann weg.

PHASE 5: VERKAUF

Befolgt die üblichen Regeln: In Andrés 1. Zug, den er als Erster in dieser Phase durchführt (weil diese Phase in umgekehrter Spielerreihenfolge gespielt wird), setzt er insgesamt 2 Wertungsmarker wie folgt in die Cafés:

1. Er legt den 1. auf das Feld mit der niedrigsten Zahl (das oberste auf dem Banner), das zu der **mittleren**, auf seinem sichtbaren Vertrag abgebildeten Kaffeesorte passt (in der 1. Periode ist sein sichtbarer Vertrag A, in der 2. B und in der 3. C).
2. Er legt den 2. auf das Feld mit der niedrigsten Zahl (das oberste auf dem Banner), das zu der **untersten**, auf seinem sichtbaren Vertrag abgebildeten Kaffeesorte passt.

PHASE 6: AUFFRISCHEN

Befolgt die üblichen Regeln (ja, André erhält seine Händler zurück) und macht dann Folgendes:

1. Entfernt Andrés sichtbaren Vertrag. Wenn dies die 1. Periode ist, entfernt seinen A-Vertrag, um den B-Vertrag freizulegen; entfernt in der 2. Periode den B-Vertrag, um den C-Vertrag freizulegen; entfernt in der 3. Periode den C-Vertrag und das Spiel nähert sich dem Ende.
2. Dreht alle 5 Arabica-Marker von André auf seinem Tableau in Phase 6 auf die Rückseite und mischt sie.

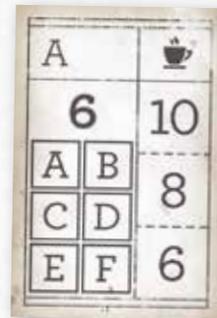
Meilensteine



Errichte alle 5 Lager



Errichte alle 3 Fabrikgebäude und Fairtrade-Posten



Erfülle alle 6 Verträge



Setze einen Händler in allen 5 Handelshäusern ein

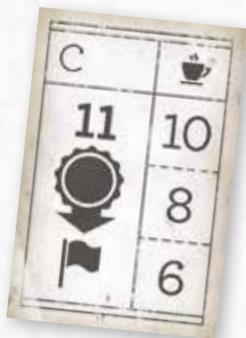


Habe 10 Kaffee in 2 deiner Lager (20 insgesamt)

Hinweis: Dies kann durch Ernte, Handel und/oder Kauf erreicht werden.



Führe 1 Lieferung mit 2 oder mehr Kaffee an alle 6 Cafés aus



Lege alle 11 Plantagen an



Besitze in 4 Kooperativen mindestens 1 Plantage in Reihe 1/2 oder 2/3 und ein Gebäude



Erziele in 2 Kooperativen 8 oder mehr (insgesamt 16) Qualitätswert- (QW)-Punkte

Hinweis: Siehe Spielende, Seite 26.

Symbole

SPIELMATERIAL

 Arbeiter	 Aktionsmarker
 Esel	 Münze
 Laster	 Lager
 Händler & Unternehmer	 Fabrikgebäude
 Schleichkatze	 Fairtrade-Posten
 Arabica-Marker	 Krankenhaus
 Tiermarker	 Farm
 Tiermarker-Joker	 Meilenstein
 Tauschmarker	 Vertrag
 Lagermarker	

GAMEPLAY

 Periode	 Phase 1 Arbeit
 Kooperative	 Phase 2 Arbeiter zuweisen
 Kaffee	 Phase 3 Handel & Bau
 Plantagenstufe	 Phase 4 Ernte
 2 Esel	 Phase 5 Verkauf
 Huckepack	 Phase 6 Auffrischen
 Passen	
 Siegpunkte (SP)	
 Vorrücken auf Arabica-Leiste	
 Zurückgehen auf Arabica-Leiste	
 Vorrücken auf Markerleiste	



Bau

Errichte ein beliebiges verfügbares Gebäude (mit Ausnahme der Farm).

Kaffeeverarbeitung

DIE VERARBEITUNG VON KAFFEE, VOM PFLANZEN ZUM RÖSTEN

1. DIE KAFFEEPFLANZE

Je nach Art dauert es 3 bis 4 Jahre, bis die jungen Kaffeebäume Früchte tragen. Üblicherweise gibt es eine große Ernte im Jahr. In Ländern wie Kolumbien, in denen jährlich zwei Blütezeiten stattfinden, gibt es eine Haupt- und eine Nebenernte. In den meisten Regionen bringen Kaffeebäume im Frühling schöne, süßlich duftende, weiße Blüten hervor, die nur 2-3 Tage bestehen. Bei starker Blüte sieht die Plantage aus, als läge sie unter einer Schneedecke! Die geerntete Frucht wird „Kaffeekirsche“ genannt. Sie wächst langsam bis zur Größe einer prallen Kirsche heran. Zunächst ist sie grün, wird dann rot und nimmt, wenn sie reif ist, schließlich eine dunkellila Farbe an.

2. DIE KIRSCHEN ERNTEN

In den meisten Ländern wird die Frucht durch mühsame, arbeitsintensive Handlese geerntet. In einigen Ländern mit relativ flacher Landschaft und großen Plantagen, wie Brasilien, verläuft die Ernte mechanisch.

3. TROCKNEN UND WASCHEN

Nachdem der Kaffee geerntet worden ist, durchläuft er einen Verarbeitungsschritt, bei dem die Kaffeebohnen von der Frucht getrennt werden. Es gibt verschiedene Verarbeitungstechniken, von denen jede den Geschmack des Endprodukts in anderer Weise beeinflusst.

Die ungewaschene oder natürliche Verarbeitung. Bei dieser Technik werden die frisch geernteten Kaffeekirschen sortiert und von der Sonne getrocknet. In manchen Fällen, abhängig von der Plantage, werden die Kirschen nach ein paar Tagen in der Sonne zusätzlich maschinell getrocknet. Für eine gleichmäßige Trocknung werden die Kirschen mehrmals am Tag gleichmäßig verteilt und gewendet. Bei Sontrocknung kann es bis zu vier Wochen dauern, bis keine Restfeuchtigkeit mehr in den Kirschen ist.

Die halbtrockene Verarbeitung, auch bekannt als „nass geschälte“ oder „halb gewaschene“ Verarbeitung. Hierbei wird die Pulpe der Kaffeekirsche durch Nassmahlung mithilfe einer Maschine entfernt. Danach können die Schleimstoffe für die Trocknung der Kaffeebohnen abgewaschen werden. Das ist eine relativ neue Verarbeitungsmethode, die häufig in Brasilien und Indonesien genutzt wird. Der damit gebrühte Kaffee ist vollmundig, erdig und mit milder Säure.

Die Nassverarbeitung. Bei der Nassverarbeitung wird das Fruchtfleisch der Kaffeekirsche abgewaschen und somit die Kaffeebohnen freigelegt. Die Nassverarbeitung wird oft genutzt, um den Säuregehalt in Gourmetkaffees zu reduzieren. Das Resultat ist ein ausgeglichener Kaffee mit lebhafter, beinahe fruchtiger Note.

4. DIE BOHNEN EXPORTIEREN

Die getrockneten Bohnen, jetzt Rohkaffee genannt, werden in Jute- oder Sisalsäcken verpackt, auf Schiffcontainers geladen und an große Lagerhäuser geliefert, wo sie ein oder mehr Jahre gelagert werden.

5. DIE BOHNEN RÖSTEN

Für die Röstung wird der grüne Kaffee in die große Trommel einer Röstmaschine gegeben, die die Bohnen bei verschiedenen Temperaturen dreht. Im Inneren des Rösters unterlaufen die Bohnen einen chemischen Prozess, der die Umwandlung von Stärke in Zucker beinhaltet. Die Temperatur, Geschwindigkeit und Dauer, die der Rohkaffee im Röster verbringt, variieren, je nachdem ob eine leichte, mittlere oder starke Kaffeeröstung erreicht werden soll.

Quellen:

“National Coffee Association.” NCA, www.ncausa.org/About-Coffee/10-Steps-From-Seed-To-Cup.
“Coffee AM.” COFFEE AM, www.coffeeam.com/pages/methods-of-coffee-processing.

NOTIZEN

"Von all den zahlreichen Luxusgütern auf dem Tische...
kann man Kaffee getrost als einen der wertvollsten bezeichnen.
Er regt Heiterkeit an ohne zu vergiften;
und der angenehme Fluss der Stimmung, den er hervorruft...
endet nie in Kummer, Trägheit oder Schwäche."

Benjamin
Franklin

Fünf Kaffeeländer

GUATEMALA

Guatemala produziert mit den besten Kaffee in der Welt. Die Bäume wachsen auf einem nährstoffreichen Boden in Vulkannähe in 1300 oder mehr Höhenmetern in den drei Hauptregionen: Antigua, Huehuetanango und Cobanana. Die geläufigsten Arabica-Pflanzen, die hier angebaut werden sind Bourbon, Typica, Catuai und Caturra. Sie produzieren eine sehr beliebte Bohne mit Tiefgang und Komplexität und dem Geschmack von Schokolade. Ihr Aroma erinnert an Gewürze und Früchte.

Auf dem Tiermarker von Guatemala ist der Ara dargestellt. Die Länge des Hellroten Aras, oder *Ara macao*, von Schnabel zu Schwanz kann 80 cm betragen. Sein hellrotes, gelbes und blaues Federkleid stellt einen Kontrast zu seinem weißen Gesicht dar und schöne blaue und gelbe Federn schmücken seine unteren Flügel. Der starke Schnabel des Vogels ist daran angepasst, die harten Nüsse des Regenwalds zu knacken.



KOLUMBIEN

Kolumbien hat den Ruf, seit über 50 Jahren den besten Kaffee der Welt zu produzieren. Die kolumbianische Landschaft, insbesondere ihre Berge, liefert die perfekte Umgebung für Kaffee hoher Qualität. Tausende Kleingruppen von Bauern im ganzen Land kümmern sich hingebungsvoll um ihren Kaffee, der dadurch eine so gut ausgewogene Säure erhält und so mild ist. Durch das schwierige Gelände wird der Transport des Kaffees häufig mit Hilfe von Eseln oder Lastwagen durchgeführt. Die hiesigen Arabica-Pflanzen sind Typica, Bourbon, Caturra und Maragotype. Die kolumbianischen Kaffeebohnen sind schwierig zu rösten, aber das Endprodukt überzeugt durch seine aromatische Süße und den ausgewogenen Geschmack.

Der Vogel, der Kolumbien in Coffee Traders repräsentiert, ist ein Truthahngerier (*Cathartes aura*). Die anspruchsvollen Aasfresser kommen häufig in Kolumbien vor. Sie nutzen die Thermik des Himmels mit ihrer Flügelspannweite von 1,5 m aus und haben einen ausgezeichneten Geruchssinn für das Aufspüren von Futter.

BRASILIEN

Brasilien produziert etwa ein Drittel des Kaffees in der Welt und exportiert 32 Millionen Säcke Rohkaffee pro Jahr. In Brasilien gibt es mehr als 200 000 Kaffeebauern und die meisten von ihnen arbeiten in der Nähe des Atlantiks in den südwestlichen Staaten Minas Gerais, São Paulo und Parana, in welchen die Umwelt und das Klima ideale Anbaubedingungen bieten. Durch die geringe Höhe von 1200 m können die Bauern große Mengen produzieren, um den Bedarf zu decken. Die Bohnen werden auf natürliche Weise luftgetrocknet und schmecken süß, mit mittlerem Körper und geringer Säure.

Tukane (*Rhamphastidae*) repräsentieren hier Brasilien und sind bekannt für ihre großen, scharfen, auffällig gefärbten Schnäbel. Auf ihrem Speiseplan stehen Früchte, Insekten, kleine Reptilien und die Eier anderer Vögel. Wie ihre Verwandten, die Spechte, sind Tukane im Wald heimisch. Sie leben in den südamerikanischen Regenwäldern und bauen ihre Nester, indem sie Löcher in Bäume hauen.



ÄTHIOPIEN

In Äthiopien wurde der Kaffee entdeckt. Einer Legende zufolge beobachtete ein äthiopischer Ziegenhirte namens Kaldi seltsames Verhalten seiner Ziegen, nachdem sie die Kirschen eines Baumes aßen: Sie tanzten und sprangen den ganzen Tag. Ein vorüberziehender Mönch einer nahegelegenen Abtei hörte diese Geschichte, brühte die Kirschen auf und teilte das Getränk mit den anderen Mönchen. Der Rest ist Geschichte. Äthiopien stellt mit den feinsten Kaffee ganz Afrikas her. Die Hauptregionen sind Sidamo, Harra und Kaffa. Hier wachsen die meisten wilden Kaffeebäume. Mehr als eintausend Arten von Kaffeepflanzen wachsen in den Höhen der südlichen Berge unter perfekten Bedingungen. Die äthiopischen Bohnen werden leicht geröstet und behalten so ihren vollen Geschmack, die klaren Fruchtnoten und reiche Komplexität.

Das Tier, das Äthiopien repräsentiert, ist ein Zebu oder Buckelrind (*Bos indicus*), eine Art Rind. Sie werden hauptsächlich für die Arbeit und Milchgewinnung gezüchtet, nicht als Fleischlieferant. Mit ihren Hörnern können sie bei hohen Temperaturen effizient selbstständig Nahrung suchen und senken so die Kosten für die Bauern.



INDONESIEN

Kaffee ist nicht einheimisch in Indonesien. Im 17. Jahrhundert, als Indonesien noch eine niederländische Kolonie war, führte die Niederländische Ostindien-Kompanie Kaffeepflanzen auf dem Archipel ein. Sie wollte die perfekten Umweltbedingungen für den Kaffeeanbau testen und glaubte, dass Kaffee das neue Gold sein würde.

Einige der größeren Inseln, Sumatra, Java und Sulawesi, sind weltweit für ihren Qualitätskaffee bekannt. Java ist für seinen Gourmet-Arabica-Kaffee berühmt. Diese Art gedeiht am besten in Regionen über 1500 Höhenmetern und bei Temperaturen von 16-20 Grad Celsius. Arabica-Pflanzen neigen dazu, anfälliger für Krankheiten zu sein, also müssen die Bauern ihren Wachstum aufmerksam beobachten. Eine andere Insel, die viel Kaffee produziert, ist Sulawesi. Die bekannteste Kaffeeanbauregion ist Toraja, wo der Kaffee in den Bergregionen nahe dem Zentrum der Insel wächst. Toraja-Arabica hat einen vollmundigen Geschmack und ein Karamellaroma. Sumatra produziert zwei der bekanntesten und hochwertigsten Kaffees der Welt: Mandheling und Ankora. Für diese ist niedrige Säure und ein schwerer Körper charakteristisch. Sie wachsen in Westsumatra und werden für ihr reiches, einzigartiges Aroma weltweit geschätzt.

Indonesien wird durch den Wasserbüffel (*Babulus arnee*) repräsentiert. Er wird in vielen Reis- und Kaffeeanbauländern als Arbeitstier eingesetzt. Sie lassen sich gut zum Pflügen und Eggen einsetzen. Charakteristisch für sie sind die langen, seitwärts wachsenden Hörner.

Wenn das Leben dir Zitronen gibt,
tausche sie für Kaffee ein.





Kopi Luwak

Bei Kopi Luwak handelt es sich um Kaffeebohnen, die durch eine asiatische Schleichkatzenart, dem Fleckenmusang, verdaut, fermentiert und wieder ausgeschieden werden. Die Ausscheidungen dieser Tiere werden gewaschen und geröstet und dann als Kopi Luwak verkauft. Kopi ist der indonesische Name für Kaffee und Luwak bezeichnet den Fleckenmusang in Landessprache. Der Kaffee wird für mehr als eintausend Dollar pro Pfund gehandelt! In Kolonienzeiten, also dem frühen 19. Jahrhundert, ernteten die niederländischen Plantagenbesitzer Kaffeebohnen auf ihren Plantagen. Den ansässigen Bauern war es untersagt, herabgefallene Bohnen für ihre eigenen Zwecke aufzusammeln. Den Bauern fiel auf, dass die Schleichkatzen die Kaffeekirschen aßen, also begannen sie, die Kaffeebohnen aus den Ausscheidungen der Tiere zu sammeln. Sie wuschen die Bohnen, rösteten sie und begannen, ihren eigenen Kaffee zu kochen. Auf diese Weise fanden die Bauern heraus, dass der Katzenkaffee besser schmeckt als der normale.

TIERRECHTE

Der durch die Arbeitsintensität so hoch getriebene Preis brachte die Indonesier dazu, Farmen für die Schleichkatzen zu bauen. Dort werden die Tiere in kleinen Käfigen gehalten und ausschließlich mit Kaffeekirschen gefüttert. Forscher von der Oxford University haben die Lebensbedingungen von 50 in Käfig gehaltenen Schleichkatzen von 16 Plantagen auf Bali untersucht. Die Ergebnisse zeigen ein düsteres Bild: Die kleinen Käfige mit verdrahteten Böden verursachen Schmerzen und Stress bei den Tieren. Solltest du jemals Kopi Luwak-Kaffee kaufen, sei dir der tieferen Auswirkung von Tierrechten im Klaren.



COFFEE TRADERS

EIN SPIEL VON
ANDRÉ SPIL & ROLF SAGEL

veröffentlicht von Capstone Games

deutsche Version von Skellig Games

Grafik:

Daan van Paridon
& John Rabou

Regelwerk-Redaktion:

Travis D. Hill, Donny Behne
& Nathan Morse

Künstlerische Leitung:

Daan van Paridon

Regelwerk-Gestaltung:

Thijs van Paridon

Autoren: André Spil & Rolf Sagel

SPEZIELLER DANK:

Clay Ross • Edward Uhler • Evelien Spil • Jolanda Sagel

Remco Spil • Mike Offringa • Esther Spil • Martijn Dekker

Jeroen Klaasse • Marijn Vis • Caspar Wagemaker

Arno Quispel • Erno Eekelschot

Niels Schotten • Theo Besseling • Ruben van der Zee

Sebastian Zweep • Randy Blank • Mira de Wit • Boy de Wit

Spellenvereniging UCP Leeuwarden • Pieter Boots • Hans Jonker

Gertjan & Sylvia Wouters • Jaap Nijhof • Eloy Koenders

Halbe van der Veen • Wilfred van den Brand Horninge

Fred Wildenburg • Arvid Post • Harry Spil • Judith Spil

Jimmy de Haas • Jess Cassidy • Ken Shows • Greg Jarvinetti

Ronald van Paridon • Mirjam van Paridon • Thomas Wals

Jan Reuser

DEUTSCHE VERSION:

Übersetzung und Layout:

Lisa P. Reitz

Korrekturleser:

Stefan Bongers • Christoph Schmidt

Michael Emrich



www.capstone-games.com
info@capstone-games.com

[@Capstone_Games](https://twitter.com/Capstone_Games)
[/CapstoneGames](https://facebook.com/CapstoneGames)



Skellig Games GmbH

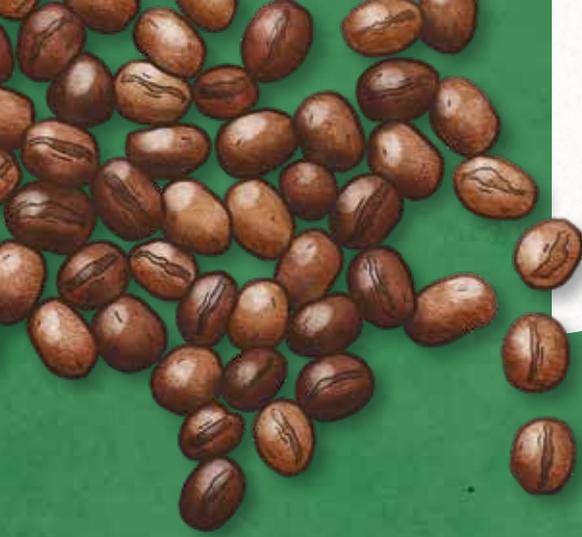
Verlag für Gesellschaftsspiele
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim

Dank geht raus an alle Mitarbeiter und Helfer von Skellig Games und alle Schmiede, die dieses Projekt möglich gemacht haben. Allen Spielern wünscht Skellig Games viel Spaß beim Spielen!

Ersatzteilservice
info@skellig-games.de

weitere Informationen:
www.skellig-games.de





Coffee TRADERS