

T.C. Petty III

VivaJava

F.A.Q.

Version 1.0

Die VivaJava Kaffee CO. KG. ist auf höchste Qualität bedacht. Wir liefern Ihnen nichts Geringeres als Hochgenuss. Wir haben uns Ihre Anfragen daher zu Herzen genommen und beantworten einige häufig gestellte Fragen.

1. Wie genau funktioniert das, wenn ich eine Fähigkeit freischalte, die besagt: „Erhalte 1 Marker“?

Fähigkeiten mit der Beschreibung: „Erhalte 1 Marker“ verhalten sich ganz anders als andere Fähigkeiten. Während man „normale“ Fähigkeiten in jedem seiner Züge sooft nutzen kann, wie sie freigeschaltet wurden (also 1x oder 2x) kann man Fähigkeiten, die 1 Marker verleihen, **im ganzen Spiel** nur 1x bzw. 2x verwenden.

Wenn du zum ersten Mal eine solche Fähigkeit freischaltest, nimmst du dir 1 deiner Marker aus dem Vorrat und legst ihn ans Ende der passenden Leiste auf deinem Forschungslabor. Das zeigt an, dass du nun die passende Fähigkeit **1x** nutzen kannst. Denn um sie zu nutzen, musst du den Marker von deinem Forschungslabor **entfernen**: Dabei legst du ihn entweder direkt zurück in den Vorrat oder auf einen anderen Ort im Spiel – je nachdem, was die entsprechende Fähigkeit besagt. Du nutzt die Marker, wann es dir am vorteilhaftesten erscheint (und wann die Fähigkeit es dir erlaubt); du musst sie nicht sofort nutzen.

Erreichst du bei einer solchen Fähigkeit den Bereich **2x** auf deinem Forschungslabor, schaltest du die Fähigkeit erneut frei und erhältst also erneut **1 Marker**. Es können somit bis zu 2 unbenutzte Marker am Ende einer Leiste liegen.

2. Was können Marker noch anzeigen?

Marker können auch Anzeiger sein, dass man jemandem Aromawürfel gespendet hat.

Wenn du einem Mitspieler in seinem Zug beim Mischen einer Besten Bohne helfen möchtest, um sie einem anderen Spieler wegzunehmen, dann **spendest du** schwarze Aromawürfel. Verwendet dieser Mitspieler dann einen deiner schwarzen Aromawürfel, darfst du je **1 deiner Marker** aus dem Vorrat **auf jeden gespendeten Würfel** auf der neuen Besten Bohne Mischung legen. **Vorher** wird jedoch noch der **Aromawürfel, der gespendet wurde**, gegen einen passenden beigen **Kaffeewürfel** aus dem Vorrat **ausgetauscht**.

Für das erfolgreiche Spenden erhältst du sofort 1 Genusspunkt – unabhängig von der Anzahl der gespendeten Würfel. Wird die neue Beste Bohne Mischung in späteren Spielzügen vom Mitspieler gewertet, erhältst **du** in **seiner** Werten!-Phase GP entsprechend der Anzahl deiner Marker auf der Beste Bohne Mischung.

Beispiel für einen Zug, bei dem schwarze Aromawürfel gespendet wurden: Thomas hat eine Beste Bohne vor sich liegen. Sie besteht aus 3 braunen Bohnen (also 3 Bohnen mit Röstgrad 3). Katharina ist die aktive Spielerin. Da Thomas schon viele Genusspunkte gesammelt hat, entschließt sich Antje, 1 ihrer vor sich liegenden Aromawürfel bei Katharinas Zug mitzuwürfeln. Katharina würfelt in ihrem Zug 3 gelbe Bohnen mit Röstgrad 2. Antjes Aromawürfel zeigt die Jokerseite. Wunderbar – Katharina nimmt sich Antjes Aromawürfel mit der Jokerseite. Dafür erhält Antje sofort 1 Genusspunkt.

Katharina hat nun 4 gleiche, nämlich gelbe, Bohnen – eine besser bewertete Mischung als Thomas Mischung aus nur 3 gleichen Bohnen. Katharina gibt den schwarzen Aromawürfel in den Vorrat und nimmt sich dafür einen beigeen Kaffeewürfel (den sie auf die gelbe Bohne dreht) aus dem Vorrat. Dann nimmt sie Thomas den Beste Bohne Untersetzer weg, entfernt die Würfel darauf und legt ihre Würfel, zusammen mit Antjes ersetztem Würfel, auf die Beste Bohne. Dafür erhält Katharina 1 GP. Nun darf Antje auf diesen ersetzen Würfel 1 ihrer Marker legen. Ist Katharina später wieder am Zug und wertet diese Mischung Beste Bohne, zeigt der Marker an, dass auch Antje 1 Genusspunkt bekommen wird.

3. Was passiert, wenn ich keine Marker mehr im Vorrat habe, aber eine Fähigkeit freischalte oder Würfel spenden möchte?

Wenn du 1 Marker erhältst oder einsetzen möchtest, aber alle deine Marker aktuell im Einsatz sind, musst du entweder auf den neu erhaltenen oder einzusetzenden Marker verzichten, oder aber 1 deiner Marker im Einsatz von seinem Ort entfernen, um ihn neu verwenden zu können. Lag der Marker noch unbenutzt auf einer Fähigkeit, kannst du dabei die Fähigkeit nicht einsetzen. Entfernst du dabei 1 Marker, der eine Spende von dir anzeigt, wirst du daher bei zukünftigen Wertungen der Besten Bohne des Mitspielers keine Punkte erhalten.

Wir wünschen euch viel Spaß mit VivaJava! Bei weiteren Fragen wird dieses F.A.Q. Dokument entsprechend erweitert.

IMPRESSUM

Autor: T.C. Petty III **Illustrationen:** Chris Kirkman, Jarek Nocoñ

Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Anja Pittner **Realisation:** Benjamin Schönheiter

Besonderer Dank geht an: Antje, Thomas und Lauritz.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz von Dice Hate Me Games.

© 2015 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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



Pegasus Spiele