

Kurzanleitung

VORBEREITUNG

1. Jede:r Spieler:in hat eine Spielfigur, zwei Kleeblattkarten, ein Getränk seiner/ihrer Wahl sowie ein Shotglas vor sich.
2. Das durchsichtige Glas wurde von der jüngsten Person zu einem Viertel mit einem Getränk ihrer Wahl befüllt und in der Spielbrettmittle platziert.

SPIELABLAUF

Die jüngste Person beginnt zu würfeln. Im Uhrzeigersinn bewegt ihr euch auf den Aktionsfeldern vorwärts und führt sie aus. (Dabei zieht ihr auch Karten oder dreht das Entscheidungsrad.) Alle Symbole und Aufgaben sind in der Spielanleitung in den Abschnitten **Spielbrett – Aktionsfelder**, **Spielkarten** und **Entscheidungsrad** erklärt.

Dieses Spiel lebt von der Kreativität der Mitspielenden! Was für Duelle ausgefochten und welche Regeln und Aufgaben gestellt werden, ist der Gruppe überlassen.

Wenn du am am Zug bist gilt die **Reihenfolge**: *Erst* würfeln und Spielbrett-Aktion ausführen, *anschließend* Karten-Aktionen und Charakter-Fähigkeiten nutzen.

ZIEL DES SPIELS

Es **gewinnt**, wer sich in der **Rolle des Braumeisters** befindet und **je 1x Brauzutat Gerste und Hopfen** (enthalten in den Braukarten) bei sich trägt.

KLEEBLATT- UND BRAUKARTEN

Sie enthalten weitere Aufgaben und Spielvorteile.

Braukarten werden – bis auf die Zutaten – sofort gespielt.

Kleeblattkarten werden auf der Hand behalten und im eigenen Zug oder (wenn gekennzeichnet) jederzeit gespielt.

WÄHRUNG GOLDMÜNZEN

Mit den Goldmünzen (enthalten in den Kleeblattkarten) könnt ihr Brauzutaten und Rollen kaufen. Die **Brauzutaten Gerste** oder **Hopfen** könnt ihr für je **3 Goldmünzen** von Mitspielenden „klaunen“. Die **Rollen irischer Kobold** oder **Braumeister** könnt ihr für je **5 Goldmünzen** von Mitspielenden „klaunen“ oder aus dem Karton kaufen. Käufe dürfen nicht abgeschlagen und nur im eigenen Zug getätigt werden. Eingelöste Münzen wandern in den Ablagestapel.

DIE ROLLEN IRISCHER KOBOLD UND BRAUMEISTER

Könnt ihr erlangen durch:

- Ziehen** der entsprechenden Charakterkarte aus den Braukarten
- Erdrehen** des entsprechenden Symbols auf dem Entscheidungsrad
- Einlösen** von fünf Goldmünzen

FÄHIGKEITEN

Solange sich eine spielende Person in einer Rolle befindet, hat sie besondere Fähigkeiten:

Der irische Kobold

Passive Fähigkeit: Überholt er jemanden auf dem Spielbrett, muss diese:r Mitspielende etwas trinken.

Aktive Fähigkeit: Würfelt er acht Augen oder mehr, darf er neben seinem normalen Zug von einer beliebigen Person zwei Kleeblattkarten stibitzen.

Spezialfähigkeit: Landet der irische Kobold auf dem Kobold-Feld auf dem Spielbrett, verwandelt er sich in den Braumeister!

Der Braumeister

Passive Fähigkeit: Zieht er über Start, müssen alle etwas trinken.

Aktive Fähigkeit: Würfelt er acht Augen oder mehr, darf er neben seinem normalen Zug auch noch eine Braukarte ziehen.

Spezialfähigkeit: Betritt der Braumeister das Braumeister-Feld auf dem Spielbrett, darf er einer ausgewählten Person in die verdeckten Braukarten (Zutaten) schauen und von ebenjener Person eine Zutat stehlen!