

VITICULTURE

A BORÁSZKODÁS STRATÉGIAI JÁTÉKA

Jamey Stegmaier & Alan Stone játéka



Toszkána történelmi vidéke most próbára teszi a borkészítési tudományodat és a stratégiai érzékedet. Tökéket telepítesz, szőlőt szüretelsz, érleled a bort, és teljesíted a kereskedők megrendeléseit, hogy tiéd legyen Olaszország legnagyobb pincészete!

2-6 JÁTÉKOS RÉSZÉRE, 13 ÉVES KOR FELETT • JÁTÉKIDŐ 45-90 PERC

A VITICULTURE EGY MUNKÁSLEHELYEZŐS STRATÉGIAI JÁTÉK, AMELYBEN A JÁTÉKOSOK MEGTEREMTHETIK SAJÁT TOSZKÁNAI BORÁSZATUKAT BÁRHOL, AHOL VAN EGY ASZTAL, ÉS OTT VANNAK A BARÁTOK.

A JÁTÉK TARTALMA

A játékosok egy vén présházzal, három üres dűlővel, egy kis pincével, két munkással, és egy főmunkással kezdik meg a játékot. A játékosok lehelyezik a munkásokat és az esetleges idénymunkást, hogy különféle feladatokat hajtsanak végre az év során. Tavasszal a játékosok ütemtervet készítenek, amelyet a munkásaik követnek majd. A korai kelés lehetővé teszi a játékosnak, hogy elsőként cselekedjen; a későn kelők munkásaira azonban egy nagyobb bónuszok várnak. Nyáron a játékosok szőlőtőkék ültetése és építmények építése akciómezőkre helyezik a munkásaikat, amelyek segítségével fejleszthetik a borászatukat. Ősszel a játékosok idénymunkásokat hívnak, hogy segítsenek a saját munkásaiknak. Télen a játékosok a szüretelés, borkészítés és a megrendelések teljesítése akciómezőkre helyezhetik le a munkásaikat.

A CÉL

A cél 20 győzelmi pont megszerzése, ahol a győzelmi pontok a szőlőbirtok gazdájának elismertségét hivatottak jelképezni. Amikor egy játékos eléri a 20 pontot, akkor az aktuális évet még végig kell játszani az év végéig, és a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. A játékosok gyűjthetnek 20-nál több pontot is, azonban a 25 pontot nem haladhatják meg. Egyenlőség esetén az alábbiak döntenek (sorrendben):

- A több líra
- A pincében lévő bor összértéke
- A présházban lévő szőlő összértéke

JÁTÉKELEMEK

KÁRTYÁK (ÖSSZESEN 118)

- 42 szőlőtőke kártya (zöld hátoldallal)
- 36 borrendelés kártya (lila hátoldallal)
- 20 nyári idénymunkás kártya (sárga hátoldallal)
- 20 téli idénymunkás kártya (kék hátoldallal)

JÁTÉKTÁBLÁK (KÉTOLDALASAK)

- 1 játéktábla
- 6 borászat játékos tábla

EGYÉB ELEMEK

- 30 munkás bábu 6 különböző színben, valamint egy ideiglenes munkás
- 6 főmunkás bábu
- 50 szőlő-, és borjelző (üveg)
- 6 ébredésjelző (kakasok)
- 6 győzelmi pont jelző (dugók)
- 6 követelés jelző (borosüvegek)
- 48 fa építményjelző (8 egyedi építmény minden színben)
- 72 karton líra (52 bronz £1, 12 ezüst £2, 8 arany £5)
- 1 kezdőjátékos jelző (szőlő)

SZABÁLYKÖNYV & SZABÁLYÖSSZEFOGLALÓ



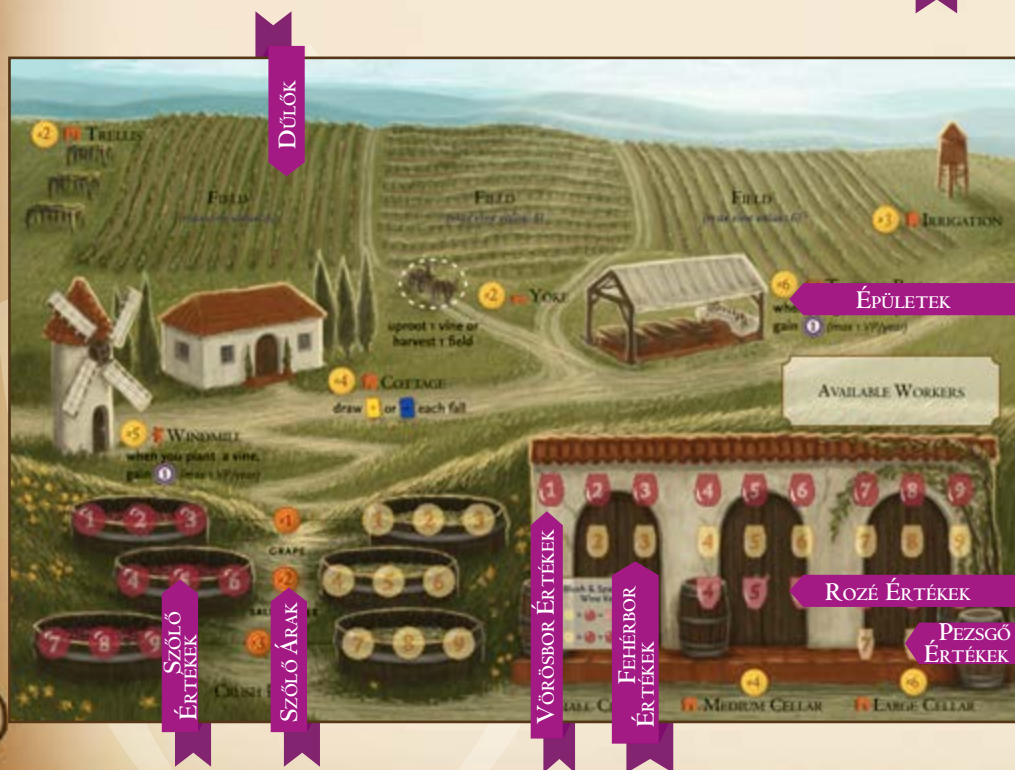
A JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden játékos a kakasjelzőjét az ébredési sáv fölé, a dugójelzőjét pedig a győzelmi pont sáv mezőjére helyezi. Ezen kívül minden játékos a Követelés Sáv közepére helyezi a borosüveg jelzőjét.

1. **MEGJEGYZÉS:** A győzelmi pont sáv tartalmaz negatív számokat is, néhány nyári és téli idénymunkás miatt. Egyetlen játékos sem mehet -5 pont alá a győzelmi pont sávon. Ha egy játékosnak -5 győzelmi pontja van, akkor nem használhat olyan idénymunkást, amelyik pontvesztést okoz.

2. **MEGJEGYZÉS:** A játéktábla és a játékosablak kétoldalasak. A teljes egészében feliratozott oldal a kezdők részére, a feliratok nélküli másik oldal pedig a gyakorlottabb játékosok részére készült. A feliratokon kívül nincs más eltérés a két oldal között.

3. **MEGJEGYZÉS:** Egy játékos borászatot ábrázoló játékosablakján található információk csakúgy, mint az elérhető munkások, a líra mennyisége, és a kártyák száma publikus információk, és eltitkolni azokat nem szabad.



A JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

ELŐKÉSZÜLETEK

Vegyetek ki a játékosok számával megegyező számú pinot szőlőtőke kártyát a zöld pakliból, osszatok ki egyet-egyét minden játékosnak, majd keverjétek meg az összes paklit, és helyezétek őket az asztalra.

A JÁTÉKOSOK INDULÓ ERŐFORRÁSAI

Egy présház, egy kis pince és három dűlő (ezek mindegyike a borászat táblán található)

3 pénzérme

1 pinot szőlőtőke kártya (♠) a játékos kezébe

1 véletlenszerűen választott nyári idénymunkás kártya (♠)

2 munkás (♠) ♦

1 főmunkás (♠) ♦

AZ ELSŐ KÖR ♦

Vedd el a játékosok kakasjelzőit, és rászd össze őket a kezekben, majd véletlenszerűen válassz ki egyet. A kiválasztott jelző tulajdonosa lesz a kezdőjátékos, és megkapja a kezdőjátékos jelzőt (♠).

A PAKLIK KEZELÉSE: Ha a játék folyamán a négy pakli bármelyike kiürül, akkor azonnal keverjétek meg az eldobott lapokat, és képezzetek belőle új paklit. Amennyiben a pakli kiürül, de nincsenek eldobott lapok, akkor az a pakli mindaddig nem használható, amíg nem kerülnek eldobásra újabb kártyák.

TAVASZ

A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban, a játékosok kiválasztják az „ébredés” sorrendjét (azaz a forduló sorrendet) olyan módon, hogy a kakasjelzőjüket a játéktábla bal oldali részén található ébredés sáv egy üres sorába helyezik. Minden játékos azonnal begyűjti a megfelelő játékelemeket. Miután minden játékos lerakta a kakasát, a sáv azt a sorrendet fogja mutatni, amilyen sorrendben a játékosok végrehajtják az akciókat az adott év során.

NYÁR

Nyáron, az ébredési sávon elfoglalt pozíciójától függően minden játékos lehelyez egy munkást egy sárga akciómezőre a játéktáblán, és azt az akciót azonnal végrehajtja (tehát 2 játékos esetén az 1. Játékos lehelyez egy munkást, majd a 2. Játékos helyez le egy munkást, majd ismét az 1. Játékos helyez le egy munkást, utána a 2. Játékos helyez le egy munkást, és így tovább). A következő játékos ugyanígy cselekszik egészen addig, amíg vagy minden akciómezőt el nem foglalnak, vagy minden játékos nem passzolt, vagy egyik játékos sem képes már munkást lehelyezni. Ha egy játékos passzolt, akkor a téli évszak elejéig már nem helyezhet le újabb munkást. (A nyári akciómezők leírása a 6. és 7. oldalon található).

ŐSZ

Ősszel, az ébredési sávon elfoglalt pozíciójától függően minden játékos húz egy nyári, vagy egy téli idénymunkás kártyát, és a kezébe veszi. Azok a játékosok, akik már építettek kis házat a borászat táblájukra, húzhatnak egy további idénymunkás kártyát a nyári, vagy a téli idénymunkás pakliból.

TÉL

Télen a játékosok a nyárhoz hasonló módon játszanak, a megmaradt munkásaikat a kék színű téli akciómezőkre helyezik (minden egyes munkás évente csak egyszer használható). Ugyanúgy, mint nyáron, a munkások lehelyezésének sorrendje télen is az ébredési sávon elfoglalt pozíciótól függ (télen is az ébredési sáv tetején lévő játékos cselekszik elsőként, függetlenül attól, hogy a megelőző évszakokban ki cselekedett utolsóként).

AZ ÉV VÉGE

Az év végén a játékosok érlelik a szőlő-, és a borjelzőket, visszaveszik a munkásaikat a borászat táblájukra, begyűjtik a fizetségeket, visszaveszik a kakasjelzőiket az ébredési sávról, és a kezdőjátékos jelző az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékoshoz kerül. A játék véget ér, ha valamelyik játékos eléri, vagy meghaladja a 20 győzelmi pontot.

TERMINOLÓGIA:

A szabálykönyvben sok helyen találkozhattok az **érték** és az **ár** kifejezésekkel.


Az **ÉRTÉK** egy szőlő értékére utal, amikor bor készül belőle, valamint a bor értékét jelenti egy megrendelés teljesítésekor.

Az **ÁR** annak a pénznek a mennyiségét jelenti, amennyit egy játékos kap, amikor értékesít egy szőlőt. A Viticulture játékban a szőlő közvetlenül pénzért eladható, míg a bor csak győzelmi pontokért és követelésekért cserében „értékesíthető”.

TAVASZI AKCIÓK

ÉBREDÉSI SÁV: A kezdőjátékos jelzővel rendelkező játékostól kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos lehelyezi a kakasát egy szabad ébredési szintre. A szám azt jelzi, hogy az adott játékos abban az évben milyen korán ébreszti a munkásait. Az 1-es a legkorábbi időpont, a 7-es a legkésőbbi. A munkások szempontjából minél később annál jobb, ám a borászat birtokosa nem feltétlenül gondolja így.

ÉBREDÉSI SÁV	1		1. IDŐSÁV: Nincs bónusz
	2	 (draw)	2. IDŐSÁV: Húzz egy szőlőtőke kártyát
	3	 (draw)	3. IDŐSÁV: Húzz egy borrendelés kártyát
	4		4. IDŐSÁV: Vegyél  -t
	5	 or  (draw)	5. IDŐSÁV: Húzz egy nyári, vagy egy téli idenymunkás kártyát
	6		6. IDŐSÁV: Kapsz 1 győzelmi pontot
	7	 for this year	7. IDŐSÁV: Megkapod az ideiglenes munkást arra az évre (normál munkásként működik).

PÉLDA: Az 1. Játékos, aki a kezdőjátékos jelzőt birtokolja, a 6. mezőt választja, és kap egy pontot, amelyet lelép a győzelmi pont sávon. A 2. Játékos a 4. mezőt választja, és kap -t. Tehát annak ellenére, hogy az 1. Játékosnál van a kezdőjátékos jelző, az év további részében a 2. Játékos cselekszik elsőként, a 2. Játékos pedig másodikként, azaz attól függően, hogy a játékosok kakasai hol helyezkednek el az ébredési sávon.

MEGJEGYZÉS: Az adott év tavaszán elsőként cselekvő játékos nyáron, ősszel és télen az is ébredési sáv sorrendje szerint elsőként cselekszik. Azaz a példában, ha a 2. Játékos (aki az ébredési sáv 4. szintjén áll) nyáron utolsóként is cselekszik, ő lesz az első ősszel, majd télen ismét.

JÓ TANÁCS: Amikor egy játékos nyáron passzol, csúsztassa el a kakasát balról jobbra az ébredési sáv mezőjén, hogy világosan látszódjon, melyek azok a játékosok, akik aktívak még. Majd amikor a játékosok télen passzolnak, akkor visszacsúsztatják a kakasukat a bal oldalra. Ez segít a többi játékosnak abban, hogy lássák, kik azok, akik még nem passzoltak nyáron, illetve télen.

MUNKÁSLEHELYEZÉS

Egy játékos minden egyes munkását csak egyszer használhatja az év során. Azaz egy nyáron lehelyezett munkás télen már nem használható.

Egy játékos lehelyezhet több munkást is ugyanarra az akcióra az egymást követő fordulójában, amennyiben van még szabad akciómező.

Munkások csak az aktuális évszak akciómezőire helyezhetők.

Ha egy játékos passzolt, akkor abban az évszakban már nem helyezhet le több munkást.

Egy játékosnak végre kell hajtania az akciót, amikor a munkását lehelyezi. Például, ha egy játékos a „Szőlő Eladása” akciót választja, akkor annak a játékosnak értékesítenie kell legalább 1 szőlőt.



Munkás egy Nyári Akciómezőn

SZŐLŐTŐKE PAKLI VÁLASZTÉK ÉS ÉRTÉKEK

Minden szőlőtőkekártyán található egy karika, benne egy számmal, amely annak a szőlőnek az értékét mutatja, amelyik a szőlőtőkéről szüretelhető. Egyes kártyák jobb felső sarkában építmények találhatóak (öntöző, lugas, vagy mindkettő). A szőlőtőke telepítése előtt a feltüntetett építményeket meg kell építeni.

VÁLASZTÉK	FAJTA	ÉRTÉK	KÁRTYÁK SZÁMA	FELTÉTEL
Sangiovese	Vörös	1	4	Nincs
Malvasia	White	1	4	Nincs
Pinot	Vörös & Fehér	fajtánként 1	6	Lugas
Syrah	Vörös	2	5	Lugas
Trebbiano	Fehér	2	5	Lugas
Merlot	Vörös	3	5	Öntöző
Sauvignon Blanc	Fehér	3	5	Öntöző
Cabernet Sauvignon	Vörös	4	4	Lugas & Öntöző
Chardonnay	Fehér	4	4	Lugas & Öntöző

Lugas
Öntöző



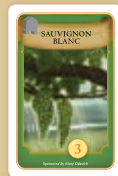
Egy 4-es értékű
vörös szőlőt termel

Lugas

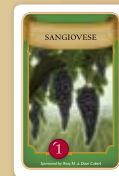


Egy 1-es értékű vörös & egy
1-es értékű fehér szőlőt
termel

Öntöző



Egy 3-as értékű
fehér szőlőt termel



Egy 1-es értékű
vörös szőlőt termel

A FŐMUNKÁS LEHELYEZÉSE

A főmunkásra vonatkozó szabályok megegyeznek a munkásokra vonatkozókéval, a főmunkások azonban rendelkeznek egy különleges képességgel is. A főmunkás lehelyezhető teljes egészében foglalt akcióra is, hogy végrehajtsa az adott akciót. Több játékos is lehelyezheti a főmunkását ilyen módon. Ha egy teljes egészében foglalt akcióra helyezed le a főmunkásodat, akkor a bónuszt nem kapod meg abból az akcióból (lásd a 6. oldalon).

PÉLDA: 2 személyes játékot játszottok, és a másik játékos 2 líráért a borászat látogatást választja egy normál munkással. Ha 2 líráért te is a borászat látogatást szeretnéd választani, akkor a főmunkásodat kell arra az akcióra helyezni (ilyenkor nem az akciómezőre, hanem az illusztrációra kell tenni a főmunkást).



1. **MEGJEGYZÉS:** Egyetlen dűlő összértéke sem haladhatja meg a 6-ot, amikor a dűlőn lévő kártyák értékeit adjuk össze. Például: Ez a szőlőtőke egy 2-es értékű vörös szőlőt, és egy 4-es értékű fehér szőlőt biztosít, és amikor leszüretelik, akkor a maximális 6-os értéket adja.

2. **MEGJEGYZÉS:** Noha a szerencsén múlik, hogy milyen szőlőtőke kártya kerül felhúzásra, egy eszes játékos képes lehet a lehető legtöbbet kihozni a szőlőtőke kártyákból olyan módon, hogy a borrendelésekkel összhangban párosítja őket.

NYÁRI AKCIÓK

A JÁTÉKBAN NYÁRON VAN AZ IDEJE ANNAK, HOGY KITERJESZD A BORÁSZATODAT, PIACRA MENJ, ELÜLTESD A SZŐLŐTŐKÉKET, A NYÁRI IDÉNYMUNKÁSAIDAT MUNKÁBA ÁLLÍTSD, BEMUTASD A LÁTOGATÓKNAK A BORÁSZATODAT ÉS SZŐLŐT ÉRTÉKESÍTS.

FONTOS MEGJEGYZÉS A NYÁRI ÉS TÉLI IDÉNYMUNKÁS KÁRTYÁKKAL KAPCSOLATBAN

1. MEGJEGYZÉS: Amikor egy játékos kijátszik egy nyári vagy egy téli idénymunkás kártyát, akkor a kártyán feltüntetett akciót azonnal végre kell hajtani, majd a kártyát el kell dobni, és az a kártya azután már nem biztosít bónuszokat.

PÉLDA: Ha egy játékos kijátssza a „Vásárló” nyári idénymunkás kártyát, amelyik azt mondja, hogy „adj el szőlőket az értékük duplájáért, hogy kapj 1 győzelmi pontot”, akkor az azt jelenti, hogy a játékos azonnal eladja a kiválasztott szőlőt, megkapja értük az ár kétszeresét, kap 1 győzelmi pontot, és eldobja a kártyát, ezzel lezárva a különleges bónuszt. Legközelebb, amikor ez a játékos szőlőt ad el, akkor azt már a szokásos áron értékesíti.

2. MEGJEGYZÉS: Idénymunkás kártyákat úgy kell kijátszani, hogy munkást kell helyezni a Nyári/Téli Idénymunkás Kártya Kijátszása akciómezőkre. A kártyán feltüntetett akció végrehajtása érdekében nincs szükség további munkásra.

Az idénymunkásokkal kapcsolatos további részletekért lásd a 12. oldalt.

VEGYÉL EL 1 -T: Nyáron és télen egy játékos lehelyezheti egy munkását a játéktábla alsó részén található szekérre, hogy kapjon 1 -t. 1 munkás lehelyezése ide a játékos egy fordulójának minősül. Az év folyamán tetszőleges számú játékos tetszőleges számú munkása helyezhető erre az akcióra.

JÁROM: A Járom egy különleges nyári, vagy téli akció lehetőséget kínál, amelyben egy játékos már megépítette ezt az építményt. Egy játékos bármelyik évszakban használhatja a Járom akciót, hogy kivágyon 1 Szőlőtökét. A játékos elvesz 1 szőlőtöke kártyát a dűlőjéről, és visszaveszi a kezébe. Ez az akció ritkán használatos; leginkább akkor érdemes használni, ha a játék egy későbbi szakaszában egy játékosnak új fajta célkitűzései lesznek. A Járom akciómező használata megegyezik a játéktábla akcióival. Le kell helyezni egy munkást ide, majd a játék a következő játékkal folytatódik.



A JÁTÉK BEÁLLÍTÁSA A JÁTÉKOSOK SZÁMÁNAK MEGFELELŐEN



A 2 személyes játékban csak a bal oldali akciómező használható; A 3-4 személyes játékban a középső és a bal oldali akciómező használható; az 5-6 személyes játékban pedig mind a három akciómező használható. Ezek az akciómézők tetszőleges sorrendben elfoglalhatók. Minden egyes akciómezőre csak egy munkás helyezhető.

BÓNUSZOK: Az akciók többsége rendelkezik egy opcionális különleges bónuszt biztosító akciómezővel. Egy olyan játékos, aki egy szimbólummal - 1 líra, 1 kártya, +1, stb. - rendelkező akciómezőre helyezi egy munkását, elveheti a feltüntetett bónuszt. Amikor a játékos a munkást egy bónusz akciómezőre helyezi, akkor az akció végrehajtását, illetve a bónusz elvételét tetszőleges sorrendben hajthatja végre, ám a bónuszt csak akkor jár, ha az akciót végre is hajtja. Például, egy játékos abban az esetben nem helyezhet munkást az „1 borrendelés teljesítése” bónuszmezőjére, hogy kapjon 1 -t, ha nem teljesít egy borrendelést.

JÁTSSZ KI EGY NYÁRI IDÉNYMUNKÁS KÁRTYÁT:

Játszd ki egy nyári idénymunkás kártyát a kezedből, és hajtsd végre a hatását. A rendezett kártyát tedd a játéktábla felső részén található eldobott nyári idénymunkás lapok közé.

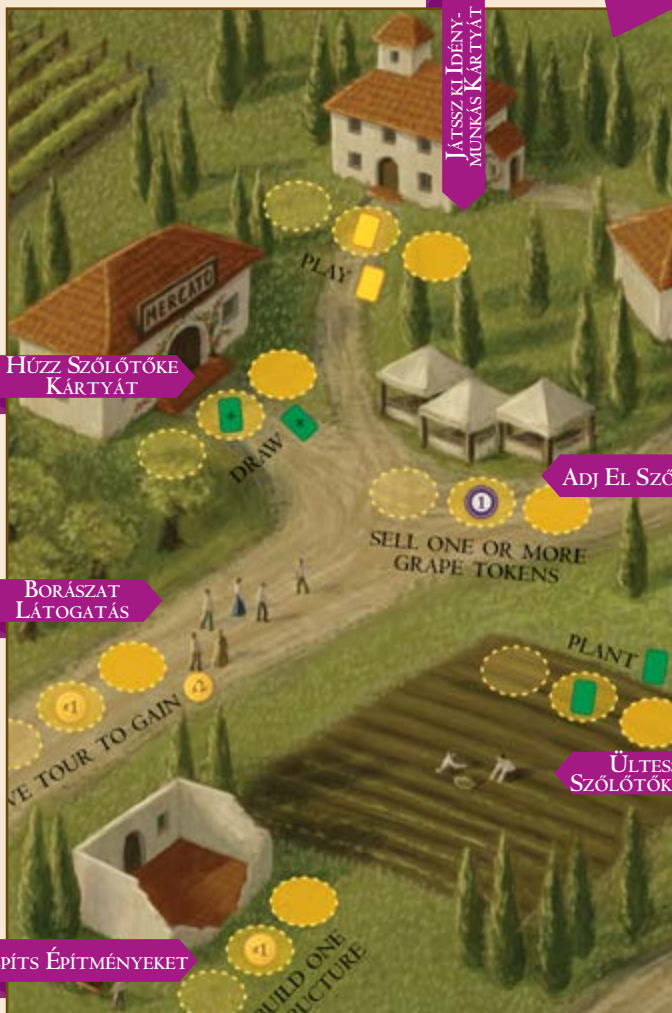
BÓNUSZ: Játszd ki egy további nyári idénymunkás kártyát.



HÚZZ EGY SZŐLŐTŐKE KÁRTYÁT:

Húzz egy szőlőtőke kártyát.

BÓNUSZ: Húzz egy további szőlőtőke kártyát.



SZŐLŐ ELADÁSA: Értékesíts tetszőleges számú szőlőjelzőt (de legalább 1-et) a présházadból a szőlőpréseid között feltüntetett árért. Például egy 4 értékű szőlőjelző ára €2, amikor eladásra kerül. Az eladott jelzőket dobd el.

BÓNUSZ: Kapsz 1-t.

SZERVEZZ BORÁSZAT LÁTOGATÁST: Gyűjts be €2-t.

BÓNUSZ: Gyűjts be további €1-t.



A különböző szintű szőlőjelzők árai

ÜLTESS EL EGY SZŐLŐTŐKÉT: Ültess el egy szőlőtőkét a birtokod egyik dűlőjére. A szőlőtőkék ültetése úgy történik, hogy egy szőlőtőke kártyát az egyik üres dűlőre kell helyezni, vagy egy szőlőtőke kártyát egy

ÉPÍTS MEG EGY ÉPÍTMÉNYT: Építs meg egy még meg nem épített építményt a borászat tábládra úgy, hogy kifizeted a költségét, és a megfelelő építmény jelzőt a borászat tábládra helyezed. (Lásd a 8. oldalt egy-egy példáért minden egyes építményre.)

BÓNUSZ: €1 árendemény.

1. **MEGJEGYZÉS:** A játékosok 3 dűlővel, egy présházzal és egy kis pincével kezdik meg a játékot.

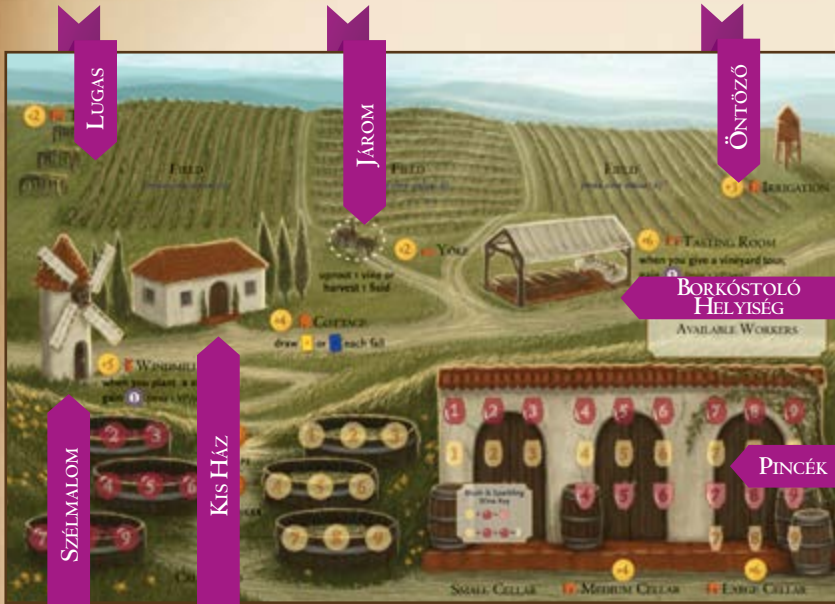
2. **MEGJEGYZÉS:** A játékosok mindegyik fajta építményből csak egyetlen példányt építhetnek meg a borászat táblájukon.

már elültetett szőlőtőkére kell halmozni (dűlőnként legfeljebb 6 értékben). A telepítés után a szőlőtőke azon a dűlőn marad a játék végéig, még a szüretelés után is. Az egyetlen mód egy szőlőtőke eltávolítására a Járom, vagy egy idénymunkás kártya használata, melyek segítségével a tőkét ki lehet vágni.

BÓNUSZ: Ültess el egy további szőlőtőke kártyát a kezedből.

ÉPÍTMÉNYEK

AZ ÉPÍTMÉNYEK LEHETŐVÉ TESZIK, HOGY NEMESEBB SZŐLŐTŐKÉKET TELEPÍTS, JOBB BOROKAT KÉSZÍTS, ÉS HOGY NYÁRON, ILLETVE ÖSSZEL KÜLÖNLEGES BÓNUSZOKBAN RÉSZESÜLJ. MINDEN EGYES ÉPÍTMÉNY ÁRA EGY ÉRME SZIMBÓLUMBAN VAN FELTÜNTETVE A JÁTÉKOSTÁBLÁN.



LUGAS (€2): A lugas bizonyos fajta szőlőtőkék ültetéséhez szükséges.



SZÉLMALOM (€5): A szélmalom megépítése után egy játékos 1 győzelmi pontot kap minden alkalommal, amikor elültet egy szőlőtőkét (évente legfeljebb 1).



ÖNTÖZŐ (€3): Az öntöző bizonyos fajta szőlőtőkék ültetéséhez szükséges.



JÁROM (€2): A járom birtoklása egy új akciómezőt nyit meg a játékos számára, amelyet egy tetszőleges évszakban (nyáron, vagy télen) évente egyszer használhat. Egy munkást helyezve a Járomra vagy Kivághat 1 Szőlőtöke Kártyát (el kell távolítani egy szőlőtőkét az egyik dűlőről, és vissza kell venni a kézbe), vagy Leszűrhet 1 Dűlőt (lásd a Szüretelés télen részt). Ha egy játékos használja a Járom akciómezőt, akkor az egyik fordulójaként egy munkását odahelyezi.



BORKÖSTÖLŐ HELYISÉG (€6): Miután egy játékos megépíti a borkóstoló helyiséget, 1 győzelmi pontot kap minden egyes alkalommal, amikor a borászat látogatás akciómezőt használja (évente legfeljebb 1).



PINCÉK (€4 és €6): A játékosok a pincékben tartják a bort, egy kis pince azonban csak kisebb értékű választékot képes tárolni.



A közepes (4-6 értékű borok), és a nagy (7-9 értékű borok) pince megépítésével a játékos képessé válik magasabb értékű borok tárolására csakúgy, mint rozé készítésére és tárolására a közepes pincében, valamint pezsgő előállítására a nagy pincében. **MEGJEGYZÉS:** A nagy pince megépítéséhez a játékosnak először a közepes pincét kell megépítenie.



Kis Ház (€4): Az a játékos, aki felépít egy kis házat, az ősszel egyébként is húzott idénymunkás kártya mellett húzhat még egy idénymunkás kártyát ősszel. A két felhúzott kártya lehet azonos, vagy eltérő típusú idénymunkás kártya is. **MEGJEGYZÉS:** Amikor egy játékos ősszel több idénymunkás kártyát húz, akkor ezeket a kártyákat egyszerre kell felhúznia.

ŐSZI AKCIÓK



Ősszel érzékel el az ideje annak, hogy kiegészítő idénymunkásokat hívjatok a borászatotokba. Ezek az idénymunkások nyáron, vagy télen nyújtanak segítséget a birtokaitokon.

Ébredési sorrendben minden játékos hív egy nyári, vagy egy téli idénymunkást a borászatába olyan módon,

hogy az egyik tetszőleges pakliból húz egy idénymunkás kártyát. A játékosok ezt munkások lehelyezése nélkül teszik meg. Amelyik játékos már felépítette a kis házat, az minden évben húzhat egy további idénymunkás kártyát is, de ezeket a kártyákat egyszerre kell felhúznia.

TÉLI AKCIÓK

TÉLEN ÉRIK BE AZ EGÉSZ ÉVES MUNKA GYÜMÖLCSE, A SZŐLŐBŐL BOR LESZ, ÉS NEKTEK KI KELL TALÁLNOTOK, HOGY MELY BOROKRA VAN IGÉNY, ÚJ MUNKÁSOKAT TANÍTOTOK BE, TÉLI IDÉNYMUNKÁSOKAT ALKALMAZTOK ÉS TELJESÍTÉK A BORRENDELÉSEKET.

HÚZZ EGY BORRENDELÉS KÁRTYÁT: Húzz egy borrendelés kártyát.

BÓNUSZ: Húzz egy további borrendelés kártyát.

SZÜRETELJ LE EGY DŰLŐT: Válassz ki egy dűlőt, és a dűlő hozamának megfelelő szőlőjelzőket helyezd a présházba (részletekért lásd a 10. oldalt). A szőlőtőke kártyák a szüretelés után is a dűlőn maradnak – a szőlőművelők sem vágják ki a tőkétet miután leszüretelték a termést.

BÓNUSZ: Szüretelj le egy további dűlőt.

VEGYÉL EL 1 -T: Vegyél el 1 -t. Erre az akciómezőre nem vonatkozik az 1 munkás korlát.

KÖLTS EL 4 -T, HOGY BETANÍTS EGY ÚJ MUNKÁST: Fizess 4 -t, hogy betaníts egy új munkást. Az új munkást az „oktatója” mellé kell helyezni, és csak a következő évben válik aktívvá.

BÓNUSZ: 1 árengedmény.

MEGJEGYZÉS: Egy játékosnak nem lehet 5-nél több munkása, és 1 főmunkása. Ez a korlátozás nem terjed ki az ideiglenes munkásokra.



JÁTSSZ KI EGY TÉLI IDÉNYMUNKÁS KÁRTYÁT: Játssz ki egy téli idénymunkás kártyát a kezedből, és hajtsd végre a hatását. A rendezett kártyát tedd a játéktábla felső részén található eldobott téli idénymunkás lapok közé.

BÓNUSZ: Játssz ki egy további téli idénymunkás kártyát.

KÉSZÍTS LEGFELJEBB KÉT BORJELZŐT: Alakíts át szőlőket borokká a présházban (további részletekért lásd a 10. és 11. oldalt).

BÓNUSZ: Állíts elő 1 további borjelzőt.

TELJESÍTS EGY BORRENDELÉST: Teljesítsd egy borrendelés kártya feltételeit, majd dobd el a kártyát. A részletekért lapozz a 11. oldalra.

BÓNUSZ: Kapsz 1 -t.

MEGJEGYZÉS: Egy játékos használhat magasabb értékű borokat is a megrendelés teljesítéséhez, ám a különbség elveszik.

JÁROM: Vágj ki 1 szőlőtőkét, vagy pedig szüretelj le 1 dűlőt.



DŰLŐK SZÜRETELÉSE & BORKÉSZÍTÉS

SZÜRETELÉS

Amikor egy játékos leszüretel egy dűlőt, akkor a dűlő szőlőtőkéről szőlőt szed. Egy dűlő leszüreteléséhez add össze a szőlőtőke összes vörös szőlő szimbólum értékét, hogy kapj 1 vörös szőlőjelzőt, majd add össze a szőlőtőke összes fehér szőlő szimbólum értékét, hogy kapj 1 fehér szőlőjelzőt, és helyezd a szőlőjelzőket a préházadba. A szőlőtőke kártyák a dűlőn maradnak.

1. MEGJEGYZÉS: Minden egyes dűlő évente csak egyszer szüretelhető.

1. MEGJEGYZÉS: A préházad minden egyes szőlő szimbólumára csak 1 szőlő-jelző helyezhető. Ha a szőlő szimbólum már foglalt, amikor ugyanolyan értékű szőlőt szüretelsz le, akkor a szőlőjelzőt a következő elérhető alacsonyabb értékű szimbólumra helyezed. Ha tehát a préházad 4-es értékű fehér szőlő szimbólumán már van jelző, amikor egy olyan dűlőt szüretelsz le, amelyik szintén 4-es értékű fehér szőlőt terem, akkor az új jelző helyette a préház 3-as értékű fehér szimbólumára kerül (amennyiben a mező üres). Ha egyáltalán nincs a szőlő értéknek megfelelő elérhető szabad szőlő szimbólum, akkor nem kapod meg azt a szőlőjelzőt.

BORKÉSZÍTÉS ♦

KÉSZÍTS LEGFELJEBB 2 BORJELZŐT: A játékosok a préházuk mezőin található szőlőket alakítják át borjelzőkké. Amikor egy játékos még csak kis pincével rendelkezik, akkor alacsony értékű vörösbor és fehérbor jelzők készíthetők, a pincét fejleszteni kell ahhoz, hogy rozét, pezsgót, valamint magas értékű vörös és fehérbort állíthasson elő.

PÉLDA: Egy játékos három szőlőtőkét ültetett az egyik dűlőjére. Amikor leszüreteli ezt a dűlőt, akkor összeadja a szőlőtőkéi két vörös szőlő szimbólumának értékét (1 + 1), hogy egyetlen vörös szőlőt helyezzen a préháza 2-es értékű mezőjére, majd ugyanilyen módon összeadja a szőlőtőkéi két fehér szőlő szimbólumának értékét (1 + 3), és kap érte egyetlen 4-es értékű fehér szőlőt.



Amikor egy játékos 1 borjelzőnél többet készít, akkor az elkészített borok fajtája lehet ugyanaz, illetve lehet eltérő is.

VÖRÖSBOR: Helyezz át 1 vörös szőlőjelzőt a pince megfelelő mezőjére. Például, egy 3-as értékű vörös szőlőből 3-as értékű vörösbor lesz.

FEHÉRBOR: Helyezz át 1 fehér szőlőjelzőt a pince megfelelő mezőjére.

ROZÉ: Kombinálj 1 vörös szőlőjelzőt és 1 fehér szőlőjelzőt, hogy 1, a felhasznált szőlők összértékével megegyező értékű rozé borjelzőt kapj. Például 1-es értékű fehér szőlő, és egy 4-es értékű vörös szőlő összekeveréséből egy 5-ös értékű rozé bor állítható elő.

PEZSGÓ: Kombinálj 2 vörös szőlőjelzőt és 1 fehér szőlőjelzőt, hogy 1, a felhasznált szőlők összértékével megegyező értékű pezsgőjelzőt kapj.

1. MEGJEGYZÉS: Rozé, vagy pezsgő gyártásakor a többlet jelzőket el kell dobni.

2. MEGJEGYZÉS: A játékosoknak meg kell építeniük a megfelelő pincét ahhoz, hogy tárolhassanak rozét, pezsgót, vagy 3-nál, illetve 6-nál magasabb értékű bort.

3. MEGJEGYZÉS: A pince minden egyes bor szimbóluma pontosan 1 borjelzőt képes tárolni. Itt ugyanazok a szabályok érvényesek, amelyek a Szüretelés fejezet 2. Megjegyzésében kerültek részletezésre, a 10. oldalon.

4. MEGJEGYZÉS: A pincében többé már nem kombinálhatók a borjelzők.

5. MEGJEGYZÉS: Egy előrelátó játékos a pincéje függvényében, és a kezében tartott borrendelésekhez igazodva készít borokat. Végül is, a Viticulture világában a szőlőtől függ az elkészített bor!



1. PÉLDA: Egy játékos úgy dönt, hogy 2 vörösbor jelzőt készít, azonban még nem rendelkezik közepes pincével. Az 1-es értékű vörös szőlőből 1-es értékű vörösbor, a 4-es értékű vörös szőlőből pedig leértékelt 3-as értékű vörösbor lesz.



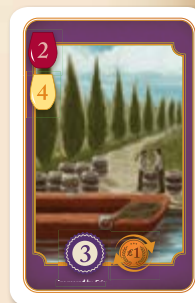
2. PÉLDA: Egy játékos úgy dönt, hogy készít egy rozé bor jelzőt, tehát összekever egy vörös és egy fehér szőlőt, és kap egyetlen rozé bor jelzőt, melynek értéke megegyezik az összetevők értékének összegével. Ezt csak akkor teheti meg, ha már rendelkezik közepes pincével.

PÉLDA: EGY BORRENDELÉS TELJESÍTÉSE

Ez a borrendelés egy legalább 2-es értékű vörösbor és egy legalább 4-es értékű fehérbor leszállítását igényli. A rendelés teljesítéséhez a játékos felfedi a borrendelés kártyát, eltávolít pontosan egy legalább 2-es értékű vörösbor jelzőt, valamint pontosan egy legalább 4-es értékű fehérbor jelzőt a pincéjéből, majd kap 3 pontot a Győzelmi Pont Sávon, és lép 1-t a Követelés Sávon. A játékos ezután eldobja a borrendelés kártyát.

Borrendelés egy 2-es értékű vörösborra és egy 4-es értékű fehérborra.

A rendelés teljesítéséért 3 győzelmi pont és 1 követelés jár.



KÖVETELÉSEK

A játékosok a borrendelésekből származó követeléseiket a Követelés Sávon tartják nyilván. Minden játékos a borosüvegével a Követelés Sáv közepén található líra szimbólumon kezdi meg a játékot. Amikor egy játékos teljesít egy borrendelést, akkor az a játékos a borrendelésen feltüntetett líra értéknek megfelelő számú mezővel lépteti a jelzőjét. A jelző az adott pozíción marad – ne nullázzátok le. Minden egyes év végén minden játékos a Követelés Sávon elfoglalt helyének megfelelő számú lírában részesül (1 = 1). Egy játékos legfeljebb 5 követelést gyűjthet be, még abban az esetben is, ha további borrendeléseket elégít ki. (Ezeket a követeléseket a játékosok minden egyes év végén megkapják.)



AZ ÉV VÉGE

MINDEN EGYES ÉV VÉGÉN A JÁTÉKOSOK ÉRLELIK A SZŐLŐJELZŐIKET ÉS BORJELZŐIKET, VISSZAVESZIK AZ ÖSSZES MUNKÁST A JÁTÉKTÁBLÁRÓL, BEHAJTJÁK A BORRENDELÉSEK TELJESÍTÉSÉBŐL SZÁRMAZÓ KÖVETELÉSEKET, A KEZDŐJÁTÉKOS JELZŐ PEDIG AZ ÓRAMUTATÓ JÁRÁSÁVAL ELLENTÉTES IRÁNYBAN A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOSHOZ KERÜL.

MINDEN EGYES ÉV VÉGÉN:

SZŐLŐJELZŐK ÉS BORJELZŐK ÉRLELÉSE:

Növeljétek meg 1-gyel a présházakban és a pincékben található minden egyes szőlőjelző és borjelző értékét (egy 2-es értékű szőlő-, vagy borjelző értéke például 3 lesz, egy 3-as értékűé pedig 4). A szőlőjelzők és a borjelzők értéke nem lehet magasabb, mint 9.

1. **MEGJEGYZÉS:** A borjelzők csak akkor érlelhetők 3-as érték fölé, ha már megépült a közepes pince, és csak akkor érlelhetők 6-os érték fölé, ha már megépült a nagy pince.



IDÉNYMUNKÁS KÁRTYÁK ♦

Csak akkor játszhat ki idénymunkás kártyát, ha a kártyán feltüntetett hatásokat képes vagy maradéktalanul teljesíteni. Például, ha egy kártya azt mondja, hogy fizetned kell (2) -t minden egyes ellenfelednek, annak érdekében, hogy valamilyen előnyben részesülj, akkor csak abban az esetben játszhatod ki azt a kártyát, ha rendelkezel annyi lírával, hogy képes vagy kifizetni (2) -t az összes többi játékosnak. Ha egy idénymunkás kártyán több akció is szerepel, akkor azok végrehajtási sorrendje tetszőleges.

NEM SZERZŐDTETETT IDÉNYMUNKÁSOK: Az összes nem szerződött idénymunkás lehetővé teszi számodra, hogy pénz helyett győzelmi pontokat költö. A játéktáblán jól látszik, hogy a győzelmi pontok száma egészen -5-ig csökkenthető. Ez tehát azt jelenti, hogy még akkor is költhetsz győzelmi

2. **MEGJEGYZÉS:** A játékosok akkor sem vesztik el a szőlőjelzőiket és a borjelzőiket, ha nem képesek érlelni őket. Például, ha egy játékos egy közepes, és egy nagy pincével rendelkezik, van egy 8-as és egy 9-es értékű vörösbor jelzője, és eljön az ideje az érlelésnek, akkor azok a jelzők a helyükön maradnak.

MUNKÁSOK VISSZAVÉTELE:

Helyeztetek vissza minden munkást a tulajdonosához, az ideiglenes munkást pedig az Ébredési Sávrá.

A TELJESÍTETT BORRENDELÉSEKBŐL SZÁRMAZÓ KÖVETELÉSEK BEGYŰJTÉSE:

A játékosok begyűjtik a Követelés Sávon elfoglalt pozíciójuknak megfelelő számú



pontokat, hogy 0-n, vagy alatta vagy, azonban -5 alá már nem csökkenthető a pontjaid számát.

A PINCE FEJLESZTÉSE: Számos kártya lehetővé teszi, hogy „fejleszd a pincédet a következő szintre”. Ez azt jelenti, hogy megépítheted a közepes, vagy a nagy pincét attól függően, hogy jelenleg melyik pincével rendelkezel (nem építheted meg a nagy pincét mindaddig, amíg a közepes pincét meg nem építet).

EGYIRÁNYÚ ÁTVÁLTÁS (->): Egyes kártyák lehetővé teszik, hogy lírát győzelmi pontokra válts (és megfordítva). Például a (3) -> (1) azt jelenti, hogy minden elköltött (3) -ért kapsz (1) győzelmi pontot.

STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com

lírát (évente legfeljebb (5) -t).

A 7 FELETTI TÖBBLET KÁRTYÁK EL-

DOBÁSA: A játékosoknak minden év végén el kell dobniuk annyi tetszőleges választott kártyát, hogy 7 lap maradjon a kezükben.

A KEZDŐJÁTÉKOS JELZŐ TOVÁBB-

ADÁSA: A kezdőjátékos jelző az óramutató járásával ellentétes irányban a következő játékoshoz kerül, a kakasjelzőket pedig vissza kell venni az Ébredési Sávról.

MEGJEGYZÉS: Az új „kezdőjátékos” csupán azt jelenti, hogy ő az a játékos, aki tavasszal elsőként választja ki a pozícióját az ébredési sávon.



JÁTÉK VÉGE CÉL ÉS DÖNTETLEN

Amikor egy játékos eléri a 20 pontot, akkor az aktuális évet még végig kell játszani az év végéig, és az év végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer (maximum 25 pont). A pontegyenlőségre vonatkozó szabályokat lásd az 1 oldalon.

BARÁTSÁGOS JÁTÉKVÁLTOZAT ♦

Egy játékos csak akkor választhatja a bónusz akciómezőt, ha képes teljesíteni azt a bónuszt (például ki tud játszani egy második idénymunkás kártyát is), vagy ha már nincs több elérhető mező azon az akción. Tehát a játékosok nem helyezhetik a munkásaikat a bónusz akciómezőkre csak azért, hogy blokkolják a többi játékost, amely a normál játékmenetben azonban megengedett.