

THE COFFEE TRADING HANDBOOK

커피 산업에 대한 포괄적인 지침서

ANDRÉ SPIL & ROLF SAGEL

Travis D. Hill & Donny Behne가 편집했습니다.

Ch Yu(<https://Rigmarole.blog>)가 한국어로 번역하고 편집했습니다.

FIRST
EDITION

1970

Coffee is always
a good idea



INTRODUCTION

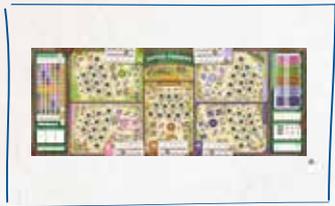
커피 트레이더는 1970년대 중남미, 아프리카, 아시아를 배경으로 합니다. 전 세계 수 천 명의 커피 농부들이 작은 산비탈에서 커피 플랜테이션을 운영하며 가족들을 부양하고 있습니다.

농부들은 적은 양의 보수를 위해 하루 종일 일하지만, 커피 농장의 미래는 밝습니다. 공정무역단체는 농부들의 협동 조합 설립을 지원함으로써 그들의 생활 환경 개선을 위해 노력하고 있습니다. 이는 농부들이 더 나은 가격의 계약을 체결하고 새로운 플랜테이션을 위한 대출을 받을 수 있게 하며, 교육을 제공하고 그들의 삶, 가족, 사회, 환경의 질을 향상시키는 데에 도움을 줍니다. 커피 트레이더에서는 농부들이 수확한 맛있는 아라비카 커피 원두가 안트워프 지역—그리고 전 세계에서—의 크고 작은 커피 로스터들에게 팔립니다.

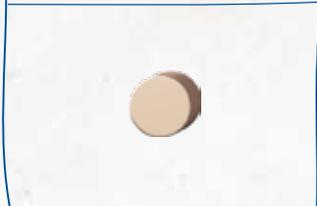
Coffee
TRADERS

Contents

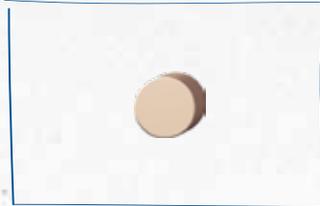
GENERAL



게임 보드 1개



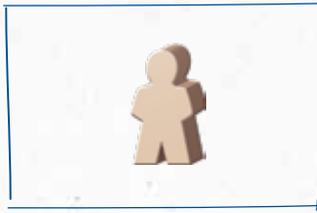
단계 마커 1개



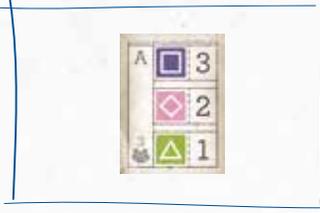
시대 마커 1개



동전 55개



일꾼 60개



계약서(A-F로 표시된) 30개



아라비카 카운터 30개



동물 카운터 15개



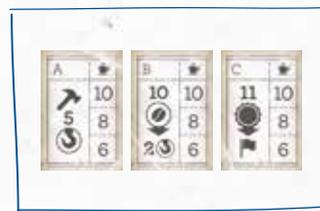
자유 동물 카운터 7개



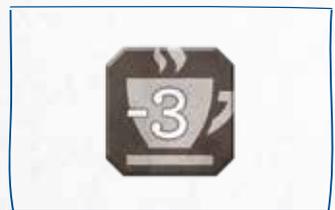
재고 카운터 15개



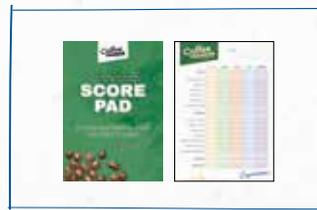
자유 재고 카운터 5개



마일스톤(3xA, 3xB, 3xC) 9개

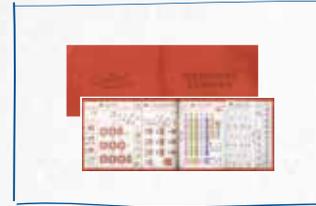


-3점 토큰 6개



점수 기록표 1개

PLAYER



플레이어 보드 1개

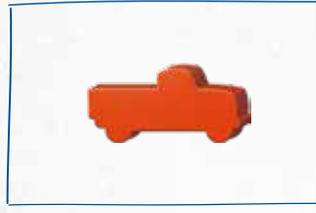


4x 검정 1x 플레이어 색상

액션 큐브 5개



상인/용역업자 6개



트럭 2개



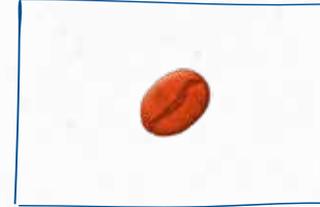
당나귀 9개



사향고양이 6개



회사 마커 6개



점수 마커 18개



커피 큐브 6개



플랜테이션 11개



거래 카운터 1개



건물 14개

Game board setup



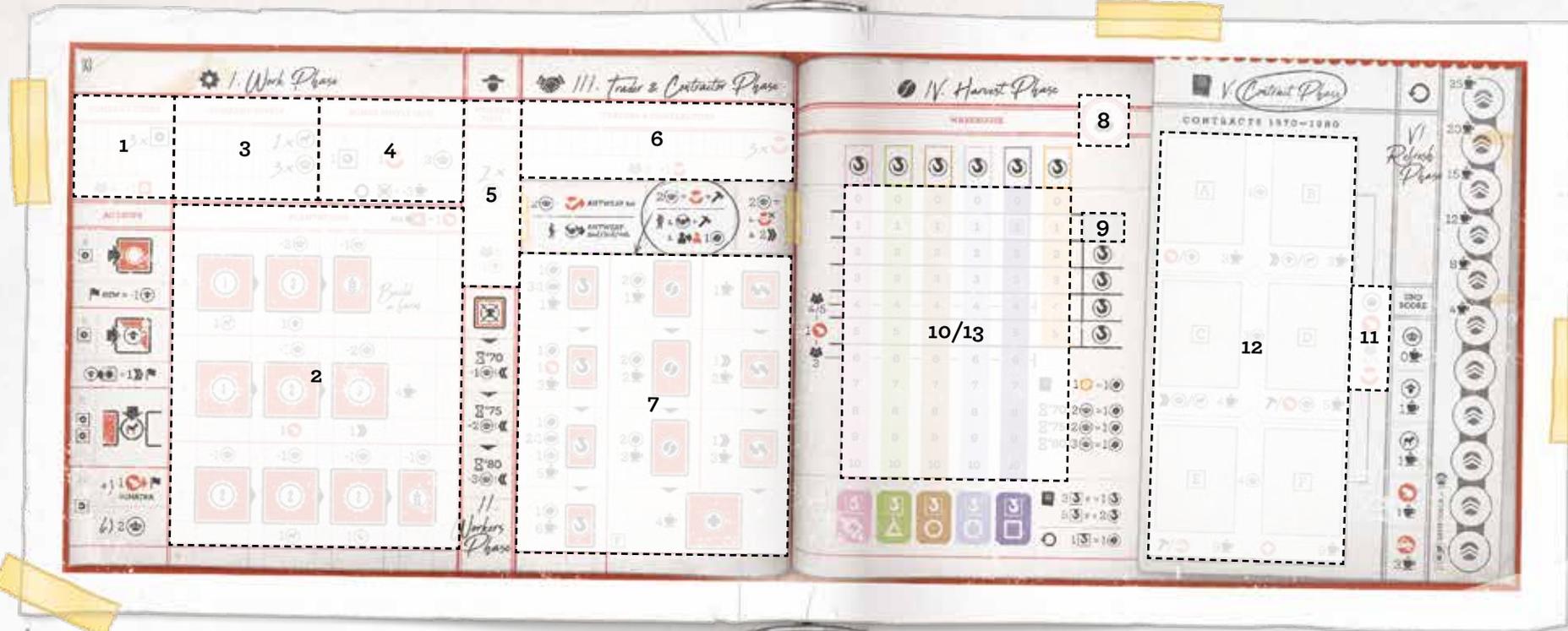
- 테이블 중앙에 메인 보드를 놓습니다. 플레이어들은 플레이어 보드와 색상이 같은 구성물들을 가져옵니다.
- 동전 1개를 5개의 각 무역소에 놓습니다. 또, 각 무역소와 일치하는 재고 카운터를 3개씩 놓습니다.
 - 3인 게임에서, 세 번째 위치에 동전을 놓습니다.
 - 4인 게임에서, 네 번째 위치에 동전을 놓습니다.
 - 5인 게임에서, 다섯 번째 위치에 동전을 놓습니다.

- 일꾼 6개를 5개의 모든 도심지에 놓습니다.
- 아라비카 카운터를 뒷면으로 섞습니다. 각 계약서 보너스 공간에 보드에 표시된 양에 해당하는 앞면 아라비카 카운터 더미를 만듭니다. 남은 아라비카 카운터는 상자로 돌려놓습니다.
- 협동 조합과 일치하는 색상의 동물 카운터 1개와 자유 동물 카운터 1개를 각 협동 조합에 놓습니다.
- 5가지 다른 종류의 동물 카운터를 무작위로 골라 커피 바의 "6" 공간에 1개씩 놓습니다.

- 자유 동물 카운터 1개씩을 코피 루악 바의 3과 4 공간에 놓습니다.
- 4인 게임에서, 자유 재고 카운터 4개를 놓습니다. 5인 게임에서, 자유 재고 카운터 5개를 커피 바 옆에 놓습니다.
- 남은 동전과 일꾼을 보드 옆에 일반 공급처로써 놓습니다.
- 시기 마커를 시기 트랙의 1970에, 단계 마커를 1단계에 놓습니다.
- 플레이어들의 회사 마커 1개씩을 섞고 무작위로 차례 순서 트랙에 놓습니다.

- 마일스톤을 문자(A, B 그리고 C)에 따라 분류합니다. 각 더미를 구분해 섞고 메인 보드의 마일스톤 영역에 있는 지정된 공간에 1장씩 앞면으로 놓습니다. 사용하지 않고 남은 마일스톤은 상자로 돌려놓습니다.
- 플레이어들은 그들의 회사 마커 1개를 아라비카 트랙의 각 라인 왼쪽에 놓습니다.
- 플레이어들은 상인 1개와 트럭 1개를 아라비카 트랙 근처 메인 보드의 옆에 놓습니다.
- 플레이어들은 사향고양이 1개를 수마트라에 놓습니다.

Player board setup



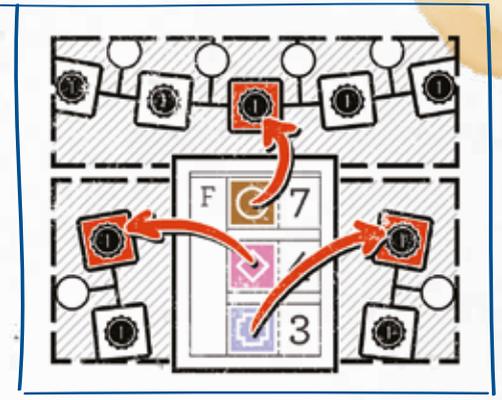
General ledger

- 액션 큐브 3개를 회사 큐브 영역에 놓습니다. 네 번째 검은 액션 큐브는 일단 치워놓습니다.
 - 4인 게임에서, 자기 색상의 액션 큐브 1개를 회사 큐브 영역에 놓습니다.
- 플랜테이션과 농장을 플레이어 보드의 지정된 공간에 놓습니다. 남은 플랜테이션은 일단 한쪽으로 치워놓습니다.
- 동전 3개와 당나귀 1개를 가져와 자신의 회사 공급처에 놓습니다.
- 동전 3개와 네 번째 검은 액션 큐브 그리고 상인 1개를 가져와 보너스 공급처에 놓습니다.
- 일꾼 2개를 가져와 자신의 일꾼 풀에 놓습니다.
 - 5인 게임에서, 일꾼 1개만 사용합니다.
- 상인 3개를 자신의 상인&용역업자 영역에 놓습니다.
 - 3인 게임에서, 대신에 상인 4개를 사용합니다.
- 건물들을 건물 영역의 해당하는 공간에 놓습니다.
- 거래 카운터를 '4:1' 면이 위로 오게 놓습니다.
- 마지막 창고를 창고 트랙의 맨 위 음영 처리된

- 공간에 놓습니다.
- 커피 큐브 6개를 일치하는 창고 트랙의 '0'에 놓습니다.
- 5가지 다른 종류의 동물 카운터를 플레이어들에게 무작위로 1개씩 줍니다. 카운터를 사향고양이와 함께 계약서 옆에 놓습니다. 남은 동물 카운터는 상자로 돌려놓습니다.
 - 4인 혹은 5인 게임에서, 상인 1개도 놓습니다.
- 계약서를 문자(A부터 E)에 따라 분류합니다. 각 더미를 구분해 섞고, 플레이어들에게 문자 당 1개씩 줍니다. 그 후 플레이어들에게 각자의 E 계약서의 숫자와 일치하는 F 계약서를 줍니다. 계약서를 플레이어 보드의 해당하는 공간에 놓습니다.
 - 좌측 하단에 3인 게임 혹은 4인 혹은 5인 게임을 나타내는 표시가 있습니다.
- F 계약서를 참조해 시작 시 커피 양을 결정합니다. 가장 위에 있는 커피 품종을 2개, 나머지 2종류의 커피 품종을 1개씩 받아야 합니다. 해당 커피 큐브를 각 트랙에서 전진시킵니다.
 - 5인 게임에서, 플레이어들은 또한 E 계약서에서

- 가장 위에 있는 커피 품종을 아라비카 트랙에서 1개 받습니다. 회사 토큰을 각 트랙에서 전진 시킵니다.
- 모든 플레이어는 F 계약서에 표기된 아라비카 커피 품종에 따라 나머지 1단계 플랜테이션 3개를 메인 보드의 협동 조합에 놓습니다:
 - 가장 위 커피 품종에 해당하는 협동 조합에, 1단계 플랜테이션을 "1"열의 5개 공간 중 가운데 공간에 놓습니다.
 - 두 번째 커피 품종에 해당하는 협동 조합에, 1단계 플랜테이션을 "1"열의 5개 공간 중 가장 오른쪽에 놓습니다.
 - 세 번째 커피 품종에 해당하는 협동 조합에, 1단계 플랜테이션을 "1"열의 5개 공간 중 가장 왼쪽에 놓습니다.

Note 가장 왼쪽이나 가장 오른쪽 위치를 결정할 때, 항상 협동 조합을 기준으로 놓는 것이며 플레이어들이 보드 주변에 앉은 위치를 기준으로 판단하는 것이 아닙니다.



- 남은 모든 게임 구성물들을 플레이어 보드 옆에 놓습니다: 이것들은 게임 도중에 사용됩니다.

게임 경험이 있는 플레이어들:

- 게임을 몇 번 해보았다면 세 번째 플랜테이션을 자신이 선택한 협동 조합에 자유롭게 놓을 수 있습니다.
- 4인 혹은 5인 게임에서 경험이 있는 플레이어들은 새로운 플레이어들과 게임을 할 때 3인 게임 계약서를 사용할 수 있습니다.

Component breakdown GAME BOARD



마일스톤

언제든지 마일스톤을 달성했다면 마커를 사용 가능한 첫 번째 자리에 놓습니다. 이 점수는 게임 종료 시 추가됩니다.

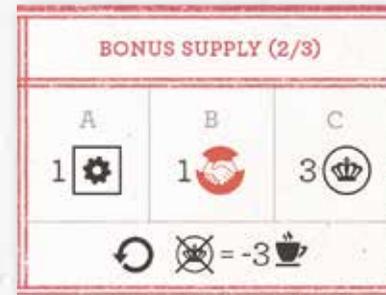
아라비카 트랙

모든 아라비카 카운터, 동물 카운터, 혹은 아라비카 전진 표시를 얻을 때마다 해당 아라비카 트랙을 한 칸씩 전진시킵니다.

- 해당하는 공간에 도달하면 표시된 보너스를 받습니다.
 - 처음으로 모든 5개의 트랙이 두 번째 칸에 도달했다면, 상인을 받아 상인 & 용역업자 영역에 놓습니다.
 - 처음으로 모든 5개의 트랙이 세 번째 칸에 도달했다면, 트랙을 받아 회사 공급처에 놓습니다.
 - 표시된 보너스 공간에 도달할 때마다, 보너스를 받아 회사 공급처에 놓습니다. (동전과 당나귀)
 - 동전은 모든 플레이어가 얻을 수 있습니다.
 - 당나귀는 처음 도달한 플레이어만 얻을 수 있습니다.
- 회사 토큰이 동전이나 당나귀 위에 있다면 플레이어들은 트랙의 뒤로 후퇴시킬 수 없습니다.
 - 1칸 되돌아가도 상인이나 트랙을 되돌려주지는 않습니다.
- 아라비카 트랙의 '4' 점수 공간은 한 명의 플레이어만 차지할 수 있습니다.



Component breakdown PLAYER BOARD



보너스 공급처

플레이어 보드의 이 공간에는 액션 큐브 1개, 상인 1개, 동전 3개가 있습니다. 각 시기마다 자유롭게 3가지 자원 중 2가지를 골라 받을 수 있습니다. 자신의 차례에 상인 혹은 동전을 받았다면 보너스 공급처 영역에 놓습니다. 보너스 공급처에서 동전을 받으면 모든 동전을 회사 공급처로 옮겨야 합니다.

Example:

빨강은 동전 1개가 필요한 1단계 플랜테이션을 추가하고자 하지만 회사 공급처에 동전이 없습니다. 빨강은 보너스 공급처의 동전을 고르고, 받은 동전 3개를 모두 보너스 공급처에서 회사 공급처로 옮깁니다.

카운터 트랙

아라비카 카운터, 동물 카운터 혹은 자유 동물 카운터를 모을 때, 플레이어 보드 오른쪽 카운터 트랙의 사용 가능한 가장 아래쪽 공간에 놓습니다. 이미 획득한 카운터와 종류와 색상이 일치하는 카운터 (예: 인도네시아 아라비카 카운터)는 기존 카운터 위에 겹쳐 놓아야 합니다. 카운터를 놓은 뒤 즉시 해당 아라비카 1칸 전진시킵니다. 만약 자유 동물 카운터를 받았다면 원하는 칸을 골라 전진시킵니다.

카운터들은 조합하는 데 사용할 수 있습니다. 자유 동물 카운터는 어떤 색상의 카운터와도 조합할 수 있습니다.

Note: 각 공간은 결합된 카운터로 덮인 공간을 제외하고는 오직 한 종류의 카운터만 놓입니다. 이러한 방식으로 결합된 카운터는 트랙의 나머지 공간에 재사용할 수 없습니다.

같은 색상의 카운터 2개는 트랙의 같은 공간을 덮을 수 있습니다. 쌍을 이루기 위해, 다른 카운터가 남아있는 한 이전에 다른 공간에 놓은 카운터를 사용할 수 있습니다. 카운터 2개를 결합한 뒤 카운터 트랙의 사용 가능한 다음 빈 공간에 놓습니다. 같은 색상의

Example: 노랑은 두 번째 브라질 동물 카운터를 받습니다. 노랑은 이미 브라질 아라비카 카운터 2개를 가지고 있습니다. 노랑은 브라질 아라비카 카운터 중 하나를 두 번째 브라질 동물 카운터와 결합해 카운터 트랙 옆의 빈 공간에 놓습니다.



Gameplay

커피 트레이더에서 각 플레이어는 벨기에 안트워프의 무역 회사를 대표합니다. 무역 회사의 목표는 세계 각지의 커피 농부들이 협동 조합과 협력할 수 있도록 돕고, 전 세계에서 용역업자들을 고용해 건물을 건설하는 것으로 농부들의 공동체를 발전시키는 데에 도움이 되도록 하며, 안트워프의 상인들이 수요를 충족시키기 위해 가능한 한 많은 커피를 수입하도록 하는 것입니다.

커피 트레이더는 3개의 시기로 나뉩니다. 각 시기는 6개의 단계로 구성되어 있습니다.

- ☛ 1단계: 노동 - 플레이어들이 커피 플랜테이션에서 액션을 수행합니다.
- ☛ 2단계: 일꾼 - 플레이어들이 플랜테이션으로 일꾼을 보냅니다.
- ☛ 3단계: 상인 & 용역업자 - 플레이어들이 안트워프와 거래합니다. 그리고/혹은 건물을 건설합니다.
- ☛ 4단계: 수확 - 플레이어들이 플랜테이션에서 커피를 수확합니다.
- ☛ 5단계: 계약서 - 플레이어들이 계약서를 완수하고 커피 바로 커피를 배달합니다.
- ☛ 6단계: 새로운 준비

각 단계 끝에, 단계 마커를 단계 트랙의 다음 공간으로 옮기고 게임을 진행합니다. 이것을 새로운 준비 단계까지 계속해 단계의 끝을 알립니다. 세 번째 시기가 끝난 뒤 게임이 종료됩니다.

☛ 1단계: 노동 단계

순서대로 플레이어들은 차례 중 협동 조합 액션 4개 중 1개를 수행합니다. 그 대신, 플레이어는 이 단계의 나머지 차례 동안 자신의 모든 행동을 포기하고 패스할 수 있습니다. 이 단계는 모든 플레이어가 패스할 때까지 계속됩니다. 플레이어들은 플레이어 보드에 큐브를 놓아 액션을 수행합니다. 플레이어는 한 액션을 여러 번 선택할 수 있습니다.

4가지의 협동 조합 액션이 있습니다:

액션 A: 협동 조합에 플랜테이션 추가하기

1, 2 그리고 3으로 이루어진 3가지 단계의 플랜테이션이 있습니다. 이것들은 게임이 끝났을 때 점수를 주는 수확된 커피의 질을 나타냅니다.

협동 조합에 플랜테이션을 추가하기 위해 일치하는 액션 공간에 액션 큐브 1개를 놓습니다.

플레이어 보드에서 사용 가능한 플랜테이션을 가져와 협동 조합 안의 공간에 놓습니다. 아래의 규칙이 적용됩니다:

1. 플레이어들은 플레이어 보드의 사용 가능한 3개의 행에서 가장 왼쪽의 플랜테이션을 사용해야 합니다.
 - 플랜테이션의 단계는 플랜테이션이 놓일 행의 단계와 일치해야 합니다. (예를 들어: 1단계 플랜테이션은 "1" 행 혹은 "1/2" 행의 공간에만 놓일 수 있습니다.)
2. 플랜테이션을 자신이 아직 플랜테이션을 놓지 않은 협동 조합에 추가한다면, 일꾼 풀의 일꾼 1개를 그 협동 조합의 도심지에 놓습니다. 새로운 협동 조합의 첫 플랜테이션은 "1" 행의 1단계 플랜테이션이어야 합니다.

← Example:

파랑은 1단계 플랜테이션을 가져와 인도네시아 협동조합 "1" 행의 가능한 공간에 놓습니다. 그 협동 조합의 첫 플랜테이션이므로, 일꾼 1개를 일꾼 풀에서 가져와 도심지에 놓습니다. 1단계 플랜테이션을 건설하기 위해 당나귀 1개를 가져와 회사 공급처에 놓습니다.

15페이지의 조건에 덧붙여, "1/2" 행과 "2/3" 행에 플랜테이션을 놓는 추가적인 규칙이 있습니다.

- 2단계 플랜테이션을 놓을 때, 동전 1개를 지불합니다.
- 3단계 플랜테이션을 놓을 때, 동전 2개를 지불합니다.

"1/2" 행에 플랜테이션 추가하기

"1/2" 행에는 아래 나열된 규칙에 따라 1단계 혹은 2단계 플랜테이션을 건설할 수 있습니다:

- "1" 행의 플랜테이션 중 하나와 경로를 따라 연결된 "1/2" 행에서 사용 가능한 건물 공간을 선택합니다.
 - 연결된 경로는 다른 플레이어들의 당나귀가 사용할 수 없습니다.
- 만약 경로가 비었다면, 회사 공급처에서 당나귀를 1개 가져와 놓아야 합니다.
- "1/2" 행의 각 플랜테이션을 위해 그 협동 조합의 "1" 행에 플랜테이션 1개를 가지고 있어야 합니다.

"2/3" 행에 플랜테이션 추가하기

"2/3" 행에는 2단계 혹은 3단계 플랜테이션을 건설할 수 있습니다. 아래 나열된 규칙에 따라 2가지 방법으로 플랜테이션을 건설할 수 있습니다.

A. 당나귀로 건설:

- "1/2"행의 플랜테이션 중 하나와 경로를 통해 연결된 "2/3" 행의 공간을 선택합니다.
 - 연결된 경로는 다른 플레이어들의 당나귀가 사용할 수 없습니다.
- 만약 경로가 비었거나 혹은 자신의 당나귀 1개만 있다면 회사 공급처에서 필요한 수의 당나귀를 가져와 놓아야 합니다.

B. 트럭으로 건설:

- "2/3" 행의 사용 가능한 건물 공간을 선택합니다.
- "1/2" 행에는 플랜테이션이 필요하지 않습니다. (당나귀 대신 트럭을 사용하므로)
- "2/3" 행의 각 플랜테이션을 위해 그 협동 조합의 "1" 행에 플랜테이션 1개를 가지고 있어야 합니다.
- 연결 경로에 다른 플레이어의 당나귀가 없는 건설 공간을 선택해야 합니다.
 - 만약 모든 경로에 다른 플레이어들의 당나귀가 있다면 건설 공간을 선택할 수 없습니다.



Note:

플레이어의 회사 공급처에 있는 당나귀와 트럭은 플랜테이션을 추가하는 액션을 수행할 때에만 연결 공간에 놓을 수 있습니다. 당나귀 사육 액션을 수행해 놓인 당나귀는 회사 공급처에 놓이지 않고 즉시 연결 공간에 놓입니다.

트럭을 사용해 세 번째 행에 있는 모든 위치에 놓을 수 있지만, 단 하나의 플랜테이션만 연결할 수 있습니다.

플레이어 보드의 플랜테이션 아래에 표시된 보너스를 얻어 일꾼 풀, 회사 공급처 혹은 수마트라 협동 조합에 놓습니다.

- 만약 협동 조합의 "1/2" 혹은 "2/3" 행에 플랜테이션을 추가한다면, 해당 커피 품종의 아라비카 트랙을 즉시 1칸 전진시킵니다.
- 세 번째 행에 플랜테이션을 추가하는 플레이어도 사용 가능한 동물 카운터 1개를 얻습니다.

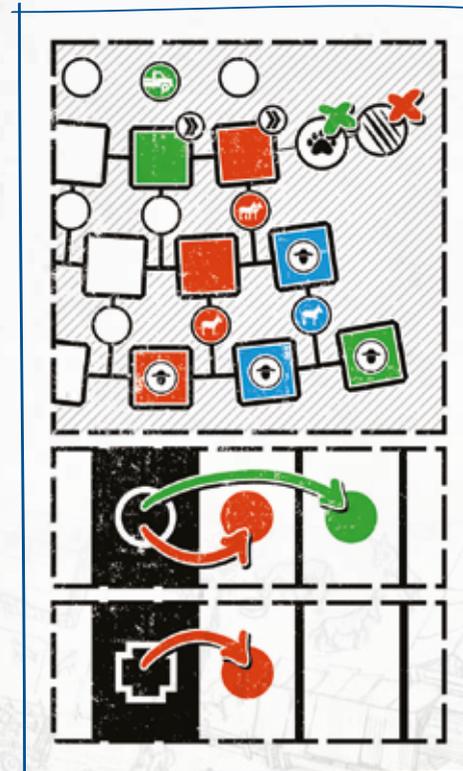
플레이어 보드의 행에서 모든 플랜테이션을 제거하면, 농장을 사용할 수 있습니다. 동전 1개를 지불하고 즉시 농장을 원하는 협동 조합에 놓을 수 있습니다. 건설할 수 없거나 혹은 건설하지 않는다면 농장은 게임에서 제거됩니다.

자신의 모든 플랜테이션을 놓았다면 사향고양이를 일반 공급처에서 가져와 메인 보드의 수마트라 협동 조합에 놓습니다.

Example:

빨강은 인도네시아 협동 조합의 "2/3" 행에 2단계 플랜테이션을 놓기로 합니다. 빨강은 회사 공급처에서 당나귀 2개를 가져와 두 행 사이의 경로에 놓습니다. 빨강은 인도네시아 아라비카 트랙을 1칸 전진시키고 자유 동물 카운터를 가져오는 것을 선택합니다. 빨강은 콜롬비아 아라비카 트랙을 1칸 전진시키는 것을 선택합니다.

다음으로 초록은 인도네시아 협동 조합의 "2/3" 행에 3단계 플랜테이션을 놓기로 합니다. 초록은 회사 공급처에서 트럭을 가져와 세 번째 행 위의 사용 가능한 공간 중 하나에 놓습니다. 그 후 초록은 인도네시아 아라비카 트랙을 1칸 전진시키고 동물 카운터를 가져옵니다. 초록은 인도네시아 아라비카 트랙을 1칸 전진시킵니다.



Continue reading on next page

액션 B: 수확할 일꾼 보내기

이 액션을 통해 도심지에서 일꾼을 가져와 플랜테이션 위에 놓게 됩니다. 이 일꾼들은 4단계에서 커피를 수확합니다.

수확할 일꾼을 보내기 위해 일치하는 액션 공간에 액션 큐브 1개를 놓습니다.

1. 차례인 플레이어는 협동 조합을 선택합니다.
2. 중심지에서 일꾼을 가져와 각 플레이어의 플랜테이션 위에 1개씩 놓습니다. 각 플랜테이션에는 하나의 일꾼만 놓일 수 있습니다. 만약 플레이어가 여러 개의 빈 플랜테이션을 가지고 있다면, 일꾼 1개를 가장 아래 행에 있는 플랜테이션에만 놓습니다. (예: 만약 "1" 행과 "1/2" 행에 플랜테이션을 가지고 있다면 일꾼은 "1" 행의 플랜테이션에 놓입니다.)
3. 이 액션이 끝난 뒤 남아있는 일꾼들은 그대로 도심지에 남아있습니다.
4. 각 플랜테이션에 놓을 일꾼이 충분하지 않다면, 차례인 플레이어가 일꾼을 놓을 위치를 결정합니다.
5. 이 액션이 끝난 뒤 도심지에 더 이상 일꾼이 없다면 일반 공급처에서 일꾼 1개를 가져와 도심지에 놓습니다.

보너스:
다른 플레이어들에게 속한 1개 혹은 그 이상의 플랜테이션에 일꾼을 놓았다면, 즉시 그 협동 조합에 해당하는 아라비카 트랙을 1칸 전진시킵니다.



액션 C: 당나귀 사육하기

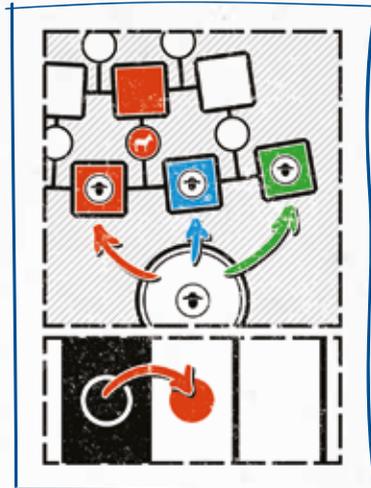
이 액션을 통해 플랜테이션을 연결할 더 많은 당나귀를 얻을 수 있습니다.

당나귀를 사육하기 위해 일치하는 액션 공간에 액션 큐브 2개를 놓습니다.

일반 공급처에서 (회사 공급처가 아니라) 당나귀 1개를 가져오고 당나귀를 즉시 협동 조합에 있는 자신이 이전에 놓은 플랜테이션 중 하나의 사용 가능한 경로에 놓습니다.

Example:

빨강은 인도네시아 협동 조합에 있는 플랜테이션을 채우려 합니다. 빨강, 파랑 그리고 초록은 모두 일꾼 1개를 받아 그들의 1단계 플랜테이션에 놓습니다. 빨강의 2단계 플랜테이션은 일꾼을 받지 않습니다. 빨강이 일꾼을 파랑과 초록의 플랜테이션에 놓은 후, 빨강은 인도네시아 아라비카 트랙을 1칸 전진시킵니다.



액션 D: 수입 받기

수입을 얻기 위해 일치하는 액션 공간에 액션 큐브 1개를 놓습니다.

하나를 선택합니다:

- 개인 공급처에서 사향고양이를 가져와 메인 보드의 수마트라 협동 조합 영역에 놓습니다.
- 일반 공급처에서 동전 2개를 가져와 자신의 회사 공급처에 놓습니다.

Note:

자신의 회사 공급처를 사용하기

자신의 회사 공급처의 자원(당나귀 혹은 트랙과 같은)을 사용할 때 액션을 추가로 소비하지 않습니다. 플랜테이션을 건설할 때 이 자원을 자유롭게 사용할 수 있습니다.

2단계: 일꾼 단계

동시에, 모든 플레이어는 원하는 협동 조합의 빈 플랜테이션 (다른 플레이어들의 플랜테이션을 포함해)에 일꾼 풀에서 가져온 일꾼을 놓을 수 있습니다. 플레이어는 일꾼을 더 높은 행에 놓기 전에, "1" 행의 플랜테이션에 먼저 배치해야 합니다.

일꾼이 없는 플랜테이션의 주인은 패널티를 지불해야 합니다. 플레이어는 다음 조합으로 지불할 수 있습니다:

- 동전 1개
- 플레이어가 원하는 아라비카 트랙을 뒤로 1칸 후퇴시키기

플랜테이션 당 지불하는 패널티는 현재 시대와 같습니다: 1975년은 1만금을, 1980년은 2만금을, 그리고 1985년은 3만금을 지불합니다.

플레이어가 보너스(동전 혹은 당나귀)를 받은 후에는 아라비카 트랙을 후퇴시킬 수 없습니다. 만약 플레이어가 지불할 수 없다면 그 플랜테이션을 게임에서 제거해야 합니다. 플랜테이션을 제거할 때, 플레이어는 더 높이 놓인 플랜테이션을 먼저 제거하고, 그 다음을 제거하는 식입니다.

보너스 상기시키기:

다른 플레이어의 플랜테이션에 일꾼을 놓을 때, 해당하는 아라비카 트랙을 1칸 전진시킵니다.

Receive a bonus!

3단계: 상인 & 용역업자 단계

순서대로, 플레이어는 차례 동안 안트워프에 상인 놓기, 용역업자 고용하기

혹은 게임에서 상인 제거하기의 3가지 액션 중 하나를 수행합니다.

플레이어는 차례를 포기하기 위해 패스할 수 있습니다. 이 단계는 모든 플레이어가 연속으로 패스할 때까지 계속됩니다. 다른 모든 플레이어들이 패스하지 않았다면

패스한 플레이어가 다음 차례에 액션을 수행할 수 있습니다. 패스한 플레이어도

다른 플레이어의 액션에 이어 행동할 수 있습니다.

액션 A: 상인 놓기

동전 2개를 지불하고 플레이어가 선택한 무역소의 첫 번째 위치에 상인 1개를 놓습니다. 재고 카운터를 가져와 해당하는 창고 트랙의 가장 아래에 놓습니다.

무역소에 업히기

차례인 플레이어가 무역소에 첫 번째 상인을 놓았을 때, 다른 모든 플레이어들은 대가를 지불하지 않고 상인 놓기 액션을 할지 선택할 수 있습니다. 이것은 플레이어 차례에 따라 진행됩니다. 만약 플레이어가 업히기로 결정했다면 상인을 두 번째 공간에 놓고, 그 다음 플레이어는 세 번째, 네 번째...에 놓습니다.

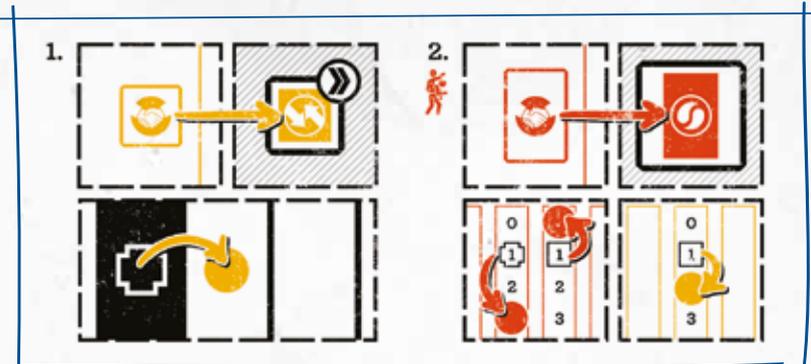
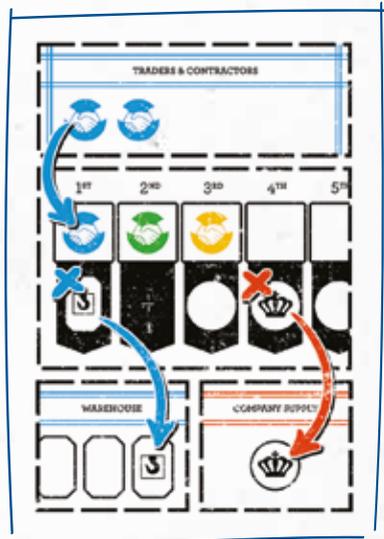
각 무역소에는 동전 1개가 있습니다. 그 무역소에 없는 플레이어에게 이 동전을 줍니다.

- 3인 게임에서, 세 번째 플레이어는 상인을 놓을지 동전을 가져갈지 선택해야 합니다.
- 4인 게임에서, 세 명의 플레이어가 상인을 놓을 수 있습니다. 네 번째 플레이어는 동전을 가져갑니다.
- 5인 게임에서, 네 명의 플레이어가 상인을 놓을 수 있습니다. 다섯 번째 플레이어는 동전을 가져갑니다.

Note: 만약 한 명 이상의 플레이어가 무역소에 상인이 없다면 아무도 동전을 가져가지 않습니다.

← *Example:*

파랑은 동전 2개를 지불하고 에티오피아 커피 콩을 위한 무역소에 상인을 놓습니다. 파랑은 재고 카운터를 가져와 플레이어 보드에 놓습니다. 순서대로, 다른 플레이어들도 이 무역소에 상인 1개를 놓을 수 있습니다. 빨강은 패스하고 초록 그리고 노랑은 상인을 1개 놓습니다. 빨강이 동전을 받습니다.



액션 B: 용역업자 고용하기

동전 2개를 지불합니다. 건설하고자 하는 사용 가능한 건물을 선택합니다. 플레이어 보드의 열에서 가장 위에 있는 건물이 사용 가능한 건물입니다. 건물을 공급처에서 가져온 용역업자로 교체합니다.

- 창고를 건설할 때, 자신의 보드에 있는 창고 트랙 오른쪽의 다음 사용 가능한 공간에 놓을 수 있습니다. 이것은 각 커피의 저장 공간을 1칸씩 늘려줍니다.
- 창고를 창고 트랙의 가장 윗부분 중 하나에 놓을 수 있습니다. 이것은 그 커피의 저장 공간을 10개까지 늘려줍니다.
- 다른 건물(병원, 공정거래소 그리고 생산 공장)을 지을 때에는 메인 보드에 놓습니다. 이러한 건물들은 건물 종류에 일치하는 장소에 놓여야 합니다. 만약 그 장소에 아라비카 전진 표시가 있다면, 협동 조합에서 해당하는 아라비카 트랙을 1칸 전진시킵니다.

그 후, 건물 건설에 따른 보너스를 획득합니다. (12페이지를 보세요)

용역업자 고용에 업히기

차례인 플레이어가 건물을 건설했을 때, 다른 모든 플레이어들은 대가를 지불하지 않고 용역업자 고용 액션을 할 수 있습니다. 이것은 플레이어 차례에 따라 진행됩니다. 플레이어들은 차례인 플레이어와 같은 영역에서 업혀야 합니다. 차례인 플레이어가 자신의 플레이어 보드에 창고를 지었다면 업히기로 한 다른 플레이어들도 자신의 플레이어 보드에만 건설할 수 있다는 것을 의미합니다. 마찬가지로 차례인 플레이어가 메인 보드에 건설했다면 모든 업힌 플레이어들도 메인 보드에만 건설할 수 있으며, 차례인 플레이어와 같은 협동 조합에 건설해야 합니다. 업힌 플레이어들은 건설하고자 하는 건물을 건설할 수 있습니다.

업힌 플레이어들은 마찬가지로 건물 공간을 용역업자로 교체합니다.

Example:

노랑은 동전 2개를 지불하고 콜롬비아 협동 조합에 공정거래소 1개를 건설하기로 합니다. 노랑은 플레이어 보드의 건물 공간에 용역업자를 놓고, 그 후 공정거래소를 콜롬비아로 옮겨 아라비카 전진 표시가 있는 장소에 놓습니다. 노랑은 콜롬비아 아라비카 트랙을 1칸 전진시킵니다.

순서대로, 다른 플레이어들도 콜롬비아에 건물 1개를 건설할 수 있습니다. 빨강만 건설하기로 건설하기로 합니다. 빨강은 건물 공간에 용역업자를 놓고 콜롬비아에 공장을 건설합니다. 빨강은 콜롬비아 커피 2개를 받고 노랑에게 에티오피아 커피 1개를 지불합니다.

업힌 플레이어는 차례인 플레이어에게 자신이 선택한 커피 1개를 지불합니다. 지불하기 위해 플레이어 보드의 창고에 있는 커피의 양을 줄입니다. 커피가 없는 플레이어는 업힐 수 없습니다. 창고나 공장을 건설하여 받을 커피를 업히는 데 미리 사용할 수 없습니다.

액션 C: 상인 제거하기

동전 2개를 지불합니다. 아라비카 트랙을 2칸 전진시키기 위해 영구적으로 상인 1개를 제거합니다. 1개의 트랙을 2칸 움직이거나 2개의 트랙을 1칸씩 움직일 수 있습니다.

다른 플레이어들은 상인 제거 액션에 업힐 수 없습니다.

4단계: 수확 단계

이 단계에서, 플랜테이션 위에 있는 모든 일꾼이 커피를 수확하고 공정거래소와 상인에게 배달합니다.

일꾼을 가진 각 플랜테이션은 해당하는 협동 조합의 커피 2개를 수확합니다. 3인 게임에서, 일꾼은 대신 커피 3개를 생산합니다. 수확한 각 커피는 먼저 공정거래소에 배달된 후, 첫 번째 상인에 상인에 배달되고, 마지막으로 남은 상인에게 배달됩니다. 초과 초과 생산된 커피는 사라집니다.

이 단계에서 플레이어들은 커피를 사거나 거래할 수 없습니다.

각 협동 조합에 대해 순서대로 다음 단계를 수행합니다:

1. 협동 조합에 공정거래소를 가진 각 플레이어는 커피 1개를 획득합니다.
2. 협동 조합의 무역소에 첫 번째 상인을 놓은 플레이어는 커피 1개를 획득합니다.
3. 첫 번째 상인을 놓은 사람부터 시작해 두 번째, 세 번째, ...의 각 상인은 커피 1개를 획득합니다. 마지막 상인에 도달하면 다시 첫 번째 상인부터 두 번째, 세 번째, ...의 상인이 커피를 획득하는 것을 반복합니다.
 - 더 이상 분배할 커피가 없을 때까지 계속합니다. 혹은 모든 상인이 커피 5개씩 얻을 때까지 합니다.
 - 플레이어들은 받은 커피에 맞추어 저장 공간의 저장 양을 조절합니다.



Note:

커피 5개 제한은 이 단계에서만 적용되며, 공정거래 단계 혹은 첫 번째 상인 단계에서 받은 커피를 말하는 것이 아닙니다. 만약 플레이어가 첫 번째 상인이나 공정거래소를 가지고 있다면 커피를 5개 이상 받을 수 있습니다.

4. 5종류의 창고에 적어도 4개의 커피(코피 루왁 커피를 제외함)를 가진 각 플레이어는 즉시 사향고양이를 받아 수마트라 협동 조합에 놓습니다. (3인 게임에서, 이 보너스는 5종류의 창고에 6개 이상의 커피를 가지고 있어야 얻을 수 있습니다.)

Note 플레이어들은 이 단계에서 사향고양이만 얻을 수 있습니다.

- 각 플레이어는 수마트라 협동 조합에 있는 자신 색상의 사향고양이 당 코피 루왁 커피 1개를 받습니다. 그 후, 사향고양이를 자신의 일반 공급처로 되돌립니다.



5단계: 계약서 단계

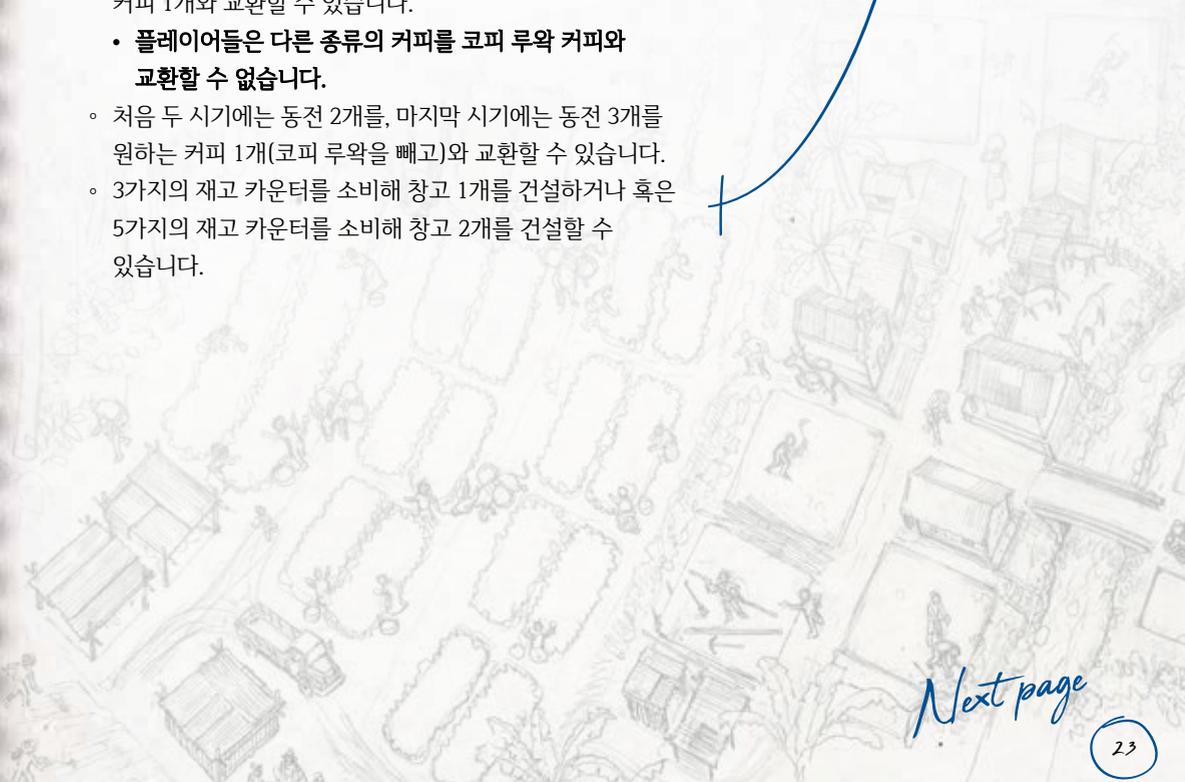
반대 순서대로, 각 플레이어는 계약서를 달성하거나 커피 바에 배달하기 위한 액션을 한 번에 하나씩 수행할 수 있습니다. 플레이어는 이 단계에서 자신의 모든 행동을 포기하고 패스할 수 있습니다. 플레이어가 패스하면, 차례 순서 마커를 하단 트랙의 "1" 공간에 가장 가까운 공간으로 이동시킵니다. 이 단계는 이런 식으로 모든 플레이어가 패스할 때까지 계속됩니다.

차례 동안, 플레이어는:

- 코피 루왁 커피를 원하는 종류의 커피로 소비할 수 있습니다.
- 현재 거래 가치(4:1 등...)를 이용해 한 종류의 커피를 합쳐 다른 커피 1개와 교환할 수 있습니다.
 - 플레이어들은 다른 종류의 커피를 코피 루왁 커피와 교환할 수 없습니다.
- 처음 두 시기에는 동전 2개를, 마지막 시기에는 동전 3개를 원하는 커피 1개(코피 루왁을 빼고)와 교환할 수 있습니다.
- 3가지의 재고 카운터를 소비해 창고 1개를 건설하거나 혹은 5가지의 재고 카운터를 소비해 창고 2개를 건설할 수 있습니다.

Example:

초록은 3가지의 재고 카운터를 가지고 있고 그것들을 게임에서 제거하기로 합니다. 초록은 마지막 창고를 건설할 수 있고 선택한 커피 1개를 받을 수 있습니다. 초록은 에티오피아 커피 1개를 받습니다.



Next page

액션 A: 계약서 달성하기

플레이어 보드에 있는 달성할 계약서를 고릅니다. 계약서에 있는 품종에 해당하는 커피의 양을 줄입니다.

Note 계약서는 전부 달성해야 하며 일부만 달성할 수 없습니다.

게임에서 계약서를 제거하고 계약서 아래 공간에 나열된 보너스를 받습니다. 여러 개의 보너스가 나열된 경우 플레이어는 그 중에서 받을 보너스를 선택합니다.

- 건물 보너스를 받을 때, 동전이나 용역업자를 지불할 필요가 없습니다. 다른 플레이어들은 이 계약서에 업힐 수 없습니다.

- 사향고양이를 받을 때, 수마트라에 놓습니다.

Note 만약 세 번째 시기라면 자신의 회사 공급처에 사향고양이를 놓습니다.

- 보너스로 받은 동전, 당나귀, 트럭은 자신의 회사 공급처에 놓입니다.

- 일꾼은 일꾼 풀에 놓입니다.

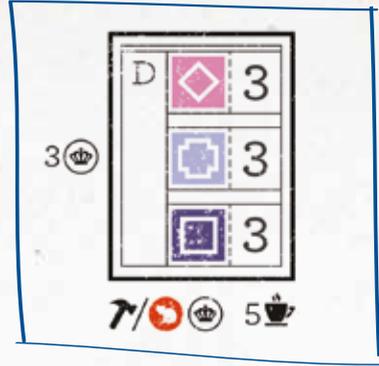
- 만약 자유 동물 표시가 있다면 원하는 아라비카 트랙을 1칸 전진시킵니다.

수평으로 일치하는 계약서(A&B, C&D 혹은 E&F)가 달성될 때마다 그 플레이어는 계약서 오른쪽에 있는 사향고양이, 동물 카운터 혹은 상인 중 하나의 보너스를 받습니다.

Note 3인 게임에서 상인은 받을 수 없습니다.

- 즉시 상인을 상인 & 용역업자 영역 혹은 보너스 공급처에 놓습니다.
- 즉시 사향고양이를 수마트라에 놓습니다. 만약 세 번째 시기라면 자신의 회사 공급처에 놓습니다.
- 즉시 동물 카운터를 플레이어 보드 오른쪽의 점수 행에 놓고 해당하는 아라비카 트랙을 1칸 전진시킵니다.

배달된 계약서의 문자와 일치하는 계약 보너스 영역에서 가장 위에 있는 아라비카 카운터를 가져오고(사용 가능한 경우), 그 후 해당하는 아라비카 트랙을 1칸 전진시킵니다. 아라비카 카운터를 카운터 트랙의 사용 가능한 가장 아래쪽 공간에 놓습니다.



Example:

빨강은 D 계약서를 달성하려 합니다. 빨강은 계약서에 따라 분홍 커피 3개, 파랑 커피 3개, 검은 커피 3개를 지불합니다. 계약서를 박스에 돌려놓습니다.

그 후, 빨강은 가장 위에 있는 아라비카 카운터와 자신의 회사 공급처에 동전 3개를 받습니다. 빨강은 콜롬비아 아라비카 트랙을 1칸 전진시킵니다.

또, 빨강은 동전 1개와 수마트라 협동 조합에 사향고양이를 받는 대신 건물 1개를 건설하는 것을 선택할 수 있습니다. 빨강은 콜롬비아에 공장을 건설하고 콜롬비아 커피 2개를 받습니다. 빨강은 아라비카 전진 표시가 있는 위치에 공장을 놓습니다. 빨강은 콜롬비아 아라비카 트랙을 1칸 전진시킵니다.

액션 B: 커피 바에 배달하기

커피 바 중 하나에서 커피를 배달할 빈 공간을 선택합니다. 배달하는 커피의 양에 따라 저장 공간을 조절합니다. 그 후, 커피 바의 그 공간에 점수 마커를 놓습니다. 예를 들어, "분홍 3" 공간에 놓았다면 분홍 커피 3개를 줄입니다.

Note 각 바의 마지막 자리(코피 루왁 커피 바 제외)는 아무 색상의 커피 6개가 필요합니다. 배달되는 모든 커피는 같은 색상이어야 합니다. 그 플레이어는 동물 카운터를 받고 일치하는 아라비카 트랙을 1칸 전진시킵니다.

그 후, 해당하는 칸에 표시된 동전 보너스를 받습니다. 만약 각 바의 마지막 자리에 놓았다면(코피 루왁 커피의 경우 마지막 2개 자리), 해당하는 카운터도 받습니다.

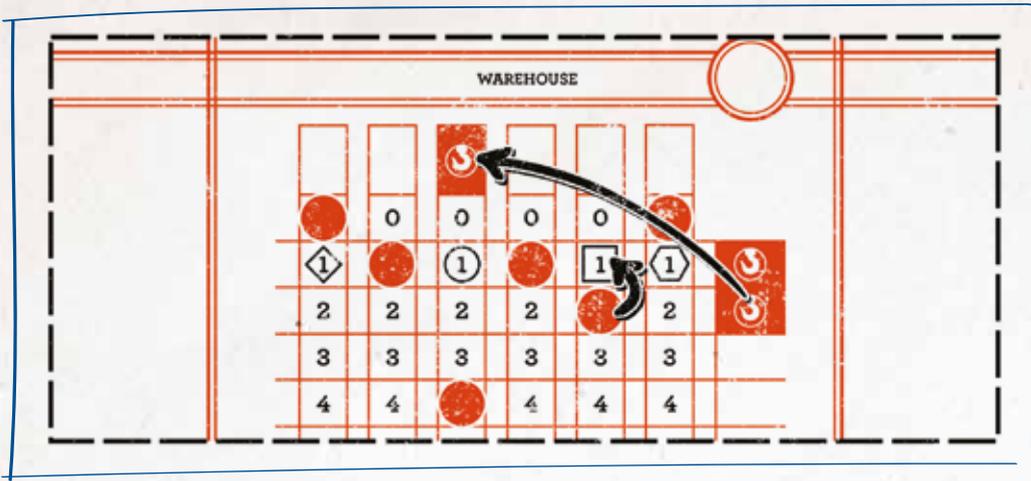
4인 혹은 5인 게임에서, 플레이어가 6가지의 커피 바에 적어도 한 번씩 배달했다면 자유 재고 카운터를 받습니다.

플레이어는 첫 번째 배달과 같은 방식으로 두 번째 배달을 할 수 있습니다. 만약 플레이어가 차례에 두 번째 배달을 하지 않기로 정했다면, 플레이어는 즉시 패스하고 차례 순서 마커를 옮겨야 합니다.

Example:

빨강은 코피 루왁 커피 3개를 지불하고 코피 루왁 커피 바에 점수 마커 1개를 놓습니다. 빨강은 동전 2개를 받고 아라비카 카운터를 받습니다. 그 후, 빨강은 콜롬비아 아라비카 트랙 1칸을 전진시킵니다.





6단계: 새로운 준비 단계

새로운 준비 단계는 다음 단계로 구성됩니다:

- 모든 상인과 용역업자를 플레이어 보드의 해당 영역으로 돌려놓습니다.
- 액션 큐브를 회사 큐브 영역으로 돌려놓습니다.
 - 만약 게임이 4인 게임이고 자기 색상의 액션 큐브를 사용했다면 큐브를 일반 공급처로 돌려놓습니다.
- 사용 가능한 창고에 따라 커피 저장 공간을 조절합니다. 창고가 저장할 수 있는 양을 초과한 커피는 사라집니다.
 - 각 플레이어는 각 커피를 1개씩 저장할 수 있는 창고 1개로 게임을 시작합니다.
 - 건설 시, 창고를 트랙 오른쪽에 추가하여 각 커피의 저장 공간을 1개씩 늘리거나 혹은 트랙 위에 추가하여 그 커피의 저장 공간을 10개까지 늘릴 수 있습니다.
 - 플레이어는 원하는 커피를 저장할 수 있도록 건설된 창고를 자유롭게 교체할 수 있습니다. (21p의 액션 B를 참조)
- 가지고 있는 재고 카운터에 해당하는 트랙에서 커피 1개를 받습니다. 이것은 저장 공간을 조정한 후에 받기 때문에 커피 저장 공간의 용량을 요구하는 사항을 무시합니다.
- 보너스 공급처에 동전 3개가 있도록 자신의 회사 공급처에서 가져와 채웁니다. 동전 3개가 되도록 채우지 못한 경우 1개당 -3점 토큰을 가져옵니다. 동전을 필요한 만큼 일반 공급처에서 가져와 채웁니다.
- 차례 순서 마커를 상단 트랙으로 옮깁니다.
- 각 교역소의 동전을 채웁니다.

Note: 플레이어는 일반 공급처에서 절대로 동전을 무료로 받을 수 없습니다.

Example:

빨강은 창고 2개를 가지고 있습니다. 빨강은 모든 종류의 커피를 2개 저장할 수 있습니다. 혹은 모든 종류의 커피 1개와 한 종류의 10개를 저장할 수 있습니다. 빨강은 창고를 교체하기로 해, 인도네시아 커피 4개를 저장할 수 있습니다. 빨강은 에티오피아 커피 1개를 잃습니다.

Example:

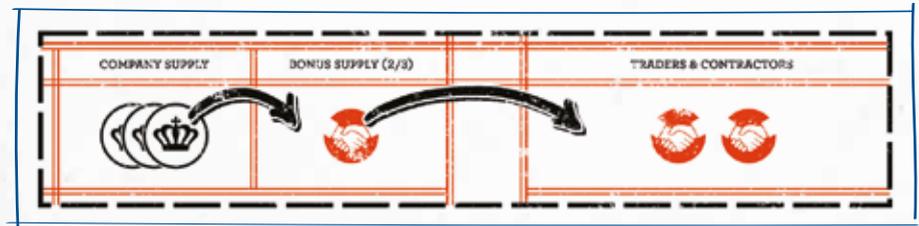
빨강은 보너스 공급처를 채워야 하지만 동전 2개만 가지고 있습니다. 빨강은 동전 2개를 보너스 공급처에 놓고 동전 1개를 일반 공급처에서 가져와 놓습니다. 빨강은 -3점 토큰 1개를 가져옵니다.

NOTES

It's coffee o'clock

Example of using the Bonus Supply during Phase 3:

3단계에서, 빨강은 세 번째 동전을 받습니다. 빨강은 동전 3개를 보너스 공급처 공간으로 옮기고, 상인을 상인 & 용역업자 영역으로 옮길 수 있습니다. 이렇게 하면, 빨강은 동전을 사용하지 않고 다른 플레이어의 액션에 업힙니다.



End of Game

세 번째 시기가 끝나면
게임이 종료되고 플레이어들은
그들의 승점(VP)을 더합니다.

1. 각 협력 조합에 있는 플레이어들의 품질 가치를 결정합니다.
 - a. 각 플랜테이션은 품질 가치(1,2 혹은 3점)만큼의 점수를 지닙니다.
 - b. 각 건물은 품질 가치 1점을 지니고 병원은 품질 가치 2점을 지닙니다.
Note 플레이어들의 건물이 품질 가치에 반영되려면 협동 조합에 플랜테이션을 가지고 있어야 합니다.
플레이어들은 품질 가치에 따른 점수를 받습니다(동점인 플레이어들은 점수를 서로 합하고 나눈 뒤 반올림합니다):
 - c. 가장 높은 품질 가치: 16점
 - d. 두 번째로 높은 품질 가치: 8점
 - e. 세 번째로 높은 품질 가치: 4점(3인 게임에서 3등은 얻지 못합니다)
2. 자신의 회사 공급처와 일꾼 풀에 있는 자원에서만 점수를 매깁니다. (개인 공급처나 보드에 사용된 당나귀나 트럭 등에는 적용되지 않습니다.)
 - a. 일꾼, 당나귀 혹은 사향고양이: 각각 1점
 - b. 트랙: 각각 3점
 - c. -3점 토큰
3. 가장 위의 덮인 승점 공간의 점수를 얻습니다.

4. 아라비카 트랙의 전진 칸을 기준으로 점수를 얻습니다(획득한 모든 것은 누적됩니다).
 - a. 만약 플레이어의 아라비카 트랙 5개가 모두 적어도 두 번째 공간에 도달했다면, 3점을 얻습니다.
 - b. 만약 플레이어의 아라비카 트랙 5개가 모두 적어도 세 번째 공간에 도달했다면, 7점을 얻습니다.
 - c. 만약 플레이어의 아라비카 트랙이 여섯 번째 공간에 도달했다면 6점을 얻습니다.
 - d. 각 트랙의 끝에 먼저 도달한 플레이어는 보너스 4점을 얻습니다.
5. 달성한 마일스톤 점수를 얻습니다.
6. 달성한 계약서 점수를 얻습니다.
 - a. 빈 계약서 공간은 점수를 지니고 있습니다.
7. 커피 바 배달 점수를 얻습니다.
 - a. 커피 바 트랙의 점수 칸 안에 있는 각 카운터가 해당하는 만큼 점수를 얻습니다.
8. 최다 커피 바 점수를 얻습니다.
 - a. 각 커피 바 트랙에서 가장 많은 마커를 가지고 있는 플레이어는 4점을 얻습니다.
 - b. 두 번째로 많은 마커를 가지고 있는 플레이어는 2점을 얻습니다.
 - c. 동점인 경우 더 높은 숫자에 마커를 놓은 플레이어가 승리합니다.
9. 건설된 플랜테이션과 건물 점수를 얻습니다.
 - a. 플랜테이션 1개와 모든 건물은 건설된 경우 승점을 지닙니다. 각각의 가치는 플레이어 보드의 해당 공간을 참조합니다.

*We have
a winner!*

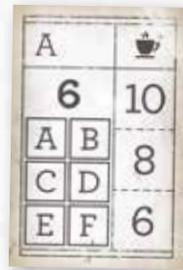
Milestones



창고 5개 모두 건설



공장 3개와 공정거래소 3개 모두 건설



계약서 6개 모두 배달



무역소 5개에 모두 상인 놓기



창고 2개에 커피 10개 가지기

Note: 수확, 거래 그리고/혹은 구매로 달성할 수 있습니다.



커피 바 6개 모두에 가치 2 이상의 커피 배달하기



플랜테이션 11개 모두 추가하기



협동 조합 4개에 최소한 가지기:
 • 2 혹은 3단계 플랜테이션
 • 건물



협동 조합 2개에서 8 이상의 품질 가치 가지기

Note: 28p의 게임 종료 참조

Symbols

게임 구성품



일꾼



당나귀



트럭



상인 & 용역업자



사향고양이



아라비카 카운터



동물 카운터



자유 동물 카운터



거래 카운터



재고 카운터



Action cube



Coin



창고



생산 공장



공정거래소



병원



농장



마일스톤



계약서

게임 플레이



시기



협동 조합



커피



커피 단계



당나귀 2개



업히기



패스



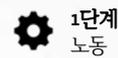
승점



아라비카 트랙 전진시키기



카운터 트랙 전진시키기



1단계 노동



2단계 일꾼



3단계 상인 & 용역업자



4단계 수확



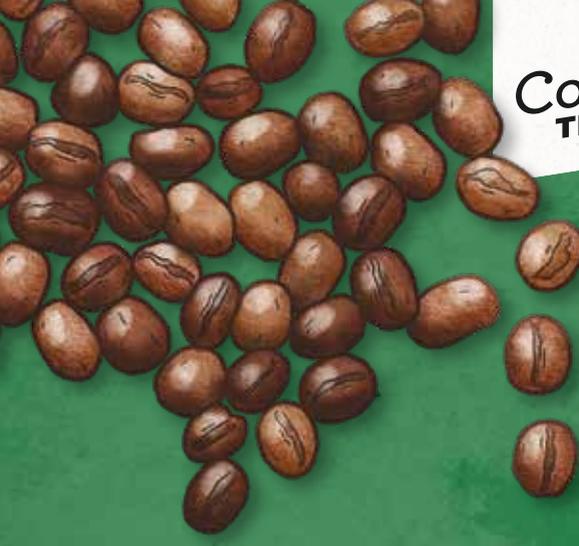
5단계 계약서



6단계 새로운 준비



건설
 사용 가능한 건물 건설하기
 (농장 제외)



Coffee
TRADERS