

A Stonemaier Games Bemutatja

TUSCANY

TERJESZD KI A VITICULTURE VILÁGÁT

tervezte Jamey Stegmaier, Alan Stone & Morten Monrad Pedersen

illusztrálta Beth Sobel

A Tuscany a Viticulture: A Borászkodás Stratégiai Játéka kiegészítőinek csomagja, melyeknek játékról játékra megnyíló darabjait mindig a legutolsó játék győztese határozza meg.

Vajon hogyan alakul a te történeted, miközben Toszkána legsikeresebb borászatának létrehozására törekszel?

1-6 JÁTÉKOS RÉSZÉRE • 14 ÉVES KORTÓL • JÁTÉKIDŐ 60-120 PERC

KÉRJÜK, HOGY OLVASSÁTOK EL EZT A RÉSZT, MIELŐTT HASZNÁLATBA VESZITEK A TUSCANY BÁRMELYIK KIEGÉSZÍTŐJÉT.



A Tuscany egy **örökség stílusú** kiegészítő csomag, ami azt jelenti, hogy a dobozban található kiegészítőket egymás után egyesével nyitjuk ki („húzzuk ki a dugót”), melyről mindig a legutóbbi játék győztese határoz. Miután a Tuscany minden egyes kiegészítője megnyílt, akkor megvan a lehetőségetek arra, hogy teljesen előlről kezdjétek a Tuscany felfedezését egy másik csoporttal, vagy egy másik módon fedeztétek fel ugyanabban a csoportban.

Egyesek szeretnek „játékelem ellenőrzést” végezni, amikor kinyitnak egy új játékot. Mi ezt nem javasoljuk, mert a Tuscany azzal a céllal készült, hogy együttesen fedeztétek fel és terjesszétek ki a Viticulture világát. Ha valamikor mégis úgy találsz, hogy valami hiányzik, akkor töltsd ki a hiányzó komponensek formanyomtatványát a weboldalunkon, és mi elküldjük neked a hiányzó játékelemeket.

stonemaiergames.com/replacement-parts

A TUSCANY KINYITÁSA

VAJON HOGYAN ALAKUL A TE TÖRTÉNETED, MIKÖZBEN TOSZKÁNA LEGSIKERESÉBB BORÁSZATÁNAK LÉTREHOZÁSÁRA TÖREKSZEL?

HOGYAN MŰKÖDIK

1. Ha újak vagytok a Viticulture világában, akkor arra kérünk benneteket, hogy először játszatok néhányat az alapjátékkal, mielőtt használatba vennétek a Tuscany-t. Ha játszottatok már a Viticulture első kiadásával és most megvan a második kiadásra frissítő csomag, vagy pedig a teljes a második kiadás, akkor játszhatok vele néhányat. A Tuscany teljes egészében kompatibilis a Viticulture mindegyik kiadásával.
2. Amikor az idő alkalmas és a borok már ki vannak töltve, akkor játszhatok még egyet a Viticulture játékkal. A játék győztese határozhatja meg, hogy melyik 1. szintű kiegészítő kerüljön kinyitásra és legyen része a következő játéknak. Azt javasoljuk, hogy mindegyik 1. szintű kiegészítővel játszhatok 1-2 játékot. Mindig az utolsó játék győztese választja ki, hogy melyik legyen a következő hozzáadott kiegészítő. Minden játék előtt legyen világos az, hogy a győztes joga lesz meghatározni a következő hozzáadandó kiegészítőt.
3. Miután MINDEN 1. szintű kiegészítő belekerült a játékba, akkor ugyanilyen módon következhetnek a 2. szintű kiegészítők. Amikor mindegyik 2. szintű kiegészítő bekerült a játékba, akkor következnek az utolsó, a 3. szintű kiegészítők. Azt javasoljuk, hogy mindegyik 2. és 3. szintű kiegészítővel játszhatok 2-4 játékot, mielőtt a következőt hozzáadjátok a játékhoz.

Miután mindegyik Tuscany kiegészítőt kinyitottatok, akkor az utolsó játék győztese határozza meg, hogy melyik 3. szintű moduláris kiegészítő (ha van - lásd a megjegyzést alul, a jobb oldalon) kerüljön bele a következő játékba. Azt is megtehetitek, hogy az összes Tuscany kiegészítőt visszateszitek dobozba, és előlről kezditek az egész kinyitogatási eljárást. Így lehetővé válik hogy a játékosok eltérő sorrendben adják hozzá az újabb kiegészítőket, illetve, hogy egy másik csoporttal tiszta lappal kezdjenek. A különféle kinyitási változatokat lásd a 24. oldalon.

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE

A kiegészítők egyesével történő kinyitása nem kizárólag történet-mesélési szempontból született, más okai is vannak, hogy a Tuscany-t ilyen módon strukturáltuk.

A Tuscany olyan sok kiegészítőt tartalmaz, hogy a dobozból kivéve és egyszerre a játékhoz adva mindent túlságosan bonyolulttá tenné azt, és kiábrándító játékelményt eredményezne (ezért kérjük, hogy ne tegyétek ezt!). A kiegészítőket egyesével hozzáadva a játékokhoz a játékosoknak lehetőségük nyílik alaposabban megismerni őket.

Néhány játék után minden egyes kiegészítő használata természetessé válik, és ekkor lehetőség nyílik egy új kiegészítő kinyitására anélkül, hogy az túlzottan megterhelő lenne.

A szabálykönyvből kiderül, hogy a kiegészítők egyike sem titok, ám azt javasoljuk, hogy egy kiegészítő megismerkedésével mindig várjatok közvetlenül addig, amíg hozzá nem adjátok egy játékhoz.

A Tuscany kinyitós/örökség mechanizmusának ötletét a (Rob Daviau tervezte) Risk Legacy játékból vettük.

1. SZINT

Mamas & Papas	4
Birtok	5
Pártfogás	6
Haladó Idénymunkások	7

2. SZINT

Új Idénymunkások	8
Kibővített Játéktábla (1. oldal)	9
Különleges Munkások	12
Építmények (csak a Kibővített Játéktáblával)	14

3. SZINT

Maffia	15
Ültetvény	16
Formaggio (sajt)	18

Automa	20

MEGJEGYZÉS: A Tuscany 1. és 2. szintű kiegészítői nem modulárisak - azaz, amikor kinyitok egy új kiegészítőt, akkor attól kezdve azokat a kiegészítőket mindig hozzá kell adnotok mindegyik Tuscany játékhoz. A 3. szintű kiegészítők azonban mind modulárisak - azaz, egy játék csak az egyik ilyen kiegészítőt tartalmazhatja (természetesen dönthettek úgy is, hogy egyetlen 3. szintű kiegészítőt sem adtok hozzá a játékhoz). Tehát ha a Formaggio-val játszotok, akkor használnotok kell valamennyi 1. és 2. szintű kiegészítőt, ám a Maffiát és az Ültetvényt nem tehetitek bele a játékba.

ÚJ SZIMBÓLUMOK



ÁLTALÁNOS
SZŐLŐJELZŐ



ÁLTALÁNOS
BORJELZŐ

A VITICULTURE MÁSODIK KIADÁSÁNAK ÚJDONSÁGAI

FEJLESZD, EMELD FEL ÉS TERJESZD KI A VITICULTURE JÁTÉKOT: A BORÁSZKODÁS STRATÉGIAI JÁTÉKA TÖBBÉ MÁR NEM CSAK A BORKÉSZÍTÉS RŐL SZÓL MAJD, AMIKOR MEGNYITOD A SZŐLÉSZETEDET TOSZKÁNA SZÉLESEN ELTERÜLŐ DŰLŐI FELÉ.

A VITICULTURE MÁSODIK KIADÁSÁNAK SZABÁLYAI

Ha már játszottál, vagy a birtokodban van egy 1. kiadású Viticulture, akkor felhívjuk a figyelmedet néhány szabályváltozásra (melyek figyelembevételével érdemes játszani néhányat), mielőtt felfedeznétek a Tuscany-t.

FEJLESZTETT JÁTÉKELEMEK

1 szabályösszefoglaló

6 főmunkás bábu

30 szőlőjelző és borjelző (üveg)

1 lap matrica a játékosablákhoz és a játéktáblához

11 módosított idénymunkás kártya (a régieket dobjátok el)

NYÁRI IDÉNYMUNKÁSOK

Vendéglátó

Építőmunkás

Műkertész

Árus

Túravezető / Túravezető

Gyakornok (a kártyák egyike sem váltja ki a Borkóstoló Helyiséget)

TÉLI IDÉNYMUNKÁSOK

Mentor

Prémester

Szőlőpréslő

Képesítetlen Borszakértő

Ezermester

ÁTTEKINTÉS

A következő rész összefoglalást nyújt a változásokról a második kiadásban:

FŐMUNKÁS: A játékot 2 általános munkással és 1 főmunkással kell kezdeni. A főmunkás ugyanúgy működik, mint az általános munkás, azonban a játéktábla olyan akciómezőjére is lehelyezhető, amelyek már foglalt (ez a különleges képesség nem vonatkozik az olyan saját akciómezőkre, mint például a Járom). A főmunkás kizárólag úgy juthat bónuszhoz, ha egy szabad bónusz akciómezőre kerül lehelyezésre.

BORKÉSZÍTÉS: A régi „szőlőpréslés” akció mostantól „készíts legfeljebb 2 borjelzőt”. A szőlőt a présházban felhasználva készíthetsz legfeljebb 2 borjelzőt (a jelzők lehetnek eltérő típusú borok). Az akció bónuszmezője mostantól azt jelenti, hogy 1-gyel több borjelzőt állíthatsz elő.

KEZDŐJÁTÉKOS: A játék elején a kezdőjátékos megállapításához válasszátok ki véletlenszerűen az egyik kakast. Ez a játékos választja ki elsőként az ébredési idejét, majd az óramutató járásával megegyező irányban a többi játékos is választ.

JÁROM: A Járom mostantól nyáron és télen (illetve bármelyik évszakban, amennyiben a kibővített játéktábla van játékban) egyaránt használható szüretelésre vagy szőlőtőke kivágására.

TÖBBÉ NINCS BARÁTSÁGOS VÁLTOZAT: Nem létezik többé az a szabály, hogy egy játékos nem választhat egy bónusz akciómezőt, amennyiben nem akarja (vagy nem tudja) kihasználni a mező bónuszát. Amikor ilyen mezőre helyezel egy munkást, akkor az akciót végre kell hajtani, a bónusz azonban opcionális.



3

A JÁTÉK CÉLJA

A Viticulture elsődleges célja a borkészítés. Több út is vezet a győzelem felé, mint például az idénymunkás kártyák, látogatók fogadása a Borkóstoló Helyiségben és szőlőtőkék ültetése a Szélmalom segítségével, ám a játék lényege a borok készítése.

A Tuscany kiegészítőben szőlőbirtok tulajdonosként több lehetőség is nyílik a hírnév (győzelmi pont) növelésére. Többféle módon is felépíthetitek és fejleszthetitek a borászatotokat - birtokokat vásárolhattok és adhattok el, kiszolgálhatjátok a módos pártfogók

szeszélyeit, kiterjeszthetitek a befolyásodat és akad még sok más lehetőség is. A bor továbbra is integráns része a Tuscany kiegészítőnek, ám kihívást teremtünk annak érdekében, hogy szélesebb körben gondolkozzatok, és hogy felfedezzétek a kiegészítő csomagot.

A JÁTÉK VÉGE & CÉL

Az a szabály továbbra is megmaradt, hogy a játék utolsó éve akkor következik be, amikor az egyik játékos eléri a 20 pontot a téli évszak végéig, azonban sem a Viticulture, sem a Tuscany maximális pontszáma nincs többé korlátozva.

ÚJ SZIMBÓLUMOK



EGYIRÁNYÚ
ÁTVÁLTÁS



KÖVETELÉS



1. SZINT

MAMAS & PAPAS

SZERETETT SZÜLEID ÁTADJÁK ÖRÖKSÉGÜKET, HOGY EZZEL ELINDÍTSANAK A BORKÉSZÍTÉS ÚTJÁN: KÜLÖNFÉLE SZŐLŐTŐKÉKET, BORRENDELÉSEKET, IDÉNYMUNKÁSOKAT, PÉNZT ÉS ÉPÍTMÉNYEKET.

BEVEZETÉS

A mama és a papa kártyák aszimmetrikus induló erőforrásokat vezetnek be a játékba. A játékosok nem a szokásos mennyiségű munkással, kártyával és pénzzel kezdik meg a játékot; ehelyett minden játékos a mama és a papa kártyája által meghatározott erőforrások egyedi kombinációjával indul.

ELŐKÉSZÜLET

A kezdőjátékos véletlenszerű kiválasztása után keverjétek meg a mama kártyákat és osszatok minden játékosnak egyet, képpel felfelé. Ezután keverjétek meg a papa kártyákat és szintén osszatok minden játékosnak egyet, képpel felfelé.

Minden mama ad 2 általános munkást. Húzzátok fel a mama kártyán jelzett kártyákat, ezek lesznek az induló kézben tartott lapjaitok. Ezt még a papa kártyák erőforrásainak kiosztása előtt hajtsátok végre.

Minden papa 1 főmunkást ad, és legtöbbjük még bizonyos mennyiségű lírát is. A papa kártya választási lehetőséget is kínál: vagy egy bizonyos építménnyel kezded a játékot, vagy némi extra lírával. A játékosok a kezdőjátékostól kezdve, az óra járásával megegyező irányban haladva meghozzák a döntésüket. Számos papa az építmény helyett extra általános munkást vagy győzelmi pontot ad.

JÁTÉKELEMEK

18 mama kártya
18 papa kártya

HOGYAN TANÍTSUK A KIEGÉSZÍTŐT

Az új játékosok gyakran nem tudják eldönteni, hogy az építményt, vagy pedig az extra lírát válasszák. Ha ez egy alap építmény - öntöző, lugas, járom vagy közepes pince -, akkor javasold, hogy az építményt válassza. Ha fejlettebb építményről van szó - kis ház, szélmalom vagy borkóstoló helyiség -, akkor helyette azt javasold, hogy a pénzt vegye el.

PÉLDA

A következő mama és papa kártyákat kapod:



Ezek szerint a játékot a következő erőforrásokkal kezdod: 2 általános munkás, 1 főmunkás, 1 szőlőtöke kártya, 1 nyári idénymunkás kártya, 1 borrendelés kártya, 1, valamint 1 szélmalom, vagy pedig további 5.

HALADÓ VÁLTOZAT

Egyes csoportok dönthetnek úgy is, hogy minden játékos 2 mama és 2 papa kártyát húz, majd kiválaszt közülük egyet-egyet.

Kártya kialakítás: Dann May

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE

A mama és a papa kártyák eredeti (és végső) célja az, hogy a játékosok ne mindig ugyanolyan stratégiát kövessenek, hanem a játék első néhány évében különféle prioritásokat részesítsenek előnyben, így ne mindig ugyanazokat az akciókat próbálják megszerezni.

A járom, illetve a közepes pince mellé biztosított opcionális líra bónusz magasabb, mint a többi építményhez adott pénz, mert ezek az építmények többnyire csak a harmadik évtől válnak hasznossá.

STRATÉGIAI TANÁCS: *Hacsak nem akarsz kimondottan a papa által kínált építménnyel ellentétes stratégiát követni, akkor mindig az a leghatékonyabb, ha az építményt választod. Ez nem csak azért előnyösebb, mert az építmény rendszerint többet ér, mint az alternatívaként választható líra, hanem azért is, mert így nem kell egy értékes munkásodat lehelyezni, hogy megépítsd az adott építményt.*

BIRTOK

VÉGIGPILLANTASZ A HATALMAS SZŐLŐBIRTOKON ÉS RÁJÖSSZ, HOGY NINCS SZÜKSÉGED AZ ÖSSZES DŰLŐRE, EZÉRT MEGPRÓBÁLOD ÉRTÉKESÍTENI, ÉS A BEFOLYÓ PÉNZT MÁS TERÜLETEN HASZNOSÍTANI.

JÁTÉKELEMELK

18 birtoklapka
(típusonként 6)

1 „Szőlő Értékesítése vagy
1 Birtok Megfordítása” lapka

JÁTÉKMENET

A szőlőtőke kártyákat ilyenkor a birtoklapkára kell ültetni, mintha az egy dűlő volna (birtoklapkák = dűlők). Az egy birtoklapkára elültetett szőlőtőke kártyák összértéke nem haladhatja meg a birtok értékét (a szokásos 6 helyett).

Amikor nyáron elveszed a „Szőlő Értékesítése vagy 1 Birtok Megfordítása” lapkát, akkor eladhatod az egyik olyan képpel felfelé lévő birtokodat, amelyiken nincs szőlőtőke kártya. Az akció **1** bónusszal rendelkezik, amelyik mostantól elérhető a 2-játékos játékban. Megkapod a birtoklapka alján feltüntetett lírát, majd fordítsd meg a lapkát.

A megfordított birtokok már nincsenek a tulajdonodban, ezért nem ültetethetsz rájuk szőlőtőkét. Az olyan idénymunkás kártyák, amelyek a birtokaidra hivatkoznak, azok kizárólag a tulajdonodban lévőkre vonatkoznak. Ha munkást helyezel a „Szőlő Értékesítése vagy 1 Birtok Megfordítása” akcióra és kifizeted a lapka bal felső sarkában feltüntetett árat, akkor visszafordíthatod a lefordított birtokodat. Erre a birtokra ismét ültethetsz szőlőtőkét.

BEVEZETÉS

A birtokok megfordításával könnyedén pénzhez juthatunk a használaton kívüli dűlőkből, hogy a pénzből még a játék elején építményeket és munkásokat vásároljunk, és jól időzített felhasználásukkal némi győzelmi ponthoz jussunk.

ELŐKÉSZÜLET

Mindegyik játékos ugyanazt a három birtoklapkát kapja: €5, €6 és €7. Helyezzétek ezeket a lapkákat a szőlőbirtok táblák dűlőire úgy, hogy a líra értékük látszódjon a lapkák alján. Továbbá helyezzétek a „Szőlő Értékesítése vagy 1 Birtok Megfordítása” lapkát a „Szőlő Értékesítése” akcióra.



PÉLDA

Meg akarod fordítani az egyik birtokodat, hogy egy kis pénzhez juss. Ezért egy munkást helyezel a „Szőlő Értékesítése vagy 1 Birtok Megfordítása” akcióra, majd kiválasztasz egy olyan birtokot, amelyiken nincs szőlőtőke:

Mielőtt megfordítod, az €5 birtok így néz ki:

a két birtok bármelyike megfordítható



Többé nincs a tulajdonban a birtok, és csak akkor használható ismét, ha az „1 Birtok Megfordítása” akciót választod és fizetsz €5-t, majd visszafordítod.



STRATÉGIAI TANÁCS: Mindig alaposan fontold meg, hogy melyik biroko(ka)t fordítod meg, mivel nem biztos, hogy majd el akarsz használni egy munkást azért, hogy visszafordítsd. Húzz fel néhány

szőlőtőke kártyát, mielőtt megfordítod az első birtokodat, és akkor el tudod dönteni, hogy a kis-szőlőtőke, a nagy- szőlőtőke vagy a sok-szőlőtőke stratégiát választod-e.

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE

A Viticulture játékkal kapcsolatos egyik leggyakoribb visszajelzés az volt, hogy a játék elején meglehetősen kevés a pénz, a játék végén viszont bőséges. A Birtok kiegészítő megoldást jelent mindkét felvetésre.

1. SZINT

PÁRTFOGÓ

A SZŐLŐBIRTOKODNAK HÍRE MEGY, ÉS EZ FELKELTI EGY FINOM BOROKAT KEDVELŐ GAZDAG PÁRTFOGÓ ÉRDEKLŐDÉSÉT, AMELY ÚJ KIHÍVÁSOKAT JELENT.

BEVEZETÉS

A pártfogókártyák egyaránt teremtenek a játékosok számára rövidtávú célokat és olyan hosszú távú stratégiákat, amelyeket a játék folyamán követhetnek. Nem húzhattok pártfogókártyákat, és ezek a kártyák nem tartoznak bele a kézlimitetekbe.

ELŐKÉSZÜLET

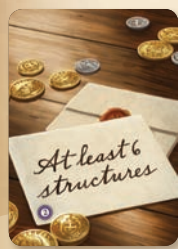
Keverjétek meg a pártfogókártyákat és képpel lefelé fordítva osszatok minden játékosnak 1-et. A saját kártyádat megnézheted. A kártya „eleje” az az oldal, amelyiken pénzürmék láthatók egy asztalon, valamint egy kézzel írott titkos cél - a másik oldal a pártfogó portróját ábrázolja, és ez az oldal minden pártfogó kártyán egyforma.

JÁTÉKMENET

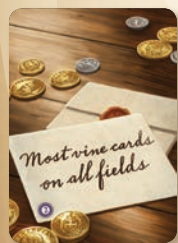
Egy pártfogókártyát ugyanúgy kell aktiválni, mint egy normál borrendelést: Helyezz egy munkást az „1 borrendelés teljesítése” akcióra, eldobsz tetszőleges számú borjelzőt a pincéből legalább 5 értékben (a bor típusa lényegtelen), és kapsz 3-t. Amíg nem teljesíted a pártfogókártyán feltüntetett rendelését, addig tartsd a kártyát a szőlőbirtok táblád alatt úgy, hogy a portré részét becsúsztatod a tábla alá, majd ha teljesítetted, akkor helyezd át a szőlőbirtok táblád bal oldalára.

Ha aktiváltad a pártfogókártyádat és teljesítetted a kártyán feltüntetett titkos célt (csak a saját pártfogókártyád révén juthatsz pontokhoz, a többi játékoséból nem), akkor a játék végén kapsz további 2-t. Ha a cél más játékosoktól is függ, akkor döntetlen esetén is teljesül a cél.

PÉLDA



Ez egy olyan pártfogókártyára példa, ahol a cél eléréséhez nem kell figyelembe venni más játékosok teljesítményét. Ha aktiválsz a pártfogókártyádat és a játék végén rendelkezel legalább 6 építménnyel, akkor kapsz 6 bónuszt.



Ez egy olyan pártfogókártya, amelyik függ más játékosoktól. Ha te rendelkezel a legtöbb szőlőtőke kártyával a dűlőiden (vagy egyike vagy a legtöbbel rendelkezőknek), akkor a játék végén akkor kapsz 2 bónuszt.

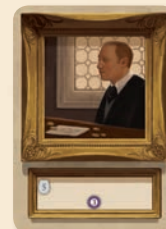
JÁTÉKELEM

9 pártfogókártya

Példa egy nem aktivált pártfogókártyára:



Példa egy aktivált pártfogókártyára:



STRATÉGIAI TANÁCS:

Lehetőleg ne a pártfogókártya legyen az első borrendelés, amelyet teljesítesz, mivel azért nem jár követelés. Am ha a játék végéhez közeledve még a közelében sem jársz a titkos cél teljesítésének, a bónuszért akkor is szinte mindig érdemes teljesíteni a pártfogókártya borrendelését.

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE

A pártfogókártyák célja az, hogy a játékosok kapjanak valamiféle célkitűzést a játék elején, borkészítésre ösztönözve őket, valamint a titkos célok némi bizonytalanságot hoznak a játék végi pontozásba.

HALADÓ IDÉNYMUNKÁSOK

AHOGY A KEZDŐ IDÉNYMUNKÁSOKBÓL VISSZATÉRŐ IDÉNYMUNKÁSOK LESZNEK, ÚGY SAJÁTÍTANAK EL LASSACSKÁN ÚJ KÉPESSEGEKET, AMELYEK SEGÍTSÉGEDRE LEHETNEK A SZŐLŐBIRTOKODON.


JÁTÉKELEMEK

15 haladó nyári
idény munkás kártya

15 haladó téli
idény munkás kártya

PÉLDA

Sok haladó idény munkás két különböző lehetőséget kínál, amelyek egy nagybetűs „VAGY” szóval vannak elválasztva. Ez a két rész egymástól teljesen független. A fenti példában vagy (1) kétszer érlelsz egy bort a pincédben, vagy (2) elveszítesz (1)-t, hogy a pincédet a következő szintre fejleszd.

Az új munkásokra vonatkozó szabályok minden idény munkásra érvényesek - hacsak a kártya ezt másképpen nem jelzi, nem használhatod a munkást a következő évig. Az idény munkás kártyákon látható  szimbólum azt jelenti, hogy „bármelyik munkás”.

HALADÓ VÁLTOZAT

Az eredeti és a haladó idény munkás kártyák összekeverése helyett távolítsatok el valamennyi eredeti idény munkás kártyát, a következő kártyák kivételével: Vendéglátó, Építőmunkás, Műkertész, Önkéntes Munkások, Esküvői Parti, Házaló, Árus, Terjesztő, Mentor, Vendég Előadók, Karaván, Szüretmester, Vendéglős és Ezeremester. A további játékokhoz keverjétek össze ezeket a kártyákat a haladó idény munkás kártyákkal.

BEVEZETÉS

A haladó idény munkás kártyákat az eltérő keretükkel különböztethetjük meg az eredeti idény munkás kártyáktól (a hátoldaluk megegyezik az eredeti nyári és téli idény munkás kártyákéval). Minden, az eredeti idény munkás kártyákra vonatkozó szabály érvényes a haladó idény munkás kártyákra is, és minden olyan kártya vagy szabály, amelyik az idény munkás kártyákra hivatkozik, az érvényes a haladó idény munkás kártyákra is.

ELŐKÉSZÜLET

Keverjétek bele a haladó idény munkás kártyákat az eredeti idény munkás paklikba.

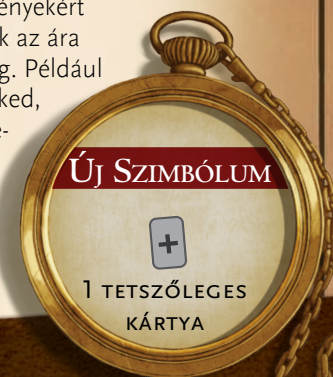
JÁTÉKMENET

Egyes haladó idény munkások új mechanizmusokat vezetnek be és új lehetőségeket kínálnak:



Számos haladó idény munkás lehetővé teszi, hogy fizess, majd helyezz egy 1-értékű szőlőt a prэшázadra. Ez nem egy olyan szőlő, amelyiket a tőkéről szüreteltél, hanem inkább úgy kell felfogni, mintha ezt a szőlőt közvetlenül a piacon vásároltad volna. A prэшázad egy 1-értékű mezőjének üresnek kell lennie ahhoz, hogy ezt a képességet használhasd.

Számos haladó idény munkás olyan bónuszt kínál, amelyet bizonyos árú építményekért kapsz. A bónusz csak jár, ha annak az ára éppen a kártyán feltüntetett összeg. Például a Haladó Kovács (1)-t biztosít neked, ha szélmalmot, borkóstoló helyiséget, vagy pedig nagy pincét építesz.



A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE

Az eredeti játékban egyes idény munkás kártyák vagy csak a játék elején, vagy csak a játék végén voltak hasznosak. A haladó idény munkás kártyák célja az, hogy mindegyik kártya azonnal hasznos legyen, mind a játék elején, mind a közepén, mind pedig a játék végén.

2. SZINT


ÚJ IDÉNYMUNKÁSOK

A SZŐLŐBIRTOKOD HÍRNEVE MESSZIRE ELJUTOTT, ÉS KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEKKEL RENDELKEZŐ ÚJ IDÉNYMUNKÁSOKAT VONZOTT TOSZKÁNÁBA SZERTE A VILÁGBÓL.


BEVEZETÉS


Számos új idénymunkás kártya lépi át a játék adta szabályok kereteit, új lehetőségeket nyitva olyan stratégiák előtt, amelyek elképzelhetetlenek voltak az eredeti játékban.

PÉLDÁK & MAGYARÁZATOK



KULTIVÁTOR Ültess 1 -t. Akkor is elültetheted egy dűlön, ha a dűlő szőlőtőkéknek összértéke meghaladja a maximális értéket. Ez egy egyszeri kivétel a dűlőkre ültethető szőlőtökék összértékére vonatkozó szabály alól. Ebből következik, hogy a következő fordulóidban nem folytathatod a tőkék ültetését egy olyan dűlön, ahol a szőlőtökék összértékére meghaladta a maximumot.





IGAZGATÓ Használd egy korábbi évszak tetszőleges akcióját (a bónusz nem jár). A szóban forgó évszakok akcióinak bármelyike használható még akkor is, ha ott minden akciómező foglalt.


MOTIVÁTOR Minden játékos visszaveheti a főmunkását. Minden olyan ellenfeled után kapsz 1 -t, aki ezt megteszi. Azok az ellenfeleid nem vehetik vissza a főmunkásukat, akik az adott évszakban már teljesítették a fordulójukat.

SZERVEZŐ Mozgasd az -odat az ébredési táblázat egyik üres sorára, vedd el az érte járó bónuszt, majd lépj a következő évszakra. Amikor a Szervező segítségével a következő évszakra lépsz, akkor a kakasod az ébredési táblázat imént választott mezőjén marad. A kibővített játéktáblán választhatod az ébredési táblázat első sorát is (amennyiben szabad a mező).

TERVEZŐ Helyezz egy munkást egy elkövetkező évszak tetszőleges mezőjére. A választott évszak elején hajtsd végre az akciót. Ha tehát az „1 Borrendelés Teljesítése” akcióra helyezel egy munkást, akkor még a többi játékos ébredési sorrendjében végrehajtandó akciója előtt használhatod ezt az akciót. Ha például te vagy az első a ébredési sorrendben, akkor végrehajthatod a Tervező akcióját, majd végrehajthatod a fordulodat. A kártya kizárólag a játéktábla akciómezőire érvényes.

TERMELÉSIRÁNYÍTÓ Fizess 2 -t, hogy visszavegyél legfeljebb 2 -t más akciókról. A visszavett munkások még ebben az évben ismét használhatók. A „más akció” a „Játsz ki 1 nyári idénymunkást” akció (ahol a Termelésirányítót kijátszod) kivételével bármelyik akció lehet. A munkások visszavételével akciómezők nyílnak meg előtted, valamint a többi játékos előtt.

RÉSZES ARATÓ Ültess 1 -t, akár a szükséges építmény(ek) megléte nélkül is, VAGY vágj ki és dobj el egy -t, hogy kapj 2 -t. Ennek a kártyának a segítségével kikerülheted a szőlőtöke kártyák ültetésékor felmerülő szokásos „költségeket” - nincs szükséged lugásra vagy öntözésre ahhoz, hogy elültess egy -t a Résztes Arató első képessége segítségével.

ERJESZTÉSI SZAKEMBER Készíts legfeljebb 2 -t legalább 4 értékben, még úgy is, hogy nem fejlesztetted a pincédet. Ha tehát ezt a kártyát egy 5 értékű vörösbor jelző készítésére használod, akkor még abban az esetben is ráhelyezheted egy 5 értékű mezőre, ha nincs közepes pincéd. Ha ezt a jelzőt 6 érték fölé szeretnéd érlelni, akkor meg kell építened mind a közepes, mind pedig a nagy pincét. (Nem építhetsz nagy pincét anélkül, hogy meg ne építenéd előtte a közepesét.)

ELŐKÉSZÜLET

Keverjétek bele az új idénymunkás kártyákat az aktuális idénymunkás paklikba.




JÁTÉKELEM


16 új nyári idénymunkás kártya
16 új téli idénymunkás kártya

JÁTÉKMENET

Egyes új idénymunkások új mechanizmusokat vezetnek be és új lehetőségeket kínálnak:

BANKÁR, IMPORTŐR, MOTIVÁTOR, KORMÁNYZÓ, SZÉLHÁMOS: Amikor kijátszod őket, akkor ezek a kártyák választási lehetőséget biztosítanak az ellenfeleidnek. Az ellenfeleidnek ébredési sorrendben kell meghozniuk döntésüket.

MEZŐGAZDÁSZ, TERVEZŐ, TERMESZTŐ: Ezek a kártyák „Ha, akkor” szerkezetűek, tehát teljesíteni kell a feltételt ahhoz, hogy megkapd a bónuszt. (Termesztő: Ültess 1 -t. Ezután, ha legalább 6 értékben ültettedél -t, akkor kapsz 2 -t.)

KÓSTOLÓ: A Kóstoló kijátszásakor el kell dobni a legértékesebb borjelzőt (nincs döntetlen, beleértve a saját pincédet is), hogy kapj 2 -t.



KIBŐVÍTETT JÁTÉKTÁBLA

A SZŐLŐBIRTOKOD MÉRETÉT A LEHETŐ LEGNAGYOBBRA NÖVELTED. ELJÖTT AZ IDEJE ANNAK, HOGY A TEVÉKENYSÉGEDET IS BŐVÍTSD MIND A NÉGY ÉVSZAKBAN, ÉS HOGY KITERJESZD BEFOLYÁSODAT A VIDÉKEN.

JÁTÉKELEMEK

1 játéktábla
36 befolyásjelző (★)
6 játékos színben

ÚJ KONCEPCIÓK

Négy teljes munkás-lehelyező évszak

Az akciók bónuszainak bővítése és újragondolása
Kibővített ébredési táblázat

Szürke „tetszőleges kártya” szimbólum

Befolyás térkép

Kereskedelem akció

Borértékesítés akció

Megnövelt győzelmi pont sáv

Év végi karbantartás és ébredés választás

BEVEZETÉS

Miért kellett megnövelni a játéktábla méretét? Nos, itt nem elsősorban a méretről van szó. A tavaszi és az őszi munkás-lehelyezési akciókkal azt szeretnénk volna elérni, hogy a játék még gördülékenyebb legyen.

ELŐKÉSZÜLET

Tegyétek félre az eredeti játéktáblát, és vegyétek elő a kibővített játéktáblát. Győződjetek meg róla, hogy az 1. oldal van felfelé; a 2. oldal jobb felső sarkában helyek vannak kialakítva narancssárga kártyáknak - ez az építmény kiegészítő számára került oda, és csak azután kerül használatba, ha már játszottatok néhányat a kibővített játéktábla 1. oldalával. Minden játékos 6 saját színű ★-vel kezd meg a játékot, amelyet a saját készletében tárol a még el nem készített építményjelzői és be nem tanított munkás bábu között.

JÁTÉKMENET

Noha a kibővített játéktáblán a játékmenet megegyezik a Viticulture eredeti játéktábláéval, van azonban néhány új akció és apróbb eltérések, amelyekről most részletes magyarázatot adunk.

Helyezzétek a zöld szőlőfürt kezdőjátékos jelzőt az ébredési táblázat jobb alsó sarkába a jelzett helyre (ahelyett, hogy a kezdőjátékos adnátok oda).

NÉGY ÉVSZAK

Mostantól, a Tuscany-ban, mind a négy évszakban négy akció áll rendelkezésre a munkások lehelyezésére. Minden korábbi szabály érvényben marad - minden egyes munkás évente csak egyszer helyezhető le, és a legkorábban ébredő játékos minden évszakban elsőként, a többi játékos előtt választhatja ki az első munkása akcióját. Az egyetlen változás az, hogy ősszel a játékos nem feltétlenül vesz el időmunkás kártyát - ez az ébredési táblázaton elfoglalt pozíciótól függ (lásd a következő oldalon).



Köszönet illeti Justin Killam-et, a Viticulture kiegészítő tervezési verseny győztesét, a kibővített játéktábla befolyás térképének alapötletéért.

AKCIÓMEZŐK ÉS BÓNUSZOK

A Viticulture alapjátékhoz hasonlóan az elérhető akciómezők a játékosok számától függenek. Az akciómezők áttetszősége megváltozott, de a sorrendjük változatlan maradt (lásd balra az ábrát). Az akciómezők tetszőleges sorrendben választhatók, amennyiben elérhetőek.

Egyes bónuszok pozíciói megváltoztak - már nem feltétlenül a középső akciómezőhöz tartoznak. Egyes akciók 2 különböző bónusszal is rendelkeznek. Emlékeztetőül: nincs többé „barátságos” játékváltozat - egy játékos olyankor is ráhelyezheti a munkását egy bónuszra, ha nem használja (az akció kötelező, de a bónusz opcionális).



2 JÁTÉKOS



3-4 JÁTÉKOS



5-6 JÁTÉKOS

KIBŐVÍTETT JÁTÉKTÁBLA

	SPRING	SUMMER	FALL	WINTER
1	🍷			
2		🍷		
3		🍷	🍷	
4		🍷	🍷	
5	🍷	🍷	🍷	★
6	🍷	🍷	🍷	AGE GRAPES
7	🍷	🍷	🍷	

for this year

CHOOSE COLLECT DISCARD AGE

ÉV VÉGI KARBANTARTÁS

Amikor arra használod fel a fordulót, hogy befejezd a tél évszakot (amelyet akkor is megtehetsz, ha még maradtak munkásaid), akkor azonnal végre kell hajtani a következőket az itt leírt sorrendben:

1. Vedd vissza a munkásaidat (beleértve az ideiglenes munkást is, amennyiben nálad volt). Ezzel akcióhelyek szabadulnak fel az olyan játékosok számára, akik még nem fejezték be a tél évszakot.
2. Érleld a szőlőket és a borokat: Minden egyes szőlőjelző és borjelző értékét növeld meg 1-gyel. A borjelzők nem mozoghatnak olyan pincébe, amelyek nincsenek megépítve.
3. Dobj el annyi kártyát a kezedből, hogy 7 maradjon.
4. Gyűjtsd be a követeléseidet.
5. Válassz ki az ébredési idődet az ébredési táblázaton. Többé nem kell továbbadni a kezdőjátékos jelzőt az ébredés kiválasztásához (a jelző ettől fogva csak annyi célt szolgál, hogy az előző évben hetedikként ébredő játékost emlékeztesse arra, hogy ebben az évben ő lesz az első).

ÉBREDÉSI TÁBLÁZAT

A játék elején véletlenszerűen válasszátok ki az egyik játékos kakasát. A kakas birtokosa lesz az első játékos, aki megválaszthatja az ébredési idejét, majd a választás lehetősége az óra járásával megegyező irányban folytatódik. Az 1. ébredési mező nem választható, és senki nem kap bónuszt, amikor a kakasát lehelyezi.

A játék hátralévő részében olyankor választhatod meg az ébredési idődet, amikor befejezted a tél évszakot. Ha az előző évben 7. voltál az ébredésben, akkor most elsőként kelhetsz fel - ez az egyetlen lehetőség arra, hogy az ébredési táblázat 1. mezőjét válaszd. Amikor elhelyezted a kakasodat az ébredési táblázat tavasz oszlopán, akkor nem kapsz bónuszt azonnal. Egyszerűen kiválasztod a helyedet az ébredési sorban az adott évre - a kakasod ugyanabban a sorban marad abban az évben, és a bónuszokat mindig akkor kapod meg, amikor a következő évszakra lépsz.

TAVASZ

Ébredési sorrendben vagy (a) lehelyezel 1 munkást a játéktábla egyik zöld mezőjére vagy egy saját akciómezőre (pl. Járom) vagy pedig (b) átlépsz a nyár évszakra olyan módon, hogy a kakasodat átcsúsztatod az ébredési táblázat nyár oszlopába (ugyanabban a sorban kell maradnod és mindig csak a soron következő évszakra léphetsz - nem hagyhatsz ki évszakokat). A játékosok ebben a sorrendben hajtják végre a tavaszi fordulóikat mindaddig, amíg mindenki át nem lépett a nyári évszakra.

Amikor átlépsz a nyári évszakba, akkor vedd el azt a bónuszt (ha van), amelyik az ébredési táblázat nyár oszlopában fel van tüntetve. Például, ha a kakasod a 2. sorban van, és átlépsz a nyár évszakra, akkor kapsz 🍷-t. Minden olyan munkás, amelyiket tavasszal lehelyeztél, a helyén is marad - munkásokat csak az év végén lehet visszavenni.

NYÁR

Amikor minden játékos átlépett a nyár évszakra, akkor a játékosok ébredési sorrendben végrehajtják a fordulójukat (minden évszakban az ébredési táblázaton feljebb elhelyezkedő játékos a végrehajtási sorban korábban következik) a sárga akciómezők, vagy bármelyik évszakban a saját akciómezők felhasználásával.

ŐSZ

Amikor átlépsz az ősz évszakra, akkor vedd el a mezőn feltüntetett bónuszt. A Viticulture alapjátéktól eltérően (amelyben a játékosok ősszel automatikusan húznak egy idénymunkás kártyát), csak akkor húzhatsz kártyát, ha az ébredési táblázat 3-7. sorában helyezkedsz el. Amennyiben rendelkezelsz kis házzal, az ősz évszakra lépéskor húzhatsz egy tetszőleges idénymunkás kártyát, az ébredési táblázatban feltüntetett kártya mellett (a kis házért akkor is húzol kártyát, ha a kakasod az ébredési táblázat 1. vagy a 2. sorában van). A 🍷 a táblázatban azt jelenti, hogy „Húzz 1 tetszőleges kártyát”.

TÉL

Amikor átlépsz a tél évszakra, akkor vedd el a mezőn feltüntetett bónuszt (ha van). A csillag azt jelenti, hogy lehelyezel vagy mozgatsz 1 ★-t a térképen, a következő oldalon ismertetett módon. A „Szőlők érlelése” azt jelenti, hogy szokásos érlelési szabályok szerint azonnal érleled az összes szőlőjelződet a préházadban (ezen kívül év végén is érleld a szőlőidet).

KIBŐVÍTETT JÁTÉKTÁBLA

ÚJ AKCIÓK

BEFOLYÁS AKCIÓ

Az új játéktáblán a játékosok számára lehetőség nyílik arra, hogy a munkásaik segítségével növeljék a befolyásukat Toszkána különböző régióiban. Ha a munkásodat a „Helyezz le vagy Mozgass ★-t” akcióra helyezed (illetve bármelyik olyan helyre lépsz a játéktáblán, ahol befolyás szimbólum található, például az ébredési táblázaton, vagy az „Értékesíts Egy Borjelzőt” akciónál), akkor a készletedben található 6 befolyásjelző közül 1-et helyez le a játéktábla bal alsó részén lévő térképre és azonnal gyűjtsd be a régió neve mellett feltüntetett jutalmat (pl. ha Livornora helyezel egy csillagot, akkor húzz egy nyári idénymunkás kártyát). Miután a jelzőt lehelyezted, többé már nem veheted vissza a készletedbe.

Ha már minden csillagodat lehelyezted, akkor a befolyás akció használatával átmozgathatod a csillagokat egy tetszőleges régióba. A csillagok mozgathatóságuk nem kapod meg az azonnali jutalmakat - azok csak a csillagok lehelyezésekor járnak. Kizárólag a saját csillagjaidat mozgathatod, a többi játékosét nem.

A „Helyezz le vagy Mozgass ★-t” akció bónusza egy további ★ lehelyezését vagy mozgathatóságát teszi lehetővé.

A játék végén, minden egyes régióban az egyedüliként legtöbb befolyásjelzővel rendelkező játékos (akinek több jelzője van egy adott régióban, mint bármelyik másik játékosnak) megkapja a régió feltüntetett győzelmi pontot. Ha tehát Jamey-nek 2 ★-je van Arezzóban és Jennifernek 1 ★-je van ugyanott, akkor Jamey 2-t kap a játék végén. Ha azonban Jamey és Jennifer is 2-2 ★-vel rendelkezik a régióban, akkor egyikük sem kap pontot.

KERESKEDELEM AKCIÓ



A „Kereskedelem” akció a „Szőlők Értékesítése” akciót váltotta fel. Amikor munkást helyezel a kereskedelem akcióra, akkor a feltüntetett lehetőségek közül (3), 1, 2+, vagy egy 1 értékű szőlő a préházadban) az egyiket cseréld ki egy másikra. Például fizess 3-at, hogy kapj 1-t, dobj el 2 tetszőle-

ges kártyát, hogy felhúzz 2 tetszőleges kártyát, vagy akár dobj el 1 vörösbort jelzőt, hogy kapj 1 fehérbor jelzőt a préházadba. Az eldobott szőlő értéke tetszőleges lehet; ha azonban szőlőjelzőt veszel el, akkor az csak 1 értékű lehet. A +1 bónusz azt jelenti, hogy még egy cserét végrehajthatsz. Hagyd figyelmen kívül a szőlőbirtok táblád szőlő árait (hacsak nem játszol ki egy olyan idénymunkás kártyát, amelyik azt mondja, hogy „értékesíts szőlőt”).

ÉRTÉKESÍTS EGY BORJELZŐT AKCIÓ



Ez egy új lehetőség arra, hogy borért cserében győzelmi pontokhoz juss. Dobj el a pincéből egy borjelzőt, hogy megkapd az érte járó győzelmi pontot. Kizárólag a bor típusa számít, az értéke nem. Az akció bónusz lehetővé teszi, hogy lehelyezz vagy mozgass egy ★-t.



A JÁTÉK VÉGE

A játék annak az évnek a végén fejeződik be, amelyikben az egyik játékos a tél végére eléri vagy meghaladja a 25 pontot (nem a 20-at). Miután annak az évnek a végén minden egyes játékos befejezte a téli fordulóját (minden játékosnak be kell fejeznie, mert előfordulhat, hogy más játékosok azokra az akciómezőkre várnak, amelyen a te munkásaid állnak), akkor a győzelmi pontokhoz hozzá kell adni a pártfogókártyákból és a befolyás térképről származó pontokat. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot. Egyenlőség esetén továbbra is a líra dönt, és a győzelmi pont sáv 40-ig tart (az elérhető pontszámnak nincs korlátja).

STRATÉGIAI TANÁCS: Ha a felhúzott szőlőtőke kártyák és a borrendelések nincsenek összhangban, akkor használd a kereskedelem akció, hogy a kézben tartott kártyáidat (a) új kártyákra, vagy (b) szőlőjelzőkre cseréld. Megteheted azt is, hogy nem foglalkozol a borrendelés kártyákkal, hanem a szőlőt egyszerűen eladod az „Értékesíts Egy Borjelzőt” akcióval.

KÜLÖNLEGES MUNKÁSOK

AHOGYAN NÖVEKSZIK A SZŐLŐBIRTOKOD, TE IS EGYRE JOBBAN ODAFIGYELSZ ARRA, HOGY MILYEN MUNKÁSOKAT ALKALMAZOL. EGYES MUNKÁSOK A KORÁBBI TEVÉKENYSÉGEIK RÉVÉN OLYAN KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEKRE TETTEK SZERT, AMELYEK POZITÍVAN BEFOLYÁSOLHATJÁK A BORÁSZATODAT.

BEVEZETÉS

Az alkalmazottak a való életben sem ideálisak, akkor egy társasjátékban a munkások vajon miért lennének azok? Ezek a különleges munkások nem csupán realiztikusabbá teszik a Tuscany kiegészítőt, de a többi játékos viszonylatában egyes akciómezők jelentőségét is megváltoztatják, ezzel biztosítva még több változatosságot.

ELŐKÉSZÜLET

Keverjétek meg a 11 munkáskártyát és véletlenszerűen helyeztetek le 2-t az asztalra (2 játékos esetén a Vendéglős helyett újat kell húzni). A többit tegyétek félre - ebben a játékban nem szükség rájuk. Kizárólag a 2 kiválasztott munkáskártyát lehet majd betanítani ebben a játékban.

JÁTÉKMENET

Amikor munkást tanítasz be, akkor mostantól lehetőség nyílik arra, hogy további 1 líra befizetésével egy általános munkás helyett az egyik különleges munkást tanítsd be. Lényegtelen, hogy mi az ár azon a helyen, ahol éppen betanítod a munkást (1, 2, 1, 2 árengedmény, stb.), mindig ki kell fizetned az extra 1 lírát ahhoz, hogy egy általános munkás helyett egy különleges munkást tanítsd be. A különleges munkások minden játékos számára a játék teljes tartama alatt elérhetők - a kártyák az asztal közepén maradnak. Minden egyes játékos típusonként legfeljebb egy különleges munkást taníthat be.

Minden egyes különleges munkás rendelkezik egy opcionális egyedi képességgel, melyek leírásai megtalálhatók a következő oldalon, valamint a hozzájuk tartozó segédletkártyákon. Ha egy munkás képessége olyankor fejt ki a hatását, amikor a munkást lehelyezed vagy egy másik munkás ugyanarra az akciómezőre kerül lehelyezésre, akkor ezt a képességet kell elsőként, minden más hatás előtt végrehajtani (hacsak egy kártya másképpen nem rendelkezik). A különleges munkások minden más tekintetben ugyanúgy viselkednek, mint az általános munkások.

Nem kötelező betanítanod különleges munkásokat - ha az általános munkásokhoz ragaszkodsz, akkor használd azokat. Továbbra is érvényben van azonban az, hogy a munkások maximális létszáma 6. Az általános munkásokhoz hasonlóan, hacsak egy kártya másképpen nem rendelkezik, akkor a frissen betanított különleges munkásodat csak a következő évtől használhatod.

Az általános munkásokhoz hasonlóan a különleges munkásaidat is lehelyezheted saját akciómezőkre (a szőlőbirtok táblán, bármelyik táblatoldalékon, és megépített építményen), ám a különleges munkások többsége akkor használja az egyedi képességét, ha játéktáblára kerül (ezt jelzik a segédletkártyák). Sohasem helyezheted le a különleges munkásaidat az ellenfél saját akciómezőire.

JÁTÉKELEMÉK

11 különleges munkás
segédletkártya

66 különleges munkás bábu

A KÜLÖNLEGES MUNKÁSOK

Farmer

Maffiózó

Séf

Vendéglős

Professzor

Katona

Politikus

Orákulum

Kereskedő

Utazó

Küldönc

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE

Amikor megalkottuk a főmunkást az Últetvény kiegészítőhöz és később hozzáadtuk a Viticulture alapjáték szabályaihoz, akkor tudtuk, hogy valami játéktervezési érdekességre bukkantunk: egy olyan euro játék, amelyben a munkások képességei jelentősen különböznek egymástól, és a játékosnak nemcsak azt kell mérlegelnie, hogy a munkását melyik helyre tegye, hanem azt is, hogy melyik munkását helyezze oda.

Amikor elkezdtük a különleges munkások kifejlesztését, akkor először úgy gondoltuk, hogy minden egyes játékos másféle különleges munkást kap. Tehát az egyik játékos lehetne mondjuk a Séf, a másik a Politikus, egy harmadik pedig a Farmer. Azonban hamar rájöttünk arra, hogy némelyik játékos túl nagy előnyre tenne szert, és hogy meglehetősen nehéz volna számon tartani a különböző képességeket.

Végül úgy döntöttünk, hogy minden egyes játékos legfeljebb két különleges munkást taníthat be. Ezzel többszörösére növekedett a játékonként felfedezhető kombinációk száma.

Melléktünk 5 üres kártyát is, így ti is kitalálhattok képességeket. Nyugodtan tegyétek közkinccsé mások számára a Board Game Geek-en!

A KÜLÖNLEGES MUNKÁSOK KÉPESSÉGEI



FARMER: Amikor a Farmert lehelyezed a játéktáblára, akkor az adott akció egyik bónuszában részesülhetsz még abban az esetben is, ha a Farmer nem a bónusz akciómezőre került. Minden akció minden bónusza elérhető, függetlenül a játékosok számától.



MAFFIÓZÓ: Amikor a Maffiózót egy nem-bónusz akciómezőre helyezed le, akkor azt az akciót még egyszer végrehajthatod. A játék szabályait nem szegheted meg a Maffiózóval - például egy évben egy dűlőt nem szüretelhetsz le kétszer.



SÉF: A Séfet lehelyezheted egy másik munkás által már elfoglalt akciómezőre is, „visszalökvé” azt a munkást a birtokosa elérhető munkás készletébe. A Séf nem képes visszalökni egy másik Séfet.



VENDÉGLŐS: Amikor a Vendéglőst lehelyezed, akkor fizethetsz 1-1-t annak a játékosnak, akinek a munkása ugyanazon az akción tartózkodik, hogy véletlenszerűen elhúzz a kezéből 1 idénymunkás kártyát (te döntöd el, hogy nyári vagy téli idénymunkást húzol). 2 játékos esetén nem elérhető.



PROFESSZOR: Amikor a Professzort lehelyezed, akkor visszaveheted az adott évszakban a játéktáblára már korábban lehelyezett egyik általános munkásodat. Az a munkás abban az évben ismét lehelyezhető.



KATONA: Ha a Katona a játéktábla egyik akciómezőjén áll, akkor az ellenfeleidnek 1-1-t kell fizetniük részedre, amikor ugyanarra az akcióra szeretnék lehelyezni egy munkásukat. Az ellenfeleid akkor is lehelyezhetik a munkásukat egy olyan akcióra, ahol a Katonád tartózkodik, ha ott már minden akcióhely foglalt.



POLITIKUS: Amikor a Politikust a játéktábla egy bónusz akciómezőre helyezed le, akkor az akció rendezése és a bónusz elvétele után fizethetsz 1-1-t, hogy még egyszer elvedd a bónuszt.



ORÁKULUM: Amikor az Orákulummal kártyákat húzol, akkor ugyanabból a típusból húzz fel 1 további kártyát, majd dobj el 1-et a felhúzottak közül. Nem húzhatsz fordulónként 1-nél több extra kártyát az Orákulummal.



KERESKEDŐ: Ha a Kereskedőt olyankor helyezed a játéktáblára, amikor már minden más játékos a következő évszakra lépett, akkor az akció végrehajtása után húzhatsz 1 tetszőleges kártyát.



UTAZÓ: Az Utazót lehelyezheted bármelyik előző évszak tetszőleges szabad akciómezőjére függetlenül attól, hogy a játékosok száma miatt az adott akciómező elérhető-e. Azonnal hajtsd végre az akciót.



KÜLDÖNC: A Küldöncöt lehelyezheted bármelyik elkövetkező évszak tetszőleges szabad akciómezőjére. Az akciót a választott évszakban az első fordulónként hajtsd végre (a szokásos módon, ébredési sorrendben).

Fizess 1 pótdíjat, amikor általános munkás helyett különleges munkást tanítasz be.



2. SZINT

a kibővített játéktáblával

ÉPÍTMÉNYEK

ÉVEK ÓTA UGYANAZOKKAL AZ ÉPÍTMÉNYEKEL DOLGOZOL, ÍGY CSUPA FÜL VOLTÁL, AMIKOR A HELYI ÁCS ELŐÁLLT AZ ÚJ ELKÉPZELÉSEIVEL. ITT AZ IDŐ, HOGY EGY JOBB SZŐLŐBIRTOKOT ÉPÍTS.

BEVEZETÉS

Az építmény kiegészítő lehetővé teszi a játékosok számára, hogy véglegesen megnöveljék a szőlőbirtokukat az építménykártyák széles választékának segítségével.

ELŐKÉSZÜLET

Illesszék az építkezési tábla bővítmenyt a szőlőbirtok táblátok bal oldalához. A játéktáblát fordítsátok át a 2. oldalára (ahol a jobb felső sarokban helyek vannak kialakítva narancssárga kártyáknak), keverjétek meg az építménypaklit és helyezzék rá a játéktáblára.

JÁTÉKMENET

ÉPÍTMÉNYKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA (MEGÉPÍTÉSE)

Ahhoz, hogy megépíts egy kézben tartott építménykártyát, helyezz egy munkást az egyik „Építs meg 1 Építményt” akciómezőre. Fizesd ki a építménykártya bal felső sarkában jelzett költséget, majd helyezd le (a) az építkezési táblád egy szabad mezőjére, vagy (b) az egyik üres dűlődre (az üres azt jelenti, hogy nincs rajta szőlőtöke, illetve másik épület). Minden megépített építmény 1-t ad, amint az a kártya alsó részén látható is.

ÉPÍTMÉNYKÁRTYÁK LEBONTÁSA

Ha megépítettél egy építménykártyát és később úgy döntesz, hogy már nem akarsz, akkor lebonthatod azt az építménykártyát (vedd le és dobd el) olyan módon, hogy egy munkást helyezel az építkezési táblád akciómezőjére. Egy építmény lebontásával nem veszítesz győzelmi pontot.

AZ ÉPÍTMÉNYKÁRTYÁK TÍPUSAI

AKCIÓ ÉPÍTMÉNYEK: Ezeken egy saját akciómező található, amelyekre egy munkást helyezhetsz évente (tetszőleges évszakban). Többségük költséggel rendelkezik, amelyet meg kell fizetned, vagy egy akció, amelyet végre kell hajtaniod ahhoz, hogy hozzájuss az akció kínálat előnyhöz (amely az akciómező belsejében van feltüntetve). A főmunkások itt nem használhatják azt a különleges képességüket, hogy egy már foglalt mezőre lehet helyezni őket.

HALADÓ ÉPÍTMÉNYEK: Ezek valamilyen állandó bónuszt biztosítanak.

KÖVETELÉS ÉPÍTMÉNYEK: Ezek követelés bónuszokat adnak az év végén (a líra követelések, illetve az olyan év végi akciók mellett, mint amilyen például a bor érlelése). Hasonlóak a már eddig is létező, borrendelések teljesítéséből származó követelés bónuszokhoz, azzal a különbséggel, hogy ezek pénz helyett erőforrásokat biztosítanak.

PÉLDÁK



Akció
Építmény



Haladó
Építmény



Követelés
Építmény

MEGJEGYZÉS: A Szobor minden év végén ad egy győzelmi pontot, nem pedig az év során. Ezért tehát az a GYP nem idézheti elő az utolsó év eljövését akkor sem, ha éppen azzal együtt lesz meg a 25. pont.

JÁTÉKELEMEK

36 építménykártya (narancs)

Kibővített Játéktábla (2. oldal)

6 építkezési tábla bővítmeny



ÉPÍTMÉNYKÁRTYÁK HÚZÁSA

Az építménykártyákat ugyanúgy a kézben kell tartani, mint a többi kártyát, és ezek a kártyák is beleszámítanak a kézilimitbe. Több lehetőség is kínálkozik építménykártyák húzására:

- * az ébredési táblázat 4. vagy 7. sora
- * a befolyás térkép Lucca régiója (ez a térség az épületeiről és a kőbányáiról híres)
- * a Kereskedelem akció nyáron
- * az 1 Birtok Megfordítása bónusza
- * az Értékesítés Egy Borjelzőt bónusza
- * Kapsz 1-t vagy Húzz + -t (korábban "Kapsz 1-t")

STRATÉGIAI TANÁCS: Minden építménykártya valami olyat nyújt, amely hatással lehet a stratégiádra a játék során, tehát minél előbb húzd fel és némiképp igazítsd hozzá a stratégiádat.

Léteznek olyan idénymunkás kártyák, amelyek építményjelzők és építménykártyák felépítésében segítenek, tehát körültekintően használd fel őket.

MAFFIA

ÚJ MAFFIAFŐNÖK KÖLTÖZIK TOSZKÁNÁBA, ÉS MINDEGYIK SZŐLŐBIRTOK TULAJDONOS MEGPRÓBÁL A KEDVÉBEN JÁRNI AZ AJÁNDÉKÉRT CSERÉBEN VÉDELMEZT BIZTOSÍTÓ JÁTSZMÁBAN.

JÁTÉKELEMÉK

9 maffiakártya

MAFFIAKÁRTYÁK

A maffiakártyákat olyan áruk ihlették, amelyek Toszkánában és Olaszországban készülnek. Ezek az áruk a következők, a legkevésbé értékestől kezdve:

1. Tészta
2. Narancs és citrom
3. Sajt
4. Borospohár
5. Oliva olaj
6. Egy üveg bor
7. Selyem nyakkendő
8. Fehér szarvasgomba
9. Bőr cipő



Egy példa a maffiakártyára, a selyem nyakkendő, egy ajándék az értékesebbek közül.

Illusztráció: Jacqui Davis

BEVEZETÉS

Egy új maffiafőnök épített nyári rezidenciát Toszkánában és te megpróbálsz elnyerni a tetszését azzal, hogy üdvözlő ajándékkal köszöntöd. Egy csomagot (maffiakártyát) bízol a legjobb emberedre (a főmunkásodra) és megkéred rá, hogy őrizze meg, amíg a capo meg nem érkezik.

Mivel fogalmad sincs arról, hogy a többi birtokos mit ajándékozik a maffiafőnöknek, ezért megkéred a főmunkásodat, hogy nyomozza ki. Minden alkalommal, amikor az egyik főmunkás összetalálkozik egy másikkal, akkor csomagot cserélnek abban a reményben, hogy talán az új csomag egy értékesebb ajándékot rejt. A játék végén a legértékesebb ajándékot átadó játékos nyeri el a capo kegyeit ② formájában, a legcsekélyebb ajándékot hozó tulajdonos pedig elveszít ①-t.

ELŐKÉSZÜLET

Keverjétek meg a maffiakártyákat, vegyetek el 1 lapot a pakliból és képpel lefelé helyezétek az asztalra, majd minden játékosnak osszatok 1-1 kártyát képpel lefelé. A sajt kártyáitokat megnézhetitek. A maffiakártyák nem számítanak bele a kézlímitbe.

JÁTÉKMENET

Ha a maffia kiegészítővel játszotok, akkor a főmunkást kizárólag a játéktáblára lehet helyezni, saját akciómezőkre nem. Egy játékos addig nem léphet át a következő évre, amíg a főmunkását le nem helyezte a játéktáblára.

Minden olyan alkalommal, amikor a főmunkásodat egy olyan akcióra helyezed, amelyen NEM TARTÓZKODIK egy ellenfeled főmunkása sem, akkor DÖNTHETSZ úgy, hogy képpel lefelé eldobod a maffiakártyádat és felhúzod a megmaradt maffiakártyák paklijának felső lapját. Ez a lehetőség nem elérhető, amennyiben a maffia pakli elfogyott (nem lehet újratekerni).

Minden olyan alkalommal, amikor a főmunkásodat egy olyan akcióra helyezed, amelyen legalább egy ellenfeled főmunkása TARTÓZKODIK, akkor KÖTELEZŐ kicserélned a maffiakártyádat az egyik olyan játékoséval, akinek a főmunkása szintén azon az akción van. A kicserélt kártyák képpel lefelé fordítva maradnak, de az új kártyákat mindketten megnézhetitek.

A maffiakártyáknak nincs más szerepük a játékban.

A játék végén minden játékos felfedi a maffiakártyáját. A legmagasabb értékű kártyával (a 9 a legmagasabb) rendelkező játékos ② bónuszt kap. A legalacsonyabb értékű kártyával (az 1 a legalacsonyabb) rendelkező játékos elveszít ①-t.



3. SZINT

ÜLTETVÉNY

A PIAC VIRÁGZIK, DE A KONKURENCIA ERŐS, EZÉRT ELHATÁROZOD, HOGY KITERJESZTED A TEVÉKENYSÉGEDET ALMA, PARADICSOMSZŐSZ ÉS OLIVA OLAJ ELŐÁLLÍTÁSÁRA. A MUNKÁSAID AZONBAN NEM ÖRÜLNEK AZ EXTRA MUNKÁNAK...

BEVEZETÉS

Miután elsajátítottad a borkészítés minden csínját-bínját, elérkezett az ideje, hogy szélesítsd a termékválasztékot annak érdekében, hogy a versenytársaid előtt maradhass, így tehát belefogsz az alma, az oliva olaj és a paradicsomszősz készítésébe. A bor továbbra is a fő terméked, ezért az új árukat a borrendelések mellé csomagolod, és így növeled a megítélésedet.

Az új lugasok (fák), építmények és akciók megjelenésével a munkások elkezdtek morgolódni a sok munka miatt. A kiváló megítélésed végett az év végén ajándékokat adhatsz a munkásaidnak, hogy megőrizték munkakedvüket.

Az Ültetvény kiegészítő szabályai némiképp megváltoztak az eredeti változathoz képest. Az alábbiakban ismertetett szabályok az Ültetvény kiegészítő végleges szabályai.

ELŐKÉSZÜLET

Illesszék az ültetvény tábla bővítményt a szőlőbirtok táblák jobb oldalához és helyezzék a szív alakú moráljelzőt a morálsáv **START** mezőjére. Keverjétek meg az ültetvénykártyákat és a képpel lefelé fordított paklit helyezzék a játéktábla mellé.



JÁTÉKMENET

MORÁL

Minden alkalommal, amikor lehelyezed a főmunkásodat, akkor csúsztasd lefelé egy szinttel a moráljelzőt a morálsávon. Amikor a moráljelző a **-1** szintre csökken, akkor azonnal elveszítesz **1**-t. Amennyiben olyankor helyezed le a főmunkásodat, amikor a morál a legalacsonyabb szinten van, akkor nincsenek további hatások (nem veszítesz el további GYP-t).

Az év végén, amikor visszaveszed a munkásaidat, akkor a préházadról, pincédről, illetve a raktádról tetszőleges számú üvegjelzőt eldobhatsz, hogy az eldobott jelzőnként **1**-gyel növeld a moráloedat. Ha a moráloed **+1** szintre emelkedik, akkor azonnal kapsz **1**-t. Amennyiben olyankor dobsz el jelzőt, amikor a morál a legmagasabb szinten áll, akkor nincsenek további hatások (nem kapsz további **1**-t).

ÜLTETVÉNYKÁRTYÁK HÚZÁSA

Minden alkalommal, amikor egy szőlőtőke kártyát húznál, akkor helyette húzhatsz egy ültetvénykártyát. Ebbe beleértendők azok a szőlőtőke kártyák is, amelyeket a mama kártyák biztosítanak.

AZ ÜLTETVÉNYKÁRTYÁK HASZNÁLATA

ÜLTETÉS

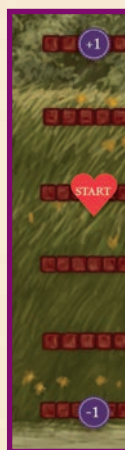
Minden alkalommal, amikor egy szőlőtőke kártyát ültetnél (akciómező, idénymunkás kártya, építménykártya, stb. hatására), akkor helyette elültethetsz egy ültetvénykártyát egy olyan saját dűlődre, amelyen még nincs ültetvény. Az ültetvénykártyákhoz nincs szükség építményekre és nem is számítanak bele az egy dűlőre ültethető szőlőtőkék maximális összértékének korlátjába. Ültetési bónuszok (pl. a Szélmalom, idénymunkás kártyák, pártfogókártyák) szempontjából az ültetvénykártyák szőlőtőkének minősülnek.

SZÜRETELÉS

Amikor egy ültetvénnyel rendelkező dűlőt szüretelsz, akkor a megfelelő szőlő(ke)t helyezd a préházadra, valamint az ültetvénykártyád függvényében helyezz vagy **1** almajelzőt a raktáradra (amennyiben van szabad hely), vagy **1** paradicsomjelzőt a feldolgozódba (nincs korlátozás), vagy pedig **1** olivajelzőt a malomkövedre (nincs korlátozás). Az ültetvénykártyák - a szőlőtőke kártyákkal egyetemben - a jelzők leszüretelése után a dűlőn maradnak.

KIVÁGÁS

Egy Járom akciót és egyes idénymunkás kártyákat felhasználhatsz arra, hogy egy elültetett ültetvénykártyát visszavegyél a dűlőről a kezvedbe.



JÁTÉKELEMÉK

18 ültetvénykártya
(6 almafa, 6 paradicsomtő és
6 olivafa)

4 idénymunkás kártya
(esküvői parti, önkéntes
munkások, vendég előadók és
karaván) - ezek véglegesen is
hozzáadhatók a Tuscany-hoz

6 ültetvény tábla bővítmény

6 moráljelző (szívek)

GYŐZELMI PONTOK GYÚJTÉSE

FELDOLGOZOTT TERMÉKEK

ÉRTÉKESÍTÉSE: Használhatod az „Egy Borjelző Értékesítése” akciót, hogy eladj 1 paradicsomszószt vagy 1 oliva olaj jelzőt (azaz a feldolgozott termékeket) annyi GYP-ért, amennyi az ültetvény tábla alsó részén fel van tüntetve (1 a paradicsomszósztért, 2 az oliva olajért).

BORRENDELÉS: Amikor egy borrendelést teljesítesz, akkor eldobhatsz legfeljebb 1 paradicsomszószt és/vagy 1 oliva olaj jelzőt, hogy a borrendelésért járó győzelmi pont mellett kapj további 1-t (a paradicsomszósztért) és/vagy 2-t (az oliva olajért). Almak nem értékesíthetők ilyen módon.

ÚJ ÉPÜLETEK

Az ültetvény táblán található valamennyi épület már előre fel van építve (tehát nem kell külön felépíteni őket).

FELDOLGOZÓ: Amikor egy olyan dűlőt szüretelsz, amelyen paradicsomtő van, akkor helyezz egy paradicsomjelzőt (üvegjelző) a feldolgozóra. A feldolgozó korlátlan számú paradicsomjelzőt képes tárolni.

MALOMKŐ: Amikor olyan egy dűlőt szüretelsz, amelyen olivafa van, akkor helyezz egy olivajelzőt (üvegjelző) a malomkőre. A malomkő korlátlan számú olivajelzőt képes tárolni.

RAKTÁR: Amikor olyan egy dűlőt szüretelsz, amelyen almafa van, akkor helyezz egy almajelzőt (üvegjelző) a raktár bal oldali részének egyik szabad, alma formájú mezőjére. A raktár korlátozott, a szimbólumok számával megegyező számú jelzőt képes tárolni a három féle árúból (3 alma, 2 paradicsomszószt, 1 oliva olaj).

ÚJ AKCIÓK AZ ÜLTETVÉNY TÁBLÁN

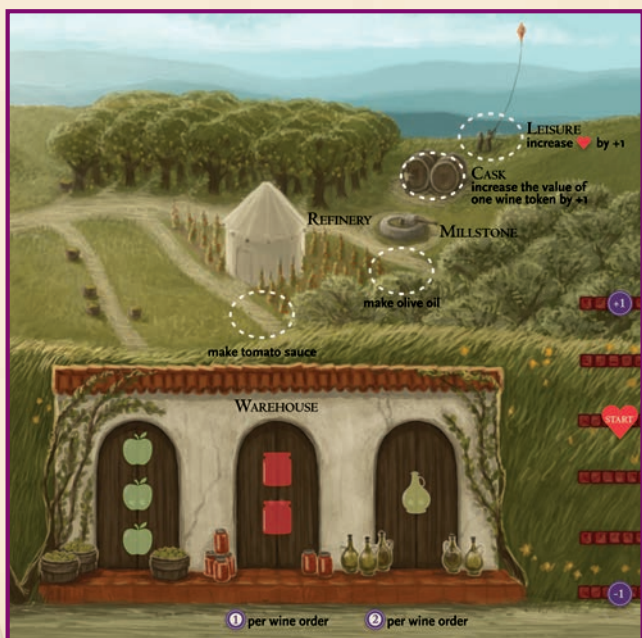
Ezek a saját akciómezők bármelyik évszakban használhatók.

HORDÓ: Érelj 1 borjelzőt a pincédben (azaz növelj a jelző értékét +1-gyel, amennyiben van megfelelő szabad hely a pincédben).

PIHENÉS: Léptesd feljebb egy szinttel a moráljelződet a morálsávon. Ha a moráljelző a +1 mezőre ér, akkor azonnal kapsz 1-t. Ha olyankor helyezed egy munkásodat a pihenés akcióra, amikor a moráloed már a csúcson van, akkor nem történik semmi (nem kapsz további 1-t). A főmunkásodat nem helyezheted a pihenés akciómezőre.

PARADICSOMSZÓSZ KÉSZÍTÉSE: Mozgass át legfeljebb 2 paradicsomjelzőt a feldolgozóból a raktár középső részébe (amennyiben van szabad hely a jelzőknek - a raktár ugyanis nem képes 2-nél több paradicsomszószt jelzőt tárolni). Ettől fogva ezek a jelzők paradicsomszószt jelzők. A többlet paradicsomjelzők a feldolgozóban maradnak.

OLIVA OLAJ KÉSZÍTÉSE: Mozgass át 1 olivajelzőt a malomkőről a raktár jobb oldali részébe (amennyiben van szabad hely a jelzőknek - a raktár ugyanis nem képes 1-nél több oliva olaj jelzőt tárolni). Ettől fogva ezek a jelzők oliva olaj jelzők. A többlet oliva olaj jelzők a malomkövön maradnak.



STRATÉGIAI TANÁCS: Már a játék korai szakaszában fontos eldönteni, hogy szeretnél-e pontokat szerezni a morálból, mert amikor a moráloed elkezd csökkenni, akkor már nagyon nehéz a hasznot hajtó legmagasabb pozícióba visszaküzdeni.

Mivel az ültetvénykártyák nem igénylik építmények meglétét ahhoz, hogy el lehessen ültetni őket, ezért meglehetősen egyszerű az ültetés, már a játék elején. Mindig célszerű megtalálni a módját annak, hogy egy munkással két szőlőtőkét ültess, és az ültetvénykártyák csak megnövelik ennek az esélyét a játék korai szakaszában.

3. SZINT

FORMAGGIO

AZ ÜZLET VIRÁGZIK A BIRTOKODON, EZÉRT ELHATÁROZOD, HOGY EGY ÚJABB JÖVEDELMEZŐ PIAC FELÉ FORDULSZ: SAJTOT KÉSZÍTESZ. EGY TEJÜZEMMEL ÉS EGY LEGELŐVEL KEZDESZ, ÉS INNEN TERJESZTED KI A MŰKÖDÉSEDET.

BEVEZETÉS

A Formaggio kiegészítő új utakat nyit a játékosok számára a győzelem felé, melyben sajtkészítéssel és eladással - akár önmagában, akár borral együtt - öregbíthetik a hírnevüket. Ehhez magatok mellé kell állítani a helyi sajtkészítő szakembereket, akik kézben tartják a sajtjaitok érlelési folyamatait (a sajt megromolhat) és segítenek a piacszerzésben és értékesítésben is.

ELŐKÉSZÜLET

Illesszéték a formaggio tábla bővítményt a szőlőbirtok táblák jobb oldalához és helyezzetek 1 tehénjelzőt a legelőtökre. Helyezzetek továbbá 1 tehénjelzőt a „Kereskedelem” akcióhoz, jelezve ezzel, hogy ezentúl tehénnel is lehet kereskedni.

JÁTÉKMENET

SAJTKÉSZÍTÉS

A sajt készítéséhez tetszőleges évszakban helyezz egy munkást a legelő „Sajtészítés” akciómezőjére. A legelőn lévő minden egyes tehén után helyezz egy sajtjelzőt (üvegjelző) a kisebb sajtincéd első oszlopának egy-egy szabad mezőjére. A sajt típusát te választod meg, és akárcsak a bor esetén, minden egyes mezőre csak egy jelző helyezhető.

A „Sajtészítés” akciómezőre helyezett munkás bónusza az, hogy ráhelyezhetsz, vagy mozgathatsz egy ★-t a sajtészítő szakemberen vagy a befolyás térképén.

A SAJT ÉRLELÉSE:

Minden egyes év végén érleld a sajtjelzőidet, a borjelzőkével megegyező módon. Ha azonban egy sajt eléri a 🏠 mezőt, akkor megromlik és azt a jelzőt azonnal el kell dobnod. Akárcsak a borospince esetén, itt is lehetőség van közepes pincére fejleszteni (vagy olyan idénymunkás kártyákat felhasználni, amelyek a pincére hivatkoznak). Amikor megépítet a közepes pincédet, akkor érleléskor a Reggiano és a Bitto sajtjelzők átugorják a saját soruk első 🏠 mezőjét és egyenesen a közepes pincébe kerülnek.

JÁTÉKELEMOK

18 tehénjelző

6 sajtincé jelző
(játékosonként 1)

6 formaggio tábla bővítmény

18 üvegjelző



A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE

A sajt kiegészítő ötletét az eredeti Viticulture Kickstarter kampány támogatói vetették fel, amikor Jamey a macskák iránti szeretetéről mesélt. Egy évig tartó próbálkozás után, hogy olyan sajt kiegészítő készüljön, amelyben macskák szerepelnek (addig jutottunk, hogy amikor egy egér már odáig jutott, hogy megeszi a sajtot, akkor beszerezhettél macskákat, hogy azok megegyék az egeret), végül az itt ismertetett, a témába sokkal jobban illeszkedő formaggio kiegészítő mellett döntöttünk.

Jamey macskái nincsenek lenyűgözve.

KERESKEDELEM TEHENEKEL



A „Kereskedelem” akcióval teheneket ugyanúgy beszerezhetsz vagy túladhatsz rajtuk, mint a többi erőforrás esetén. 1 tehen = 3, 1, + vagy . Tehát, mivel 1 tehénnel kezdesz, azonnal el is cserélheted anélkül, hogy sajtkészítéshez használnád volna. A legelődon legfeljebb 4 tehen tartózkodhat, és a játékosok tehenjelzőinek az összesített száma legfeljebb 17 lehet (a 18. jelző a kereskedelem akción marad). Sajttal nem kereskedhetsz.

SAJTKÉSZÍTŐ SZAKEMBEREK BEFOLYÁSOLÁSA

A Formaggio kiegészítő táblája tartalmaz 3 sajtkészítő szakembert is, akiknél a befolyás hasonló módon működik, mint fő játéktáblán a befolyási térkép. Minden alkalommal, amikor akciót választasz, bónuszt kapsz vagy egy olyan idénymunkás kártyát aktiválsz, amelyik lehetővé teszi, hogy lehelyezz a -t, akkor azt a -t lehelyezheted a befolyási térképre, VAGY pedig valamelyik sajtészítő szakemberre azért, hogy megkapd a szakember biztosította állandó előnyt (ameddig a a szakemberen marad). A befolyási térképtől eltérően itt nem származik előny abból, ha 1-nél több kerül egy szakemberre, és egyik sajtészítő szakember sem biztosít további győzelmi pontokat a játék végén.

Miután minden -d lehelyezésre került a fő játéktáblára és/vagy a sajtészítő szakemberekre, a befolyás akció választásával áthelyezheted a jelzőidet a szakemberekre, illetve elmozgathatod őket onnan (pl. 1 szakemberről egy másikra, vagy a befolyási térképről, illetve térképre). Amikor átmozgatsz egy -t egy sajtészítő szakemberről a térképre (visszavonva ezzel a sajtészítő szakember képességét), akkor az pontosan úgy viselkedik, mintha egy csillagot a térképen mozgattál volna (azaz nem származik belőle azonnali hasznod).



A SAJTKÉSZÍTŐ SZAKEMBEREK

SAJTÁRUS: Eladhatsz 1 sajtjelzőt 1-ért az „Értékesíts Egy Borjelzőt” akciónál akár önmagában, akár egy borjelzővel együtt is.

SAJTÉRLELŐ: Minden év végén válassz ki 1 sajtípust. Ahelyett, hogy egyszer érlelnéd, abból a típusból az összes jelzőt érleld egyszer, kétszer, vagy egyáltalán ne érleld (pl. ha a Fontina sajtod mindkét 2-értékű mezőjén található jelző, akkor dönthetsz úgy, hogy a Sajtérlelőt a Fontinához használod és egyik jelzőt sem érleled). Az összes többi sajtjelzőt a szokásos módon kell érlelni.

SAJTKERESKEDŐ: Évente egyszer eldobhatsz 1 sajtjelzőt, amikor egy borrendelést teljesítesz, hogy annyi győzelmi pontot kapj, amennyi az eldobott sajt értéke volt.

STRATÉGIAI TANÁCS: A sajt kiegészítőben egyáltalán nincs véletlenszerűség, tehát teljes mértékben te alakíthatod ki a saját stratégiádat. Minél előbb dönts el, hogy rövid távú sajt stratégiát (mozzarella és fontina eladás), vagy pedig hosszú távú sajt stratégiát (reggiano vagy bitto értékesítése borrendelésekkel). Vagy egyszerűen ne foglalkozz a sajtészítéssel, és majd meglátod, hogy képes vagy-e lépést tartani!

VITICULTURE AUTOMA

EZ A VITICULTURE & TUSCANY HIVATALOS SZÓLÓ VÁLTOZATA.

BEVEZETÉS

Időnként nehéz összehozni a csapatot egy kis játékra, ám ez nem jelenti azt, hogy te nem játszhatasz a Viticulture játékkal. Ez a kiegészítő lehetővé teszi, hogy egyedül játssz a Viticulture és a Tuscany játékokkal egy mesterséges ellenfél ellen, melynek neve „Automa”.

Játszhatsz egyetlen játszmat, de játéksorozatot is az Automa ellen, amelyet egy Automa GYP jelző és Automa munkások képviselnek.

CÉL

A 7 éven át tartó játék végén rendelkez több győzelmi ponttal (nagyobb hírnévvvel), mint az Automa.

ELŐKÉSZÜLET

A szokásos módon készítsd elő a saját szőlőbirtokodat.

1. Válassz egy szintet az Automa számára, és helyezd a GYP jelzőjét a győzelmi sáv győzelem mezőjére. Ez a jelző nem mozog, csak amikor a játék végi pontok számolásra kerülnek.
2. Vedd el a munkásokat az Automa részére választott színből és helyezd a közeledbe. Ők az Automa munkások.
3. Helyezz egy-egy üvegjelzőt az ébredési táblázat 7 mezőjére (az első oszlopba).
4. Keverd meg az Automa paklit és tedd az ébredési táblázat mellé. Amennyiben később, a játék folyamán elfognak a kártyák az Automa pakliból, akkor keverd meg az eldobott Automa kártyákat és képezz belőlük új paklit.

JÁTÉKMENET

A játékot évszakraról évszakra haladva kell játszani a 2-játékos akciómezők használatával (minden akció bal oldali mezőjére).

ÉBREDÉSI TÁBLA

A szokásos módon helyezd le a kakas jelződet, azzal a kivétellel, hogy kizárólag olyan mezőre helyezheted, ahol üvegjelző van. Vedd le az üvegjelzőt és tedd a játéktáblád szélére. Ez egy **bónusz akciójelző** lesz.

AUTOMA KÁRTYÁK

Minden egyes évszak elején, amikor munkásokat helyeznél le, akkor előbb húzz 1 Automa kártyát a pakliból. Ezután helyezz 0, 1, 2 vagy 3 Automa munkásjelzőt az adott évszak Automa kártya által jelzett akciómezőire (a kártyán a színek igazodnak a kibővített játéktábla évszakának színeihez; az eredeti játéktáblán a zöld és sárga egyaránt nyárnak, a vörös és a kék pedig télnek számít). Egyes akciók kimondottan a Tuscany egyik kiegészítőjéhez tartoznak. Ezek egy „T” betűvel vannak jelölve az Automa kártyán, és figyelmen kívül kell hagyni őket, amennyiben nem használsz akcióhoz tartozó kiegészítőket.

Az Automa munkások nem hajtják végre az adott akciókat és nem kapnak bónuszokat sem. Egy ellenfelet szimulálva egyszerűen blokkolják az akciómezőket.

Ha már tavasszal, nyáron vagy ősszel lehelyezésre került a kibővített játéktáblára mind a 6 Automa munkás, akkor nem maradt több szabad munkása, ezért télen már nem kell felhúznod Automa kártyát. Ha a korábbi évszakokban már 5 Automa munkás a táblára került és a téli Automa kártya 2 munkás lehelyezésére utasít, akkor a kártya első téli akcióját válaszd.

JÁTÉKELEMEK

24 Automa kártya

3 agresszív változat kártya

FŐMUNKÁSOK

A főmunkást ugyanúgy kell használni, mint a többjátékos változatban: használhatod általános munkásként VAGY ráhelyezheted egy olyan akciómezőre, amelyiken egy saját vagy egy Automa munkás tartózkodik.

BÓNUSZ AKCIÓJELZŐK

Minden alkalommal, amikor kiválasztod az ébredési idődet az ébredési táblázaton, akkor vedd le az üvegjelzőt a mezőről és helyezd a szőlőbirtok táblád mellé. Ezeket a Bónusz Akciójelzőket évről évre gyűjtögetheted. Ezekből a jelzőkből fordulónként egyet elkölthetsz, amikor saját munkást helyezel a játéktáblára. Dobj el egy Bónusz Akciójelzőt, és az akció végrehajtása mellett megkapod az adott akció egy tetszőleges mezőjének bónuszát is. Ha így teszel, akkor az akció végrehajtását és a bónusz elvételét tetszőleges sorrendben hajthatod végre.

Ha a munkásod az adott fordulóban eleve egy bónusz akció választ (ui. a kibővített játéktáblán található néhány olyan 2-játékos akció, amelyek rendelkezik bónusszal), akkor csak abban az esetben dobhatsz el Bónusz Akciójelzőt egy további bónuszért, ha az a további bónusz eltér a választott akciómező bónuszától. Például lehelyezheted egy munkásodat a kibővített játéktábla nyári idénymunkás akciójára, hogy kijátssz egy nyári idénymunkást, kapj egy bónusz lírát, majd egy Bónusz Akciójelző eldobásával kijátssz egy második nyári idénymunkást is.

ÉV VÉGE

A szokásos év végi karbantartás során vedd vissza a játéktábláról az összes Automa munkást is.

TERVEZTE

Morten Monrad Pedersen

FEJLESZTETTE

José M López-Cepero

Todd Schoening

Christopher Jerome Smith

Jamey Stegmaier

JÁTÉKTESZTELÉS

John Baker

Joshua Dumont

Wil Gerken

Mike Hatke

Roslyn M. Jordan

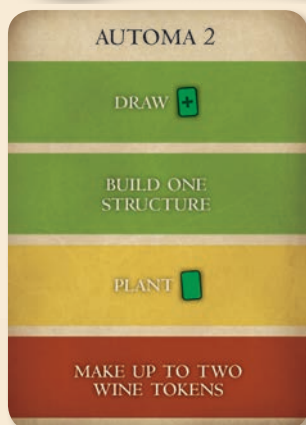
Darren Kumasawa

Gordon Pueschner

David Studley

Brad Warren

Frank J. Wojcik



PÉLDA

Ha ezt a kártyát nyáron húzod fel az eredeti játéktáblán, akkor egy-egy Automa munkást kell helyezni a „Húzz +”-t” akcióra, az „Építs Egy Építményt” akcióra, valamint az „Ültess -t” akcióra. Ha télen húzod fel az eredeti játéktáblán, akkor helyezz egy Automa munkást „Készíts Legfeljebb Két Borjelzőt” akcióra. A kibővített játéktáblán kizárólag a kártyán jelzett évszak akcióra kell a munkásokat lehelyezni.

A JÁTÉK VÉGE & GYŐZELEM/VERESÉG

A 7. év végén a játék befejeződik. Először add össze a játék végi győzelmi pontokat (Pártfogókártyák vagy Befolyásból származó GYP-k). Az Automa szintén kap GYP-t a befolyásból. Ha a GYP jelződ előrébb van, mint az Automa GYP jelzője, akkor megnyerted a játékot! Máskülönben veszítettél.

JÁTÉKSOROZAT

Azt javasoljuk, hogy a Viticulture Automával sorozatot játssz. Kezdd a Viticulture alapjátékkal, hozzáadva a Mamas & Papas kiegészítőt. Ha megnyered a játékot, akkor add hozzá a játékhoz a következő 1. Szintű kiegészítőt. Ha elvesztetted, akkor kezdj 1 extra Bónusz Akciójelzővel. Ha ismét veszítesz, akkor 2 extra Bónusz Akciójelzővel kezdj, és így tovább egészen addig, amíg nem nyersz, és ekkor add hozzá a következő kiegészítőt és extra Bónusz Akciójelzők nélkül kezdj. Amikor eljutsz a 3. Szintű kiegészítőig, akkor azokból egy időben csak egyet adj a játékhoz. Amikor már minden kiegészítővel nyertél, akkor számold meg, hogy a teljes sorozathoz hány játékot játszottál. Ez lesz a végső pontszámod (minél alacsonyabb, annál jobb).

KOMPATIBILITÁS A TUSCANY KIEGÉSZÍTŐKKEL

A szőlő változat a Tuscany szintekre osztott rendszerén alapuló kiegészítők tetszőleges kombinációjával játszható, a következő kivételekkel:

PÁRTFOGÁS: Mielőtt a pártfogókártyákat megkevernéd, vedd ki közülük azokat, amelyeken a titkos célok a többi játékos teljesítményével kapcsolatosak.

KÜLÖNLEGES MUNKÁSOK: Kizárólag a következő különleges munkások használhatók együtt az Automával: Farmer, Maffiózó, Professzor, Politikus, Orákulum, Utazó és Küldönc.

MAFFIA: A Maffia kiegészítő nem kompatibilis az Automával.

KIBŐVÍTETT JÁTÉKTÁBLA/ÉPÍTMÉNYEK: A játék elején helyezz 1 Automa ★-t (a szín lényegtelen) a befolyási térkép minden egyes ① értékű régiójára, valamint 2 Automa jelzőt minden egyes ② értékű régióra. A 7. év végén vedd figyelembe a befolyási térképen szerzett pontjaitokat.

A NEHÉZSÉG FOKOZÁSA

Az Agresszív kártyák segítségével erősebbé teheted az Automát. A kártyák használatával a kiegészítők számától függően egyre magasabb az elérendő GYP cél. Az Előkészületek során válaszd ki a használni kívánt nehézségi szinthez (Normál vagy Nehéz), illetve a kiegészítők számához (1 - 9) tartozó épületsort a megfelelő Agresszív kártyáról. A Győzelem mező helyett az Automa GYP jelzőt helyezd a választott sor 7. éve alatt feltüntetett GYP mezőre. Minden más tekintetben játssz a szokásos módon (az Agresszív kártyákat tedd vissza a dobozba).

Ha még nagyobb kihívásra vágysz, akkor használj mozgó GYP jelzőt. Az Előkészületek során az imént ismertetett módon válaszd ki egy épületsort, vegyél elő egy szőlőbirtok táblát az Automa számára és helyezd az Automa GYP jelzőjét a győzelmi sáv -5 GYP mezőjére. Az Automa minden év elején, ha van, akkor megépíti (a táblájára helyezi) azt az építményt, amelyik a választott sorban fel van tüntetve, majd begyűjti az összes eddig elkészült építményéért járó GYP-t. A közepes pince évente ② -t, a nagy pince évente ④ -t, az összes többi építmény pedig évente ① -t biztosít. Az Automa minden évben kap GYP-t, még akkor is, ha nem épít új építményt; segítségül, az egyes években az Automa aktuális GYP száma fel van tüntetve az épületsor adott évhez tartozó épülete alatt. Amennyiben bármelyik év végén az Automa GYP jelzője előrébb van, mint a tiéd, akkor elvesztetted a játékot.

A VITICULTURE & TUSCANY KIFEJEZÉSEINEK JEGYZÉKE

1 BIRTOK MEGFORDÍTÁSA: Fizesd ki a birtoklapka bal felső sarkában feltüntetett költséget és megkapod a lapka alsó részén jelzett bónuszt. Egy birtok nem fordítható meg, ha szőlőtőke, ültetvény vagy építmény található rajta, és nem ültethetsz, illetve nem építhetsz olyan birtokra, amelyek nincs a tulajdonodban. Minden birtoklapka más-más maximális szőlőtőke értékkel rendelkezik.

AKCIÓMEZŐ: Egy szaggatott vonalas ovális, ahová egyetlen munkás helyezhető. A munkások kizárólag az aktuális évszakra helyezhetők le, és minden egyes munkás évente legfeljebb egyszer kerülhet lehelyezésre. Léteznek saját akciók - ezek a saját játékosabládon találhatóak, vagy az általad megépített építményeken. A saját akciómezőidre kizárólag te helyezhetsz munkásokat.

BEFOLYÁS: Amikor **◆**-t helyezel egy régióra a térképen (kibővített játéktábla), akkor megkapod a régió nem-GYP jutalmát. Minden **◆** lehelyezése után is használható a befolyás akciót arra, hogy mozgass egy csillagot, de az azonnali jutalmat már nem veheted el (kizárólag akkor mozgathatod a csillagjaidat, ha már mind a 6 saját **◆**-t lehelyezted). A játék végén minden egyes régióban az ott legtöbb befolyással rendelkező játékos megkapja a régió feltüntetett győzelmi pontot. Amennyiben egy régióban a legtöbb befolyást illetően egyenlőség áll fenn, akkor azt a pontot senki sem kapja meg.

BORKÉSZÍTÉS: A játék első kiadásának „Szőlőpréslés” akciója mostantól „Készíts Legfeljebb Két Borjelzőt”. A préházadban lévő szőlők felhasználásával készíts legfeljebb 2 borjelzőt (a két borjelző típusa eltérhet egymástól). Nem kombinálhatsz 2 azonos színű szőlőt, hogy egy ezekkel megegyező színű bort készíts belőlük -1 vörös szőlőjelzőből 1 ugyanolyan értékű vörösbor jelző készül (csökkentsd az értékét, ha a hozzá tartozó pince mező foglalt). 1 rozé

borjelző készítéséhez kombinálj 1 vörös szőlőjelzőt és 1 fehér szőlőjelzőt - add össze a 2 szőlőjelző értékét (amelynek minimum 4-nek kell lennie), hogy meghatározd a rozé borjelző értékét. 1 pezsgőjelző készítéséhez kombinálj 2 vörös szőlőjelzőt és 1 fehér szőlőjelzőt - add össze a 3 szőlőjelző értékét (amelynek minimum 7-nek kell lennie), hogy meghatározd a pezsgőjelző értékét.

BÓNUSZ: Egy extra előny, amely egy akciómező belsejében van feltüntetve. Olyankor is helyezhetsz munkást egy bónuszra, ha nem használod fel (az akciót végre kell hajtani, de a bónusz opcionális). A bónusz és az akció végrehajtásának sorrendje tetszőleges.

DÖNTETLENEK: Ha a játék végi győzelmi pontok összesítése után két vagy több játékos pontszáma megegyezik, akkor az érintett játékosok közül az győz, aki több lírával rendelkezik (beleszámolva az utolsó év végén a követelésekből szerzett pénzeket is). Amennyiben még ekkor is egyenlőség áll fenn, akkor elsőként az érintett játékosok pincéiben található borok összesített értékét kell összehasonítani, majd (ha még ez is döntetlen) az érintett játékosok préházaiában lévő szőlők összértékét kell megvizsgálni. Ha esetleg kiderülne, hogy még ez is egyenlő, akkor minden érintett játékosnak egy két bekezdésből álló esszéit kell küldenie a stonemaiergames@gmail.com címre „Miért én vagyok az, aki megérdemli a győzelmet” címmel.

DUGÓ KIHÚZÁSA: Egy új kiegészítő kinyitása. Azt javasoljuk, hogy a Tuscany minden 1-4 játékánál, az adott konfiguráció utolsó játékának megkezdése előtt hangsúlyozzátok ki, hogy annak a játéknak végén a győztes joga lesz majd kiválasztani a következő kinyitandó kiegészítőt. Miután a Tuscany minden egyes kiegészítője megnyílt, akkor akár előlről is kezdhettek egy másik csoporttal, vagy ugyanabban a csoportban egy teljesen másik sorrendben nyithatjátok ki őket ismét.

ÉBREDÉSI TÁBLÁZAT: Minden évszakban az ébredési táblázat tetején lévő játékos hajtja végre először a fordulóját (azaz lehelyez 1 munkást vagy passzol), majd ébredési sorrendben következnek a többi játékos. Az év során az ébredési sorrend nem változik. Az ébredési sorrendet kell használni akkor is, ha a játékosoknak egyenként valamilyen döntést kell hozniuk (pl. amikor ősszel kártyákat húznak, vagy ha egy idénymunkás kártya végrehajtásakor döntéseket kell hozni).

ÉRLELÉS (SZŐLŐ & BOR): Növeld meg a préházadban lévő szőlőjelzőid és a pincédben lévő borjelzőid értékét. A borjelzők nem kerülhetnek át olyan pincébe, amelyet még nem építettél meg.

FŐMUNKÁS: A főmunkás ugyanúgy működik, mint az általános munkás, de a főmunkást olyan akciómezőre is lehelyezheted, amelyen már minden mező foglalt (ez a képesség csak a játéktáblán érvényes). Az egyetlen módja annak, hogy a főmunkással megszerezz egy bónuszt az, ha egy bónusz akciómezőre helyezed. Ha a Maffia kiegészítő játékban van, akkor a főmunkást minden évben le kell helyezni a játéktáblára.

HELYEZZ SZŐLŐJELZŐKET A PRÉHÁZRA VAGY BORJELZŐKET A PINCÉRE:

Egyes idénymunkás kártyák, a kereskedelem akció, vagy egyes különleges munkások lehetővé teszik, hogy bizonyos típusú jelzőket „helyezz” a szőlőbirtok tábládra. Ez némiképp eltér attól, mintha szőlőtőkéket szüretelnél (szőlőjelzőket kapsz), illetve borjelzőket készítenél (a szőlőjelzők a pincébe való átmozgatásával borjelzőkké alakulnak). Amikor szőlő vagy bor jelzőt „helyezel le”, akkor azt úgy kell tekinteni, mintha azt a szőlőt vagy bort valamilyen, a szőlőbirtokodon kívüli forrásból szerezned be. Tehát elveszel egy üvegjelzőt, és közvetlenül a préházadra (szőlő) vagy a pincédre (bor) helyezed.

IDEIGLENES MUNKÁS: Az ébredési sáv utolsó sorát választó játékos megkapja az adott évre a sötét ideiglenes munkást. Az ideiglenes munkást minden szempontból a játékos saját munkásának kell tekinteni az aktuális év hátralévő részében, beleértve a „a saját munkásokra”, illetve a „saját általános munkásokra” történő hivatkozásokat is. Amikor az év végén visszaveszed a munkásaidat az akciómezőkről, akkor tedd vissza az ideiglenes munkás bábut az ébredési sávra.

JÁTÉK VÉGE PONTÉRTÉK: Amikor bármelyik évszakban, bármelyik játékos eléri vagy meghaladja a játék végét kiváltó 20 GYP-t (vagy kibővített játéktáblával 25 GYP-t), akkor az aktuális év lesz a játék utolsó éve (még akkor is, ha a küszöbértéket elérő játékos azonnal el is veszít annyi pontot, hogy ismét a határérték alá kerül). A játék addig folytatódik, amíg minden játékos be nem fejezte az aktuális év téli évszakát. A játékosok ekkor még utoljára elvégzik az év végi karbantartást.

JÁTSSZ KI 1 IDÉNYMUNKÁS KÁRTYÁT: Válassz ki egy idénymunkás kártyát a kezedből, fizess ki a költségét, amennyiben van, majd vedd el a jutalmat (teljes egészében ki kell fizetned a költségét, ha használni akarsz), majd helyezd képpel felfelé az eldobott lapok közé.

KAPSZ 1 AKCIÓMEZŐ: Bármelyik évszakban egy munkást idehelyezve kapsz 1-t. Erre a mezőre bármennyi játékos tetszőleges számú munkást helyezhet (a forduló akciójaként, fordulónként 1 munkás). Ez az akciómező az építmény kiegészítővel „Kapsz 1-t vagy húzz +1-t”.

KERESKEDELEM: A Viticulture/Tuscany játékban a játékosok közötti kereskedelem nem megengedett. Az egyetlen lehetőség áruk átváltására a kibővített játéktábla nyári „Kereskedelem” akciója.

KÖVETELÉS: Ez egy olyan fizetség - rendszerint pénz -, amelyet minden egyes év végén megkapsz. A követelésekből származó líra bevétel nem nullázódik le évente - csak növekedni tud, csökkenni nem (kivéve,

ha egy idénymunkás kártya másképpen nem utasít).

KÜLÖNLEGES MUNKÁS: Egy munkás egyedi, opcionális képességgel. A játék elején kétféle különleges munkást kell választani, és minden játékosnak megvan a lehetősége arra, hogy az egyik vagy mindkét különleges munkását betanítsa. A különleges munkás betanítása ugyanúgy történik, mint egy általános munkásé, kivéve, hogy a különleges munkás betanításáért 1 extra lírát kell fizetni.

PÁRTFOGÁS: Minden játékos egy pártfogókártyával rendelkezik, amelyet a játék során egyszer, egy borrendelés teljesítésekor, tetszőleges számú és típusú, 5 összértékű borjelző eldobásával aktiválhat. Miután a pártfogókártyádat aktiváltad, akkor lehetővé válik, hogy teljesítsd a kártyán hátdoldalán feltüntetett titkos célt. A játék végén kapsz 2-t, ha sikerült teljesítened azt a célt (az egyenlőség megengedett).

SAJÁT AKCIÓMEZŐ: Minden olyan akciómező, amelyik a szőlőbirtok táblán, tábla bővítményeden, illetve építménykártyádon található. A saját akciómeződre kizárólag te magad helyezhetsz le munkást. A saját akciómezőkön nem használhatsz főmunkásodnak azt a képességét, hogy egy már foglalt akciómezőre is rákerülhet. A saját akciómezőkre általános munkásként lehelyezheted a főmunkásodat (hacsak nincs játékban a Maffia kiegészítő, melyben a főmunkást minden évben a játéktáblára kell helyezni).

SZINTEK: Mielőtt a Tuscany egy szintjének bármelyik kiegészítőjét kinyitnátok, előbb a korábbi szintek valamennyi kiegészítőjét ki kell nyitnotok. Három szint létezik: az első kettő kumulatív, a harmadik pedig moduláris (egy játékhoz egyidejűleg legfeljebb egy harmadik szintű kiegészítő adható hozzá). Ha egy új játékosnak mutatod be a Tuscany-t, és korábban nyitottál már ki komplex kiegészítőt, akkor dönthetsz úgy, hogy inkább valamelyik egyszerűbb kiegészítőt adod a játékhoz, és a következő játékokhoz majd az új játékos választ ki egy újabb kiegészítőt.

SZŐLŐPRÉSELÉS: Lásd: „Borkészítés”.

SZÜRETELÉS: Válassz ki egy olyan dűlőt szőlőbirtok táblán, amelyet még nem szüreteltél le az adott évben (minden egyes dűlő évente legfeljebb egyszer szüretelhető). Add össze a dűlőn található minden egy vörösbor szőlőtőke értékét és helyezz egy szőlőjelzőt a prësházad megfelelő vörösbor szőlő mezőjére. Ezután tedd meg ugyanezt a fehérszőlővel. A szőlőtőkék a dűlőn maradnak (egyszerűen csak leszüreteled a szőlőt a tőkéről).

TANÍTS BE EGY ÚJ MUNKÁST: Fizess ki egy meghatározott összeget (ez rendszerint 4), hogy betanítsd egy új munkást. Hacsak a játék egy másik játékeleme másképpen nem utasít, akkor a következő évig nem használható az új munkást. Lásd még: „Különleges Munkás”.

UNIVERZÁLIS AKCIÓMEZŐ: Ez a kifejezés az olyan akciómezőkre vonatkozik, amelyek minden évszakban használhatók (a Járom akciómezők a játékos táblán, a játéktábla „Kapsz 1-t” akciómezője, és valamennyi akciómező az építménykártyákon).

ÜLTESS EL 1 SZŐLŐTŐKE KÁRTYÁT: Válassz ki egy olyan szőlőtőke kártyát () a kezedből, amelyhez már korábban megépítetted a kártya bal felső sarkában jelzett épülete(ke)t. Helyezd a kiválasztott szőlőtőke kártyát egy olyan saját dűlőre, ahol a szőlőtőke kártyák összesített értéke nem haladja meg a maximális szőlőtőke értéket (ez rendszerint 6). Az iménti feltétel szem előtt tartása mellett, bármilyen típusú szőlőtőke kártyát elültethetsz tetszőleges szőlőtőke kártya kombinációban. Miután elültetted, a tőkék azon a dűlőn maradnak a egészen a játék végéig, hacsak szándékosan ki nem vágod őket.

ÖRÖKSÉG VÁLTOZATOK

Ahogy az a szabálykönyv 2. oldalán is látható, mi egy bizonyos megnyitási módszert javasolunk a Tuscan új kiegészítőinek játékba hozására. A célunk mindazonáltal az, hogy a játékosok számára minél nagyobb élvezetet jelentsen a játék megismerése az örökség módszer segítségével. Íme, néhány alternatív metódus, melyek valamelyike esetleg közelebb áll a te csoportodhoz.

GYORS MEGNYITÁSI MÓDSZER: Szint szerinti sorrendben, minden egyes új játék alkalmával nyissatok meg egy-egy új kiegészítőt, melyet az előző játék győztese határoz meg.

ZÁR ÉS KULCS MÓDSZER (BRADLEY ZAKANY): A következő játékhoz a győztes választ egy új megnyitandó kiegészítőt, a vesztes pedig választhat egy olyan kiegészítőt, amelyet ki kell venni a játékból (olyan kiegészítőt nem vehet ki, amelyet a győztes éppen most tett bele a játékba).

A JÁTÉKSOROZAT MÓDSZER: Bármelyik korábban ismertetett módszert használhatjátok, de minden egyes játék végén minden játékos kiválasztja a szőlőbirtokának egy elemét az alábbi listából, amelyet megtart a csoport következő játékában. A legkevesebb győzelmi ponttal rendelkező játékos választ elsőként, a játék győztese pedig utolsóként. Egy adott elem nem választható egynél több játékos által.

- * Tarts meg egy borjelzőt a pincéden
- * Tarts meg egy szőlőjelzőt a présházadon
- * Tarts meg egy építményjelzőt, amelyet megépítettél (a nagy pincét nem tarthatod meg)
- * Tarts meg egy elültetett szőlőtőke kártyát (még úgy is, hogy az új játék megkezdésekor nincs meg hozzá a szükséges épületed)
- * Tarts meg 2 kézben tartott kártyát
- * Tartsd meg az összes lírát
- * Tarts meg egy birtokodban lévő munkásodat

ELBESZÉLŐS MÓDSZER (RAHDO): A megnyitandó kiegészítőket a győztes szőlőbirtokának játék végi állapota határozza meg. Ha az állapot nem váltja ki egyetlen kiegészítő kinyitását sem, akkor a győztes választ egyet.

MAMAS & PAPAS: Akkor nyílik meg, ha a játék döntetlennel eredménnyel ért véget.

BIRTOK: Akkor nyílik meg, ha a győztes csak egy dűlőre ültetett tőkét.

PÁRTFOGÁS: Akkor nyílik meg, ha a győztesnek **1** követelése van, vagy ha egyáltalán nincs követelése.

HALADÓ IDÉNYMUNKÁSOK: Akkor nyílik meg, ha a győztes pontosan 20 pontot ért el.

ÚJ IDÉNYMUNKÁSOK: Akkor nyílik meg, ha a győztes a játék utolsó évében utolsó volt az ébredési sorrendben.

KÜLÖNLEGES MUNKÁSOK: Akkor nyílik meg, ha a győztes munkásainak száma 3 vagy 4 volt.

KIBŐVÍTETT JÁTÉKTÁBLA: Akkor nyílik meg, ha a győztes 15 vagy több lírára tett szert.

ÉPÍTMÉNYEK: Akkor nyílik meg, ha a győztes 35 vagy több pontot ért el.

ÜLTETVÉNY: Akkor nyílik meg, ha a győztes 9 vagy több építményt épített meg.

FORMAGGIO: Akkor nyílik meg, ha a győztesnek 3 vagy kevesebb **★**-je van a játéktáblán.

MAFFIA: Akkor nyílik meg, ha a játék végén legalább 2 különleges munkás (beleértve a főmunkásokat is) van a „Kapsz **1**-t” akción.

A MODULÁRIS MÓDSZER: Minden játék alkalmával véletlenszerűen válasszatok ki néhány kiegészítőt a játékhoz, vagy pedig minden játékos választhat egyet.

A SZINTRŐL SZINTRE MÓDSZER: Egyszerre nyissatok meg valamennyi 1. szintű kiegészítőt, játsszatok velük néhányat, majd nyissatok meg az összes 2. szintű kiegészítőt, végül a 3. szintűek következnek (amelyek továbbra is modulárisak).

JÁTÉKTESZTELŐK

Katy Adams
Darren & Heather Anderson
Jason Aken
Michael Armalis
Marco Auer
Joe Babbitt
John & Suzie Baker
James Bauer
Vivi & Nicolai Broen
Thorning
Brad Brooks
Timothy & Jeanne Carlisle
Helena Cassidy
Jerry Chacon
Thomas & Connie Chidester
Yun Choi
Helen Christie
Jasmin Chua
Jeremy Commandeur
Jeff Cornelius
Jon-Paul Decosse
Dominique & Olivia DeMille
Sean DePass
Ben Feldman
Jen Freeman
Duncan Fischley
Jon Geibel
Jason Gilby
Nathan Grange
Paul Hackman
Julius Howlett
Jens Huettneraich
Michael & Barbara Iachini
Mike & Falon Jordan
Frank Kallal
Doug Kirchoff
Luke Laurie
José M López-Cepero

Bryce & Jody Lyle
Ariel Lyons-Warren
Misung Kim
Mark & Christina Major
Dan & Allyson Martin
Adam Mitz
Adam Newkirk
Anthony Nguyen
Andrew Park
Hyun Park
Isabel Pascual
Tran Pham
Matthew Pilgreen
Chris Place
Will & Sarah Reed
Jeremy Riley
George Rizk
Debra Robertson
Leo & Rachel Rohrer
Todd Schoening
Joe Sheehan
Craig Silvester
Rebecca Sinnaeve
Christopher Smith
Jay & Margot Stegmaier
Andrew Stegmaier
Jessica Straatmann
Jon Underwood
Maarten van Meer
Miranda van Zeumeran
Peter & Janelle Vaughan
Alberto Vázquez
Adam Voyles
Vanessa Vrijdag
Joel & Emily Winbigler
Russell Woodland
Jason Wright
Mark Zaegel

A JÁTÉKOT TERVEZTE

Jamey Stegmaier
Alan Stone
Justin Killam
(*bejölés térkép*)
Morten Monrad Pedersen
(*Viticulture Automa*)

ILLUSZTRÁCIÓK

Beth Sobel
Jacqui Davis
(*Maffia Kiegészítő*)
Dann May
(*Mama és Papa kártyakeret*)

GRAFIKAI TERVEZÉS

Christine Bielke
Jenny Westphal

KORREKTÚRA

Katy Adams
Fabien Allois
Russell Alphey
David Armstrong
Angela Benford
Adam Buckingham
Jerry Chacon
Helen Christie
Gordon Dankberg
Kim Euker
Jen Freeman
Jerry Garcia
Scott Halvorson
Charles Hayes
Dan Licata
José M López-Cepero
Lawrence Myers
Jenny Sayward
Ian Tyrrell
Tyler van Mulligen
Justin Wert

HUNGARIAN TRANSLATION (v.1.0.)
Zsolt Farkas (Ri@freemail.hu)

TRANSLATION REVIEW
bithalver

STONEMAIER
GAMES

WWW.STONEMAIERGAMES.COM