



Thomas Spitzer

# BIER PIONIERE

Spielanleitung







# Inhaltsverzeichnis

Worum geht es in Bier Pioniere? . . . . .	4
Spielablauf im Überblick . . . . .	4
Spielmaterial . . . . .	5
Spiel Aufbau Spielbrett . . . . .	6
Spiel Aufbau Brauerei-Tableau und Spieler. . . . .	8
Spielablauf im Überblick . . . . .	10
Übersicht der Aktionsphase . . . . .	10
Übersicht der Rundenendphase . . . . .	11
Anatomie der Aktionskarten . . . . .	12
1. Arbeiteraktionen (1-8) . . . . .	13
1B) Bonusaktion nach einer Arbeiteraktion. . . . .	16
Die Bonusaktionen im Detail. . . . .	16
2. Reihenfolge-Aktion . . . . .	17
3. LKW-Aktion . . . . .	18
4. Verwaltungsaktion . . . . .	19
Bier brauen / 1 Bier brauen . . . . .	20
Kartenauslage und Brauleiste . . . . .	21
Die Kartenbereiche . . . . .	21
Beigebrauner Bereich . . . . .	21
Violetter Bereich. . . . .	22
Weißer Bereich . . . . .	22
Zielkarten . . . . .	23
Ausbauplättchen . . . . .	24
Abdecksteine . . . . .	25
Brauereifortschritt . . . . .	26
Fasslager und verbessertes Fasslager . . . . .	26
Rundenendphase. . . . .	27
Spielende . . . . .	29
Anhang - Änderungen im Spiel Aufbau für 3 und 2 Spieler. . . . .	30
Almanach . . . . .	31
Anmerkung des Autors . . . . .	39



## Worum geht es in Bier Pioniere?

Zu Beginn der Industrialisierung ab etwa 1850 entwickeln die Spieler als Braumeister ihre eigene kleine Haus-Brauerei zu einer Großbrauerei. In verschiedenen Aktionsbereichen versuchen sie anfangs, ihre Brauerei zu verbessern, um im weiteren Spielverlauf bis zu 6 verschiedene Biersorten brauen zu können. Beispielsweise helfen eine Kältemaschine, ein Bierfilter, Verbesserung des Brauprozesses oder erfahrenere Arbeiter dabei, Aktionen effizienter ausführen zu können. In jeder Spielrunde können auch nützliche Karten gespielt werden, um z. B. Bierlieferungen zu erfüllen, die viele Siegpunkte einbringen. Jede Spielerunde besteht aus 2 Phasen.

Im Folgenden und in der Regel wird jeder Spieler und natürlich Spielerin meist als „Braumeister“ bezeichnet.

## Spielablauf im Überblick

*Bier Pioniere* wird über mehrere Runden gespielt. Mit dem Startspieler beginnend und weiter in aktueller Spielerreihenfolge führt jeder Spieler in jeder Runde auf jeden Fall fünf Spielzüge aus, möglicherweise sechs oder sogar sehr selten noch mehr. Wer an der Reihe ist, führt in seinem Spielzug genau 1 Aktion aus, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Dies wird fortgesetzt, bis alle Spieler gepasst haben. Zusätzlich kann jeder Spieler gegebenenfalls Bonusaktionen ausführen. Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler 20 Siegpunkte erreicht hat. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der beste Braumeister und Sieger des Spiels.

Spielmaterial siehe Seite 5

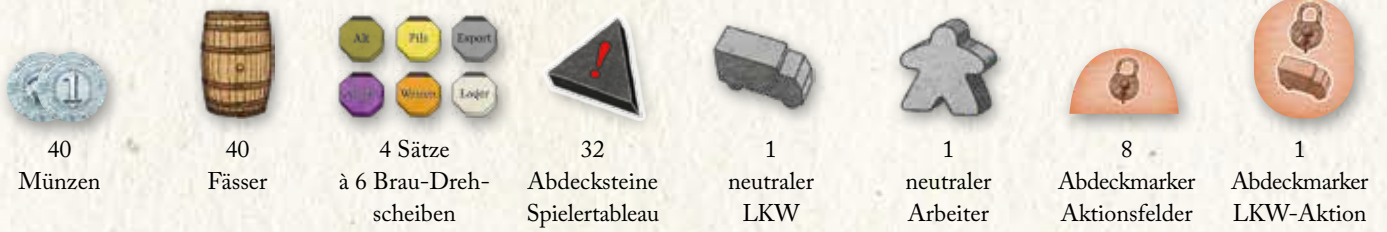


- 1 Spielanleitung
- 1 Spielbrett
- 1 Rundende-/Bonusaktions-Tableau
- 4 Symbol-Übersichtskarten

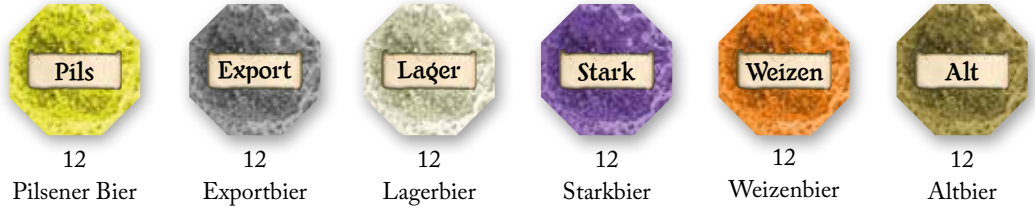




# Spielmaterial



## Biersorten Marker



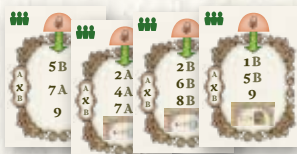
5 Zielkarten



4 Startkarten



64 Aktionskarten  
(davon 12 Start-Aktionskarten)



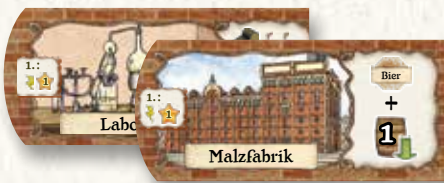
8 Aufbaukarten  
Nur im Spiel mit 3 oder 2 Spielern



4 Abdeckplatten „Groß“      4 Abdeckplatten „Klein“



4 verbesserte Fasslager



24 Ausbauplättchen

## 4 Sets in Spielerfarbe Rot, Blau, Grün und Weiß

Beispielabbildung Rot - auch in allen folgenden Beispielen ist Rot abgebildet



8 große Arbeiter  
(6 markierte, 2 ohne Markierung)



1 Aufwertungs-Marker



4 Bonusarbeiter



6 Holzspielsteine



16 Kellerplättchen



# Spieldaufbau Spielbrett

Das **Spielbrett** wird in die Mitte der Spielfläche gelegt. Daneben wird das **Bonusaktions-/Rundenende-Tableau** gelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt ein Brauerei-Tableau, legt es vor sich ab und **folgendes Material seiner Farbe** als persönlichen Vorrat daneben. **2 markierte Arbeiter (einer mit 1 und einer mit 2), 2 unmarkierte Arbeiter, 1 LKW, 2 kleine Bonusarbeiter, 1 Aufwertungsmarker, 2 Scheiben, 1 Bierflaschenmarker, 1 Quader, 1 Bierfass.**

Der Aufbau des **Brauerei-Tableaus** wird auf den beiden nächsten Seiten erklärt.

- Hier gezeigt ist der Aufbau für 4 Spieler. Änderungen im Spieldaufbau für 3 oder 2 Spieler siehe Anhang Seite 30.

1.

Die **4 Startkarten** werden herausgesucht und zufällig an die Spieler verteilt. Je nach seiner Position stellt jeder Spieler sein **Bierfass** auf die entsprechende Zahl der **Reihenfolgeleiste A** und 1 seiner **unmarkierten Arbeiter** darunter.



2.

Aus den **64 Aktionskarten B** werden die 12 unten rechts mit „S“ markierten Start-Aktionskarten aussortiert und zunächst beiseite gelegt. Die übrigen 52 Aktionskarten werden gemischt und rechts oben oberhalb der **Braustufenleiste C** verdeckt gestapelt.



9.

Alle **Münzen, Fässer, Bierplättchen, verbesserte Fasslager** und alles **übrige Material in den Spielerfarben** werden als **allgemeiner Vorrat** neben den Spielplan gelegt. Außerdem werden die 6 Typen **Ausbauplättchen** nach Typ sortiert im Vorrat bereitgelegt, jeweils mit dem Plättchen für den Erstspielerbonus zuoberst.



Jeder Spieler erhält einen Satz **Brau-Drehscheiben** aus Holz in seinen Vorrat, bestehend aus Pils, Export, Lager, Stark, Weizen und Alt.



8.

Der **neutrale Arbeiter** Erfahrung 2 und der **neutrale LKW** werden auf ihr entsprechendes Feld im **Reihenfolgeaktionsbereich G** gesetzt.

7.


Jeder Spieler setzt eine seiner Scheiben auf Feld „0“ der **Siegpunkteleiste F**.







3. Von diesem Stapel werden 6 Karten aufgedeckt und von links nach rechts offen oberhalb der **Braustufenleiste** **C** ausgelegt, das ist die **Kartenauslage**. Anschließend liegen oberhalb der Leiste 6 Karten, 1 über jedem grünen Feld.

4. Jeder Spieler legt/stellt seinen Bierflaschenmarker  auf Feld 1 der Braustufenleiste **C**.



5. Die 5 grünen **Zielkarten** werden gemischt und eine zufällige davon wird offen auf den dritten (rechten) Platz der **Zielvorgaben** **D** gelegt. Die übrigen Zielkarten werden in diesem Spiel nicht gebraucht und zurück in die Schachtel gelegt. *Alternativ* können die Spieler sich auf eine Zielkarte einigen, statt sie zufällig zu nehmen. Empfohlen, wenn alle Spieler mit dem Spiel vertraut sind. *Variante:* Auch 1 oder beide vorgedruckten Zielvorgaben können mit einer Zielkarte belegt werden, zufällig oder ausgesucht. Empfohlen für erfahrene Spieler.

6. Jeder Spieler legt eine seiner **Scheiben** auf Feld „0“ im **Einkommensbereich** (5.) **D** des **Rundenendetableaus**.

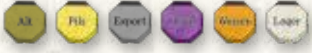




# Spielablauf Brauerei-Tableau und Spieler

1.

Jeder Spieler legt seine erhaltene **Startkarte A** unterhalb seines Tableaus offen ab, das ist die erste Karte der eigenen **Kartenauslage**. Außerdem nimmt jeder **1 Satz Brau-Dreh-scheiben** Pils, Export, Lager, Stark, Weizen, Alt.




2.

Die zuvor beiseite gelegten **12 Startaktionskarten** (s. Schritt 2. Spielablauf) werden gemischt und an jeden werden zufällig 3 davon verteilt, das sind die anfänglichen **Handkarten B** jedes Spielers. Die Handkarten sind geheim und dürfen den anderen Spielern nicht gezeigt werden.

10.

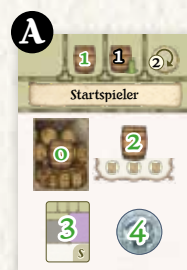
Die **Anlegeplätze H** für **Ausbauten**, **I** für eine **Braumeis-terkarte** und **Ruheplätze** für Arbeiter in Rente **J** werden erst im Laufe des Spiels benutzt.

9.

Jeder Spieler setzt seinen **Quader**  auf das erste Feld seiner Fortschrittsleiste **G** (unterhalb „+3“).


8.

Jeder Spieler stellt seinen zweiten **unmarkierten Arbeiter** auf das dafür vorgesehene Feld links im **Verwaltungsbereich T**.

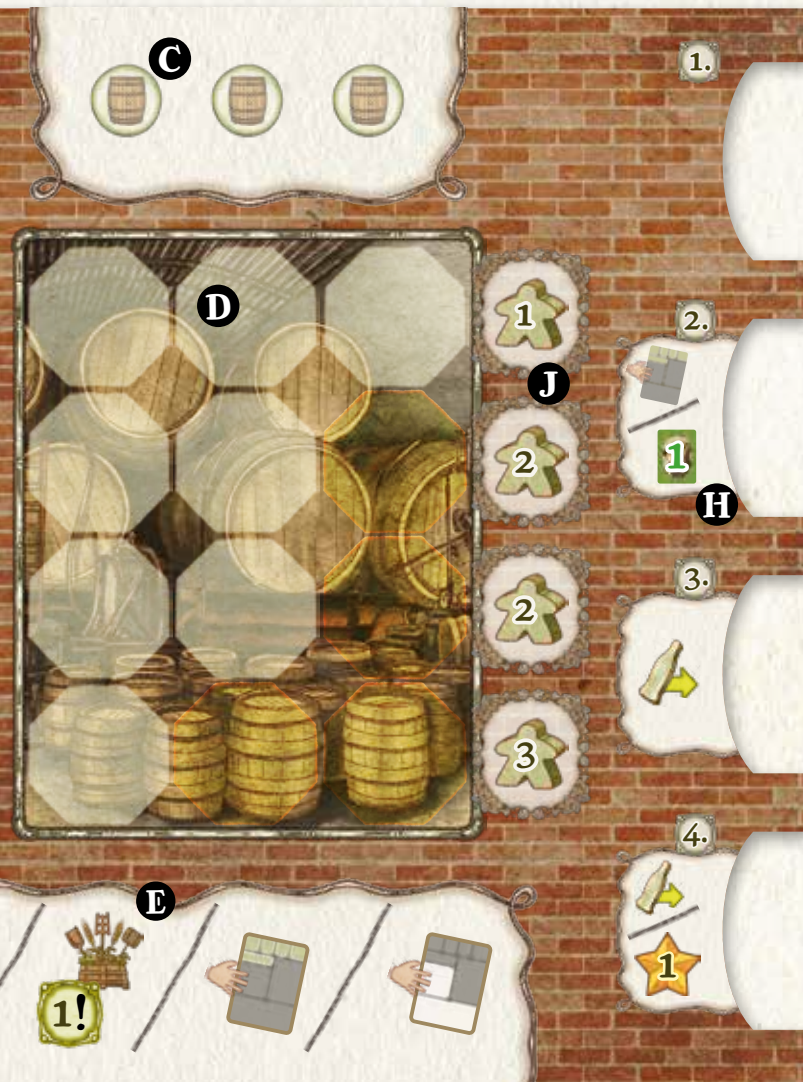





3. Jeder Spieler nimmt sich **Münzen** im Wert wie auf seiner Startkarte **A** angegeben aus dem allgemein Vorrat und fügt sie seinem persönlichen Vorrat neben dem Brauerei-Tableau hinzu.

4. Jeder Spieler nimmt **2 braune Fässer**  aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie in sein **Fasslager C** und/oder dunkle Felder im **Keller D**, wie auf seiner Startkarte **A** angegeben.

5. Jeder Spieler nimmt **1 große und 1 kleine Abdeckplatte** und legt die große oben auf die 3 Biersorten *Pils-Export-Lager* und die kleine weiter unten auf die Biersorten *Stark-Weizen*. Anfänglich ist also nur die Sorte Alt sichtbar und kann gebraut werden.



6. Jeder Spieler nimmt **8 Abdecksteine**  aus dem allgemeinen Vorrat und legt 5 davon in die Aussparungen der Abdeckplatten. Die 3 letzten legt er unten auf die drei rechten Aktionen des **Verwaltungsbereichs E**.

7. Jeder Spieler nimmt einen Satz **Kellerplättchen** und legt das große auf die oberen 3 blassen Felder seines **Kellers D**, die 2 mittleren auf die je 2 hellen Felder der mittleren Reihen und das kleine auf das helle Feld unten in seinem Keller.



Persönlicher Vorrat





# Spielablauf im Überblick

Jede Spielrunde besteht aus **2 Phasen**

## Phase 1: Aktionsphase

Jeder Spieler ist mindestens fünf Mal an der Reihe. Dabei führt er je Spielzug immer 1 Aktion aus, die bei einer Arbeiteraktion gegebenenfalls von einer Bonusaktion gefolgt sein kann. Niemand kann passen - wer noch eine Aktion ausführen kann, muss dies tun. Wer keine Aktion mehr ausführen kann, wird übersprungen.

## Phase 2: Rundenendephase

Die Rundenendephase wird in 5 Schritten ausgeführt.

# Übersicht der Aktionsphase

Beginnend mit dem Spieler, dessen Bierfass im Reihenfolge-Bereich auf dem Spielbrett an erster Position steht und danach in Reihenfolge der übrigen Fässer sind die Spieler an der Reihe, indem sie jeweils 1 Spielzug ausführen. Das wird in Reihenfolge fortgesetzt und wer an der Reihe ist, aber keine Aktion mehr ausführen kann, wird übersprungen. Sobald kein Spieler mehr eine Aktion ausführen kann, ist die Aktionsphase beendet. Die Spieler werden ab jetzt meist Braumeister genannt.

In seinem Spielzug **MUSS** jeder Braumeister **EINE** der folgenden Aktionen ausführen. Die Reihenfolge der Aktionen ist jedem Braumeister selbst überlassen, die folgende Nummerierung ist dafür nicht maßgeblich.

**1. Arbeiteraktion** - Der Braumeister setzt einen eigenen **markierten Arbeiter** auf einem freien Aktionsfeld einer **Arbeiteraktion** auf dem Spielbrett ein und führt die dazugehörige Aktion aus. Jeder Braumeister besitzt immer 2 markierte Arbeiter (zu Spielbeginn mit Erfahrung 1 und 2 markiert) und führt diese Aktion **zwei Mal je Runde** aus. Falls der Braumeister den **neutralen grauen Arbeiter** (Erfahrung 2) hat, führt er diese Aktion **drei Mal** in dieser Runde aus. Gegebenfalls kann er anschließend eine **Bonusaktion** ausführen.

**1B. Bonusaktion** - Die **Erfahrung** (Zahl) der **2 markierten Arbeiter** jedes Spielers und auch des neutralen grauen Arbeiters ist wichtig. Beim Einsatz auf einem Feld mit einem Erfahrungswert kann der Braumeister **nach der Arbeiteraktion** eine **zusätzliche Bonusaktion** ausführen, **FALLS** die Erfahrung des Arbeiters plus Erfahrungswert des Aktionsfelds als Summe **mindestens 6** ergibt! Er kann dann einen seiner kleinen Bonusarbeiter im Bonusaktions-Bereich einsetzen. Siehe Beispiel nächste Seite und **Bonusaktionen** auf Seite 16.

Eine Bonusaktion ist nie eine eigenständige Aktion!

**2. Reihenfolgeaktion** - Der Braumeister versetzt seinen eigenen **nicht markierten Arbeiter** im Reihenfolge-Bereich auf dem Spielbrett, um die Position für die nächste Spielrunde zu bestimmen und den entsprechenden Sofort-Bonus zu erhalten. Diese Aktion führt jeder Braumeister **ein Mal je Runde** aus.

**3. LKW-Aktion** - Der Braumeister setzt seinen eigenen **Bier-LKW** auf dem Spielbrett ein. Diese Aktion führt jeder Braumeister normalerweise **ein Mal je Runde** aus. Falls der Braumeister den **neutralen grauen LKW** hat, führt er diese Aktion **zwei Mal** in dieser Runde aus.

**4. Verwaltungsaktion** - Der Braumeister versetzt seinen eigenen **nicht markierten Arbeiter** im Verwaltungsbereich seines Brauerei-Tableaus auf 1 Aktionsfeld des Verwaltungsbereichs und führt die gewählte Aktion aus. Diese Aktion führt jeder Braumeister normalerweise ein Mal je Runde aus.



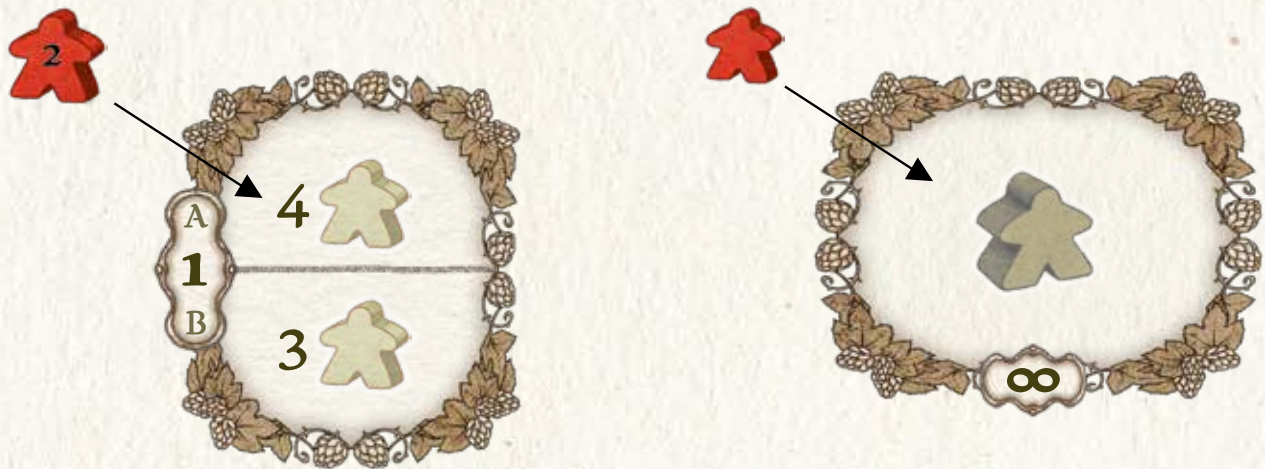
### Wichtiger Hinweis zu 1. Arbeiteraktion:

- Jeder Aktionsbereich bietet Aktionsfelder für 2 Arbeiter, 1 im oberen und 1 im unteren Feld.
- Auf jedem Feld kann maximal 1 Arbeiter sein, mit einer Ausnahme (s. Tauschaktion Seite 15).



**Beispiel Bonusaktion:**

Rot setzt seinen Arbeiter Erfahrung 2 auf ein Aktionsfeld Erfahrungswert 4. Das ergibt als Summe 6! Nach seiner **Arbeiteraktion** setzt er einen seiner kleinen **Bonusarbeiter** auf dem Bonusaktions-Tableau ein, falls verfügbar.



## Übersicht der Rundenendephase

Die Rundenendephase beinhaltet 5 Schritte, die der Reihe nach abgehandelt werden, nachdem kein Spieler mehr eine Aktion ausführen kann. Hat mindestens 1 Spieler in der vorherigen Aktionsphase **mindestens 20** Siegpunkte erreicht, endet das Spiel nach der Rundenendephase! Es folgt die Schlusswertung.

**Schritt 1: Brauprozess.**

Jeder Braumeister **muss** auf jedem mit einer Brau-Drehscheibe besetzten Braufeld 1 Drehung ausführen (und **kann** gegebenenfalls 2 Drehungen ausführen). Details dazu auf Seite 27.

**Schritt 2: Spielfiguren zurückholen & neue Spielerreihenfolge.**

Alle eingesetzten Spielfiguren werden zurückgesetzt oder zurückgeholt. Details dazu auf Seite 27.

**Schritt 3: Aufwertung eines Arbeiters.**

Jeder Braumeister, der in der Aktionsphase seinen Aufwertungs-Marker eingesetzt hat, nimmt jetzt eine Arbeiter-Aufwertung vor. Details dazu auf Seite 27.

**Schritt 4a: Handkartenlimit prüfen:**

Alle Braumeister, die mehr als 3 Handkarten (oder gegebenenfalls 6 Karten) besitzen, müssen überzählige Karten auf den Ablagestapel legen.

**Schritt 4b: Kartenauslage auffüllen:**

Die am weitesten links liegende offene Karte kommt auf den Ablagestapel. Alle Karten rechts davon werden 1 Schritt nach links verschoben und es wird 1 neue Karte vom Stapel am rechten Ende der Auslage offen ausgelegt. Details dazu auf Seite 28.

**Schritt 5: Einnahmen am Rundenende:**

Je nach Position der eigenen Spielerscheibe im Einkommensbereich erhält jeder Braumeister 0 Münzen, 1 Münze oder 2 Münzen. Details dazu auf Seite 28.



# Anatomie der Aktionskarten

Alle **64 Aktionskarten** haben **3 nutzbare farblich unterschiedliche Bereiche**. Je nach Aktion wird beim Ausspielen ein bestimmter Bereich benutzt bzw. der eigenen Auslage hinzugefügt; die beiden anderen Bereiche haben dann keinen Effekt. Ein grauer Bereich hat keine Bedeutung.

**Achtung:** Einer der 3 nutzbaren Bereiche jeder Karte ist immer leer. Die unten abgebildete Karte *gibt es so nicht* und dient hier nur zur Erklärung!

**Wichtig:** Wenn eine Karte für die Nutzung eines Bereichs gespielt wird, wird sie als Karte dieser Farbe bezeichnet. Eine „beigebraune Karte“ bedeutet also, dass der beigebraune Bereich genutzt wird, entsprechend gibt es „violette Karten“ und „weiße Karten“.

## Beigebrauner Bereich:

Die Karte wird als beigebraune Karte in die eigene Auslage gespielt. Details dazu s. Seite 21.



## Name und Bild der Karte

(Historische Persönlichkeit, Gebäude, Fahrzeug, Gegenstand usw. aus der Bierwelt.) Viele dienen nur als Schmuck mit **grauem** Hintergrund. Braumeister auf **weißem** Hintergrund haben eine Funktion, siehe Seite 22.

**Violetter Bereich:** Die Karte wird als violette Karte für eine **Bierlieferung** gespielt und anschließend abgeworfen. Details dazu s. Seite 22.

**Weißer Bereich:** Die Karte wird als weiße Karte für die **besondere Aktion** des Kartentexts gespielt und anschließend abgeworfen, **außer** sie wird als **Braumeister-Persönlichkeit** gespielt und unter das Brauerei-Tableau geschoben. Details dazu s. Seite 22.

**Nicht vergessen:** Nur beigebraune Karten kommen in die eigene Auslage! Violette und weiße Karten werden nach Nutzung abgeworfen, außer **Braumeister-Persönlichkeiten!**





# 1. Arbeiteraktionen (1-8)

Für **Arbeiteraktionen** auf dem Spielbrett besitzt jeder Braumeister immer 2 **markierte Arbeiter\***, um sie auf einem der 2 Aktionsfelder einer **Arbeiteraktion** einzusetzen. Es gibt 8 jeweils mit Nummer versehene Arbeiteraktionen auf dem Spielbrett. Außer den eigenen markierten Arbeitern steht noch ein **neutraler grauer markierter Arbeiter** Erfahrung 2 zur Verfügung. Diesen Arbeiter kann immer nur 1 Braumeister je Runde über die Reihenfolge-Aktion erhalten (siehe Seite 17) und so insgesamt 3 Arbeiteraktionen ausführen.

Die Nummerierung der Aktionen im Folgenden dient der Übersicht und Kennzeichnung der Aktionen auf dem Spielbrett und stellt keine Reihenfolge dar!

Bei nur 2 oder 3 Braumeistern stehen nicht alle Aktionsfelder zur Verfügung. Die Änderungen dazu sind im Anhang auf Seite 30 zu finden und dafür spielen die Nummern eine wichtige Rolle.



**\*Zur Erinnerung:** Diese Arbeiter sind mit einer **Zahl** markiert, das ist ihre **Erfahrung**. Zu Spielbeginn hat jeder seine beiden Arbeiter mit **Erfahrung 1 und 2**. Diese können im Laufe des Spiels auf 3 und 4 verbessert werden.

## 1.1 - Bier brauen



Mit dieser Aktion wird Bier gebraut. Die Braustufe (oben auf dem Spielbrett) jedes Braumeisters zeigt an, wie viele Brau-Drehscheiben er maximal mit einer Aktion auf sein Brauerei-Tableau legen kann. Eine weitere Voraussetzung ist aber, dass er überhaupt genug freie Braufelder hat. Bier brauen wird auf Seite 20 genau erklärt.



**Braustufe:** Jeder beginnt auf Stufe 1 und kann anfangs nur 1 Brau-Drehscheibe legen, also nur 1 Bier brauen.



**Braufelder:** Zu Beginn hat jeder Braumeister auf seinem Tableau 1 freies Braufeld für Alt. Mit Braustufe 1 kann er also 1 Alt brauen.

**Anmerkung:** Einige Karten und eine der vier **Verwaltungsaktionen** auf dem Brauerei-Tableau erlauben eine Aktion „1 Bier Brauen“. Dies wird durch die Zahl 1 mit Ausrufezeichen in dem kleinen grünen Feld angezeigt. Mit einer solchen Aktion kann immer nur genau 1 Bier(sorten) gebraut werden, unabhängig von der Braustufe des Braumeisters.

## 1.2 - Drehungen



Mit dieser Aktion dreht der Braumeister seine Brau-Drehscheibe(n) X Mal. Dabei ist X die Summe der Zahlen in allen Drehscheibensymbolen im beige-braunen Bereich der eigenen Kartenauslage (beigebraune Karten, s. Beispiel rechts). Die Anzahl X der Drehungen kann dabei auf beliebig viele vorhandene eigene Brau- Drehscheiben aufgeteilt werden.



**Anmerkung:**

- Der Brauprozess jedes Bieres dauert eine gewisse Zeit. Diese Herstellungsdauer messen wir im Spiel in „Drehungen“. Erst wenn der Anzeigebalken der Brau-Drehscheibe die Anzeige „0“ erreicht, ist das Bier fertig gebraut und wird in den Keller gebracht. Details dazu auf Seiten 20 und 27.
- Jeder beginnt das Spiel mit 1 Karte (Startkarte) in der eigenen Auslage, die 2 Drehungen erlaubt.



## 1.3 - Brauereifortschritt verbessern und/oder Abdeckstein entfernen



Diese Aktion bietet 3 Möglichkeiten:

- Gegen Zahlung von 1 Münze können beide folgenden Möglichkeiten ausgeführt werden, andernfalls nur eine.
- Den Brauereifortschritt auf eigenem Brauerei-Tableau verbessern (Marker auf der Fortschrittsleiste 1 Feld nach rechts schieben).
- 1 der 8 Abdecksteine in eigener Brauerei entfernen (um weitere Bereiche der Brauerei freizuschalten).



**Anmerkung:** Abdecksteine können auch von noch nicht ausgebauten Braubereichen entfernt werden. Der Braumeister besitzt dann zwar das „Wissen“ über eine neue Biersorte, aber die Brauerei ist noch nicht dafür ausgebaut.

## 1.4 - X Fässer nehmen und/oder X Fässer versetzen ↓



Die Anzahl „X“ der Fässer ist gleich der Anzahl der entsprechenden Symbole im beige-braunen Bereich der eigenen Kartenauslage (beige-braune Karten).

Diese Aktion bietet 3 Möglichkeiten:

- Gegen Zahlung von 1 Münze können beide folgenden Möglichkeiten ausgeführt werden, andernfalls nur eine.
- X neue Fässer aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und in das eigene Fasslager stellen.
- X Fässer vom eigenen Fasslager\* in den Keller versetzen ↓.

\* Falls der Braumeister das verbesserte Fasslager hat, hat er dort immer 1 „virtuelles“ Fass. Beim Versetzen in den Keller nimmt er dann dafür 1 Fass aus dem allgemeinen Vorrat (falls er Platz dafür hat). Der Braumeister kann erst Fässer versetzen und dann neue nehmen oder umgekehrt. Er muss aber immer zuerst eine Aktion komplett ausführen.

**Anmerkung:** Nur Fässer aus dem eigenen **Keller** können für die Erfüllung von **Aufträgen** benutzt werden!

## 1.5 - Handkarte ausspielen - Weißer Bereich



Mit dieser Aktion spielt der Braumeister eine seiner Handkarten als **weiße Karte** aus, um den weißen Text-Bereich in unteren Bereich der Karte zu nutzen oder die Braumeister-Persönlichkeit. Jeder beginnt das Spiel mit 3 Handkarten. Diese werden immer verdeckt gehalten, bis sie ausgespielt werden.

**Anmerkung:**

- Handkarten können auf 3 Arten ausgespielt werden. Die genauen Funktionen werden ab Seite 21 erklärt.
- Durch **Verwaltungsaktionen** auf dem Brauerei-Tableau können ebenfalls Karten ausgespielt werden.



## 1.6 - Arbeiter-Aufwertung



Um diese Aktion **auszuführen**, muss der Braumeister **1 Münze** in den allgemeinen Vorrat zahlen. Dann legt er seinen **Aufwertungsmarker** auf das passende Feld auf dem Rundenende-Tableau, um später in **Schritt 3 der Rundenendephase** eine Arbeiter-Aufwertung vorzunehmen. Auf dem Feld können mehrere Aufwertungsmarker liegen.

**Anmerkung:** Die Details der Aufwertung werden auf Seite 27 erklärt. Auch einige Karten bieten die Möglichkeit zur Aufwertung. Da jeder nur 1 Marker besitzt, kann kein Braumeister mehr als eine Aufwertung je Runde vornehmen.

## 1.7 - Brauerei-Ausbau



Um diese Aktion auszuführen, muss der Braumeister **3 Münzen** in den allgemeinen Vorrat **zahlen**. Dann legt er 1 der 6 neben dem Spielbrett liegenden Ausbauplättchen in die oberste freie Ausparung rechts an seinem Brauerei-Tableau. Jeder Braumeister kann 4 der 6 zur Auswahl stehenden Ausbauplättchen anlegen, 2 weitere legt er einfach neben sein Tableau. Alle Ausbauplättchen des Braumeisters müssen verschieden sein. Wer einen bestimmten Ausbau als **Erster** baut, **erhält 1 Siegpunkt**.

**Anmerkung:** Die Vorteile und Effekte der 6 Ausbauten werden auf Seite 24 erklärt

## 1.8 - 2 Münzen nehmen



Mit dieser Aktion **erhält** der Braumeister sofort **2 Münzen** aus dem allgemeinen Vorrat.

## Besonderes Aktionsfeld Arbeiteraktion &amp; LKW-Aktion - Tauschen



Dieses Aktionsfeld hat keine Nummer und bildet eine Ausnahme zu allen anderen, weil hier **beliebig viele Arbeiter und/oder LKWs** eingesetzt werden können, wie durch das Unendlichkeitssymbol angezeigt. Tauschen bedeutet, 1 Bierplättchen **aus dem Keller** oder 1 Münze oder 1 Fass **aus dem Keller** abzugeben, um dafür wahlweise 1 Siegpunkt oder 2 Karten oder 1 Münze zu erhalten. Wer 1 Münze zahlt, kann dafür 2 Mal tauschen (natürlich macht es keinen Sinn, 1 Münze zu zahlen, um dafür 1 Münze zu erhalten, oder das sogar 2 Mal).

**Anmerkung:** Karten werden aus der Auslage oder verdeckt vom Stapel genommen.



## 1B) Bonusaktion nach einer Arbeiteraktion

Ein Braumeister kann einen seiner kleinen **Bonusarbeiter einsetzen**, falls er mit der Erfahrung des eingesetzten Arbeiters und dem Erfahrungswert des ausgewählten Aktionsfelds mindestens die **Erfahrung 6** erreicht. Falls er keinen kleinen Bonusarbeiter mehr zur Verfügung hat, entfällt die Bonusaktion, es gibt keine Entschädigung.

Die kleinen Bonusarbeiter werden auf dem **Bonusaktions-Tableau** neben dem Spielbrett eingesetzt. Dieses ist in zwei Bereiche aufgeteilt - den einfachen und den besseren Bereich. In jedem Bereich stehen immer alle Aktionen für alle Spieler zur Auswahl und es können beliebig viele kleine Bonusarbeiter eingesetzt werden.



### Einfacher Bonusaktions-Bereich (oben)

Hier können beliebig viele kleine Bonusarbeiter eingesetzt werden. Es stehen immer 7 Bonusaktionen zur Auswahl.



### Besserer Bonusaktions-Bereich (unten)

Hier können beliebig viele kleine Bonusarbeiter eingesetzt werden. Es stehen immer 5 Bonusaktionen zur Auswahl. Dieser Bereich kann aber **nur** genutzt werden, wenn der Braumeister mindestens 2 „Glühbirnen“-Symbole besitzt!

**Anmerkung:** Diese „Glühbirnen“-Symbole sind auf den „beigebraunen Karten“ der eigenen Kartenauslage zu finden.

## Die Bonusaktionen im Detail

### Einfacher Bereich



1 Münze erhalten



1 Karte als beigebraune Karten in eigene Auslage spielen



X Fässer erhalten



X Fässer versetzen



2 Drehungen ausführen



1 Bier brauen



1 Abdeckstein entfernen

**Anmerkung:** X ist der Wert der eigenen Auslage (beigebraune Karten).

### Besserer Bereich



1 Münze bezahlen und 1 Auftrag erfüllen



3 Münzen zahlen und 1 Brauereiausbau anbauen



3 Karten nehmen, vom Nachziehstapel und/oder aus der Auslage



X Drehungen ausführen



1 Siegpunkt erhalten

**Anmerkung:** Für diese Aktionen muss man mindestens 2 „Glühbirnen“ besitzen.





## 2. Reihenfolge-Aktion










Jeder Braumeister hat einen nicht markierten Arbeiter im Reihenfolge-Bereich auf dem Spielbrett. Wenn der Braumeister diese Aktion ausführt, bestimmt er damit seine Position für die Spielerreihenfolge der nächsten Runde und welchen Sofort-Bonus er erhält.



### Anmerkung:

- Vor Spielbeginn wird die erste Spielerreihenfolge durch die **Startkarten** ermittelt. Auf den Reihenfolgefeldern 1-4 wird immer die aktuelle Spielerreihenfolge für die laufende Spielrunde durch die farbigen Fässer der Spieler angezeigt.
- In der Rundenendphase wird die neue Spielerreihenfolge ermittelt und eingestellt.

### Die 8 Aktionsfelder haben folgende Sofort-Boni

-  1 Karte vom Nachziehstapel oder aus der der Auslage nehmen.
-  2 Karten vom Nachziehstapel oder aus der der Auslage nehmen.
-  1 Münze erhalten
-  3 Karten vom Nachziehstapel oder aus der der Auslage nehmen.
-  Den neutralen grauen LKW nehmen und vor sich ablegen (zusätzliche Aktion!).
-  1 Handkarte als beigebraune Karte in die eigene Auslage spielen.
-  1 Siegpunkt erhalten und sofort markieren.
-  1 Münze zahlen und den neutralen grauen Arbeiter nehmen und vor sich ablegen (zusätzliche Aktion!).
-  2

**Anmerkung:** Normalerweise wird 1 Braumeister oder vielleicht 2 durch den neutralen Arbeiter oder LKW eine zusätzliche, also sechste Aktion haben, falls überhaupt. Es ist aber auch (selten) möglich, dass nur 1 Braumeister 2 zusätzliche Aktionen hat, äußerst selten sogar 3!



### 3. LKW-Aktion

**Anmerkung:** Mit einem **LKW-Spielstein** kann nur eins der vier Aktionsfelder genutzt werden, auf denen ein LKW-Symbol zu sehen ist. Mit einer **LKW-Aktion** ist **niemals** eine Bonusaktion verknüpft! Neben dem **eigenen Bier-LKW** steht noch ein **neutraler grauer Bonus-LKW** zu Verfügung. Diesen LKW kann immer nur 1 Braumeister je Runde über die Reihenfolge-Aktion erhalten (siehe Seite 17) und so eine zweite LKW-Aktion ausführen.

#### Die vier LKW-Aktionsfelder



#### 9 - 2 Münzen nehmen

Genauso wie mit der **Arbeiteraktion 1.8** kann hier 1 Braumeister je Runde mit einem LKW-Spielstein 2 Münzen aus dem Vorrat nehmen (*die Nr. 9 spielt eine Rolle im 2- oder 3-Personen-Spiel*).



#### Auftrag erfüllen

Hier kann jeder Braumeister mit einem LKW Spielstein eine Karte als violette Auftragskarte ausspielen, um eine **Bierlieferung** auszuführen. Dafür muss er in seinem **Keller** die passenden Bierplättchen und Fässer besitzen! Fässer im Fasslager können **nicht** für Bierlieferungen genutzt werden (sie müssen erst in den Keller versetzt werden)!

**1.-Spieler-Bonus:** Der erste Braumeister, der hier einen LKW einsetzt, kann zusätzlich ein Fass aus seinem Fasslager in seinen Keller versetzen (vor oder nach der Aktion).



#### Fässer oder Karte

Hier kann jeder Braumeister mit einem LKW Spielstein 1 Fass erhalten **oder** 1 Fass von seinem Fasslager in seinen Keller versetzen **oder** 1 Karte aus der Auslage **oder** vom verdeckten Nachziehstapel nehmen.

**1.-Spieler-Bonus:** Der erste Braumeister, der hier einen LKW einsetzt, erhält zusätzlich 1 Münze.



#### Besonderes Aktionsfeld Arbeiteraktion & LKW-Aktion

Tauschen (siehe Tauschen Seite 15).

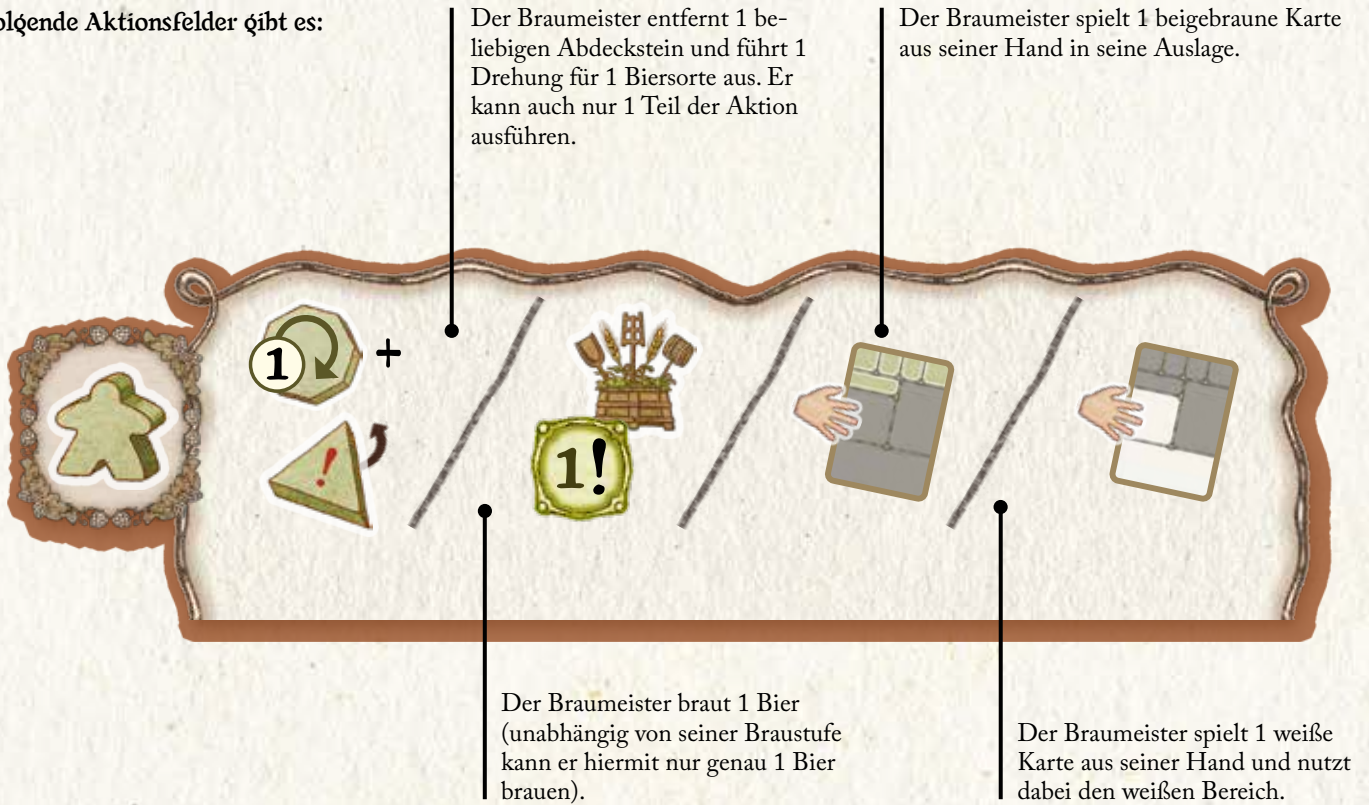
**Anmerkung:** Das Unendlichkeits-Symbol  $\infty$  zeigt an, dass die Anzahl der Spielsteine (Arbeiter und LKWs bzw. nur LKWs) auf diesem Aktionsfeld nicht begrenzt ist.



## 4. Verwaltungsaktion

Diese Aktion wird auf dem eigenen **Brauerei-Tableau** ausgeführt. Der Braumeister versetzt seinen **nicht markierten Arbeiter** im Verwaltungsbereich auf eins der freien Aktionsfelder und führt die Aktion aus. Zu Spielbeginn steht aber nur die linke Aktion „Abdeckstein entfernen und 1 Drehung“ zur Verfügung. Alle weiteren Aktionen sind noch durch eben diese Abdecksteine gesperrt.

Folgende Aktionsfelder gibt es:



**Anmerkung:** Abdecksteine können in beliebiger Reihenfolge entfernt werden.





# Bier brauen / 1 Bier brauen



Eine Zahl mit Ausrufezeichen wie hier im Beispiel „1!“ bedeutet, das nur genau 1 Bier gebraut werden kann, unabhängig davon wo mein Braustufenmarker oben auf dem Spielbrett bereits steht.

Für die **Arbeiteraktion 1.1 Bier brauen** muss der Braumeister zunächst folgende Kriterien prüfen:



## a) Wie viele Biersorten kann er brauen?

Der Braustufenmarker oben auf dem Spielbrett zeigt an, wie viele Biersorten (Brau-Drehscheiben) er mit der Arbeiteraktion 1.1 maximal brauen könnte.

Der Marker zeigt an, dass der Braumeister 1 Bier brauen kann, z. B. Alt.



Freies Braufeld (hier für 1 Alt).

## b) Wie viele freie Braufelder hat er?

Auf dem eigenen Brauerei-Tableau gibt es 6 Braufelder: Je ein Mal Pils, Export, Lager, Stark, Weizen, Alt. Für eine Brau-Drehscheibe braucht man immer ein entsprechendes freies Braufeld.

**Erinnerung!** 5 der 6 Braufelder sind zu Spielbeginn noch durch Abdecksteine und 2 Abdeckplatten versperrt. Zu Spielbeginn kann jeder nur 1 Alt brauen!



## c) Wie lang dauert der Brauprozess je Biersorte, die er brauen will?

Die **Dauer des Brauprozesses** wird durch **Drehungen** angezeigt und gemessen. Wer Bier braut, benötigt dafür die Brau-Drehscheibe aus Holz **dieser** Biersorte, die er auf das Braufeld legt. Die Summe der **oberen, großen Zahl** des Braufelds und der Zahl über der aktuellen Position des Markers auf der eigenen Fortschrittsleiste ergibt die Anzahl der nötigen Drehungen (Dauer), um das Bier fertig zu brauen.

Die Brau-Drehscheibe wird anfangs so eingesetzt, dass die Markierung der Holzscheibe sich an der Zahl der benötigten Drehungen befindet.

Die Zahl 3 oben am Altbraufeld und der Marker auf der Fortschrittsleiste (+3) bedeuten, dass der Brauprozess für Alt aktuell 6 Drehungen dauert.

Die 8-eckige Brau-Drehscheibe wird dann so eingesetzt, dass der Markierungs-Balken an der Zahl 6 liegt. Es werden also 6 Drehungen benötigt, bis der Brauprozess beendet und das Alt damit fertig gebraut ist.



Sobald sich die Markierung durch erfolgte Drehungen an der Zahl 0 des Braufelds befindet, ist das Bier fertig gebraut. Der Braumeister nimmt dann das entsprechende **Bierplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat und legt es sofort auf ein freies Feld in seinem Keller. Ist dort kein freier Platz, kann er das Bierplättchen dann nicht nehmen oder er räumt ein besetztes Kellerfeld frei, indem er vorhandene Fässer und/oder Bierplättchen einfach entschädigungslos abwirft (zum allgemeinen Vorrat zurück). Die Brau-Drehscheibe muss er auf jeden Fall wieder zurück neben sein Brauerei-Tableau legen.

**Anmerkung:** Je weiter der Fortschritt, desto geringer ist die Dauer (Anzahl Drehungen) des Brauprozesses für alle Biersorten! (Siehe auch Seite 26). Die Braufelder für Starkbier und Lagerbier benötigen immer mindestens 4 Drehungen. Alle anderen Sorten benötigen bei vollendetem Fortschritt nur noch 3 Drehungen! Die große obere Zahl gibt immer die **Mindestanzahl** Drehungen an.



# Kartenauslage und Brauleiste



**Kartenauslage:** Über der Braustufenleiste am oberen Rand des Spielbretts liegen immer 6 Aktionskarten offen aus, je 1 über jedem grünen Feld. Die Kartenauslage ist verknüpft mit der Braustufe darunter. Jeder Braumeister hat immer Zugriff auf Karten, die bis zur eigenen Braustufe oder links davon ausliegen, zu Spielbeginn also nur auf die 1. Karte ganz links. Wenn Karten aus der Auslage genommen werden, wird diese am Ende des Spielzugs wieder aufgefüllt. Alle ausliegenden Karten werden soweit wie möglich nach links geschoben, bis alle Lücken geschlossen sind. Dann werden auf die leeren rechten Plätze neue Karten vom Stapel gelegt, bis wieder 6 offene Karten ausliegen.



**Braustufenmarker:** Wer seine Braustufe erhöht, vergrößert damit nicht nur seine Kartenauswahl, sondern auch die Menge an verschiedenen Biersorten, die er mit einer **Arbeiteraktion 1.1 Bier brauen** (siehe Seite 13) brauen kann. Wer das letzte Feld der Braustufenleiste erreicht hat, kann außerdem den zweiten Teil der Schlusswertung beanspruchen und am Ende auch Münzen werten (siehe Seite 29).

## Die Kartenbereiche

### Beigebrauner Bereich

Wer den beigebraunen Bereich einer Karte nutzen will (das wird als „beigebraune Karte“ bezeichnet), legt sie in die eigene Auslage. Diese Karten werden überlappend so ausgelegt, dass der obere beigebraune Rand sichtbar bleibt und je nach Situation genutzt werden kann. Die sichtbaren Symbole haben mehrere Funktionen: Sie bestimmen die Menge „X“ der Fässer, die man über die **Arbeiteraktion 1.3** bekommen bzw. versetzen kann und sie bestimmen, wie viele Drehungen man ausführen kann.

Glühbirnensymbole bedeuten, bessere Bonusaktionen nutzen zu können und sie haben auch Einfluss bei der Schlusswertung. Viele Karten zeigen unter der oberen Symbolreihe einen Soforteffekt, erkennbar am Blitzsymbol. **Soforteffekte** werden sofort wirksam, wenn die Karte ausgespielt wird.



Die 4 Spalten zeigen (von links nach rechts) die Anzahl Glühbirnensymbole, Anzahl neuer Fässer, Anzahl zu versetzender Fässer und Anzahl Drehungen.



Aktionssymbol für das Ausspielen als beigebraune Karte



Soforteffekt, angezeigt durch ein Blitzsymbol.

**Erinnerung!** Zu Spielbeginn ist die jeweilige Startkarte immer die erste beigebraune Karte der eigenen Auslage.

### Mögliche Soforteffekte



1 Siegpunkt erhalten



1 Münze erhalten



2 Drehungen machen



1 Karte nehmen (Auslage oder Stapel)



1 Fass nehmen



1 Fass versetzen

Es können auch mehrere Soforteffekte miteinander verbunden sein.



## Violetter Bereich

Der violette Bereich einer Aktionskarte (= violette Karte) wird für Bierlieferungen benutzt. Mit der LKW-Aktion Auftrag erfüllen (siehe Seite 18) kann der Braumeister eine Karte aus seiner Hand spielen, um eine Bierlieferung durchzuführen. Alternativ dazu können Aufträge auch im Bereich „bessere Bonusaktionen“ oder durch einige „weiße Karten“ erfüllt werden. Bier zu liefern bedeutet, die angegebenen fertig gebrauten Bierplättchen sowie Bierfässer aus dem eigenen Keller in den allgemeinen Vorrat zurückzulegen.



Der violette Auftragsbereich zeigt immer genau an, welche(s) Bierplättchen und wie viele Fässer der Braumeister liefern muss (s. Beispiel links). Falls nur das Wort BIER genannt ist, kann eine beliebige Sorte geliefert werden.

Als Belohnung dafür gibt es fast immer Siegpunkte, manchmal noch etwas anderes und/oder einen Bonus (1 Münze, 1 Karte, zusätzlicher Siegpunkt usw.), falls der Brauereiausbau „Fuhrpark“ aufgeführt ist und der Braumeister dieses Ausbauplättchen bereits gebaut hat.

Auftragsbereich (Beispiel links): Zu liefern sind 1 Weizen und 1 Alt sowie 2 Fässer. Dafür erhält der Braumeister 4 Siegpunkte. Falls er den Ausbau „Fuhrpark“ hat, erhält er zusätzlich 1 Münze.



Aktionssymbol für das Ausspielen einer violetten Karte als Bierlieferung.

## Weißer Bereich

Für je in einem Spielzug  
bekommst du .  
Drehe sofort 1 Mal.

Der weiße Bereich einer Aktionskarte (= weiße Karte) verschafft besondere einmalige Aktionen in Form eines Kartentextes. Oft können damit bestimmte Effekte ausgeführt werden, Vorteile genutzt werden usw. Nach Nutzung des Effekts wird die Karte abgeworfen.

Besondere Aktion in Textform.

**Anmerkung:** Falls ein Kartentext der Regel widersprechen sollte, hat der Kartentext Vorrang. Kartentexte werden so weit wie möglich ausgeführt. Kann ein Braumeister z. B. nur 3 Drehungen ausführen statt 5, so ist das erlaubt. Oder falls er z. B. keinen Abdeckstein mehr hat, kann er natürlich auch keinen mehr entfernen und ignoriert diesen Teil des Textes einfach.



Außerdem gibt es bei den weißen Karten besondere **Braumeister-Persönlichkeiten**, die einen dauerhaften **Effekt** besitzen und am eigenen Brauerei-Tableau angelegt werden (s. u.).

Karten mit einer **Braumeister-Persönlichkeit**, die **mit dem weißen Textbereich verbunden** ist, können einen dauerhaften Effekt verschaffen. Wenn eine weiße Karte für diesen **Braumeister-Effekt** gespielt wird, wird die Karte so weit an der dafür gekennzeichneten Stelle unter das eigene Brauerei-Tableau geschoben, dass nur noch der Kartentext und der Braumeister zu sehen sind.

Der Effekt dieses Textes ist **dauerhaft** gültig, **solange** dieser Braumeister in der eigenen Brauerei „tätig“ ist. In jeder Brauerei kann immer nur 1 Braumeister-Persönlichkeit zu gleicher Zeit tätig sein. Wer eine andere Braumeister-Persönlichkeit ausspielen möchte, nimmt den bisherigen wieder **auf die Hand**, um die Karte später anderweitig benutzen zu können.

Persönlichkeiten und andere Darstellungen auf **grauem Hintergrund** haben keine Funktion, sie dienen lediglich als Schmuck.



Symbol für das Ausspielen einer weißen Karte als besondere Aktion oder als Braumeister.



An dieser Stelle auf dem Brauerei-Tableau wird eine Braumeister-Persönlichkeit unter das Tableau geschoben, sodass nur noch der Braumeister und der Textbereich sichtbar sind.



# Zielkarten

## 1 Karte liegt offen auf dem Spielbrett aus.

Wie schon beim Spielaufbau beschrieben, liegt immer mindestens 1 der 5 grünen Zielkarten als Ziel aus. Durch Erfüllung eines Ziels können die Braumeister Siegpunkte im Laufe des Spiels erhalten. Um ein Ziel zu erfüllen, muss der Braumeister einen seiner kleinen Bonusarbeiter „opfern“, der ihm damit für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung steht.

Wer ein Ziel **als Erster** erfüllt, stellt seinen kleinen Bonusarbeiter auf das Feld für 3 Siegpunkte und markiert diese sofort auf der Siegpunkteleiste. Nur ein weiterer Braumeister kann noch 2 Siegpunkte erhalten, wenn er ein Ziel als Zweiter erfüllt. Ein Ziel kann jederzeit im eigenen Spielzug sofort erfüllt werden, wenn die Bedingung erfüllt ist (und das Ziel noch nicht besetzt ist). Das gilt nicht als Aktion.



### Anmerkung:

- Ziele können nicht am Rundenende „noch mal eben so“ erfüllt werden!
- Zu Spielbeginn besitzt jeder Braumeister nur 2 kleine Bonusarbeiter zur Verfügung, die normalerweise für Bonusaktionen benutzt werden. Es ist gut zu überlegen, einen kleinen Bonusarbeiter für ein Ziel zu „opfern“ (oder mit dem Ausbau „Labor“ für das Rundenende-Tableau, siehe dort), das kann sich aber lohnen.
- „Geopferte“ kleine Bonusarbeiter bleiben an ihrem Platz für den Rest des Spiels.
- Mit dem Brauereiausbau „Maschinenhalle“ kann ein Braumeister 2 weitere kleine Bonusarbeiter aus dem allgemeinen Vorrat bekommen.
- Im 2-Personen-Spiel kann jedes Ziel nur ein Mal für 3 Siegpunkte erfüllt werden (s. Anhang Spielaufbau für 2 Spieler).

### Alle Ziele (1-2 auf dem Spielbrett, 3-7 als Karten):

3 gleiche Bierplättchen im Keller besitzen (nicht abgeben)	4 verschiedene Bierplättchen im Keller besitzen (nicht abgeben)	4 Brauereiausbauten besitzen	6 Abdecksteine von seinem Brauerei-Tableau entfernt haben	7 Fässer* besitzen (nicht abgeben)	4 Glühbirnensymbole in der eigenen Kartenauslage haben	Braustufe 4 erreicht haben

\* Fässer im Fasslager und im Keller werden zusammen gezählt!

Durch das verbesserte Fasslager hat der Braumeister automatisch ein permanentes Fass, das für das Ziel „7 Fässer“ mitgezählt wird. Dort steht kein Fass, sondern wird aus dem Vorrat genommen, wenn der Braumeister Fässer in den Keller versetzt.



# Ausbauplättchen

Im Spiel gibt es 6 verschiedene Sorten Ausbauplättchen. Je Sorte stehen immer so viele Plättchen zur Verfügung wie Anzahl der Spieler. Jeder Braumeister kann mit **Arbeiteraktion 1.7 Brauerei-Ausbau** (siehe Seite 15) Ausbauplättchen kaufen und jeder kann von jeder Sorte Ausbauplättchen maximal 1 haben. Einige weiße Karten ermöglichen es, Ausbauten billiger zu bauen.

Nur wer eine bestimmte Sorte Ausbauplättchen als **Erster** baut, erhält sofort 1 Siegpunkt. (Nur das oberste Plättchen jedes Stapels zeigt das entsprechende Symbol.)

Seine ersten vier Ausbauplättchen legt jeder Braumeister rechts an seinem Brauerei-Tableau von **oben nach unten** an. Den fünften und sechsten Ausbau legt er einfach neben sein Brauerei-Tableau. Mit dem zweiten, dritten und vierten Ausbau wird jeweils ein **einmaliger Soforteffekt** ausgelöst, der auf dem Brauerei-Tableau aufgedruckt ist. Ebenso besitzt auch jedes Ausbauplättchen einen **einmaligen Soforteffekt** unabhängig davon, wohin es gelegt wird. Der **Fuhrpark** und das **Labor** haben außerdem eine **dauerhafte Wirkung**.



## Bierfilter

Der Braumeister entfernt eine seiner beiden Abdeckplatten. Zusätzlich kann er sofort bis zu 3 Drehungen ausführen.



## Fuhrpark

Der Braumeister nimmt ein Fasslager mit 5 Stellplätzen und 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat. Mit dem neuen Fasslager wird das vorhandene überdeckt und bereits dort abgestellte Fässer werden in das neue Lager umgesetzt. Außerdem verschaffen viele Bieraufträge durch den Fuhrpark zusätzliche Erträge.



## Kühlanlage

Der Braumeister entfernt eine seiner beiden Abdeckplatten. Zusätzlich steigt sofort seine Braustufe um 1.



## Labor

Der Braumeister legt sofort einen seiner kleinen Bonusarbeiter auf dem Rundenende-Tableau bei „Schritt 1“ ab. Ab jetzt kann er am Rundenende jede eigene Brau-Drehscheibe 2 Mal drehen (ein Mal muss er das tun, s. Seite 27, zusätzlich kann er sofort bis zu 2 Drehungen ausführen)

**Achtung!** Um diesen Ausbau zu bauen, muss der Braumeister einen kleinen Bonusarbeiter „opfern“, andernfalls kann er diesen Ausbau nicht bauen! Falls er aktuell keinen in seinem Vorrat hat, nimmt er dafür einen bereits eingesetzten (nicht einen bereits „geopferten“).



## Malzfabrik

Der Braumeister erhält sofort ein beliebiges Bierplättchen und legt dieses direkt in seinen Keller. Dabei kann er auch eine Biersorte nehmen, die er eigentlich noch nicht brauen kann. Außerdem kann er ein Fass versetzen.



## Maschinenhalle

Der Braumeister erhält seine 2 weiteren kleinen Bonusarbeiter aus dem allgemeinen Vorrat.

**Anmerkung:** Durch das Entfernen einer Abdeckplatte wird die Brauerei erweitert und hat weitere Braufelder. Noch vorhandene Abdecksteine auf den jeweiligen Braufeldern bleiben liegen.



Einmalige Soforteffekte für den zweiten, dritten und vierten Ausbau

(Aufdruck auf dem Brauerei-Tableau):



Für den 2. angelegten Ausbau kann der Braumeister sofort eine Handkarte als beigebraune Karte in die eigene Auslage spielen oder eine Karte nehmen (aus der offenen Auslage oder vom Stapel).

Für den 3. angelegten Ausbau kann der Braumeister sofort seine Braustufe um 1 erhöhen.

Für den 4. angelegten Ausbau kann der Braumeister sofort seine Braustufe um 1 erhöhen **oder** 1 Siegpunkt erhalten.

# Abdecksteine

Zu Spielbeginn versperren 8 **Abdecksteine** 8 Bereiche auf jedem Brauerei-Tableau. Wenn ein Abdeckstein (z. B. durch die **Verwaltungsaktion**) entfernt wird, wird er auch aus dem Spiel entfernt. Fünf Abdecksteine liegen dabei in Aussparungen und verdecken jeweils eine neue Biersorte. Diese Abdecksteine können auch schon dann entfernt werden, wenn die Abdeckplatten noch in der Brauerei liegen. Sinngemäß erhält man durch Entfernen der Abdecksteine das Wissen über neue Biersorten. Aber um diese neuen Sorten auch brauen zu können, muss zuerst die Brauerei vergrößert werden, indem der Braumeister die Abdeckplatte(n) entfernt.

Folgende 8 Bereiche jedes Brauerei-Tableaus sind anfänglich abgedeckt:

- Alle **Braufelder** außer für Alt.
- 3 **Verwaltungsaktionen**: 1 Bier brauen; beigebraune Karte spielen; weiße Karte spielen.





## Brauereifortschritt

Auf jedem Brauerei-Tableau ist eine Leiste für den Brauereifortschritt. Diese Leiste zeigt an, wie viele zusätzliche Drehungen für jede Brau-Drehscheibe beim Brauen ausgeführt werden müssen (siehe **Bier brauen**, Seite 20).

Durch die **Arbeiteraktion 1.3 Brauereifortschritt verbessern und/oder Abdeckstein entfernen** kann der Fortschritt verbessert werden, was dazu führt, dass die Brau-Drehscheiben weniger Drehungen benötigen oder, anders gesagt, dass die Dauer des Brauprozesses verkürzt wird. Außerdem bietet diese Leiste 3 verschiedene Boni, die der Braumeister im Laufe des Spiels erhalten kann (siehe unten).



## Fasslager und verbessertes Fasslager

Zu Spielbeginn bietet das Fasslager auf jedem Brauerei-Tableau Platz für 3 Fässer. Wenn ein Braumeister neue Fässer erhält, muss er diese immer zuerst in sein Fasslager stellen. Diese können nur mit der Aktion „Fässer versetzen“ in den Kellerbereich versetzt werden.

Nur Fässer im Keller können für Aufträge benutzt werden. Allerdings sind Fässer im Fasslager bereits im Besitz des Braumeisters, was z. B. für das Ziel „7 Fässer besitzen“ nützlich ist.

Mit dem Ausbau „Fuhrpark“ bekommt der Braumeister das Plättchen für das **verbesserte Fasslager** mit Platz für 5 Fässer. Mit diesem Plättchen wird das alte Fasslager überdeckt. Außer 5 Fassplätzen besitzt das verbesserte Fasslager auch immer ein permanentes „virtuelles“ Fass (linke Seite). Mit der Aktion oder dem Effekt „Fässer versetzen“ kann der Braumeister also immer mindestens ein Fass (aus dem allgemeinen Vorrat) in seinen Keller versetzen. Auch dieses permanente „virtuelle“ Fass zählt zur Erfüllung des Ziels „7 Fässer besitzen“.



### Historische Anmerkung

Früher besaßen Brauereien noch eigene Fässer und haben diese mit der Bierlieferung verliehen. Demzufolge mussten sie „ihre“ Fässer dann zurückholen, warten und reinigen, bevor sie wieder eingesetzt werden konnten. Im Spiel wird dies durch den Effekt „Fass versetzen“ dargestellt.



# Rundenendephase

Die Rundenendephase wird in folgenden 5 Schritten der Reihe nach für alle Spieler abgehandelt, nachdem kein Spieler mehr eine Aktion ausführen kann.

## Schritt 1 - Brauprozess:

Jeder Braumeister **muss** 1 Drehung für jede seiner aktuellen Brau-Drehscheiben ausführen. Für jede Brau-Drehscheibe, deren Markierung dadurch die Stufe 0 erreicht, muss er **sofort** das entsprechende Bierplättchen (aus dem allgemeinen Vorrat) in seinen Keller legen. Ist dort kein freier Platz, muss der Braumeister die Brau-Drehscheibe trotzdem zurück in seinen Vorrat legen - er kann das Bierplättchen dann nicht nehmen oder er räumt ein besetztes Kellerfeld frei, indem er vorhandene Fässer und/oder Bierplättchen einfach entschädigungslos abwirft (zum allgemeinen Vorrat zurück). Wer den Ausbau „Labor“ gebaut hat (und dementsprechend einen kleinen Bonusarbeiter auf dem Rundenende-Tableau „geopfert hat“), **kann** für beliebige seiner Brau-Drehscheiben eine 2. Drehung ausführen, falls er möchte.



**Anmerkung:** Bierplättchen, die jetzt in den Keller gelangen und dadurch die Ziele „3 gleiche Bierplättchen“ oder „4 unterschiedliche Bierplättchen“ erfüllen, können erst in der nächsten Aktionsphase geltend gemacht werden.

## Schritt 2 - Spielfiguren zurückholen & neue Spielerreihenfolge:

Alle Braumeister nehmen ihre eingesetzten **markierten Arbeiter** und ihren **LKW** zurück, ebenso ihre **kleinen Bonusarbeiter vom Bonusaktions-Tableau**. Für Schritt 1 auf dem Rundenende-Tableau und Erfüllung eines Ziels eingesetzte kleine Bonusarbeiter werden **nie** zurückgenommen.

Der am weitesten links im **Reihenfolgebereich** eingesetzte eigene **nicht markierte Arbeiter** wird auf das 1. Feld versetzt, der an zweithöchster Position auf das 2. usw. Anschließend wird mit den farbigen Fässern die **neue Spielerreihenfolge** für die nächste Spielrunde eingestellt, entsprechend der Rangfolge der nicht markierten Arbeiter.



Jeder Braumeister setzt seinen **nicht markierten Arbeiter** im **Verwaltungsbereich** seiner Brauerei auf das Ausgangsfeld zurück. Der **neutrale graue Arbeiter** und **neutrale graue LKW** werden auf ihr entsprechendes Bonusfeld im **Reihenfolgebereich** zurückgestellt.

## Schritt 3 - Aufwertung eines Arbeiters:

Wer seinen Aufwertungsmarker auf das Feld für Schritt 3 gelegt hat, verbessert damit die Erfahrung eines seiner **markierten Arbeiter** (*genau genommen stellt er einen neuen ein und schickt einen in Rente*). Er legt den „alten“ Arbeiter auf das passende Ruhefeld seines Brauerei-Tableaus und nimmt seinen um eine Erfahrung höher markierten Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat. Aber bevor „der Alte“ in Rente geht, erweist er seiner Brauerei noch einen letzten Dienst und räumt im Keller auf: Das neben seinem Ruhefeld liegende Kellerplättchen wird entfernt und damit werden 3 bis 1 weitere Kellerfelder frei und können zukünftig genutzt werden. Außerdem verschafft jedes entfernte Kellerplättchen einen oder zwei einmalige Sofortboni.

- Aufwertungsmarker zurücknehmen.
- „Alten“ Arbeiter auf entsprechenden Ruheplatz des Brauerei-Tableaus legen und daneben liegenden Kellermarker entfernen und entsprechenden Bonus erhalten.
- Neuen, um eine Erfahrung besseren Arbeiter → / → aus dem Vorrat nehmen. Dieser steht ab der nächsten Runde zu Verfügung.

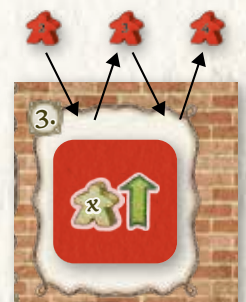


Abb. Ruhefeld für Arbeiter



## Boni der Kellerplättchen:



**Großes Plättchen:** Der Braumeister erhöht seine Braustufe um 1 und schiebt seine Scheibe im Einkommensbereich des Rundenende-Tableaus um 1 Feld höher.



**Mittleres Plättchen:** Der Braumeister nimmt 1 Fass und versetzt 2 Fässer in seinen Keller **oder** er entfernt 1 Abdeckstein.



**Mittleres Plättchen:** Der Braumeister erhöht seinen Brauereifortschritt um 1 Schritt **oder** er spielt 1 beigebraune Karte in seine Auslage.



**Kleines Plättchen:** Der Braumeister legt ein beliebiges Bierplättchen direkt in seinen Keller **oder** erhöht seine Braustufe um 1.

Entfernte Kellerplättchen werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

**Anmerkung:** Auf jedem freien Kellerfeld kann immer nur genau 1 Bierplättchen oder 1 Fass sein!

**Schritt 4a - Handkartenlimit prüfen:**


Jeder Braumeister, der mehr als 3 oder 6\* Karten auf der Hand hat muss überzählige abwerfen.

\* Wer mindestens das vierte Feld seines Brauereifortschritts erreicht hat, erhöht damit sein Handkartenlimit auf 6.

**Schritt 4b - Kartenauslage auffüllen:**

Die am weitesten links oberhalb des Spielbretts liegende offene Karte wird auf den Abwurfstapel gelegt. Alle rechts davon liegenden Karten werden lückenlos nach links geschoben und am rechten Ende der Auslage wird eine neue Karte vom Stapel offen ausgelegt.

**Schritt 5 - Einnahmen am Rundenende:**

Jeder Braumeister erhält 0, 1 oder 2 Münzen, je nachdem, wo seine Scheibe im Einkommensbereich liegt. Dieses Symbol  zeigt an, dass der Braumeister seine Scheibe um 1 Position nach oben verschiebt.





# Spielende

Mindestens ein Spieler hat 20 Siegpunkte oder mehr erreicht

## Schlusswertung Teil 1 - alle Braumeister

Sobald ein Braumeister **mindestens 20 Siegpunkte** erreicht hat, wird dadurch das Spielende ausgelöst. Die aktuelle Runde wird in voller Länge zu Ende gespielt, einschließlich der Rundenendephase. Jeder Braumeister kann jetzt für jedes Glühbirnensymbol in seiner Kartenauslage 1 Bierplättchen aus seinem Keller **abgeben**, um dafür je 1 Siegpunkt zu erhalten. Die Glühbirnensymbole werden aber dadurch nicht verbraucht.

## Schlusswertung Teil 2 - alle Braumeister, die das letzte Feld der Brauleiste erreicht haben

Alle Braumeister, die das letzte Feld der Brauleiste erreicht haben, können nun den 2. Teil der Schlusswertung vornehmen. Jeder infrage kommende Braumeister kann jetzt für jedes Glühbirnensymbol in seiner Kartenauslage 1 Münze zahlen, um dafür je 1 Siegpunkt zu erhalten.



## Spielsieger

Nach der Schlusswertung hat der Braumeister mit den meisten Siegpunkten das Spiel gewonnen - er kann sich rühmen, der Meister-Braumeister zu sein!

Bei einem Gleichstand für die meisten Siegpunkte gewinnt der daran beteiligte Spieler, der jetzt noch mehr Bier besitzt, dabei zählen alle Biere im Keller und noch nicht fertig gebraute! Sollte auch dann noch ein Gleichstand bestehen, gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr Fässer auf seinem gesamten Brauerei-Tableau besitzt (auch dabei wird das virtuelle Fass des verbesserten Fasslagers mitgezählt).

Falls auch dann noch kein Sieger feststeht, teilen sich die am letzten Gleichstand beteiligten Braumeister den Sieg.






# Anhang



## Änderungen im Spielaufbau und Ablauf für 3 Spieler

Beim Spielaufbau werden nur die 3 Startkarten 1-3 verteilt, die Karte 4 bleibt in der Schachtel. An jeden Spieler werden wie üblich 3 mit „S“ markierte Start-Aktionskarten verteilt, die 3 übrigen werden in den Nachziehstapel der Aktionskarten eingemischt.

Für ein Spiel mit 3 Spielern liegen dem Spiel 6 „Aufbaukarten - 3 Spieler“ bei. Diese Karten werden beim Spielaufbau verdeckt gemischt und 1 davon wird zufällig gezogen und aufgedeckt. Alle Karten zeigen 3 oder 4 Aktionsfelder, die für das gesamte Spiel nicht zur Verfügung stehen. Diese werden mit den beigelegten Abdeckmarkern  verdeckt.



**Aktionsfelder abdecken:** Jede **Arbeiteraktion 1-8** auf dem Spielbrett hat eine Nummer und die Buchstaben **a** (oberes Aktionsfeld) und **b** (unteres Aktionsfeld), außer **LKW-Aktion 9**. Die für dieses Spiel gezogene Abdeckkarte zeigt an, welche Aktionen nur 1x (oder Aktion 9 gar nicht) für das komplette Spiel verfügbar sind. Diese Aktionsfelder werden jeweils mit einem halbrunden Abdeckmarker verdeckt.

*Beispiel:* Mit der oben abgebildeten Karte  werden folgende Aktionsfelder abgedeckt:



**Variante Ausbauplättchen:** Von jeder Sorte Ausbauplättchen werden nur 3 bereitgelegt, das jeweilige Plättchen mit Siegpunktbonus für den 1. Spieler bleibt in der Schachtel.



## Änderungen im Spielaufbau und Ablauf für 2 Spieler

Beim Spielaufbau werden nur die 2 Startkarten 1-2 verteilt, die Karten 3 und 4 bleiben in der Schachtel. An jeden Spieler werden wie üblich 3 mit „S“ markierte Start-Aktionskarten verteilt, die 6 übrigen werden in den Nachziehstapel der Aktionskarten eingemischt.

Bei den Zielvorgaben werden alle Felder für 2 Siegpunkte (2. Platz) mit kleinen Bonusarbeitern einer nicht benutzten Spielerfarbe abgedeckt, jedes Ziel kann nur 1 Mal erfüllt werden!

Für ein Spiel mit 2 Spielern liegen dem Spiel 2 „Aufbaukarten - 2 Spieler“ bei. Beim Spielaufbau wird 1 davon zufällig gezogen und aufgedeckt. Im Spiel mit 2 Spielern sind entweder alle **Arbeiteraktionen 1-8** nur 1 Mal verfügbar oder es sind nur **7 Arbeiteraktionen 1 Mal** und die **LKW-Aktion 9** gar nicht verfügbar.

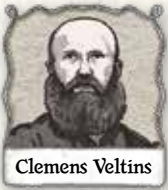
Auf der für dieses Spiel gezogenen Abdeckkarte angezeigte Aktionsfelder werden mit den beigelegten Abdeckmarkern verdeckt, wie oben beschrieben.



**Variante Ausbauplättchen:** Von jeder Sorte Ausbauplättchen werden nur 2 bereitgelegt, das jeweilige Plättchen mit Siegpunktbonus für den 1. Spieler bleibt in der Schachtel.

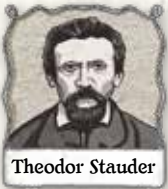


# Almanach



Clemens Veltins

1852 übernahm **Clemens Veltins** aus Hellefeld ein Gasthaus mit Brauerei in Grevenstein. Anstelle des Stammhauses im Ortskern wurde 1883 am Rand des Dorfes eine neue Brauerei erbaut. In den folgenden Jahren wurden eine erste Dampfmaschine und eine Eismaschine angeschafft. Seit den 1880er Jahren traten die Söhne Carl Veltins und Anton Veltins in das Unternehmen ein. 1893 übernahmen die Zwillingbrüder die Brauerei.



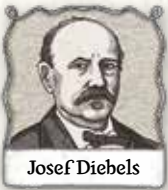
Theodor Stauder

**Theodor Stauder**, ein aus Bayern stammender Bierbrauergeselle und Fassbinder, pachtete 1867 die Hausbrauerei Schlicker in dem damals noch kleinen Landstädtchen Essen und begründete mit der untergärigen Brauweise die Stauder-Brautradition. Jacob Stauder verlagerte später die Brauerei nach Altenessen und ließ 1888 die neue Brauerei unter seinem Namen in das Königlich Preussische Firmenregister eintragen.



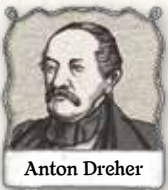
Johann Fiege

**Johann Fiege** übernahm 1878 den Braubetrieb am heutigen Standort an der Moritz-Fiege-Straße in Bochum und legte damit den Grundstein für das heutige Unternehmen. Die Ursprünge der Geschichte der Privatbrauerei Moritz Fiege gehen zurück bis ins Jahr 1736. Damals unterhielt der Schankwirt Moritz Fiege an der Beckstraße in Bochum eine Fusel- und Branntweinbrennerei. 1876 erhielt Moritz Fiege die Braurechte der Stadt Bochum.



Josef Diebels

Die Diebels-Brauerei wurde 1878 vom Krefelder Braumeister **Josef Diebels** in Issum gegründet. Nach 20 Jahren erreichte die Brauerei im Jahr 1898 eine Jahresproduktion von 10.000 Hektoliter. Diebels war von 1994 bis 1997 Trikot-Sponsor von Borussia Mönchengladbach und von 1993 bis 1998 von Fortuna Düsseldorf. Die Marke Diebels gehört inzwischen zur Anheuser-Busch InBev Germany Holding GmbH.



Anton Dreher

**Anton Dreher** entstammte einer Bierbrauerfamilie aus Klein-Schwechat bei Wien. Er gilt als Erfinder des Lagerbiers. 1840 begann Dreher mit der Herstellung von untergärigem Bier („Kaiserbier“) und stellte den Produktionsprozess aufgrund seiner im Ausland gewonnenen Erfahrungen um. Dies ermöglichte den Verkauf des im Winter erzeugten Biers im Sommer. Die Herstellung von „Lager-Bier“ war wegen der erforderlichen niedrigen Gärungstemperatur bis dahin auf den Winter beschränkt.



Josef Groll

**Joseph Groll** erlernte den Beruf des Bierbrauers in Vilshofen und wurde im Jahre 1842 in Pilsen verpflichtet, da er den untergärigen Brauprozess gut beherrschte und die bayerischen Bierbrauer einen guten Ruf genossen. In Pilsen war bis dahin das sogenannte „Oberhefenbier“ gebraut worden. Qualität und Haltbarkeit ließen jedoch zu wünschen übrig. Die brauberechtigten Bürger Pilsens hatten sich daher entschlossen, eine neue Brauerei zu errichten, um die technischen Voraussetzungen für ein untergäriges Bier zu schaffen, das wegen seiner Brauweise länger haltbar war. Man sprach vom „bayerischen Bier“.



Fritz Brinkhoff

**Fritz Brinkhoff**, 1848 im heutigen Bochumer Stadtteil Harpen geboren, war Gründungsbraumeister der Dortmunder-Union-Brauerei (DUB) im Jahre 1873 und arbeitete für dieses Unternehmen 50 Jahre lang, später auch als Vorstand. Ab 1881 wurde Dortmunder Union-Bier in Eisenbahnwaggons durch das Deutsche Reich gefahren. Nachdem 1887 ein mit hellem Braumalz gebrauter Fehlsud – üblich waren damals in Dortmund obergäriges Bier und dunkles untergäriges Lagerbier – bei einem Aachener Kunden unerwartet reißenden Absatz fand, war der helle Biertyp Export geboren.





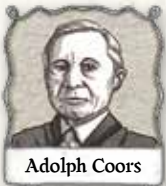
Theodor König

**Theodor König** war ein deutscher Bierbrauer und Unternehmer, der die König-Brauerei in Duisburg-Beek gründete. Ende **1858** brachte er das erste Bier auf den Markt. Er verkaufte es zunächst nur im näheren Umkreis sowie in seiner der Brauerei angeschlossenen Gaststätte. Bereits nach wenigen Jahren belieferte König dann darüber hinaus die im Rahmen der Industrialisierung rasch wachsenden Nachbargemeinden Meidrich, Ruhrort und Hamborn.



Heinrich Beck

**Heinrich Beck** war ein deutscher Brauer und Gründer der Beck's Brauerei. Beck, der Sohn eines Metzgers, wanderte **1854** nach Indiana in den Vereinigten Staaten aus, um dort seinen Lebensunterhalt durch Bierbrauen zu verdienen. **1864** zog es ihn wieder zurück nach Deutschland. Er zog nach Bremen und arbeitete dort zunächst als Braumeister bei der St. Pauli-Brauerei. **1873** gründete Heinrich Beck zusammen mit Lüder Rutenberg und dem Buchhalter Thomas May die Kaiserbrauerei Beck & May OHG. **1874** wurde ihm dann die goldene Medaille für das beste Bier von dem späteren Kaiser Friedrich III. überreicht.



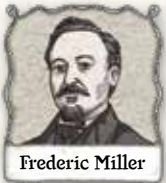
Adolph Coors

Mit 15 Jahren wurde **Adolph Coors** zur Vollwaise, als kurz nacheinander erst Mutter Helena und dann Vater Joseph starben, beide im Jahr **1862**. Zu der Zeit befand sich Adolph bereits in einer Brauerlehre in Henry Wenkers Brauhaus in Dortmund. Im Mai **1867** zog er los und verdiente sich seine Sporen als Brauer in Kassel, Berlin und Uelzen. **1868**, mit 21 Jahren, drohte dem jungen Brauergesellen der Einzug zum preußischen Heer. In der Hoffnung, dass Amerika – im Gegensatz zu Deutschland – endgültig befriedet war, entzog er sich dem Ruf des Militärs durch eine Passage nach Amerika. **1876** startete die „Golden Brewery“ von Coors mit der Bierproduktion.



Conrad Brüne

**Conrad Benno Brüne** war ein sächsischer Braumeister und von **1897** bis **1923** in der Direktion der Radeberger Exportbierbrauerei tätig. Während seiner Zeit als Direktor erlangte die Brauerei das noch heute geltende internationale Ansehen sowie den Status Hoflieferant des sächsischen Königs und damit das Recht, ihr Bier fortan „Tafelgetränk seiner Majestät des Königs Friedrich August III. von Sachsen“ zu nennen. Als Brüne **1886** in Radeberg den Posten des Braumeisters übernahm, begann er die Brauerei von einer Klein- zu einer überregional bekannten Großbrauerei aufzubauen.



Frederic Miller

**Frederic Miller** war der Begründer der US-Amerikanischen Miller Brewing-Company in Milwaukee. Er begann in Sigmaringen seine Tätigkeit als Braumeister. **1849** berief ihn Karl Anton Fürst von Hohenzollern, letzter Herrscher des hohenzollerschen Stammlandes vor dessen Eingliederung in Preußen, an die Hofbrauerei der Hohenzollern in Sigmaringen. **1854** emigrierte Miller in die Vereinigten Staaten. **1855** braute er in der „Old Watertown Plank Road Brewery“ sein erstes Bier nach deutscher Rezeptur in den USA und gründete dort im selben Jahr die Miller Brauerei.



Conrad Binding

**Conrad Binding** war ein deutscher Bierbrauer, Unternehmer und Mäzen. Er gründete **1870** die Binding-Brauerei in Frankfurt, die **1952** vom Oetker-Konzern übernommen wurde und seit **2002** zur Radeberger-Gruppe gehört. **1864** absolvierte er eine Brauerlehre in Aschaffenburg. Darauf folgte die Walz ab Herbst **1865**, unter anderem in Nürnberg, München und Wien. Nach seiner Rückkehr kaufte Binding **1870** die Glocksche Brauerei für 84.000 Gulden (dies entsprach nach der Währungsreform von **1875** etwa 144.000 Mark).



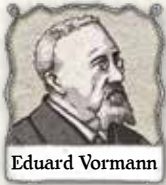
Gabriel Sedlmayr

**Gabriel Sedlmayr**, geboren **1811**, wurde von seinem Vater gleichen Namens die bestmögliche Ausbildung ermöglicht. Nach einer Brauerlehre begannen intensive Reisen mit immer größerem Radius: zuerst in Bayern, dann nach Holland und Belgien sowie schließlich nach England und Schottland. Besonders die Reise auf die britischen Inseln **1833/34** zusammen mit seinem Freund Anton Dreher von der Schwechater Brauerei ging in die Biergeschichte ein. Mit den so eingeholten Neuerungen bei Mälzungs- und Brauverfahren revolutionierte Sedlmayr die Brautechnik in Deutschland. Nach dem frühen Tod seines Vaters **1839** übernahm er die Brauerei und baute er sie ab **1851** gezielt aus.





Bereits seit **1518** besaß die Familie von Hövel das Braurecht auf dem mittelalterlichen Hövel-Hof am Hohen Wall in Dortmund, wo noch heute die Hövels Hausbrauerei steht. Am **2. Juli 1854** gründete **Wilhelm Freiherr v. Hövel**, mit seinem Verwandten Gustav Thier und Stadtrat Heinrich Sonnenschein die Brauerei und Mälzerei „von Hövel, Thier & Co“ auf auf dem höchsten Punkt der Dortmunder Altstadt, dem historisch denkwürdigen Areal des ehemaligen Hövelhofs.



Die Vormann Brauerei wurde im Jahre **1877** von **Eduard Vormann** gegründet. Genau genommen mietete er in diesem Jahr die Friedrich Funkesche Brauerei mit Gaststätte für 5 Jahre. Gelernt hatte er das Brauerhandwerk in Dortmund. **1888** hatte Vormann bereits so hohe Gewinne erzielt, dass er ein Grundstück kaufen konnte, auf dem er seine Brauerei gründen wollte. Die Weltkriege machten dem Betrieb jedoch schwer zu schaffen. So durfte ab **1946** kein Getreide mehr zum Brauen vom Bier genutzt werden, da es als Grundnahrungsmittel gebraucht wurde.



Als **Bierdruckapparat** bezeichnet man eine mechanische Vorrichtung, welche gestattet, das Bier unter einem Druck von 2-3 Atmosphären aus den Schenkfässern zu verzapfen, und daher verhindert, dass das Bier im Fass während des Ausschenkens zu viel Kohlensäure verliert. Johann Heinrich Dräger war ein deutscher Unternehmer und Gründer des Unternehmens Drägerwerk, er meldete das Lubeca-Ventil als Patent an. Ein wesentliches Einsatzgebiet waren Bierzapfanlagen unter Verwendung von Druckluftflaschen, was **1891** zur Gründung der Firma *Lübecker Bierdruckapparate* und *Armaturenfabrik H. Dräger* führte.



nn der erste Daimler Motor-Lastwagen nach England verkauft worden sein soll, so weiß die Geschichte, dass zu seinen ersten Käufern in Deutschland tatsächlich die Brauereien zählten, die Lastwagen dann für den Biertransport nutzten. Im Jahr **1912** gehörten 43 Prozent aller Lastkraftwagen des Deutschen Reichs zum Fuhrpark von Brauereien.



Eine **Hefezuchtanlage** oder Hefebank ist ein Unternehmen oder eine Institution, das kommerziell verwendbare Hefen für Bierbrauer, Bäcker, Winzer und andere Verwendungszwecke lagert, vermehrt und vertreibt Während große Brauereien häufig ihre eigenen Hefebanken betreiben, bleibt kleineren Brauereien nur der Weg zu einer Hefebank. Aus Sicherheitsgründen hinterlegen aber große Brauereien ihre eigenen Züchtungen in Hefebanken. Neben vielen kleinen Hefebanken gibt es in Deutschland vier große Hefebanken.



**Bügelverschluss:** Die ersten Drahtbügel wurden mit einer Manschette am Flaschenhals befestigt. Ab **1885** wurden im Flaschenglas zwei gegenüberliegende Vertiefungen angebracht, in denen der Bügel sicher verankert werden konnte. Erfunden wurde der Bügelverschluss im Jahr **1875**. Es gibt allerdings unterschiedliche Auffassungen über den eigentlichen Erfinder. In den USA erhielt Charles de Quillfeldt am 5. Januar **1875** ein Patent für den Bügelverschluss. In Deutschland wurde die Erfindung des Berliners Carl Dietrich **1877** von dem Berliner Nicolai Fritzner weiterentwickelt, der eine Fabrik für Bügelverschlüsse gründete.



Als Untersetzer für einen Bierkrug dienten damals die so genannten Bierfilze. Diese waren meist aus Wolle und konnten bei Verschmutzung einfach gewaschen werden. Trank man Bier im Freien, dann legte man diese Filze auf den Krug, damit weder Ungeziefer noch Laub das Bier verunreinigen konnten. Aus dieser Funktion des Abdeckens stammt der Name Bierdeckel. **1903** begann Casimir Otto Katz die bis heute gebräuchlichen **Bierdeckel** aus heimischem Fichtenholz in Holzschliffpappe industriell herzustellen.





Glas-Bierflasche

**Glas-Bierflasche:** Ab **1903** entwickelte der Glasbläser Michael Joseph Owens die erste Glasbläsermaschine, welche 15.000 Flaschen an einem Tag produzieren konnte. Ab **1908** kam die vollautomatische Flaschenherstellung auch in Düsseldorf an. Die ersten wahren Bierflaschen wurden **1775** entwickelt. Man spricht von zylindrischen Glasgefäßen mit 0,25-0,7l Fassungsvermögen. Ab **1785** durften die Brauereien in Bayern auch gegen einen höheren Preis Bier in Flaschen anbieten. Ab **1810** verkauften die Bierkeller auch Flaschenbiere. **1860** führten die Münchner Brauereien die genormte 1l Flasche ein und **1875** patentierte der Berliner Carl Dietrich den Bügelverschluss mit Prozellankopf.



Bierkasten

Der **Bierkasten** wird auch Getränkebox, im bairischen Tragl, im Schweizerdeutsch Harass genannt. An sich handelt es sich dabei um eine Transportvorrichtung für Getränkeflaschen und beim Bierkasten im Speziellen für Bier. Der Bierkasten wurde früher aus Holz oder aus Metall hergestellt. Seit den **1960er** Jahren werden Bierkästen aus Kunststoff hergestellt. Aufgebaut sind die heutigen Bierkästen so, dass man sie übereinander stapeln kann, das heißt, dass der Boden des einen Bierkastens auf der Oberfläche eines weiteren baugleichen Bierkastens einrastet.



Kronkorken

Der **Kronkorken** dient dazu, Getränkeflaschen luftdicht und geschmacksneutral zu verschließen. Der Kronkorken wurde von dem Erfinder William Paintner aus Baltimore **1892** zum Patent angemeldet. Er nannte seine Erfindung „Crown Cork“ – Kronkorken. Der Kronkorken wurde in den USA zunächst bei Bierflaschen eingesetzt und löste größtenteils den Bügelverschluss ab, da er in der Herstellung deutlich günstiger und der Verschlußprozess wesentlich schneller ist. Durch den Erfolg dieses Produktes gründete Painter bereits im April **1893** die Firma Crown Cork and Seal Company, die heutzutage aber keine Kronkorken mehr herstellt.



Fassabfüllung

**Fassabfüllung:** Vor Einführung moderner Fässer aus Aluminium und Edelstahl in den **1950er**-Jahren wurden Bierfässer aus Eichholz hergestellt. Dazu beschäftigten viele Brauereien Schächler, die die Fässer herstellten und pflegten und für die Wartung der hölzernen Lagergefäße und Gärbottiche verantwortlich waren. Das größte Problem beim Abfüllen der Bierfässer war früher der Verlust an Kohlensäure. Erst das Abfüllen unter Gegendruck mittels eines Isobarometers ermöglichte einen unveränderten Kohlensäuregehalt. Zudem konnte hiermit das Schäumen des Bieres unterbunden werden.



Trinkhalle

Die ersten **Trinkhallen**, die anfangs ausschließlich dem Verkauf alkoholfreier Getränke dienten, entstanden in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts im Zuge der Industrialisierung. Leitungswasser war früher ungekocht ein gesundheitliches Risiko. Die Arbeiter tranken stattdessen Bier und Schnaps. Um den umschlingenden Alkoholismus einzudämmen, förderten die Städte die Einrichtung von Trinkhallen, an denen alkoholfreie Getränke angeboten wurden. Sie entstanden hauptsächlich vor den Werktoeren von Zechen oder Fabriken, später auch an anderen öffentlichen Plätzen.



Eiskeller

**Eiskeller** sind ganz oder teilweise unterirdische Bauwerke, die früher zur Lagerung von Natureis dienten, welches übers Jahr zur Kühlung von Produkten benutzt wurde. Beim Brauen von untergäurigem Bier sind die Brauereien auf eine wirksame Kühlung angewiesen. Neben der raschen Abkühlung der heißen Würze auf eine Temperatur von 4 °C bis 6 °C und der Kühlung der Gärkeller auf diese Temperaturen muss der Lagerkeller auf Temperaturen von maximal 2 °C gehalten werden. Bei einer Brauerei von 20.000 hl jährlicher Produktion wurde mit einem Verbrauch von 2500 Tonnen Eis gerechnet.



Bierstadt Dortmund

Die **Dortmunder** Biergeschichte beginnt offiziell im Jahr **1266** mit der urkundlichen Erwähnung eines Bieres, das in der damaligen Hansestadt gebraut wurde. Ein wichtiger Meilenstein in der Dortmunder Braugeschichte war das Jahr **1293**. König Adolf von Nassau verlieh der Stadt das Recht, Bier zu brauen. Dortmund wurde viel später durch Kohle und Stahl zum Industriezentrum, zu einer Arbeiterstadt – und das Bier zum Getränk Nummer Eins. Schon damals kannte man als weltweite Dortmunder Bierspezialität das Dortmunder Export. Mit dieser Biersorte, die weniger herb ist, aber haltbarer als das Pils, erwarb sich Dortmund den Ruf der Bierstadt Nummer 1.



Bierstadt  
Milwaukee

Für einen Großteil der **Milwaukee**-Geschichte war die Stadt als „Bierhauptstadt der Welt“ bekannt. Die Bierproduktion in Milwaukee geht bis in die **1850er** Jahre zurück und noch heute ist sie das bedeutendste Bierzentrum in den USA. Hier sind einige der größten amerikanischen Brauereien, wie Pabst, Schlitz, Miller und Blatz zu Hause. Das ist nicht verwunderlich wenn man bedenkt, dass sehr viele Einwanderer der Stadt aus Deutschland kamen. Größere Restaurants warten mit eigenen Brauereien auf und so gibt es in Milwaukee für fast jeden Geschmack ein passendes Bier.

Oktoberfest  
München

Das **Oktoberfest** ist das weltweit größte Volksfest. Es wird seit **1810** jährlich auf der Theresienwiese ausgerichtet (mit Absagen wegen Kriegen oder Pandemien) und ist ein bedeutender Wirtschaftsfaktor für die Stadt. Anlässlich der Hochzeit von Kronprinz Ludwig von Bayern und Prinzessin Therese am **12. Oktober 1810** fanden in München zahlreiche Feiern statt, darunter ein Pferderennen am 17. Oktober. Auf dieses geht das Fest zurück. Für das Oktoberfest brauen einige Münchener Brauereien ein spezielles Bier, das eine Stammwürze von mindestens 13,5 % aufweisen muss und circa 5,8 bis 6,4 % Alkohol enthält.



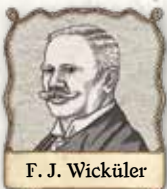
Festwagen

Zur Belieferung der näheren Umgebung legten sich die örtlichen Brauereien zahlreiche Pferde und Wagen zu. Für ein halbes Jahrhundert gehörten die von starken Kutschern gefahrenen und von schweren Kaltblütern gezogenen Fassbierwagen zum Stadtbild. Der Einzug der Brauereien als feierlicher Auftakt des Oktoberfestes geht zurück auf das Jahr **1887**, als der damalige Wirt Hans Steyrer erstmals von seiner Gaststätte in der Tegernseer Landstraße samt Personal, Blaskapelle und einer Bierladung auf die Theresienwiese zog.



Biergarten

Der **Biergarten** entstand aus dem Ausschank von Bier durch den Brauer aus einem Bierkeller ohne das für den Betrieb einer Schänke erforderliche Krugrecht. Der Ausschank aus den Kellern wurde erstmals **1812** im Isarkreis, später zu Oberbayern offiziell zugelassen. Diese Entstehung prägt das bestehende Erscheinungsbild eines traditionellen Biergartens in Bayern, in dem der Gast unter Schatten spendenden Bäumen sitzt und seine Speisen selbst mitbringen darf.



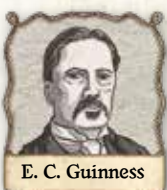
F. J. Wicküler

**Franz Josef Wicküler** zeigte früh Interesse am Brauwesen und übernahm **1876** als verbliebener Sohn nach dem Tod seines älteren Bruders die Leitung der Brauerei. Unter seiner Leitung verfünffachte sich die Produktion zwischen **1876** und **1916**. Wickülerer hinterließ eine der führenden Brauereien im Bergischen Raum, gemessen an Kapital- und Betriebsausstattung, Produktion, Export und der Größe der baulichen Anlage.



G. A. Heineken

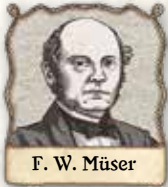
**1864** kaufte **G. A. Heineken** mit Unterstützung seiner Mutter im Alter von 22 Jahren die Brauerei De Hooiberg - damals die größte Brauerei in Amsterdam. Hier wurde seit **1592** Bier gebraut. Kurz darauf gründete Heineken die Heineken Brouwerij, die am 12. Juli **1864** ins Handelsregister der Stadt eingetragen wurde. Bis **1886** wurde obergäriges, danach nach deutschem Vorbild untergäriges Bier hergestellt. Nach der Übernahme von SABMiller durch Anheuser-Busch InBev ist die Heineken Gruppe der zweitgrößte Brauereikonzern der Welt.



E. C. Guinness

**Edward Cecil Guinness, 1. Earl of Iveagh** war ein irischer Geschäftsmann und Philanthrop. Durch den wirtschaftlichen Erfolg der Guinness Brauerei, die er nach dem Tod seines Vaters erst zusammen mit seinem Bruder Arthur und ab **1876** dann alleine leitete, war Guinness ab **1886** der reichste Mann Irlands. **1889** zog er sich aus der Leitung der Brauerei zurück, blieb aber Mehrheitsaktionär.





F. W. Müser

**Heinrich Müser** gründeten mit seinem Bruder **1866** die Dampfbrauerei Müser im heutigen Bochum-Langendreer. Die Familie Müser hatte an der Hauptstraße bereits seit **1806** eine Brauerei, eine Schankwirtschaft und einen Laden betrieben. Die Brüder erkannten, dass eine industrielle Ausrichtung erforderlich ist und dass der Trend in die Richtung „heller“ bayerischer Biere ging. Durch den Gang an die Börse erhielten die Brüder das notwendige Kapital für den Ausbau zur Großbrauerei. **1885** wurden die Erzeugnisse der Brauerei auf der Weltausstellung in Antwerpen mit der Silbermedaille ausgezeichnet.



Franz H. Wenker

**Heinrich Wenker** erlangte als Begründer der modernen Brauindustrie in Dortmund und als Mäzen große Bedeutung. Seine Vorfahren waren seit Generationen als Bierbrauer und Gastwirte in der „Krone am Markt“ in Dortmund tätig. In den **1840er** Jahren ging Wenker nach München zur Franziskaner-Brauerei und lernte dort die untergärige bayerische Braumethode kennen. Die neue Brauart unterschied sich von der bis dahin gebräuchlichen Herstellung des wenig haltbaren Braun- oder Altbieres nicht nur durch die Verwendung untergäriger Hefe, sondern auch durch die Notwendigkeit der Kühlung in speziellen Kühl- und Lagerräumen.



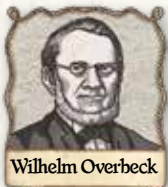
Adolf I. Mautner

**Adolf Ignaz Mautner** war ein österreichischer Industrieller. Mautner trat ab **1840** als Pächter des Brauhauses St. Marx auf, das er **1857** kaufte. **1843** stellte der technisch innovative Brauereifachmann erstmals untergäriges Bier her und lagerte es mit Hilfe neuer Kühlvorrichtungen („Abzugbier“). Mit seinem Schwiegersohn produzierte er **1847** erstmals Presshefe, wofür er einen von der Wiener Bäckerinnung ausgesetzten Preis gewann. [Die Unternehmernastie Mautner Markhof AG geht auf ihn zurück.



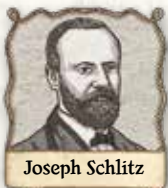
Carl von Linde

**Carl Paul Gottfried Linde**, seit **1897** Ritter von Linde war ein deutscher Ingenieur, Erfinder und Gründer eines heute internationalen Konzerns, der Linde plc. Carl Linde entwickelte **1873** eine Kältemaschine, die Eis für Brauereien erzeugte. Sie ist Grundlage der heutigen Kühlschränke. Mithilfe seines Linde-Verfahrens konnte er als erster in großem Maßstab Luft verflüssigen. Er gilt als Pionier der Kälte- und der Tieftemperaturtechnik.



Wilhelm Overbeck

**Wilhelm Overbeck** war ein deutscher Industriepionier und Kaufmann. Die Familie Overbeck stammte ursprünglich aus Altena, wo sie Posten als Ratsherren und Bürgermeister bekleidete. Wilhelm Overbeck übernahm nach dem Tod seines Vaters Peter Overbeck eine Fabrik für Bieressig am Dortmunder Ostenhellweg. Um **1840** entstand aus diesem Geschäft die Löwenbrauerei vorm. Peter Overbeck AG. Overbeck nutzte sehr früh die Möglichkeiten der frühen Industrialisierung. Mit Dampfmaschineninsatz und moderner Kühlung wurde die Löwenbrauerei zur umsatzstärksten Brauerei in Westfalen.



Joseph Schlitz

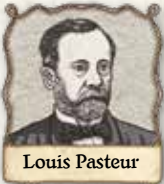
**Joseph Schlitz**, der aus Mainz stammte, emigrierte **1850** in die USA. **1856** stieg er dann in das Management der *Krug Brewery* auf. Sein Erfolg wuchs, als er **1871** nach dem Großen Brand von Chicago hunderte von Bierfässern als Spende nach Chicago sandte. Viele der dortigen Brauereien öffneten nach dem Großbrand nicht wieder und so übernahm Schlitz die dortigen Marktanteile. Das Bier der *Joseph Schlitz Brewing Company* wurde mit einem der bekanntesten amerikanischen Werbeslogans populär gemacht: „*The beer that made Milwaukee famous*“.



Lorenz Enzinger

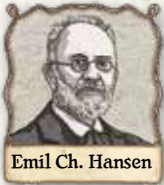
**Lorenz Adalbert Enzinger** war ein deutscher Erfinder und Unternehmer, der **1878** durch die Erfindung eines Bierfilters bekannt wurde. Den er unter der Bezeichnung „Enzinger's Universal-Schnellfilter“ vermarktete. Bei der Filtration von Bier hielten die Filter Hefepartikel zurück, was das Bier haltbarer machte und damit auch ermöglichte, es über längere Strecken zu transportieren. Dies war eine revolutionäre Neuerung. Wenngleich Großbrauereien heute andere Filtertypen verwenden, so setzen kleinere Brauereien bis heute den Enzinger-Filter ein, wenngleich etwas optimiert.





Louis Pasteur

**Louis Pasteur** war ein französischer Chemiker, Physiker, Biochemiker und Mitbegründer der medizinischen Mikrobiologie. Pasteur beschrieb verschiedene Formen der Gärung und erkannte, dass diese verschiedenartige Mikroorganismen voraussetzt. Eine praktische Konsequenz dieser Arbeiten war ein Verfahren zur Haltbarmachung flüssiger Lebensmittel, die Pasteurisierung.



Emil Ch. Hansen

**Emil Christian Hansen** war ein dänischer Botaniker. Sein Studium der Naturwissenschaften finanzierte er durch das Schreiben von Novellen. Später beschäftigte er sich mit mikrobiologischen Fragen der Hefereinzucht. Als Angestellter der Carlsberg-Laboratorien in Kopenhagen entdeckte er, dass unter dem Begriff Hefe verschiedene pilzliche Organismen verstanden werden müssen und dass die einzelnen Stämme in Reinzucht kultiviert werden können.



Der Adler

Die **Dampflokomotive „Adler“** war die erste funktionsfähige in Deutschland eingesetzte Lokomotive. Sie wurde aus England importiert und versah 22 Jahre zwischen Nürnberg und Fürth ihren Dienst. Dabei machte man auch einen Versuch mit der Güterbeförderung, und die erste Sendung waren – bezeichnend genug für das Bayernland – ein paar wohlgefüllte Fäßlein Bier. Am **11. Juli 1836** nämlich wurde dem Bierbrauer Lederer gestattet, besagte zwei Fäßchen an den Wirth in Fürth zu senden.



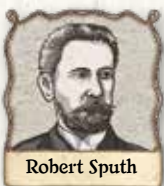
Karl J. N. Balling

**Karl Josef Napoleon Balling** war ein böhmischer Chemiker und Fachmann für Hüttenwesen. Balling war einer der Begründer der wissenschaftlichen Gärungschemie in Böhmen. Er erfand **1843** das nach ihm benannte Balling Saccharimeter, eine Dichtespindel zur Bestimmung der Konzentration von wässrigen Zuckerlösungen. Dieses Saccharimeter führte er auch in der Brauereiindustrie ein und begründete die sog. Attenuationlehre oder Saccharometrische Bierprobe, die einen mathematischen Zusammenhang zwischen dem Alkoholgehalt, dem wirklichen Extraktgehalt und der Konzentration der Stammwürze des Bieres herstellt.



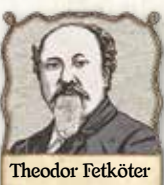
Luise Wenker

Nach der Heirat mit Franz Heinrich Wenker leitete **Marie Luise Wenker** in den **1860er** Jahren das Gasthaus „Zur Krone“ am Markt in Dortmund. Zur Krone gilt als Stammhaus der Kronenbrauerei und wird **1430** erstmalig urkundlich erwähnt.



Robert Sputh

**Robert Ludwig Sputh** war ein sächsischer Unternehmer und gilt als einer der Erfinder des Bierdeckels. **1892** ließ er sich ein „Verfahren der Herstellung von Holzfilzplatten oder Holzfilzdeckeln“ patentieren, die als Bierglasuntersetzer verwendet wurden. Die neuen saugfähigen Bierdeckel aus Holzschliff ersetzten bisher in der Gastronomie verwendete Untersetzer aus Filz. Spuths Bierdeckel wurden weltweit – „bis nach Brasilien“ – ausgeliefert.



Theodor Fetkötter

**Theodor Fetkötter** übernimmt **1867** das Friesische Brauhaus und legt damit die Grundlage für den Erfolg der Marke Jever. Mit seinen innovativen Ideen schafft es Fetkötter, sich von den rund 20 Brauereien in der Umgebung abzusetzen. Aus einer Reihe guter Ideen entsteht die Erfolgsgeschichte des friesischen Gerstensaftes: Statt in Krüge füllt Theodor Fetkötter das Bier in dunkelgrüne Flaschen ab, investiert in neueste Technik, schaltet Werbe-Anzeigen und baut das Vertriebsnetz aus. Fündig wird er auch bei seiner beschwerlichen Suche nach einer eigenen Quelle. **1894** legt Fetkötter die erste Wasserleitung für das Brauhaus und die Stadt Jever.





Schützenlied

**Coletta Möritz** erlernte den Beruf der Kellnerin in München. Im „Sternecker Bräu“ traf sie mit dem Maler Friedrich August v. Kaulbach zusammen, der sie **1878** kurzerhand malte. Das 2,8 x 5 m große Ölbild mit dem Biermadl auf dem rollenden Fass mit neun schaumigen Maßkrügen und statt der Kappe eine Schützenscheibe auf dem Kopf machte im Juli **1881** beim 7. Deutschen Bundesschießen auf der Theresienwiese als Dekoration einer Bierbude weltweit Furore. Der Maler hatte das Bild dem Festausschuss geschenkt. Das Bierzelt trug den Namen „Zur Schützenlied“.



Maßkrug

Bis **1811** waren im damaligen Königreich Bayern für eine Maß unterschiedliche Mengen definiert (beispielsweise in Würzburg 1,17 Liter). Diese wurden mit 1,069 Litern Inhalt („bayerische Maß“) vereinheitlicht. Mit Gesetz vom **29. April 1869** wurde die Maß zum **1. Januar 1871** zugunsten des metrischen Liters abgeschafft, wurde jedoch weiterhin verwendet. Erst ab 1885 begannen die Hersteller von **Maßkrügen** mit der Umstellung auf das neue Maß.

Bierstadt  
Pilsen

**Pilsen** ist die viertgrößte Stadt Tschechiens im Westen von Böhmen. Bekannt ist Pilsen vor allem wegen des Pilsner Biers und der Škoda-Werke. Pilsner Urquell ist ein seit **1842** in Pilsen von Plzeňský Prazdroj produziertes Bier. Das Pilsner Urquell war das erste nach Pilsner Brauart hergestellte Bier, fast alle bekannten späteren Lagerbiere basieren auf diesem original Pilsner Bier. Für die Herstellung wird Saazer Hopfen aus den traditionellen Anbaugebieten in Nordböhmen verwendet. Der Markenname bezieht sich auf den Herkunftsort Pilsen.



## Anmerkung des Autors

Die Idee, ein Stück „Ruhrgebiet“ in ein Brettspiel zu packen, hatte ich schon 2004 und Kohle war dabei lange das zentrale Element. Als gebürtiger Dortmunder kommt man dann zwanösläufig auch zum Thema Bier. Letztlich gab ein Besuch im Brauerei-Museum 2016 den Anstoß, ein Spiel über die Entwicklung des Brauwesens zu machen. Ausgangspunkt der Entwicklung für die Bier Pioniere war Jamey Steömaier's „Viticulture“. Die mehrfache Nutzung von Spielkarten aus La Granja von Andreas „Ode“ Odendahl hat mich zum Kartenmechanismus dieses Spiels inspiriert. Das Nehmen von Karten aus der Auslage stammt von Mathias Wiggöes „Arche Nova“. Der Autor bedankt sich ganz besonders bei Claudia Görldt und Patrick Enöer für die vielen Testrunden von Beöinn an.





# 1850

Die Geschichte des Bierbrauens reicht zurück bis ins antike Ägypten und Mesopotamien, und im Laufe der Jahrhunderte haben verschiedene Kulturen und Regionen ihre eigenen einzigartigen Biere entwickelt, wobei nicht zuletzt Deutschland als „Bierland“ gilt.

Zu Beginn der Industrialisierung ab etwa 1850 entwickeln die Spieler als Braumeister ihre eigene kleine Haus-Brauerei zu einer Großbrauerei, indem sie immer mehr verschiedene Biersorten brauen, den Brauprozess mit neuen Erfindungen wie Kältemaschine oder Bierfilter verbessern, die Effizienz ihrer Arbeiter erhöhen und mit Bierlieferungen und anderen Aktionen versuchen, viele Siegpunkte zu erreichen, um ihre Brauerei zur Nummer 1 zu machen. Bier trinken ist einfach, aber es zu brauen, zu vertreiben und dabei besser zu sein als die Konkurrenz, ist eine völlig andere Sache ...

## **Vielen Dank an alle Testspieler (auch alle die hier nicht namentlich genannt werden) Die Bierpioniere Testspieler:**

Kristine Spitzer, Aline Spitzer, Chris Schlotterbeck, Alex „Königs“ Skroblin, Patrick „Elu“ Ehlert, Alexander „Alu“ Ehlert, Marcel „Maru“ Rudnik, Claudia Görldt, Patrick Enger, Michael Naujokat, Hanna Kamnitz, Reinhard Kuschmierz, Matthias Schulz, David Maponya, Karsten Höser, Spieleautorentreffen Mittleres Ruhrgebiet, Herner Spielewahnsinn, Ratinger Spieletage, Tanja Meusel, Marcus Meusel, Micha Tarnutzer, Andre Marti, Birte Stobbe, Boris Stobbe, Roland Lange, Ulf Glinka, Achim Hergenhahn, Thomas Licher, Alexandra Schramm, Richard Lehmann, Audrey Lehmann

### **Credits**

Autor: Thomas Spitzer  
Grafik: Harald Lieske  
Redaktion: Henning Voss  
Spieleanleitung & Lektorat: Ferdinand Köther  
Satz: INDEGO GmbH - [www.indego.net](http://www.indego.net)

© 2023 Spielefaible®  
Anregungen, Fragen und Kritik bitte an: [info@spielefaible.de](mailto:info@spielefaible.de)

Spielefaible, 25582 Kaaks, Germany  
[www.spielefaible.de](http://www.spielefaible.de)

