

*Unser Bier -
mit Verstand
genießen.*

Die deutschen Brauer.

Bier ist das Volksgetränk Nummer 1 in Deutschland und gehört wie selbstverständlich zu unserem Kulturgut. Darauf sind die deutschen Brauer stolz. Gleichzeitig ist diese Tatsache aber auch Ansporn für uns, die bisherige Qualität zu halten und für das deutsche Reinheitsgebot weiterhin mit unserem guten Namen einzustehen. Mit „Hopfen und Malz – Gott erhalt’s“ möchten wir Ihnen auf unterhaltsame Weise die Herstellung der verschiedenen Biersorten erläutern.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit diesem Spiel und natürlich einem frischen Bier – aber denken Sie immer daran, unser Bier mit Verstand zu genießen. Wenn Sie also nach einem unterhaltsamen Spieleabend noch nach Hause fahren müssen, probieren Sie doch einfach einmal ein alkoholfreies Bier.

© und Herausgeber:
Gesellschaft für Öffentlichkeitsarbeit
der Deutschen Brauwirtschaft e.V. · 53175 Bonn

Produktion:
Ravensburger Freizeit- und Promotion Service, Ravensburg

Autor: Klaus Münch
Design: Marek Mann

Spielregel

**HOPFEN UND MALZ,
GOTT ERHALT'S**

Ein Spiel für 2 – 4 Personen ab 16 Jahren

Spielmaterial

- 1 Spielregel
- 1 Spielplan
- 1 Brautafel-Block
- 4 Braumeister in vier verschiedenen Farben
- 4 Azubis in vier verschiedenen Farben
- 10 Bier-Rezepte
- 16 Doppelzug-Bierkrüge
- 160 Rohstoff-Karten
- 56 Ereignis-Karten

Spielziel

Jeder Spieler braut mit seinen beiden Spielfiguren (Braumeister und Azubi) nach einer Original-Rezeptur eine bestimmte Biersorte. Der Braumeister beschafft auf dem Rohstoffring die benötigten Rohstoffe für das Bier, während der Azubi im Rahmen seiner Ausbildung alle Abteilungen der Brauerei durchläuft und dabei vor Ort die nötigen Arbeiten des Brauprozesses erledigt. Sieger ist der Spieler, dessen frisch gebrautes Bier zuerst aus dem Zapfhahn strömt.

Spielvorbereitung

Die kleinen quadratischen Rohstoff-Karten werden sortiert und mit dem Symbol nach oben auf die entsprechenden quadratischen Kartenfelder des Spielplans gelegt. Die Felder 10 Liter Wasser, 100 Liter Wasser und 10 kg Hopfen kommen je zweimal vor, deshalb werden diese Karten jeweils in zwei ungefähr gleich große Stapel geteilt und dann abgelegt. Bitte beachten Sie bei Ihren Braurezepten, daß es sich bei den Literangaben auf den Feldern des Spielplanes und den dazugehörigen Rohstoffkarten (10 Liter Wasser, 50 Liter Wasser und 100 Liter Wasser) natürlich um Hektoliter handelt. Die Ereignis-Karten werden gründlich gemischt und verdeckt an den Spielfeldrand gelegt. Die Doppelzug-Bierkrüge (die Karten mit den Bierkrügen auf der Oberseite) werden – mit der Zahl nach unten – gemischt neben die Ereignis-Karten gelegt.

Während des Durchlaufs durch die Brauerei darf die Spielfigur des Azubis frei und völlig nach Belieben bewegt werden und sogar Schleifen laufen, nur das Hin- und Herziehen innerhalb eines Zuges ist nicht erlaubt.

Spielende

Hat ein Braumeister seine vorgeschriebenen Rohstoffe gesammelt und der Azubi alle Abteilungen der Brauerei besucht und abgehakt, so kann der Spieler mit seinen beiden Spielfiguren das Zielfeld anlaufen. Der Weg zum Ziel zweigt von dem Rohstoff-Ring ab. Die Felder des Zielwegs und auch das Zielfeld dürfen erst betreten werden, wenn alle genannten Voraussetzungen erfüllt sind.

Auf dem Weg zum Ziel sind noch ein paar Klippen zu überwinden. Da nur solche Brau-Teams das Zielfeld erreichen dürfen, deren Braumeister exakt die im Rezept vorgeschriebene Menge der Rohstoffe hat, ist folgendes zu beachten: Verliert ein Braumeister auf dem Weg zum Zielfeld (z. B. durch eine Ereignis-Karte) Rohstoffe oder muß er überzählige Rohstoff-Karten annehmen, so muß er wieder auf den Rohstoff-Ring zurück und dort für die exakt benötigte Rohstoff-Menge sorgen. Danach darf der Spieler seinen Braumeister wieder in Richtung Zielfeld ziehen. Der Azubi des Spielers kann inzwischen auf dem Spielfeld verweilen, das er bei Eintritt der Veränderung der Rohstoff-Menge erreicht hatte. Dies gilt auch für den Fall, daß der Azubi bereits auf dem Zielfeld steht.

Sieger ist der Spieler, dessen gesamtes Brau-Team als erstes das Zielfeld erreicht hat. Die beiden Spielfiguren müssen dabei mit genauer Punktzahl auf dem Zielfeld ankommen. Dies kann sowohl gleichzeitig – mit Hilfe eines Doppelzug-Bierkrugs – als auch nacheinander erreicht werden. Im letzten Fall gilt das Ziel für das Brau-Team als erreicht, wenn auch die zweite Spielfigur des Spielers – egal ob Braumeister oder Azubi – das Zielfeld mit genauer Punktzahl erreicht hat. Die anderen Spieler spielen danach den zweiten und dritten Sieger aus.

erhält auf jedem Feld, das sein Braumeister mit einem Zug erreicht, eine entsprechende Rohstoff-Karte (sie liegt direkt unterhalb des Rohstoff-Feldes). Die Karte muß offen und für die Mitspieler einsehbar vor dem Spieler abgelegt werden. Die Rohstoff-Karte muß auch dann genommen werden, wenn der Spieler bereits genug des entsprechenden Rohstoffs gesammelt hat und die Karte eigentlich nicht mehr benötigt.

Um überzählige Rohstoff-Karten wieder ablegen zu können, befinden sich auf dem Rohstoff-Ring rote Ereignis-Felder. Vier dieser Ereignis-Felder zeigen einen Rohstoff (je einmal Hopfen, Wasser, Hefe und Malz). Auf diesen Feldern darf der Spieler beliebig viele Karten des entsprechenden Rohstoffs ablegen. Drei weitere rote Ereignis-Felder besitzen kein Rohstoff-Symbol. Auf diesen Feldern kann der Spieler Rohstoff-Karten aller Art in beliebiger Menge ablegen. Die abzulegenden Karten werden offen auf die entsprechenden Rohstoffkarten-Felder gelegt. Natürlich muß auf allen Ereignisfeldern des Rohstoff-Rings **nach** dem Ablegen der Rohstoff-Karten eine Ereignis-Karte gezogen werden. Der Spieler kann auf den Ereignis-Feldern des Rohstoff-Rings jedoch auch nur eine Ereignis-Karte ziehen und keine Rohstoff-Karten ablegen. Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld des Rohstoff-Rings stehen.

Azubi

Der Auszubildende muß in jeder der Abteilungen der Brauerei (runde blaue Felder) mindestens ein Mal gewesen sein. Der Spieler läuft mit seiner Azubi-Spielfigur solange durch die Brauerei, bis er alle zehn Stationen auf seiner Brautafel abgehakt hat. Die Reihenfolge, in der die Abteilungen aufgesucht werden, spielt dabei keine Rolle.

Endet ein Zug auf einem Ereignis-Feld oder in einer Abteilung, zieht der Spieler eine Ereignis-Karte und führt die entsprechende Aktion sofort aus.

Jeder Spieler erhält ein Brauteam in seiner Farbe – bestehend aus dem (kleineren) Braumeister und dem Azubi – sowie einen Brautafel-Block und einen Bleistift.

Nun werden die zehn Bier-Rezepte (die größeren Karten mit den Biersorten in den dunklen Feldern) verdeckt gemischt. Anschließend zieht jeder Spieler eine Rezept-Karte. Die darauf verzeichneten Rohstoffe werden für die Zubereitung des Biers benötigt, das der Spieler brauen soll.

Alle Spieler stellen ihre beiden Spielfiguren auf das Startfeld des Spielplans. Der jüngste Spieler darf beginnen.

Spielplan

Auf dem Spielplan befinden sich der braune Rohstoff-Ring mit den runden Rohstoff-Feldern und die helle Brauerei mit den zehn Abteilungen und den Verbindungswegen. Das Startfeld ist mit dem Rohstoff-Ring und mit der Brauerei verbunden. Zum Zielfeld gelangt man von der Brauerei über ein Feld auf dem Rohstoff-Ring. Auf dem Rohstoff-Ring wird der Braumeister gezogen. Er hat dort für die Beschaffung der nötigen Rohstoffe zu sorgen. Der Azubi zieht in die Brauerei. Dort durchläuft er alle zehn Abteilungen (die runden blauen Felder) und lernt so das Bierbrauen. Auf den rot markierten Ereignis-Feldern, die sowohl innerhalb der Brauerei als auch auf dem Rohstoff-Ring vorkommen, zieht der Spieler eine Ereignis-Karte. Wenn alle Abteilungen der Brauerei vom Azubi aufgesucht sind und der Braumeister die benötigten Rohstoffe beschafft hat, ziehen beide Spielfiguren gemeinsam zum Zielfeld.

Ziehen der Spielfiguren

Die Spieler entscheiden – wenn sie an der Reihe sind – jedesmal neu, mit welcher ihrer Spielfiguren (Braumeister oder Azubi) sie ziehen wollen. Es darf nur eine der beiden Spielfiguren gezogen werden (Ausnahmen von dieser Regel können durch Ereignis-

Karten entstehen und sind dann natürlich erlaubt). Auf allen Feldern des Spielfelds mit Ausnahme der zehn Abteilungen der Brauerei (runde blaue Felder) dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Die Spielfiguren können übersprungen werden, rauswerfen ist nicht erlaubt. Ein Zug kann in jede beliebige Richtung ausgeführt werden, auch Schleifen dürfen gezogen werden. Nur das Hin- und Herziehen innerhalb eines Zuges ist nicht erlaubt.

Brautafeln

Auf den Brautafeln sind bestimmte Zugmöglichkeiten für die Spielfiguren vorgegeben, mit denen die Spieler im Verlauf des Spiels auskommen müssen. So kann jeder Spieler beispielsweise viermal eine seiner Spielfiguren um 5 Felder vorziehen oder zweimal eine Figur um 10 Felder weiterziehen. Dreimal besteht die Möglichkeit, auf einem beliebigen Spielfeld stehenzubleiben (0 Felder) und trotzdem in den Genuß der Wirkung dieses Feldes zu kommen. Der Spieler ordnet dann diese Aktion 0 Felder einer seiner beiden Spielfiguren zu. Wählt er den Braumeister, bekommt er den Rohstoff, auf dem dieser steht, dann ein zweites Mal. Zusätzlich zu den Zugmöglichkeiten sind auf den Brautafeln auch die zehn Abteilungen der Brauerei aufgelistet, die der Azubi besuchen muß.

Immer, wenn ein Zug durchgeführt wurde, muß die entsprechende Zugmöglichkeit auf der Brautafel abgehakt werden. Das gleiche gilt auch, wenn der Azubi ein Abteilungsfeld der Brauerei aufgesucht hat.

Doppelzug-Bierkrug

Mit Hilfe von Ereignis-Karten können die Spieler Doppelzug-Bierkrüge erhalten. Dies sind die kleinen Karten, auf deren Oberseite ein Bierkrug abgebildet ist und deren Unterseite eine Zahl von 1 bis 5 zeigt. Die Bierkrüge können von den Spielern gesammelt und bei Bedarf ausgespielt werden.

Setzt ein Spieler einen seiner Doppelzug-Bierkrüge ein, zieht er mit seinen **beiden** Spielfiguren jeweils genau den Zahlenwert von der Unterseite der Karte. Hat ein Spieler beispielsweise eine Karte mit der Zahl drei eingesetzt, so bedeutet dies, daß er seinen Braumeister und seinen Azubi um jeweils drei Felder ziehen darf. Pro Spielrunde darf ein Spieler nur einen Doppelzug-Bierkrug einsetzen, die entsprechende Karte wird mit dem Bierkrug nach oben zu den anderen Karten am Spielfeldrand zurückgelegt. Ein weiterer Spielzug mit einem Zugwert der Brautafel ist für den Spieler in dieser Runde selbstverständlich nicht mehr erlaubt. Der Zugwert des Doppelzug-Bierkrugs muß auch nicht auf der Brautafel abgehakt werden.

Ereignis-Karten

Immer wenn eine der beiden Spielfiguren nach einem Zug auf ein rotes Feld in der Brauerei oder dem Rohstoff-Ring kommt und immer dann, wenn ein Azubi eine Abteilung der Brauerei erreicht hat (runde blaue Felder), muß der Spieler eine Ereignis-Karte vom Stapel am Spielfeldrand ziehen. Die auf der Karte angegebene Aktion wird dann sofort ausgeführt. Die entsprechende Ereignis-Karte wird anschließend verdeckt unter den Stapel zurückgelegt.

Braumeister

Der Braumeister ist für die Beschaffung der Rohstoffe zuständig, die auf seiner Bier-Rezept-Karte aufgeführt sind. Die angegebenen Mengen müssen **exakt** erreicht werden, um das entsprechende Bier brauen zu können.

Der Braumeister wird ausschließlich auf dem braunen Rohstoff-Ring mit den runden Rohstoff-Feldern bewegt. (Einzige Ausnahme: Ereignis-Karten, bei denen der Azubi seinen Braumeister um Hilfe in seiner gegenwärtigen Abteilung bittet). Auf den Feldern des Rohstoff-Rings kommen die vier verschiedenen Rohstoffe zum Brauen des Biers in unterschiedlichen Mengen vor. Der Spieler

