

BONE A VIDA MAS MELHOR É O VINHO

VINHOS

W grze Vinhos (słowo z j. portugalskiego oznaczające "Wina") wcielicie się w rolę portugalskich producentów wina. Musicie zademonstrować swoje umiejętności w promowaniu marki, budowaniu dobrej reputacji i zdobywaniu prestiżu w kraju i za granicą.

Macie 6 lat, aby rozwinąć swoją firmę budując Posiadłości w różnych regionach Portugalii, wznosząc Winiarnie i kupując Winnice.

Wykwalifikowani enolodzy pomogą Wam podnieść jakość wina, natomiast najlepsi Koneserzy Win ocenią smak, aromat, wygląd i zawartość alkoholu w Waszych winach na Portugalskich Targach Wina "Feira Nacional do Vinho Português".

Każdy rok rozpoczyna się od prognozy warunków pogodowych i kończy się produkcją wina.

Dobre pogoda pozwala produkować wyjątkowe roczniki wina o wysokiej jakości, a pochmurna pogoda czy też ulewne deszcze mają katastrofalne skutki: rozszerzanie Posiadłości to jedyna droga na zrównoważenie negatywnych efektów.

Wraz z upływem lat wartość wina wzrasta, ale tylko jeśli jest przechowywane w odpowiednich piwnicach, które najpierw trzeba wybudować.

Sprzedając swoje wina portugalskim lokalom, takim jak Casa

de Fados, Hotel i Enoteca, można ugruntować pozycję swojej firmy i zabezpieczyć fundusze na jej rozwój, a także zapewnić wynagrodzenie enologom. Jednak jak każdy wie za pieniądze nie kupi się prestiżu.

Aby zapewnić sobie dobrą reputację na międzynarodowych rynkach trzeba spełniać wymagania różnych krajów konsekwentnie eksportując wysokiej jakości wina.

Regularnie odbywają się Portugalskie Targi Wina. Wybranie najlepszego wina pod kątem jego wartości i cech ma duży wpływ na prestiż Waszych firm!

Trzech wpływowych managerów, pasjonatów wina jest bardzo zainteresowanych winami, które będą prezentowane podczas targów i oferują Wam wiele korzyści, ale tylko wtedy gdy dane wino spełni ich wysokie wymagania.

To do Was należy decyzja kiedy jest najlepszy czas ogłoszenia, jakie wino macie zamiar zaprezentować podczas Targów.

Wcześniejsze ogłoszenie pozwoli Wam od razu cieszyć się z otrzymanych korzyści jeśli natomiast poczekacie do ostatniej chwili rosną szanse, że zaprezentujecie wino o nadzwyczajnych walorach, a także z pewnością będziecie wiedzieć jakie cechy wina są najbardziej pożądane.

Zwycięża Gracz, który na końcu gry będzie miał najwięcej Punktów Zwycięstwa.

Zawartość

Przed rozpoczęciem pierwszej gry należy usunąć z wyprasek wszystkie Banknoty, Znaczniki Cedi i Winobrania, Żetony Piwnic, Winiarni, Winnic, Wina, Wina Porto, Koneserów Win i Targów.

- 1 Plansza
 - 4 Plansze Graczy
 - 9 Żetonów Winobrania
 - 96 Żetonów Wina
 - 16 Żetonów Winiarni
 - 32 Żetony Winnic
 - 9 Żetonów Piwnic
 - 6 Żetonów Wina Porto
 - 24 Żetony Koneserów Win
- Przód Tył
- Strona Czerwonego Wina Strona Białego Wina
- Strona Kosztu Strona Regionu
- Przód Tył

- 36 Banknotów (6 po 5,000 Bagos, 12 po 2,000 Bagos i 18 po 1,000 Bagos)
- 1 Znacznik Rundy/Podatków (cylinder w naturalnym kolorze)
- 8 Enologów (pionki naturalnego koloru)
- 4 Znaczniki Akcji (cylindry w 4 kolorach Graczy: 1 żółty, 1 czerwony, 1 niebieski, 1 fioletowy)
- 32 Beczki w 4 kolorach Graczy (8 żółtych, 8 czerwonych, 8 niebieskich, 8 fioletowych)
- 36 Dysków w 4 kolorach Graczy (9 żółtych, 9 czerwonych, 9 niebieskich, 9 fioletowych)
- 15 Kostek Renomy Regionu (naturalny kolor)
- 4 Znaczniki Cech (Smak, Aromat, Wygląd, Zawartość Alkoholu)
- 12 Żetonów Targów w 4 kolorach Graczy (3 żółte, 3 czerwone, 3 niebieskie, 3 fioletowe)

Obrazek przedstawia przygotowanie do gry dla 4 graczy.

1. Planszę należy rozłożyć na środku stołu.

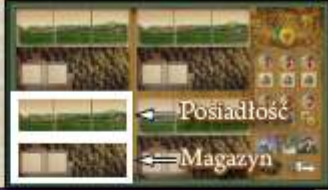
2. Każdy gracz wybiera kolor (żółty, czerwony, fioletowy lub niebieski) i kładzie przed sobą następujące elementy (*), tak aby utworzyć swoją rezerwę:

- 8 Beczek wybranego koloru
- 9 Dysków wybranego koloru
- 1 Znacznik Akcji wybranego koloru
- 3 Żetony Targów wybranego koloru
- 1 Planszę Gracza



Każda Plansza Gracza przedstawia:

4 Posiadłości (każda Posiadłość ma 3 pola) i odpowiednio 4 Magazyny (każdy ma 2 pola).



Winnice i Kostki Renomy Regionu

12.1 Kostki Renomy Regionu należy położyć na planszy tworząc ogólną rezerwę.

12.2 Żetony Winnic należy podzielić według cyfr znajdujących się w lewym górnym rogu żetonu (które oznaczają region Winnic), tworząc 8 stosów, każdy z nich należy potasować i położyć na odpowiednich polach regionu odsłoniętą stroną z Kosztem. Żetony Wina Porto należy położyć na polu Douro.

W grze 4-osobowej, korzysta się z 8 Regionów, w 3-osobowej z 7 Regionów, w 2-osobowej z 6 Regionów. (Przy 2 lub 3 Graczach, należy losowo wybrać Region(y), które będą odrzucone i odłożyć je razem z nieużywanymi Żetonami Winnic do pudełka. Sugestia: w 1 rozgrywce 3-osobowej najlepiej usunąć z gry Żetony Algarve, przy 2 Graczach najlepiej usunąć Żetony Algarve i Setúbal).

12.3 Każdy Gracz kupuje wybraną przez siebie 1 Winnicę i otrzymuje odpowiadający jej Żeton Wina.

Uwaga: Każdy region ma inną charakterystykę (ich opisy znajdują się na końcu tej instrukcji).

Gracz musi:

- wybrać 1 region,
- dobrać pierwszy z góry Żeton Winnicy z tego regionu,
- zapłacić (gotówką) cenę pokazaną na Stronie Kosztu,
- położyć wybrany Żeton Winnicy odsłoniętą Stroną Regionu na swojej Planszy Gracza,
- położyć 1 ze swoich dysków na planszy w wybranym Kole Regionu na mapie,
- położyć 1 Kostkę Renomy Regionu (z ogólnej rezerwy) na planszy na pustym Polu Kostki wybranego okienka Regionu,
- dobrać Żeton Wina o wartości 2 (dla Żetonów Wina Lisboa i Douro, zobacz charakterystyki regionów),
- położyć go na swojej Planszy Gracza na 1 wolnym magazynie po lewej poniżej Winnicy (dla Dao, zobacz charakterystykę regionu) stroną "Czerwone Wino" lub "Białe Wino" zależnie od koloru przedstawionego w prawym górnym rogu Żetonu Winnicy.

Uwaga: więcej niż 1 Gracz może wybrać ten sam region.



Jeśli wgrze uczestniczy mniej niż 4 graczy należy odłożyć wszystkie niewykorzystane elementy i Plansze Graczy do pudełka.

Punkty Zwycięstwa

3. Każdy Gracz umieszcza swój Znacznik Punktacji (1 ze swoich dysków) na polu «0» (zero) na Torze Punktacji.

Podczas gry za każdym razem kiedy Gracz zdobędzie Punkty Zwycięstwa, będzie przesuwal odpowiednio swój Znacznik Punktacji.

Jeśli symbol PZ na planszy ma kolor kości słoniowej Gracz otrzymuje te Punkty Zwycięstwa na końcu gry.



Koneserzy Win, Piwnice, Winnice

11.1 Żetony Koneserów Win należy podzielić według przedstawionych cech (Smak, Wygląd, Aromat lub Zawartość Alkoholu), tworząc 4 stosy, które należy potasować i położyć odsłonięte na odpowiednich polach na planszy.

11.2 Żetony Piwnic należy położyć na planszy (w grze 4-osobowej, korzysta się z 9 Piwnic; przy 3 Graczach z 7 Piwnic; przy 2 Graczach z 5 Piwnic.) Nie używane Piwnice należy odłożyć do pudełka.

11.3 Żetony Winiarni należy położyć na planszy (w grze 4-osobowej, korzysta się z 16 Winiarni; przy 3 Graczach z 12 Winiarni; przy 2 Graczach z 8 Winiarni). Nie używane Winiarnie należy odłożyć do pudełka.

Żetony winobrania i kolejność Graczy

4.1 Należy odłożyć na bok Żeton Winobrania «0» (zero) i potasować pozostałe Żetony Winobrania i położyć je odkryte tworząc stos na odpowiednim polu na planszy. Odsonięty żeton 0 należy położyć na górze tego stosu. Pierwszym Żetonem Winobrania jest zawsze żeton 0.

4.2 Losowo należy ustalić wstępną kolejność graczy. Każdy Gracz umieszcza swój Znacznik Kolejności (1 ze swoich dysków) na odpowiednim polu na obszarze Kolejność Graczy.

Przykład: **Czerwony** jest pierwszym graczem, **Fioletowy** drugim, **Niebieski** trzecim i **Żółty** czwartym.

Żetony Wina

5. Wszystkie Żetony Wina należy położyć obok planszy tworząc ogólną rezerwę.



Portugalskie Targi Wina

W trakcie Targów Wina (Feira Nacional do Vinho Português) Gracze zdobywają Punkty Targów zależne od cech (Smak, Aromat, Wygląd i zawartość Alkoholu) w prezentowanych winach.

6.1 Należy położyć po 1 Znaczniku Cech na lewym polu w każdym wierszu. Podczas gry pozycja Znacznika będzie oznaczała wartość Cech

6.2 Każdy Gracz umieszcza swój Znacznik Punktacji Targów (1 ze swoich dysków) ponad tym symbolem na Torze Punktacji Targów.



Podczas gry, zawsze kiedy Gracz zdobywa Punkty Targów, przesuwa on swój Znacznik Punktów Targów.

Banco do Vinho i Tor Inwestycji

Każdy gracz posiada otwarty rachunek bankowy w Banco do Vinho gdzie będzie gromadził pieniądze ze sprzedaży wina i z którego będzie wypłacał wynagrodzenie swoim enologom. Stan konta będzie na bieżąco zmieniał zależnie od dokonanych inwestycji i zysków lub strat.

7. Każdy Gracz umieszcza

- swój Znacznik Konta Bankowego (1 ze swoich dysków) na polu 5 Konta Bankowego i
- swój Znacznik Inwestycji (1 ze swoich dysków) na polu "+1" Toru Inwestycji.

Kiedy Gracze stracą lub zyskają pieniądze na swoim koncie bankowym należy przesunąć Znacznik Konta Bankowego odpowiednio do przodu lub tyłu (1 pole = 1,000 Bagos). Kiedy gracz dokonuje inwestycji lub zbycia, odpowiednio przesuwa swój Znacznik Inwestycji do góry lub w dół.

Banknoty

8. Wszystkie zakupy są dokonywane w gotówce. (Banknoty).

Pierwszy Gracz otrzymuje 11,000 Bagos

- drugi Gracz otrzymuje 11,000 Bagos (12,000 Bagos w grze 2-osobowej)
- trzeci Gracz otrzymuje 12,000 Bagos
- czwarty Gracz otrzymuje 12,000 Bagos

Gracze kładą swoje Bagos przed sobą tworząc w ten sposób swoją rezerwę. Pozostałe pieniądze należy położyć obok planszy tworząc ogólną rezerwę.



Enolodzy

9. Enologów należy położyć na planszy.

Obszar Akcji i Tor Rund

10.1 Każdy Gracz kładzie swój Znacznik Akcji na centralnym polu na Obszarze Akcji.

10.2 Znacznik Rundy/Podatków należy położyć na polu w lewym górnym rogu Toru Rund.

Runda gry

Gra trwa 6 rund co odpowiada 6 latom.

Znacznik Rundy/Podatków oznacza mijające lata i różne etapy każdego roku.



W czasie każdej rundy należy wykonać następujące etapy (zawsze w tej samej kolejności):



Początek Rundy

Każdy Rok zaczyna się od prognozy pogody na bieżący rok.



Wybór Akcji

Każdego Roku gracz musi wykonać 2 Akcje spośród 9 dostępnych.

Może kupić winnice, budować winiarnie, zatrudniać Enologów, budować piwnice, sprzedawać lub eksportować produkowane wino, zarządzać przychodami ze sprzedaży, zatrudnić Konesera Win, spasować lub ogłosić, które wina zamierza przedstawić na nadchodzących targach. Może on również skorzystać z korzyści oferowanych przez 3 Managerów.



Utrzymanie

Gracze muszą obliczyć korzyści lub straty płynące z ich inwestycji i zapłacić pensję enologom.



Produkcja

Gracze otrzymują 1 Żeton Wina za każdą Posiadłość na Planszy Gracza, w której znajduje się co najmniej 1 Winnica i umieszcza go na pierwszym od lewej polu powiązanej Piwnicy lub Magazynu. Każdego roku, żetony wina poruszają się 1 pole w prawo co oznacza ich starzenie się.

Kolor Wina zależy od koloru Winnicy, podczas gdy jego Wartość produkcji zależy od liczby Winnic, Winiarni i Enologów w Posiadłości, a także od warunków pogodowych w bieżącym roku.



Targi Wina (tylko 3, 5, i 6 rok)

Na końcu 3, 5, i 6 roku odbywają się Targi Wina. Każdy Gracz musi zaprezentować tylko 1 wino na każdym Targach. Aby zdobyć Punkty Targowe można zagrać Żetony Koneserów Win. Im wyższa wartość wina, które Gracz zaprezentował, tym wyższą liczbę Żetonów może on zagrać.



Dostępne Akcje

Winnice	Piwnice	Winiarnie
Koneserzy Win	Pasowanie/ Informacja Prasowa	Enolodzy
Eksport	Sprzedaż	Bank

PRZYKŁAD: Etap Produkcji

Czerwony wyprodukował białe wino "3". Kładzie Żeton na pierwszym od lewej polu w odpowiednim magazynie.



Pole Magazynu



Fioletowy wyprodukował czerwone wino "2". Kładzie

Piwnica

Żeton na pierwszym od lewej polu w odpowiedniej Piwnicy.

Początek Rundy

Na początku każdego roku za wyjątkiem 1 (1 Rok rozpoczyna się od etapu podejmowania akcji) Gracze muszą:

- odrzuć Żeton Winobrania poprzedniego roku i odwrócić pierwszy z góry Żeton Winobrania ze stosu. Cyfra w lewym dolnym roku (od +2 do -2) oznacza warunki pogodowe w bieżącym roku. Warunki pogodowe będą miały wpływ na produkcję win na koniec bieżącego roku. Żetonem Winobrania na pierwszy rok jest Żeton "0" położony podczas przygotowania gry. Każda gra będzie inna zależnie od kolejności żetonów winobrania. Gracze muszą wziąć pod uwagę warunki pogodowe podczas planowania swojej strategii.
- Znacznik Cech należy przesunąć w prawo o 1/2/3 pola, tak jak jest to zaznaczone na Żetonie Winobrania. Jeśli znacznik Cech osiągnie najbardziej wysunięte na prawo pole nie można go już więcej przesunąć. **Uwaga: podczas gry znacznik Cech nigdy nie wróci na pole zero.** Żaden Znacznik Cech nie będzie poruszany na początku pierwszego Roku.



Na początku 4 i 6 roku, każdy Gracz, który ma przed sobą zasłonięty jakikolwiek Żeton Konesera Win, odsłania go.

PRZYKŁAD: 4 rok.

Żeton Winobrania zapowiada zły rok (każda produkcja będzie warta o 1 punkt mniej).



Cecha Wygląd wzrośnie 3 razy i Smak 2 razy.

Znacznik Wygląd należy przesunąć o 3 pola w prawo i Znacznik Smak o 2 pola w prawo.



Żółty Gracz ma przed sobą zasłonięty 2 Żetony Koneserów Win. Odsłania je.

Wybór Akcji

Ten etap dzieli się na 2 Fazy.



FAZA 1:
Znacznik Rundy/Podatków należy położyć na polu „1” bieżącego roku oznaczając rozpoczęcie Fazy 1.

Zaczynając od pierwszego Gracza i kontynuując według kolejności pokazanej na obszarze „Kolejności Gracza”, każdy Gracz musi:

- poruszyć swój Znacznik Akcji,
- umieścić go na polu reprezentującym Akcję, którą chce wykonać i
- wykonać odpowiednią Akcję.

ZASADY PORUSZANIA:

- Jeśli Gracz nie chce lub nie może podjąć żadnej akcji, musi przesunąć swój Znacznik Akcji na pole **Pasowania/Informacji Prasowej** i spasować.
- Jeśli Gracz przesuwa swój Znacznik Akcji na sąsiednie pole (prostopadle lub ukośnie), nie ponosi żadnych kosztów.



Jeśli jednak poruszy swój Znacznik Akcji na niesąsiadujące pole, musi zapłacić 1,000 Bagos (gotówką) do ogólnej rezerwy.

Czerwony może poruszyć swój Znacznik Akcji za darmo na jedno z pól oznaczonych przez czerwone strzałki. W innym przypadku musi zapłacić 1,000 Bagos (gotówką) do ogólnej rezerwy.

- Gracz musi zapłacić 1,000 Bagos (gotówką) każdemu z Graczy, którzy zajmują wybrane pole.
- Gracz musi zapłacić 1,000 Bagos (gotówką) do ogólnej rezerwy jeśli na wybranym polu jest Znacznik Rundy/Podatków.



Jeśli **Czerwony** przesunie Znacznik Akcji na to pole musi zapłacić 1,000 Bagos (gotówką) **Fioletowemu** i 1,000 Bagos (gotówką) do ogólnej rezerwy.

Uwaga: Zawsze trzeba poruszyć się na inne pole. Gracz nie może więc wykonać tej samej akcji dwa razy z rzędu.

Aby położyć swój Znacznik Akcji na jednym z pól, Gracz musi: być w stanie wykonać i zapłacić za tę Akcję, mieć wystarczająco dużo gotówki, żeby zapłacić za ruch na niesąsiadujące ze sobą pola, zapłacić Graczowi, który ma Znacznik na wybranym polu, a także należy zapłacić należne podatki.

Wyjątki:

- Przesunięcie Znacznika Akcji na pole **Pasowania/Informacji Prasowej** zawsze jest darmowe, nawet jeśli są tam Znaczniki innych Graczy;
- Jeśli Znacznik Akcji Gracza jest już na polu **Pasowania/Informacji Prasowej** i Gracz nie ma możliwości wykonania żadnej innej Akcji, wówczas zostaje na polu **Pasowania/Informacji Prasowej** i nie porusza swojego Znacznika.

KOLEJNOŚĆ GRY:

Gracz kładąc Znacznik Akcji na polu **Pasowania/Informacji Prasowej**, porusza Znacznik Kolejności z górnej linii na dolną linię w strefie „Kolejność Graczy” i kładzie go na wybranym pustym Polu Kolejności (1 Znacznik Kolejności może zajmować 1 pole Kolejności).



Puste Pole Kolejności



FAZA 2:
Kiedy wszyscy Gracze wykonają swój pierwszy ruch, należy położyć Znacznik Rundy/Podatków na sąsiednim polu „2”, oznaczając w ten sposób rozpoczęcie Fazy 2.

Jeśli to konieczne, należy zmienić kolejność gry zmieniając pozycję Znaczników Kolejności położonych w dolnej linii. Znaczniki Kolejności, które nadal są w górnej linii trzeba odpowiednio przesunąć.



Rozpoczynając od Pierwszego Gracza i idąc według kolejności pokazanej na obszarze „Kolejność Graczy”, każdy Gracz **musi jeszcze raz** (według zasad Fazy 1) przesunąć swój Znacznik Akcji, kładąc go na polu przedstawiającym Akcję, którą chce wykonać i ją wykonać. **Na końcu Fazy 2 jeśli to konieczne, należy zmienić ponownie kolejność gry.**



PRZYKŁAD: 4 rok Etap Wykonywania Akcji, Faza 1 Gracze kładą Znacznik Rundy/Podatków na polu pierwszym 4 roku.

Czerwony (pierwszy Gracz) przesuwa swój Znacznik Akcji z pola Eksport na pole **Koneserów Win**.

Wybrane pole sąsiaduje z poprzednim, także nie musi płacić za ruch; jednakże, Znacznik Rundy/Podatków jest aktualnie na polu **Koneserów Win**, tak więc musi zapłacić 1,000 Bagos do ogólnej rezerwy. Wykonuje Akcję **Koneserów Win**.



Fioletowy przesuwa Znacznik Akcji z pola **Enologów** na pole **Pasowania/Informacji Prasowej**.



Chce być pierwszy, więc przesuwa swój Znacznik Kolejności na pierwsze pole dolnej linii. Pasuje i nie podejmuje żadnych akcji.

Niebieski przesuwa swój Znacznik Akcji z pola **Piwnic** na pole **Pasowania/Informacji Prasowej**.

Chce być ostatni więc, przesuwa swój Znacznik Kolejności na ostatnie pole dolnej linii.

Nie płaci nic **Fioletowemu**, ponieważ akcja **Pasowania/Informacji Prasowej** jest darmowa.



Wykonuje Akcję **Pasowania/Informacji Prasowej**.

Żółty przesuwa swój Znacznik Akcji z pola **Banku** na pole **Koneserów Win**.



Wybrane pole nie sąsiaduje z aktualnym polem.

Znaczniki

Czerwonego i

Rundy/Podatków są na polu **Koneserów Win**.

Żółty musi zatem zapłacić 2,000 Bagos do ogólnej rezerwy i 1,000 Bagos **Czerwonemu**. Wykonuje Akcję **Koneserów Win**.



Znacznik Rundy/Podatków należy przesunąć na sąsiednie pole „2”.

W Fazy 2 obowiązuje następująca kolejność gry:
Fioletowy, Czerwony, Żółty, Niebieski.



DOSTĘPNE AKCJE: Winnice, Winiarnie, Enolodzy, Piwnice, Sprzedaż, Eksport, Bank, Koneserzy Win, Pasowanie/Informacja Prasowa

UWAGA: WSZYSTKIE KOMPONENTY MAJĄ OGRANICZONĄ ILOŚĆ I MOGĄ SIĘ SKOŃCZYĆ W TRAKCIE GRY.

JEDYNYMI WYJĄTKAMI SĄ:

Banknoty - jest mało prawdopodobne, że zabraknie gotówki. Gracze mogą zapisywać transakcje gotówkowe na kartce papieru.

Zetony Wina - jest mało prawdopodobne, że zabraknie Zetonów o określonej wartości. Gracze mogą użyć różnych Zetonów, które dodane dadzą odpowiednią wartość (jeśli to nie jest możliwe, Gracze mogą użyć substytutu swojego wyboru).

WSZYSTKIE ZASOBY GRACZE MUSZĄ POŁOŻYĆ PRZED SOBĄ TAK, ABY BYŁY WIDOCZNE DLA INNYCH GRACZY.



WINNICE

Gracz, wykonując tę Akcję **musi kupić Winnicę w przynajmniej jednym regionie Portugalii, ale nie może kupić więcej niż 1 Winnicę w każdym regionie jedną akcją.**

Dla każdego wybranego regionu Gracz musi:

- dobrać pierwszy z góry Zeton Winnicy ze stosu,
- zapłacić (gotówką) cenę pokazaną na stronie Kosztu,
- umieścić tą Winnicę odsłoniętą stroną Regionu na swojej Planszy Gracza **na pustym polu wybranej Posiadłości.** Tylko 1 Zeton (Winnicy lub Winiarni) może zajmować pojedyncze pole w Posiadłości. W 1 Posiadłości Winnice muszą pochodzić z tego **samego regionu i produkować wino w tym samym kolorze (Białe lub Czerwone).** Dla każdego Regionu są po 2 Białe Winnice i 2 Czerwone, tak więc w każdej Posiadłości mogą być maksymalnie 2 Winnice.

Jeśli jest to pierwsza Winnica w Posiadłości, Gracz musi położyć 1 ze swoich dysków (ze swojej rezerwy) na planszy w wybranym kole regionu na mapie. Dyski pomagają zorientować się, którzy Gracze mają Posiadłość w danym regionie.

Jeśli jest to druga Winnica w Posiadłości, nie trzeba kłaść dysku. Są 4 Posiadłości (każda Posiadłość ma 3 pola) na każdej Planszy Gracza, więc każdy Gracz może mieć na mapie maksymalnie 4 dyski.

- jeśli to możliwe, należy położyć 1 Kostkę Renomy Regionu (z ogólnej rezerwy) na 1 pustym Polu Kostki na wybranym okienku Regionu.

Gracz nie może kupić 2 Winnic w tym samym regionie jedną akcją Winnicy.

Nie ma limitu posiadłości jakie mogą mieć Gracze (i w związku z tym dysków) w tym samym regionie. Gracz może mieć więcej niż 1 Posiadłość (i w związku z tym więcej niż 1 dysk) w tym samym regionie.

Charakterystyki regionów są opisane na końcu tej instrukcji.



WINIARNIE

Gracz, wykonując tę Akcję **musi zbudować 1 lub 2 Winiarnie.**

Za każdą Winiarnię Gracz **musi:**

- zapłacić 3,000 Bagos (gotówką),
- wziąć 1 Zeton Winiarni z planszy,
- położyć go na swojej Planszy Gracza **na dowolnym pustym polu Posiadłości.** Tylko 1 Zeton (Winnicy lub Winiarni) może zajmować 1 puste pole Posiadłości. W każdej Posiadłości mogą być maksymalnie 2 Winiarnie
- jeśli to możliwe, należy położyć 1 Kostkę Renomy Regionu (z ogólnej rezerwy). Jeśli Posiadłość ma już Winnicę w Regionie, Kostkę Renomy należy położyć na pustym Polu Kostki w tym Regionie; w innym wypadku, kostkę należy położyć na Winiarni dopóki Posiadłość nie zostanie powiązana z regionem. W tym momencie należy przesunąć kostkę z Winiarni na puste Pole Kostki w okienku Regionu.

Strona Kosztu Strona Regionu

Region pochodzenia → Kolor Wina i Wartość Produkcji
Cena → Charakterystyka Regionu

PRZYKŁAD:

Czerwony ma aktualnie Zetony Winnicy w 3 Posiadłościach: 1 w Algarve (białe wino), 1 w Dão (czerwone wino) i 2 w Alentejo (białe wino).

Kupił 1 Czerwoną Winnicę Minho i rozpoczyna nową Posiadłość. Musi zapłacić 3,000 Bagos (gotówką) i kładzie Czerwoną Winnicę Minho w swojej 4 Posiadłości. Umieszcza 1 Kostkę Renomy w okienku Regionu i 1 ze swoich dysków w kole Regionu.

Kupił 1 Białą Winnicę Algarve i rozbudowuje Posiadłość Algarve. Płaci 4,000 Bagos gotówką i kładzie Kostkę Renomy w okienku Algarve. Jest to jego druga Winnica w Posiadłości więc nie musi kłaść następnego dysku.

Nie może rozwinąć swojej Czerwonej Posiadłości Dão (Zeton na górze stosu Dão jest biały), ani Posiadłości Alentejo (ma już obie dostępne białe Winnice).

PRZYKŁAD:

Niebieski kupił 2 Winiarnie. Używa 1 do powiększenia Posiadłości Douro, a 2 do założenia nowej Posiadłości.

Płaci w sumie 6,000 Bagos (gotówką) i kładzie 1 Kostkę Renomy Regionu w Okienku Regionu Douro i 1 Kostkę w Winiarni w nowej Posiadłości.

W następnej rundzie kupuje 1 Winnicę Alentejo i kładzie ją w Posiadłości, która ma tylko Winiarnie. Przesuwa Kostkę stawiając ją w Winiarni w okienku Regionu Alentejo.

Wartość Produkcji Winiarni →

Kolor wina produkowanego (czerwone lub białe) zależy od koloru Winnicy (S) w Posiadłości.



ENOLODZY

Gracz, wykonując tę Akcję musi zatrudnić 1 lub 2 Enologów.

Za każdego Enologa, Gracz musi:

- zapłacić 1,000 Bagos (gotówką),
- wziąć 1 pionek Enologa z planszy,
- położyć go na wybranej przez siebie **pustej Winiarni** na swojej Planszy Gracza. Tylko 1 Enolog może zajmować jedną Winiarnię.

Każdego Roku, podczas etapu Utrzymania Gracz musi zapłacić 1,000 Bagos ze swojego konta bankowego każdemu zatrudnionemu Enologowi.



PIWNICE

Gracz, wykonując tę Akcję musi zbudować 1 Piwnicę:

Gracz musi:

- zapłacić 2,000 Bagos (gotówką),
- wziąć 1 Żeton Piwnicy z planszy i
- położyć na swojej Planszy Gracza **zakrywając wybrany przez siebie Magazyn**. Tylko 1 Piwnica może zakrywać jeden magazyn. Wszystkie znajdujące się w tym momencie Żetony Wina w Magazynie trzeba przelożyć do Piwnicy odpowiednio do wieku wina. Tak więc Wino na polu po lewej stronie Magazynu musi być przelożone na pole po lewej stronie Piwnicy, Wino na drugim polu Magazynu musi być przelożone na drugie pole Piwnicy.
- jeśli jest to możliwe należy położyć 1 Kostkę Renomy Regionu (z ogólnej rezerwy). Jeśli Posiadłość ma już Winnicę w Regionie, Kostkę Renomy należy położyć na pustym Polu Kostki w tym Regionie w innym wypadku, kostkę należy położyć na Piwnicy dopóki Posiadłość nie zostanie powiązana z regionem. W tym momencie należy przesunąć kostkę z Piwnicy na puste Pole Kostki w okienku Regionu.

Piwnice pozwalają postarzać wino. Każdy rok postarzania wina w Piwnicy dodatkowo zwiększa Wartość Wina do Sprzedaży, Eksportu i na Targi.

Aby lepiej zrozumieć kolejne działania Gracz musi wiedzieć jak jest produkowane wino, jak jest postarzone, jak się oblicza jego wartość w czasie produkcji (Wartość produkcji) i na sprzedaż, eksport lub na czas Targów (Wartość Wina).

WINO: STARZENIE SIĘ I PRODUKCJA



Na koniec każdego roku (Etap Produkcji), każdy Żeton Wina, który znajduje się w Magazynie lub Piwnicy, należy przesunąć o 1 pole w prawo oznaczając, że Wino postarzało się o 1 rok.

Jeśli wino osiągnęło pierwsze pole z prawej strony Magazynu lub Piwnicy, nie może się już więcej starzeć. Wino jest stracone i musi być odrzucone.

Po tym zostaje uruchomiona tegoroczna produkcja.

Za każdą Posiadłość na swojej Planszy Gracza, która ma przynajmniej 1 Winnicę (jeśli jest tylko Winiarnia lub Piwnica wino nie jest produkowane) Gracz musi:

- obliczyć Wartość Produkcji (patrz niżej),
- dobrać (z ogólnej rezerwy) 1 Żeton Wina odpowiedniej wartości i
- położyć go na lewym polu w Magazynie/Piwnicy leżących w Posiadłości odsłoniętą stroną "Czerwone Wino" lub "Białe Wino" zależnie od koloru Żetonu Winnic(y).

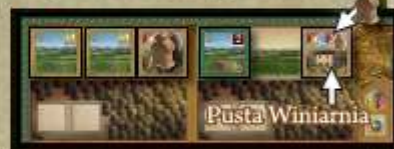


Wartość Produkcji Enologów

Kolor wina produkowanego (czerwone lub białe) zależy od koloru Winnic(y) w Posiadłości.

PRZYKŁAD:

Fioletowy ma tylko 1 pustą Winiarnię. Może w związku z tym zatrudnić tylko 1 Enologa. Płaci 1,000 Bagos gotówką i kładzie pionek na pustej Winnicy.



PRZYKŁAD:

Żółty wcześniej wyprodukował wino "4" i wino "5", które ma nadal w Magazynie w Posiadłości Alentejo.

Kupuje teraz 1 Piwnicę i kładzie ją w Posiadłości Alentejo, zasłaniając Magazyn.

Kładzie Wino "4" na pierwszym od lewej polu w Piwnicy a Wino "5" na drugim polu.



Kładzie 1 Kostkę Renomy Regionu w okienku Regionu Alentejo.



PRZYKŁAD:

Żeton Winobrania to -2.

- Na pierwszym od lewej strony polu w Magazynie Lisboa **Niebieski** ma Żeton Wina wyprodukowanego na końcu poprzedniego roku. Przesuwa je o 1 pole w prawo oznaczając w ten sposób, że wino postarzało się o 1 rok.
- Nie otrzymuje Żetonu Wina ze swojej Posiadłości bez Winnicy; Posiadłość potrzebuje Winnicy do produkcji.





WARTOŚĆ PRODUKCJI

Wartość Produkcji Wina zależy od kilku czynników: warunków pogodowych w bieżącym roku (pokazane na Żetonie Winobrania), liczby Winnic w Posiadłości i w związku z tym ilości winogron, pracy Enologów nad zwiększeniem jakości wina i obecności Winiarni, które zapewniają doskonale przechowywanie winogron i utrzymanie Enologów.

Wartość Produkcji jest obliczana następująco:

- + 2 punkty za każdą Winnicę w Posiadłości,
- + 1 punkt za każdą Winiarnię w Posiadłości,
- + 2 punkty za każdego Enologa w Posiadłości,
- + lub - Wartość Warunków Pogodowych (+2 do -2), pokazaną w lewym dolnym rogu Żetonu Winobrania.

Przed rozpoczęciem Produkcji można przesunąć Enologów między posiadłościami, o ile są w nich wolne Winiarnie, w których mogą się zatrzymać.

Jeśli Wartość Produkcji Wina wynosi 0 co oznacza brak produkcji, wówczas Gracz nie otrzymuje Żetonu Wina



WARTOŚĆ WINA

Kiedy Wino jest sprzedawane, eksportowane lub prezentowane na Targach jego Wartość jest określana przez kombinację jego Wartości Produkcji, Renomy Regionu i starzenia się w Piwnicy.

Wartość Wina jest obliczana następująco:

Wartość Produkcji

- + 1, 3, lub 5 punktów za rocznik jeśli Wino pochodzi z Piwnicy

+ (opcjonalnie) 1 lub 2 punkty za Renomę Regionu:

Jeśli Gracz zdecyduje się użyć Renomy Regionu, usuwa 1 lub 2 Kostki Renomy z regionu pochodzenia wina i dostaje 1 punkt za każdą usuniętą kostkę.

Jeśli Gracz nie zdecyduje się użyć Renomy zdobytej przez Region, nie usuwa żadnych kostek, ale nie otrzymuje żadnych dodatkowych punktów.



Usunięte Kostki powracają do ogólnej rezerwy. Każdy Gracz, który ma dysk w Kole Regionu może użyć Kostek Renomy (nie ma znaczenia kto położył te kostki).

(ciąg dalszy):

- Nie otrzymuje ze swojej Posiadłości Minho żadnych żetonów Wina. Wartość Produkcji jest 0:



+2 punkty za Winnicę,
-2 punkty za Żeton Winobrania.
Wartość Produkcji Wina wynosi 0 co oznacza, że wino nie jest produkowane.

- Dostaje 1 Żeton Wina ze swojej Posiadłości Lisboa.

Wartość produkcji to 4:
+2 punkty za Winnicę,
+2 punkty za 2 Winiarnie,
+2 punkty za Enologa,
-2 punkty za Żeton Winobrania.



Jego Winnica Lisboa produkuje Czerwone wino, więc Żeton Wina będzie położony odśrodkową stroną Czerwoną.

Kładzie wyprodukowany Żeton Wina "4" na pierwszym od lewej polu odpowiedniego Magazynu.



PRZYKŁAD:

Fioletowy ma 1 Wino (Wartość produkcji 5) na 3 polu Piwnicy w Posiadłości Dão.



W Regionie Dão znajdują się 4 Kostki Renomy. Decyduje się użyć jednej z nich. Odkłada Kostkę do ogólnej rezerwy.



Wartość Wina wynosi 9:
+ 5 za Wartość Produkcji,
+ 3 za rocznik,
+ 1 za usuniętą Kostkę Renomy.

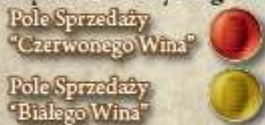


SPRZEDAŻ

Gracz, wykonując tę Akcję musi sprzedać 1 lub więcej win, (ze swojej Planszy Gracza), do 1 lub więcej z 3 dostępnych lokali: Casa de Fados, Hotel i/lub Enoteca.

Za każde wino, Gracz musi:

- położyć 1 beczkę (ze swoich zasobów) na Obszarze Sprzedaży na wybranym pustym Polu Sprzedaży. Tylko 1 beczka może zajmować jedno Pole Sprzedaży. Wartość Wina musi być równa lub większa niż wymagana wartość zaznaczona na Polu Sprzedaży. Czerwone Wino można sprzedawać tylko na Polu Sprzedaży "Czerwonego Wina", Białe wina tylko na Polu Sprzedaży "Białego wina". Raz położona beczka nie może być przemieszczana.



- usunąć 1 lub 2 Kostki Renomy Regionu jak to jest opisane wcześniej, ale tylko wtedy kiedy jest to niezbędne do osiągnięcia wymaganej wartości na wybranym Polu Sprzedaży.

Uwaga: Gracz nie może usunąć Kostek Renomy jeśli ich nie potrzebuje.

- odrzucić Żeton Wina

- przesunąć Znacznik Konta Bankowego o tyle pól ile pokazuje wartość na wybranym Polu Sprzedaży (zależnie od Wartości Wina) (1 pole = 1,000 Bagos). Jeśli Znacznik Konta Bankowego gracza osiągnie pole "24" Gracz nie może otrzymać więcej Bagos.

PRZYKŁAD:

Niebieski sprzedaje Czerwone Wino (Wartość produkcji 6) z 2 pola Piwnicy Setúbal.



W Regionie Setúbal znajdują się 2 Kostki Renomy, ale nie będzie ich używał.

Wartość Wina wynosi 7: + 6 za wartość produkcji, + 1 za rocznik.

Może położyć beczkę na dowolnym polu sprzedaży "Czerwonego Wina" o wartości 7 lub mniejszej.



W poprzedniej Akcji Sprzedaży położył 1 beczkę na Obszarze Hotelu, sprzedając Białe Wino o wartości 6.

Teraz kładzie kolejną beczkę na Obszarze Hotelu na Czerwonym Polu 7.

Przesuwa swój Znacznik Konta Bankowego o 7 pól.



ZABIERANIE BECZEK Z POWROTEM Z 1 LOKALU

Każdy Gracz może tyle razy ile chce przed wykonaniem Akcji lub przed Etapem Targów wziąć z powrotem 2 ze swoich beczek, które są w tym samym lokalu.

Za każde zabrane 2 beczki musi położyć jeśli jest to możliwe 2 Kostki Renomy w 2 różnych wybranych przez siebie Regionach. Ponieważ beczki ponownie znajdują się w rezerwie Gracza, może użyć ich ponownie do Sprzedaży, Eksportu lub dla Managerów.

Nie może on zabrać jednej beczki lub 2 beczek z 2 różnych lokali.



PRZYKŁAD:

Fioletowy chce zabrać z powrotem 2 beczki z Obszaru Hotelu i 2 beczki z Obszaru Enoteca. Nie może zabrać ostatniej beczki, która została na Obszarze Enoteca.

Musi położyć 4 kostki (w przynajmniej 2 różnych regionach). Od razu używa beczek do wykonania swojej Akcji Sprzedaży.

Sprzedaje Czerwone Wino Douro (Wartość wina 3) kładąc 1 beczkę na Polu Sprzedaży 3 na Obszarze Casa de Fados. Sprzedaje również Białe Wino Lisboa (Wartość wina 12) kładąc 1 beczkę na Polu Sprzedaży 10 na Obszarze Enoteca. Przesuwa swój Znacznik Konta Bankowego o 13 pól.



EKSPORT



Gracz, wykonując tę Akcję musi eksportować 1 lub więcej win (ze swojej Planszy Gracza), na 1 lub więcej rynków zagranicznych (każda kolumna reprezentuje inny rynek).

Za każde wino, Gracz musi:

- położyć 1 beczkę (ze swoich zasobów) na wybranym pustym Polu Eksportu. Tylko 1 beczka może zajmować jedno Pole Eksportu. Wartość Wina musi być równa lub większa niż zaznaczona wymagana wartość na Polu Eksportu. Raz położona beczka nie może być przemieszczana ani zabrana.
 - usunąć 1 lub 2 Kostki Renomy Regionu jak to jest opisane wcześniej, ale tylko wtedy kiedy jest to niezbędne do osiągnięcia wymaganej wartości na wybranym Polu Eksportu.
- Uwaga: Gracz nie może usunąć Kostek Renomy, jeśli ich nie potrzebuje.**
- odrzuć Żeton Wina.

Otrzymuje natychmiast tyle Punktów Zwycięstwa (od teraz PZ) ile jest pokazane obok linii gdzie położył beczkę (zależnie od Wartości Wina i Wartości zajmowanego Pola Eksportu).

Na końcu gry, należy policzyć każdą kolumnę aby ustalić kto jest największym eksporterem wina na zagraniczne rynki. Gracz z największą ilością beczek otrzymuje tyle PZ ile jest zaznaczonych powyżej kolumny.

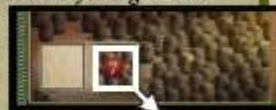
W przypadku remisu punkty zostają podzielone (zaokrąglając w dół) pomiędzy remisujących graczy.

PRZYKŁAD: Fioletowy nie ma beczek przed sobą. Potrzebuje 1 beczkę, aby wykonać Akcję Eksportu. Ma 2 beczki w Casa de Fados. Decyduje się zabrać je z powrotem. Używa jednej z nich od razu. Kładzie 2 Kostki w 2 różnych regionach.

Eksportuje wino (Wartość Produkcji 7) z drugiego pola Magazynu Dao.

Jeśli chce położyć beczkę na Polu Eksportu 8 lub 9, musi usunąć 1 lub 2 Kostki Renomy z Okienka Regionu Dao, (nie dostaje punktów za rocznik ponieważ wino nie było przechowywane w piwnicy). Jeśli zamiast tego zechce położyć beczkę na Polu Eksportu 7 lub 6, nie może usunąć Kostek z Dao, ponieważ ich nie potrzebuje. Decyduje się położyć beczkę na Polu Eksportu 7 w 1 kolumnie i od razu dostaje 5 PZ.

Na końcu gry: **Fioletowy** dostaje 6 PZ za 1 kolumnę. **Niebieski** dostaje 8 PZ za 2 kolumnę. **Niebieski, Żółty** i **Czerwony** dostają po 3 PZ za 3 kolumnę. **Fioletowy** dostaje 12 PZ za 4 kolumnę.



Puste Pole Eksportu

BANK



Gracz, który odwiedza Bank musi wykonać tyle razy ile chce (w dowolnej kolejności) 1 lub więcej następujących Akcji:

- Wyplacenie gotówki ze swojego konta Bankowego:** Gracz przesuw swój Znacznik Konta Bankowego z powrotem o 1 lub więcej pól i otrzymuje odpowiednią ilość gotówki z ogólnej rezerwy (1 pole = 1,000 Bagos).
Jeśli jego Znacznik Konta Bankowego osiągnie to pole Gracz natychmiast traci 2 PZ i nie może już więcej wypłacać gotówki.
- Deponowanie gotówki na swoim koncie Bankowym:** Gracz przesuw swój Znacznik Konta Bankowego do przodu o 1 lub więcej pól i wpłaca odpowiednią ilość gotówki do ogólnej rezerwy (1 pole = 1,000 Bagos). Jeśli jego Znacznik Konta Bankowego osiągnie pole "24" Gracz nie może więcej deponować gotówki.
- Inwestowanie:** Za każdą inwestycję, Gracz przesuw swój Znacznik Inwestycji do góry o 1 pole. Koszt (płacony ze swojego konta bankowego) za ruch jest zaznaczony z prawej strony paska Inwestycji. Gracz odpowiednio przesuwa z powrotem swój Znacznik Konta Bankowego.
Jeśli jego Znacznik Inwestycji osiągnie pole "+3", Gracz nie może więcej inwestować.



PRZYKŁAD:

Żółty podejmuje 3,000 Bagos ze swojego Konta Bankowego. Przesuwa swój Znacznik Konta Bankowego do tyłu o 3 pola (z "14" na "11") i dostaje 3,000 Bagos gotówką z ogólnej rezerwy.

Następnie inwestuje.

Przesuwa Znacznik Inwestycji do góry o 1 pole (z "-1" na "0"). Przesuwa Znacznik Konta Bankowego do tyłu o 3 pola (z "11" na "8"). Dokonuje następnej inwestycji i przesuw swój Znacznik Inwestycji do góry o 1 pole (z "0" na "+1"). Przesuwa swój Znacznik Konta Bankowego do tyłu o 2 pola (z "8" na "6").

Czerwony deponuje 5,000 Bagos. Przesuwa Znacznik Konta Bankowego do przodu o 5 pól (z "19" na "24") i odkłada 5,000 gotówką do ogólnej rezerwy.



DEZINWESTYCJA

W dowolnym momencie podczas gry, Gracz może dezinvestować (tyle razy ile chce).

Za każdy dezinvestycję, Gracz przesuwa swój Znacznik Inwestycji w dół o 1 pole, i otrzymuje tyle Bagos z ogólnej rezerwy w gotówce ile jest zaznaczone po lewej stronie Toru Inwestycji.

Jeśli Znacznik Inwestycji Gracza osiągnie pole "-2", Gracz nie może więcej dezinvestować.

Gracz nie przesuwa swojego Znacznika Konta Bankowego.



Podczas Kroku Utrzymania każdy Gracz otrzymuje lub płaci odsetki odpowiednio do pozycji swojego Znacznika Inwestycji. **Uwaga:** Gracze nie mogą używać gotówki (Bagos) do zapłacenia ujemnych odsetek.



Na końcu gry, Gracz otrzymuje tyle PZ ile jest pokazane obok linii, w której znajduje się jego Znacznik Konta Bankowego.

PRZYKŁAD:

Jest tura **Niebieskiego**. Chce przesunąć Znacznik Akcji na niesqsiadujące pole aby wykonać Akcję Winnicy. Nie ma wystarczająco dużo gotówki.

Dezinwestuje 4 razy: przesuwa Znacznik Inwestycji o 4 pola w dół (z "+3" na "-1"). Dostaje 11,000 Bagos gotówką z ogólnej rezerwy. Teraz może

przesunąć Znacznik Akcji, aby wykonać Akcję Winnicy.



Na końcu gry:

Czerwony dostaje 18 PZ,

Zoły dostaje 3 PZ,

Niebieski i **Fioletowy** nie dostają PZ.



KONESERZY WIN

Gracz, wykonując tę Akcję musi zatrudnić 1 lub 2 Koneserów Win.

Za każdego Konesera, Gracz musi:

- wybrać stos,
- dobrać pierwszy z góry Żeton,
- zapłacić 1,000 Bagos (w gotówce) i
- położyć odsłonięty Żeton przed sobą.

Gracz po kupnie pierwszego Żetonu decyduje się czy kupować czy też nie, kolejny Żeton z tego samego lub innego stosu.

Każdy Żeton reprezentuje 1 Konesera Win, który specjalizuje się w jednej z Cech Wina (Smak, Aromat, Wygląd, Zawartość Alkoholu).

Podczas Etapu Targów gracz może zagrać określoną liczbę Koneserów Win, aby promować swoje wino i zdobyć Punkty Targowe.

Im wyższa wartość prezentowanego wina tym wyższą liczbę żetonów można zagrać. Po Targach gracz musi odrzucić wszystkie zagrane Żetony.

ZDOLNOŚCI KONESERÓW WIN

Każdy Koneser Win ma również dodatkowe zdolności.

Podczas swojej tury Gracz może zagrać 1 lub więcej Koneserów Win, aby wykorzystać zdolność pokazaną na górnej części Żetonu.

Opis zdolności i wyjaśnienie kiedy Gracz może zagrać każdy Żeton znajdują się na końcu tej instrukcji.

Jeśli Gracz chce skorzystać z tych zdolności nie może zagrać Koneserów Win podczas nadchodzących Targów Wina. Dlatego musi odwrócić leżące przed nim Żetony, aby zaznaczyć, że są już wykorzystane.

Na początku 4 i 6 roku, zasłonięte Żetony leżące przed Graczem należy odwrócić. Wówczas może ponownie użyć Żetony (jeszcze raz korzystając z ich zdolności lub zagrywając Koneserów Win w nadchodzącym Etapie Targów Wina).

Gracz nie może mieć więcej niż 6 Żetonów Koneserów Win przed sobą. Jeśli Gracz ma już 6 Żetonów, i kupuje kolejne, musi odrzucić nadwyżkę Żetonów. Nie ma znaczenia czy odrzuci Żetony zasłonięte czy odsłonięte. Odrzucone Żetony należy odłożyć na spód odpowiednich stosów. Kupione Żetony zawsze należy położyć odsłonięte przed sobą.

PRZYKŁAD:

Fioletowy kupuje Żeton Eksperta "Smaku" z góry stosu. Płaci 1,000 Bagos i kładzie odsłonięty Żeton przed sobą. Teraz decyduje się, że kupi drugi Żeton z tego samego stosu.



Dobiera drugi Żeton Eksperta "Smaku" z góry stosu płacąc 1,000 Bagos gotówką i kładzie go odsłonięty przed sobą.

PRZYKŁAD:

2 Rok (Etap Wykonywania Akcji): **Fioletowy** ma przed sobą 5 Żetonów Koneserów Win.

(4 odsłonięte i 1 zasłonięty gdyż wykorzystał już jego zdolność). Wykonuje Akcję Eksportu i używa zdolności 1 ze swoich Koneserów Win. Odwraca Żeton Eksperta rysunkiem do dołu. Teraz ma 3 Żetony odsłonięte i 2 Żetony zasłonięte.



3 Rok (Etap Wykonywania Akcji): Wykonuje Akcję Koneserów Win i kupuje 2 Żetony. Nie może mieć więcej niż 6 Żetonów przed sobą więc musi odrzucić 1 żeton.

Odrzuca jeden z zasłoniętych Żetonów. Kładzie nowe Żetony odsłonięte przed sobą. Teraz ma przed sobą 5 odsłoniętych Żetonów i 1 Żeton zasłonięty.

3 Rok (Etap Targów): Nie może zagrać zasłoniętych żetonów. Zagrywa 3 ze swoich odsłoniętych Żetonów. Po Targach musi je odrzucić. Teraz ma 2 odsłonięte żetony i 1 Żeton zasłonięty.



4 Rok: Odwraca rysunkiem do góry zasłonięty Żeton, który ma przed sobą.



PASOWANIE/INFORMACJA PRASOWA

Gracz kładąc swój Znacznik Akcji na polu Pasowanie/Informacja Prasowa musi przesunąć swój Znacznik Kolejności z górnej linii na dolną linię na Obszarze "Kolejność Graczy" i kładzie go na wybranym pustym Polu Kolejności (tylko 1 Znacznik Kolejności może zajmować jedno Pole Kolejności).

Po tym Gracz albo:

1. **nic nie robi (Pasuje)** (jeśli nie chce lub nie może wykonać Akcji Pasowanie/Informacja Prasowa),

LUB

2. **wykonuje Akcję Informacja Prasowa** (publikuje informację prasową ogłaszając, które wino będzie prezentował na zbliżających się Targach).

Jeśli Gracz wykonuje Akcję Informacja Prasowa:

- a. musi zadeklarować które wino, spośród tych, które ma na swojej Planszy Gracza będzie prezentował na Targach.

- b. określić, według tabeli poniżej, maksymalną liczbę Żetonów Koneserów Win (od 0 do 4), które może zagrać podczas nadchodzącego Etapu Targów, i dobrać (ze swojej rezerwy) Żeton Targów odpowiedniej wartości.

Jeśli Wartość Wina jest większa niż 9 (np. 10 lub więcej), Gracz otrzymuje 1 Punkt Targów za każdy Punkt Wartości Wina powyżej 9.

Jeśli Wartość Wina wynosi 10, Gracz otrzymuje 1 Punkt Targów, jeśli wartość wynosi 11, otrzymuje 2 Punkty Targów, przy wartości 12 otrzymuje 3 Punkty Targów i tak dalej. Przesuwa odpowiednio swój Znacznik Punktów Targów.

Wartość Wina



Żetony Koneserów Win



- c. musi położyć swój Żeton Targów, odsłoniętą odpowiednią stroną na wybranym pustym Polu Targów. Tylko 1 Żeton Targów może zajmować jedno Pole Targów.

Raz umieszczony Żeton Targów nie może być przesunięty ani zabrany z powrotem dopóki aktualne Targi się nie skończą.

Na każdym Polu Targów przedstawione są 2 cechy i 1 bonus.

Gracz natychmiast otrzymuje następująco według zajmowanego Pola Targów:

- ▶ za każdą przedstawioną cechę, tyle Punktów Targów ile jest zaznaczone nad sekcją (0-5) w której znajduje się Znacznik Cech. Przesuwa odpowiednio swój Znacznik Punktów Targów.
- ▶ przedstawiony bonus: 3,000 Bagos (w gotówce z ogólnej rezerwy) lub 1 Żeton Konesera Win (dobrany z góry wybranego przez siebie stosu) lub 2 dodatkowe Punktów Targów.

Uwaga: Punkty Targów, które dostają gracze nigdy nie będą zredukowane do zera.

- d. (opcjonalnie) położyć 1 lub 2 ze swoich beczek (ze swojej rezerwy) na Obszarze Managerów.

Za każdego Managera (Alexandre, Beatriz i Constantino) Gracz musi:

1. sprawdzić czy wino, które planuje zaprezentować spełnia wymagania Managerów w bieżącym roku (jest to zaznaczone na górze aktualnego Żetonu Winobrania: wymagania Alexandre są zaznaczone w kwadracie literą A, Beatriz literą B, i Constantino literą C).

Alexandre interesują wina o określonym kolorze, Beatriz co najmniej o określonej wartości i Constantino wina z określonych regionów.

2. jeśli spełnia wymagania może położyć 1 ze swoich beczek (ze swojej rezerwy) na polu tego Managera.



Obszar Managerów



PRZYKŁAD: 4 Rok, Faza 1 (Etap Wykonywania Akcji)

Czerwony przesuw swój Znacznik Akcji na pole Pasowania/Informacji

Prasowej.

Przesuwa swój Znacznik Kolejności na dolną linię Obszaru Kolejności Graczy i umieszcza go na pierwszym polu Kolejności. Decyduje się wykonać Akcję Informacji Prasowej.

Deklaruje, że na 2 Targach (które odbędą się na końcu 5 Roku), zaprezentuje Czerwone Wino (Wartość Produkcji 5) z 4 Pola pniewicy Douro.



Wykorzystuje 2 Kostki Renomy Regionu. Usuwa kostki z Okienka Regionu Douro i odklada je do ogólnej rezerwy.

Wartość Wina wynosi zatem 12: + 5 za Wartość produkcji, + 5 za rocznik, + 2 za usunięte Kostki Renomy. Może także zagrać do 4 Żetonów Koneserów Win w nadchodzącym Etapie Targów.

Dobiera Żeton Targów o wartości 4 ze swojej rezerwy.



Otrzymuje 3 Punkty Targów ponieważ Wartość Wina wynosi 12 (3 Punkty Wartości Wina powyżej 9) i przesuw odpowiednio Znacznik Punktów Targów (z 14 na 17). Kładzie swój Żeton Targów na polu Wygląd/Smak (z odsłoniętą cyfrą 4).

Znacznik Smaku znajduje się w sekcji "2", Znacznik Wyglądu w sekcji "4". Gracz otrzymuje: 6 Punktów Targów za cechy (przesuwa swój Znacznik Punktów Targów odpowiednio z 17 na 23) i 3,000 Bagos gotówką za przedstawiony Bonus.

Puste Pole Targów



Wymagania Managerów są następujące:



Alexandre wymaga Białego Wina, Beatriz wymaga wina o wartości co najmniej 9, Constantino wymaga win z regionów 1 (Minho), 3 (Dão), 4 (Douro) lub 7 (Setúbal).

Wino, które Czerwony planuje zaprezentować (Czerwone Wino z Douro. Wartość Wina 12) satysfakcjonuje wymagania Beatriz i Constantino.

W związku z tym może położyć 1 beczkę na polu Beatriz i 1 beczkę na polu Constantino.

Decyduje się jednak położyć beczkę tylko na polu Beatriz. Następnie odrzuca Żeton Wina.



Jedna akcja Informacja Prasowa pozwala Graczowi położyć **do 2 beczek (na 2 różnych polach Managerów)**, tak więc, **nawet jeśli wino spełnia wymagania wszystkich 3 Managerów**, Gracz może położyć maksymalnie 2 beczki na 2 różnych wybranych polach Managerów.

Nie ma limitu beczek (tego samego Gracza lub wielu Graczy), które równocześnie mogą się znajdować na polu tego samego Managera. Gracze nie muszą kłaść żadnych beczek.

Gracze nie mogą kłaść żadnych beczek podczas 1 Roku.

Uwaga: Gracz musi zaprezentować tylko 1 wino na każdym Targach (w sumie 3 wina podczas całej gry). W związku z tym gracze mogą kłaść beczki na Obszarze Managerów 3 razy w ciągu gry. **Raz położona beczka nie może być zabrana z powrotem;** jednakże może być poruszona według zasad opisanych poniżej.

e. **usunąć 1 lub 2 Kostki Renomy Regionu** jak jest to opisane wcześniej tylko jeśli ich potrzebuje do podniesienia Wartości Wina, aby zagrać więcej Żetonów Koneserów Win, otrzymać Punkty Targów jeśli Wartość Wina jest wyższa niż 9 lub spełnić wymagania Beatriz.

Uwaga: Gracz nie może usunąć Kostek Renomy, jeśli ich nie potrzebuje.

f. **odrzuć Żeton Wina**

Uwaga: Jeśli Gracz położy swój Znacznik Akcji na polu Pasowanie/Informacja Prasowa i 1 z jego Żetonów Targów jest już na Obszarze Targów, musi spasować.

Uwaga: Na początku etapu Targów wszyscy Gracze, którzy jeszcze tego nie zrobili muszą zadeklarować, które wina będą prezentować. Po zakończonym Etapie Targów Gracze zabierają z powrotem swoje Żetony Targów.

KORZYŚCI

Podczas Etapu Wykonywania

Akcji, tuż przed albo zaraz po przesunięciu swojego Znacznika Akcji i/lub wykonaniu Akcji, Gracz, może zdecydować, że chce **dać 1 ze swoich win** Managerowi, z którym nawiązał współpracę. To pozwala Graczowi **przesunąć 1 ze swoich beczek** w linii tego Managera, i **uzyskanie bonusu** (Mnożnika lub Dodatkową Akcję).

Uwaga: przesunięcie Znacznika Akcji i wykonanie Akcji jest obowiązkowe.

Aby to uczynić Gracz musi:

- odrzuć 1 wybrane przez siebie wino (nie zważając na jego wartość, kolor i region pochodzenia) ze swojej Planszy Gracza,
- przesunąć 1 ze swoich beczek z pola Managera lub pola Dodatkowej Akcji (beczek położonych na polach Mnożnika nie wolno ruszać) i
- pozostając w tej samej linii, położyć ją na:


- Polu Dodatkowej Akcji.** Gracz musi od razu wykonać przedstawioną akcję płacą związane z nią koszty.


Nie ma limitu liczby beczek (tego samego lub wielu Graczy), którzy równocześnie mogą być na tym samym polu Dodatkowej Akcji. Ta sama beczka może być ponownie poruszana w kolejnych turach, według tych samych zasad: odrzucenie 1 wina, przesunięcie 1 beczki, otrzymanie 1 korzyści.

Uwaga: beczka musi być poruszona na inne pole.

LUB

- Pole Mnożnika.** Gracz kładzie beczkę na dowolnym pustym Polu Mnożnika. Tylko 1 beczka może zajmować jedno pole Mnożnika. Jeden Gracz nie może mieć więcej niż 1 beczkę na tym samym polu Mnożnika. Raz położona beczka nie może być już poruszona. Gracz otrzymuje PZ.

 od razu lub

 na końcu gry.

Gracz nie może poruszyć beczek podczas pozostałych Etapów: Początek Rundy, Utrzymanie, Produkcja i Targi.

Podczas każdej Fazy Wykonywania Akcji Gracz może poruszyć tylko 1 beczkę i tym samym uzyskać tylko 1 korzyść.

Opis Dodatkowych Akcji i Mnożników znajduje się na końcu instrukcji.

5 Rok, Faza 2 (Etap Wykonywania Akcji):

Czerwony przesława ponownie swój Znacznik Akcji na pole Pasowania/Informacji Prasowej. Już wcześniej ogłosił, które wino będzie prezentował na Targach więc musi spasować co oznacza, że nie może położyć dodatkowych beczek na Obszarze Managerów.

PRZYKŁAD: 4 Rok, Faza 1 (Etap Wykonywania Akcji)



Niebieski wykonuje Akcję Informacji Prasowej.

Deklaruje, że na 2 Targach (które odbędą się na koniec 5 Roku) zaprezentuje Białe Wino

Minho o wartości 9.

To wino spełnia wymagania zaznaczone na Żetonie Winobrania.

Może położyć 2 beczki na dwóch dowolnych polach Managerów.

Ma już 1 beczkę na polu Alexandre, którą położył podczas 3 Roku kiedy ogłaszał jakie wino zaprezentuje podczas 1 Targów.

Decyduje się położyć 1 beczkę na polu Alexandre i 1 beczkę na polu Beatriz. Następnie odrzuca Żeton Wina, które ogłaszał.



Teraz odrzuca jedno wybrane przez siebie wino 1, aby przesunąć beczkę i uzyskać 1 bonus. Może przesunąć 1 ze swoich 3 beczek. Odrzuca 1 wino i przesława 1 beczkę z pola Alexandre na pole "Dodatkowej Akcji Sprzedaży" i wykonuje tę akcję.



pole Dodatkowej Akcji pola Mnożników

4 Rok, Faza 2 (Etap Wykonywania Akcji)

Niebieski wykonuje Akcję Enologów. Odrzuca 1 wybrane przez siebie wino i przesława 1 beczkę z pola "Dodatkowej Akcji Sprzedaży" na pole "Dodatkowej Akcji Winiarni" i wykonuje tę akcję a następnie Akcję Enologów.



5 Rok, Faza 1 (Etap Wykonywania Akcji)

Niebieski wykonuje Akcję Winnicy. Odrzuca 1 wybrane przez siebie wino i przesława 1 beczkę z pola Beatriz na Mnożnik Gotówki. Na końcu gry otrzyma zaznaczoną ilość PZ. Następnie wykonuje Akcję Winnicy. Beczka nie może być już więcej przesunięta.



5 Rok, Faza 2 (Etap Wykonywania Akcji)

Niebieski wykonuje Akcję Piwnic. Odrzuca 1 wybrane przez siebie wino i przesława 1 beczkę z pola "Dodatkowej Akcji Winiarni" na pole Mnożnika Wina. Od razu otrzymuje zaznaczone PZ. Następnie wykonuje Akcję Piwnic. Beczka nie może być już więcej przesunięta.



Utrzymanie



Znacznik Rundy/Podatków należy położyć na odpowiednim polu bieżącego roku, aby zaznaczyć rozpoczęcie Etapu Utrzymania.



Używając swojego Konta Bankowego w Banco do Vinho, każdy Gracz musi:

a) **otrzymać lub zapłacić odsetki zależnie od swoich Inwestycji.**
Przesuwa Znacznik Konta Bankowego do tyłu lub do przodu o tyle pól ile wynosi wartość podana przy polu, na którym znajduje się jego Znacznik Inwestycji. Jeśli Gracz nie może uregulować wszystkich zobowiązań, po zapłaceniu tego co może, musi odrzucić Winiarnię ze swojej Planszy Gracza. Jeśli nie ma Winiarni musi odrzucić Winnicę.

b) **zapłacić pensje każdemu zatrudnionemu Enologowi.**
Przesuwa Znacznik Konta Bankowego do tyłu o tyle pól ilu ma Enologów na Planszy Gracza.

Jeśli nie może zapłacić, musi zwolnić tych Enologów, którym nie może zapłacić. Zwolnionych Enologów należy odłożyć na planszę.

Uwaga: Gracz nie może zwolnić Enologów jeśli ma wystarczająco dużo funduszy, aby im zapłacić.

-2 W obu przypadkach jeśli Znacznik Konta Bankowego osiągnie pole "-2", Gracz od razu traci 2 PZ i nie może płacić dalej. Jeśli Znacznik Konta jest już na tym polu, Gracz nie traci ponownie PZ.

Uwaga: Gracze nie mogą korzystać ze swoich bagos do zapłacenia odsetek lub wynagrodzenia, a także nie mogą otrzymać odsetek w gotówce.

PRZYKŁAD:

Znacznik Inwestycji **Fioletowego** jest na polu "+1". Przesuwa Znacznik Konta Bankowego do przodu o 1 pole.



Znacznik Inwestycji **Niebieskiego** jest na polu "0". Nie przesuwa Znacznika Konta Bankowego. Znacznik Inwestycji **Czerwonego** jest na polu "-2". Nie może uregulować swoich zobowiązań. Przesuwa Znacznik

Konta Bankowego do tyłu o 1 pole. Traci 2 PZ i musi odrzucić 1 Winiarnię z Planszy Gracza.

Niebieski ma 3 Enologów na Planszy Gracza. Może zapłacić tylko dwóm z nich. Przesuwa swój Znacznik Konta Bankowego do tyłu o 2 pola. Traci 2 PZ i musi odrzucić 1 Enologa z Planszy Gracza.

Fioletowy i **Czerwony** nie mają Enologów na swoich Planszach Graczy, więc nie przesuwają Znaczników Konta. **Czerwony** nie traci ponownie PZ.



Produkcja



Znacznik Rundy/Podatków należy położyć na odpowiednim polu bieżącego roku oznaczając, że rozpoczął się Etap Produkcji.



Tak jak jest to opisane wyżej każdy Gracz musi przesunąć wszystkie Żetony Wina, które ma na Planszy Gracza o 1 pole w prawo. Jeśli nie ma wolnych pól Gracz nie może dalej postarzać Wina. Traci to Wino i musi je odrzucić.

Po tym otrzymuje 1 Żeton Wina za każdą Posiadłość na swojej Planszy Gracza, która ma co najmniej 1 Winnicę i kładzie go pierwszym z lewej strony polu magazynu lub piwnicy w Posiadłości, odsłoniętą stroną **Czerwonego** lub **Białego** Wina zależnie od Żetonu Winnicy. Wartość Produkcji Żetonów Wina jest obliczana tak jak jest to opisane wyżej (str. 8, Wartość Produkcji). Przed produkcją gracze mogą przesunąć Enologów między swoimi Posiadłościami, pod warunkiem, że mają wolne miejsca w Winiarniach. Produkcja wina o Wartości 0 oznacza, że nie ma produkcji i Gracz nie otrzymuje Żetonu Wina.

Jeśli jest to 1, 2, lub 4 rok, rok się kończy.

Jeśli jest to 3, 5, lub 6 rok, zaczyna się Etap Targów. Następnie rok się kończy.

PRZYKŁAD:

Fioletowy przesuwa wszystkie Żetony Wina na Planszy Gracza o 1 pole w prawo.

Musi odrzucić Żeton Wina (Wartość Produkcji 3) leżący na drugim polu magazynu w Posiadłości Algarve, ponieważ nie może go już więcej postarzać.



Przesuwa jednego Enologa z Winiarni w Posiadłości Minho na pustą Winiarnię w Posiadłości Algarve.

Następnie oblicza Wartość Produkcji win produkowanych w Posiadłościach i otrzymuje odpowiednie Żetony Wina, które kładzie na pierwszych z lewej strony polach swoich magazynów.

Portugalskie Targi Wina (tylko 3, 5 i 6 Rok)



Znacznik Rundy/Podatków należy położyć na odpowiednim polu bieżącego roku oznaczając rozpoczęcie Etapu Targów.



każdych Targach.

Każdy kto ma przynajmniej 1 Żeton Wina na Planszy Gracza, a kto jeszcze nie położył Żetonu Targów na Obszarze Targów wykonując Akcję Informacja Prasowa musi zrobić to teraz. Należy zachować Kolejność Graczy, jak jest to opisane wyżej (Akcja Pasowanie/Informacja Prasowa):

zadeklarować, które wina zostaną zaprezentowane, zdecydować czy chce skorzystać z renowy regionu, ustalić maksymalną liczbę Żetonów Koneserów Win, które może zagrać, położyć swój Żeton Targów otrzymując odpowiednio Punkty Targowe i Bonus, opcjonalnie położyć 1 lub 2 beczki na Obszarze Managerów i wreszcie odrzucić Żeton Wina.

Gracz, który nie może zaprezentować wina nie kładzie swojego Żetonu Targów i nie będzie uczestniczył w Targach.

Po tym Targi się rozpoczynają.

Każdy Gracz musi:

- wziąć do ręki wszystkie swoje, odsłonięte Żetony Konesera Win,
- w tajemnicy zdecydować które Żetony Konesera Win chce zagrać, według następujących zasad:

PRZYKŁAD: 5 Rok, Etap Targów.

Tylko **Niebieski** nie położył swojego Żetonu Targów na Obszarze Targów.

Deklaruje teraz, że zaprezentuje Białe Wino Terras do Sado (Wartość Wina 4).

Może zagrać 1 Żeton Konesera Win.

Kładzie swój Żeton Targów (z odsłoniętą cyfrą 1) na Polu Targów Wygląd/Zawartość Alkoholu.

Dostaje Punkty Targów za cechy i 2 Punkty Targów za Bonus Pola Targów.

Wino spełnia wymagania Constantino, więc kładzie 1 ze swoich beczek na polu Constantino. Ponieważ nie jest to Etap Wykonywania Akcji, nie może przesunąć teraz 1 beczki. Rozpoczynają się 2 Targi.



- ▶ **maksymalna liczba Żetonów Koneserów Win**, które Gracz może zagrać jest wyznaczona przez liczbę na Żetonie Festiwalu, który położył na Obszarze Targów. Może zdecydować, że nie zagra Żetonów.
 - ▶ Na Polu Targów, wybranym przez Gracza jest zaznaczone **jakiego typu Koneserów Win** może zagrać (**Smak, Aromat, Wygląd, Zawartość Alkoholu**)
 - ▶ **Przykład:** wybrane Pole Targów przedstawia Wygląd i Smak, więc Gracz może zagrać tylko Koneserów Win Wyglądu i/lub Smaku.
- c. położyć te Żetony, które zdecydował się zagrać na stole przed sobą zasłaniając je ręką tak aby pozostali Gracze nie mogli zobaczyć, które i ile Żetonów zdecydował się zagrać.

Po tym wszyscy Gracze równocześnie odwracają zagrane Żetony.

Po pierwsze, jeśli na zagranych Żetonach Koneserów Win jest symbol „Ruch Cechy” (ten ze strzałką), należy przesunąć odpowiedni Znacznik Cechy o 1 pole w prawo, za każdy symbol ruchu.

Następnie, każdy zagrany Koneser Win zdobywa graczowi, który go zagrał tyle **Punktów Targów** ile jest zaznaczone na górze sekcji w której znajduje się ten Znacznik Cech (0-5) **Gracz przesuwa odpowiednio swój Znacznik Punktów Targów.**

Teraz należy określić ranking według zdobytych do tej pory Punktów Targów przez każdego Gracza. Pierwszych 3 Graczy na Torze Punktów Targów od razu zdobywa tyle PZ ile jest zaznaczone w poniższej tabeli:

1 Targi (3 Rok)	2 Targi (5 Rok)	3 Targi (6 Rok)

Czwarty Gracz nie dostaje PZ ale może wybrać 1 Żeton Konesera z góry dowolnego stosu (patrz niżej).

W przypadku remisu, PZ otrzymane na remisujących pozycjach należą do podzielić (zaokrąglając w dół) pomiędzy remisujących Graczy.

Uwaga: Punkty Targów, które dostają gracze nigdy nie będą zredukowane do zera. Na końcu każdego Targów (3 razy podczas gry) Gracze otrzymają PZ zależne od rankingów określonych przez zdobyte do tej pory Punkty Targów.

Uwaga: Jeśli gracz nie może zaprezentować wina, nie dostaje PZ, niezależnie, które miejsce ma w rankingu Punktów Targów. Tak samo nie otrzymuje Żetonu Konesera Win jeśli jest na 4 miejscu.

KONIEC OPERACJI TARGOWYCH:

- Wszyscy Gracze odrzucają zagrane Żetony Koneserów Win i odkładają je na spód odpowiednich stosów.
- W grze 4 osobowej,** Gracz zajmujący ostatnie miejsce otrzymuje darmowy Żeton Konesera Win z góry wybranego przez siebie stosu i kładzie go odsłoniętego przed sobą. (W grze 2- lub 3-osobowej, Gracz na ostatnim miejscu toru Punktów Targów nie otrzymuje darmowego Żetonu Konesera Win).

Jeśli Gracz ma przed sobą 6 Żetonów Koneserów Win, musi wybrać czy dobiera darmowy Żeton czy nie. Jeśli tak, musi odrzucić 1 z posiadanych Żetonów, (zasłonięty albo odsłonięty) i odłożyć go na spód odpowiedniego stosu. W przypadku remisu, wszyscy remisujący Gracze otrzymują po 1 Żetonie.

- Każdy Gracz zabiera z powrotem swój Żeton Targów i odkłada do swojej rezerwy.

- Ustawienie kolejności gry. Gracz na ostatnim miejscu na Torze Punktów Targów zostaje Pierwszym graczem, przedostatni zostaje drugim i tak dalej. W przypadku remisu, kolejność remisujących graczy nie ulega zmianie.

Przykład:

Niebieski ma 35 Punktów Targów, **Fioletowy** ma 26 Punktów Targów, **Czerwony** i **Zółty** mają po 10 Punktów Targów. Są to 3 Targi więc **Niebieski** dostaje 15 PZ, **Fioletowy** dostaje 10 PZ, **Czerwony** i **Zółty** po 2 VP (5+0)/2. Wszyscy Gracze odrzucają zagrane Żetony Koneserów Win. **Czerwony** i **Zółty** zremisowali na ostatnim miejscu więc otrzymują po 1 Żetonie Konesera Win.

Na początku Targów, **Niebieski** był Pierwszym Graczem, **Czerwony** był 2, **Fioletowy** był 3 i **Zółty** był 4.

Kolejność na Torze Punktów Targów jest: **Niebieski** 1, **Fioletowy** 2, **Czerwony** i **Zółty** remisują na ostatnim miejscu. Nowa Kolejność gry to: **Czerwony** **Zółty** **Fioletowy** **Niebieski**.

Niebieski ma zasłoniętych 5 Żetonów Koneserów Win przed sobą. Nie może zagrać żadnych Żetonów.

Fioletowy ma 3 Żetony Koneserów Win odsłonięte i 1 zasłonięty.

Jego Żeton Targów oznacza, że może zagrać maksymalnie 3 Żetony Koneserów.

Ponieważ już położył Żeton Targów na polu Wyglądu/Smaku, może zagrać tylko Żetony Koneserów Wyglądu lub/i Smaku.

Czerwony ma tylko 1 Żeton Konesera Smaku przed sobą.

Ponieważ już położył Żeton Targów na Polu Wyglądu i/lub Aromatu, nie może zagrać Żetonów Koneserów.

Zółty ma przed sobą 6 odsłoniętych Żetonów Koneserów Win. Jego Znacznik Targów oznacza, że może zagrać do 4 Koneserów Smaku i/lub Aromatu.



Na początku Targów,

Niebieski zajmuje 1 miejsce w rankingu Targów z 15 Punktami Targów,

Fioletowy jest 2 z 6 Punktami Targów,

Czerwony jest 3 z 5 Punktami Targów i

Zółty jest 4 z 4 Punktami Targów.

Gracze równocześnie odsłaniają Żetony, które chcą zagrać.

Fioletowy decyduje się zagrać 2 Żetony Koneserów Smaku.

Zółty decyduje się zagrać 3 Żetony Koneserów Aromatu i 1 Żeton Konesera Smaku.

Niebieski i **Czerwony** nie zagrywają żadnych Żetonów.

Należy wykonać 2 Ruchy Smaku i 1 Ruch Aromatu, więc Znacznik Smaku przesuwa się o 2 pola w prawo i Znacznik



Aromatu o 1 pole w prawo. Znacznik Smaku jest teraz w sekcji "4" i Znacznik Aromatu w sekcji "3".

Fioletowy dostaje 8 Punktów Targów i **Zółty** dostaje 13 Punktów Targów. Ranking ustalony przez zgromadzone Punkty Targów wygląda następująco:

Zółty jest 1 w rankingu z 17 Punktami Targów,

Niebieski jest 2 z 15 Punktami Targów,

Fioletowy jest 3 z 14 Punktami Targów i

Czerwony jest 4 z 5 Punktami Targów.

Są to 2 Targi (5 Rok), więc **Zółty** dostaje 12 PZ, **Niebieski** 8 PZ, **Fioletowy** 4 PZ, **Czerwony** nie dostaje PZ.

Fioletowy i **Zółty** odrzucają zagrane Żetony. **Czerwony** wybiera 1 Żeton Konesera Win. Wybiera stos Wyglądu.

Nowa Kolejność Gry to: **Czerwony**, **Fioletowy**, **Niebieski**, **Zółty**.



Koniec gry

Po 3 Targach (czyli na końcu 6 Roku), korzystając z wyżej opisanych zasad, każdy Gracz według Kolejności Graczy może odrzucić 1 wino ze swojej Planszy Gracza, aby przesunąć 1 ze swoich beczek z pola Dodatkowej Akcji lub pola Managera na inne pole w tej samej linii, otrzymując zaznaczony bonus. Należy pamiętać, że beczek, które są na polach Mnożnika nie można przesunąć.

Trwa, według Kolejności Graczy aż, to do momentu kiedy wszyscy gracze spասują. Kiedy gracz spասuje nie może wrócić do gry. Gracze mogą użyć zdolności swoich odsłoniętych Koneserów Win.

Wówczas gra się kończy.

Gracz otrzymują PZ za:

- Większość w kolumnach na rynkach zagranicznych (patrz Akcja Eksportu)
- Saldo na Kontach Bankowych (patrz Akcja Bank)
- Za niektóre Mnożniki (zobacz niżej, Mnożniki)

Wygrywa Gracz, który zdobył najwięcej PZ.

W przypadku remisu, zwycięża Gracz, który ma najwięcej beczek na Obszarze Eksportu. W przypadku dalszego remisu, wygrywa Gracz, który ma najwięcej pieniędzy (w gotówce i w banku) (Gracze mogą dezinvestować).

ZDOLNOŚCI KONESERÓW WIN



Ten Żeton może być użyty podczas Akcji Winnicy (nie może być użyty podczas Dodatkowej Akcji Winnicy). Pozwala Graczowi uzyskać rabat 1,000 Bagos przy każdej zakupionej Winnicy.



Ten Żeton może być użyty w dowolnym momencie podczas gry. Pozwala Graczowi od razu otrzymać 2,000 Bagos (gotówką) z ogólnej rezerwy.



Ten Żeton może być użyty podczas Akcji Winnicy (nie może być użyty podczas Dodatkowej Akcji Winnicy). Pozwala Graczowi poukładać stos Żetonów Winnic w jednym Regionie przed zakupem Winnicy.



Ten Żeton może być użyty przed wykonaniem akcji, przed wykonaniem Dodatkowej Akcji lub przed Etapem Targów. Pozwala Graczowi położyć 1 Kostkę Renomy Regionu w dowolnym regionie.



Ten Żeton może być użyty przed wykonaniem akcji, przed wykonaniem Dodatkowej Akcji lub przed Etapem Targów. Pozwala Graczowi zabrać z powrotem 1 ze swoich beczek z Obszarów Eksportu, Sprzedaży, Bonusów lub Managerów. Beczka wraca do rezerwy Gracza i może być



użyta ponownie nawet od razu. Pozwala Graczowi przesunąć Znacznik Akcji za darmo (bez podatków, opłat za ruch o 2 pola i opłat dla Graczy, mających swoje Znaczniki na wybranym polu).

MNOŻNIKI



Na końcu gry, Gracz otrzymuje PZ za każdą Piwnicę na swojej Planszy Gracza:

4 jeśli ma beczkę na lewym polu, 2 jeśli ma na prawym.



Na końcu gry, Gracz otrzymuje PZ za każdego Enologa na swojej Planszy Gracza:

4 jeśli ma beczkę na lewym polu, 2 jeśli ma na prawym.



Na końcu gry, Gracz otrzymuje PZ za każdą kompletną Posiadłość (tzn. wszystkie 3 pola są wypełnione przez Winnicę i/lub Winiarne) na swojej Planszy Gracza:

4 jeśli ma beczkę na lewym polu, 2 jeśli ma na prawym.



Gracz odrzuca 1 dowolne wino (ze swojej Planszy Gracza) i od razu dostaje tyle PZ ile wynosiła wartość tego wina (wartość produkcji+rocznik+(opcjonalnie) usunięte kostki Renomy).

Gracz od razu otrzymuje 8 PZ jeśli ma przed sobą Koneserów Win wyspecjalizowanych w każdej z 4 cech wina.

Gracz od razu otrzymuje 1 PZ za każdą Kostkę Renomy leżącą w regionie gdzie ma 1 ze swoich dysków.



Na końcu gry, Gracz otrzymuje PZ za każdą Winnicę na swojej Planszy Gracza:

2 jeśli ma beczkę na lewym polu, 1 jeśli ma na prawym.



Na końcu gry, Gracz otrzymuje PZ za każde Bagos przed sobą (Gracz może dezinvestować):

1 za 1,000 Bagos jeśli ma beczkę na lewym polu, 1 za 2,000 Bagos jeśli ma na prawym polu.



Na końcu gry, Gracz otrzymuje PZ za każdą Winiarnię na swojej Planszy Gracza:

2 jeśli ma beczkę na lewym polu, 1 jeśli ma na prawym.

UWAGA: Gracze mogą zajmować Pole Mnożnika nawet jeśli nie spełniają zaznaczonych wymagań. W tym wypadku nie dostają PZ.

DODATKOWE AKCJE



Gracz kupuje 1 Winiarnię za 1,000 Bagos (gotówką), i kładzie ją na swojej Planszy Gracza według normalnych zasad.

Gracz kupuje 1 dowolną Winicnicę z rabatem 2,000 Bagos i kładzie ją na swojej Planszy Gracza według normalnych zasad.

Gracz dobiera za darmo 1 Żeton Konesera Win z góry wybranego przez siebie stosu i kładzie go odsłonięty przed sobą.



Gracz wykonuje 1 Akcję Sprzedaży (według normalnych zasad).

Gracz wykonuje 1 Akcję Eksportu (według normalnych zasad).

Gracz przesuwa swój Znacznik Inwestycji za darmo o jedno pole do góry.

CHARAKTERYSTYKA REGIONÓW



1 Minho: Gracze nie mogą budować piwnic w Posiadłości Minho.

Vinhos Verdes (zielone wino) zawdzięczają swoją sławę nie tylko bujnej roślinności w tym wilgotnym regionie, która daje zielony odcień, ale również kwaśnemu, lekkiemu smakowi, wysokiej zawartości alkoholu i dobrym właściwościami dla układu pokarmowego. Najlepsze wino można pić już po roku.



2 Trás-os-montes: Gracz otrzymuje 2 dodatkowe Punkty Targów jeśli podczas Targów zaprezentuje wino z Trás-os-montes.

Nazwa regionu oznacza "za wzgórzami", co dokładnie opisuje jego położenie daleko na północnym wschodzie Portugalii. Produkuje się tutaj wino czerwone, które są zazwyczaj owocowe, lekko cierpkie a także lekkie białe wino, o kwiatowym bukacie. Winorośla, które rosną w tym regionie są stare. Wina te są znane ze swojej wysokiej jakości i cieszą się dużą popularnością na targach.



3 Dão: Kiedy Gracz położy pierwszą Winnicę w Posiadłości Dão, od razu otrzymuje 1 piwnicę i kładzie ją na swojej Planszy Gracza zakrywając magazyn tej posiadłości. Gracz nie kładzie żadnych dodatkowych Kostek Renomy za tą piwnicę.

Jeśli podczas PRZYGOTOWANIA GRY Gracz wybierze Dão, od razu otrzymuje 1 piwnicę. Żeton wina kładzie na jej lewym polu.

Cechą charakterystyczną Dão są gleby, na których rośnie wiele sosen i kukurydzy. Region Dão jest otoczony przez pasma górskie zabezpieczające go przed wiatrem. Wina produkowane w Dão mają ogromny potencjał starzenia się. Wina białe są bardzo aromatyczne, owocowe i wyważone. Czerwone wino są pełne, aromatyczne i mogą się stać bardzo złożone po starzeniu się.



4 Douro: Kiedy Gracz położy pierwszą Winnicę w Posiadłości Douro, od razu otrzymuje 2 Żetony Porto. Podczas Etapu Produkcji, musi wybrać czy będzie produkował wino Douro (według normalnych zasad) lub wino Porto. Jeśli wybierze Porto, dodaje 3 Punkty do Wartości Produkcji i odrzuca 1 z Żetonów Porto, odkładając do okienka regionu Douro. Jeśli podczas PRZYGOTOWANIA GRY Gracz wybierze Douro, od razu otrzymuje żeton wina o wartości 2 i 2 Żetony Porto lub żeton wina o wartości 5 i 1 Żeton Porto zależnie od tego czy produkuje wino Douro lub Porto.

Porto to wino po którym od razu można rozpoznać region Douro. Produkowane na ubogich glebach i stromych zboczach opływanych przez rzeki Douro, Porto jest ambasadorem win portugalskich. Aby utrzymać niezmienny smak wina w czasie podróży, dawniej dodawano do niego spirytusu. Powodowało to zatrzymanie procesu fermentacji co dawało słodsze wino.



5 Lisboa: Kładąc pierwszą Winnicę w Posiadłości Gracz otrzymuje 1 Winiarnię i kładzie ją w tej Posiadłości. Gracz nie kładzie żadnych dodatkowych Kostek Renomy za tą winicę.

Jeśli podczas PRZYGOTOWANIA GRY Gracz wybierze Lisboa, od razu otrzymuje 1 Winiarnię i 1 Żeton Wina o wartości 3.

Różnorodność wzniesień i mikroklimatów w regionie Lisboa pozwala na produkcję szerokiej gamy win. Czerwone wino z tego regionu są aromatyczne, bardzo eleganckie, bogate w garbniki i mogą starzeć się przez kilka lat. Białe wino mają świeży i cytrynowy charakter. Znany też jako Estremadura, region ten uzyskał dużą pomoc ze strony rządu poprzez inwestycje w modernizację terenu.



6 Alentejo: Każda Kostka Renomy Regionu jest warta 2 zamiast 1. Jak zwykle, Gracze mogą zabrać 1 lub 2 Kostki z Alentejo, które w tym wypadku pozwalają im dodać 2 lub 4 Punkty do Wartości Wina.

Ten gorący i suchy region składa się z szerokiej równiny i produkuje wino białe, które są przeważnie lekkie, delikatnie kwaśne o aromacie tropikalnych owoców. Wino czerwone są bogate w garbniki, pełne, z silnym aromatem dzikich, czerwonych owoców. Region Alentejo skorzystał z licznych inwestycji w sektorze wina, co pozwoliło mu produkować najlepsze wina portugalskie, a tym samym zyskać międzynarodowe uznanie.



7 Setúbal: Kiedy Gracz (podczas gry lub PRZYGOTOWANIA GRY) położy pierwszą Winnicę w Posiadłości Setúbal, od razu dobiera 2 Żetony Koneserów Win z góry wybranego 1 lub 2 stosów i kładzie je odsłonięte przed sobą.

Peninsula de Setubal, produkowane jest z winogron Moscatel i Moscatel Roxo. To jedno z najstarszych i najpopularniejszych win na świecie, bardzo cenione przez światowej sławy specjalistów.



8 Algarve: Gracz zawsze dodaje 1 Punkt kiedy oblicza Wartość Wina.

Z powodu wzmożonej turystyki i częstego naruszania gruntów rolnych produkcja wina w Algarve spadła. Położony w południowej Portugalii, region Algarve ma bardzo specyficzny klimat: położony jest blisko morza, ale dość silnie odczuwalny jest wpływ również górskiego powietrza. Produkuje lekkie i bardzo owocowe wino. Obecnie odczuwa ponowny wzrost zainteresowania w tworzeniu nowych winorośli w regionie. Również dokonywane są duże inwestycje w sektorze wina.

UWAGA: Druga Winnica w Posiadłości nigdy nie podwaja żadnego z wyżej wymienionych bonusów.

Autor: Vital Lacerda
Ilustracje: Mariano Iannelli

Autor pragnie serdecznie podziękować Sandra Sarmiento, Bruno Valério, Alexandre Bezerra, Alison Roberts, Ricardo Gama, Helena Pereira, João Tereso, Gonçalo Moura, Vasco Chita, Carlos Ferreira, João Madeira, Pedro Sampaio, Ruben Rodrigues, Hugo Pinto, Cristina Barbosa, Tiago Duarte, Sofia Morais, Filipe Nunes, Paulo Inácio, David Dagoma, Baloo, Rui Barata, Luís Evangelista, Eduardo Cruz, Pedro Silva, João Ribeiro, Paulo Nicholas, Nuno Sentiero, Sara Guerreiro, Tiago Nunes, Nuno Lobato, João Palmeira, Paulo Soledade, Luís Costa, Wade Duym, Lara Morris, Pam Ellis, Jason Conway, i wielu innym grupom planszówkowym z Lisboa, Porto, Aveiro i Columbus Area Boardgaming Society. Specjalne podziękowania dla: Mojej kochającej żony Sandry i moich dwóch pięknych córek Inês i Catarina, za cały czas, który im zabrałem projektując tą grę i za ich sugestie, dyskusje, wsparcie, cierpliwość i przyjaźń. Dla Hélio Andrade, Duarte Conceição, António Vale i Sgrov, za ich niekończące się testy, dostępność i wspaniałe pomysły. I wreszcie dla Nathana Morse, za całe wsparcie, za nasze przyjemne, niekończące się

rozmowy i przede wszystkim za nową przyjaźń, która się narodziła podczas procesu tworzenia tej gry. Bez Ciebie ta gra nigdy by nie powstała. Mam nadzieję, że ją kochasz tak jak ja. Vital

Nasze podziękowania kierujemy także do: Luca Fachini, Francesco Pessina i Giuseppe Ammendola za ich wielkie wsparcie, Fabio Cambiaghi, Tinuz & Paoletta, Ciccio Grimaldi, Simone Fantini, Frank Strauß, Stephan Bittner, Anna Farina, Alberto Vendramini, Andrea Chiarvesio, Pierluca Zizzi i wszystkim innym testerom za ich cenne uwagi i do Nathana Morse za ostateczną wersję zasad.



Pytania, komentarze, sugestie można wysłać na adres: info@hobbity.eu
Strona www: www.hobbity.eu
© 2010 What's Your Game? srl
All rights reserved by What's Your Game? srl,
Viale Beatrice d'Este 30, 20122, Milano Italy

