

Guatemala Café

Spielregel



Ein Strategiespiel
für 2 bis 4 Spieler
von Inka & Markus Brand

Ziel und Inhalt des Spiels

Die Spieler versuchen, mit dem An- und Ausbau von Kaffeeplantagen möglichst viele Siegpunkte zu erringen. Das gelingt ihnen, wenn sie im Kampf um Anbauplätze, Arbeiter und Kaffeesor-ten strategisch vorgehen, wenn sie klug mit ihrem Geld umgehen und wenn sie es letztendlich schaffen, ihren Kaffee im Hafen zu verschiffen.

Spielmaterial

- 20 Besitzplättchen (5 je Farbe)
- 4 Siegpunktanzeiger
- 1 Einkäufer (grau)
- 50 Wege (grau)
- 35 Kaffeesäcke (naturfarben)
- 35 Aufkleber für die Kaffeesäcke
- 48 Spielgeld-Münzen als 1-, 3- und 5-Centavostücke
- 45 Arbeiterinnen (9 pro Kaffeessorte)
- 15 Lagerhütten (3 pro Kaffeessorte)
- 15 Schiffe (3 pro Kaffeessorte)
- 1 Beutel für die Kleinteile*
- 1 Spielplan „Anbaugelände“ (eine Seite mit vorgegebener Startaufstellung, eine Seite ohne Vorgabe)
- 1 Spielplan „Plantagen“ (eine Seite für 3 und 4 Spieler, eine Seite für 2 Spieler)
- 6 Kärtchen zum Abdecken der Hüttenbauplätze (im Spiel zu dritt)
- 1 Spielregel

Spielvorbereitung

- 1) Vor dem 1. Spiel erhält jeder Kaffeesack einen Aufkleber, so entstehen 7 Säcke pro Kaffeessorte.
- 2) Beide Spielpläne liegen nebeneinander auf dem Tisch. Wer ein glücksunabhängiges Spiel bevorzugt, spielt auf der Seite mit der vorgegebenen Startaufstellung. Wer ein abwechslungsreicheres Spiel bevorzugt, nimmt die Seite ohne feste Startaufstellung. Der Plantagenplan zeigt die Seite, die der Anzahl der teilnehmenden Spieler entspricht.
- 3) Im Spiel zu dritt steht der linke Pfad nicht zur Verfügung. Zur Unterstützung decken die Spieler mit den 4 passenden Kärtchen die entsprechenden Hüttenbauplätze ab. Die Anbaufelder dürfen auch weiterhin alle benutzt werden.
- 4) Jeder Spieler erhält 5 Besitzplättchen einer Farbe und Geld im Wert von 15 Centavos.



Ferner bekommt jeder in der Farbe seiner Besitzplättchen einen Siegpunktanzeiger, den er auf das Feld 0 der Siegpunktleiste des Plantagenplans stellt.

*Die Kaffeebohnen sind nicht zum Verzehr geeignet.

5a) Anbaugbietsplan ohne Vorgabe der Startaufstellung: Auf jedes weiß-umrandete Feld gehört ein Kaffeesack, so dass jede Sorte mit ihrer Farbe einmal vertreten ist. Die restlichen Kaffeesäcke werden verdeckt gemischt und folgendermaßen **verdeckt verteilt**:

- 1 Kaffeesack kommt auf das letzte markierte Feld des Anbaugbietsplans.
- 5 Kaffeesäcke gehen unbesehen in den Beutel.
- Die übrigen 24 Kaffeesäcke verteilen die Spieler zu gleichen Teilen unter sich. Jeder darf sich seine Kaffeesäcke ansehen, sollte sie aber vor den Mitspielern geheim halten.

Die Spieler verteilen beliebig alle Arbeiterinnen, Hütten und Schiffe auf die Felder.

5b) Anbaugbietsplan mit Vorgabe der Startaufstellung: Alle Kaffeesäcke, Arbeiterinnen, Hütten und Schiffe stehen entsprechend der Startaufstellung auf dem Anbaugbietsplan. Mit den übrigen 29 Kaffeesäcken verfahren die Spieler wie im vorhergehenden Abschnitt unter 5 a) beschrieben.

6) Die Wege und das restliche Geld liegen als gemeinsame Vorräte griffbereit auf dem Tisch.

7) Wer am liebsten Kaffee trinkt, beginnt. Wenn es keine Einigung darüber gibt, wer das Spiel beginnt, kann man die Siegpunktanzeiger zum Beispiel im Beutel mischen und ohne hinzuschau-

en einen auswählen. Der Spieler dieser Farbe ist der Startspieler. Dieser beginnt auf dem Anbaugbietsplan, nachdem sein rechter Nachbar den Einkäufer auf ein beliebiges Feld des Rundwegs gesetzt hat.

Spielablauf

Die Spieler agieren nacheinander im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, zieht mit dem Einkäufer (ebenfalls im Uhrzeigersinn) 1 bis 3 Felder auf dem Rundweg weiter. Wer 2 Centavos bezahlt, kann dafür einmalig pro Spielzug einen zusätzlichen Schritt ziehen. Wie weit der Spieler mit dem Einkäufer zieht, hängt davon ab, was er auf dem Gebiet erwerben oder tun möchte. Er kann:

- a) Teile für den Plantagenbau erwerben und auf dem Plantagenplan einsetzen oder
- b) den eigenen finanziellen Vorrat auffüllen und eine beliebige Kaffeesorte auf der Siegpunkteleiste werten.

Im weiteren Verlauf des Spiels kann es sinnvoll oder erforderlich sein, mit dem Einkäufer an einer Reihe stehen zu bleiben, ohne ein Teil zu erwerben oder zu werten. In jedem Fall ist der Spielzug damit beendet und der nächste Spieler an der Reihe. Im Normalfall wird jedoch jeder Spieler alles daran setzen, in jedem Zug die Aktion Plantagenbau auszuführen oder eine Kaffeesorte zu werten und das Budget aufzustocken.

a) Spielzug Plantagenbau

Die Kosten:

Der Spieler am Zug wählt frei 1 bis 3 Hütten, Arbeiter, Schiffe oder später Wege aus der Reihe, in der sich der Einkäufer befindet. Dabei spielt es keine Rolle, ob er nur gleiche oder verschiedene Teile nimmt. Er darf sich grundsätzlich nur die Teile nehmen, die er direkt im Anschluss beim Einsetzen auch bezahlen kann. (Teile zu lagern ist verboten.) Wie viel er dafür bezahlt, hängt von dem Einsatzort auf dem Plantagenplan ab, der für das Spiel mit 3-4 Spielern in 3 Preisbereiche eingeteilt ist:

Kosten je	Lagerhütte	Arbeiter
Grauer Bereich	2 Centavos	1 Centavo
Grüner Bereich	4 Centavos	2 Centavos
Gelber Bereich	6 Centavos	3 Centavos

Achtung: Im Spiel zu zweit gibt es andere Hüttenpreise. Die Bauplätze sind mit den Preisen gekennzeichnet.

Beispiel für 3-4 Spieler: Der Spieler mit den gelben Besitzplättchen hat eine braune Lagerhütte im grünen Bereich eingesetzt. Ferner hat er eine braune Arbeiterin im gelben Bereich und eine braune Arbeiterin im grünen Bereich eingesetzt. Er muss 9 Centavos in den Geldvorrat legen. (4 für die Hütte, 3 für die Arbeiterin im gelben Bereich und 2 für die Arbeiterin im grünen Bereich.)



Der Preis eines Schiffes richtet sich nach dem günstigsten freien Feld im Hafen. Maximal 3 Schiffe können in einem Hafen liegen. Das erste kostet immer 2, das zweite 3 und das letzte Schiff 4 Centavos.

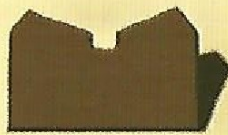
- Die Wege sind grundsätzlich kostenlos.
- Die zu bezahlende Summe geht immer zurück in den gemeinsamen Geldvorrat.
- Das Geld ist offen und niemand darf seine Centavos verleihen oder verschenken!

Achtung: Im Spiel zu zweit gibt es 6 Hafenplätze. Auch hier werden zuerst die günstigsten Felder belegt.

Einsatz auf dem Plantagenplan:

Es gibt 5 verschiedene Kaffeesorten, zu denen jeweils 9 Arbeiterinnen, 3 Hütten und 3 Schiffe gehören. Wer eine Kaffeesorte Punkte bringend anbauen will, braucht eine Lagerhütte und mindestens eine Arbeiterin derselben Farbe. Mit jeder zusätzlichen Arbeiterin wächst die Plantage und damit die Menge des zu wertenden Kaffees.

Jeder Spieler darf jede Kaffeesorte nur einmal anbauen.



Hütten dürfen nur auf den Hüttenbauplätzen des Plantagenplans stehen. Unter die Hütte legt der Spieler das entsprechende Besitzplättchen, um die Zugehörigkeit der Plantage mit seiner Farbe zu kennzeichnen.



Arbeiterinnen müssen immer auf einem Feld stehen, das waagrecht oder senkrecht unmittelbar an die Hütte oder an das Feld einer anderen Arbeiterin derselben Plantage grenzt.

- 1) Auf einem Feld darf maximal eine Arbeiterin stehen.
- 2) Auf Hüttenbauplätzen dürfen Arbeiterinnen grundsätzlich nicht stehen.
- 3) Es ist erlaubt, erstmal nur Arbeiterinnen einzusetzen und darauf zu hoffen, später noch eine passende Hütte setzen zu können. In diesem Fall erhält eine Arbeiterin das Besitzplättchen. Kommt später die passende Hütte dazu, legt man das Besitzplättchen einfach um.
- 4) Plantagen der gleichen Farbe dürfen weder senkrecht noch waagrecht aneinander grenzen, weil die Arbeiterinnen immer eindeutig zu einer Plantage gehören müssen. Plantagen unterschiedlicher Farbe dürfen beliebig aneinander grenzen.
- 5) Pfade oder Wege sind keine Plantagengrenzen.



Um die Siegpunkte zu vervielfachen, muss der Spieler seine Lagerhütten über Wege mit einem **Schiff** der gleichen Farbe verbinden. Deshalb wählt er einen Liegeplatz, der über den vorgedruckten Pfad mit seiner Plantage verbunden ist und setzt das Schiff immer auf den jeweils günstigsten freien Platz.

Spiel mit 3-4 Spielern:



Die **Wege** werden beliebig auf den vorgegebenen Pfaden des Plantagenplans eingesetzt. Lagerhütten gelten als verbunden, wenn die Hütteneinfahrt durch vollständig belegte Pfade mit dem Hafen verbunden ist, in dem sich ein Schiff in der Hüttenfarbe befindet. In diesem Fall können alle betroffenen Plantagenbesitzer ihre Siegpunkte bei der Kaffeewertung vervielfachen. *Für die Wertung spielt es keine Rolle, welche Spieler Wege oder Schiffe gelegt haben.*

Achtung: Es gibt nicht genügend Wege, um alle Pfade des Plantagenplans abzudecken!

Spiel zu zweit:

Es gibt keine Pfade. Die Spieler wählen ihre Wege frei entlang der Feldbegrenzungen.

Wege dürfen im Spiel zu zweit beliebig gebaut werden und jederzeit an bereits bestehende Wege angrenzen. **So können Wege durchaus mehrere Abzweigungen haben.**

Ende des Spielzugs Plantagenbau:

Unmittelbar nach dem Einsatz auf dem Plantagenplan werden alle freigewordenen Felder des Anbaubereichsplans mit Wegen aus dem Vorrat aufgefüllt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es können also nur Wege eingesetzt werden, die zuvor auf dem Anbaubereichsplan lagen.

b) Spielzug Kaffeewertung

1) Nach dem Zug mit dem Einkäufer nimmt der Spieler aus der Reihe, in der sich der Einkäufer jetzt befindet, einen Kaffeesack und legt ihn auf dem letzten freien Feld der Siegpunktleiste des Plantagenplans ab. **Danach erhält er sofort 8 Centavos aus dem gemeinsamen Vorrat.**

Der Spieler darf auch einen Kaffeesack nehmen, in dessen Farbe er keine eigene Plantage besitzt. (Das könnte der Fall sein, wenn er z. B. dringend Geld braucht und sich der Einkäufer nicht so platzieren lässt, dass der Zugriff auf die Sorte mit der passenden Farbe möglich ist.)

2) Die Wertung der gewählten Kaffeesorte findet statt, indem jeder Spieler, der über eine Plantage in der entsprechenden Farbe verfügt, Siegpunkte nach folgenden Regeln erhält:

- Eine Hütte mit Arbeiterinnen bringt pro Arbeiterin 1 Punkt.
(Eine Hütte oder eine Arbeiterin allein bringen keine Punkte.)
- Ist die Hütte mit einem Hafen verbunden, in dem ein Schiff in der Wertungsfarbe liegt, verdoppeln sich die Punkte.
- Nur die Anzahl der Schiffe, nicht ihre Position, beeinflusst die Wertung:
- Sind 2 Schiffe der Wertungsfarbe mit der Hütte verbunden, verdreifachen sich die Punkte,
- bei drei Schiffen zählen die Punkte vierfach.



Wertungsbeispiel:

Bei einer weißen Wertung erhält Blau 6 Punkte. (Das weiße Schiff verdoppelt die drei Siegpunkte durch die Arbeiterinnen und kommt nach der Wertung aus dem Spiel.)

3) Die Spieler schieben ihre Siegpunktanzeiger auf der Siegpunktleiste weiter: Jeder Siegpunkt entspricht einem Feld auf der Siegpunktleiste.

4) Bei jeder neuen Wertung wandern die Siegpunktanzeiger und Kaffeesäcke aufeinander zu, *denn jeder neue Kaffeesack kommt auf das jeweils letzte freie Feld der Siegpunktleiste, so dass sich eine Reihe von Kaffeesäcken bildet.*

Nach der Wertung:

- 1) Schiffe, die keine Punkte erzielt haben, bleiben grundsätzlich im Spiel.
- 2) Wenn nur ein Schiff Punkte erzielt hat, verlässt es das Spiel (zurück in die Schachtel).
- 3) Wenn mehrere Schiffe Punkte erzielt haben, läuft ausschließlich das günstigste Schiff der gewerteten Farbe aus und verlässt das Spiel. Weitere Schiffe der gleichen Farbe und Schiffe anderer Farben bleiben im Hafen.
- 4) Innerhalb eines Hafens ziehen die Schiffe nun in die günstigeren freien Felder, so dass neu erworbene Schiffe immer die teuersten Felder belegen müssen.
- 5) Der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, legt einen neuen Kaffeesack aus seinem eigenen Vorrat auf das freigewordene Feld des Anbaugbietsplans. Damit ist dieser Zug beendet und der nächste Spieler an der Reihe.
- 6) Es kommt vor, dass ein Spieler keine Kaffeesäcke mehr hat (siehe 5)). Er darf noch Wertungen durchführen, solange er mit dem Zug des Einkäufers eine Reihe mit Kaffeesack findet. Das betroffene leere Feld wird nun mit einem verdeckt gezogenen Kaffeesack aus dem Beutel aufgefüllt.

Blockade

1) Vor jeder Siegpunktberechnung werden die Spieler der Reihe nach gefragt, ob sie die Wertung blockieren (verhindern) wollen. Die Blockade macht Sinn, wenn einem die aktuelle Wertung des Gegners zu hoch erscheint. Die Fragerunde beginnt beim linken Nachbarn des Spielers am Zug und verläuft im Uhrzeigersinn. Möchte ein Spieler die Wertung verhindern, ersetzt dieser den Kaffeesack auf dem Feld mit dem Sack derselben Farbe aus seinem Vorrat. Der aktuelle Spieler erhält zwar noch sein Geld, die geplante Wertung fällt in diesem Zug jedoch aus. Allerdings darf der aktuelle Spieler nun den Spielzug „Plantagenbau“ durchführen, ohne noch einmal mit dem Einkäufer zu ziehen.

2) Auch der Kaffeesack aus einer blockierten Wertung kommt auf das jeweils letzte freie Feld der Siegpunktleiste.

3) Niemand darf seine eigene Wertung blockieren!

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Siegpunktmarker eines Spielers auf den zuletzt gelegten Kaffeesack trifft oder über diesen hinauszieht. Wer nun auf der Siegpunktleiste am weitesten vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer das meiste Geld besitzt.

VIEL SPASS!

Danke

Das muss sein - und wir tun es gerne. Verlag und Autoren danken den vielen Helfern, die am „Guatemala Café“ mitgearbeitet haben. Ihre Ideen und Anregungen haben die Spielidee wachsen und reifen lassen.

Zu nennen sind besonders Gert & Jessica Beer, Matthias Spahn & Cordula Theunissen, Catrin & Christopher Johns, Torben Skodzik & Tanja Schmalzridt, Julia & Michael Gerhards, Ines & Vivian Janeck, Thilo Knoblich & Susanne Wecken, Erik & Nina Schoppmann sowie Klaus Mülder.

Ebenso daran beteiligt waren die Testspielrunden in Drübborn, im Rieckhof, im Cafe Sternschanze und bei Fairspielt. Auch Autorenkollegen wie Tobias Stapelfeldt und Mac Gerdts haben an der Entwicklung mit teilgenommen.

Ein ganz besonderer Dank gilt den Autorenkindern Lukas und Emely für Ihre Geduld und die Zeit, die sie uns für die Entwicklung des Spiels gelassen haben. Vielen Dank auch an Anne, Walter und Christel, die schon wissen, wofür.

Zusätzlich danken wir dem



Hippodice Spieleclub e.V. für die tolle Arbeit und die Ausrichtung des Autorenwettbewerbs, bei dem das „Guatemala Café“ den 2. Platz im Jahr 2006 belegt hat.

Autoren: Inka und Markus Brand
Grafik & Layout: Matthias Catrein
Text: Annegret Schoenfelder

