

Stonemaier Games Presents

VITICULTURE

ESSENTIAL EDITION

tervezte: Jamey Stegmaier, Alan Stone, & Morten Monrad Pedersen

design: Beth Sobel

magyar fordítás: Guszty (rozvanyia@gmail.com)



*Toszkána öreg vidéke vár a borkészítő tudásodra és ravaszságodra.
Ültess szőlőt, szüreteld le, készíts bort és teljesítsd a kereskedők megrendeléseit, hogy
létrehozd Itália legnagyobb borászatát!*

1 – 6 JÁTÉKOS RÉSZÉRE 13 ÉV FELETT • 45 – 90 PERC

A VITICULTURE MUNKÁSLEHELYEZŐS STRATÉGIAI JÁTÉK. AZ ESSENTIAL EDITION
TARTALMAZZA A VITICULTURE 2. KIADÁSÁT AZ EREDETI TUSCANY KIEGÉSZÍTŐ
CSOMAG SZÁMOS ELEMÉT, AMIT A HÍRES TERVEZŐ, UWE ROSENBERG VÁLOGATOTT.

A JÁTÉK TÉMÁJA

A játékosok munkásokat küldenek, és látogatókat játszanak hogy különböző feladatokat hajtsanak végre évszakokon át (minden egy akcióhelyre rakható le egy évben). **Tavasszal**, a játékosok eldöntik, hogy a munkásaik milyen sorrendben követik egymást. A korai ébredés lehetővé teszi a játékosnak, hogy el-sőként végezzen akciót, azonban a késői ébredés értéke-sebb bónuszt ad. **Nyáron** a játékosok helyezik a munkásaikat az aakciómezőkre, hogy szőlőt ültessenek, vagy épületeket építsenek fel, amik segítik a játékos borászatának fejlődését. **Ősszel** a játékosok látogatókat invitálnak, hogy segítsék a munkásaikat. **Télen** a játékosok munkásokat helyeznek le az akciómezőkre, ahogy leszüreteljék a szőlőt, bort készítsenek és teljesítsék a megrendeléseket.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja a 20 győzelmi pont elérése. A győzelmi pontot képviselik a borászat tulajdonosaként elért hírnevedet. Amikor egy játékos eléri a 20 pontot, az aktuális évet még végig kell játszani, és a legtöbb pontot elért játékos a győztes. A játékosok túlléphetnek a 20 ponton, és nincs pontkorlát. Az egyenlőség esetén az alábbiak döntenek (ebben a sorrendben):

1. Legtöbb Lira
2. A pincében lévő borok összértéke
3. A présházban lévő szőlő összértéke

Kérdésed van játék közben? Tweeteld a @stonemaiergames-re #viticulture hashtaggal és segítünk.
Cserealkatrészek elérhetőek ingyen a stonemaiergames.com/replacement-parts oldalon igényelve.

TARTOZÉKOK

KÁRTYÁK (összesen 232)

42 szőlőkártya
(zöld pakli)



36 borrendelőkártya
(lila pakli)



38 nyári látogatókártya
(sárga pakli)



38 téli látogatókártya
(kék pakli)



18 mezőkártya
(nagy; mező az elejéj és a hátán)



24 Automa kártya
(nagy; bézs hátlap)



36 mama- és papakártya
(nagy; lila és kék pakli)



TÁBLÁK (KÉTOLDALASAK)

1 játéktábla



6 borászat játékos tábla



FIGURÁK

30 munkásfigura 6 különböző színben
és 1 szürke ideiglenes munkás



6 nagy munkásfigura



50 szőlő és borjelző (üveg)



6 ébredésjelző (kakas)



6 győzelmi pontjelző (parafadugó)



6 követelésjelző (borosüveg)



48 fa épületjelző (8 különböző jelző 6 színben)



72 líra érme

(52 bronz £1 érme, 12 ezüst £2 érme, 8 arany £5 érme)



1 kezdőjátékos-jelző (szőlőfürt)



JÁTÉKSZABÁLY ÉS SEGÉDLET



JÁTÉKTÁBLA-ELŐKÉSZÍTÉS




Minden játékos lerakja a kakasjelzőjét az ébredéssáv fölé, és a dugójelzőjét a győzelmi pontsáv **START** mezőjére. Minden játékos ezután leteszi a borosüvegjelzőjét a követelésáv közepére.

MEGJ. 1: Vannak negatív számok a győzelmi pontsávon néhány nyári és téli látogatókártya miatt. A játékos nem mehet -5 alá a győzelmi pontsávon. Ha a játékosnak -5 pontja van, nem használhat olyan látogatókártyát, amihez pontvesztésre van szükség.




MEGJ. 2: Az alábbiak nyilvános információk és nem szabad titkolni: a játékos borászat játékos táblája, az elérhető munkások, a pénz mennyisége a kártyák száma és típusa.

ELŐKÉSZÍTÉS

BORÁSZAT JÁTÉKOSTÁBLA: Minden játékos kap egy borászat játékos táblát és 3 különböző mező kártyát: ,  és  értékben. Ezeket leteszi egymás mellé (mező oldallal felfelé) a borászat-táblájára. Keverjétek össze a négy kis kártyapaklit külön-külön (zöld, sárga, lila és kék), és tegyétek a játéktáblára.

PAKLIKEZELÉS: Ha a négy pakli bármelyike kifogy, keverjétek össze a dobott lapokat, és készítsetek húzópaklit belőlük. Ha a pakli kifogyott, és nincs dobott kártya, addig nincs húzópakli, amíg több kártyát nem dobnak el.

KEZDŐJÁTÉKOS: Vedd a markodba az összes játékosokhoz tartozó kakasfigurát, rázd össze és húzzatok egyet véletlenszerűen. A kihúzott kakas színének megfelelő játékos a kezdőjátékos és megkapja a kezdőjátékos-jelzőt ().

MAMÁK ÉS PAPÁK: Miután véletlenszerűen kiválasztottátok a kezdőjátékost, keverjétek össze a mama és papa kártyákat, és osszátok egyet-egyet minden játékosnak képpel felfelé. Minden játékos a mama- és papakártyája által meghatározott erőforrásokkal kezd.

HALADÓ VARIÁCIÓ Minden játékos 2-2 mama- és papakártyát húz, és abból választ egyet-egyet.

Minden mamakártya 2 munkást ad. Húzz a mamakártyán feltüntetett számú és színű kártyát, ami a kezdőkezedet alkotja. Ezt azelőtt tedd meg, mielőtt begyűjtöd a papakártyán lévő erőforrásokat.

Minden papakártya ad egy nagy munkást, és a többsége meghatározott számú lírát. A papakártya emellett választást ad: egy adott építménnyel vagy néhány plusz lírával kezdesz. A játékosok ezt a döntést óramutatójárásnak megfelelő irányban végzik. Néhány papakártya egy további munkást, vagy győzelmi pontot ad az épület helyett.

Miután minden erőforrást begyűjtöttetek, dobjátok el a mama- és papakártyákat. Ezeket csak a játékelőkészítéskor használjátok.

TERMINOLÓGIA

A játékszabályban figyelj a két kifejezésre: érték és ár.



Az **ÉRTÉK** a szőlő értéke, amikor bort csinálsz belőle, és a bor értéke, amikor egy rendelést teljesítesz.

Az **ÁR** az a pénzüsszeg, amit a szőlőért kapsz, amikor eladod. A Viticulture-ban a szőlőt eladhatod, hogy azonnal pénzt kapj érte, míg a bort csak borrendelésen keresztül "adhatod el", hogy cserébe győzelmi pontot és követelést kapj.

PÉLDA

Az alábbi mama- és papakártyát osztották neked:



Ennek megfelelően 2 normál munkással, 1 borkártyával, 1 nyári látogatókártyával, 1 borrendelőkártyával,  -val, 1 nagy munkással és vagy egy szőlőmalommal vagy további  -val kezded.

IKONOK



ÁLTALÁNOS
SZŐLŐJELZŐ



ÁLTALÁNOS
BORJELZŐ



TAVASZ

Kezdve azzal a játékosal, akinél a kezdőjátékos-jelző van, és óramutatójárásnak megfelelő irányban folytatva minden játékos leteszi a kakasát egy üres helyre az ébredéssávon, ami meghatározza a lépéssorrendet az év hátralévő részében.

NYÁR

Kezdve az ébredéssávon legfelül lévő játékosal, és folytatva lefelé a sávon, minden játékos vagy lerakja egy munkását egy szabad nyári (sárga) akciómezőre, és azonnal végrehajtja az adott akciót, vagy dönthet úgy, hogy passzol, és tartalékolja a munkását a téli akciókra. Ez addig folytatódik, amíg minden játékos nem passzol.

ŐSZ

Kezdve az ébredéssávon legfelül lévő játékosal és folytatva lefelé a sávon, minden játékos húz egy nyári vagy téli látogatókártyát.

TÉL

Kezdve az ébredéssávon legfelül lévő játékosal, és folytatva lefelé a sávon, minden játékos lerakja egy munkását egy szabad téli (kék) akciómezőre, és azonnal végrehajtja az adott akciót. Ez addig folytatódik, amíg minden játékos lerakja az összes munkását.


ÉV VÉGE

A játékosok érlelik a szőlő- és borjelzőiket, visszateszik a munkásaikat a borászat játékosablájukra, begyűjtik a követeléseiket, eltávolítják a kakasukat az ébredéssávról és átadják a kezdőjátékosjelzőt óramutatójárási-irányba. Ha bármelyik játékos elérte a 20 győzelmi pontot, a játék befejeződik az adott év végén.

TAVASZI AKCIÓK

ÉBREDÉSSÁV: A kezdőjátékosal kezdve, és óramutatójárásnak megfelelő irányban folytatva minden játékos leteszi a kakasát egy szabad helyre az ébredéssávon. A szám mutatja, hogy a játékos milyen korán akarja felkelteni a munkásait a következő évben. 1 a legkorábbi, 7 a legkésőbbi időpont. A munkásoknak jobb a későbbi időpont, a borászat tulajdonosának nem.


WAKE-UP CHART	1		1. IDŐPONT: Nincs bónusz
	2	 (draw)	2. IDŐPONT: Húzz egy szőlőtőke-kártyát!
	3	 (draw)	3. IDŐPONT: Húzz egy borrendelés-kártyát!
	4		4. IDŐPONT: Kapsz  -t
	5	 or  (draw)	5. IDŐPONT: Húzz egy nyári vagy téli látogatókártyát!
	6		6. IDŐPONT: Kapsz 1 győzelmi pontot
	7	 for this year	7. IDŐPONT: Megkapod az ideiglenes munkást az évre (normál munkásként használhatod)

PÉLDA: Edit, akinél a kezdőjátékos-jelző van, a 6. cellát választja, és kap egy pontot a győzelmi pontsávon. Márton a 4. sort választja, és kap  -t. Annak ellenére, hogy Editnél van a kezdőjátékos-jelző, az év hátralévő részében Márton lép először, és Edit a második, annak alapján, hogy melyik játékos kakasa hol van az ébredéssávon.

MEGJ: Az, hogy melyik játékos lép először nyáron, ősszel és télen, attól függ, hogy abban az évben tavasszal mi volt az ébredéssáv-sorrend. Így a fenti példában, ha Márton (aki a 4. sorban van az ébredéssávon) az utolsó játékos, aki akciót hajt végre nyáron, ő hajtja végre az első akciót ősszel, majd télen is.

HASZNOS TIPP: Amikor egy játékos passzol nyáron, csúsztassa át a kakasát balról jobbra az ébredéssávon, hogy tisztán látszódjon, melyik játékos aktív még. Ezután, ha egy játékos télen passzol, csúsztassa vissza a kakasát balra. Ez segít a játékosoknak, hogy jól lássák, melyik játékos passzolt nyáron és télen.

MUNKÁSLEHELVEZÉS

- * Egy játékos minden munkását egyszer használhatja egy évben. Így a nyáron használt munkást télen már nem lehet használni.
- * Egy játékos egy körben egy munkást helyezhet le.
- * A 3-6 fős játékban minden akcióhelyen több mező érhető el. A munkást lerakhatod egy szabad mezőre, akkor is, ha ugyanazon akcióhely egy másik mezőjén egy másik munkás áll (akár ellenfeledé).
- * A munkásokat csak az aktuális évszak akciómezőjére lehet lerakni.
- * Ha egy játékos passzol, már nem rakhat le munkást abban az évszakban.
- * A játékosnak a munkás lehelyezésekor végre kell hajtania az akciót. Például, ha "Ültetés"  akciót választ, el kell ültetnie egy szőlőtőkét.




munkás nyári akciómezőn

A JÁTÉK SKÁLÁZÁSA A JÁTÉKOSOK SZÁMA ALAPJÁN

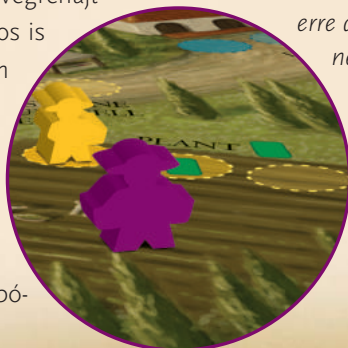


2 fős játék esetén csak a baloldali akciómező használható; 3-4 fős játékban a baloldali és a középső, és az 5-6 fős játékban mindhárom akciómező használható. Ezeket a mezőket **teszőleges sorrendben lehet elfoglalni**. Minden akciómezőre csak egy munkás helyezhető.

BÓNUSZOK: A legtöbb akcióhelyen az egyik mezőnek van bónusza. A játékos elveheti a bónuszt, amikor olyan mezőre teszi a munkását, amin van egy ikon (1 líra, 1 kártya, +1 stb.) A játékos az akciót és a bónusz elvételét tetszőleges sorrendben hajthatja végre. Az akció kötelező, a bónusz választható. Például a játékos nem rakhatja le egy munkását a "Teljesíts 1 borrendelést" akcióhely bónusz mezőjére, hogy kapjon  -t, anélkül, hogy teljesítené a rendelést

NAGY MUNKÁS LEHELVEZÉSE

A nagy munkásra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a normál munkásra, de van egy speciális képessége: A nagy munkást teljesen elfoglalt akcióhelyre is le lehet tenni, hogy végrehajtsd az akciót. Több játékos is lerakhatja ilyen módon a nagy munkását. A bónuszmezőre lerakott nagy munkás is megadja a bónuszt, (mint a normál munkás); egyébként nem kapsz bónuszt.



PÉLDA: 2 fős játékban az ellenfeled úgy dönt, hogy túrát vezet egy normál munkással, hogy szerezzen 2 lírát. Ha nagy szükséged van arra, hogy túrát vezess, leteheted a nagy munkásodat erre az akcióra (de csak a képre, nem az akciómezőre), hogy te is kapj 2 lírát



SZŐLŐTŐKEPAKLI VARIÁCIÓK ÉS ÉRTÉKEK

Minden szőlőtőkekartán van egy szám egy körben, ami a szőlő értékét mutatja, ami a szőlőtőkéből lesz. Néhány kártya bal felső sarkában épület látható (lugas, öntözés vagy mindkettő), amit meg kell építeni, mielőtt a szőlőtőkét elültetned.

VÁLTOZATOK	SZÍN	ÉRTÉK	KÁRTYÁK SZÁMA	ELŐFELTÉTEL
Sangiovese	Vörös	1	4	Nincs
Malvasia	Fehér	1	4	Nincs
Pinot	Vörös és fehér	1 mindegyikért	6	Lugas
Syrah	Vörös	2	5	Lugas
Trebbiano	Fehér	2	5	Lugas
Merlot	Vörös	3	5	Öntözés
Sauvignon Blanc	Fehér	3	5	Öntözés
Cabernet Sauvignon	Vörös	4	4	Lugas és öntözés
Chardonnay	Fehér	4	4	Lugas és öntözés

Lugas
Öntözés



Egy 4 értékű vörös szőlőt terem

Lugas



Egy 1 értékű vörös és egy 1 értékű fehér szőlőt terem

Öntözés





Egy 3 értékű fehér szőlőt terem



Egy 1 értékű vörös szőlőt terem

NYÁRI AKCIÓK

A JÁTÉKBAN NYÁRON FELÉPÍTED A BORÁSZATODAT, ELMÉSZ A PIACRA, SZŐLŐT ÜLTETSZ, A NYÁRI LÁTOGATÓKAT MUNKÁRA FOGOD, BEMUTATOD A BORÁSZATODAT ÉS SZŐLŐT ADSZ EL.

KAPSZ  -T: Nyáron vagy télen a játékos lehelyezheti egy munkását a szekérre a játéktábla alján, hogy  -t kapjon. 1 munkás iderakása a játékos körének számít. Akárhány munkást rakhat akárhány játékos erre az akcióhelyre az év folyamán.

KIIRTÁS: Néhány látogatókártya és az Iga akció lehetőséget ad a játékosnak, hogy kiirtson egy szőlőtőkekartát. Ehhez a játékos kiválaszt egy elültetett szőlőtőkekartát egy mezőjéről, és visszaveszi a kezébe. Ez az akció nagyon ritka: ez a puffer, ha a játékos át akarja rendezni a mezőit.

JÁTSSZ KI EGY NYÁRI LÁTOGATÓKÁRTYÁT: Játssz ki egy nyári látogatókártyát a kezedből, és hajtsd végre a hatását, azután a kártyát tedd a játéktábla nyári látogatókártya dobópakli helyére!

BÓNUSZ: Játssz ki még egy nyári látogatókártyát!



ADJ EL LEGALÁBB 1 SZŐLŐT, VAGY VÉGY/ADJ EL EGY MEZŐT: Adj el bármennyi szőlőjelzőt (legalább 1-et) a présből a prések között feltüntetett árért. Például a 4 értékű szőlőjelző €2 -t ér, amikor eladod. Az eladott jelzőt dobd el.

HÚZZ EGY SZŐLŐTŐKEKÁRTYÁT: Húzz egy szőlőtőkekártyát!

BÓNUSZ: Húzz még egy szőlőtőkekártyát!

BORÁSZAT TÚRAVEZETÉS: Kapsz €2 -t.

BÓNUSZ: Kapsz egy további €1 -t.

ÉPÍTKEZÉS: Építs fel egy még nem felépített épületet a borászat játékosabládra, a szükséges ár kifizetésével és a megfelelő fa jelző lerakásával. (Részletes magyarázat az összes épületről a 12. lapon)

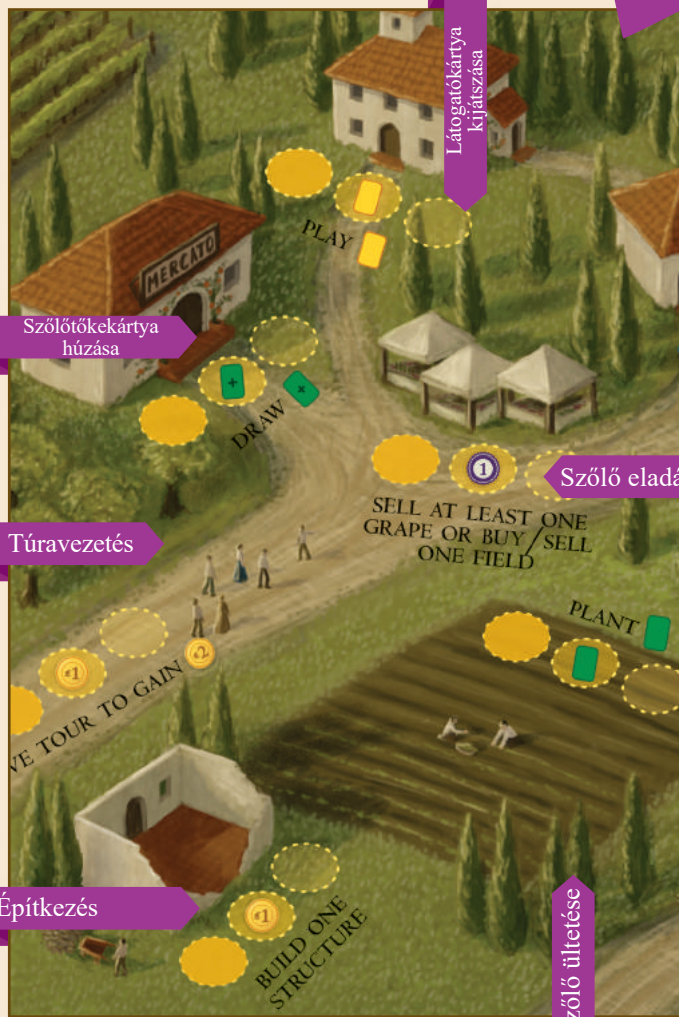
BÓNUSZ: Kapsz €1 -t.

MEGJ.: A játékosok mindegyike épületből csak egyet építhetnek fel a borászat játékosablájukra.

SZŐLŐTŐKE ELÜLTETÉSE: Ültess el egy szőlőtőkét a borászatod egyik mezőjére! Szőlőtőkét úgy ültethetsz, hogy leraksz egy szőlőtőkekártyát egy üres mezőre, vagy ráteszel egy szőlőtőkét egy másik, már elültetett szőlőtökére. Az egyszer már elültetett szőlőtőke a játék végéig a mezőn marad, beleértve a szüretet is. Szőlőtőkekártyát csak úgy lehet eltávolítani, ha Iga vagy egy látogatókártya használatával kiirtod.

BÓNUSZ: Ültess el még egy szőlőtőkekártyát a kezedből!

MEGJ.: A mezőn lévő kártyák összértéke nem lehet több, mint a mező maximális értéke (5, 6 vagy 7). Ennek a mezőnek az aktuális értéke 5.



Szőlőtőkekártya húzása

Látogatókártya kijátszása

Túravezetés

Szőlő eladása

Építkezés

Szőlő ültetése



Árak a különböző szintű szőlőjelzőkhöz

Másik lehetőségként eladható az egyik meződet azért az árért, ami a mezőkártyán van feltüntetve, vagy visszaveheted az egyik eladott meződet (ugyanazért az árért).

Nem adhatsz el olyan mezőt, amin szőlőtőke van, és nem ültethetsz szőlőt eladott mezőre.

BÓNUSZ: Kapsz 1 -t.



NYÁRI ÉS TÉLI LÁTOGATÓKÁRTYÁK

Amikor egy játékos nyári vagy téli látogatókártyát játszik ki, azonnal végrehajtja a kártyán feltüntetett akciót és eldobja a kártyát, begyűjtve az esetleges bónuszt, amit a kártya nyújt.


A látogatókártyákat a nyári/téli látogatókártya akciómezőre rakott munkással lehet kijátszani. Nincs szükség további munkásokra a kártyán feltüntetett akció végrehajtásához.

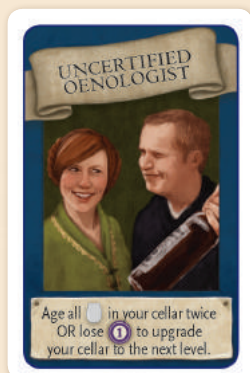
Csak akkor játszhat ki látogatókártyát, ha teljes egészében végre tudod hajtani a kártya hatását. Például, ha a kártya azt mondja, hogy minden ellenfelednek adnod kell $\text{€}2$ -t, hogy élvezd a hasznát, csak akkor játszhatod ki a kártyát, ha van elég lírad, hogy fizess $\text{€}2$ -t az összes többi játékosnak. A látogatókártyán szereplő akciókat tetszőleges sorrendben lehet végrehajtani.

PÉLDA

Sok látogatókártyán két különálló állítás van, amiket a nagybetűs "VAGY" választ el. Ez két teljesen különálló állítás. Ebben a példában választhatsz, hogy (1) érleled az összes borodat a pincédben kétszer VAGY (2) veszítesz $\text{€}1$ -t, hogy fejleszd a pincédet a következő szintre.

Az új munkás kiképzésére vonatkozó szabályok érvényesek az összes látogatókártyára—hacsak a kártya másként nem rendelkezik, nem használhatod a munkást a következő évig.

A  ikont a látogatókártyán "bármelyik munkás"-nak kell olvasni.



PINCE FEJLESZTÉSE: Sok kártya lehetővé teszi, hogy "fejleszd a pincédet a következő szintre". Ez azt jelenti, hogy építhetsz közepes vagy nagy pincét, attól függően, milyen pincéd van éppen. (nem építhetsz nagy pincét, ha nincs közepes pincéd).

EGYIRÁNYÚ ÁTVÁLTÁS (→): Néhány kártya lehetővé teszi neked, hogy eladj lírát győzelmi pontokért (vagy fordítva) adott arányban. Például $\text{€}3 \rightarrow \text{€}1$ azt jelenti, hogy kapsz $\text{€}1$ győzelmi pontot minden elköltött $\text{€}3$ -ért.

További részleteket az adott látogatókártyákon lásd a 11. lapon.

Számos látogatókártya lehetővé teszi, hogy fizess, hogy lerakj egy 1 értékű szőlőt a préházadba. Ez nem szüret a szőlőtőkédről—inkább olyan, mintha közvetlenül vettél volna szőlőt a piacon. Egy 1 értékű szőlőcellának üresnek kell lennie, hogy használhasd ezt a képességet.

Számos látogató hivatkozik bónuszra, amit meghatározott árú épületért kapsz. A bónusz csak olyan épületért jár, aminek pontosan annyi az ára. Például a Patkolókovács ad $\text{€}1$ -t, egy szélmalom, kóstolószoba vagy nagy pince felépítéséért.

PÉLDÁK ÉS EGYÉRTELMŰSÍTÉSEK



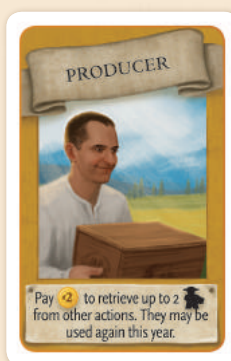
KULTIVÁTOR Ültess 1 [green vine]-t. Akkor is ültethetsz egy mezőre, ha az összérték meghaladta a maximális szőlőtőke-értéket. Ez egy egyszeri kivétel a szabály alól. Ez azt jelenti, hogy nem folytatható az ültetést a további körökben azon a mezőn, ami elérte a maximális szőlőtőke értéket.



TERVEZŐ Tegy egy munkást egy jövőbeni évszak akcióhelyére. Hajtsd végre az akciót az évszak kezdetén. Ha leteszel munkást a "teljesít borrendelést" akcióra, azelőtt hajtod végre az akciót, hogy a többiek az ébredéssorrendben lépnek. Például Te vagy az első az ébredéssorrendben, használhatod a Tervezőt, majd végrehajthatod a körödet. Ez a kártya csak a táblán lévő akcióhelyekre vonatkozik. Az alap Viticulture-ben (Tuscany kieg. nélkül) ez a kártya csak a télre vonatkozott.



MENEDZSER Hajts végre egy akciót (bónusz nélkül) az előző évszaktól munkás lehelyezése nélkül. A táblán minden akció elérhető akkor is, ha az összes akciómező foglalt. Az alap Viticulture-ben (Tuscany kieg. nélkül) ez a kártya csak a nyárra vonatkozott.



TERMELŐ Fizess 2 [gold coin]-t, hogy visszavégy 2 [worker]-t másik akciókról. Ezeket újra használhatod az év során. A "másik akció" bármilyen akciómezőre vonatkozik, kivéve a "Játssz ki 1 nyári látogatókártyát" akciót, ahol kijátsszottad a Termelőt. A munkások visszavétele felszabadítja az akciómezőket, és Te vagy a többi játékos használhatja azokat.



ÖSZTÖNZŐ Minden játékos visszaveheti a nagy munkását. Kapsz 1 [gold coin]-t minden ellenféltől, aki megteszi ezt. Azok az ellenfelek, akik már passzolták a körüket, nem vehetik vissza a nagy munkásukat.



RÉSZES BÉRLŐ Ültess 1 [green vine]-t a szükséges épület(ek) nélkül VAGY irts ki és dobj el 1 [green vine]-t, hogy kapj 2 [gold coin]-t. Ez a kártya megkerüli a szőlőtőkekártya ültetés nomál "árát"—nincs szükséged lugásra vagy öntözésre, hogy elültess a Résztes bérlő 1. képességével [green vine]-t. Eldobhatod bármelyik szőlőtőkekártyát a kezedből—nincs korlátozva a kiirtott szőlőtőkekártyára.



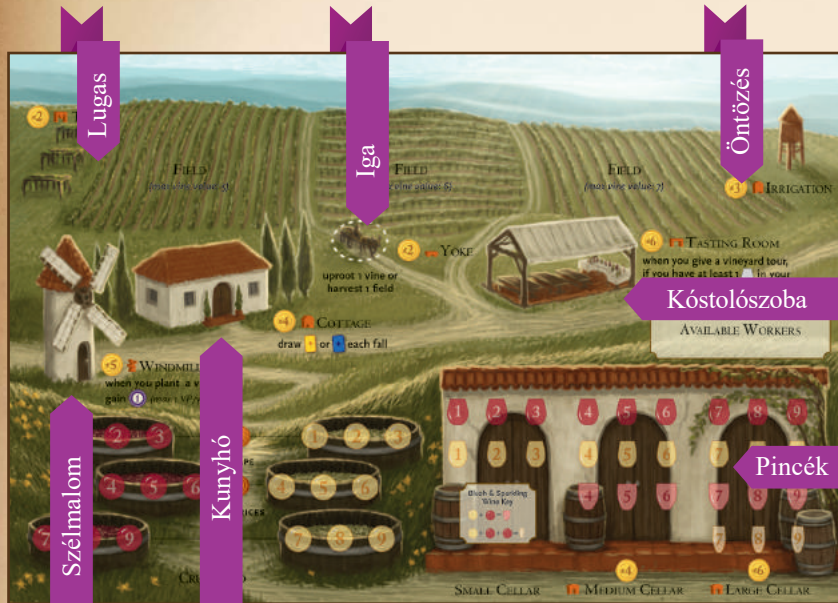
SZERVEZŐ Mozdasd a [chicken]-odat egy üres sorra az ébredéssávon, vedd el a bónuszt majd passzold a következő évszakra. Amikor a Szervező használatával passzolsz, a kakasod ott marad az új ébredéssáv sorrendben, amit választottál. A Tuscany kiterjesztett tábláján választhatod az 1. sort is az ébredéssávon (ha üres).



ZIMOLÓGUS Készíts legfeljebb 2 db legalább 4 értékű [purple wine]-t, akár fejlesztett pince nélkül. Ha ezt a kártyát használod, hogy 5 értékű vörösborjelzőt készíts, lerakhatod az 5 értékű helyre akkor is, ha nincs közepes pincéd. Ahhoz, hogy ezt a jelzőt 6-ra érleld, építened kell egy közepes és nagy pincét is. (Nem építhetsz nagy pincét közepes nélkül)

ÉPÜLETEK

AZ ÉPÜLETEK LEHETŐVÉ TESZIK, HOGY JOBB MINŐSÉGŰ SZŐLŐT ÜLTESS, JOBB BORT KÉSZÍTS ÉS SPECIÁLIS BÓNUSZOKAT KAPJ NYÁRON ÉS ŐSZEL. MINDNE ÉPÜLETNEK ÁRA VAN, AMI A JÁTÉKOSTÁBLÁN LÁTHATSZ ÉRMEKÉNT.



LUGAS (2): Lugas szük-séges bizonyos szőlőfajták ültetéséhez.

SZÉLMALOM (5): A szélmalom felépítése után, a játékos kap 1 győzelmi pontot valahányszor szőlőt ültet (max. 1 évente)

ÖNTÖZÉS (3): Öntözés szükséges bizonyos szőlőfajták ültetéséhez.

IGA (2): Az Iga birtoklása ad a játékosnak egy akcióhelyet, amit évente egyszer használhat (nyáron vagy télen). A körében a játékos lerakhat egy normál munkást (vagy nagy munkást normál munkásként) az igájára, hogy kiirtson 1 szőlőtőkekártyát (visszavéve a kártyát a mezőről a kezébe) vagy leszüreteljen egy mezőt (akár nyáron is, noha egy mezőn csak egyszer lehet évente szüretelni. További részletek a szüretről a 14. lapon).

KÓSTOLÓSZOZA (6): A kóstolószoza felépítése után a játékos kap 1 győzelmi pontot, valahányszor lerak egy munkást a "Túravezetés" akcióra, ha van legalább 1 borjelzője a pincéjében.
(max. 1 évente)

PINCÉK (4 és 6): A játékosok a bort pincékben tárolják, de a kis pince csak a kevésbé értékes bornak ad elég helyet. A közepes (4-6 értékű bornak) és a nagy (7-9 értékű bornak) pince lehetővé teszi a játékosnak, hogy értéke-sebb bort tároljon, valamint rozét készítsen és tároljon a közepes, és pezsgőt a nagy pincében.

MEGJ.: A nagy pince építése előtt közepes pincét kell építeni.

KUNYHÓ (4): Ha a játékosnak van konyhája, húzhat egy tetszése szerinti látogatókártyát az ősz kezdetekor (a normál módon húzott kártyán felül). A két húzott kártya lehet azonos típusú vagy különböző.

ŐSZI AKCIÓK



Az ősz a megfelelő idő, hogy segítőkész látogatókat hívjunk. Ezek a látogatók nyáron vagy télen érkeznek meg, hogy segítőkész kezet nyújtsanak a borászatodnak.

Ébredési sorrendben munkás lehelyezése nélkül, minden játékos húz egy nyári vagy téli látogatókártyát. NE játsszátok ki ezt a

kártyát (a látogatókártyákat csak a megfelelő akcióval játszhatod ki nyáron vagy télen)

A konyhóval rendelkező játékosok húzhatnak egy további nyári vagy téli látogatókártyát az ősszel felhúzott kártyán felül.

TÉLI AKCIÓK

A TÉL A MEGFELELŐ IDŐ, HOGY LEARASD, AMIT VETETTÉL, A SZŐLŐBŐL BORT KÉSZÍTS, KITALÁLD MILYEN BORRA VAN KERESLET, ÚJ DOLGOZÓKAT TANÍTS BE, MUNKÁRA FOGD A LÁTOGATÓKAT ÉS TELJESÍTSD A BORRENDELÉSEKET.

BORRENDELÉSKÁRTYA

HÚZÁSA: Húzz egy borrendeléskártyát!

BÓNUSZ: Húzz még egy borrendeléskártyát!

SZÜRET EGY MEZŐN:

Válassz egy mezőt és adj szőlőjelzőket a préshez a mező hozamának megfelelően (a részleteket lásd a 14. lapon). A szőlőtövek kártyák ott maradnak a mezőn—a borászok nem távolítják el a szőlőtöveket, amikor leszedik a szőlőt.

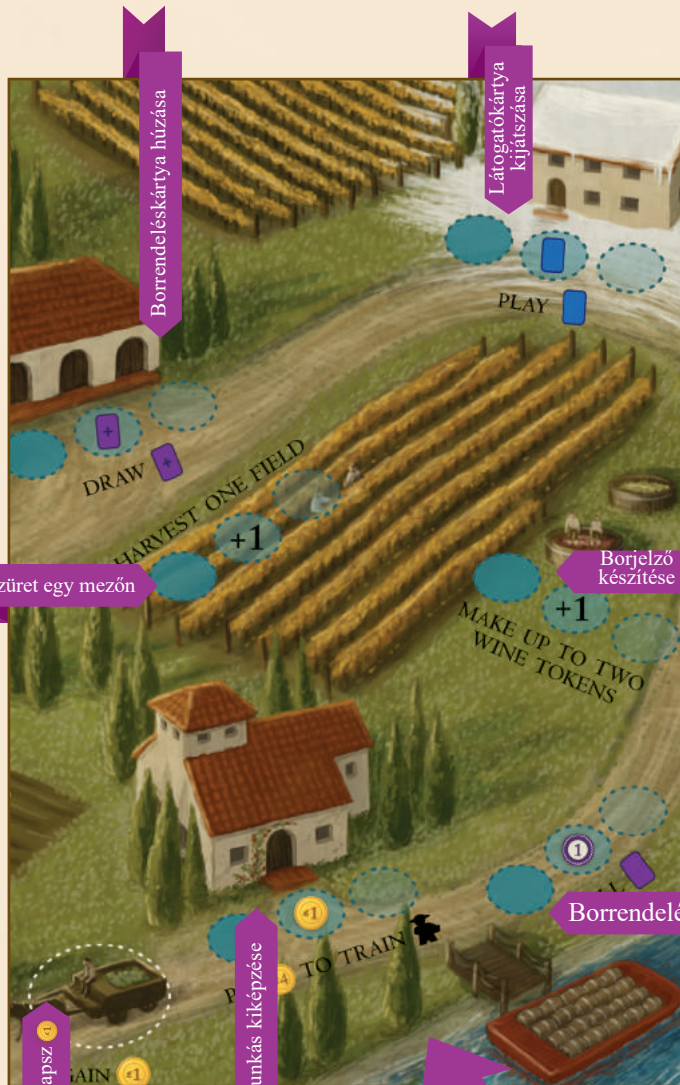
BÓNUSZ: Szüretelj még egy mezőn!

KAPSZ 1 -T: Kapsz 1 -t. Ezt az akciót nemcsak 1 munkás használhatja.

FIZESS 4 -T EGY ÚJ MUNKÁS KIKÉPZÉSÉÉRT. Tégy egy új munkást az akcióhely közelébe, hogy mutassa, éppen kiképzik, de nem használható a következő évig.

BÓNUSZ: Kapsz 1 -t.

MEGJ. 1: Egy játékosnak legfeljebb 5 munkása és 1 nagy munkása lehet. Ez a korlátozás nem érinti az ideiglenes munkást.



TÉLI LÁTOGATÓKÁRTYA KIJÁT-SZÁSA:

Játssz ki egy téli látogatókártyát a kezedből, és hajtsd végre a hatását, azután a kártyát tedd a játéktábla téli látogatókártyadobópakli helyére!

BÓNUSZ: Játssz ki még egy téli látogatókártyát!

LEGFELJEBB 2 BORJELZŐ

KÉSZÍTÉSE: Alakítsd a szőlőt borrá a présben (részleteket lásd a 14-15. lapon)

BÓNUSZ: Készíts még egy borjelzőt!

BORRENDELÉS TELJESÍTÉSE:

Teljesítsd egy kezedből lévő borrendelés-kártya feltételeit, majd dobj el. Részleteket lásd a 16. lapon.

BÓNUSZ: Kapsz 1 -t.



MEZŐ SZÜRETELÉSE

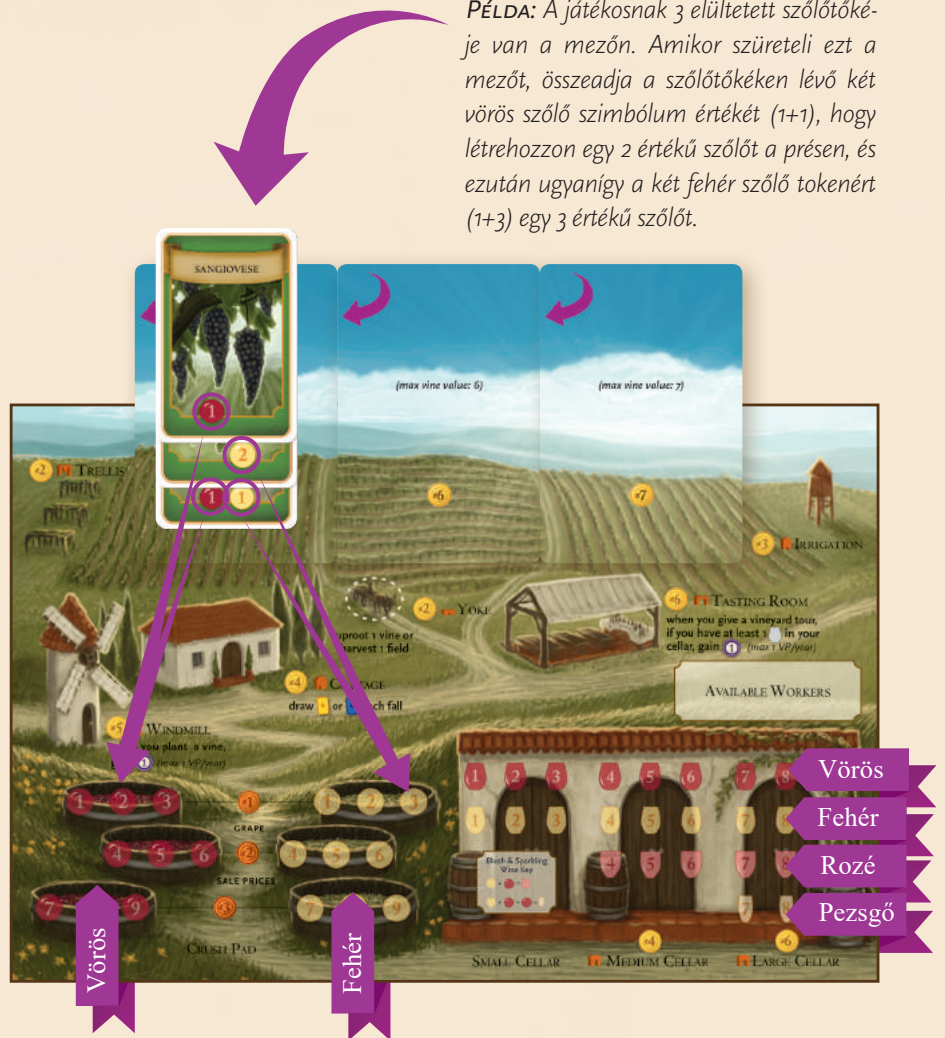
Amikor egy játékos leszüretel egy mezőt, begyűjti a szőlőjelzőket a mezőn lévő szőlőtőkekártyákról.

A mező leszüreteléséhez add össze az összes vörös szőlő ikon értékét, hogy létrehozz 1 vörös szőlő jelzőt, és add össze az összes fehér szőlő ikon értékét, hogy létrehozz 1 fehér szőlő jelzőt a présedbe. A szőlőtőkekártyák ott maradnak a mezőn.

MEGJ. 1: Minden mezőt évente csak egyszer lehet szüretelni.

MEGJ. 2: A présen lévő minden szőlő ikon csak 1 szőlőjelzőt tárolhat. Ha egy szőlőikonon már van szőlőjelző, amikor ugyanolyan értékű szőlőt szüretelsz, tedd a szőlőt a következő alacsonyabb értékű ikonra. Így ha a préseden a 4 értékű fehér szőlő ikon már foglalt amikor egy 4 értékű szőlőt szüretelsz a mezőről, az új jelzőt tedd a 3 értékű fehér ikonra a préseden (ha az szabad, egyébként a 2 értékű ikonra stb.)

PÉLDA: A játékosnak 3 elültetett szőlőtőkéje van a mezőn. Amikor szüreteli ezt a mezőt, összeadja a szőlőtőkéken lévő két vörös szőlő szimbólum értékét (1+1), hogy létrehozzon egy 2 értékű szőlőt a présen, és ezután ugyanígy a két fehér szőlő tokenért (1+3) egy 3 értékű szőlőt.



BORKÉSZÍTÉS

LEGELJEBB 2 BORJELZŐ KÉSZÍTÉSE: A játékosok bort hoznak létre a présben a szőlő borjelzővé alakításával. Alacsony értékű vörös- és fehérborjelzőt lehet készíteni, ha a játékosnak csak kis pincéje van, de a rozé, pezsgó vagy nagyobb értékű bor készítéséhez fejleszteni kell a pincét.

Amikor a játékos több mint 1 borjelzőt hoz létre, a készített borok lehetnek egyformák vagy különböző fajtájúak.

MEGJ. 1: A többlet jelzőket dob el a rozé és pezsgó készítésekor.

MEGJ. 2: A játékosoknak meg kell építeniük a megfelelő pincét, hogy tárolhassanak 3 ill. 6 érték feletti bort, rozét és pezsgót.

MEGJ. 3: A pincében lévő minden szőlő ikon csak 1 borjelzőt tárolhat. Ugyanolyan szabályt követ, mint a "Megj. 2" a 14. lapon.

MEGJ. 4: Miután a pincébe kerültek, a borjelzők már nem kombinálhatók.

MEGJ. 5: A hozzáértő játékosok olyan stratégia alapján készítenek bort, hogy milyen pincéjük van és milyen borrendelések a kezükben. A szőlő a Viticulture korban olyan, mint a bor.

VÖRÖSBOR: Tégy át 1 vörös szőlőjelzőt a megfelelő helyre a pincében. Például, egy 3 értékű vörös szőlőből 3 értékű vörösbor lesz.

FEHÉRBOR: Tégy át 1 fehér szőlőjelzőt a megfelelő helyre a pincében.

ROZÉ: Kombinálj 1 vörös és egy fehér szőlőjelzőt, hogy létrehozz 1 rozéjelzőt, ami a felhasznált szőlőjelzők értékének összegével egyező értékű. Például, egy 1 értékű vörös szőlőből és egy 4 értékű fehér szőlőből egy 5 értékű rozét lehet létrehozni.

PEZSGÓ: Kombinálj 2 vörös és egy fehér szőlőjelzőt, hogy létrehozz 1 pezsgójelzőt, ami a felhasznált szőlőjelzők értékének összegével egyező értékű.



PÉLDA 1: A játékos úgy dönt, hogy készít 2 vörösborjelzőt, de nincs közepes pincéje. Az 1 értékű vörös szőlőből 1 értékű vörösbor, és a 4 értékű vörös szőlőből leértékelve 3 értékű vörösbor lesz.



PÉLDA 2: A játékos úgy dönt, hogy készít egy rozé borjelzőt, ezért kombinál egy vörös és egy fehér szőlőt, hogy létrehozzon egyetlen rozéjelzőt, ami összegzi az értéküket. Csak azért teheti meg, mert van közepes pincéje.

BORRENDELÉS TELJESÍTÉSE

A borrendelés teljesítéséhez tégy egy munkást a “borrendelés teljesítése” akcióra. Léteznek olyan látogatókártyák, amik szintén lehetővé teszik, hogy teljesíts borrendelést.

Válassz és fedj fel egy borrendelést a kezedből! A kártyán látható egy vagy több borjelzőikon számmal. Ezek a borjelzők minimum értékei, amiket el kell dobnod a pincéből, hogy teljesítsd a borrendelést.

Miután eltávolítottad a borjelzőket a játékosabládról, pontokat kapsz és követelés értéket, amint a kártya alján látszódik (mozgasd a jelzőt a követeléssávon), majd dobd el a borrendelést.

Borrendelés egy
2 értékű vörös- és egy
4 értékű fehérborra.

kapott győzelmi pontok

€1 követelés értéke



PÉLDA: BORRENDELÉS TELJESÍTÉSE

Ehhez a borrendeléstől legalább 2 értékű vörösborjelzőre, és 1 legalább 4 értékű fehérborjelzőre van szükség. A rendelés teljesítéséhez a játékos felfedi a borrendelést, és eltávolítja a pincéből 1 legalább 2 értékű vörösborjelzőt, és 1 legalább 4 értékű fehérborjelzőt, kap 3 győzelmi pontot és mozgatja felfelé €1-gyel a követeléssáv-jelzőjét. Ezután a játékos eldobja a borrendelést.

KÖVETELÉSEK

A játékosok a borrendelésekből származó követeléseiket a követeléssávon tartják nyilván. Minden játékos úgy kezdi a játékot, hogy a követeléssáv közepén lévő líra jelre teszi a borosüveg-jelzőjét.

Amikor a játékos teljesít egy borrendelést, mozgatja a követelésjelzőjét a sávon a borrendeléstől feltüntetett líra értékkel. A jelző ott marad a helyén—nem kell visszaállítani.

Az év végén minden játékos kap annyi lírát, amennyit a követeléssávon a borosüveg-jelzője mutat (1 = €1).

A legmagasabb követelésértéknél a játékos €5 - t kaphat. Ha további borrendelést teljesít, a követelésjelző az 5-ös értéken marad.



ÉV VÉGE

MINDEN ÉV VÉGÉN A JÁTEKOSOK ÉRLELIK A SZŐLŐ- ÉS BORJELZŐIKET, ELTÁVOLÍJTÁK A MUNKÁSAIKAT A JÁTÉKTÁBLARÓL, BEGYŰJTIK A KÖVETELÉSEKET, AMIKET A TELJESÍTETT RENDELÉSEKÉRT KAPNAK, ÉS ÁTADJÁK A KEZDŐJÁTEKOS-JELZŐT ÓRAMUTATÓJÁRÁS-IRÁNYBAN.

SZŐLŐ- ÉS BORJELZŐ ÉRLELÉSE:

Növeld az összes szőlő- és borjelző értékét a préseidben és pincédben eggyel (vagyis a 2-es értékű szőlő vagy bor mozog a 3-asra, a 3-as értékű a 4-esre). A bor- és a szőlőjelző értéke legfeljebb 9 lehet.

MEGJ. 1: A borjelző csak akkor érlelhető 3 fölé, ha van közepes pincéd, és 6 fölé, ha van nagy pincéd.

MEGJ. 2: A játékosok nem veszítik el a bor- és szőlőjelzőiket, ha nem tudják érlelni. Például, ha a játékosnak van közepes és nagy pincéje, és 8 és 9 értékű

vörösborjelzője, amikor eljön az ideje, hogy érlelje ezeket a jelzőket, mindkettő marad a helyén.

MUNKÁS VISSZAVÉTELE:

Az összes munkás visszakerül a megfelelő játékoshoz, az ideiglenes munkás pedig az ébredéssávrá.

KÖVETELÉSEK BEGYŰJTÉSE A TELJESÍTETT RENDELÉSEK UTÁN:

A játékosok begyűjtik a követeléssávon elfoglalt helyzetüknek megfelelő lírát (max. €5 évente).

7 FÖLÖTTI KÁRTYÁK ELDOBÁSA:

Az év végén a játékosoknak el kell dobniuk annyi - választásuk szerinti - kártyát, hogy csak 7 maradjon a kezükben.

KEZDŐJÁTEKOSJELZŐ ÁTADÁSA: Adjátok át a kezdőjátékosjelzőt óramutatójárásirányban, és távolítsátok el a kakasjelzőket az ébredéssávról.

MEGJ.: Az új "kezdőjátékos" csak annyit jelent, hogy ő teheti le először a kakasát az ébredéssávrá.



PÉLDA: Szőlő- és borjelzők érlelése közepes pincével.

JÁTÉK VÉGI CÉL ÉS DÖNTETLEN KEZELÉSE

Amikor bármelyik játékos eléri a 20 győzelmi pontot, a játék véget ér az adott év végén (az év végi lépések után).

A legtöbb pontot szerző játékos a győztes. Egyenlőség esetén az alábbiak döntenek (ebben a sorrendben):

1. Legtöbb líra
2. A pincében lévő borok összértéke
3. A présekben lévő szőlők összértéke

BARÁTSÁGOS VARIÁNS

Választható lehetőség alkalmi játékosok részére, hogy egy játékos csak akkor választhatja a bónusz akciómezőt, ha teljesíteni tudja a bónuszt (pl. második nyári látogatókártya kijátszása) vagy ha nincs másik szabad akciómező annál az akciónál. Így a játékosok nem blokkolhatják a bónusz akciómezőket a többi játékos elöl, mint ahogy a 3-6 fős játék normál szabályai lehetővé teszik.

VITICULTURE AUTOMA

A VITICULTURE HIVATALOS SZÓLÓ VARIÁCIÓJA
TERVEZTE: MORTEN MONRAD PEDERSEN

BEVEZETÉS

Időnként nehéz játékosársakat összehozni, de ez nem jelenti azt, hogy nem játszhatasz Viticulture-t. Ez a szabálylap lehetővé teszi, hogy a Viticulture-t egy mesterséges ellenfél ellen játssz, akit "Automa"-nak hívnak.

CÉL

Legyen több győzelmi pontod (GYP), mint Automának a játék végén, ami 7 éven át tart.

ELŐKÉSZÍTÉS

Készítsd elő a saját borászatodat a szokásos módon.

1. Válassz egy játékoszínűt Automának és tedd a GYP jelzőjét a győzelmi pontsáv utolsó mezőjére
2. Tegy 1 üvegjelzőt az ébredéssáv minden sorára.
3. Keverd meg az Automapaklit és tedd az ébredéssáv mellé.
4. Távolítsd el azokat a látogatókártyákat, amik *csak* akkor nyújtanak hasznot, ha egy másik játékos hajt végre akciót. A másik lehetőség, hogy benne hagyod őket a pakliban, és másik kártyát húzol, ha ilyen kártyát húzol.

JÁTÉK MENET

A játék évszokról-évszakra folyik, a 2 fős játék akcimezőinek használatával (minden akcióhelyen a legbaloldalibb mező).

ÉBREDÉSSÁV

Tedd a kakasjelződet a sokasos módon, kivéve, hogy csak oda teheted, ahol van üvegjelző. Távolítsd el az üvegjelzőt, és tedd a játékos táblád mellé. Ezek lesznek a bónuszakció-jelzők.

Megj: A "Szervező" nyári látogatókártya akcijával nem mozgatható a kakasodat a 7. sorba.

AUTOMA KÁRTYÁK

Minden évszak kezdetén, mikor lerakod a munkásodat, először húzz 1 Automa kártyát a pakliból. Ezután tegy 0, 1, 2 vagy 3 Automa munkást az Automa kártya által mutatott, az adott évszakhhoz tartozó akcióhelyekre. A Tuscany kiegészítő bővített táblájával való kompatibilitás érdekében az Automa kártyákon 4 évszakszín van. A Viticulture-ben a sárga és zöld tartozik a nyárhoz, a piros és kék a télhez. Emellett néhány akció a Tuscany kiegészítőhöz tartozik. Ezek meg vannak jelölve egy "T"-vel az Automa kártyákon és figyelmen kívül kell hagyni, ha nem használod az adott kiegészítőt.

Az Automa munkások valójában nem hajtanak végre akciót és nem kapnak bónuszt. Egyszerűen blokkolják az akciómezőket, hogy szimulálják az ellefeledet.

BÓNUSZ AKCIÓJELZŐK:

Valahányszor ébredéssávmezőt választasz az év elején, távolítsd el az üvegjelzőt a mezőről, és tedd a borászat táblád mellé. Összegyűjtheted ezeket a jelzőket évről-évre. Körönként elkölthetsz ezek közül a jelzők közül minden körben, amikor leraksz 1 munkást a táblára. Dobj el egy bónusz akciójelzőt és az akció végrehajtása mellett megkapod az akció bónuszát is. Ha megteszed, az akciót és a bónuszt tetszés szerinti sorrendben hajthatod végre.



ÉV VÉGE

A szokásos év végi rendrakás mellett, szedd le az összes Automa munkást a tábláról.

JÁTÉK VÉGE ÉS GYŐZELEM

A játék befejeződik a 7. év végén. Akkor nyersz, ha a GYP jelződ meghaladja az Automa GYP jelzője. Ha ugyanott vagy döntetlen, ha az Automa van előrébb, veszítettél.

PÉLDA














Ha ezt a kártyát húzod a nyáron, tegy Automa munkást a "Húzz  -t", "Építs egy épületet" és az "Ültess  -t" akciókra ebben a sorrendben (a sorrend csak akkor számít, ha nehéz vagy nagyon nehéz fokozatban játszol). Ha télen húzod, tegy egyet a "Készíts legfeljebb két borjelzőt" akcióra



KAMPÁNY JÁTÉK

Játszhatod a játékot kampány módban is, hogy változatosságot és kihívást adj hozzá. A kampány mód 8 kihívást tartalmaz, és mindegyikben le kell győzned az Automát, hogy teljesítsd a kampányt. Valahányszor veszítesz, kezd újra ugyanazt a kihívást, és annyi bónusz akciójelzővel kezdj a kezdedben, ahányszor veszítettél egyhuzamban.

A pontszámod megegyezik a kampány teljesítéséhez szükséges játékok számával (a kevesebb a jobb). Minden kampánykihívást úgy játssz, mint a normál játékot, az alábbi apró csavarral a játékszabályban. A 8 kihívást az alábbi sorrendben játszd le:


1. Nem kapsz Mamakártyát, helyette válassz 3 tetszőleges  -t, és ültess el őket az előkészítés részeként. Az épület előfeltételeket hagyd figyelembe ennél a 3  -nál. Keverd újra a  paklit a választás után.
2. Nem lehet több, mint 2  -d (nem számítva a  -t és  -t). Használd a középső akciómezőt a bal szélső helyett, kivéve, ha a nagy munkást rakod egy elfoglalt akcióhelyre. Nem használhatsz bónusz akciójelzőt.
3. Legyen 6 munkásod a 3. év végére, vagy elveszetteted a játékot.
4. Kezdj  -tal. Amikor szüret akciót hajtasz végre, akár 3 mezőről is szüretelhesz.
5. Nem használhatsz bónuszjelzőt. Játssz 8 évet, ahol minden évben tetszés szerinti sort választhatsz az ébredéssávon.
6. Nem kapsz GYP-okat a játék során. Ehelyett a játék végén  -t kapsz minden borért ami a nagy pincédben van, és  -t minden borért, ami a közepes pincédben van. Ha az agresszív variációt játszod, kihagyhatod a kampánynak ezt a részét.
7. Kezdj  -tal és  -sel.
8. Nem teljesítesz  -t (beleértve a látogatókártyán keresztüli teljesítést). A borkártyák más módon adhatnak GYP-ot. Ha olyan Mamakártyát húzol, ami  -t ad, húzz másik kártyát helyette.

NEHÉZSÉG BEÁLLÍTÁSA

NEHÉZSÉG SZINTEK


Az Automa ellen 5 különböző nehézségi szinten játszhatsz:

NAGYON KÖNNYŰ: Adj egy 8. évet a játékhoz. Ebben a 8. évben bármelyik ébredéssávot választhatod és kapsz egy bónuszjelzőt.

KÖNNYŰ: Kezdj  -tal.

NORMÁL: A fent leírt szabályok szerint

NEHÉZ: Addig húzz Automa kártyát, amíg az Automa legalább 2 munkást tesz az aktuális évszakban. Helyezd le az összes munkást, amik az extra kártyákon vannak, de ne rakj olyan akcióhelyre, ahol már van egy munkás. Ha az Automa lerakta a hat munkását, ne tégy le többet. Ha kifutsz az Automa kártyákból, keverd újra a paklit.

NAGYON NEHÉZ: Ugyanaz, mint a nehéz, de az Automa  -tal kezd.

AGRESSZÍV VARIÁNS

Ha nagyobb feszültséget szeretnél adni a játékhoz, adj minden évben az Automának győzelmi pontokat, és ha nem állsz az év végén előtte, azonnal veszítesz.

Ezt az "agresszív variánst" játszhatod a könnyű, normál és nehéz szinten. Minden év elején tedd az Automa GYP-jelzőjét a GYP sáv lenti táblázatban megadott helyre, és az év végén légy ez a szám előtt.

Év	1	2	3	4	5	6	7
	-1	0	1	4	8	13	20



TERVEZŐ
Morten Monrad Pedersen

FEJLESZTŐK
José M López-Cepero
Todd Schoening
Christopher Jerome Smith
Jamey Stegmaier
David Studley

JÁTÉKTESZTELŐK
John Baker Joshua
Dumont Wil
Gerken
Mike Hatke Roslyn
M. Jordan Darren
Kumasawa Gordon
Pueschner
Brad Warren

Frank J. Wojcik
Kerstin Weiß
James Cartwright
Kevin L. Kitchens
Stathi Panayi
Adrian Sperling
Björn Franke

SZÓSZEDET

AKCIÓMEZŐ: Pontozott vonalú ovális hely, ahova egy munkás helyezhető. A munkásokat csak az aktuális évszakra lehet letenni, és minden munkás évente egyszer tehető le. Néhány akciómező privát— ezeket a játékosabládon vagy a felépített épületeiden vannak. Csak a saját privát akciómeződre tehetsz munkást.

BÓNUSZ: Extra haszon, ami az akciómező belsejében van feltüntetve. Letehetsz munkást a bónusz akciómezőre, ha nem tudod kihasználni (az akció kötelező, a bónusz nem). Az akció és a bónusz végrehajtásának sorrendjét Te döntöd el.

BORKÉSZÍTÉS: A préseken lévő szőlő felhasználásával készíts 2 borjelzőt (a két jelző típusa lehet eltérő). Nem kombinálhatsz két azonos típusú szőlőt, hogy egy ugyanolyan fajta bort készíts—1 vörös szőlőből 1 ugyanolyan értékű vörösborjelző lesz (ill. csökkentett értékű, ha nincs hely a pincéd-ben). A rozé készítéséhez kombinálj 1 vörös szőlőjelzőt és 1 fehér szőlőjelzőt—add össze a két jelző értékét, hogy meghatározd a rozé értékét (legalább 4 legyen). A pezsgő készítéséhez kombinálj 2 vörös szőlőjelzőt és 1 fehér szőlőjelzőt— add össze a három jelző értékét, hogy meghatározd a pezsgő értékét (legalább 7 legyen).

BOR ÉS SZŐLŐ ÉRLELÉSE: Növeld az összes szőlőjelző értékét a préseid-ben, és a borjelzőid értékét a pincéd-ben. A borjelzők nem kerülhetnek olyan pincébe, amit még nem építettél fel.

ÉBREDÉSSÁV: Az ébredéssáv tetején lévő játékos hajtja végre az első kört (vagyis letesz egy munkás vagy passzol) minden évszakban, a többi játékos pedig ébredéssorrendben követi. Az ébredéssorrend az egész évben megmarad. Használj-
tok az ébredéssorrendet, ha a játékosok-nak sorban kell döntést hozniuk (pl. kártyahúzás ősszel vagy döntéshozatal egy interaktív látogatókártya alapján)

NAGY MUNKÁS: A nagy munkás olyan, mint a normál munkás, de akkor is helyezhető akcióhelyre, ha az tele van (ez a képesség csak a táblán használható). Az egyetlen módja, hogy nagy munkás bónuszt kapjon, hogyha a bónusz akciómezőre kerül.

IDEIGLENES MUNKÁS: Az a játékos, aki az ébredéssáv legalsó sorát választja, megkapja a szürke ideiglenes munkást arra az évre. Az ideiglenes munkást a játékos munkásának kell tekinteni az aktuális év hátralévő részét illetően, beleértve az összes “munkásod” és “normál munkásod” hivatkozást. Amikor az év végén elveszed a munkásokat vedd el az ideiglenes munkást, és tedd vissza az ébredéssávra.

KERESKEDÉS: A játékosok között nincs kereskedés a Viticulture-ben.

KIIRTÁS: Az olyan akció, amit az Igád használatával vagy néhány látogatókártyával hajthatsz végre. Válassz egy elültetett szőlőtőkekártyát a borászattábládon, és vedd vissza a kezzedbe.

LÁTOGATÓKÁRTYA KIJÁTSZÁSA: Válassz egy látogatókártyát a kezedből, fizess ki a költségét (ha van), hajtsd be a hasznát (teljesen ki kell fizetned, és teljesen be kell gyűjtened a hasznát), és tedd le képpel felfelé a dobópaklira.

SZŐLŐJELZŐK PRÉSEKRE VAGY BORJELZŐK PINCÉBE HELYEZÉSE: Néhány látogatókártya vagy speciális munkás lehetővé teszi, hogy “lerakj” megadott típusú jelzőt a borászattáblára. Ez teljesen más, mint a szőlőtőkék “szüretelése” (szőlőjelzők szerzése) vagy a borjelzők készítése (szőlőjelző mozgatása a pincédbe). Amikor “leraksz” egy szőlő- vagy borjelzőt, az olyan, mintha vásárolnál szőlőt vagy bort kívülről. Ilyenkor végy el egy üvegjelzőt, és tedd le közvetlenül a présekre (szőlő) vagy pincédre (bor).

SZÜRET: Válassz egy mezőt a borászattábládon, ahol még nem szüreteltél ebben az évben (minden mezőn évente egyszer lehet szüretelni). Add össze a vörös szőlőtőkék értékét ezen a mezőn, és tégy egy szőlőjelzőt ennek az értéknek megfelelő helyre a présen. Ezután tégy ugyanígy a fehér szőlőtőkékkel is. A szőlőtőkék ott maradnak a mezőn. (csak egyszerűen leszakítod a szőlőt a tőkéről).

STONEMAIER
GAMES

WWW.STONEMAIERGAMES.COM