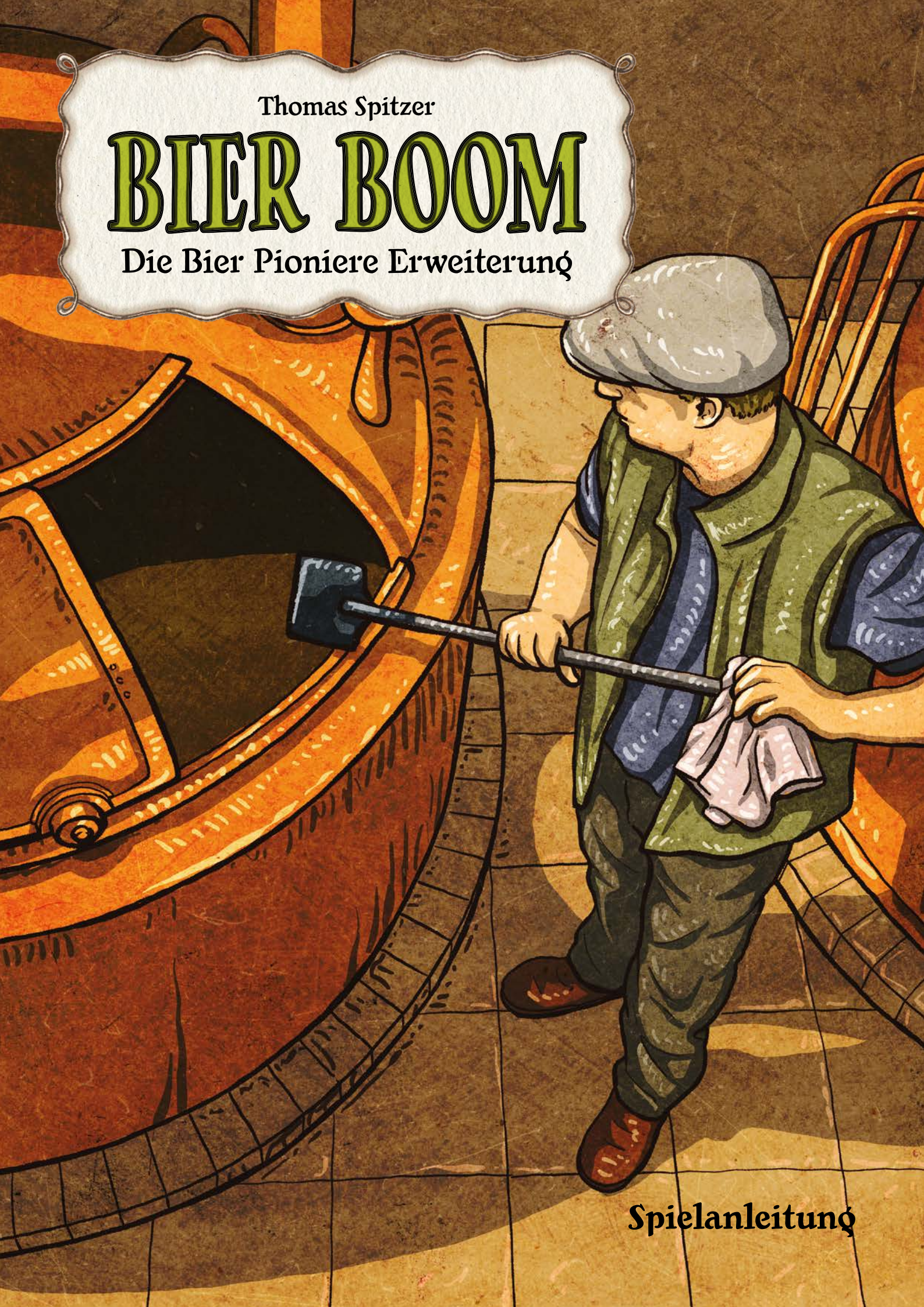


Thomas Spitzer

BIER BOOM

Die Bier Pioniere Erweiterung



Spielanleitung



Inhalt

| | |
|------------------------------------------------|-----------|
| Spielmaterial | 5 |
| Modul 1: BIERABFALL | 6 |
| Modul 2: EXPORT | 8 |
| Modul 3: DOPPELTER BRAUKESSEL | 10 |
| Modul 4: HAUSMARKE | 12 |
| Modul 5: LITFASS-SÄULEN | 14 |
| Mini-Erweiterung: Glühbirnen | 15 |
| Solo-Regeln | 16 |
| Almanach | 20 |



BIER BOOM

Das Erweiterungs-Set für Bier Pioniere

Die schwierigen Anfangsjahre sind überstanden. Der Bierausstoß boomt, und wir sind auf dem Weg in die goldenen Jahre. Mit unserer eigenen Hausmarke und weiterer Spezialisierung versuchen wir, uns von der Konkurrenz abzusetzen. Auftretende Nebenprodukte wie Bierabfall gilt es zu bewältigen, und mittels der Eisenbahn erschließen wir neue Absatzmärkte. Einige kleine Änderungen können ein paar neue Entscheidungsmöglichkeiten bieten.

Diese Schachtel enthält 5 Erweiterungsmodule, die einzeln oder in beliebiger Kombination mit dem Grundspiel gespielt werden können – wir empfehlen allerdings, nicht mehr als 2 Module gleichzeitig zu benutzen.

Außerdem kann Bier Pioniere als neue Herausforderung nun als Solo-Spiel genossen werden, die Regel und das dafür nötige Material sind ebenfalls enthalten. Das Solo-Spiel ist nur mit dem Grundspiel kombinierbar.

Achtung:

Das Grundspiel **Bier Pioniere** ist erforderlich, um mit diesem Erweiterungs-Set spielen zu können.



Spielmaterial

Folgendes Spielmaterial ist als **Ergänzung zum Grundspiel** enthalten:



13 neue Aktionskarten mit dem Symbol

Diese Karten können im Grundspiel und mit allen Modulen benutzt werden und mit einer Ausnahme auch im Solo-Spiel.

5 Aktionskarten, die die Aktionskarten gleichen Namens des Grundspiels **ersetzen**:

Bierdeckel, Luise Wenker, Theodor Stauder, Josef Diebels, Josef Groll

Die alten Karten werden nicht mehr benutzt.



2 neue Aufbaukarten für das Grundspiel, je 1 für 2 und 3 Spieler

Wichtig: bitte die folgenden **Anmerkungen** lesen!

- Die im Grundspiel „Braufeld“ genannten Plätze heißen jetzt und zukünftig „Brauessel“. Das ist nur eine Namensänderung ohne weitere Auswirkung.
- Falls eine Spielgruppe so wagemutig ist, entgegen unserer Empfehlung doch mehr als 2 Module bzw. jene 3 Module gleichzeitig zu benutzen, die das Spielende um 2 Siegpunkte nach hinten schieben, sollte das Spielende-Plättchen auf das letzte Feld der Siegpunktleiste gelegt werden (25 SP). Auch das ist eine Empfehlung – und wir sind gespannt auf mögliche Erfahrungsberichte!
- Generell kann das Spielende flexibel gehalten werden. Wenn die Spieler ein kürzeres oder längeres Spiel spielen möchten, können sie dies mit dem Spielendeplättchen entsprechend regulieren, vor allem in Verbindung mit den Modulen.
- Sowohl für das Grundspiel als auch für alle Module gilt Folgendes: Eine Karte „ziehen“ bedeutet, sie vom Nachziehstapel zu ziehen, während „nehmen“ die Wahl zwischen allgemeiner Auslage und Nachziehstapel lässt.

Modul 1: BIERABFALL

Wikipedia: Mit **Treber** bezeichnet man in der Lebensmitteltechnik die bei der Bierherstellung anfallenden Rückstände des Braumalzes. Der Biertreber ist ein Nebenprodukt, das als Futtermittel in der menschlichen Ernährung oder industriell weiterverwendet werden kann.

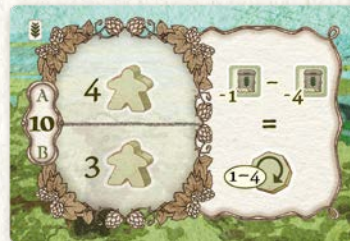
Zusätzliches Spielmaterial



28 doppelseitige Trebermarker




4 kleine Kellerplättchen



2 Aktionsplättchen



16 Aktionskarten mit dem Symbol  rechts unten.
Diese Karten können und müssen nur mit diesem Modul benutzt werden.



Zusätzliche Schritte im Spielaufbau

Der Spielaufbau erfolgt wie im Grundspiel mit folgenden zusätzlichen Schritten:

- Die **16 Aktionskarten** dieses Moduls werden mit denen des Grundspiels gemischt.
- Je Spieler werden **7 Trebermarker** in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- Das **Aktionsplättchen „10“** wird oberhalb der Aktion „1“ auf das Spielbrett gelegt, links neben den langen Schornstein.
- Mit dem neuen **Tauschaktionsplättchen** wird der Aktionsbereich „Tauschen“ auf dem Spielbrett (rechts unten) überdeckt.
- Jeder Spieler tauscht sein **kleines Kellerplättchen** gegen das kleine Kellerplättchen in gleicher Größe dieses Moduls.

Änderungen im Spielablauf


In der **Rundenendephase** gibt es einen neuen Zwischenschritt **nach Schritt 1 „Brauprozess“** und **vor Schritt 2 „Spielfiguren zurückholen & neue Spielerreihenfolge“**.

Jeder Braumeister muss für jede Brau-Drehscheibe, die auf seinem Brauerei-Tableau ist (oder auch daneben, je nach benutztem Modul – also für jedes Bier, das er gerade braut) 1 Trebermarker in seinen persönlichen Vorrat legen.

Die Trebermarker werden in **umgekehrter** Reihenfolge genommen. Der aktuell in Reihenfolge letzte Spieler nimmt zuerst. Wer einen Marker nehmen muss und dies nicht tun kann, weil der Vorrat erschöpft ist, hat Glück und muss keinen Trebermarker nehmen.

Neue Aktionskarten

Die speziellen Aktionskarten für dieses Modul sind generell wie die des Grundspiels.

Das Symbol  bedeutet „1 Trebermarker“.

Neuer Aktionsbereich 10

Mit dieser Aktion kann der Braumeister 1 bis 4 Trebermarker zurück in den allgemeinen Vorrat legen und 1 bis 4 Drehungen ausführen – je abgeworfenem Trebermarker genau 1 Drehung.

Änderung der Tauschaktion

Wenn ein Braumeister die Option wählt, Trebermarker abzuwerfen (zurück in den allgemeinen Vorrat), kann er mit dieser Aktion nur genau 3 Stück abwerfen, nicht mehr und nicht weniger. Wenn er also z. B. nur 2 Trebermarker besitzt, kann er diese Option nicht wählen.

Das gilt für jede einzelne Tauschaktion. Wie im Grundspiel kann ein Braumeister zwei Mal tauschen, wenn er 1 Münze zahlt.

Neues kleines Kellerplättchen

Der Braumeister kann maximal 4 Trebermarker abwerfen oder seine Braustufe um 1 erhöhen.

Geändertes Spielende

Am Spielende zählt jeder Trebermarker -0,5 Siegpunkte (SP). Dabei wird abgerundet, also zählen z. B. 3 Trebermarker -1 SP, während 4 Trebermarker -2 SP zählen.

Modul 2: EXPORT

Bier aus Deutschland ist auch im Ausland begehrt. Im Zuge der Industrialisierung blüht auch der internationale Handel und die Braumeister können ihr köstliches Gebräu überall absetzen, indem sie es per Eisenbahn dorthin transportieren.

Zusätzliches Spielmaterial



6 Exportplättchen



1 Aktionsplättchen „8“ Eisenbahn



1 Spielende-Plättchen



8 Export-Holz-scheiben (je 2 in den Spielerfarben Rot, Blau, Grün, Weiß)



4 Eisenbahnfiguren (je 1 in den Spielerfarben Rot, Blau, Grün, Weiß)

Zusätzliche Schritte im Spielaufbau

- Die Exportplättchen mit 6 Aufträgen werden unterhalb der Siegpunktleiste an das Spielbrett angelegt, in beliebiger Reihenfolge nebeneinander in einer Reihe
- Nachdem die Spielerreihenfolge der ersten Runde feststeht, legen die Spieler je eine ihrer beiden Export-Scheiben auf folgende Felder der Siegpunktleiste: **1. Spieler:** -3 & -4; **2. Spieler:** -2 & -4; **3. Spieler:** -3 & -3; **4. Spieler:** -2 & -3. Bei weniger als 4 Spielern entfallen die entsprechenden Plätze.
- Jeder Spieler nimmt die Eisenbahnfigur seiner Spielerfarbe in seinen persönlichen Vorrat.
- Mit dem neuen Aktionsplättchen „8“ wird der Aktionsbereich „8“ auf dem Spielbrett überdeckt (links unten, 2 Münzen nehmen).
- Das Spielende-Plättchen wird auf Feld 22 der Siegpunktleiste gelegt (s. S. 9: Geändertes Spielende).

Änderungen im Spielablauf

Durch die Eisenbahnfigur muss jeder Braumeister nun in jeder Spielrunde mindestens 6 Aktionen ausführen.

Geänderter Aktionsbereich 8

Auf diesem Aktionsfeld können beliebig viele Eisenbahnfiguren eingesetzt werden, wie durch das Unendlichkeitssymbol angezeigt. Anders gesagt, kann jeder hier seine Eisenbahnfigur einsetzen, ohne die anderen dadurch zu blockieren.

Mit dieser Aktion stehen dem Braumeister 3 Möglichkeiten zur Wahl, wenn er seine Eisenbahnfigur dort einsetzt:

- 2 **gleiche** Biere liefern und 2 Fässer (alles zurück in den allgemeinen Vorrat). Dann nimmt der Braumeister seine am weitesten hinten liegende Export-Scheibe von ihrem negativen Siegpunktfeld und legt sie auf ein rundes Feld eines Exportplättchens, um den auf dem Feld links davon angezeigten Bonus zu erhalten, bzw. versetzt 1 seiner Scheiben von einem Exportplättchen auf ein anderes (s. S. 9). Ist das runde Feld leer, erhält der Braumeister auch diesen Bonus (Details s. S. 9).

- Jeder Braumeister kann auf das runde Feld eines Exportplättchens maximal 1 Export-Scheibe legen, aber auf jedem runden Feld können mehrere Scheiben liegen.
 - Erst nachdem ein Braumeister seine beiden Scheiben auf Exportplättchen gelegt hat, kann er mit dieser Aktion 1 seiner beiden Scheiben von einem Exportplättchen auf ein anderes versetzen.
 - Immer wenn ein Braumeister seine Export-Scheibe auf ein **leeres rundes** Feld legt, erhält er außerdem den auf dem runden Feld angezeigten Bonus, den er vor oder nach dem Export-Bonus nutzen kann.
- Der Braumeister kann für 3 Münzen ein Bier kaufen und direkt in seinen Keller legen.
- Der Braumeister kann 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

Anmerkung: Bier zu exportieren zählt nicht als Erfüllung von Aufträgen. Kartentexte, die sich auf die Erfüllung von Aufträgen beziehen, gelten also hierfür nicht.

Geändertes Spielende

Das Spielendeplättchen liegt auf dem Feld 22 SP. Wenn dieses Plättchen erreicht oder überschritten wird, wird das Spielende ausgelöst.

Achtung: falls dieses Modul zusammen mit dem Modul **Doppelter Braukessel** oder **Hausmarke** gespielt wird, wird das Spielendeplättchen auf das Feld 24 SP gelegt (und das Spielende wird ausgelöst, wenn es erreicht oder überschritten wird).

Zusätzliche Schlusswertung

Am Spielende noch auf negativen Siegpunktfeldern liegende Export-Scheiben zählen für die Besitzer so viele Minus-Siegpunkte, wie auf dem Feld angegeben!

Anmerkung zu Aufbaukarten

Im Spiel mit weniger als 4 Spielern wird gegebenenfalls das Abdecken eines Aktionsfelds (A oder B) des Aktionsbereichs 8 ignoriert.

Die Exportplättchen



Der Braumeister erhält 1 Starkbier **oder** 1 Lagerbier direkt in seinen Keller. Außerdem kann er 1 Fass vom Fasslager in den Keller versetzen.
Bonus des runden Felds: 1 Karte nehmen (Auslage oder Stapel).



Der Braumeister kann genau 1 Bier brauen und erhält 2 Siegpunkte.
Bonus des runden Felds: Vorher oder nachher 1 Abdeckstein entfernen.



Der Braumeister erhält 1 Münze, 1 Fass, 1 Karte (Auslage oder Stapel) und 1 Siegpunkt.
Bonus des runden Felds: 2 Drehungen ausführen.



Der Braumeister erhöht seine Braustufe um 1 und erhält 2 Siegpunkte.
Bonus des runden Felds: 1 Münze nehmen.



Der Braumeister erhält 4 Münzen.
Bonus des runden Felds: 1 Fass erhalten.



Der Braumeister erhält 1 Brauereifortschritt und 2 Siegpunkte.
Bonus des runden Felds: 1 Karte nehmen (Auslage oder Stapel).

Modul 3: DOPPELTER BRAUKESSEL

Die Konkurrenz auf dem Biermarkt ist groß. Mit diesem Modul kann sich jede Brauerei auf eine Sorte konzentrieren und so versuchen, größere Absatzmärkte zu erschließen.

Zusätzliches Spielmaterial



6 Braukessel-Plättchen (je 1x Pils, Export, Lager, Stark, Weizen und Alt)



1 Zielkarte „4 gleiche Biersorten“



1 Satz à 6 Brau-Drehscheiben



4 Ausbauplättchen Brauturm



1 Spielende-Plättchen

Zusätzliche Schritte im Spielaufbau

- Zusätzlich zu den üblichen Ausbauplättchen werden die neuen Ausbauplättchen **Brauturm** im allgemeinen Vorrat als Stapel ausgelegt – 1 Brauturm je Spieler.
- Alle 6 Braukessel-Plättchen werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- Der neue, fünfte Satz Brau-Drehscheiben wird dem allgemeinen Vorrat hinzugefügt.
- Die neue Zielkarte „4 gleiche Biersorten“ wird auf das Zielkartenfeld „3 gleiche Biersorten“ des Spielbretts gelegt und überdeckt dieses.
- Das Spielende-Plättchen wird auf Feld 22 der Siegpunkteleiste gelegt (s. S. 11: Geändertes Spielende).

Änderungen im Spielablauf

Neue Ausbauplättchen

Jeder Braumeister kann mit der **Arbeiter-Aktion 1.7 „Brauerei-Ausbau“** eins der neuen Ausbauplättchen **Brauturm** kaufen (niemand kann 2 Brautürme haben). Wer das tut, legt es wie üblich an seinem Braumeister-Tableau in die oberste freie Aussparung für Ausbauten und erhält den entsprechenden Soforteffekt. Der Brauturm hat keinen „Erstspieler-Bonus.“ Falls keine Aussparung mehr frei ist, wird der Brauturm wie üblich einfach neben das Brauerei-Tableau gelegt (und es gibt keinen Soforteffekt).

Wer einen Brauturm kauft, nimmt sofort eins der **6 Braukessel-Plättchen** aus dem allgemeinen Vorrat, soweit verfügbar, und die zugehörige Brau-Drehscheibe. Der Braukessel wird direkt links neben das Brauerei-Tableau gelegt und steht dem Braumeister für den Rest des Spiels zur Verfügung.

Achtung: Ein Braumeister kann zwar einen doppelten Braukessel einer Sorte kaufen, die er noch nicht brauen kann, aber ihn erst nutzen, nachdem er selbst diese Sorte freigeschaltet hat!

Doppelter Braukessel

Mit dem neuen Braukessel kann der Braumeister nun die gewählte **Sorte** zwei Mal brauen unter der Voraussetzung, dass er diese Sorte auf seinem Brauerei-Tableau freigeschaltet hat (Abdeckplatte und Abdeckstein entfernt).

Mit Erwerb des Brauturms und damit des Braukessels kann der Braumeister, wenn er 1 Münze zahlt, sofort die Aktion „1 Bier brauen“ ausführen. Das kann eine beliebige, freigeschaltete Sorte sein.

Wer den Alt-Braukessel kauft, verliert sofort und einmalig 1 Siegpunkt.

Die Aktion „Bier brauen“ bedeutet, **Biersorten** zu brauen (s. Grundspiel). Eine Zahlenangabe bedeutet, wie viele **Biersorten** der Braumeister brauen kann – „1 Bier brauen“ heißt, genau **1 Biersorte** brauen, und Braustufe 2 z. B. heißt, dass der Braumeister **2 Biersorten** brauen kann, usw.

Wer einen doppelten Braukessel hat, kann nun mit einer Brauaktion **diese Sorte** zwei Mal brauen.

Beispiel: Ein Braumeister hat die Braustufe 2. Er hat Weizen freigeschaltet und mit dem Brauturm den zusätzlichen, doppelten Braukessel Weizen gekauft. Er braut aktuell kein Bier.

Mit der **Arbeiteraktion 1.1 „Bier brauen“** kann er 2 Biersorten brauen. Er legt seine Alt-Drehscheibe auf seinem Tableau auf Alt, eine Weizen-Drehscheibe auf seinem Tableau auf Weizen und die andere Weizen-Drehscheibe auf den Weizen-Braukessel neben seinem Brauerei-Tableau. So braut er 2 Biersorten, aber insgesamt 3 Biere, nämlich Weizen zwei Mal.

Grundsätzlich funktioniert jeder doppelte Braukessel wie üblich, d. h. wie die auf dem Brauerei-Tableau vorhandenen („Braufelder“).

Da es nur 1 Brauturm je Spieler gibt, können nie alle doppelten Braukessel genommen werden.

Anmerkung: Drehungen betreffend wird jeder Braukessel für sich betrachtet. 1 Drehung bedeutet genau das, nämlich genau 1 Drehscheibe ein Mal zu drehen. Man kann zwar eine **Biersorte** doppelt brauen, aber nicht „doppelt drehen“! Mit 1 Drehung können also nicht beide Scheiben der doppelten Bierkessel gedreht werden, sondern genau 1. Um beide Scheiben zu drehen, sind mindestens 2 Drehungen erforderlich.

Geändertes Spielende

Das Spielendeplättchen liegt auf dem Feld 22 SP. Wenn dieses Plättchen erreicht oder überschritten wird, wird das Spielende ausgelöst.

Achtung: falls dieses Modul zusammen mit dem Modul **Export** oder **Hausmarke** gespielt wird, wird das Spielende-Plättchen auf das Feld 24 SP gelegt (und das Spielende wird ausgelöst, wenn es erreicht oder überschritten wird).



Modul 4: HAUSMARKE

Mit der eigenen Hausmarke, einem Spezialgebräu einer der bekannten Sorten, kann jeder Braumeister auch immer Sorten brauen, die er normalerweise noch nicht brauen könnte.

Zusätzliches Spielmaterial



4 Braukessel-Plättchen Hausmarke



4 Ausbauplättchen Werbeabteilung



1 Satz mit 6 grünen Spezial-Brau-Drehscheiben



1 Spielende-Plättchen

Zusätzliche Schritte im Spielaufbau

- Zusätzlich zu den üblichen Ausbauplättchen werden die neuen Ausbauplättchen Werbeabteilung im allgemeinen Vorrat als Stapel ausgelegt – 1 Werbeabteilung je Spieler.
- Alle 4 grünen Braukessel-Plättchen Hausmarke werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- Der neue grüne Satz Spezial-Brau-Drehscheiben wird bereit gehalten, aber nur die grüne Scheibe Alt wird dem allgemeinen Vorrat hinzugefügt.
- Das Spielende-Plättchen wird auf Feld 22 der Siegpunktleiste gelegt (s. S. 13: Geändertes Spielende).

Änderungen im Spielablauf

Neue Ausbauplättchen

Jeder Braumeister kann mit der **Arbeiter-Aktion 1.7 „Brauerei-Ausbau“** eins der neuen Ausbauplättchen **Werbeabteilung** kaufen (niemand kann 2 Werbeabteilungen haben). Wer das tut, legt es wie üblich an seinem Braumeister-Tableau in die oberste freie Aussparung für Ausbauten und erhält den entsprechenden Soforteffekt. Die Werbeabteilung hat keinen „Erstspieler-Bonus.“ Falls keine Aussparung mehr frei ist, wird die Werbeabteilung wie üblich einfach neben das Brauerei-Tableau gelegt (und es gibt keinen Soforteffekt).

Wer eine Werbeabteilung kauft, nimmt sofort eins der **4 Braukessel-Plättchen Hausmarke** aus dem allgemeinen Vorrat. Der Braukessel wird direkt links neben das Brauerei-Tableau gelegt und steht dem Braumeister für den Rest des Spiels zur Verfügung.

Außerdem entfernt der Braumeister sofort 1 Abdeckstein von seinem Brauerei-Tableau, falls möglich.

Braukessel Hausmarke

Mit dem neuen Braukessel kann der Braumeister nun eine **Spezial-Sorte** brauen unter der Voraussetzung, dass mindestens ein Braumeister (er selbst oder ein anderer) diese Sorte auf seinem Brauerei-Tableau freigeschaltet hat (Abdeckplatte und Abdeckstein entfernt).

Das bedeutet, dass er diese Spezial-Sorte auch dann brauen kann, falls er selbst die gleiche normale Sorte noch nicht freigeschaltet hat. Anders gesagt: Wer einen Braukessel Hausmarke hat, kann nun mit einer Brauaktion entweder **eine Sorte** zwei Mal brauen oder eine Sorte, die er selbst noch nicht freigeschaltet hat.

Die Spezial-Sorte gilt nicht als eigenständige Sorte, falls der Braumeister diese Sorte bereits selbst freigeschaltet hat. Andernfalls ist sie eine gesonderte Sorte. Beispielsweise sind ein normales Lager und ein grünes Spezial-Lager „Hausmarke“ die gleiche Sorte, die Aktion „Bier brauen“ betreffend, wenn der Braumeister selbst Lager freigeschaltet hat.

Wenn ein Braumeister mit der **Arbeiteraktion 1.1 „Bier brauen“** Bier braut (oder mit der **Aktion „1 Bier brauen“**), kann er eine verfügbare grüne Spezial-Brau-Drehscheibe aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf seinen Hausmarke-Braukessel legen, falls dieser frei ist. Alle Hausmarken benötigen zu Beginn (wenn der Marker auf der Fortschrittsleiste noch auf +3 liegt) 7 Drehungen und immer mindestens 4 Drehungen.

Beispiel 1: Ein Braumeister hat die Braustufe 2. Er hat Weizen freigeschaltet und mit der Werbeabteilung einen Braukessel Hausmarke gekauft. Er braut aktuell kein Bier. Mit der **Arbeiteraktion 1.1 „Bier brauen“** kann er 2 Biersorten brauen. Er legt seine Alt- Drehscheibe auf seinem Tableau auf Alt, eine Weizen-Drehscheibe auf seinem Tableau auf Weizen und die grüne Weizen-Drehscheibe aus dem allgemeinen Vorrat auf den Hausmarke-Braukessel. So braut er 2 Biersorten, aber insgesamt 3 Biere, nämlich Weizen zwei Mal.

Beispiel 2: Ein Braumeister hat die Braustufe 2 und mit der Werbeabteilung einen Braukessel Hausmarke gekauft. Ein anderer Braumeister hat Weizen freigeschaltet, er selbst noch nicht. Der Braumeister braut aktuell kein Bier. Mit der **Arbeiteraktion 1.1 „Bier brauen“** kann er 2 Biersorten brauen. Er legt seine Alt- Drehscheibe auf seinem Tableau auf Alt und die grüne Weizen-Drehscheibe aus dem allgemeinen Vorrat auf den Braukessel Hausmarke neben seiner Werbeabteilung. Damit braut er 2 Biersorten.

Sobald die Hausmarke fertig gebraut ist, nimmt der Braumeister das entsprechende **normale Bierplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat und legt es auf ein freies Feld in seinem Keller, wie üblich – es ist jetzt nicht mehr als Hausmarke erkennlich.

Dann legt der Braumeister die grüne Drehscheibe in den allgemeinen Vorrat zurück; sie steht nun allen Spielern wieder zur Verfügung. Somit funktioniert die **Hausmarke** wie ein **Joker** – beim nächsten Mal kann der Braumeister damit eine andere Spezial-Sorte brauen (oder auch die gleiche noch mal), sofern im allgemeinen Vorrat verfügbar.

Wie kommen neue grüne Drehscheiben ins Spiel?

- Zu Spielbeginn ist nur die grüne Spezial-Brau-Drehscheibe „Alt“ im allgemeinen Vorrat und nur Alt kann als Hausmarke gebraut werden.
- Sobald irgendein Spieler eine Sorte erstmals freischaltet (noch niemand sonst hat diese Sorte freigeschaltet), wird die entsprechende grüne Spezial-Brau-Drehscheibe dem allgemeinen Vorrat hinzugefügt und steht ab sofort allen Spielern zur Verfügung.
- Da es jede grüne Spezial-Brau-Drehscheibe nur ein Mal gibt, kann keine Spezial-Sorte Hausmarke zur gleichen Zeit von mehr als einem Braumeister gebraut werden.

Geändertes Spielende

Das Spielendeplättchen liegt auf dem Feld 22 SP. Wenn dieses Plättchen erreicht oder überschritten wird, wird das Spielende ausgelöst.

Achtung: falls dieses Modul zusammen mit dem Modul **Export** oder **Doppelte Braukessel** gespielt wird, wird das Spielende-Plättchen auf das Feld 24 SP gelegt (und das Spielende wird ausgelöst, wenn es erreicht oder überschritten wird).

Modul 5: LITFASS-SÄULEN

An jeder Litfaß-Säule gibt es immer etwas Neues zu entdecken.

Zusätzliches Spielmaterial



6 Litfaß-Plättchen



Rückseite

Zusätzlicher Schritt im Spielaufbau

- Die 6 Litfaß-Plättchen werden gemischt und in guter Reichweite neben dem Spielbrett gestapelt.

Änderungen im Spielablauf

Jeder Braumeister legt seine entfernten Abdecksteine jetzt nicht mehr zurück in die Spielschachtel, sondern auf den Bereich 4 des Rundenende-Tableaus.

Zusatzschritt Rundenendephase Schritt 4a

- **Vor Schritt 4a „Handkartenlimit prüfen“** wird geprüft, wie viele Abdecksteine auf diesem Bereich liegen.
- Falls dort **mehr** Abdecksteine liegen als die Spieleranzahl beträgt, wird das oberste Litfaß-Plättchen vom Stapel aufgedeckt, also z. B. 4 oder mehr Abdecksteine im Spiel mit 3 Spielern. Anschließend werden von den dort liegenden Abdecksteinen so viele endgültig in die Spielschachtel zurückgelegt, wie die Spieleranzahl +1 beträgt. Liegen dort mehr Abdecksteine, bleiben überzählige liegen.
- Bis auf das schwarze Litfaß-Plättchen werden die anderen auf das Spielbrett gelegt, nachdem sie aufgedeckt wurden, und führen dort Änderungen herbei (Erklärungen s. S. 15).

Falls in dieser Runde das Spielende ausgelöst wurde, entfällt dieser Zusatzschritt, so wie auch der komplette Schritt 4 dann entfallen kann.



Die Litfaß-Säulen im Detail



Dieses Plättchen wird auf Feld 1 der Reihenfolge-Aktionen gelegt. 1 Karte kann nur noch vom Nachziehstapel gezogen werden (und nicht mehr wahlweise aus der Auslage genommen werden).



Dieses Plättchen wird auf Feld 3 der Reihenfolge-Aktionen gelegt. Der Braumeister kann 1 Münze oder 1 Fass nehmen.



Dieses Plättchen wird auf Feld 4 der Reihenfolge-Aktionen gelegt. Der Braumeister kann eine beliebige Karte aus der Auslage (oder vom Nachziehstapel) nehmen, ohne seinen Braustufenmarker zu beachten.



Dieses Plättchen wird auf Feld 7 der Reihenfolge-Aktionen gelegt. Der Braumeister kann 1 Auftrag ausführen.



Dieses Plättchen wird als **zusätzliches Aktionsfeld** für Arbeiter zwischen die Aktionsbereiche 4 und 5 auf das Spielbrett gelegt. Der Braumeister kann 1 Münze zahlen und 1 seiner Bonusarbeiter zurücknehmen und ihn gegebenenfalls in derselben Runde wieder einsetzen.

Achtung: falls er ihn aus Bereich 1 des Rundenende-Tableaus zurücknimmt, verliert er diesen Effekt bis zum Spielende (da er sein Labor ja schon gebaut hat).



Dieses Plättchen löst sofort den Effekt aus, dass **alle Spieler** 1 Drehung machen können (alle heißt nicht alle Drehscheiben!). Anschließend wird das Plättchen in die Spielschachtel zurückgelegt.



Reihenfolge Aktion

Mini-Erweiterung: Glühbirnen



Dieses Plättchen wird beim Spielaufbau auf das Feld „2 Glühbirnen“ des Bonusaktions-Tableaus gelegt.

Es erschwert die Nutzung einer „besseren“ Bonusaktion. Um eine bessere Bonusaktion zu nutzen, muss der Braumeister nun mindestens 3 Aktionskarten mit dem Glühbirnen-Symbol in der eigenen Auslage besitzen (statt normalerweise 2).

Bier Pioniere Soloregel

Dies ist kein eigenständiges Spiel – es erfordert das Grundspiel Bier Pioniere. Dessen Spielmaterial wird für das Solospiel durch das hier enthaltene Material ergänzt.

In dieser Regel ist mit „du“ der menschliche Spieler gemeint, der virtuelle Gegner heißt „Automa“.

Du musst das Grundspiel nicht nur haben, sondern auch kennen, um das Solospiel zu spielen und gegen Automa anzutreten. Das Solospiel ist nur mit dem Grundspiel spielbar, nicht mit den Erweiterungs-Modulen!

Zusätzliches Spielmaterial

Alle Aktionskarten des Grundspiels und allgemeine Aktionskarten  dieser Erweiterung können benutzt werden, **außer Funny Leicht (Promo) und Mathilde Schneider**: Diese Karten können nicht benutzt werden!



16 Automa-Karten (je 8 blaue und rote, jeweils in A und B unterteilt)



6 Solo-Aufbaukarten

Spielaufbau für dich

Sortiere **vor dem eigentlichen Spielaufbau** die 16 Automa-Karten und 6 Solo-Aufbaukarten anhand ihrer farbigen Rückseite in drei Stapel. Wähle 1 Solo-Aufbaukarte, lege die anderen zurück in die Schachtel.

Baue dann das Spiel für dich auf wie für ein Spiel mit 2 Spielern. Wähle eine Aufbaukarte für 2 Spieler aus dem Grundspiel und decke die entsprechenden Felder ab (s. Seite 30 im Regelheft des Grundspiels). Lege von jeder Sorte Ausbauplättchen nur eins aus – siehe dazu deine gewählte Solo-Aufbaukarte.

Befolge auch alle anderen Anweisungen deiner Solo-Aufbaukarte. **Beispiel:**

Decke mit 2 Abdecksteinen aus der Schachtel die angezeigten Reihenfolgefelder ab.

Nimm das hier abgebildete Material und eine beliebige Startkarte für deine Auslage.*



Nur für das hier abgebildete Ausbauplättchen erhältst du 1 Siegpunkt. Lege alle anderen Ausbauplättchen ohne Siegpunkte aus.

Dein besonderer Startbonus.

Du beginnst mit -1 Siegpunkt.

Achtung: Ignoriere das auf deiner Startkarte abgebildete Material. Achte außerdem darauf, dass du in zwei Fällen, je nach Solo-Aufbaukarte, zufällige normale Aktionskarten erhältst anstatt mit „S“ markierte Start-Aktionskarten! Ziehe die Aktionskarten zufällig, bevor du die allgemeine Auslage machst.

Entscheide dich schließlich noch, ob du mit **normaler Schwierigkeit** spielen willst, was wir auf jeden Fall für die erste Solopartie empfehlen, oder mit **erhöhter Schwierigkeit**. Greife dafür kurz auf **Spielende und Spielsieg oder Niederlage** am Ende dieser Regel vor.

Spielaufbau für Automa

Für Automa ist der Spielaufbau einfach:

- Automa erhält kein Brauerei-Tableau.
- Automa erhält keinen Arbeiter für die Reihenfolgeleiste.
- Automa erhält nur 2 unmarkierte Arbeiter, 2 kleine Bonusarbeiter und 1 LKW einer anderen Spielerfarbe als deiner.



Nimm von den Automa-Karten je Farbe (blau und rot) 3 zufällige A-Karten und 3 zufällige B-Karten. Mische die 3 B-Karten jeder Farbe und lege sie verdeckt als separate Stapel aus. Mische dann die 3 A-Karten jeder Farbe und staple sie auf den B-Karten derselben Farbe.

Dies sind Automas Karten für das Spiel.

Lege alle übrigen blauen und roten Karten zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Grundsätzlich gelten für dich die Regeln des Grundspiels, mit zwei wichtigen **Änderungen**:

• Abdecksteine entfernen

Wenn du Abdecksteine von deinem Brauerei-Tableau entfernst, legst du sie, anders als im normalen Spiel, in deinen persönlichen Vorrat.

• Reihenfolge-Aktion

In jeder Spielrunde musst du wie üblich 1 Reihenfolge-Aktion ausführen, musst diese aber anschließend mit einem eigenen Abdeckstein abdecken, anstatt deinen unmarkierten Arbeiter dafür zu benutzen. Dieser bleibt zunächst in deinem Vorrat. Diese Reihenfolge-Aktion ist damit für den Rest des Spiels gesperrt. Du musst also in jeder Spielrunde mindestens 1 Abdeckstein in deinem persönlichen Vorrat besitzen.

Falls du keinen Abdeckstein in deinem Vorrat hast, um ihn in der aktuellen Spielrunde auf diese Art einzusetzen, hast du das Spiel sofort verloren!

Ein Mal im gesamten Spiel setzt du als **Zusatzaktion** deinen unmarkierten Arbeiter für eine Reihenfolge-Aktion ein, um damit eine bereits mit einem Abdeckstein gesperrte Reihenfolge-Aktion auszuführen. Das kannst du jederzeit tun, nachdem du den Abdeckstein für diese Runde eingesetzt hast oder bevor du ihn einsetzt.

Entferne den Abdeckstein (zurück in deinen Vorrat) und lege den unmarkierten Arbeiter dorthin. Er bleibt dort bis zum Spielende liegen und diese Aktion ist und bleibt ebenfalls gesperrt, wie mit einem Abdeckstein.

Mit anderen Worten: Ein Mal im Spiel führst du in derselben Spielrunde **zwei Reihenfolge-Aktionen** aus, ein Mal mit einem Abdeckstein und ein Mal mit dem unmarkierten Arbeiter.

Hinweis: Du solltest jeden gerade eingesetzten Abdeckstein so legen, dass das rote Ausrufezeichen sichtbar ist. So kannst du immer leicht erkennen, ob du die Reihenfolge-Aktion in der aktuellen Spielrunde schon ausgeführt hast. Am Ende der Runde, nach der Rundenendephase, drehst du den Abdeckstein dann auf die Seite ohne Ausrufezeichen.

Aktionsphase

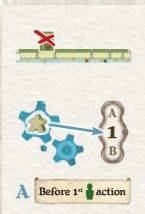
Du führst deine Aktionen wie üblich aus unter Beachtung der oben genannten **Änderungen**.

Für **Automa** gilt Folgendes:

- Automa erhält nie Münzen, Biersorten-Marker, Drehscheiben oder Fässer und führt keine Aktionen oder Bonusaktionen aus.
- Automa setzt seine Arbeiter, Bonusarbeiter und seinen LKW ausschließlich ein, um dich zu blockieren bzw. ins Hintertreffen zu setzen. Außerdem kann er Karten aus der Auslage entfernen oder seine Bonusarbeiter auf ein Ziel setzen.

Du und Automa seid nicht abwechselnd an der Reihe, sondern in folgenden Schritten genau in dieser Abfolge:

1. Automa macht **in jeder Runde den ersten Spielzug** – decke Automas oberste **blaue Karte** „Vor 1. Spieleraktion“ auf und führe sie aus. Automa setzt auf jeden Fall einen Arbeiter ein und entfernt gegebenenfalls eine Karte aus der Auslage oder setzt einen seiner Bonusarbeiter auf ein Ziel.



Beispiel 1: Automa entfernt zuerst die zweite Karte aus der Auslage (fülle sie anschließend wie üblich auf).

Dann setzt er einen seiner Arbeiter auf den Aktionsbereich „1“ des Spielbretts (Bier brauen).



Beispiel 2: Automa setzt nach üblichen Regeln einen seiner Bonusarbeiter auf das Ziel „3 gleiche Biersorten“.

Dann setzt er einen seiner Arbeiter auf den Aktionsbereich „2“ des Spielbretts (Drehungen).

2. Dann bist du an der Reihe, und zwar so lange, bis du deine **erste Aktion auf dem Spielbrett** mit einem Arbeiter oder deinem LKW ausgeführt hast (die Reihenfolge-Aktion zählt nicht dazu, auch nicht, wenn du ein Mal im Spiel deinen unmarkierten Arbeiter dort einsetzt).

3. Decke **anschließend an deine erste Aktion auf dem Spielbrett** Automas oberste **rote Karte** „Nach 1. Spieleraktion auf dem Spielbrett“ auf und führe sie aus. Automa setzt damit seinen zweiten Arbeiter ein und seinen LKW.

Die Karte gibt an, auf welchen Aktionsbereich Automa seinen Arbeiter zuerst setzen möchte. Ist dieses Aktionsfeld besetzt, nimmt er den nächst höheren /niedrigeren Aktionsbereich, wie auf der Karte angegeben.

Mit seinem LKW blockiert Automa dann meist vorrangig den „1.-Spieler-Bonus“ des entsprechenden Aktionsbereichs, wie auf den Karten angegeben. Wenn die erste Option (links) nicht verfügbar ist, nimmt er die zweite (mittig), falls auch das nicht möglich ist, die dritte Option (rechts).



Beispiel: Automa setzt seinen zweiten Arbeiter auf den Aktionsbereich 5. Falls das nicht möglich ist, setzt er ihn auf den freien Aktionsbereich mit der nächst niedrigeren Nummer.

Dann setzt er seinen LKW auf den „1.-Spieler-Bonus“ **1 Münze nehmen**.

Falls das nicht möglich ist, setzt er ihn auf den Aktionsbereich 9, und falls auch das nicht möglich ist, auf den „1.-Spieler-Bonus“ **1 Fass versetzen**.

4. Anschließend führst du alle deine noch übrigen Aktionen aus.

Nachdem du deine Aktionen abgeschlossen hast, fährst du wie üblich mit der **Rundenendephase** fort.

Dann folgt die nächste Runde, falls das Spiel nicht beendet ist. Nicht vergessen, den eingesetzten Abdeckstein für die Reihenfolge-Aktion umzudrehen!

Spielende und Spielsieg oder Niederlage

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

- Vorzeitig, falls du bei der Reihenfolge-Aktion keinen Abdeckstein einsetzen kannst – **du hast sofort verloren!**
- Vorzeitig, falls du im Laufe einer Runde mindestens 20 Siegpunkte erreichst. Spiele die Runde zu Ende und führe anschließend noch die Schlusswertung aus wie im Grundspiel, falls du das möchtest. Du hast auf jeden Fall gewonnen und kannst beim nächsten Mal versuchen, noch mehr Siegpunkte zu erreichen!
- Nach dem Aufdecken der letzten roten Karte und nachdem du die Runde zu Ende gespielt hast, einschließlich Rundenendephase.
Stelle nun je nach deiner Wahl zu Spielbeginn fest, ob du gewonnen oder verloren hast:
 - **Normale Schwierigkeit:** Du machst nun die Schlusswertung wie im Grundspiel. Falls du dann mindestens 20 Siegpunkte erreicht hast, hast du das Spiel gewonnen!
 - **Erhöhte Schwierigkeit:** Du machst keine Schlusswertung mehr. Falls du mindestens 20 Siegpunkte erreicht hast, hast du das Spiel gewonnen!

Hinweise zu einigen Aktionskarten:

Schankraum (Promo): Automa hat immer Geld (oder nimm die Karte vorher aus dem Spiel).

Johann Schlegel (Promo): Automa gilt nicht als Spieler (oder nimm die Karte vorher aus dem Spiel).

Funny Leicht (Promo): Nimm die Karte vorher aus dem Spiel.

Mathilde Schneider (aus dem Grundspiel): Nimm die Karte vorher aus dem Spiel.

Trinkhalle: Du musst deinen unmarkierten Arbeiter für die Reihenfolge-Aktion bereits eingesetzt haben, und es muss noch ein verfügbares Reihenfolgefeld geben.

Hinweise zu einigen Starthoni:

Karte 2: Suche die Braumeister-Persönlichkeit (weißer Hintergrund) aus, bevor du die Kartenauslage machst.

Karte 3: Behalte einen deiner 8 Abdecksteine in deinem Vorrat, nachdem du deine 3 anfänglichen Aktionskarten erhalten hast.

Karte 5: Fülle die Kartenauslage wie üblich auf, nachdem du die Karte aus der Auslage genommen hast. Du kannst eine beliebige Karte nehmen; deine Braustufe spielt in diesem Fall keine Rolle.

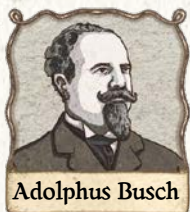


Almanach



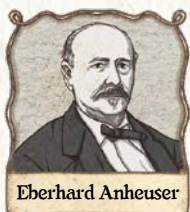
Theobald Simon

Theobald Simon wurde sowohl als Brauer als auch als Kaufmann ausgebildet. Er unternahm dabei mehrere Auslandsreisen (unter anderem in die USA und den vorderen Orient), um sein erworbenes Fachwissen sowie neue Technologien in der praktischen Anwendung zu erleben. Nachdem Bitburg an das Schienennetz angeschlossen wurde, zeigte er unternehmerischen Weitblick, als er 1910 isolierte Eisenbahnwagen erwarb. Bitburger Pils konnte so aus der Randlage in der Eifel dank der Kühlung im gesamten Deutschen Kaiserreich vermarktet werden. Simon war auch im Bereich des Marketing innovativ und erkannte ab 1909 das Werbepotenzial des Bierdeckels.



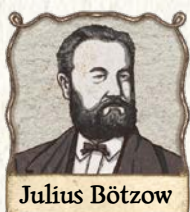
Adolphus Busch

Adolphus Busch ließ sich in St. Louis im Bundesstaat Missouri nieder. Er war Angestellter im dortigen Großhandelshaus. Zu seinen Kunden gehörte auch die „Bayerische Brauerei“ in St. Louis. Auf Europareisen in den frühen 1870er Jahren hörte Busch über Erfolge von Louis Pasteur bei der Abtötung von Mikroorganismen durch kurzzeitiges Erhitzen. Nach der Rückkehr begann er zu experimentieren und wandte als erster die Methode der Pasteurisierung auf Bier an. Es war der Anheuser-Brauerei damit möglich, Bier in konstanter Qualität im ganzen Land auszuliefern. Das von Busch unter dem Namen *Budweiser* gebraute Bier wurde später zeitweise das meistverkaufte Bier der Welt.



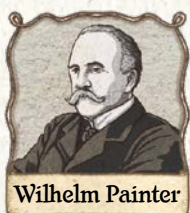
Eberhard Anheuser

Eberhard Anheuser. 1842 wanderten zwei Brüder der Kreuznacher Anheusers nach Amerika aus. Eberhard Anheuser machte ein kleines Vermögen als Kerzenhersteller und Seifensieder in St. Louis, Missouri, USA. Dieses Vermögen (90.000 US-Dollar) steckte er 1859 in die kleine, 1852 von Georg Schneider gegründete *Bavarian Brewery*. 1865 fusionierte die E. Anheuser & Company mit der *John B. Busch Brewing Company* aus Washington, Missouri, und Adolphus Busch wurde gleichberechtigter Teilhaber von Eberhard Anheuser. Das Unternehmen Anheuser wurde 1879 in *Anheuser-Busch Brewing Association* umbenannt. 1919 wurde erneut umfirmiert in *Anheuser-Busch*, dem heutigen Namen.



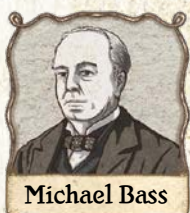
Julius Böttzow

Die **Brauerei Julius Böttzow** war eine Brauerei im Berliner Ortsteil Prenzlauer Berg und die größte Berliner Privatbrauerei. Sie bestand von 1864 bis 1945. Im Biergarten der Brauerei fanden 6000 Besucher Platz. Bis Mitte des 19. Jahrhunderts war das obergärige Weißbier in Berlin sehr gefragt. Dies änderte sich, als das bayerische „echte“ untergärige Bier immer beliebter wurde. Während noch 1860 rund 340.000 hl Weißbier und 150.000 hl untergäriges Bier in Berlin gebraut wurden, kehrte sich das Verhältnis in nur 15 Jahren um.



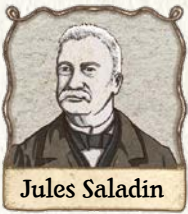
Wilhelm Painter

William Painter war der Erfinder des Kronkorkens und Gründer der heutigen Crown Holdings. Neben dem Kronkorken (1892) erfand er Flaschenöffner und eine Maschine, um Flaschen zu verschließen. Insgesamt hielt er 85 Patente.



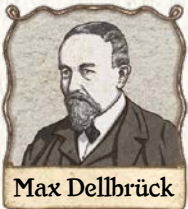
Michael Bass

Michael Thomas Bass. Die Napoleonischen Kriege und die dazu gehörigen Blockaden zwangen die englischen Brauer, andere Märkte als Russland und Deutschland zu suchen. So war Bass einer der ersten Brauer, die das besonders stark gehopfte, haltbare India Pale Ale brauten und nach Übersee exportierten. Zu dieser Zeit arbeitete Sohn Michael Thomas Bass bereits im Familienbetrieb. Nach dem Tod des Vaters im Jahr 1827 übernahm Michael Thomas Bass der Jüngere die Brauerei, die er dann 57 Jahre lang leiten sollte. Es begann der märchenhafte Aufstieg der Bass-Brauerei in Burton-on-Trent.



Jules Saladin

Jules Alphonse Saladin schaffte es, die Mälzereitechnik auf eine neue, die erste wirklich industrielle Stufe zu heben. Vom 30. März 1878 datiert Jules Saladins erstes Reichspatent, ein mechanischer Wender für Grünmalz. Seit dieser Zeit widmete er sich fast 30 Jahre lang der Verbesserung der Mälzereitechnologie. Beim 4. Deutschen Brauertag in München 1880 wurde den anwesenden Brauern als Neuerung eine Modellanlage einer Kastenmälzerei präsentiert. Das Saladin-System wurde dann bereits in den nächsten Jahren in einigen Brauereien eingeführt.



Max Dellbrück

Max Dellbrück. Das besondere Interesse von Max Dellbrück galt der Physiologie der Hefen und deren Anwendungen. In der Berliner Weiße wurde ihm ein bleibendes Denkmal gesetzt, denn das dazu (neben obergäriger Hefe) verwendete Milchsäure-Stäbchenbakterium trägt den Ehrennamen *Lactobacillus delbrueckii*. Auch wurde eine Hefe nach ihm benannt, *Torulaspora delbrueckii*. Bereits ab 1896 wurden an Delbrücks Institut Hefen und Milchsäurekulturen in professionellem Maßstab hergestellt.



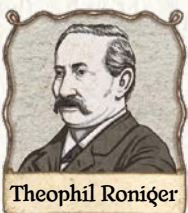
Der durstige Mann

Das als „**Der durstige Mann**“ bekannte Plakat „Tuborg-Øl“ stammt vom dänischen Maler und Illustrator Erik Henningsen (1855–1930), der das Bild im Jahr 1900 im Rahmen eines Plakatwettbewerbs für die einst eigenständige dänische Brauerei Tuborg erstellt hat. Das Plakat, das seit über einem Jahrhundert weit über Dänemarks Grenzen hinaus bekannt ist, gilt als Hauptwerk unter den Bier bewerbenden Plakaten, die um die Jahrhundertwende entstanden sind.



Christian Heurich

Christian Heurich wurde 1842 in Haina als jüngstes von vier Kindern eines Gastwirts geboren. 1866 reiste er nach New York, lernte Englisch und arbeitete als Brauer. 1872 kaufte Heurich mit seinem alten Braumeister Paul Ritter eine Brauerei – die *Schnell Brewery* in Washington, D.C. von Georg Schnell. Nur ein Jahr später übernahm er die Anteile von seinem Partner und gründete so seine eigene Brauerei. Im gleichen Jahr heiratete er seine erste Frau, Amelia Schnell, die Witwe von Georg Schnell. Er stieg in Washington zu einem der größten Landbesitzer und Bierbarone dieser Zeit auf. Weil er das Geschäft bis kurz vor seinem Tod mit 102 Jahren selbst führte, gilt er als der älteste Bierbrauer der Welt.



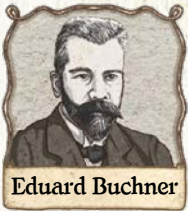
Theophil Roniger

Theophil Roniger war 1876 Mitgründer und treibende Kraft der Brauerei *Wüthrich & Roniger* in Rheinfelden. Aus dieser entwickelte sich die Feldschlösschen Getränke AG, die führende Brauerei und der größte Getränkehändler der Schweiz. Nach einem harzigen Beginn (1877 betrug der Bierausstoß erst 4000 Hektoliter) setzte ein rasantes Wachstum ein. Roniger bestand auf Zutaten von höchster Qualität und das Feldschlösschen-Bier erwarb bald einen hervorragenden Ruf. Er verfolgte eine expansive Strategie durch die Übernahme anderer Brauereien und die konsequente Nutzung der Eisenbahn als Transportmittel.



Jobst Schultheiss

Jobst Schultheiss war ein Berliner Bierwirt. Die Biermarke *Schultheiss* ist nach ihm benannt. Schultheiss war als Kaufmann sowie Hut- und Schirmfabrikant in der Brüderstraße 35 in Berlin ansässig. 1853 übernahm er die Leitung der 1842 gegründeten Brauerei Prell. Das dort im Keller hergestellte „bairische Bier untergäriger Brauart“ wurde vor Ort in einem Ausschank angeboten, dem nach der Übernahme der Name *Zum Schultheiss-Bräu* gegeben wurde. Trotz 35 weiterer Brauereien im Berliner Raum lief der Absatz so gut, dass neue Kühl- und Lagerkeller erworben wurden. Trotz der geringen Erfahrung im Brauereiwesen, die Schultheiss hatte, entwickelte sich sein Betrieb zur bedeutendsten Berliner Bierbrauerei.



Eduard Buchner

Eduard Buchner war ein deutscher Chemiker und Träger des Nobelpreises für Chemie 1907 für seine Untersuchungen und die Entdeckung der zellfreien Gärung (1896). Er gilt als Begründer der Enzymologie. Buchners erste wissenschaftliche Veröffentlichung beschäftigte sich 1885 mit der Rolle des Sauerstoffs bei den Gärungsvorgängen; er beschrieb darin unter anderem methodische Fehler Pasteurs. 1896 erhielt er den Ruf als außerordentlicher Professor für analytische und pharmazeutische Chemie an die Universität Tübingen. Hier entstand die erste Arbeit über zellfreie alkoholische Gärung. Diese Arbeit trug ihm 1907 den Nobelpreis für Chemie ein.



Ludwig Frantzen

Ludwig Frantzen. Das erste Bier in Dortmund Hörde wurde von den Nonnen des Klosters Clarenberg gebraut. Auf dem Gelände des ehemaligen Stiftes zu Füßen der Hermannshütte errichtete der Unternehmer Eduard Frantzen 1867 eine moderne, industriell produzierende Bierbrauerei. Sein Bruder Ludwig Frantzen übernahm anschließend die Leitung der Brauerei. In den 1970er Jahren betätigte sich die Stifts-Brauerei auch im Sportsponsoring und unterstützte die Aktivitäten von Borussia Dortmund.



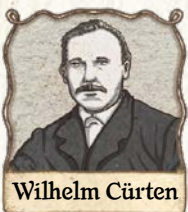
Ferdinand Schumacher

Ferdinand Schumacher. Die Brauerei Schumacher geht zurück auf die Übernahme der Brauerei „Im Sonnenaufgang“ in Düsseldorf 1838 durch den Brauer Johannes Matthias Schumacher. 1902 übernahm dessen Sohn Fritz die Brauerei und sein Bruder Ferdinand II erwarb die Gaststätte Zum Goldenen Kessel mitten in der Altstadt. In den 1920er und 1930er Jahren ließ die Brauerei ihre Bierdeckel von Künstlern der Kunstakademie Düsseldorf gestalten. Die Schumacher-Brauerei ist eine der wenigen älteren unabhängigen Brauereien in Düsseldorf.



Tuborgflasken

Tuborgflasken. Mit dem Tuborg Pilsener gelang die Brauerei schnell zu Popularität und Tuborg Bier wurde zu einem der großen Markenartikel der Dänen. 1888 wurde die von dem dänischen Architekten Viggo Kleins entworfene „Tuborgflasken“ in Hellerup errichtet, ein 26 Meter hoher Aussichtsturm in Form einer Bierflasche.



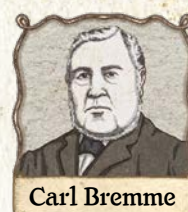
Wilhelm Cürten

Wilhelm Cürten. Die heutige Gaststätte „Zum Uerige“ mit eigenem Brauhaus hatte über die Jahrhunderte bei wechselnden Besitzern verschiedene Namen, wie „Berliner Hof“ oder „Zum Bergischen Hof“. Der heutige Name wird auf Wilhelm Cürten zurückgeführt, der 1862 die Hausbrauerei übernahm. Da dieser ständig schlechte Laune hatte, nannten ihn die Stammgäste im besten Düsseldorfer Platt „uerig“, für „schlecht gelaunt“. Ein auffälliges Merkmal ist, dass bei schönem Wetter die Altbier trinkenden Gäste zeitweise dicht bis zur gegenüberliegenden Seite der Rheinstraße stehen und bedient werden.



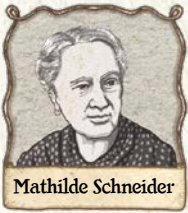
Hans Bekkevold

Hans Bekkevold. Der erste Braumeister der zum Export gegründeten Brauerei hatte die Vision eines leichten, untergärigen Bieres vor Augen und reiste zu Informationszwecken nach Deutschland. Mit dem dort gesammelten Wissen brachte er 1880 das Tuborg Pilsener auf den dänischen Markt, das erste Bier Pilsener Art überhaupt in Dänemark.



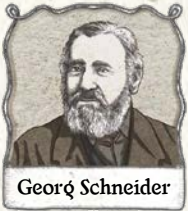
Carl Bremme

Die Brauerei Carl Bremme wurde im August 1842 in Barmen-Heckinghausen gegründet und wuchs im ersten Viertel des zwanzigsten Jahrhunderts zu einer der größten Brauereien des Rheinlandes. 1866 wurde die erste Dampfmaschine und 1869 die von Carl von Linde erfundene Kältemaschine installiert. Zu Silvester 1996 wurde in den Wuppertaler Kneipen letztmals Bremme-Pils vom Fass ausgeschenkt, am 30. Juni 1997 kam die letzte Flasche Bremme-Bier in den Handel. Damit ging die anderthalb Jahrhunderte dauernde Tradition des Barmer Brauhauses zu Ende



Mathilde Schneider

Mathilde Schneider. Der Gründer Georg Schneider I. war der erste Bürgerliche, der von König Ludwig II von Bayern das Privileg erhielt, Weißbier brauen zu dürfen. Die ursprüngliche Brauerei befand sich in der Münchner Altstadt. Das Unternehmen wird seit seiner Gründung im Jahr 1872 von einem männlichen Nachkommen der Familie Schneider mit dem Vornamen Georg geführt – mit Ausnahme der Jahre 1905 bis 1924, in der Mathilde Schneider den Betrieb zur führenden Weißbierbrauerei Süddeutschlands aufbaut.



Georg Schneider

Georg Schneider I. Die *G. Schneider & Sohn GmbH* ist ein bayerischer Bierbrauer und -vertreiber mit Sitz in München und Brauerei in Kelheim, der sich auf die Produktion von Weißbier, welches unter der Marke *Schneider Weisse* vertrieben wird, spezialisiert hat. Aus der Historie heraus ist das Unternehmen regional auch als *Weisses Bräuhaus* bekannt. Der Gründer Georg Schneider I. war der erste Bürgerliche, der von König Ludwig II von Bayern das Privileg erhielt, Weißbier brauen zu dürfen.

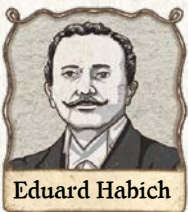


Kloster Weltenburg

Kloster Weltenburg. Die Klosterbrauerei Weltenburg ist eine Bierbrauerei im niederbayerischen Kelheim. Bereits für das Jahr 1050 ist belegt, dass im Kloster Weltenburg Bier gebraut wurde. Das Kloster bezeichnet seine Brauerei deshalb als „Älteste Klosterbrauerei der Welt“.

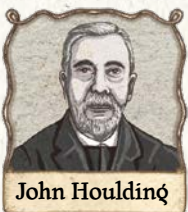
Vereinslokal
Wildschütz

Vereinslokal Wildschütz. Am 19. Dezember 1909 ging es hoch her in der Gaststätte „Der Wildschütz“. Rund 40 junge Männer waren gekommen, um über die Gründung eines Fußballclubs zu beraten. Die Absicht war es, einen Verein zu gründen, der unabhängig von der Kirche war. Ein Affront für den damaligen Kaplan von der Dreifaltigkeitskirche, der den im Dortmunder Norden aufkommenden Fußball als „rohes und wildes Treiben“ verurteilte. Wie genau es zur Namensgebung Borussia Dortmund kam, ist ungewiss. Die Legende will es jedoch, dass das im Wildschütz ausgeschenkte Borussia-Brauerei zum Namenspatron wurde.



Eduard Habich

Eduard Habich war ein deutscher Bierbrauer, Kunstsammler und Mäzen. Unternehmerisch erfolgreich war er als Bierbrauer in Boston. Habich begann nach seiner Rückkehr aus den USA um 1878 in Kassel mit dem Aufbau einer Kunstsammlung. 1892 stellte er 410 Reproduktionen von den bedeutendsten Stichen alter Meister dem Kunstverein für Kurhessen für eine Ausstellung zur Verfügung.



John Houlding

John Houlding war ein englischer Geschäftsmann, der als Oberbürgermeister von Liverpool und Gründer des Liverpool Football Clubs bekannt wurde. Houlding war Gründer der Brauerei Tynemouth Street Brewery und Besitzer des Hotels und Pubs „The Sandon“. Houlding erkannte das Potenzial des Fußballs für die Getränkeindustrie und natürlich auch für seine politischen Ambitionen.

1910

Die Industrialisierung schreitet voran

Die schwierigen Anfangsjahre sind überstanden. Der Bierausstoß boomt, und wir sind auf dem Weg in die goldenen Jahre. Mit unserer eigenen Hausmarke und weiterer Spezialisierung versuchen wir, uns von der Konkurrenz abzusetzen. Auftretende Nebenprodukte wie Bierabfall gilt es zu bewältigen, und mittels der Eisenbahn erschließen wir neue Absatzmärkte. Einige kleine Änderungen können ein paar neue Entscheidungsmöglichkeiten bieten.

Und jetzt: Viel Spaß beim Brauen köstlicher Biere!

Vielen Dank an alle Bier Boom Testspieler:

Jan-Eric Kapp, Jürgen Luttkus, Uli Naumann, Janus Duda, Andreas Kosmoll, Bettina Garbrecht, Mike Garbrecht, Peter Thiede, Joachim „Yoki“ Erdtman, Nicole Köster, Jens Bolfraß

Credits

Autor: Thomas Spitzer
Grafik: Harald Lieske
Redaktion: Henning Voss
Spielanleitung & Lektorat: Ferdinand Köther
Satz: INDEGO GmbH - www.indego.net

© 2024 Spielefaible®
Anregungen, Fragen und Kritik bitte an: info@spielefaible.de

Spielefaible, 25582 Kaaks, Germany
www.spielefaible.de

