

Café Barista

Spielanleitung

Alter 8+ | 2-4 Personen | 30 Min.

Das *Café Barista* liegt in einer belebten Fußgängerzone. Es lockt mit einer gemütlichen Atmosphäre, vorzüglichem Kaffee und begeisterten Bewertungen in den sozialen Medien. Eure Kundschaft freut sich auf eine entspannte Auszeit – für euch Baristas bedeutet dies allerdings Trubel an euren Theken. Viele Bestellungen wollen gleichzeitig zubereitet werden, und wer zu lange braucht, erntet schlechte Bewertungen. Schließt eure Bestellungen rechtzeitig ab und beweist euch als Barista der Extraklasse!

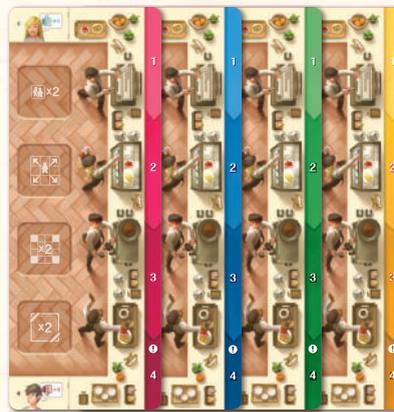
Spielziel

Schließt Bestellungen ab und erhaltet gute Bewertungen. Die Partie endet, wenn der Bestellskartenstapel leer ist oder jemand 5 oder mehr Strafkarten hat. Wer am Ende die höchste Beliebtheit als Barista genießt, gewinnt!

Spielmaterial



1 Zutentafel



4 Thekentafeln
(1× in jeder Farbe)



16 Erweiterungsplättchen
(4× in jeder Farbe)



6 Baristafiguren
(2× rot, 2× blau, 1× grün, 1× gelb)



Diese Spielanleitung



2 Zutatenboxen



80 Bestellungskarten

-  18× Kaffeebohne
-  12× Milch
-  12× Dampf
-  12× Eiswürfel
-  12× Schokolade
-  12× Karamell
-  12× Teeblatt
-  12× Wasser

102 Zutaten



15 Tempoplättchen

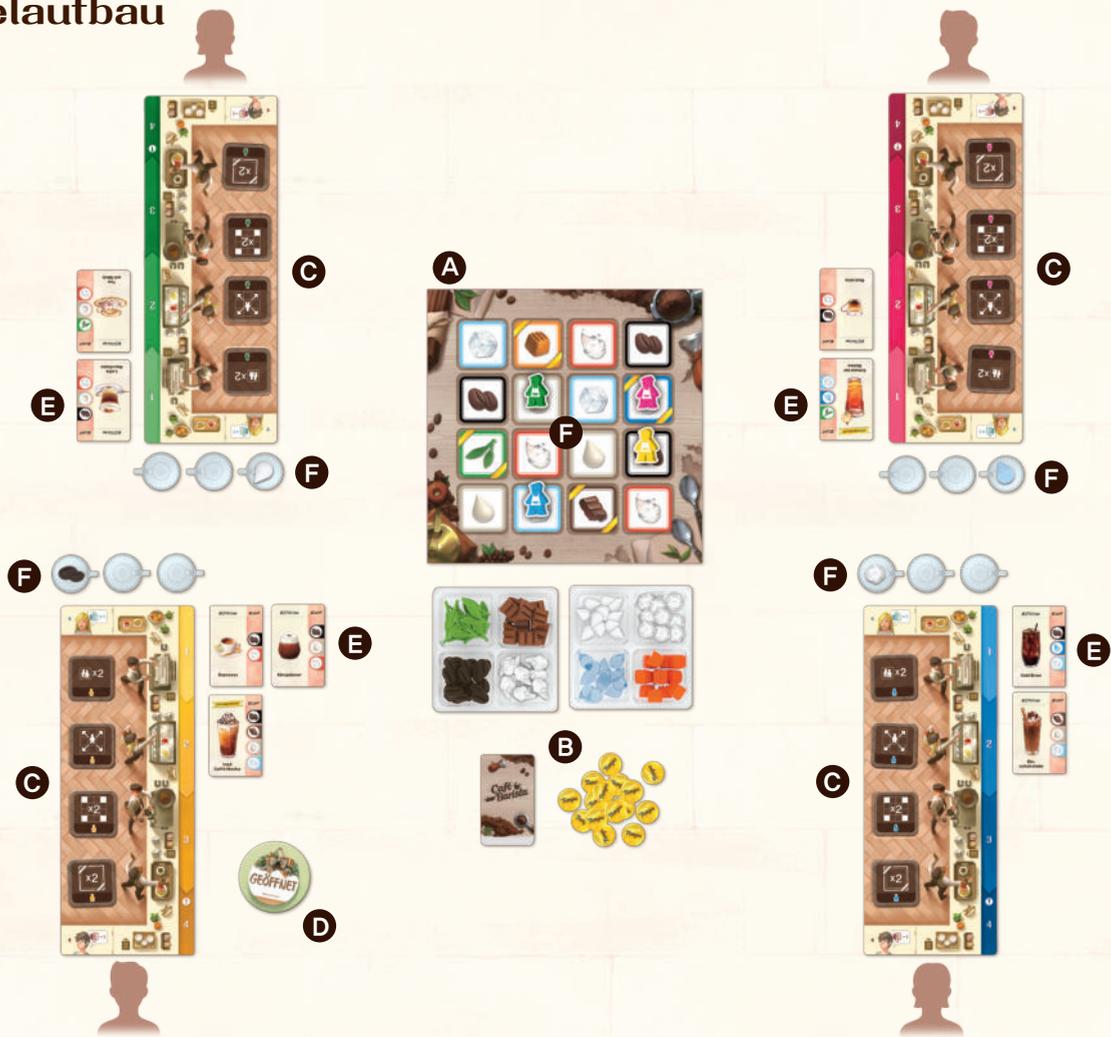


1 Startplättchen



12 Tassen

Spielaufbau



Dies sind die Regeln für das Spiel zu dritt oder viert. Regelanpassungen für das Spiel zu zweit findet ihr auf Seite 8.

1. Legt die Zutatentafel in die Tischmitte. **A**
2. Bildet den allgemeinen Vorrat: Legt die Boxen mit den Zutaten und die Tempoplättchen neben die Zutatentafel, mischt die Bestellungskarten und legt sie als verdeckten Stapel daneben. Lasst auch etwas Platz für einen Ablagestapel. **B**
3. Sucht euch jeweils eine Farbe aus und nehmt die dazugehörige Thekentafel, die 4 Erweiterungsplättchen, 1 Baristafigur sowie 3 Tassen. (Die zweiten Baristafiguren in rot und blau verwendet ihr nur im Spiel zu zweit.) Legt eure Erweiterungsplättchen mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder auf eurer Thekentafel. Stellt die Tassen über der Thekentafel auf. **C**
4. Bestimmt zufällig eine Startperson und legt das Startplättchen mit der GEÖFFNET-Seite nach oben vor sie. **D**
5. Die Startperson zieht nacheinander 3 Bestellungskarten vom Stapel und legt sie offen in die Bestellungsreihen auf der rechten Seite ihrer Thekentafel: die erste Karte in Reihe 1, die zweite Karte in Reihe 2 und die dritte Karte wieder in Reihe 1. Alle anderen ziehen jeweils 2 Bestellungskarten und legen die erste Karte in Reihe 1 und die zweite Karte in Reihe 2 ihrer Bestellungsreihen. Dies sind eure offenen Bestellungen. **E**
6. Beginnend mit der Person zur Rechten der Startperson und dann gegen den Uhrzeigersinn stellt ihr jeweils eure Baristafigur auf ein Feld auf der Zutatentafel und nehmt die entsprechende Zutat aus dem Vorrat. Legt sie in eine eurer Tassen, um damit eine eurer Bestellungen zu beginnen. Auf einem Feld darf immer nur 1 Figur stehen. **F**



Spielablauf

Beginnend bei der Startperson spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, handelst du die folgenden Phasen in dieser Reihenfolge ab.

Theke erweitern

Falls du zu Beginn deines Zugs 3 oder mehr abgeschlossene Bestellungskarten im Bereich für gute Bewertungen hast (links oben neben deiner Thekentafel), darfst du 3 davon auf den Ablagestapel legen und eine Erweiterung deiner Wahl für deine Theke erwerben. Drehe das gewählte Erweiterungsplättchen um, damit die bunte Seite oben liegt, um anzuzeigen, dass die Erweiterung einsatzbereit ist. Du kannst sie ab sofort während deiner Züge nutzen.

Die einzelnen Erweiterungen werden auf Seite 6 erklärt.

Baristafigur bewegen & Zutaten sammeln

Bewege deine Baristafigur auf der Zutatentafel und sammle die Zutaten aller Zutatentafel, auf denen sie landet. Mit den so gesammelten Zutaten kannst du in der nächsten Phase deine offenen Bestellungen zubereiten.

Führe mit deiner Baristafigur 1–3 Bewegungen aus.

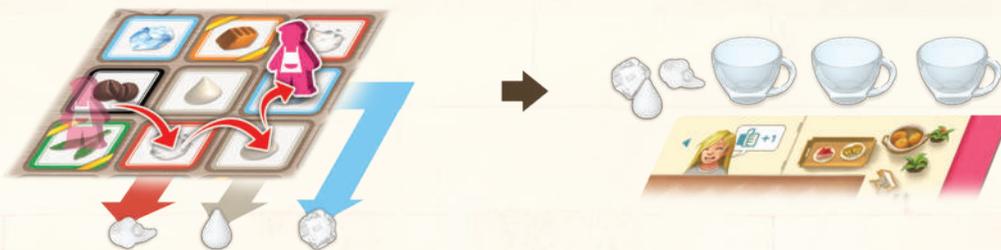
Du darfst frei entscheiden, ob du deine Figur 1 Mal, 2 Mal oder 3 Mal bewegst.

Du darfst deine Figur nur auf horizontal oder vertikal benachbarte Felder bewegen, also auf Felder, die über oder unter bzw. links oder rechts von ihrem aktuellen Standort liegen. Falls du die Erweiterung „Diagonale Bewegung“ erworben hast, darfst du deine Figur auch diagonal bewegen.



Sammele die Zutaten aller Zutatentafel, auf denen deine Baristafigur landet.

Immer wenn du deine Figur um 1 Feld bewegst, nimmst du die Zutat, die auf dem neuen Feld abgebildet ist, aus dem Vorrat und legst sie vor dich. Falls nicht mehr genügend passende Zutaten vorrätig sind, nimm so viele wie möglich.



Weiterhin gilt:

Du darfst deine Figur **auf ein Feld bewegen, auf dem bereits eine andere Figur steht**, und die entsprechende Zutat nehmen. Du darfst deine Bewegung allerdings nicht auf einem solchen Feld beenden, sondern nur auf einem freien Feld. Am Ende dieser Phase darf auf jedem Feld nur 1 Figur stehen.



Du darfst **1 Tempoplättchen einsetzen**, um deine Figur um **1 weiteres Feld zu bewegen** und die entsprechende Zutat zu nehmen. Du darfst in dieser Phase beliebig viele Tempoplättchen einsetzen. Lege eingesetzte Tempoplättchen zurück in den Vorrat.

Du darfst deine Figur in dieser Phase **mehrmals auf dasselbe Feld bewegen**. Du darfst deine Bewegung auch auf dem Startfeld deiner Figur beenden.



Bestellungen zubereiten

Verteile deine in der vorherigen Phase gesammelten Zutaten auf deine Tassen, um deine offenen Bestellungen zuzubereiten. Die für eine Bestellung benötigten Zutaten sind auf der jeweiligen Bestellungskarte abgebildet.

Verteile deine Zutaten beliebig auf eine oder mehrere Tassen.

Du darfst beliebig viele deiner Zutaten in deine Tassen legen, oder auch gar keine. Lege Zutaten, die du nicht verwenden möchtest oder kannst, zurück in den Vorrat.

Weiterhin gilt:

Du darfst **keine einzelnen Zutaten aus Tassen entfernen**. Liegen sie einmal in einer Tasse, darfst du sie also nicht wieder herausnehmen oder in eine andere Tasse umfüllen.

Du darfst **Tassen ausleeren**, um sie z. B. mit anderen Zutaten zu füllen. Wenn du dich dafür entscheidest, verlierst du alle Zutaten darin. Lege sie zurück in den Vorrat.

Bestellungen abschließen

Prüfe, ob eine oder mehrere deiner Bestellungen fertig sind und du sie abschließen kannst.

Falls eine Tasse **NICHT** mit den benötigten Zutaten für eine Bestellung gefüllt ist, kannst du die Bestellung noch nicht abschließen und musst die Tasse über deiner Thekentafel stehen lassen.

Falls eine Tasse mit den benötigten Zutaten für eine Bestellung gefüllt ist, kannst du die Bestellung wie folgt abschließen:

Bestellung ist fertig!

Leere die Tasse aus, stelle sie wieder über deiner Thekentafel auf und lege die Zutaten zurück in den Vorrat. Lege dann die abgeschlossene Bestellungskarte verdeckt im Bereich für gute Bewertungen links oben neben deiner Thekentafel ab.



Richtig zubereitete Bestellung

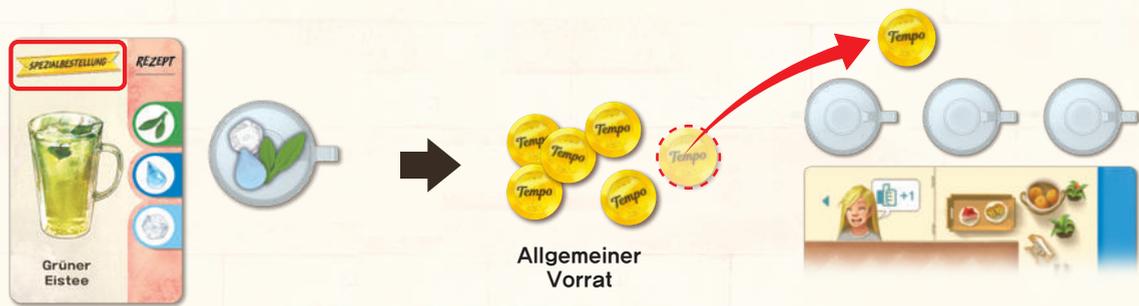


Falsch zubereitete Bestellung



Noch nicht fertige Bestellung

Spezialbestellung: Es gibt Spezialbestellungskarten. Immer wenn du eine Bestellung dieser Art abschließt, nimmst du 1 Tempoplättchen aus dem Vorrat. Lege das Plättchen über deine Thekentafel.



Neue Bestellungen

Zähle deine in dieser Phase abgeschlossenen Bestellungen. Die zwei Personen zu deiner Linken müssen jeweils dieselbe Anzahl an neuen Bestellungskarten vom Stapel ziehen und sie in Reihe 1 ihrer Bestellungsreihen legen. Die Person direkt neben dir muss zuerst die vorgegebene Anzahl an Karten ziehen, dann die zweite Person. Falls nicht mehr genügend Bestellungskarten im Stapel sind, ziehen die Personen nur die noch verfügbaren Karten.



Letzte Bestellung

Falls der Bestellungskartenstapel leer ist, dreht die Startperson das Startplättchen um, sodass die GESCHLOSSEN-Seite oben liegt, und leitet so das Ende der Partie ein.

Zug beenden

Aktualisiere am Ende deines Zugs den Status deiner offenen Bestellungen und prüfe, ob das Ende der Partie eingeleitet wurde.

Offene Bestellungen weiterschieben

Schiebe alle Bestellungskarten rechts neben deiner Thekentafel jeweils eine Bestellungsreihe nach unten: Karten in Reihe 1 kommen in Reihe 2, Karten in Reihe 2 kommen in Reihe 3 usw. Karten, die in Reihe 4 liegen, müssen aus der Bestellungsreihe entfernt werden und werden zu Strafkarten.

Strafkarten: Strafkarten symbolisieren schlechte Bewertungen. Bekommst du also Strafkarten, lege sie verdeckt im Bereich für schlechte Bewertungen links unten neben deiner Thekentafel ab. Nimm dann dieselbe Anzahl an Tempoplättchen aus dem Vorrat. Falls du nun insgesamt 5 oder mehr Strafkarten hast, dreht die Startperson das Startplättchen um, sodass die GESCHLOSSEN-Seite oben liegt, und leitet so das Ende der Partie ein.



Ende der Partie?

Prüfe zuletzt, welche Seite des Startplättchens oben liegt.

Liegt die GEÖFFNET-Seite oben, geht die Partie weiter und die nächste Person ist am Zug.

Liegt die GESCHLOSSEN-Seite oben, schließt ihr noch die aktuelle Runde ab, sodass alle gleich oft am Zug waren. Dann geht die Partie zu Ende.

Spielende

Verrechnet am Ende jeweils eure guten und schlechten Bewertungen:

+1 Punkt pro abgeschlossener Bestellung

+2 Punkte pro erworbener Erweiterung

-1 Punkt pro Strafkarte

Wer die höchste Beliebtheit als Barista genießt (also die höchste Punktzahl hat), gewinnt!

Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer die meisten Bestellungen abgeschlossen hat. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt, wer die meisten Tempoplättchen hat. Herrscht danach immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Erweiterungen

Zu Beginn deines Zugs darfst du 3 deiner abgeschlossenen Bestellungskarten ablegen und eine Erweiterung deiner Wahl für deine Theke erwerben. Drehe das gewählte Erweiterungsplättchen um, damit die bunte Seite oben liegt, um anzuzeigen, dass die Erweiterung einsatzbereit ist. Du kannst sie ab sofort und bis zum Ende der Partie während deiner Züge nutzen.

Es gibt die folgenden 4 Erweiterungen mit unterschiedlichen Effekten. Die Effekte können kombiniert werden und sich gegenseitig verstärken (siehe das Beispiel auf der nächsten Seite).

1. Doppelte Zutaten auf Feldern mit einer anderen Figur

Auf Zutatenfeldern mit einer anderen Figur sammelst du die doppelte Menge an Zutaten.



2. Diagonale Bewegung

Du darfst deine Baristafigur auch diagonal bewegen.



3. Doppelte Zutaten auf Eckfeldern

Auf den Eckfeldern der Zutatentafel sammelst du die doppelte Menge an Zutaten.



4. Doppelte Zutaten auf Spezialzutatenfeldern

Auf den Spezialzutatenfeldern (Karamell, Wasser, Teeblatt, Schokolade) sammelst du die doppelte Menge an Zutaten.





Beispiel: Marco (blau) ist am Zug. Er hat bereits die Erweiterungen „Doppelte Zutaten auf Feldern mit einer anderen Figur“ und „Doppelte Zutaten auf Eckfeldern“ erworben. Marinas Baristafigur (gelb) steht auf dem Eckfeld mit der Kaffeebohne. Marco bewegt seine Baristafigur auf dieses Feld und darf durch den Effekt seiner ersten Erweiterung die doppelte Menge an Zutaten sammeln, und noch einmal die doppelte Menge an Zutaten durch den Effekt seiner zweiten Erweiterung. Insgesamt nimmt er also 4 Kaffeebohnen ($1 \times 2 \times 2$).



Dann bewegt er seine Baristafigur zurück zu ihrem Startfeld und nimmt 1 Dampf. Er könnte noch eine dritte Bewegung ausführen, beendet seine Bewegung aber an dieser Stelle, um in seinem nächsten Zug möglicherweise wieder mehr Kaffeebohnen nehmen zu können.

Optionale Regel

Manche Bestellungen sind leichter zuzubereiten als andere. Wenn ihr den Glücksfaktor bei der anfänglichen Bestellsreihenverteilung ein wenig reduzieren wollt, könnt ihr beim Spieldaufbau folgende Änderungen vornehmen:

- Sucht zu Beginn alle Ristretto- und Espresso-Karten heraus (jeweils 2 Karten).
- Legt jeweils 1 Ristretto- ODER 1 Espresso-Karte in Reihe 2 eurer Bestellsreihen.
- Zieht jeweils 1 Karte vom Stapel und legt sie in Reihe 1 eurer Bestellsreihen.
- Die Startperson zieht 1 weitere Karte vom Stapel und legt sie ebenfalls in Reihe 1.
- Legt übrige Ristretto- und Espresso-Karten zurück in die Schachtel.



Spiel zu zweit

Für das Spiel zu zweit gelten die folgenden Regelanpassungen:

Spielaufbau

Sucht euch jeweils eine Farbe aus (rot oder blau) und nehmt das dazugehörige Spielmaterial: 1 Thekentafel, 2 Baristafiguren und 4 Erweiterungsplättchen.

Bestimmt zufällig eine Startperson. Beginnend mit der anderen Person stellt ihr abwechselnd jeweils 1 eurer Baristafiguren auf die Zutatentafel, bis ihr alle Figuren aufgestellt habt. Auf einem Feld darf immer nur 1 Figur stehen, egal welcher Farbe. Nehmt die entsprechenden Zutaten und verteilt sie auf eine oder mehrere eurer Tassen.

Baristafigur bewegen & Zutaten sammeln

Du darfst in dieser Phase immer nur 1 deiner beiden Baristafiguren bewegen.

Neue Bestellungen

Zähle deine in dieser Phase abgeschlossenen Bestellungen. Die andere Person muss dieselbe Anzahl an neuen Bestellungskarten vom Stapel ziehen und sie in Reihe 1 ihrer Bestellungsreihen legen.

Offene Bestellungen weiterschieben

Schiebe alle offenen Bestellungskarten eine Reihe nach unten. Ziehe dann 1 neue Bestellungskarte und lege sie in Reihe 1. Falls du so die letzte Karte vom Bestellungskartenstapel ziehst, dreht die Startperson das Startplättchen um und leitet so das Ende der Partie ein.

Erweiterungen

Du kannst den Effekt der Erweiterung „Doppelte Zutaten auf Feldern mit einer anderen Figur“ auch nutzen, wenn du deine Baristafigur auf ein Feld mit deiner anderen Figur bewegst.



KOREA BOARDGAMES

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
Tel: +82-31-965-7455
Fax: +82-31-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.facebook.com/kbgpublishing

Veröffentlicht von Korea Boardgames, unter Lizenz von Euijin Han.
Entwickelt durch das Entwicklungsteam von Korea Boardgames.
© 2023 Korea Boardgames. Alle Rechte vorbehalten.

Spieldesign: Euijin Han | Illustrationen: Siwon Hwang
Grafikdesign: Sooyeon Lee | Projektmanagement: Ivan S. W. Yi

Deutsche Ausgabe - Asmodee Germany
Redaktion & Lektorat: Sophia Keßler, Steffen Trzensky & Jessica Ullrich
Satz & Layout: Arnold Reise (www.arnoldreise.de)