Ein Spiel von **Scott Almes**

Beer & Bread



für 2 Personen, ab 10 Jahren

SPIELANLEITUNG

DEEP PRINT GAMES

Ziel des Spiels



Ihr steht zwei Dörfern vor, die auf den fruchtbaren Ländereien eines ehemaligen Klosters gegründet wurden. Gewissenhaft führt ihr die Tradition des Bierbrauens und Brotbackens fort. Und auch wenn ihr nachbarschaftlich eure Felder miteinander teilt, genießt ihr es von Zeit zu Zeit, eure Dörfer in einem freundschaftlichen Wettstreit gegeneinander antreten zu lassen.

Über 6 Jahre hinweg, in denen sich fruchtbare und trockene Jahre abwechseln, müsst ihr jeweils schauen, dass ihr die anstehenden Aufgaben im eigenen Dorf gut aufeinander abstimmt: Zutaten ernten und einlagern, Bier und Brot produzieren und für Münzen verkaufen sowie Kapazitäten ausbauen. Wer gewinnen will, muss jedoch darauf achten, ein Gleichgewicht zwischen den Warenarten Bier und Brot zu halten. Denn am Ende der 6 Jahre zählt für jedes Dorf nur die Warenart, die weniger Münzen eingebracht hat.

Spielmaterial

60 Karten

30 Bierkarten



Rückseite

30 Brotkarten



Rückseite

Es gibt ***3 Arten Bier***:



und ***3 Arten Brot***:



Wert: 4 bzw. 5 Münzen

Wert: 6 bzw. 7 Münzen

Wert: 8 bzw. 9 Münzen

1 Spielplan



84 Zutatenmarker

- 18 x Wasser
- 18 x Weizen
- 18 x Gerste
- 15 x Roggen
- 15 x Hopfen

1 Jahresmarker



1 Wertungsblock



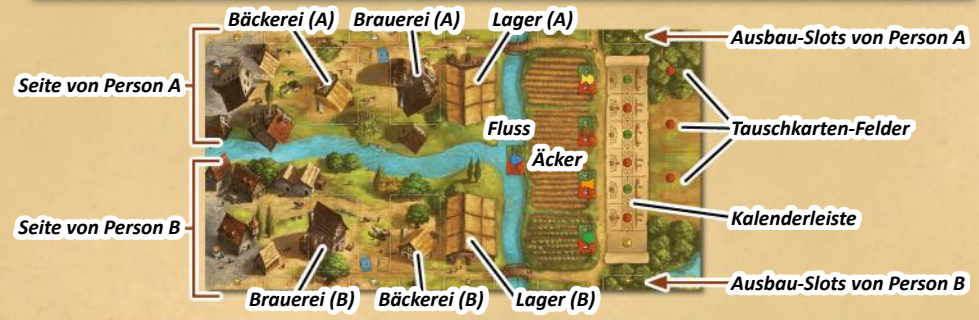
1 Windmühle



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

Spielvorbereitung

1 Legt den **Spielplan** horizontal zwischen euch. Jede Person hat ihre eigene Seite, auf der ihr *Lager*, ihre *Bäckerei*, ihre *Brauerei* und ihre *Ausbau-Slots* abgebildet sind. Die *Äcker* und den *Fluss* teilt ihr miteinander.

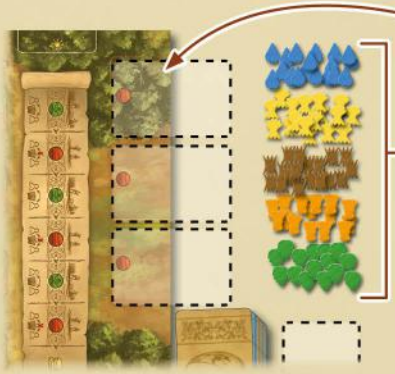


2 Mischt die 60 **Karten** gut durch und legt sie verdeckt als gemeinsamen ***Zugstapel*** dort neben dem Spielplan ab, wo der See abgebildet ist.



Lasst neben dem Zugstapel Platz für den ***Ablagestapel***.

3



Lasst neben den 3 ***Tauschkarten-Feldern*** etwas Platz, damit dort während des Spiels Karten abgelegt werden können.

Bildet daneben den ***Vorrat*** für die 5 Arten von **Zutatenmarkern**:

- die blauen Wassermarker
- die gelben Weizenmarker
- die braunen Gerstenmarker
- die orangefarbenen Roggenmarker
- und die grünen Hopfenmarker

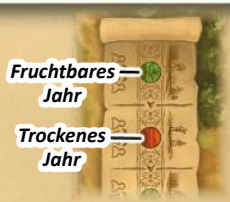
4 Legt den **Jahresmarker** auf das erste Feld der ***Kalenderleiste*** (auf der die Spielrunden angezeigt werden).



5 Wer in der Aktionsphase zuerst dran sein möchte, nimmt sich die **Windmühle**.



Spielablauf



Das Spiel geht über 6 Runden (Jahre). Dabei wechseln sich **fruchtbare Jahre** und **trockene Jahre** ab: Runden 1, 3 und 5 sind fruchtbar und Runden 2, 4 und 6 sind trocken. Fruchtbare und trockene Jahre bestehen aus den gleichen **4 Phasen**, unterscheiden sich aber darin, wie diese Phasen ausgeführt werden:

Fruchtbare Jahre:



a) Saatphase ▸ *Die Äcker werden mit vielen Zutatenmarkern bestückt.*

b) Kartenphase ▸ *Jede Person erhält 5 Karten vom Zugstapel.*

c) Aktionsphase ▸ *Jede Person spielt je eine Karte aus, dann tauscht ihr die Kartenhände miteinander. Dies geht so lange, bis alle Handkarten gespielt sind.*

d) Mühlenphase ▸ *Die Person mit weniger gelagerten Zutatenmarkern erhält die Windmühle.*

Trockene Jahre:



a) Saatphase ▸ *Die Äcker werden mit wenigen Zutatenmarkern bestückt.*

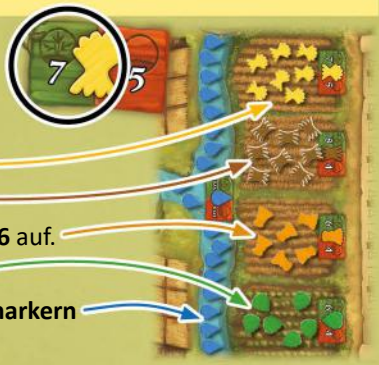
b) Kartenphase ▸ *Jede Person nimmt ihre Erntekarten aus der vorherigen Runde zurück und füllt auf 5 Handkarten auf. 3 Tauschkarten werden ausgelegt.*

c) Aktionsphase ▸ *Jede Person spielt je eine Karte aus, bis alle Handkarten gespielt sind (die Kartenhände werden nicht miteinander getauscht).*

d) Mühlenphase ▸ *Die Person mit weniger gelagerten Zutatenmarkern erhält die Windmühle. Die 3 Tauschkarten vom Spielplan und alle Erntekarten werden abgeworfen.*

Fruchtbare Jahre

a) Saatphase



Füllt jeden ***Acker*** so mit Zutatenmarkern **vom Vorrat** auf, dass deren Anzahl genau derjenigen entspricht, die auf dem **grünen** Teil des jeweiligen Holzschildes angegeben ist:

- Füllt die **gelben Weizenmarker** genau auf **7** auf.
- Füllt die **braunen Gerstenmarker** genau auf **8** auf.
- Füllt die **orangefarbenen Roggenmarker** genau auf **6** auf.
- Füllt die **grünen Hopfenmarker** genau auf **6** auf.
- Füllt außerdem den Fluss mit **allen blauen Wassermarkern** vom Vorrat auf.

Sollten sich zum Auffüllen einmal nicht genug Marker einer Zutat im Vorrat befinden, werden nur so viele dem Spielplan hinzugefügt, wie noch im Vorrat vorhanden sind.

b) Kartenphase



Die Person mit der Windmühle zieht 5 Karten vom Zugstapel.
Dann zieht die andere Person 5 Karten vom Zugstapel.

Nehmt eure Karten verdeckt auf die Hand und macht mit der Aktionsphase weiter.

c) Aktionsphase

Wiederholt die folgenden 3 Schritte, bis alle Handkarten ausgespielt wurden:

1. Die Person mit der Windmühle führt einen Zug durch (indem sie eine Karte ausspielt und damit eine Aktion ausführt).
2. Dann führt die andere Person einen Zug durch.
3. **Tauscht** im Anschluss eure verbliebenen Handkarten miteinander.



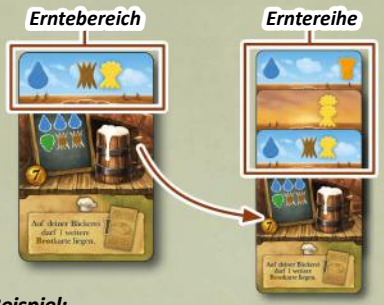
Immer wenn du also mit deinem Zug an die Reihe kommst, musst du eine der Karten wählen, die du gerade auf der Hand hältst, und damit eine der folgenden Aktionen ausführen:

A) Ernte und Lagerung

Lege die gewählte Karte offen als Erntekarte vor dir aus. Falls du bereits andere Erntekarten vor dir liegen hast, lege diese neue Karte so nach unten versetzt auf die anderen drauf, dass eine ***Erntereihe*** entsteht, bei der der ***Erntebereich*** jeder Karte sichtbar bleibt. Überprüfe dann, welche Arten von Zutaten im Erntebereich der neu gespielten Erntekarte abgebildet sind. Von jeder dieser Zutaten **musst** du nun so viele Marker vom Spielplan einsammeln, wie **insgesamt** davon in der Erntereihe zu sehen sind.

Du kannst immer nur solche Zutatenmarker einsammeln, die auf den Äckern und dem Fluss liegen. Sollten weniger Marker einer Zutat auf den Äckern/dem Fluss verfügbar sein, als du einsammeln müsstest, nimm so viele, wie vorhanden sind. Der Rest verfällt (außer einer deiner Ausbauten sagt etwas anderes - *siehe nächste Seite*).

Nachdem du alle geernteten Zutatenmarker eingesammelt hast, lege sie in dein ***Lager***. Dein Lager verfügt über mehrere ***Lagerplätze***. Auf jedem deiner anfänglich 9 Lagerplätze kannst du jeweils 1 Marker einer beliebigen Zutat lagern.



Beispiel:
Die Karte, die Lin als Erntekarte spielt, zeigt in ihrem Erntebereich Wasser, Gerste und Weizen. Von diesen 3 Zutaten sammelt Lin jeweils so viele vom Spielplan ein, wie insgesamt in ihrer Erntereihe zu sehen sind (2, 1 und 3).
Dann legt sie diese in ihr Lager.



Nicht genug Lagerplätze?
Immer wenn du mehr Zutatenmarker eingesammelt hast, als du lagern kannst, wähle unter all deinen Markern (denen auf Lagerplätzen und den neu eingesammelten) aus, welche du davon lagerst. Alle anderen **musst** du jetzt der anderen Person anbieten. Von den angebotenen Markern **darf** die andere Person so viele nehmen und lagern, wie sie möchte und für die sie freie Lagerplätze hat (sie darf sie nicht gegen bereits gelagerte Marker austauschen). Bleiben Marker übrig, kommen diese zurück in den **Vorrat**.

B) Produktion und Verkauf

Spiele die gewählte Karte aus, um deren Bier zu brauen bzw. deren Brot zu backen. Lege sie dazu offen auf deine ***Brauerei*** (wenn es eine Bierkarte ist) bzw. auf deine ***Bäckerei*** (wenn es eine Brotkarte ist).

Gib alle Zutatenmarker ab, die im ***Rezeptbereich*** der Karte abgebildet sind, indem du sie von deinen Lagerplätzen in den **Vorrat** zurücklegst. Falls du das nicht kannst, darfst du die Karte nicht auf deine Brauerei/Bäckerei ausspielen. Nachdem du die benötigten Zutatenmarker abgegeben hast, drehe die Karte mit der Rückseite nach oben. Diese gilt nun als **verkauft**. Dennoch bleibt sie vorerst auf ihrem Gebäude liegen, bis du dieses reinigst (*siehe unten*).



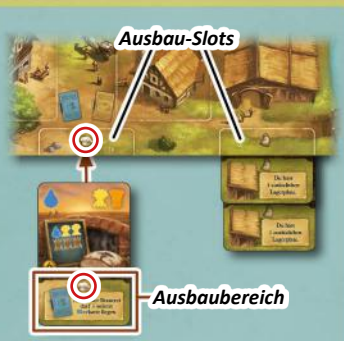
Beispiel: *Amber braut Bier, indem sie eine Bierkarte auf ihre Brauerei ausspielt. Sie gibt 2 und 3 aus ihrem Lager ab und dreht die Karte dann mit der Rückseite nach oben.*

Achtung: Sowohl auf deiner Brauerei als auch auf deiner Bäckerei darf **jeweils** nur 1 Karte liegen. Du kannst also keine Karte auf ein Gebäude legen, auf dem sich bereits eine Karte befindet (außer du hast entsprechende Ausbauten).



C) Ausbau und Reinigung

Spiele die gewählte Karte als **Ausbau** aus, indem du sie offen so unter den Spielplan schiebst, dass nur noch ihr ***Ausbaubereich*** sichtbar bleibt. Das Symbol an der oberen Kante des Ausbaubereiches zeigt dabei an, an welchem ***Ausbau-Slot*** deiner Seite die Karte untergeschoben werden soll. Jeder der 6 Slots bezieht sich auf einen bestimmten Aspekt des Spiels, für den die jeweilige Fähigkeit des Ausbaus einen Vorteil bringt. (*Eine Übersicht der Ausbauten findet ihr auf den Seiten 10 und 11.*)



Die Zahl der Ausbauten, die du an jedem Slot haben darfst, ist nicht begrenzt. Falls du bereits Ausbauten an einem Slot hast, schiebe die neue Karte so unter die vorhergehende, dass von jeder Karte der Ausbaubereich sichtbar bleibt.

Nachdem du eine Karte als Ausbau gespielt hast, musst du noch eine **Reinigung** deiner Brauerei und Bäckerei durchführen. Dazu entfernst du alle darauf liegenden verkauften Karten (sofern vorhanden) und legst sie verdeckt neben den Spielplan, und zwar neben deine Marktplatzseite mit dem Brunnen.



Fächere die dort liegenden Karten so auf, dass zu sehen ist, wie viele du hast. Du darfst jede deiner verkauften Karten jederzeit ansehen (aber nicht die der anderen Person).

Sobald ihr beide keine Handkarten mehr habt, macht mit der Mühlenphase weiter.

d) Mühlenphase

Die Person, die **weniger Zutatenmarker** auf ihren Lagerplätzen hat, erhält nun die Windmühle. Bei Gleichstand geht die Windmühle an die Person, die sie in dieser Runde nicht hatte.



Bewegt im Anschluss den Jahresmarker auf der Kalenderleiste ein Feld vorwärts und macht mit dem folgenden trockenen Jahr weiter.

Trockenes Jahr

a) Saatphase

Passt die Anzahl der Zutatenmarker auf jedem Acker so an, dass sie genau derjenigen entspricht, die auf dem **roten** Teil des jeweiligen Holzschildes angegeben ist. Füllt den Acker dazu mit Zutatenmarkern **vom Vorrat** auf bzw. legt Marker vom Acker in den Vorrat zurück:



- Passt die Anzahl der **gelben Weizenmarker** so an, dass es **5** sind.
- Passt die Anzahl der **braunen Gerstenmarker** so an, dass es **4** sind.
- Passt die Anzahl der **orangefarbenen Roggenmarker** so an, dass es **4** sind.
- Passt die Anzahl der **grünen Hopfenmarker** so an, dass es **4** sind.
- Füllt außerdem den Fluss mit **allen blauen Wassermarkern** vom Vorrat auf.

Sollten sich zum Auffüllen einmal nicht genug Marker einer Zutat im Vorrat befinden, werden nur so viele dem Spielplan hinzugefügt, wie noch im Vorrat vorhanden sind.

b) Kartenphase

Jede Person tut Folgendes:
Nimm alle **Erntekarten** zurück auf die Hand, die du aus der letzten Runde vor dir liegen hast.
Fülle dann deine Kartenhand auf genau **5 Karten** auf, indem du so viele, wir du noch benötigst, vom Zugstapel ziehst. (Wer die Windmühle hat, tut dies zuerst.)



Deckt im Anschluss 3 Karten vom Zugstapel auf und legt sie auf die 3 Tauschkarten-Felder des Spielplans. Diese 3 Karten bilden die ***Tauschkarten*** für diese Runde.

c) Aktionsphase

Angefangen bei der Person mit der Windmühle führt ihr wieder abwechselnd je einen Zug durch, bis alle Handkarten gespielt sind.
In dieser Phase **tauscht** ihr eure Kartenhände jedoch **nicht** miteinander.



Kommst du mit deinem Zug an die Reihe, wählst du wie üblich eine deiner Handkarten und führst damit eine der üblichen Aktionen aus (*siehe die blauen Kästen auf den Seiten 5 bis 7*).

Achtung: Statt die gewählte Karte selbst zu spielen, kannst du sie auch gegen eine der **Tauschkarten** auf dem Spielplan austauschen, um diese an ihrer Stelle zu spielen. Nimm dazu eine der 3 ausliegenden Tauschkarten und lege deine Handkarte offen auf das nun freie Tauschkarten-Feld (wodurch sie selbst zu Tauschkarte wird). Spiele dann sofort die genommene Tauschkarte aus, um eine der üblichen Aktionen auszuführen (du darfst sie nicht deinen Handkarten hinzufügen).



d) Mühlenphase

Die Person, die **weniger Zutatenmarker** auf ihren Lagerplätzen hat, erhält nun die Windmühle. Bei Gleichstand geht die Windmühle an die Person, die sie in dieser Runde nicht hatte.

Werft dann die 3 Tauschkarten vom Spielplan und alle Erntekarten ab, die vor euch liegen, indem ihr sie offen auf den Ablagestapel legt.



Bewegt im Anschluss den Jahresmarker auf der Kalenderleiste ein Feld vorwärts und macht mit dem folgenden fruchtbaren Jahr weiter.

Wird der Jahresmarker auf das Feld mit dem -Symbol gezogen, endet das Spiel stattdessen.

Allgemeine Hinweise:

- Sollte der Zugstapel einmal leer sein, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Zugstapel bereit.
- Ihr dürft euch jederzeit die **Rückseiten** der Karten anschauen, sogar die des Zugstapels, dürft aber nicht deren Reihenfolge ändern oder deren Vorderseiten ansehen.
- Jede Person darf sich jederzeit die Vorderseiten ihrer **eigenen** verdeckten bzw. halbverdeckten Karten anschauen (verkaufte Karten, Erntekarten), nicht aber die der anderen Person.

Spielende

Nach der sechsten Runde endet das Spiel.

Jede Person tut nun Folgendes:

Nimm alle deine verkauften Karten (diejenigen neben dem Spielplan und eventuell übrige auf deiner Brauerei und Bäckerei) und lege sie getrennt nach Bier und Brot offen vor dir aus. Zähle dann die Werte auf den Münzen deiner Bierkarten zusammen und notiere das Ergebnis auf dem Wertungsblock.
Tue dann das Gleiche für deine Brotkarten.



Überprüfe im Anschluss die Ausbauten, die du eventuell an deinem 🪙-Slot liegen hast, und notiere die Extramünzen, die du dadurch für Bier bzw. Brot erhältst.





Nun hast du ein Gesamtergebnis für die Warenart **Bier** und ein Gesamtergebnis für die Warenart **Brot**.
Das **niedrigere** dieser beiden ist dein **Endergebnis**.

Wer das höhere Endergebnis vorweisen kann, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die Person, die das höhere Gesamtergebnis bei ihrer anderen Warenart hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt die Person, die **nicht** die Windmühle vor sich stehen hat.

Virtuelle Wertungsblöcke zu all unseren Spiele findet ihr in unserer **Deep Print Games App**. Jetzt kostenlos im App Store und bei Google Play.
https://scoreapp.deep-print-games.com

Übersicht der Ausbauten

Jeder deiner Ausbauten gibt dir einen bestimmten Vorteil während des Spiels. Die meisten sollten selbsterklärend sein. Bei Unklarheiten sollten die folgenden Erklärungen weiterhelfen.

Allgemeine Hinweise:

- Jeder Ausbau zählt für sich und ihre Vorteile ergänzen sich (auch bei solchen, die du mehrfach hast).
- Zutaten „**einsammeln**“ bedeutet stets: Du **musst** die jeweilige/n Zutat/en vom entsprechenden Acker bzw. Fluss nehmen und einlagern. Gibt es eine Zutat nicht mehr auf ihrem Acker, kann sie nicht eingesammelt werden. Falls du nicht genug Lagerplätze für deine Zutaten hast, musst du den Rest der anderen Person anbieten (*siehe brauner Kasten auf Seite 6*).

Diese Ausbauten bringen Vorteile für die Kartenphase bzw. für bestimmte Jahre.



Falls du diesen Vorteil nutzt, warte, bis die andere Person ihre 5 Handkarten für die Runde beisammen hat. Lege dann eine deiner Handkarten auf den Ablagestapel und nimm dafür die oberste Karte vom Zugstapel auf die Hand.



Das heißt, dass du nicht alle deine Erntekarten aufnehmen musst. Diejenigen, die du nicht willst, legst du auf den Ablagestapel. Erst danach füllst du deine Hand auf 5 Karten auf, indem du neue vom Zugstapel ziehst.



Tue dies am Anfang deines letzten Zuges des jeweiligen fruchtbaren Jahres, indem du die oberste Karte vom Zugstapel auf die Hand nimmst. Spiele dann eine deiner beiden Handkarten und lege die andere auf den Ablagestapel.



Tue dies in deinem ersten Zug des jeweiligen fruchtbaren Jahres. Das heißt, wenn der erste Kartenhandtausch erfolgt, gibst du der anderen Person 3 normale Karten + die umgedrehte. Diese Karte muss umgedreht bleiben, bis du sie in einem deiner Züge ausspielst, bei dem du sie auf der Hand hast.



Diese Ausbauten bringen Vorteile beim Einsammeln von Zutaten.

Diese Ausbauten gibt es auch für Weizen Gerste und Roggen.

Habt ihr beide solche Ausbauten, sammelt zuerst ein, wer die Windmühle hat.

Immer wenn du diese Zutat einsammelst, sie aber nicht mehr auf ihrem Acker verfügbar ist, nimmst du sie stattdessen vom Vorrat (sofern sie dort vorhanden ist).

Diese zählen nur, wenn die entsprechende Zutat bei einer „Ernte und Lagerung“-Aktion eingesammelt wird.

Du erhältst dein Wasser erst, nachdem die andere Person ihre „Ernte und Lagerung“-Aktion beendet hat.



Diese Ausbauten geben zusätzliche Lagerplätze.

Auf diesen 2 Lagerplätzen darfst du nur Wasser lagern. Ist so ein Wasser-Lagerplatz frei, darfst du dort jederzeit einen Wassermarker von einem deiner anderen Lagerplätze hinversetzen.



Diese Ausbauten bringen Vorteile beim Bierbrauen/ Brotbacken.

Normalerweise darfst du maximal 1 Karte auf deiner Brauerei und 1 Karte auf deiner Bäckerei liegen haben. Jeder dieser Ausbauten erhöht das Kartenlimit für das jeweilige Gebäude um 1.

Du kannst diese Vorteile mehrfach nutzen und beliebig kombinieren: Hast du diese Ausbauten, könntest du beispielsweise 4 Weizenmarker abgeben, um 2 Hopfenmarker zu ersetzen, mit denen du wiederum 1 Roggenmarker in einem Rezept ersetzt. Die ersetzten Zutaten sind als rein virtuell anzusehen. Du nimmst diese nie von ihrem Acker oder vom Vorrat.



Diese Ausbauten bringen Vorteile bei der Reinigung deiner Brauerei/ Bäckerei.

Die Vorteile treten immer sofort in Kraft (gelten also auch bereits für Karten, die du direkt nach dem Platzieren des Ausbaus bei der Reinigung entfernst). Für Karten, die du am Spielende von der Brauerei/ Bäckerei nimmst, gelten sie nicht.



Diese Ausbauten können bei Spielende Extramünzen bringen.

„Für ihre Warenart“ bedeutet: Wenn die verkaufte Karte eine Bierkarte ist, erhältst du 1 Extramünze für Bier; ist es eine Brotkarte, erhältst du 1 Extramünze für Brot.

Wenn du die Voraussetzung eines solchen Ausbaus erfüllst, darfst du dir aussuchen, ob du die 2 Extramünzen für Bier oder Brot erhalten möchtest (sinnvollerweise für die Warenart, die dein Endergebnis erhöht). Du darfst die 2 Münzen nicht auf beide Warenarten aufteilen.



Falls ihr gleich viele Karten als Ausbauten an euren Slots liegen habt, ist die Voraussetzung nicht erfüllt.

Du musst mindestens 2 Marker mehr auf deinen Lagerplätzen liegen haben als die andere Person auf den ihren.

Die 3 Arten Brot:



Die 3 Arten Bier:



Spielübersicht

Das Spiel geht über 6 Runden (Jahre), wobei sich fruchtbare Jahre und trockene Jahre abwechseln.

Fruchtbare Jahre *(siehe Seiten 4 bis 7)*

a) Saatphase	Bestückt die Äcker und den Fluss mit Zutatenmarkern vom Vorrat.
b) Kartenphase	Die Person mit der Windmühle zieht 5 Handkarten vom Zugstapel. Danach zieht die andere Person 5 Handkarten vom Zugstapel.
c) Aktionsphase	Die Person mit der Windmühle führt einen Zug durch. Dann führt die andere Person eine Zug durch. Dann tauscht ihr eure Kartenhände. Wiederholt diese 3 Schritte, bis ihr alle Handkarten gespielt habt.
d) Mühlenphase	Wer weniger Zutatenmarker hat, erhält die Windmühle.

Trockene Jahre *(siehe Seiten 7 und 8)*

a) Saatphase	Passt die Anzahl der Zutatenmarker auf den Äckern und dem Fluss an.
b) Kartenphase	Jede Person nimmt ihre Erntekarten aus der vorherigen Runde auf die Hand und füllt auf 5 Karten auf. Legt dann 3 Tauschkarten auf dem Spielplan aus.
c) Aktionsphase	Führt abwechselnd je einen Zug durch (angefangen bei der Person mit der Windmühle), bis ihr alle Handkarten gespielt habt (ohne eure Kartenhände zu tauschen).
d) Mühlenphase	Wer weniger Zutatenmarker hat, erhält die Windmühle. Legt dann die 3 Tauschkarten vom Spielplan und eure Erntekarten auf den Ablagestapel.

Wer in der Aktionsphase am Zug ist, spielt 1 Handkarte, um eine dieser Aktionen auszuführen:

A) Ernte und Lagerung *(siehe Seiten 5 und 6)*

B) Produktion und Verkauf *(siehe Seite 6)*

C) Ausbau und Reinigung *(siehe Seiten 6 und 7)*

Das Spiel endet sobald die sechste Runde abgeschlossen wurde.
Jede Person legt dann ihre verkauften Karten offen vor sich aus (einschließlich solcher, die auf der Brauerei/Bäckerei übrig sind) und ermittelt ihr Gesamtergebnis für Bier sowie ihr Gesamtergebnis für Brot - das niedrige der beiden ist ihr Endergebnis. Wer das höhere Endergebnis hat, gewinnt.

= Wasser *= Weizen* *= Gerste* *= Roggen* *= Hopfen*

Spieldesign: Scott Almes
Artwork: Michael Menzel
Spielanleitung: Viktor Kobilke
Entwicklung: Viktor Kobilke, Peter Eggert

© 2022 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele