

BOROSPINCE

ANDREW STILES

VINCENT DUTRAIT

JÁTÉKSZABÁLY

ÁRVEREZZÜNK EL EGY KIS BORT!

Ebben a játékban rivális borszakértőkként mérhetitek össze a tudásotokat, hogy kiderüljön, melyikőtök a legjobb a borok kiválasztásában és érlelésében.

Minden játékos egy ügyfelet fog képviselni, akinek a borospincéjét igyekszik úgy feltölteni, hogy az szépen érlelődjön és illeszkedjen az ügyfél ízléséhez.

TARTOZÉKOK

- 72 palackkártya
- 30 ügyfélkártya
- Pontozótömb
- Játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Válogassátok ki a játékoszámhoz szükséges palackkártyákat a fenti táblázatnak megfelelően. A többi palackkártyát tegyétek vissza a dobozba.

Példa: 3 játékos esetén használjátok az 1–27 értékű palackkártyákat.

Játékosok száma	Használt kártyák
1–2	1–18
3	1–27
4	1–36
5	1–45
6	1–54
7	1–63
8	Mindegyik



- 2 Keverjétek meg a palackkártyákat, és osszatok minden játékosnak képpel lefelé 8-at. Tegyétek a megmaradt palackkártyákat egy oszlopba, képpel felfelé az asztal közepére. Ezekért fogtok licitálni az első fordulóban.
- 3 Keverjétek meg az ügyfélkártyákat, és osszatok minden játékosnak képpel lefelé 2-t. Minden játékos válasszon 1-et a kapott kártyákból, és tegye azt képpel felfelé maga elé, a másikat pedig dobja el.

2 Kezdődhet a játék!



Példa az előkészületekre
2 játékos esetén

ÁTTEKINTÉS



A játék 8 fordulója alatt a játékosok a palackkártyákon látható borospalackokra licitálnak, és a megszerzett borokat az ügyfelük pincéjében tárolják el.

A játékosok abba a sorrendbe rendezik az borospalackokat, amilyen sorrendben a fogyasztást javasolják.

A borospalackok különböző mennyiségű pontot érnek, attól függően, hogy mennyi **ideig** érlelték őket fogyasztás előtt.

A játékosok további pontokat kapnak az **ügyfelük bortípusra** és **származási országokra** vonatkozó igényei szerint.



BORTÍPUS

LICITÉRTÉK

50

SZÁRMAZÁSI
ORSZÁG

ÉRLELESI
PONTOK



FAJTAJELLEMZŐK

BORTÍPUSOK



FEHÉR



HABZÓ



VÖRÖS



ROZÉ

JÁTÉKMENET



- 1 Minden fordulóban minden játékos válasszon 1 **palackkártyát** a kezéből, és tegye azt képpel lefelé maga elé. Ez lesz a licitje az árverésen. Miután mindenki választott, fedjétek fel a választott kártyákat.

Az a játékos aki a legmagasabb licitértékű kártyát játszotta ki, választ először az árverezett borospalackok közül, és elhelyezi azt az ügyfele pincéjében.

Utána a második legmagasabb értékű kártya kijátszója választ, és így tovább, amíg nem választott az összes játékos egy-egy borospalackot.

- 2 Az árverésen megnyert borospalackot fordítsd az oldalára (ez a legjobb módja a borok tárolásának), amivel megkezded az ügyfeled pincéjének feltöltését. A további fordulókban, amikor új borospalackhoz jutsz, azt **mindig a már meglévő borospalackok fölé vagy alá helyezd el**, de **soha ne közéjük**.

- 3 Tegyétek a palackkártyákat, amit ebben a fordulóban licitálásra használtatok, az asztal közepére. A következő fordulóban ezek kerülnek árverésre.

A JÁTÉK VÉGE

A játék addig folytatódik, amíg ki nem játszottatok minden palackkártyát, és nincs mindenkinek 8 borospalackja az ügyfele pincéjében.

Eljött a pontozás ideje!

1



ÁRVEREZETT BOROSPALACK

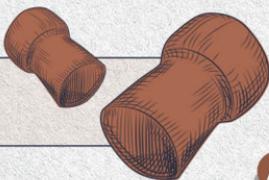
2



3



PONTOZÁS



PINCEÉRTÉK

Minden borospalackon 8 különböző érlelési pont található, ami a bor minőségét tükrözi a felbontás pillanatában.

Az ügyfeled a pincéjéből a legfelső palackkártyát fogja először kibontani, ezért annyi pontot kapsz, amennyi az első érlelési pont a kártyán.

A második borospalackért annyi pontot kapsz, amennyi a második érlelési pont azon a kártyán, és így tovább az összes borospalack esetén.

ÜGYFÉLBÓNUSZOK

Vesd össze az összegyűjtött borospalackjaidat a játék elején választott ügyfélkártyáival. Bónuszpontokat kapsz azokért a bortípusokért és származási országokért, amik egyeznek az ügyfeled igényeivel. Egy borospalackért több bónuszpontot is kaphatsz.

Megjegyzés: A származási országért járó bónuszpontok esetén csak a játékoszámnak megfelelő sort vedd figyelembe.

VÉGSŐ PONTSZÁM

Add össze a pinceértékedet az ügyfélbónuszokkal, hogy megkapd a végső pontszámodat. A legtöbb pontot gyűjtő játékos győz.

Döntetlen esetén osztottok a győzelmen.



Példa pontozásra:

Rebeka a balra látható pincét gyűjtötte össze az ügyfelének, Alley de la Durazosnak.

- A** A gyűjtemény pinceértéke:
 $6 + 2 + 5 + 7 + 7 + 3 + 4 + 8 = 42$ pont
- B** Az ügyfél a habzó és a fehérborokat kedveli.

Rebeka 1 palack habzóborot gyűjtött:
6 pont palackonként $\times 1 = 6$ pont

3 palack fehérborot is gyűjtött:
1 pont palackonként $\times 3 = 3$ pont

- C** 3 játékos esetén az ügyfél a francia és az olasz borokat részesíti előnyben.

Rebeka 1 Franciaországból származó borospalackot gyűjtött, de sajnos Olaszországból származót nem sikerült szereznie:

3 pont palackonként $\times 1 = 3$ pont

Rebeka végső pontszáma **54** pont, így ő lett a győztes!

JÁTÉKOS



BORTÍPUS 1



BORTÍPUS 2



SZÁRMAZÁSI
ORSZÁGOK

ÖSSZESEN

JÁTÉKOS	BORTÍPUS 1	BORTÍPUS 2	SZÁRMAZÁSI ORSZÁGOK	ÖSSZESEN
Rebeka	42	6	3	54
György	38	4	5	49
András	35	5	1	46

3 JÁTSZMÁS JÁTÉKVÁLTOZAT

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Válogassátok ki a játékoszámhoz szükséges palackkártyákat a szokásos módon. A többi palackkártyát tegyétek vissza a dobozba.
- 2 Osszátok a palackkártyákat 2 paklira. Az egyikbe kerüljön a kártyák alacsonyabb értékű fele, a másikba pedig a magasabb értékű fele. Ha a kártyák száma páratlan, akkor az alacsonyabb értékű pakliba kerüljön 1-gyel több lap.

Játékosok száma	Használt kártyák
1–2	1–18
3	1–27
4	1–36
5	1–45
6	1–54
7	1–63
8	Mindegyik

Példa: 4 játékos esetén az 1–36 értékű palackkártyákat fogjátok használni. Az alacsonyabb értékű pakliba azokat a kártyákat tegyétek, amelyek értéke legfeljebb 18, a másik pakliba pedig a 18-nál nagyobb értékűeket.

- 3 Keverjétek meg a 2 paklit külön-külön, majd osszátok mindkét pakliból minden játékosnak 4 kártyát képpel lefelé. **Így minden játékos hasonló mennyiségben fog kapni alacsony és magas értékű kártyákat.**

A megmaradt palackkártyák kerülnek árverésre az első fordulóban.

- 4 Keressétek ki az ügyfélkártyákat, amiket ebben a játékban használni fogtok:

- **2 és 3 játékos esetén:**

Az ügyfélkártyák között 2 készletet találtok, amik az ügyfél nevének sorában A vagy B betűvel vannak megjelölve. Bármelyik ilyen készlet használható 2 és 3 játékos esetén. Válasszatok az A és B készletek közül, és válogassátok ki a készletbe tartozó kártyákat. A többi ügyfélkártyát tegyétek vissza a dobozba.



- **4 vagy több játékos esetén:**
Használjátok az összes ügyfélkártyát.

Keverjétek meg a kiválogatott ügyfélkártyákat, és osszatok minden játékosnak képpel lefelé 2-t. Minden játékos válasszon 1-et a kapott kártyákból, és tegye azt képpel felfelé maga elé, a másikat pedig dobja el.

JÁTÉKMENET

A játék a szokásos módon zajlik.

A JÁTÉK VÉGÉN

- Számoljátok össze a pontokat a szokásos módon, de még ne hirdesetek győztest.
- Dobjátok el a jelenlegi ügyfélkártyákat, és osszatok mindenkinek 2 új ügyfélkártyát. Minden játékos válasszon 1-et a kapott kártyákból, és tegye azt képpel felfelé maga elé, a másikat pedig dobja el.
- Vegyétek a kezetekbe az előző játszmban gyűjtött palackkártyákat. Ezek lesznek a kezetekben lévő kártyák a következő játszmban.
A következő játszma első fordulójában azok a borospalackok kerülnek árverésre, amikkel az előző játszma utolsó fordulójában licitáltatok.
- Miután a fenti módon lejátszottatok 3 játszmat, az a játékos győz, aki összesen a legtöbb pontot szerezte.



EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT: GYŐZD LE ENÓT!



ELŐKÉSZÜLETEK

Keverd meg az 1–18 értékű palackkártyákat, és ossz 2 pakliba 8-8 kártyát képpel lefelé.

Az egyik pakli a te kezéd lesz, a másik pedig képpel lefelé fordítva marad, ezek lesznek Eno kártyái.

Tedd a 2 megmaradt kártyát képpel felfelé az asztal közepére. Ezek kerülnek árverésre az első fordulóban.

Keverd meg az ügyfélkártyákat, és húzz belőlük 2-t. Válassz ki 1-et, ez a te ügyfeled lesz. A másik kártya Eno ügyfele lesz, ami alapján Eno döntéseket hoz a játszmában.

JÁTÉKMENTET

Minden forduló elején válassz 1 kártyát a kezedből, és tedd magad elé képpel felfelé licitként.

Az első fordulóban fordítsd fel Eno 2 kártyáját. A későbbi fordulóban mindig 1 kártyát fordíts fel Eno paklijából, és tedd azt Eno másik felfordított lapja mellé. Hasonlítsd össze a licitedet Eno 2 kártyája közül a nagyobbal.

- A Ha a te licited a magasabb:**
A szokásos szabályoknak megfelelően te választasz először az árverezett borospalackok közül. A másik borospalack a másik játékoshoz kerülne, de mivel Eno nem gyűjt borokat, ezért ezt tedd vissza a dobozba.



A



**11 nagyobb 8-nál.
Te nyerted a licitet.**



A VÁLASZTOTT PALACKOD

Tedd a saját licitedet és Eno kártyái közül az **alacsonyabb értékűt** az asztal közepére, ezek a borospalackok kerülnek árverésre a következő fordulóban.

B Ha a te licited az alacsonyabb: Eno választ először az árverezett borospalackok közül, és megpróbál olyat szerezni, ami megfelel az ügyfele igényeinek. Az alábbi sorrendben veszi őket figyelembe:

- 1 Az első bortípus bónusz.
- 2 A második bortípus bónusz.
- 3 A származási ország bónusz.
- 4 Ha az árverezett borok közül egyik sem felel meg az ügyfele igényeinek (vagy ha mindkettő egyformán megfelel), akkor Eno azt választja, amelyiknek magasabb a licitértéke.

Mivel Eno nem gyűjt borokat, a választott palackkártyát tedd vissza a dobozba.

Tedd a megszerzett borospalackot az ügyfeled pincéjébe a szokásos módon.

Helyezd a saját licitedet és Eno kártyái közül a **magasabb értékűt** az asztal közepére, ezek kerülnek árverésre a következő fordulóban.

A JÁTÉK VÉGE

Folytasd a játékot, amíg össze nem gyűjtöd a 8 borospalackot az ügyfeled pincéjében, ezután hajtsd végre a szokásos pontozást, ami alapján kiderül a rangod.



**5 kisebb 8-nál.
Eno nyeri a licitet.**



ENO VÁLASZTÁSA

73+	SOMMELIER BAJNOK
67-72	ELISMERT BORSZAKÉRTŐ
60-67	BORRAJONGÓ
0-60	KIFORRATLAN TEHETSÉG

KÉSZÍTŐK

Tervező: Andrew Stiles
Illusztráció: Vincent Dutrait
Grafikai tervezők: Matt Paquette & Co.
Fejlesztés és gyártás: Chad Elkins
Ergonómiai tanácsadók: Kate Finch, Joel Finch
Játékszabály szerkesztők: Ric White, Joel Finch, Jon Healey

Tervezői megjegyzések:

Az volt a célom, hogy egy olyan egyszerű kártyajátékot hozzak létre a borokról, ami segít jobban megérteni, hogyan érlelődnek a borok, illetve bemutatni néhány kevésbé ismert bort a világ minden tájáról. Remélhetőleg ez a játék arra ösztönöz majd, hogy felfedezd a világ különböző borfajtaát.

Szeretnék köszönetet mondani a játékesztelőknek, akik segítettek végső formájába önteni a játékot: Rebecca Moraris, Jack Rosetree, Maxine és Randy Ekl, Daryl Andrews, Phil Amylon, Matthew Rodela, Martin Daine, John D Wood, Jason Harris, Karl Smelser, Gene Chipman, Chris Backe, Xoe Allred, Steve Mendivil, Suzanne és Al Stiles, Lisa Blume, Alex és Thom, Steve és Matthew, Dan King.

BOROSPINCE

