

Coffea 안내

개요

Coffea에서 여러분은 다국적 기업이 되어 커피를 생산하고, 자신의 커피가 높은 품질로 인정받도록 노력하게 됩니다.

여러분은 농원을 마련하고, 커피 나무를 심고, 영양 균형을 맞추기 위해 노력하고, 커피체리를 수확하고, 열매에서 생두를 정제해내고, 로스팅하여 컵 테스트에서 평가 받거나 대중, 또는 개인구매자에게 판매할 것입니다. 농원을 손님들에게 구경시켜주고 소소한 €(코인)을 벌 수도 있습니다.

노동이 드는 행동들이 여럿 있습니다. 한 차례에 많은 노동력을 고용할수록 많은 급료가 듭니다.

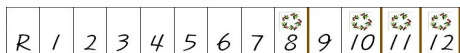
Coffea에서 커피나무는 보통 3년의 영양생장기와 2년의 생식생장기를 거친 후 수확이 가능한 상태가 됩니다.

수확(나무에서 커피체리 얻기), 정제(커피체리에서 생두 얻기), 로스팅 과정을 거치면 커피빈을 컵 테스트에 출품하거나 대중 또는 개인구매자에게 판매할 수 있습니다.

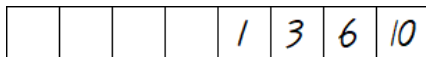
각 플레이어는 컵 테스트에서 자신의 것보다 평가점이 낮은 다른 출품 커피빈들의 수만큼 승점을 얻습니다. 마지막 컵 테스트까지 진행하고 나서 승점이 가장 높은 플레이어가 승자가 됩니다. 이에 동률이 있다면 그중 순서가 앞선 플레이어가 승자가 됩니다.

구성 정보

라운드 트랙 1개



개인 노동력 트랙 4개



아크릴 큐브(노동력 및 트랙터) 98개

무색 60개,

적색, 청색, 녹색, 황색 각각 7개씩(4개씩은 고급 노동력용, 3개씩은 트랙터용)



개인 저장고 8개

LV 1면/LV 2면 4개



LV 3면/LV 4면 4개



맛 표 카드 5장

	AC	BT	BD	
시나론	4	0	0	
미디엄	4	0	0	
하이	3	1	1	
시티	2	2	2	
폼시티	1	3	3	
프랜치	0	4	4	
이탈리안	0	4	4	

숫자 주사위 16개



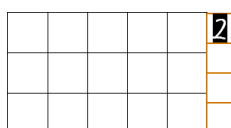
점

백색(애호가 취향 마커) 6개,

흑색(대중 취향 마커, 불순물) 30개



비옥화 계획 카드 4장



비옥화 트랙터 12개

- N, P, 물 각 4개



€(코인) 24개

- 10€면/1€면 10개,



- 3€면/1€면 14개



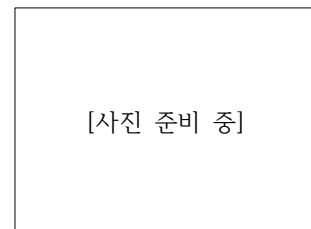
시장 판

[추가할 것]

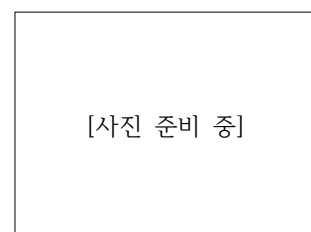
보조 판

[추가할 것]

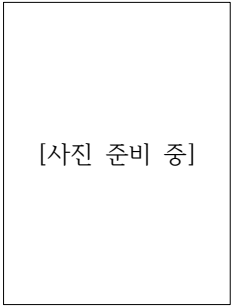
농원 카드 00장



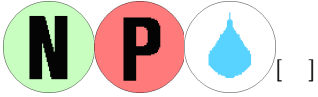
품종 카드 00장



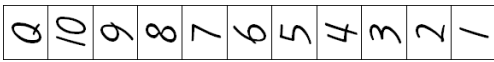
개인 구매자 카드 00장



농원 환경 변경 토큰 16개
- N면/P면 8개, 물면/빈 땅면 8개



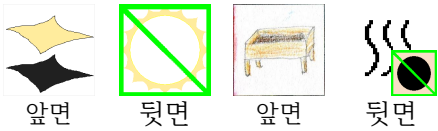
Q(품질) 트랙 16개



설비 토큰 20개
각 4개씩

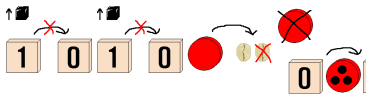
그늘막

건조대



병충해 주사위 1개
[사진 준비중]

병충해 토큰 32개
잘록병/깍지벌레/녹병/베리보러 각 8개씩



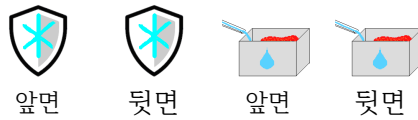
접종 토큰 8개

하이멕사졸(잘록병 예방), 백강병균(베리보러 예방) 각 4개씩

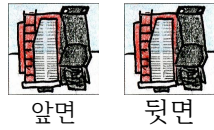


방냉시설

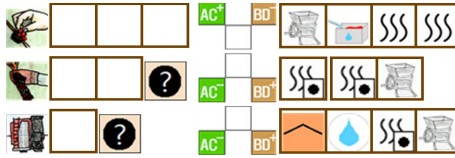
침수탱크



수확기계



수확/정제 트랙 10개



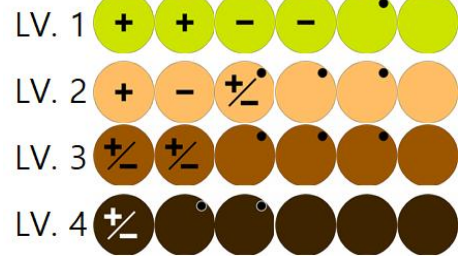
결과 28개

적색 커피체리 12개

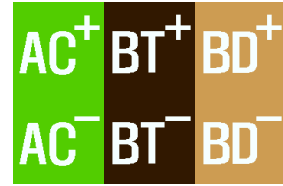
생두 16개



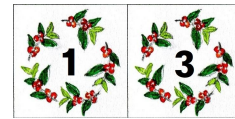
로스팅 주사위 4개
LV별 1개씩



향미 조정 토큰
AC/BT/BD 각 8개씩



승점 토큰
1승점 22개
3승점 4개



병충해 사후조치 토큰 8개

진균제(잘록병 제거), 제충제(베리보러 제거) 각 4개씩



[] []

질소과잉 토큰 20개

여분의 가지 12개



도장(徒長) 토큰 8개



[추가할 것]

아이콘

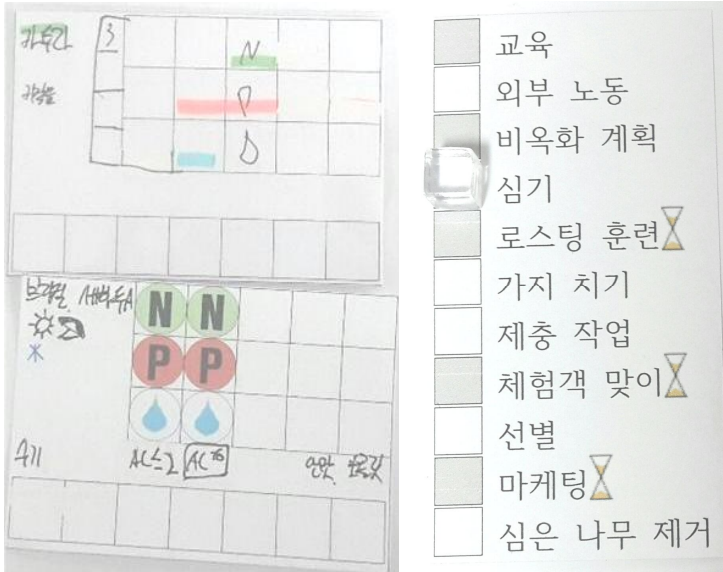


농원, 나무의 부수 아이콘들...

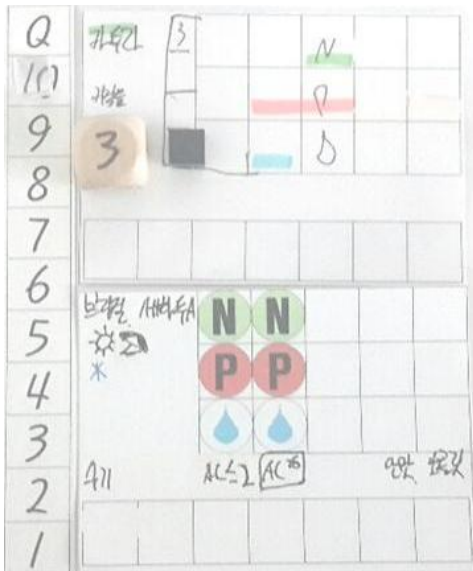
[추가할 것]

골자

농원에 나무 심기와 기간 경과



플레이 준비를 마치면 여러분은 커피 나무 카드 하나와 커피 농원 카드 하나를 갖게 됩니다. 여러분은 심기 행동을 할 수 있습니다. 심기 행동을 하기 전의 나무는 농원에 심어진 상태가 아닙니다.



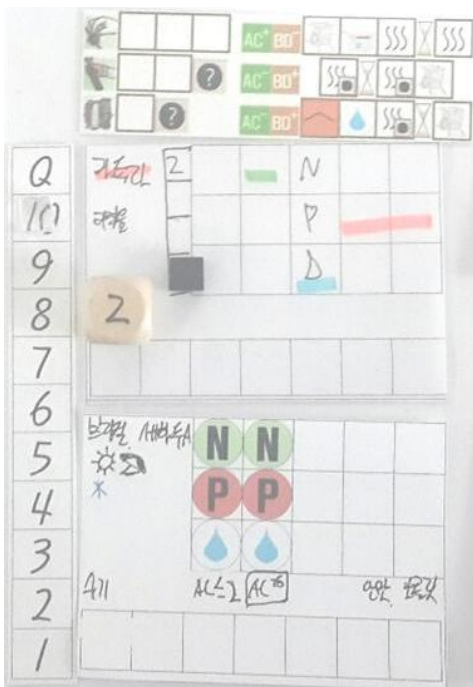
심기 행동을 하면 여러분은 농원 카드 위에 나무 카드를, 나무 카드 옆에 나무의 Q트랙을 놓고 나무의 품질을 표시합니다.

나무 카드의 '남은 기간 초기 값'을 보고 숫자 주사위로 남은 기간[3]을 표시합니다.

식물의 생장기는 영양생장기와 생식생장기로 구분됩니다. 꽃, 열매, 씨앗과 같은 식물의 생식 기관이 발달하기 시작하는 때부터를 생식 생장기라 합니다.

이 게임의 나무 카드에는 '영양 생장기 면'과 '생식 생장기 면'이 있습니다. 영양 생장기 면에서 '남은 기간'은, '생식 생장기가 되기까지 남은 기간'을 의미합니다.

개인 차례의 생장 단계마다 '남은 기간'을 1 줄입니다.



영양 생장기 나무의 남은 기간이 0이 되면 생식 생장기로 넘어갑니다. 나무 카드를 즉시 생식 생장기 면으로 뒤집고, 공급처에서 수확/정제 판을 가져와 그 나무 카드 위에 붙여 놓습니다.

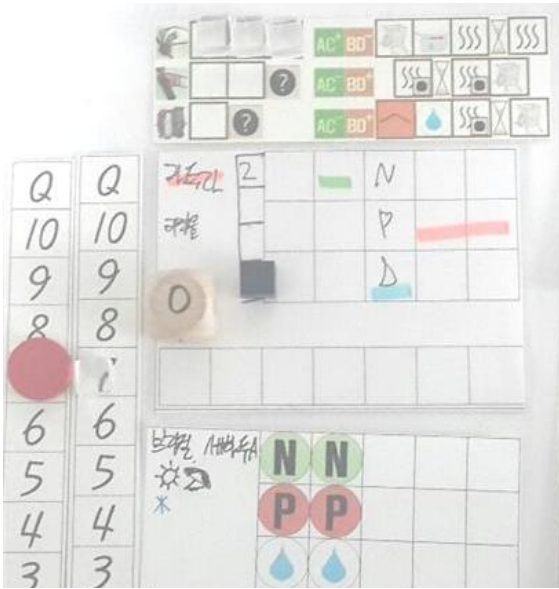
생식 생장기 면에서 '남은 기간'은, '커피체리 열매가 열리고 익어 수확 가능 상태가 되기까지 남은 기간'을 의미합니다.

남은 기간 주사위를, 나무 카드 생식 생장기 면에 표시된 남은 기간 초기 값대로 다시 놓습니다.

예를 들어 나무카드에 [2]로 표시돼 있다면 그 위치에 남은 기간 주사위를 [2]면으로 놓습니다.

수확

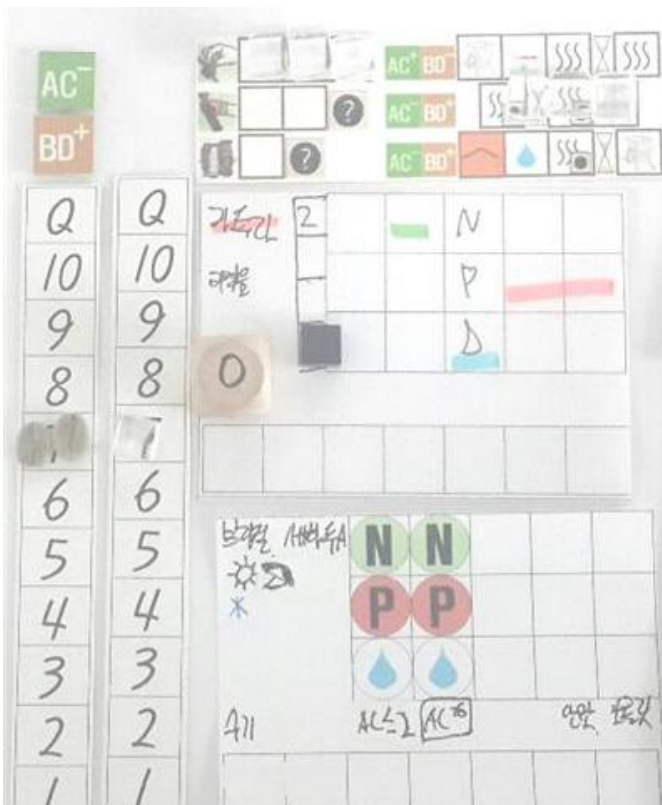
남은 기간이 0인 생식생장기 나무가 있다면 그 농원에서는 수확을 진행할 수 있습니다(수확 트랙에 노동력을 배치할 수 있습니다.).



수확은 3가지 방법이 있습니다. 핸드피킹 수확/스트리핑 수확/기계 수확입니다. 그중 어느 한 트랙을 모두 채우면 수확이 '완료'됩니다. 공급처에서 추가적인 Q트랙 하나와 커피체리 하나를 가져옵니다. Q트랙은 기존 Q트랙(그 나무의 Q트랙)의 왼쪽에 붙여 놓고, 커피체리는 그 자체로 그 커피체리의 Q값을 표시합니다(트래커를 겸합니다). [이미지 참조]예를 들어 그 나무의 Q값이 7이었다면 수확한 커피체리도 '7'칸에 놓습니다.

정제

커피체리를 가공하여 커피빈을 얻어내는 것을 정제라 합니다.



커피체리를 가지고 있으면 '정제'를 할 수 있습니다(정제 트랙에 노동력을 배치할 수 있습니다.). 마찬가지로 정제에도 3가지 방법이 있습니다. 습식 정제/건식 정제/특수 정제입니다. 그중 어느 한 트랙을 모두 채우면 정제가 '완료'됩니다. 커피체리를 공급처에 반환하고 대신 생두 2개를 가져와서 그 커피체리가 있던 칸에 놓습니다. 정제 방법에 따라 맛에 조정이 이뤄집니다.

로스팅-출품

커피빈을 가지고 있으면 로스팅을 할 수 있습니다.

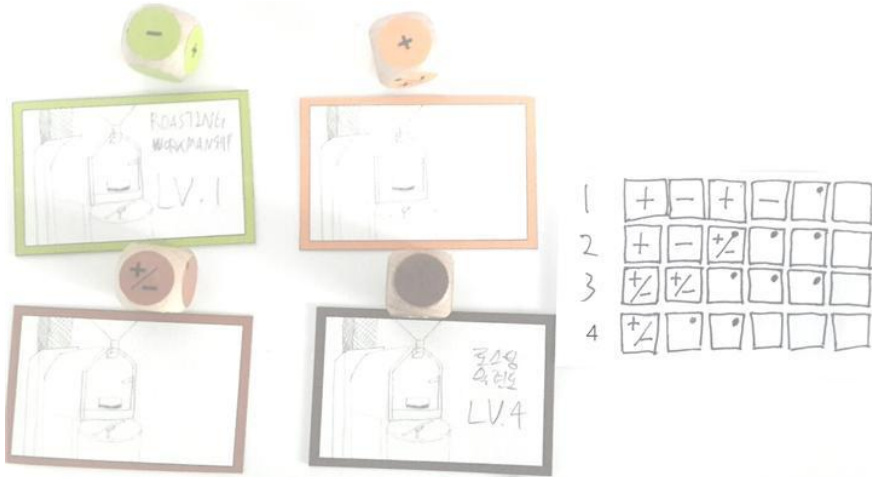
커피빈을 로스팅 전에는 생두라 하고, 로스팅 후에는 원두라 합니다.

커피빈을 컵 테스트에 출품하려거나 대중에게 판매, 혹은 개인구매자에게 판매하려고 할 때 로스팅을 하여 맛을 확정해야 합니다.

맛 표 카드에는 7가지 로스팅 강도에 따른 표준 맛이 나타나 있습니다.

로스팅을 할 때에는 목표 강도를 선언한 뒤 자신의 로스팅 LV(훈련도)에 맞는 주사위를 굴립니다.

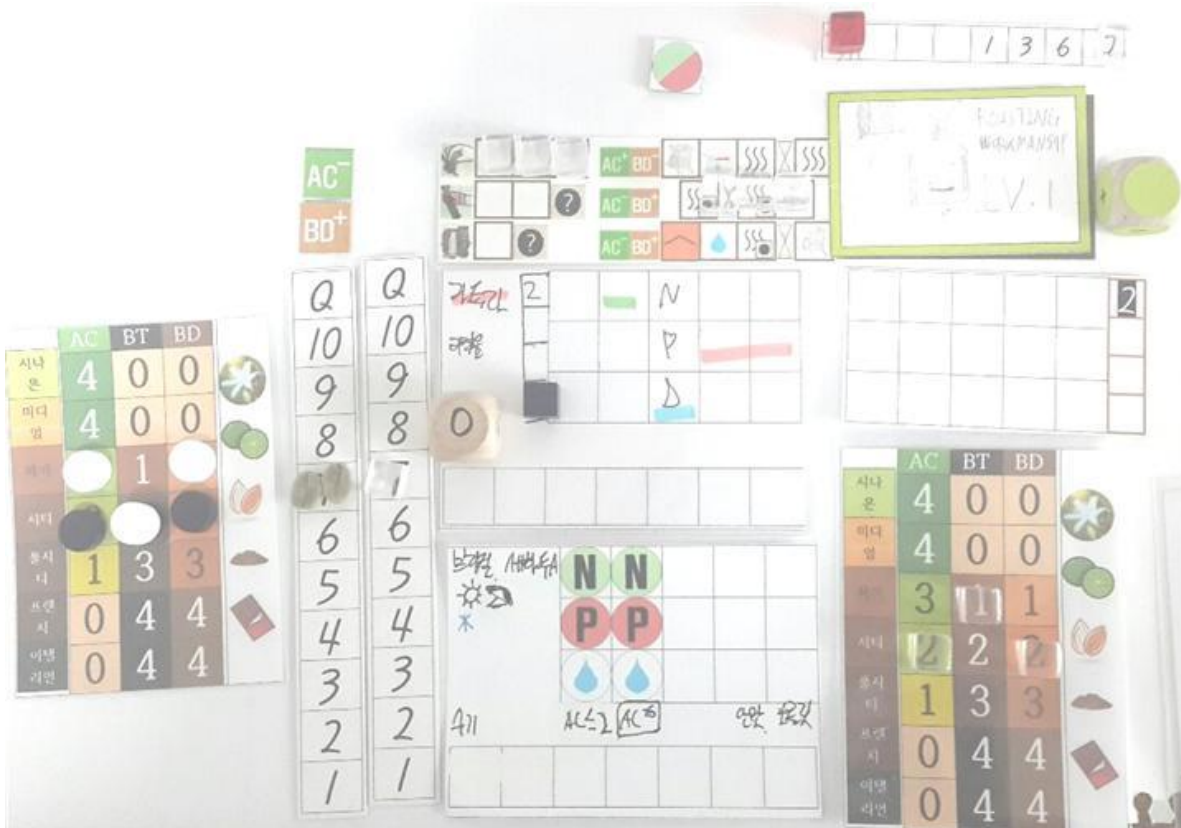
목표 강도보다 강하게 혹은 약하게 로스팅 될 수도 있습니다.



로스팅 훈련도가 높을수록 불확실성이 적은 주사위를 쓰게 됩니다.

개인 맛 표 카드 위에 무색 큐브를 놓아, 자신이 출품하는 커피빈의 맛을 표시합니다.

로스팅하기 전에는 개인 맛 표 카드를 이용하여 예상되는 맛을 가늠할 수 있습니다. 예를 들어 건식 정제를 한 커피빈을 하이 강도로 로스팅하고자 하면 예상되는 맛은 (AC, BT, BD)순서로 (2, 1, 2)입니다.

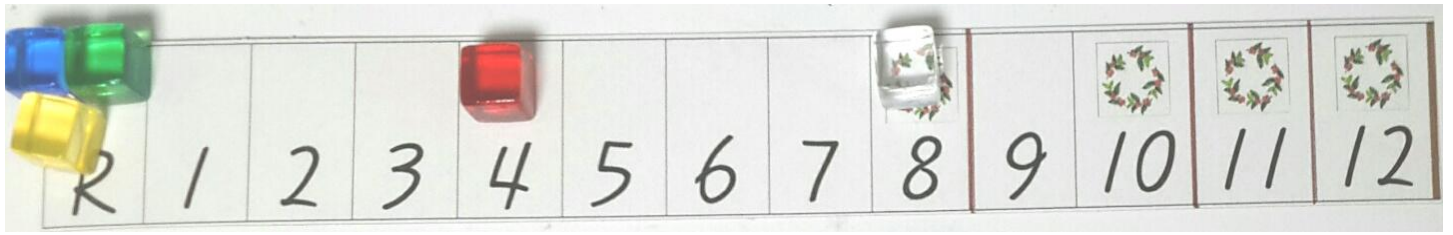


E(평점)값은 기본적으로 Q-G(GAP)값에서 불순물 등 조정을 거쳐 산출됩니다. G는 평가 대상 커피빈의 맛과 평가자의 취향 간의 차이입니다.

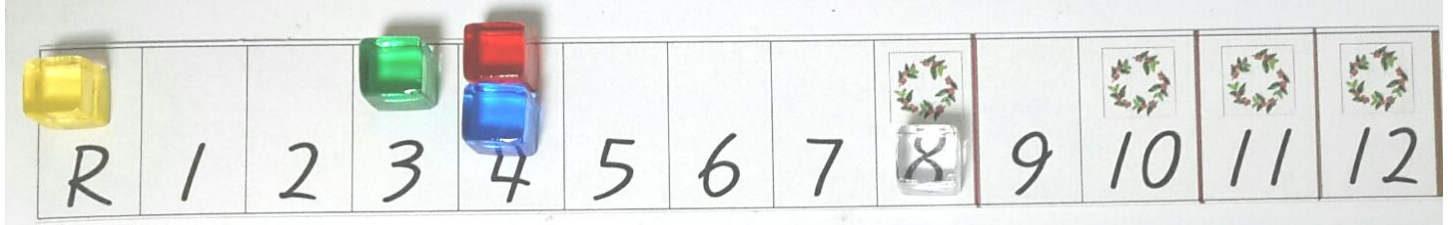
출품 커피빈의 맛이 (2, 1, 2)이고 애호가들의 취향이 (3, 2, 1)이라면 G(GAP)은 3(1+1+1)입니다.

출품한 커피빈의 Q값이 7, G값이 3이고 다른 조정이 없다면 E값은 7-3=4가 됩니다.

이 커피빈을 출품한 플레이어는 R트랙에서 자신의 트래커를 4칸에 놓습니다.



컵 테스트를 마칠 때, 자신의 것보다 평점이 낮은 출품 커피빈의 수만큼 승점을 얻습니다.



위 예에서 녹색 플레이어는 1 승점을, 적색, 청색 플레이어는 2 승점을 각각 얻습니다.

로스팅-판매

출품과 마찬가지로 방식으로 E값을 계산하여, 대중에게나 개인 구매자에게 판매를 할 수 있습니다. 대중에게 판매할 경우 E값당 4€(코인)을 얻습니다.(R트래커는 움직이지 않습니다.)

친환경 선전도와 상대 순위, 부가 임금 선전도와 상대 순위에 따라 받는 금액이 달라질 수 있습니다.

마케팅

마케팅 행동으로 애호가들의 취향이나 대중의 취향을 조정할 수 있습니다.

(친환경, 부가임금 언급?)

생장 상세

흡수(⇒여분의 가지, 도장 언급)

햇빛 체크

추위/병충해(⇒예방, 사후조치 언급)

기타

불순물(⇒선별 언급)

농원별 특수 부수 내용