

BOA É A VIDA, MAS MELHOR É O VINHO

VINHOS

Bei Vinhos (Portugiesisches Wort für „Weine“) spielst du die Rolle eines Weinproduzenten in Portugal. Du musst beweisen, dass du in der Lage bist deine Weinmarke zu vermarkten, sie bekannt zu machen und dir Ansehen im Inland und Ausland zu erwerben.

Über einen Zeitraum von 6 Jahren wirst du dein Geschäft vergrößern, indem du Filialen deiner Firma in den verschiedenen Regionen Portugals eröffnest, Weinberge kaufst und Weingüter baust.

Begabte Önologen werden dir helfen die Qualität deines Weines zu verbessern, weil sich die besten Weinexperten bei der großen Weinausstellung (Feira Nacional do Vinho Português) auf die Hauptmerkmale deines Weins (Geschmack, Geruch, Aussehen und Alkoholgehalt) konzentrieren werden.

Jedes Jahr beginnt mit einer Vorschau auf das Wetter der kommenden Saison und endet mit der Produktion des Weins.

Mit den richtigen Wetterbedingungen kannst du aus vorzüglichen Trauben einen hochwertigen Wein herstellen, wohingegen Bewölkung oder starker Regen meist eine verheerende Wirkung auf deine Ernte haben. Deine Besitzungen auszudehnen ist dann oft die einzige Möglichkeit um die Verluste auszugleichen.

Mit der Zeit wird der Wert deines Weins steigen, aber nur wenn du einen entsprechenden Weinkeller gebaut hast um deinen Wein reifen zu lassen.

Deine Weine an lokale Portugiesische Geschäfte zu verkaufen, das

Casa de Fados, das Hotel und die Enoteca, wird das Geschäftsimage deiner Firma festigen und dich mit dem nötigen Geld versorgen um sie weiter auszubauen und deine Önologen zu bezahlen. Aber wie du wissen solltest, kann man sich mit Geld kein Ansehen erkaufen.

Um dir einen guten Ruf auf dem internationalen Markt zu sichern, musst du die Nachfrage verschiedener Länder befriedigen und beständig qualitativ hochwertigen Wein exportieren.

In regelmäßigen Abständen wird es eine Weinausstellung geben. Die Auswahl des besten Weines, sein Wert und seine Hauptmerkmale, sind wichtig für das Ansehen deiner Firma und werden definitiv einen Unterschied ausmachen!

Drei einflussreiche Manager, Weinliebhaber und sehr interessiert an den Weinen die bei der Ausstellung gezeigt werden, können dir einige Vorteile bringen, aber nur wenn dein Wein völlig ihren Erwartungen entspricht.

Es ist an dir, zu entscheiden wann die Zeit dafür gekommen ist und welchen Wein du präsentieren willst.

Eine frühzeitige Ankündigung kann dir sofort Vorteile bringen, aber wenn Du stattdessen bis zum letzten Moment wartest, steigen deine Chancen einen Wein von überragender Qualität zu präsentieren und zugleich genau zu Wissen auf welche Merkmale deines Weins am meisten Augenmerk gerichtet wird.

Der Sieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende des Spiels.

Inhalt

Vor dem ersten Spiel müssen alle Banknoten, Merkmale Marken und Weinlese-, Weingut-, Weinberg-, Wein-, Ausstellung- und Weinexperten Plättchen vorsichtig aus den Rahmen gelöst werden.

1) 1 Spielplan

Vorderseite

Rückseite

2) 4 Spielertafeln



3) 9 Weinlese Plättchen



4) 96 Wein Plättchen

5) 16 Weingut Plättchen



6) 32 Weinberg Plättchen

7) 9 Weinkeller Plättchen



Vorderseite

Rückseite

8) 6 Portwein Plättchen



9) 24 Weinexperten Plättchen



10) Banknoten (6 x 5.000 Bagos, 12 x 2.000 Bagos und 18 x 1.000 Bagos)



11) 1 Spielrunden/Steuern Marker (Naturholz Zylinder)



12) Önologen (Naturholz Figuren)



13) Aktionsmarker (Zylinder in den 4 Spielerfarben: 1 gelb, 1 rot, 1 blau, 1 lila)



14) 32 Fässer in den 4 Spielerfarben (8 gelb, 8 rot, 8 blau, 8 lila)



15) 36 Scheiben in den 4 Spielerfarben (9 gelb, 9 rot, 9 blau, 9 lila)



16) 15 Regionale Bekanntheitswürfel (Naturholz)



Geschmack

Geruch

Aussehen

Alkoholgehalt

17) 4 Merkmale Marken



18) 12 Ausstellungsplättchen in den 4 Spielerfarben (3 gelb, 3 rot, 3 blau, 3 lila)



Das Bild zeigt den Spielaufbau für ein Spiel mit 4 Personen.

1. Lege den Spielplan auf den Tisch

2. Jeder Spieler/in* wählt eine Farbe (gelb, rot, lila oder blau) und bildet aus folgenden Dingen seinen persönlichen Vorrat:

- 8 Fässer in der gewählten Farbe
- 9 Scheiben in der gewählten Farbe
- 1 Aktionsmarker in der gewählten Farbe
- 3 Ausstellungsplättchen in der gewählten Farbe
- 1 Spielertafel

Auf jeder Spielertafel befinden sich:

- 4 Grundstücke (jedes mit 3 Grundstücksfeldern) und
- 4 dazugehörige Lagerhallen (jede mit 2 Lagerfeldern).

Grundstück

Lagerhalle



Weinberge und Regionale Bekanntheitswürfel

12.1 Lege die Regionalen Bekanntheitswürfel auf den Spielplan.

12.2 Sortiere die Weinberg Plättchen nach der oberen, linken Zahl (Diese gibt die Region an zu der der Weinberg gehört), mische alle 8 Stapel und lege sie mit der Kosten Seite nach oben auf die entsprechenden Regionen Felder.

Lege die Portwein Plättchen auf die Douro Region.

4 Spieler spielen mit 8 Regionen, 3 Spieler mit 7 Regionen, 2 Spieler mit 6 Regionen. (Bei 2 oder 3 Spielern werden die nicht verwendeten Regionen zufällig bestimmt und die entsprechenden Weinberge zurück in den Karton getan. Vorschlag: Für das erste Spiel mit 3 Spielern sollten die Algarve Plättchen und für das erste Spiel mit 2 Spielern zusätzlich die Setúbal Plättchen entfernt werden).

12.3 Jeder Spieler kauft 1 Weinberg seiner Wahl und erhält 1 entsprechendes Wein Plättchen.

Anmerkung: Jede Region hat unterschiedliche Merkmale (du kannst ihre Beschreibung am Ende des Regelheftes finden).

Jeder Spieler muss:

- Eine Region auswählen,
- Das oberste Weinberg Plättchen der Region nehmen,
- Die Kosten (in Bar) wie auf der Kosten Seite gezeigt, zahlen,
- Den ausgewählten Weinberg, mit der Regionsseite nach oben, auf seine Spielertafel legen,
- 1 Scheibe (aus seinem Vorrat) auf das Regionen Feld legen,
- Einen regionalen Bekanntheitswürfel (aus dem allgemeinen Vorrat) in ein leeres Würfel Feld der Region legen,
- Nimm ein Wein Plättchen mit dem Wert 2 (für Lisboa und Douro Plättchen, siehe die Beschreibung der Merkmale weiter hinten),
- Lege es auf die Spielertafel unter dem Weinberg, auf das am weitesten links liegende, freie Feld der Lagerhalle (für Dao siehe weiter hinten bei den Beschreibungen der Merkmale), mit der Seite für Weißwein oder Rotwein nach oben, abhängig von der Farbe die in der oberen, rechten Ecke des Weinberg Plättchens abgebildet ist.

Anmerkung: Mehrere Spieler können die gleiche Region wählen.

Nehmen an dem Spiel weniger als 4 Spieler teil, werden die Spielertafeln und die Komponenten der nicht verwendeten Farben in den Karton zurückgelegt.

Siegpunkte

3. Jeder Spieler legt seinen Punkteähler (1 Scheibe aus seinem Vorrat) auf das Feld mit der „0“ (Null) auf der Siegpunkteleiste.

Jedes mal, wenn der Spieler während des Spiels Punkte erhält, wird der Punkteähler entsprechend weiterbewegt.



Ist das Symbol auf dem Spielfeld Elfenbeinfarben, erhält der Spieler die Punkte am Ende des Spiels.



Weinexperten, Weinkeller, Weingüter

11.1 Sortiere die Weinexperten Plättchen nach dem abgebildeten Merkmal (Geschmack, Aussehen, Geruch, Alkoholgehalt) und mische jeden Stapel. Dann lege die vier Stapel aufgedeckt auf die entsprechenden Felder.

11.2 Lege die Weinkeller Plättchen auf den Spielplan (bei 4 Spielern 9 Weinkeller, bei 3 Spielern 7 und mit 2 Spielern nur 5. Weinkeller die nicht verwendet werden kommen zurück in den Karton).

11.3 Lege die Weingut Plättchen auf den Spielplan (bei 4 Spielern 16 Weingüter, bei 3 Spielern 12 und mit 2 Spielern nur 8. Weingüter die nicht verwendet werden kommen zurück in den Karton).

Weinlese Plättchen und Spielreihenfolge

- 4.1. Lege das Weinlese Plättchen mit der „0“ (Null) beiseite. Mische die verbliebenen Weinlese Plättchen und lege sie verdeckt auf das entsprechende Feld des Spielplans. Lege dann das Plättchen mit der „0“ (gültig für das erste Jahr) aufgedeckt darauf.
- 4.2. Die Spielreihenfolge wird zufällig bestimmt und jeder Spieler legt seine Zugreihenfolge Scheibe (1 Scheibe aus seinem Vorrat) auf die obere Leiste des Zugreihenfolge Bereichs.
*Beispiel: **Rot** der erste Spieler, **Lila** der zweite, **Blau** dritter und **Gelb** der vierte.*

Wein Plättchen

5. Lege die Weinplättchen als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.



Weinausstellung

Bei der Weinausstellung (Feira Nacional do Vinho Português) erhalten die Spieler Ausstellungspunkte entsprechend der Werte der Hauptmerkmale (Geschmack, Geruch, Aussehen und Alkoholgehalt) ihrer ausgestellten Weine.

- 6.1 Lege 1 Merkmal Marke auf das am weitesten links liegende Feld jeder Reihe. Während des Spiels gibt die Position jeder Marke den Wert jedes Merkmals an.
- 6.2 Jeder Spieler legt 1 Ausstellungspunkte Zähler (1 Scheibe aus seinem Vorrat) auf das Symbol der Ausstellungspunkte Leiste. Jedes mal, wenn ein Spieler während des Spiels Ausstellungspunkte erhält, wird der Ausstellungspunkte Zähler entsprechend weiterbewegt.



Banco do Vinho und Investitionen Leiste

Jeder Spieler hat ein Bankkonto bei der Banco do Vinho wo er die Gutschriften für seine Einkünfte aus Weinverkäufen erhält und von wo aus er die Löhne an seine Önologen bezahlt. Sein Kontostand erhöht oder verringert sich durch getätigte Investitionen und durch entsprechende positive oder negative Zinsen.

7. Jeder Spieler legt
 - eine Kontostand Marke (1 Scheibe aus seinem Vorrat) auf die Zahl 5 des Bankkontos und
 - eine Investitionen Marke (1 Scheibe aus seinem Vorrat) auf das +1 Feld der Investitionen Leiste.
 Wenn ein Spieler während des Spiels Geld erhält oder zahlen muss, aus welchen Gründen auch immer, dann wird seine Kontostand Marke entsprechend vor oder zurück bewegt (1 Feld = 1.000 Bagos). Wenn er Investiert oder Desinvestiert, dann bewegt er seine Investitionen Marke entsprechend herauf oder herunter.

Banknoten

8. Alle Käufe werden mit Bargeld getätigt (Bagos Banknoten).
 - Der erste Spieler erhält 11,000 Bagos
 - Der zweite Spieler erhält 11,000 Bagos (12,000 Bagos bei einem Spiel mit 2 Personen)
 - Der dritte Spieler erhält 12,000 Bagos
 - Der vierte Spieler 12,000 Bagos



Die Spieler legen ihre Bagos vor sich ab, in ihren eigenen Vorrat. Die verbliebenen Banknoten werden neben den Spielplan gelegt und bilden den allgemeinen Vorrat.

(*Von nun an, aus Gründen der Einfachheit, Übersichtlichkeit und Wirtschaftlichkeit, benutzen wir das Wort „Er“ wenn wir von den Spielern reden. Es ist dabei jedoch immer ein „Er/Sie“ gemeint.



Önologen

9. Lege die Önologen auf das Spielfeld.

Aktionsbereich und Rundenzähler

- 10.1 Jeder Spieler legt seinen Aktionsmarker auf das mittlere Feld des Aktionsbereichs.
- 10.2 Lege den Spielrunden/Steuern Marker auf das obere, linke Feld des Rundenzählers.

Spielrunde

Das Spiel dauert 6 Runden, dies entspricht 6 Jahren.

Der **Spielrunden/Steuern Marker** zeigt das Fortschreiten der Jahre und verschiedene Schritte innerhalb der Jahre an.



In **jeder Runde** gibt es die folgenden Schritte (immer in der gleichen Reihenfolge):



Beginn der Runde

Jedes Jahr beginnt mit der Wettervorschau des aktuellen Jahres.



Aktionen ausführen

In jedem Jahr führt ein Spieler 2 von den 9 möglichen Aktionen aus.

Er kann Weinberge kaufen, Weingüter bauen, Önologen einstellen, Weinkeller bauen, den produzierten Wein verkaufen oder exportieren, Bankgeschäfte ausführen, Weinexperten anwerben, passen, oder ankündigen welchen Wein er bei der nächsten Ausstellung präsentieren will. Er kann außerdem die Vorteile in Anspruch nehmen, die ihm die drei Manager bieten.



Unterhalt

Die Spieler berechnen ihre positiven oder negativen Zinsen, entsprechend der getätigten Investitionen und zahlen die Löhne ihrer Önologen.



Produktion

Die Spieler erhalten 1 Wein Plättchen für jedes ihrer Grundstücke auf der Spielertafel das mindestens einen Weinberg enthält und legen dieses Plättchen auf das am

weitesten links liegende Feld ihrer Lagerhalle oder ihres Weinkellers. Jedes Jahr werden die Weine um ein Feld nach rechts geschoben um deren Alterung anzuzeigen. Die Farbe des Weines entspricht der Farbe des Weinbergs, während der Wert von der Anzahl der Weinberge, Weingüter und Önologen auf dem Grundstück und von den Wetterbedingungen des aktuellen Jahres abhängig ist.



Weinausstellung (nur im 3. 5. und 6. Jahr)

Am Ende des 3. 5. und 6. Jahres gibt es eine Weinausstellung (von nun an Ausstellung).

Die Spieler müssen 1, und NUR einen, Wein auf jeder Ausstellung präsentieren. Die Weinexperten Plättchen können ausgespielt werden um Ausstellungspunkte zu erhalten. Je höher der Wert des ausgestellten Weines ist, desto mehr Plättchen können gespielt werden.



Mögliche Aktionen:

Weinberge	Weinkeller	Weingut
Weinexperten	Passen/ Pressemitteilung	Önologen
Export	Verkäufe	Bank

BEISPIEL:

Produktions Schritt

Rot hat 1 Weißwein mit dem Wert 3 produziert. Er legt das Plättchen in das linke Feld der entsprechenden Lagerhalle.



Lagerfeld



Lila hat 1 Rotwein mit dem Wert 2 produziert. Er legt das Plättchen in das linke Feld des entsprechenden Weinkellers.

Weinkeller

Beginn der Runde

Zu Beginn jedes Jahres, mit Ausnahme des ersten Jahres (das erste Jahr beginnt mit dem „Aktionen ausführen“ Schritt), **müssen die Spieler:**

- Das **Weinlese Plättchen** des vergangenen Jahres ablegen und das **Weinlese Plättchen** für das aktuelle Jahr aufdecken, indem das oberste Plättchen des Stapels umgedreht wird. Die Zahl links unten (von +2 bis -2) zeigt die Wetterbedingungen für das aktuelle Jahr an. Die Wetterbedingungen beeinflussen die Weinproduktion am Ende des aktuellen Jahres. Das Weinlese Plättchen für das erste Jahr ist das Plättchen mit der „0“, das bei der Spielvorbereitung aufgedeckt wurde. Jedes Spiel wird anders sein, abhängig von der Abfolge der Weinlese Plättchen. Die Spieler müssen diesen Faktor in ihre strategischen Entscheidungen einbeziehen.
- Bewege die Marker der Merkmale die auf dem Weinlese Plättchen abgebildet sind um 1/2/3 Felder nach rechts.** Wenn ein Merkmale Marker das Feld ganz rechts erreicht, kann er nicht mehr weiterbewegt werden. **Anmerkung:** Während des Spiels werden die Merkmale Marken nie wieder auf Null zurückgesetzt. Kein Merkmale Marker wird zu Beginn des ersten Jahres bewegt.



Zu Beginn der Jahre 4 und 6 deckt jeder Spieler die vor ihm liegenden Weinexperten Plättchen auf, sofern er welche hat.

BEISPIEL: 4. Jahr

Das Weinlese Plättchen sagt ein schlechtes Jahr voraus (jede Produktion wird 1 Punkt weniger Wert sein).



Das Merkmal Aussehen ist 3 mal und Geschmack 2 mal abgebildet.

Die Marke für das Aussehen wird um 3 Felder nach rechts bewegt und die Marke für Geschmack um 2 Felder.



Spieler **Gelb** besitzt 2 Weinexperten Plättchen verdeckt vor sich liegend. Er dreht sie nun um.

Aktionen ausführen

Dieser Schritt besteht aus 2 Phasen.

PHASE 1:

Lege den Spielrunden/Steuern Marker auf Feld „1“ des aktuellen Jahres um anzuzeigen das Phase 1 beginnt.



Beginnend mit dem ersten Spieler und dann weiter entsprechend der Reihenfolge im „Zugreihenfolge Bereich“, **muss jeder Spieler:**

- Seinen Aktionsmarker bewegen,
- Ihn auf das Feld setzen, dessen Aktion er ausführen möchte und
- Die Aktion ausführen.

BEWEGUNGS REGELN:

- Will, oder kann der Spieler keine Aktion ausführen**, dann muss der Spieler seinen Aktionsmarker **auf das Passen/Pressemitteilung Feld bewegen und passen.**

- Bewegt der Spieler seinen Aktionsmarker auf ein angrenzendes Feld (horizontal, vertikal oder diagonal) ist die Bewegung kostenlos.

- Bewegt er seinen Marker auf ein Feld das nicht angrenzend ist, muss er **1.000 Bagos (in Bar) in den allgemeinen Vorrat bezahlen.**

- Rot** kann seinen Aktionsmarker kostenlos in eines der Felder bewegen die von den roten Pfeilen angezeigt werden. Anderenfalls müsste er 1.000 Bagos (in Bar) in den allgemeinen Vorrat bezahlen.

- Wenn sich auf dem Feld auf das ein Spieler seinen Aktionsmarker bewegt, **schon Marker anderer Spieler befinden, so muss der Spieler an jeden dieser Spieler 1.000 Bagos (in Bar) bezahlen.**

- Wenn sich auf dem Feld auf das ein Spieler seinen Aktionsmarker bewegt, **der Spielrunden/Steuern Marker befindet, muss der Spieler 1.000 Bagos (in Bar) in den allgemeinen Vorrat bezahlen.**



Wenn **Rot** sich auf dieses Feld bewegt, muss er 1.000 Bagos (in Bar) an lila und 1.000 Bagos (in Bar) in den allgemeinen Vorrat bezahlen.

Anmerkung: Das Herkunftsfeld und das Zielfeld müssen unterschiedlich sein. Daher kann ein Spieler nicht zweimal die gleiche Aktion hintereinander ausführen. Um seinen Aktionsmarker in eines der Felder zu setzen, muss der Spieler in der Lage sein, die Aktion auszuführen und die eventuell anfallenden Kosten, in Bar, an andere Spieler oder in den allgemeinen Vorrat zu bezahlen, falls er den Marker auf ein nicht angrenzendes Feld, zu einem Marker eines Mitspielers, oder auf das gleiche Feld wie den Spielrunden/Steuern Marker zieht.

Ausnahmen:

- Den Aktionsmarker auf das Feld **Passen/Pressemitteilung** zu setzen ist immer kostenlos, selbst wenn sich dort Aktionsmarker anderer Spieler befinden;
- Wenn der Aktionsmarker eines Spielers bereits auf dem Feld **Passen/Pressemitteilung** steht und der Spieler ist **auf keine Art und Weise in der Lage eine andere Aktion auszuführen**, dann darf sein Marker auf dem Feld bleiben.

SPIELREIHENFOLGE:

Wenn ein Spieler seinen Aktionsmarker auf das Feld **Passen/Pressemitteilung** setzt, dann schiebt er seine Zugreihenfolge Scheibe von der oberen Reihe in den Zugreihenfolge Bereich auf die untere Reihe und legt sie dort auf ein freies Feld seiner Wahl (nur eine Scheibe darf auf jedem Feld liegen).



Leeres Zugreihenfolge Feld

PHASE 2:

Nachdem alle Spieler ihre erste Aktion durchgeführt haben, **wird der Spielrunden/Steuern Marker auf das angrenzende Feld „2“ gesetzt** um anzuzeigen das die 2. Phase beginnt.



Wenn nötig, wird die Zugreihenfolge entsprechend der Zugreihenfolge Marker auf der unteren Reihe angepasst und die Marker die noch auf der oberen Reihe sind, werden entsprechend verschoben.

Beginnend mit dem augenblicklichen ersten Spieler und weiter in Reihenfolge der Zugreihenfolge Marker im Zugreihenfolge Bereich, **muss noch einmal** (nach den gleichen Regeln wie in Phase 1) **jeder Spieler seinen Aktionsmarker in ein Feld bewegen dessen Aktion er ausführen möchte und dann diese Aktion ausführen.**

Am Ende von Phase 2 wird wenn nötig, noch einmal die Zugreihenfolge angepasst.



BEISPIEL: Es ist das 4. Jahr, der Aktionen ausführen Schritt. Phase 1: Die Spieler legen den Spielrunden/Steuern Marker in Feld 1 des 4. Jahres.

Rot (erster Spieler) bewegt seinen Aktionsmarker vom Export Feld zum Weinexperten Feld. Das Zielfeld ist angrenzend zum seinem Ausgangsfeld, daher muss er dafür nichts zahlen. Im Zielfeld befindet sich jedoch der Spielrunden/Steuern Marker und dafür muss er 1.000 Bagos in den allgemeinen Vorrat zahlen. Dann führt er die Weinexperten Aktion aus.



Lila bewegt seinen Aktionsmarker vom Önologen Feld zum Passen/Pressemitteilung Feld.



Er schiebt seine Zugreihenfolge Scheibe auf die untere Reihe auf das erste Feld.
Er passt und führt keine Aktion aus.

Blau bewegt seinen Aktionsmarker vom Weinkeller Feld zum Passen/Pressemitteilung Feld. Er schiebt seine Zugreihenfolge Scheibe auf die untere Reihe auf das letzte Feld.



Er zahlt nichts an den **Lila** Spieler, weil das Passen/Pressemitteilung Feld grundsätzlich kostenlos ist.
Er führt dann die Aktion Pressemitteilung aus.

Gelb bewegt seinen Aktionsmarker vom Bank Feld zum Weinexperten Feld.



Das Zielfeld grenzt nicht an das Ausgangsfeld.

In dem Feld befinden sich der Spielrunden/Steuern Marker und der Aktionsmarker von **Rot**.

Gelb muss 2.000 Bagos in den allgemeinen Vorrat zahlen und 1.000 Bagos an **Rot**. Dann führt er die Weinexperten Aktion aus.



Der Spielrunden/Steuern Marker wird auf das angrenzende Feld „2“ gesetzt.

In Phase 2 ist die Spielreihenfolge: **Lila, Rot, Gelb, Blau.**



MÖGLICHE AKTIONEN:

Weinberge, Weingüter, Önologen, Weinkeller, Verkäufe, Export, Bank, Weinexperten, Passen/Pressemitteilung

ANMERKUNG. ALLE MATERIALIEN SIND AUF DIE VORHANDENE MENGE BEGRENZT UND KÖNNEN DAHER WÄHREND DES SPIELS AUSGEHEN. DIE EINZIGEN AUSNAHMEN SIND: Bagos Banknoten - für den unwahrscheinlichen Fall, dass der allgemeine Vorrat erschöpft ist, können die Spieler das Geld auf einem Blatt Papier notieren. **Wein Plättchen** - für den unwahrscheinlichen Fall, dass die Wein Plättchen eines bestimmten Wertes nicht ausreichen, können die Spieler 2 oder mehr andere Marken mit dem entsprechenden Gesamtwert nehmen (ist auch dies nicht möglich, können die Spieler einen beliebigen Ersatz dafür verwenden).

ALLE DINGE IM BESITZ EINES SPIELERS MÜSSEN JEDERZEIT FÜR ALLE SPIELER SICHTBAR SEIN.



WEINBERGE

Der Spieler der diese Aktion ausführt, **muss von wenigstens einer portugiesischen Region 1 Weinberg kaufen**, aber **er darf nicht mehr als 1 Weinberg pro Region mit einer Aktion kaufen.**

Für jede gewählte Region muss der Spieler:

- Das oberste Weinberg Plättchen vom entsprechenden Stapel nehmen,
- Die Kosten (in Bar) wie auf der Kostenseite angegeben zahlen,
- Es mit der Regionen Seite nach oben auf seine Spielertafel legen auf **1 leeres Grundstücksfeld seiner Wahl.**

Nur ein Plättchen (Weinberg oder Weingut) kann auf jedem Grundstücksfeld liegen. Auf jedem Grundstück können nur **Weinberge aus der gleichen Region mit der gleichen Weinart (weiß oder rot)** liegen. Es gibt für jede Region 2 weiße und 2 rote Weinberge, somit können auf jedem Grundstück maximal 2 Weinberge liegen.

Wird der **erste Weinberg auf ein Grundstück** gelegt, muss der Spieler **1 seiner Scheiben (aus seinem Vorrat) auf das entsprechende Regionen Feld legen.** Die Scheiben werden verwendet um einen schnellen Überblick zu haben, welcher Spieler in welcher Region Grundstücke besitzt.

Ist es jedoch der **zweite Weinberg auf einem Grundstück, legt der Spieler keine Scheibe.** Es gibt 4 Grundstücke (jedes mit 3 Grundstücksfeldern) auf jeder Spielertafel, also kann ein Spieler maximal 4 Scheiben auf dem Spielplan der Regionen haben.

- **Wenn möglich, einen Regionalen Bekanntheitswürfel (aus dem allgemeinen Vorrat) in 1 leeres Feld der entsprechenden Region legen.**

Mit einer einzelnen Weinberg Aktion kann der Spieler beliebig viele Weinberge unterschiedlicher Regionen kaufen, jedoch niemals 2 Weinberge aus der gleichen Region in der selben Aktion.

Es gibt keine Begrenzung bei der Anzahl der Spieler, die ein Grundstück (und damit eine Scheibe) in einer Region besitzen können.

Ein Spieler kann mehr als 1 Grundstück (und damit mehr als 1 Scheibe) in einer Region besitzen

Die verschiedenen Merkmale der Regionen werden am Ende des Regelheftes beschrieben.



WEINGÜTER

Der Spieler der diese Aktion ausführt **muss 1 oder 2 Weingüter bauen.**

Für jedes Weingut **muss der Spieler:**

- **3.000 Bagos (in Bar) bezahlen,**
- **Ein Weingut vom Spielplan nehmen,**
- **Es auf seine Spielertafel legen, auf 1 leeres Grundstücksfeld seiner Wahl.** Nur ein Plättchen (Weinberg oder Weingut) kann auf jedem Grundstücksfeld liegen. Auf jedem Grundstück können sich **maximal 2 Weingüter befinden.**

- **Wenn möglich, einen Regionalen Bekanntheitswürfel legen** (aus dem allgemeinen Vorrat). Gibt es auf dem Grundstück bereits 1 oder 2 Weinberge, dann wird der Bekanntheitswürfel auf ein leeres Feld der entsprechenden Region gelegt. Gibt es auf dem Grundstück noch keine Weinberge, dann wird der Bekanntheitswürfel auf das Weingut gelegt. Sobald ein Weinberg für dieses Grundstück gekauft wird, wird der Würfel in die entsprechende Region gelegt.

Kosten Seite **Regionen Seite**

Herkunftsregion → Preis → Wein Farbe und Produktionswert
Merkmal der Region

Leeres Grundstücksfeld

BEISPIEL:

Rot hat bereits Weinberge auf 3 Grundstücken:
1 in Algarve (Weißwein), 1 in Dão (Rotwein) und 2 in Alentejo (Weißwein).
Er kauft 1 Weinberg (Rotwein) in Minho und beginnt ein neues Grundstück.

Er zahlt 3.000 Bagos in Bar und legt den Weinberg auf sein 4. Grundstück.

Er legt 1 Bekanntheitswürfel auf die Region und 1 seiner Scheiben auf das Regionen Feld.

Er kauft 1 Weinberg (Weißwein) in Algarve und baut sein Algarve Grundstück aus.

Er zahlt 4.000 Bagos in Bar und legt einen Bekanntheitswürfel auf die Algarve Region. Es ist sein zweiter Weinberg auf diesem Grundstück, daher muss er keine weitere Scheibe legen. Er kann sein Grundstück in Dão (Rotwein) nicht ausbauen weil das oberste Weinberg Plättchen ein Weißwein Plättchen ist und auch nicht sein Grundstück in Alentejo, weil er bereits beide Weinberge (Weißwein) von dort besitzt.

BEISPIEL:

Blau kauft 2 Weingüter.

Er baut mit 1 sein Douro Grundstück aus und legt 1 auf ein Grundstück ohne Weinberge.

Er zahlt 6.000 Bagos (in Bar) und legt 1 Regionalen Bekanntheitswürfel auf die Douro Region und 1 Würfel auf das Weingut ohne Weinberge.

In einer späteren Runde kauft er 1 Alentejo Weinberg und legt ihn auf das Grundstück mit dem Weingut. Er legt den Würfel der zuvor auf dem Weingut lag nun auf die Alentejo Region.

Produktionswert des Weinguts →

Die Farbe des produzierten Weins ist entweder rot oder weiß, abhängig von der Farbe des Weinbergs auf dem Grundstück.



ÖNOLOGEN

Der Spieler der diese Aktion ausführt **muss 1 oder 2 Önologen einstellen.**

Für jeden Önologen muss der Spieler:

- **1.000 Bagos (in Bar) zahlen,**
- **1 Önologen vom Spielplan nehmen,**
- **Ihn auf 1 leeres Weingut seiner Wahl setzen.** Nur ein Önologe kann auf einem Weingut sein.

Jedes Jahr, während des Schrittes Unterhalt, muss der Spieler **von seinem Bankkonto 1.000 Bagos für jeden eingestellten Önologen bezahlen.**



Produktionswert des Önologen

Die Farbe des produzierten Weins ist entweder rot oder weiß, abhängig von der Farbe des Weinbergs auf dem Grundstück.

BEISPIEL:

Lila hat nur ein leeres Weingut. Daher kann er nur 1 Önologen einstellen.

Er bezahlt 1.000 Bagos in Bar und stellt die Figur auf das leere Weingut.



Leeres Weingut



WEINKELLER

Der Spieler der diese Aktion ausführt **muss 1 Weinkeller bauen:**

Der Spieler muss:

- **2.000 Bagos (in Bar) zahlen,**
- **1 Weinkeller vom Spielplan nehmen,**
- **Ihn auf seine Spielertafel legen und damit 1 Lagerhalle seiner Wahl abdecken.** Nur 1 Weinkeller kann über eine Lagerhalle gebaut werden. **Alle Wein Plättchen die sich möglicherweise in der Lagerhalle befinden müssen entsprechend ihres Alters auf den Weinkeller umgesetzt werden.** Der Wein auf dem am weitesten links liegenden Feld der Lagerhalle kommt also auf das am weitesten links liegende Feld des Weinkellers, der Wein auf dem zweiten Feld der Lagerhalle auf das zweite Feld des Weinkellers.
- **Wenn möglich, einen Regionalen Bekanntheitswürfel legen** (aus dem allgemeinen Vorrat).
Gibt es auf dem Grundstück bereits 1 oder 2 Weinberge, dann wird der Bekanntheitswürfel auf ein leeres Feld der entsprechenden Region gelegt. Gibt es auf dem Grundstück noch keine Weinberge, dann wird der Bekanntheitswürfel auf den Weinkeller gelegt. Sobald ein Weinberg für dieses Grundstück gekauft wird, wird der Würfel in die entsprechende Region gelegt.

Der Weinkeller erlaubt es den Weinen länger zu reifen. Zusätzlich steigt auch der Wert der Weine bei Verkäufen, Exporten und Ausstellungen mit jedem Jahr der Alterung.



BEISPIEL:

Gelb hat bereits einen Wein mit dem Wert 4 und einen mit Wert 5 produziert, beide sind noch in der Lagerhalle seines Alentejo Grundstücks.

Er kauft nun 1 Weinkeller und legt ihn auf die Lagerhalle des Alentejo Grundstücks.

Er legt den „4“ Wein auf das linke Feld des Weinkellers und den „5“ Wein auf das zweite Feld.

Er legt einen Regionalen Bekanntheitswürfel auf die Alentejo Region



Für ein besseres Verständnis der nachfolgenden Aktionen müssen die Spieler wissen wie Wein gemacht wird und wie er reift, wie sein Wert zum Zeitpunkt der Produktion kalkuliert wird (Produktionswert) und wann er verkauft, exportiert und auf der Ausstellung präsentiert wird (Wert des Weines).

DER WEIN: REIFUNG UND PRODUKTION



Am Ende jedes Jahres (Produktions Schritt) **Jedes Weinplättchen** das sich noch in Weinkellern oder Lagerhallen befindet, **wird um 1 Feld nach rechts geschoben um anzuzeigen das der Wein 1 Jahr älter/reifer geworden ist.** Sind keine Felder weiter rechts mehr frei, kann der Wein nicht weiter reifen. Der Wein ist verloren und muss abgeworfen werden.

Danach beginnt die Produktion des laufenden Jahres.

Für jedes Grundstück auf der Spielertafel, auf der der Spieler mindestens 1 Weinberg hat (Gibt es auf einem Grundstück nur Weingüter und/oder Weinkeller, wird dort kein Wein produziert), muss der Spieler:

- Den Produktionswert berechnen (siehe unten),
- 1 Wein Plättchen mit dem entsprechenden Wert (aus dem allgemeinen Vorrat) nehmen,
- Es auf das am weitesten links liegende Feld seiner Lagerhalle (oder des Weinkellers) legen, mit der „Rotwein“ oder „Weißwein“ Seite nach oben, abhängig von der Farbe des Weinbergs.



BEISPIEL:

Das Weinlese Plättchen zeigt -2.

- Im linken Feld der Lisboa Lagerhalle von **Blau** liegt ein Wein Plättchen das am Ende des vorigen Jahres produziert wurde. Er schiebt es 1 Feld nach rechts um anzuzeigen das der Wein um ein Jahr gealtert ist.



- Er nimmt kein Wein Plättchen für sein Grundstück ohne Weinberg: Ein Grundstück das nur Weingüter oder Weinkeller enthält, produziert keinen Wein.



PRODUKTIONSWERT

Der Produktionswert der Weine hängt von verschiedenen Faktoren ab: den Wetterbedingungen des aktuellen Jahres (angezeigt auf den Weinlese Plättchen), der Anzahl der Weinberge auf dem Grundstück und damit der Menge an produzierten Trauben, der Arbeit der Önologen die die Qualität des Weins verbessert und dem Vorhandensein von Weingütern die eine bessere Lagerung der Trauben gestatten und den Önologen als Unterkunft dienen.

Der Produktionswert wird folgendermaßen berechnet:

+2 Punkte für jeden Weinberg auf dem Grundstück,
 +1 Punkt für jedes Weingut auf dem Grundstück,
 +2 Punkte für jeden Önologen auf dem Grundstück,
 + oder - entsprechend den Wetterbedingungen (+2 bis -2), wie links unten auf dem augenblicklichen Weinlese Plättchen angezeigt.

Vor der Produktion können die Önologen von einem Grundstück auf ein anderes versetzt werden, vorausgesetzt es gibt genug freie Weingüter.

Einen Wein mit dem Wert 0 zu produzieren ist gleichbedeutend mit keiner Produktion und ein Spieler würde dafür kein Wein Plättchen erhalten.



WERT DES WEINES

Wenn ein Wein verkauft, exportiert oder auf der Ausstellung präsentiert wird, dann richtet sich sein Wert zusätzlich zum Produktionswert, auch nach dem Bekanntheitsgrad der Region aus der er kommt und nach der Reifung im Weinkeller.

Der Wert des Weines wird wie folgt berechnet:

Produktionswert

+1, 3 oder 5 Punkte für die Reifung wenn der Wein aus einem Weinkeller kommt.

+ (optional) 1 oder 2 Punkte für den Bekanntheitsgrad der Herkunftsregion:

Will der Spieler den Bekanntheitsgrad einer Region verwenden, nimmt er 1 oder 2 Bekanntheitswürfel aus der Herkunftsregion des Weines und erhält 1 Punkt für jeden entfernten Würfel.

Will der Spieler den Bekanntheitsgrad der Region nicht einsetzen, dann werden keine Würfel entfernt und der Spieler erhält keine zusätzlichen Punkte.

Entfernte Würfel kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Bekanntheitswürfel können (egal wer sie gelegt hat) von allen Spielern verwendet werden die wenigstens 1 ihrer Scheiben auf dem Regionen Feld haben.



(Fortsetzung):

• Er nimmt keinen Wein für sein Minho Grundstück
 Der Produktionswert ist 0:
 +2 Punkte für den Weinberg,
 -2 Punkte für das Weinlese Plättchen.



Einen Wein mit dem Wert 0 zu produzieren ist gleichbedeutend mit keiner Produktion.

• Er nimmt 1 Wein Plättchen für sein Lisboa Grundstück.
 Der Produktionswert ist 4:
 +2 Punkte für den Weinberg,
 +2 Punkte für die 2 Weingüter,
 +2 Punkte für den Önologen,
 -2 Punkte für das Weinlese Plättchen.



Der Lisboa Weinberg auf seinem Grundstück produziert Rotwein: Das Wein Plättchen wird mit der roten Seite nach oben abgelegt.



Er legt das gerade produzierte Wein Plättchen in das am weitesten links liegende Feld der entsprechenden Lagerhalle.



BEISPIEL:

Lila hat 1 Wein (Produktionswert 5) auf dem 3. Feld des Weinkellers auf seinem Dão Grundstück.



In der Dão Region gibt es 4 Bekanntheitswürfel.

Er entscheidet sich, einen davon zu verwenden und legt ihn in den allgemeinen Vorrat zurück.



Der Wert des Weines ist daher 9:

+5 für den Produktionswert,
 +3 für Reife/Alter,
 +1 für den entfernten Bekanntheitswürfel.



VERKÄUFE

Der Spieler der diese Aktion ausführt muss 1 oder mehr Weine (von seiner Spielertafel) an 1 oder mehrere der 3 möglichen lokalen Kunden verkaufen: Das Casa de Fados, das Hotel und die Enoteca.

Für jeden Wein muss der Spieler:

a. 1 Fass (aus seinem Vorrat) auf ein leeres Verkaufsfeld beim Kunden seiner Wahl stellen. Auf jedem Verkaufsfeld kann nur ein Fass stehen. **Der Wert des Weines muss höher als, oder gleich dem, Wert in dem Verkaufsfeld sein.**

Rotwein kann nur auf „Rotwein“ Verkaufsfeldern verkauft werden, Weißwein nur auf „Weißwein“ Verkaufsfeldern.

Einmal platziert, können die Fässer nicht bewegt werden.

b. 1 oder 2 Regionen Bekanntheitswürfel entfernen, wie zuvor beschrieben, wenn er diese benötigt um den Wert des Weines zu erhöhen um den Wein auf dem gewählten Feld verkaufen zu können.

Anmerkung: Ein Spieler kann keine Würfel entfernen, wenn er sie nicht einsetzen will.

c. Das Wein Plättchen abwerfen.

d. Seine Kontostand Marke um die Anzahl an Feldern nach vorne bewegen, die von der Zahl auf dem Verkaufsfeld mit seinem Fass angegeben wird (unabhängig vom Wert des Weines) (1 Feld = 1.000 Bagos). Erreicht seine Kontostand Marke das Feld mit der „24“, kann der Spieler keine weiteren Bagos erhalten.

BEISPIEL:

Blau möchte seinen Rotwein (Produktionswert 6) vom 2. Feld seines Weinkellers auf dem Setúbal Grundstück verkaufen.



In der Setúbal Region gibt es zwei Bekanntheitswürfel, er möchte aber keinen verwenden.

Der Wert des Weines ist daher 7: +6 für den Produktionswert, +1 für die Reife/das Alter.

Er kann sein Fass auf ein „Rotwein“ Verkaufsfeld seiner Wahl stellen, dessen Wert 7 oder niedriger ist.

Bei einer früheren Verkaufsaktion hatte er ein Fass zu dem Hotel gestellt, als er Weißwein mit einem Wert von 6 verkaufte. Nun stellt er ein weiteres Fass zum Hotel, auf das „Rotwein“ Feld 7. Er erhöht seinen Kontostand mit der Kontostand Marke um 7 Felder.



DIE FÄSSER VON EINEM LOKALEN KUNDEN ZURÜCKHOLEN



So oft er möchte, kann ein Spieler vor einer Aktion, oder vor dem Ausstellungs Schritt, 2 seiner Fässer von EINEM lokalen Kunden zurückholen.

Für jeweils 2 Fässer die er nimmt, muss er wenn möglich, 2 Bekanntheitswürfel in zwei verschiedene Regionen seiner Wahl legen.

Die Fässer werden zurück in den Vorrat des Spielers gelegt und er kann sie dann, auch sofort, wieder verwenden um zu verkaufen, zu exportieren oder sie den Managern zu geben.

Man kann kein einzelnes Fass zurücknehmen oder 2 Fässer von verschiedenen lokalen Kunden.

BEISPIEL:

Lila entschließt sich, 2 Fässer vom Hotel Bereich und 2 vom Enoteca Bereich zurück zu holen.

Er kann nicht das einzelne Fass zurückholen das im Enoteca Bereich verbleibt. Er muss dann 4 Würfel (in mindestens 2 verschiedene Regionen) legen.

Er benutzt sie sofort für seine Verkaufs Aktion. Dann verkauft er seinen roten Douro Wein (Wert des Weines 3) und setzt 1 Fass auf das „3“ Verkaufsfeld im Casa de Fados Bereich, und seinen weißen Lisboa Wein (Wert des Weines 12) und setzt 1 Fass auf das Verkaufsfeld „10“ im Enoteca Bereich. Er setzt seine Kontostand Marke um 13 Felder weiter.



EXPORT

Der Spieler der diese Aktion ausführt, muss 1 oder mehr Weine (von seiner Spielertafel) an die Ausländischen Märkte exportieren (jede Spalte stellt den Markt eines anderen Landes dar).

Für jeden Wein muss der Spieler:

- 1 Fass (aus seinem Vorrat) auf ein leeres Export Feld seiner Wahl, im Export Bereich setzen. Nur ein Fass kann auf jedem Export Feld stehen. Der Wert des Weines muss höher als, oder gleich dem, Wert in dem gewählten Export Feld sein. Einmal gesetzt, können die Fässer weder bewegt, noch zurückgenommen werden.
- 1 oder 2 Regionen Bekanntheitswürfel entfernen, wie zuvor beschrieben, wenn er diese benötigt um den Wert des Weines zu erhöhen um den Wein auf dem gewählten Feld verkaufen zu können.
Anmerkung: Ein Spieler kann keine Würfel entfernen, wenn er sie nicht einsetzen will.
- Das Wein Plättchen abwerfen.

Er erhält sofort so viele Siegpunkte (von jetzt an SP) wie am Ende der Zeile angegeben ist, auf die er das Fass gesetzt hat (unabhängig vom Wert des Weines und der Zahl auf dem Export Feld).

Am Ende des Spiels wird Spalte für Spalte festgestellt, welcher Spieler der größte Exporteur auf jedem Markt ist. Der Spieler mit der größten Anzahl an Fässern in jeder Spalte bekommt die Anzahl an SP, die über der Spalte angegeben sind. Bei einem Gleichstand werden die Punkte unter den am Gleichstand beteiligten Spielern aufgeteilt (abgerundet).

BEISPIEL: Lila hat im Augenblick keine Fässer. Er benötigt 1 Fass um die Export Aktion auszuführen. Er hat 2 Fässer in der Casa de Fados. Er entschließt sich, die Fässer zurück zu holen, damit er eines davon sofort verwenden kann. Er setzt 2 Bekanntheitswürfel in verschiedene Regionen seiner Wahl.

Dann exportiert er den Wein (Produktionswert 7) vom zweiten Feld der Lagerhalle des Dão Grundstücks.

Würde er das Fass auf das Feld „8“ oder „9“ des Exports setzen wollen, müsste er 1 oder 2 Würfel dazu verwenden und sie aus der entsprechenden Region entfernen (keine Punkte für die Reife, da der Wein nicht in einem Weinkeller war).

Würde er das Fass auf die „7“ oder „6“ stellen, würde er dafür keinen Würfel benötigen und dürfte daher auch keinen entfernen.

Er setzt das Fass schließlich auf das Feld „7“ des Exports und erhält dafür sofort 5 SP.



Leeres Export Feld

Am Ende des Spiels: **Lila** erhält 6 SP für die erste Spalte des Exports, **Blau** erhält 8 SP für die zweite Spalte, **Blau**, **Gelb** und **Rot** erhalten jeder 3 SP für die dritte Spalte. **Lila** erhält noch 12 SP für die vierte Spalten.



BANK

Ein Spieler der die Bank besucht muss 1 oder mehrere der folgenden Aktionen so oft er will und in beliebiger Reihenfolge ausführen:

Bargeld vom Bankkonto abheben:

Der Spieler bewegt seine Kontostand Marke um 1 oder mehrere Felder zurück und erhält die entsprechende Menge an Bargeld aus dem allgemeinen Vorrat (1 Feld = 1.000 Bagos).

Erreicht seine Kontostand Marke dieses Feld, verliert der Spieler sofort 2 SP und kann kein weiteres Geld abheben

Geld auf sein Bankkonto einzahlen:

Der Spieler bewegt seine Kontostand Marke um 1 oder mehrere Felder vorwärts und zahlt die entsprechende Menge an Bargeld in den allgemeinen Vorrat (1 Feld = 1.000 Bagos). Erreicht sein Kontostand die „24“, kann kein weiteres Geld eingezahlt werden.

Investieren:

Für jede Investition schiebt der Spieler seine Investitionen Marke um ein Feld nach oben. Die Kosten für diese Bewegung, die vom Bankkonto bezahlt werden müssen, stehen rechts neben der Investitionen Leiste. Der Spieler muss seine Kontostand Marke entsprechend rückwärts bewegen.

Erreicht seine Investitionen Marke das „+3“ Feld, können keine weiteren Investitionen getätigt werden.



BEISPIEL:

Gelb hebt 3.000 Bagos von seinem Bankkonto ab. Er schiebt seine Kontostand Marke um 3 Felder zurück (von der „14“ auf die „11“) und nimmt sich 3.000 Bagos in Bar aus dem allgemeinen Vorrat.

Dann investiert er.

Er bewegt seine Investitionen Marke 1 Feld nach oben (von der „-1“ auf die „0“). Er schiebt deswegen seine Kontostand Marke um 3 Felder zurück (von der „11“ auf die „8“).

Er investiert ein weiteres mal und bewegt seine Investitionen Marke noch ein Feld nach oben (von der „0“ auf die „+1“). Er schiebt dafür seine Kontostand Marke um 2 Felder zurück (von der „8“ auf die „6“).

Rot zahlt 5.000 Bagos ein. Er schiebt seine Kontostand Marke um 5 Felder weiter (von der „19“ auf die „24“) und legt die 5.000 Bagos in Bar in den allgemeinen Vorrat.



DESINVESTIEREN

Zu jeder Zeit während des Spiels können die Spieler desinvestieren (so oft sie wollen).

Für jede Desinvestition bewegt der Spieler seine Investitions Marke um 1 Feld nach unten und erhält Bargeld aus dem allgemeinen Vorrat, wie links neben der Investitions Marke angegeben.

Erreicht seine Investitions Marke die „-2“, kann nicht weiter desinvestiert werden.



Während des Unterhalt Schrittes, bekommt oder zahlt jeder Spieler Zinsen, entsprechend der Position seiner Investitions Marke. **Anmerkung:** Die Spieler dürfen die negativen Zinsen nicht mit Bargeld zahlen.

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler so viele SP wie an der linken Seite der Kontostand Zeile angegeben ist, auf der sich ihre Kontostand Marke befindet.

BEISPIEL: Blau ist am Zug. Er möchte seinen Aktionsmarker auf ein nicht angrenzendes Feld bewegen und die Weinberge Aktion ausführen. Er hat aber nicht das nötige Bargeld zur Verfügung.

Er desinvestiert 4 mal: Seine Investitions Marke wird um 4 Felder nach unten bewegt (von der „+3“ zur „-1“). Er erhält 11.000 Bagos in Bar aus dem allgemeinen Vorrat. Nun kann er seinen Aktionsmarker



bewegen und die Weinberge Aktion ausführen.



Am Ende des Spiels:

Rot erhält 18 SP,

Gelb erhält 3 SP,

Blau und **Lila**

bekommen

keine SP.



WEINEXPERTEN

Der Spieler der diese Aktion ausführt, muss 1 oder 2 Weinexperten einstellen.

Der Spieler muss für jeden Weinexperten:

- Einen Expertenstapel auswählen,
- Das oberste Plättchen nehmen,
- 1.000 Bagos in Bar zahlen,
- Das Plättchen aufgedeckt vor sich ablegen.

Der Spieler kauft das erste Plättchen und überlegt dann, ob er ein weiteres Plättchen vom gleichen Stapel, oder von einem anderen Stapel kaufen möchte.

Jedes Plättchen stellt einen Experten dar, der sich auf ein Merkmal des Weins spezialisiert hat (Geschmack, Geruch, Aussehen, Alkoholgehalt).

Während des Schrittes Ausstellung, kann ein Spieler eine bestimmte Anzahl Weinexperten spielen um seinen Wein anzupreisen und Ausstellungspunkte zu erhalten.

Je höher der Wert des ausgestellten Weines, desto mehr Weinexperten können gespielt werden. Nach der Ausstellung werden die verwendeten Plättchen abgeworfen.

DIE FÄHIGKEITEN DER WEINEXPERTEN

Jeder Weinexperte hat noch zusätzliche Fähigkeiten.

Während seines Zuges kann der Spieler 1 oder mehrere Weinexperten spielen um die Fähigkeit zu verwenden, die über dem Weinexperten abgebildet ist. Die Beschreibung der Fähigkeiten und wann ein Spieler diese ausspielen kann, befindet sich am Ende des Regelheftes.

Entscheidet sich ein Spieler, die Fähigkeit des Experten zu nutzen, kann dieser Experte bei der folgenden Ausstellung nicht genutzt werden.

Er muss den Experten verdeckt vor sich ablegen um anzuzeigen, dass er bereits verwendet wurde.

Zu Beginn der Jahre 4 und 6 werden die verdeckt vor den Spielern liegenden Plättchen aufgedeckt. Sie können dann wieder verwendet werden (um die Fähigkeit zu nutzen, oder um den Weinexperten bei der nächsten Ausstellung einzusetzen).

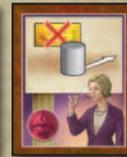
Ein Spieler kann niemals mehr als 6 Weinexperten Plättchen besitzen. Wenn ein Spieler bereits 6 Plättchen hat und weitere kauft, muss er überzählige Plättchen nach seiner Wahl abwerfen, von denen die offen oder verdeckt vor ihm liegen. Neu gekaufte Plättchen werden immer aufgedeckt vor dem Spieler abgelegt.

BEISPIEL:

Lila kauft das oberste Experten Plättchen für „Geschmack“.

Er zahlt 1.000 Bagos und legt das Plättchen aufgedeckt vor sich ab.

Nun entschließt er sich, ein weiteres Plättchen vom gleichen Stapel zu kaufen.



Er nimmt das oberste Experten Plättchen für „Geschmack“, zahlt 1.000 Bagos und legt es aufgedeckt vor sich ab.

BEISPIEL:

2. Jahr (Aktionen ausführen Schritt): Lila besitzt 5 Weinexperten (4 aufgedeckt und 1 verdeckt, weil seine Fähigkeit genutzt wurde).

Er führt die Export Aktion aus und setzt die Fähigkeit eines Weinexperten ein. Er dreht das entsprechende Plättchen um.



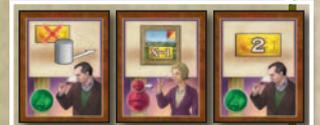
3. Jahr (Aktionen ausführen Schritt):

Er führt die Weinexperten Aktion aus und kauft Plättchen. Da er nicht mehr als 6 Plättchen besitzen darf, muss er eines abwerfen.

Er wirft eines seiner umgedrehten Plättchen ab und legt das gerade gekaufte aufgedeckt vor sich ab. Nun hat er 5 aufgedeckte und 1 verdecktes Expertenplättchen vor sich liegen.

3. Jahr (Ausstellungsschritt): Das verdeckte Plättchen kann nicht ausgespielt werden.

Er verwendet 3 seiner aufgedeckten Plättchen und muss diese nach der Ausstellung abwerfen. Jetzt hat er noch 2 aufgedeckte und 1 verdecktes Expertenplättchen vor sich liegen.



4. Jahr: Er dreht das verdeckte vor ihm liegende Plättchen um und legt es aufgedeckt vor sich ab.



PASSEN/PRESSEMITTEILUNG

Wenn ein Spieler seinen Aktionsmarker auf das Passen/Pressemitteilung Feld setzt, muss er zuerst seine Zugreihenfolge Scheibe von der oberen Reihe im Zugreihenfolge Bereich auf die untere Reihe versetzen, auf ein freies Feld seiner Wahl (Nur eine Zugreihenfolge Scheibe pro Feld).

Danach kann der Spieler entweder:

1. **Nichts tun (Passen)** (Wenn er die Aktion Pressemitteilung nicht ausführen will oder kann),

ODER

2. **Die Aktion „Pressemitteilung“ ausführen** (er veröffentlicht in der Zeitung eine Pressemitteilung darüber, welchen Wein er bei der Ausstellung präsentieren wird).

Hat er die Aktion Pressemitteilung gewählt, geschieht folgendes:

- a. **Der Spieler muss ansagen, welchen Wein** von seiner Spielertafel er auf der Ausstellung präsentieren will.
- b. **Er bestimmt** anhand der unten stehenden Tabelle, **die maximale Anzahl an Weinexperten Plättchen (von 0 bis 4)**, die er während des folgenden Ausstellungsschrittes ausspielen darf und **nimmt sich** (aus seinem Vorrat) **das dem Wert entsprechende Ausstellungsplättchen**.

Der Spieler erhält 1 Ausstellungspunkt für jeden Punkt über dem Wert 9 (d.h.: wenn der Wert des Weines 10 oder mehr ist). Wenn der Wert des Weines also 10 beträgt, erhält der Spieler 1 Ausstellungspunkt, ist der Wert 11, bekommt er 2 Ausstellungspunkte, bei 12, 3 Punkte usw. Er bewegt seinen Ausstellungspunkte Zähler entsprechend weiter.



- c. **Er muss dann sein Ausstellungsplättchen, mit der entsprechenden Seite nach oben, auf 1 leeres Ausstellungsfeld seiner Wahl legen.** Es kann nur 1 Ausstellungsplättchen pro Feld gelegt werden.

Einmal gelegt, kann ein Ausstellungsplättchen bis zum Ende der Ausstellung nicht mehr bewegt oder entfernt werden.

2 Merkmale und 1 Bonus sind auf jedem Ausstellungsfeld abgebildet.

Der Spieler erhält sofort, abhängig vom besetzten Ausstellungsfeld:

- ▶ **Für jedes abgebildete Merkmal, so viele Ausstellungspunkte** wie über dem Abschnitt angegeben sind auf dem sich die entsprechende Merkmal Marke befindet. Er bewegt seinen Ausstellungspunkte Zähler entsprechend.
- ▶ **Den abgebildeten Bonus:** 3.000 Bagos (in Bar, aus dem allgemeinen Vorrat) oder 1 Weinexperten Plättchen (das oberste eines beliebigen Stapels) oder 2 zusätzliche Ausstellungspunkte.

Anmerkung: Die Ausstellungspunkte der Spieler werden niemals wieder auf Null gesetzt.

- d. (optional) **Setze 1 oder 2 Fässer (aus dem eigenen Vorrat) auf den Manager Bereich.**

Für jeden Manager (Alexandre, Beatriz und Constantino) **muss der Spieler:**

1. **Feststellen, ob der ausgestellte Wein die entsprechende Nachfrage dieses Managers befriedigt** (angezeigt auf dem Weinlese Plättchen dieses Jahres: Alexandre's Nachfrage im Feld mit dem A, Beatriz's im Feld mit dem B und Constantino's im Feld mit dem C).

Alexandre interessiert sich für Weine einer bestimmten Farbe, **Beatriz** für Weine mit einem gewissen Wert und **Constantino** für Weine einer bestimmten Region.



Manager Bereich

2. **Wurde eine Nachfrage befriedigt, entscheidet der Spieler ob er 1 Fass (aus seinem Vorrat) auf das entsprechende Manager Feld stellt.**



BEISPIEL: 4. Jahr, Phase 1 (Aktionen ausführen Schritt) Rot setzt seinen Aktionsmarker auf das Passen/Pressemitteilung Feld.

Er schiebt seine Zugreihenfolge Scheibe auf die untere Reihe des Zugreihenfolge Bereichs und legt sie auf das erste Feld der Zugreihenfolge. Er möchte die Aktion Pressemitteilung ausführen.

Er sagt an, dass er bei der 2. Ausstellung (die am Ende des fünften Jahres stattfindet) den Rotwein (Produktionswert 5) aus dem vierten Feld seines Weinkellers in der Douro Region präsentieren will.



Er verwendet 2 Regionale Bekanntheitswürfel, entfernt die Würfel aus der Douro Region und legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat.

Der Wert des Weines ist 12: +5 Produktionswert, +5 für die Reife, +2 für die Bekanntheitswürfel.

Daher kann er im nächsten Ausstellungsschritt bis zu 4 Weinexperten ausspielen.

Aus seinem Vorrat nimmt er sich das Ausstellungsplättchen mit der Zahl 4.

Er erhält 3 Ausstellungspunkte weil der Wert des Weines 12 ist (3 Punkte beim Wert des Weines über 9) und schiebt seinen Ausstellungspunkte Zähler um ein Feld weiter (von der 14 auf die 17).

Sein Ausstellungsplättchen setzt er auf das Ausstellungsfeld für Aussehen und Geschmack (mit der 4 nach oben).



Die Marke für Geschmack ist im Abschnitt mit der „2“ und die für Aussehen im Abschnitt mit der „4“. Der Spieler erhält: 6 Ausstellungspunkte für die Merkmale (und schiebt seinen Ausstellungspunkte Zähler entsprechend von der 17 zur 23) und 3.000 Bagos in Bar für den abgebildeten Bonus.

Leeres Ausstellungsfeld



Die Nachfragen der Manager sind folgende:



Alexandre möchte Weißwein haben.
Beatriz verlangt nach einem Wein mit dem Mindestwert 9
Constantino will einen Wein aus der Region 1 (Minho), Region 3 (Dão), 4 (Douro) oder 7 (Setúbal).

Der Wein den **Rot** präsentieren will (Rotwein aus der Douro, Wert 12) entspricht der Nachfrage von Beatriz und Constantino.

Er könnte demnach 1 Fass auf das Feld von Beatriz und 1 Fass auf das Feld von Constantino stellen.

Aber er möchte nur 1 Fass auf das Feld von Beatriz stellen.

Dann legt er sein Wein Plättchen ab.



Eine einzelne Aktion Pressemitteilung, erlaubt dem Spieler bis zu 2 Fässer zu setzen (auf 2 verschiedene Manager). Selbst wenn der Wein alle 3 Nachfragen befriedigen würde, dürfte der Spieler maximal 2 Fässer auf maximal 2 verschiedene Manager seiner Wahl setzen.

Es gibt keine Begrenzung bei der Anzahl der Fässer (von einem oder mehreren Spielern) die gleichzeitig auf dem gleichen Manager Feld stehen dürfen. Die Spieler können sich auch entschließen, kein Fass auf die Manager zu setzen.

Die Spieler dürfen im 1. Jahr keine Fässer auf die Manager stellen.

Anmerkung: Die Spieler müssen bei jeder Ausstellung 1 Wein, und NUR 1 Wein, präsentieren (also insgesamt 3 Weine während des ganzen Spiels). Danach dürfen sie 3 mal während des Spiels, Fässer auf die Manager setzen. Einmal gesetzt, können die Fässer nicht zurückgeholt werden. Sie können aber, entsprechend der unten stehenden Regeln, bewegt werden.

e. 1 oder 2 Regionale Bekanntheitswürfel entfernen, wie zuvor beschrieben, wenn er sie verwendet hat um den Wert des Weines zu erhöhen um mehr Weinexperten Plättchen spielen zu können, oder die Nachfrage von Beatriz zu befriedigen.

Anmerkung: Der Spieler kann keine Bekanntheitswürfel entfernen, wenn er sie nicht verwendet.

f. Das Wein Plättchen abwerfen.

Anmerkung: Wenn ein Spieler seinen Aktionsmarker auf das Feld Passen/ Pressemitteilung setzt und bereits ein Ausstellungsplättchen von ihm im Ausstellungsbereich liegt, dann muss er passen.

Anmerkung: Zu Beginn des Ausstellungsschrittes müssen alle Spieler die dies noch nicht getan haben, bekanntgeben welchen Wein sie auf der Ausstellung präsentieren. Nach dem Ausstellungsschritt nehmen die Spieler ihre Ausstellungsplättchen zurück.

DIE LEISTUNGEN DER MANAGER

Während des Aktionen ausführen

Schritts unmittelbar vor oder nach dem Bewegen seines Aktionsmarkers und/ oder dem Ausführen seiner Aktion, kann



der Spieler sich dafür entscheiden, einen seiner Weine an einen Manager zu geben zu dem er bereits eine Beziehung hat, um 1 Fass in der Reihe dieses Managers zu bewegen und einen Vorteil zu erhalten (Bonus Aktionen oder Multiplikatoren).

Anmerkung: Den Aktionsmarker zu bewegen und die Aktion auszuführen ist Pflicht.

Will der Spieler ein Fass bewegen, muss er:

- 1 Wein seiner Wahl, von denen auf seiner Spielertafel (unabhängig von Wert, Farbe oder Herkunftsregion), abwerfen,
- 1 eigenes Fass von einem der Manager Felder oder 1 der Bonus Aktionsfelder (Fässer auf Multiplikator Feldern können nicht mehr bewegt werden) bewegen
- Ohne die Reihe zu verlassen, setze das Fass auf:

- ein Bonus Aktionsfeld. Der Spieler muss die abgebildete Bonus Aktion sofort ausführen und wenn nötig, die entsprechenden Kosten zahlen. Es gibt keine Begrenzung bei der Anzahl der Fässer (von einem oder mehreren Spielern) die gleichzeitig auf dem gleichen Bonus Aktionsfeld stehen dürfen.

Das Fass kann in einem folgenden Zug gemäß den Regeln erneut bewegt werden: 1 Wein abwerfen, 1 Fass bewegen, 1 Vorteil erhalten.

Anmerkung: Start und Zielfeld des Fasses müssen unterschiedlich sein.

ODER

- ein Multiplikatoren Feld. Der Spieler setzt das Fass auf eine leere Multiplikator Position seiner Wahl. Nur 1 Fass kann auf jeder Multiplikator Position stehen. Es dürfen sich niemals 2 Fässer eines Spielers auf den beiden Multiplikator Positionen in einem Multiplikator Feld befinden. Einmal auf ein Multiplikator Feld gestellt, dürfen die Fässer nicht mehr bewegt werden.

Der Spieler erhält sofort SP oder am Ende des Spiels.

Ein Spieler kann die Fässer nicht während der anderen Schritte bewegen: Beginn der Runde, Unterhalt und Ausstellung.

Während jedes Aktionen Ausführen Schritts kann ein Spieler nur 1 Fass bewegen und dafür nur 1 Vorteil bekommen.

Die Beschreibung der zusätzlichen Aktionen und der Multiplikatoren befindet sich am Ende dieses Regelheftes.

5. Jahr, Phase 2 (Aktionen ausführen Schritt):

Rot bewegt seinen Aktionsmarker auf das Feld Passen/ Pressemitteilung. Er hat bereits angekündigt welchen Wein er auf der Ausstellung präsentieren will, also ist er gezwungen zu passen. Daher kann er keine weiteren Fässer auf den Manager Bereich stellen.

BEISPIEL: 4. Jahr, Phase 1 (Aktionen ausführen Schritt)



Blau führt die Aktion Pressemitteilung aus.

Er kündigt an, dass der Wein den er bei der 2. Ausstellung (die am Ende des 5. Jahres stattfindet) präsentieren will, sein Douro Rotwein mit dem Wert 9 ist.

Der Wein erfüllt alle Anforderungen des Weinlese Plättchens.

Er hat bereits 1 Fass ins Manager Feld von Alexandre gesetzt, als er im 3. Jahr den Wein für die erste Ausstellung angekündigt hat. Er entschließt sich, noch ein Fass auf Alexandre und eines auf Beatriz zu setzen und entfernt ein entsprechendes Wein Plättchen.



Nun kann er sofort 1 Wein seiner Wahl entfernen um 1 Fass zu bewegen und einen Vorteil von den Managern zu erhalten. Er kann 1 seiner 3 Fässer nach seiner Wahl bewegen. Er entfernt 1 beliebigen Wein seiner Wahl und bewegt 1 Fass vom Alexandre Feld auf das Feld für eine „Bonus Verkaufsaktion“. Dann führt er die „Bonus Verkaufsaktion“ aus.



Bonus Aktionsfelder

Multiplikatoren Felder

4. Jahr, Phase 2 (Aktionen ausführen Schritt)

Blau führt die Önologen Aktion aus. Er entfernt 1 Wein seiner Wahl und bewegt 1 Fass vom Feld der „Bonus Verkaufsaktion“ zum Feld der „Bonus Weingüter Aktion“. Er führt dann die „Bonus Aktion Weingut“ aus und anschließend die Önologen Aktion.



5. Jahr, Phase 1 (Aktionen ausführen Schritt)

Blau führt die Aktion Weinberge aus. Er entfernt 1 Wein seiner Wahl und bewegt ein Fass vom Beatriz Feld zum Geld Multiplikator. Am Ende des Spiels wird er dafür die entsprechenden SP erhalten. Dann führt er die Aktion Weinberge aus. Das Fass kann nicht mehr bewegt werden.



5. Jahr, Phase 2 (Aktionen ausführen Schritt)

Blau führt die Aktion Weinkeller aus. Er entfernt 1 Wein seiner Wahl und bewegt 1 Fass von dem Feld „Bonus Weingut Aktion“ auf das Feld des Wein Multiplikators. Er erhält sofort die entsprechenden Siegpunkte und führt dann die Weinkeller Aktion aus. Das Fass kann nicht mehr bewegt werden



Unterhalt



Setze den Spielrunden/Steuern Marker auf das entsprechende Feld des laufenden Jahres, um anzuzeigen das der Schritt Unterhalt beginnt. Jeder Spieler muss, unter Verwendung seines

Bankkontos der Banco do Vinho:

- a) **Zinsen für seine Investitionen erhalten oder zahlen.**
Er schiebt seine Kontostand Marke vorwärts oder rückwärts, wie in dem Feld angegeben ist, auf dem sich seine Investitionen Marke auf der Investitionen Leiste befindet. Wenn er die Zinsen nicht zahlen kann, muss der Spieler, nachdem er soviel gezahlt hat wie ihm möglich ist, ein Weingut von seiner Spielertafel entfernen. Wenn er kein Weingut besitzt, muss er einen Weinberg seiner Wahl entfernen.
- b) **Die Löhne all seiner Önologen zahlen, sofern er welche eingestellt hat.**
Er bewegt seine Kontostand Marke um so viele Felder zurück, wie er Önologen auf seiner Spielertafel hat. Kann er sie nicht bezahlen, muss er die Önologen entlassen die er nicht bezahlen kann. Er legt alle entlassenen Önologen zurück auf das entsprechende Feld.

Anmerkung: Ein Spieler kann niemals Önologen entlassen, wenn er genug Geld auf seinem Konto hat um sie zu bezahlen.

In beiden Fällen verliert der Spieler 2 SP, sobald seine Kontostand Marke das „-2“ Feld erreicht und er kann keine weiteren Zahlungen vornehmen. Ist der Kontostand bereits auf diesem Feld, verliert der Spieler nicht nochmals 2 SP.

Anmerkung: Spieler können nicht ihr Bargeld (in Bagos) verwenden um negative Zinsen und/oder Löhne an die Önologen zu zahlen und auch kein Bargeld aus positiven Zinsen erhalten.

BEISPIEL:

Die Investitionen Marke von **Lila** ist auf dem Feld „+1“. Er bewegt seine Kontostand Marke um 1 Feld vorwärts.



Die Investitionen Marke von **Blau** ist auf dem Feld „0“. Er bewegt seine Kontostand Marke nicht.

Die Investitionen Marke von **Rot** ist auf dem Feld „-2“.

Er kann nicht alle seine Zinsen zahlen. Er bewegt seine Kontostand Marke um 1 Feld zurück. Er verliert außerdem 2 SP und muss 1 Weingut von seiner Spielertafel abwerfen.

Blau hat 3 Önologen auf seiner Spielertafel. Er kann nur 2 davon bezahlen. Er bewegt seine Kontostand Marke 2 Felder zurück, verliert 2 SP und muss 1 Önologen seiner Wahl von seiner Spielertafel entfernen.

Lila und **Rot** haben keine Önologen auf ihren Spielertafeln. Sie bewegen daher ihre Kontostand Marken nicht. Rot verliert nicht noch weitere SP.



Produktion



Setze den Spielrunden/Steuern Marker auf das entsprechende Feld des laufenden Jahres, um anzuzeigen das der Produktionsschritt beginnt.

Wie beschrieben, muss jeder Spieler als erstes, die noch in Lagerhallen und Weinkellern auf seiner Spielertafel liegenden Weine, um 1 Feld nach rechts verschieben. Gibt es rechts davon kein freies Feld mehr, kann der Wein nicht länger gelagert werden. Der Wein ist verloren und muss abgeworfen werden.

Dann nimmt sich jeder Spieler, für jedes seiner Grundstücke auf der Spielertafel, welches mindestens 1 Weinberg enthält, 1 Wein Plättchen und legt es auf das linke Feld seiner Lagerhalle (oder des Weinkellers), mit der Rotwein oder Weißwein Seite nach oben, abhängig von der Farbe des Weinbergs. Der Produktionswert des Weins wird, wie zuvor beschrieben, berechnet (Seite 8, Produktionswert). Vor der Produktion können die Önologen von einem Grundstück auf ein anderes umgesetzt werden, vorausgesetzt es gibt genügend freie Plätze auf Weingütern. Einen Wein mit dem Wert „0“ zu produzieren ist gleichbedeutend mit keiner Produktion, daher würde der Spieler in diesem Fall kein Wein Plättchen erhalten.

Ist dies das 1., 2. oder 4. Jahr, endet das Jahr. Ist es das 3., 5. oder 6. Jahr, findet der Ausstellungsschritt statt und das Jahr endet danach

BEISPIEL:

Lila schiebt alle Weine auf seiner Spielertafel um ein Feld nach rechts.



Er muss das Wein Plättchen (Produktionswert 3) auf dem zweiten Feld, in seiner Lagerhalle des Algarve Grundstücks, abwerfen, weil er es nicht länger reifen lassen kann. Dann setzt er einen Önologen vom Weingut des Minho Grundstücks auf das leere Weingut des Algarve Grundstücks.

Schließlich berechnet er den Produktionswert der Weine die auf seinen Grundstücken hergestellt werden, nimmt die entsprechenden Wein Plättchen und legt diese auf die linken Felder seiner Lagerhallen.

Weinausstellung (nur im 3., 5. und 6. Jahr)



Setze den Spielrunden/Steuern Marker auf das entsprechende Feld des laufenden Jahres, um anzuzeigen das der Ausstellungsschritt beginnt.

Alle Spieler, die wenigstens einen Wein in Lagerhäusern oder Weinkellern haben und bis jetzt noch nicht ihr Ausstellungsplättchen in den Ausstellungsbereich gelegt haben (bei der Passen/Pressemitteilung Aktion) müssen jetzt, entsprechend der Spielreihenfolge im Zugreihenfolge Bereich und den oben beschriebenen Regeln gemäß (Passen/Pressemitteilung Aktion):

Bekanntgeben welchen Wein sie präsentieren wollen, entscheiden ob sie dafür Bekanntheitswürfel einsetzen wollen, die maximale Anzahl der Weinexperten bestimmen, die sie verwenden dürfen und ihr entsprechendes Ausstellungsplättchen legen und dafür Ausstellungspunkte erhalten und anschließend das entsprechende Wein Plättchen entfernen. (optional) Wenn sie dies wünschen, 1 oder 2 Fässer auf den Manager Bereich setzen. Spieler die nicht in der Lage sind einen Wein auszustellen, legen keine Ausstellungsplättchen und nehmen nicht an der Ausstellung teil.

Danach beginnt die Ausstellung.

Jeder Spieler muss:

- a. Die aufgedeckt vor ihm liegenden Weinexperten Plättchen auf die Hand nehmen,

BEISPIEL: 5. Jahr, Ausstellungsschritt.

Blau ist der einzige, der sein Ausstellungsplättchen noch nicht gesetzt hat.

Jetzt gibt er bekannt, dass er seinen Weißwein vom Terras do Sado Grundstück (Wert 4) präsentieren möchte.

Er kann nur maximal 1 Weinexperten spielen.



Nun legt er sein Ausstellungsplättchen (mit der 1 nach oben) auf das Ausstellungsfeld mit den Merkmalen Aussehen/Alkoholgehalt. Er erhält die Ausstellungspunkte für die Merkmale und 2 Punkte für den Bonus.

Der Wein erfüllt die Nachfrage von Constantino und so setzt er eines seiner Fässer auf das Manager Feld von Constantino. Da es nicht der Aktionen ausführen Schritt ist, kann er jetzt keines seiner Fässer bewegen.

Die 2. Ausstellung beginnt.



- b. Sich entscheiden, welche Experten und wie viele Experten er einsetzen möchte, entsprechend den folgenden Regeln:
- ▷ **Der Spieler kann maximal so viele Weinexperten Plättchen ausspielen, wie auf seinem Ausstellungsplättchen angezeigt wird.** Er kann auch keine Weinexperten ausspielen, wenn er dies möchte.
 - ▷ **Welche Weinexperten er verwenden kann** (d.h.: auf welches Merkmal sie spezialisiert sind) **ist auf dem Ausstellungsplättchen abgebildet.** Beispiel: Auf dem gewählten Ausstellungsplättchen sind Aussehen und Geschmack abgebildet, also darf er nur Experten für Aussehen und Geschmack ausspielen
- c. Die Weinexperten Plättchen die er verwenden will, vor sich ablegen und mit der Hand verdecken, damit kein anderer Spieler sehen kann welche und wie viele Plättchen er spielt.

Danach zeigen alle Spieler gleichzeitig ihre Weinexperten Plättchen.

Zuerst wird für jedes „Merkmal Bewegungssymbol“ (die mit dem Pfeil) auf den ausgespielten Plättchen, sofern vorhanden, die entsprechende Merkmal Marke um 1 Feld nach rechts geschoben.

Dann erhält jeder Spieler, für jeden seiner ausgespielten Weinexperten, so viele Ausstellungspunkte wie über dem Abschnitt auf dem sich die Merkmal Marke befindet, angegeben sind (0-5).

Jetzt wird die Rangfolge entsprechend der bisher angesammelten Ausstellungspunkte der Spieler festgestellt.

Die ersten 3 Spieler in der Rangfolge erhalten sofort SP abhängig von ihrer Position auf der Ausstellungspunkte Leiste, nach folgender Tabelle:

1. Ausstellung (3. Jahr) 2. Ausstellung (5. Jahr) 3. Ausstellung (6. Jahr)



Der 4. Spieler erhält keine SP, aber er kann sich ein oben liegendes Expertenplättchen von einem beliebigen Stapel nehmen (siehe unten).

Sollte es einen Gleichstand geben, so wird die Anzahl der SP der am Gleichstand beteiligten Positionen, unter den am Gleichstand beteiligten Spielern aufgeteilt (abgerundet).

Anmerkung: Die Ausstellungspunkte die die Spieler ansammeln, werden nie auf 0 zurück gesetzt. Am Ende jeder Ausstellung (also 3 mal während des Spiels) erhalten die Spieler SP entsprechend der Rangfolge, die von den bis dahin angesammelten Ausstellungspunkten bestimmt wird.

Anmerkung: Ein Spieler der mit keinem seiner Weine an der Ausstellung teilgenommen hat kann für diese Ausstellung weder Siegpunkte bekommen, noch für den 4. Platz ein Weinexpertenplättchen erhalten, unabhängig von seinen bisher angesammelten Ausstellungspunkten.

NACH DEM ENDE DER AUSSTELLUNG:

- a. Alle Spieler geben die verwendeten Weinexperten Plättchen ab und legen sie unter die entsprechenden Stapel.
- b. Bei einem Spiel mit 4 Spielern, erhält der letzte in der Rangfolge, kostenlos und nach seiner Wahl, ein Weinexperten Plättchen von denen die oben auf den Stapeln liegen und legt es vor sich ab. (Bei einem Spiel mit 2 oder 3 Personen, erhält der letzte in der Rangfolge kein Expertenplättchen). Hat dieser Spieler schon 6 Weinexperten Plättchen, muss er sich entscheiden ob er ein neues Plättchen ziehen will. Wenn er ein neues Plättchen nimmt, so muss er zuvor eines der vor ihm liegenden (offen oder verdeckt) Plättchen abwerfen und es unter den entsprechenden Stapel legen. Für den Fall eines Gleichstands beim letzten Rang, erhalten alle daran beteiligten Spieler ein Weinexperten Plättchen.
- c. Jeder Spieler nimmt sein Ausstellungsplättchen zurück und legt es in seinen persönlichen Vorrat.
- d. Die Spielreihenfolge wird neu bestimmt. Der Spieler mit den wenigsten Ausstellungspunkten, wird der neue erste Spieler, der vorletzte wird zweiter Spieler usw. Im Falle eines Gleichstands, verändern sich die Positionen der am Gleichstand beteiligten Spieler zueinander nicht.

Beispiel: Blau hat 35 Ausstellungspunkte, Lila hat 26 Punkte, die Spieler Rot und Gelb haben jeweils 20 Ausstellungspunkte. Es ist die 3. Ausstellung, daher bekommt Blau 15 SP, Lila erhält 10 SP und Rot und Gelb erhalten jeweils 2 SP (5+0):2. Alle Spieler werfen die verwendeten Weinexperten Plättchen ab. Rot und Gelb hatten einen Gleichstand an dem Platz 4 beteiligt war und daher erhalten beide ein Weinexperten Plättchen.

Zu Beginn der Ausstellung war Blau erster, Rot war zweiter, Lila dritter und Gelb letzter. Die Positionen auf dem Ausstellungspunkte Zähler sind jetzt: Blau erster, Lila zweiter, Rot und Gelb teilen sich die letzte Position.

Die neue Spielreihenfolge ist: Rot, Gelb, Lila, Blau.

Blau hat 5 verdeckte Weinexperten Plättchen vor sich liegen, er kann keine davon ausspielen.

Lila hat 3 aufgedeckte und 1 verdecktes Weinexperten Plättchen vor sich liegen. Sein Ausstellungsplättchen zeigt an, dass er maximal 2 Expertenplättchen spielen darf. Es liegt auf dem Feld für Aussehen/Geschmack und daher kann er nur Experten für Aussehen und/oder Geschmack ausspielen.

Rot besitzt 1 aufgedeckten Experten für Geschmack. Sein Ausstellungsplättchen erlaubt ihm, bis zu 4 Experten für Aussehen und/oder Geruch zu spielen, daher kann er keinen Experten ausspielen.

Gelb hat vor sich 6 aufgedeckte Weinexperten Plättchen liegen. Sein Ausstellungsplättchen zeigt, dass er bis zu 4 Experten für Geschmack und/oder Geruch spielen kann.

Zu Beginn der Ausstellung:

Blau war bisher erster in der Ausstellungsrangfolge mit 15 Ausstellungspunkten. **Lila** war zweiter mit 6 Ausstellungspunkten. **Rot** war dritter mit 5 Ausstellungspunkten. **Gelb** war vierter mit 4 Ausstellungspunkten.

Die Spieler decken gleichzeitig die Plättchen auf, die sie verwenden möchten.

Lila spielt 2 Experten für Geschmack.

Gelb spielt 3 Experten für Geruch und 1 für Geschmack.

Blau und **Rot** spielen keine Experten aus.

Es gibt 2 Bewegungen für Geschmack und 1 Bewegung für Geruch, daher wird die Merkmal Marke für Geschmack um 2 Felder nach rechts geschoben und die Marke für Geruch um 1 Feld nach rechts. Die Marke für Geschmack ist jetzt im Abschnitt mit der „4“ und die für Geruch im Abschnitt „3“.



Lila erhält 8 Ausstellungspunkte und **Gelb** erhält 13 Ausstellungspunkte.

Die Rangfolge entsprechend der bisher angesammelten Ausstellungspunkte ist:

Gelb ist erster in der Rangfolge mit 17 Ausstellungspunkten. **Blau** ist zweiter in der Rangfolge mit 15 Ausstellungspunkten. **Lila** ist dritter in der Rangfolge mit 14 Ausstellungspunkten. **Rot** ist vierter in der Rangfolge mit 5 Ausstellungspunkten.

Es ist die 2. Ausstellung (5. Jahr), daher erhält **Gelb** 12 SP, **Blau** erhält 8 SP, **Lila** bekommt 4 SP und **Rot** bekommt keine SP.

Lila und **Gelb** legen die ausgespielten Plättchen ab. **Rot** wählt sich einen Weinexperten aus. Er wählt einen vom Stapel für Aussehen.

Die neue Spielreihenfolge ist: **Rot, Lila, Blau, Gelb.**



Ende des Spiels

Nach der 3. Ausstellung (d.h.: am Ende des 6. Jahres), den zuvor genannten Regeln folgend kann, in Spielreihenfolge, jeder Spieler 1 Wein, von seiner Spielertafel abwerfen um 1 seiner Fässer (von denen die auf den Manager Feldern oder den Feldern für zusätzliche Aktionen stehen) in ein anderes Feld bewegen, ohne dabei die Reihe zu verlassen, und dafür den entsprechenden Vorteil zu erhalten. Fässer auf den Multiplikator Feldern dürfen nicht bewegt werden.

Dies wird fortgesetzt bis alle Spieler passen. Hat ein Spieler einmal gepasst, kann er später nicht wieder mitmachen. Die Spieler können die Fähigkeiten der aufgedeckt vor ihnen liegenden Weinexperten einsetzen.

Dann endet das Spiel.

Spieler erhalten SP für:

- Die Mehrheit in den Spalten der ausländischen Märkte (siehe Export Aktion).
- Den Kontostand ihres Bankkontos (siehe Bank Aktion).
- Einige Multiplikatoren (siehe unten – Multiplikatoren)

Der Sieger ist der Spieler mit den meisten SP.

Gibt es einen Gleichstand, dann gewinnt der Spieler mit den meisten Fässern im Export Bereich. Gibt es auch dann noch einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld (Bankkonto und Bargeld) (die Spieler dürfen noch desinvestieren).

WEINEXPERTEN FÄHIGKEITEN



Dieses Plättchen kann während der Weinberge Aktion verwendet werden. Es gestattet dem Spieler, für jeden Weinberg 1.000 Bagos weniger zu bezahlen.



Dieses Plättchen kann während der Weinberg Aktion verwendet werden. Es gestattet dem Spieler, den Weinberg Plättchen Stapel einer Region neu zu sortieren bevor er einen Weinberg kauft.



Dieses Plättchen kann verwendet werden bevor der Spieler eine Aktion ausführt, oder vor dem Ausstellungsschritt. Es gestattet dem Spieler 1 seiner Fässer vom Exportbereich, Verkaufsbereich, Manager Bereich und Vorteil Bereich in seinen Vorrat zurück zu nehmen und es wieder zu verwenden, auch sofort.



Dieses Plättchen kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden. Es gestattet dem Spieler, sich sofort 2.000 Bagos aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen.



Dieses Plättchen kann vor dem ausführen einer Aktion oder vor dem Ausstellungsschritt verwendet werden. Es gestattet dem Spieler 1 Regionalen Bekanntheitswürfel in 1 Region seiner Wahl zu setzen.



Dieses Plättchen kann eingesetzt werden bevor der Aktionsmarker bewegt wird. Es gestattet dem Spieler, seinen Aktionsmarker kostenlos zu bewegen (d.h.: er zahlt nichts für nicht angrenzende Felder, Steuern oder Aktionsmarker anderer Spieler auf dem gleichen Feld).

MULTIPLIKATOREN



Am Ende des Spiels erhält der Spieler SP für jeden **Weinkeller** auf seiner Spielertafel: **4** wenn sein Fass auf der **linken** Position ist, **2** wenn es auf der **rechten** Position ist.



Am Ende des Spiels erhält der Spieler SP für jeden **Önologen** auf seiner Spielertafel: **4** wenn sein Fass auf der **linken** Position ist, **2** wenn es auf der **rechten** Position ist.



Am Ende des Spiels erhält der Spieler SP für jedes **vollständig bebaute Grundstück** (d.h.: alle 3 Grundstücksfelder sind bebaut, egal ob mit einem Weingut oder einem Weinberg) auf seiner Spielertafel: **4** wenn sein Fass auf der **linken** Position ist, **2** wenn es auf der **rechten** Position ist.



Am Ende des Spiels erhält der Spieler SP für jeden **Weinberg** auf seiner Spielertafel: **2** wenn sein Fass auf der **linken** Position ist, **1** wenn es auf der **rechten** Position ist.



Am Ende des Spiels erhält der Spieler SP für das **Bargeld** das er besitzt: **1 für jede 1.000 Bagos** wenn sein Fass auf der **linken** Position ist, **1 für jede 2.000 Bagos** wenn es auf der **rechten** Position ist. (Die Spieler dürfen desinvestieren bevor ihre Bagos berechnet werden).



Am Ende des Spiels erhält der Spieler SP für jedes **Weingut** auf seiner Spielertafel: **2** wenn sein Fass auf der **linken** Position ist, **1** wenn es auf der **rechten** Position ist.



Der Spieler **wirft einen Wein seiner Wahl ab** (von seiner Spielertafel) und erhält **sofort SP in Höhe seines Wertes** (Produktionswert + Reife + (optional) entfernte Bekanntheitswürfel).



Der Spieler **erhält sofort 8 SP**, wenn er im Augenblick **4 Weinexperten mit allen 4 verschiedenen Merkmalen**, aufgedeckt vor sich liegen hat.



Der Spieler **erhält sofort 1 SP für jeden Bekanntheitswürfel in Regionen**, in denen er wenigstens 1 seiner Scheiben hat

Anmerkung: Die Spieler können eine Multiplikator Position auch dann besetzen, wenn sie die entsprechenden Bedingungen nicht erfüllen, in diesem Fall erhalten sie keine SP.

BONUS AKTIONEN



Der Spieler kauft ein Weingut für 1.000 Bagos (in Bar). Er legt es den Regeln entsprechend auf seine Spielertafel.

Der Spieler kauft 1 Weinberg seiner Wahl und zahlt dafür 2.000 Bagos weniger. Er legt ihn den Regeln entsprechend auf seine Spielertafel.

Der Spieler wählt sich kostenlos 1 oben liegendes Weinexperten Plättchen von einem beliebigen Stapel und legt es aufgedeckt vor sich ab.



Der Spieler führt 1 Verkaufsaktion aus (den üblichen Regeln entsprechend).

Der Spieler führt eine Export Aktion aus (den üblichen Regeln entsprechend).

Der Spieler schiebt kostenlos seine Investition Marke um ein Feld nach oben.

MERKMALE DER REGIONEN



1 Minho: Die Spieler können auf Minho Grundstücken keine Weinkeller bauen.

Der Name Vinhos Verdes (grüner Wein) verdankt seinen Ruhm nicht nur der üppigen Vegetation einer fruchtbaren Region mit einem satten Grünton, sondern auch seinem typisch säuerlichen, leichten Aroma, dem hohen Alkoholgehalt und seiner verdauungsfördernden Wirkung. Die besten Weine dieser Region sollten innerhalb eines Jahres getrunken werden.



2 Trás-os-montes: Der Spieler erhält 2 zusätzliche Ausstellungspunkte wenn er einen Wein aus Trás-os-montes auf der Ausstellung präsentiert.

Der Name der Region bedeutet „hinter den Hügeln“, was genau deren Lage im Nordosten Portugals beschreibt.

In der Region wird Rotwein hergestellt der üblicherweise fruchtig und leicht adstringierend ist, aber auch Weißwein, der weich ist und ein blumiges Bukett besitzt. Die Weinsorten dieser Region sind alt und bekannt für ihre Qualität. Auf Ausstellungen gibt es stets eine große Nachfrage nach diesen Weinen.



3 Dão: Wenn ein Spieler den ersten Dão Weinberg auf seinem Grundstück baut, erhält er 1 Weinkeller und legt ihn auf die entsprechende Lagerhalle. Der Spieler setzt für diesen Weinkeller keine zusätzlichen Bekanntheitswürfel in die Region. Wählt der Spieler

beim SPIELVORBEREITUNG Dão, erhält er sofort einen Weinkeller. Er legt den Wein auf das Feld ganz links.

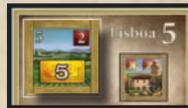
Böden auf denen viele Pinien und auch Mais gedeihen sind charakteristisch für die Dão Region, die von Gebirgszügen umringt ist und Schutz vor dem Wind bietet. Die Weine die in Dão wachsen haben ein großes Potential für eine lange Reifezeit. Die Weißweine sind sehr aromatisch, fruchtig und ausgewogen. Rotweine sind vollmundig, aromatisch und können nach der Reife sehr vielschichtig sein.



4 Douro: Wenn der Spieler den ersten Douro Weinberg auf ein Grundstück setzt, erhält er 2 Portwein Plättchen. Während des Produktionsschritts muss er sich entscheiden, ob er Douro Wein (nach den üblichen Regeln)

oder Portwein produzieren möchte. Wählt er Portwein, addiert er 3 Punkte zum Produktionswert, wirft ein Portwein Plättchen ab und legt es zurück in die Douro Region. Wählt der Spieler beim SPIELVORBEREITUNG Douro, erhält er ein Weinplättchen mit dem Wert 2, oder eines mit dem Wert 5, abhängig davon ob er Douro oder Portwein produzieren möchte.

Portwein ist der Wein, der sofort die Region von Douro charakterisiert. Angebaut auf steilen Berghängen und gebadet vom Fluss Douro, ist der Portwein der Botschafter der Portugiesischen Weine. Um den Wein während des Versandes unverändert zu erhalten, wird ihm Weindestillat zugesetzt um die Gärung zu stoppen, dies macht den Wein süßer.



5 Lisboa: Wenn der Spieler den ersten Lisboa Weinberg auf ein Grundstück setzt, erhält er ein Weingut und setzt es auf das Grundstück. Der Spieler setzt für dieses Weingut keine zusätzlichen Bekanntheitswürfel in die Region. Wählt der Spieler beim SPIELVORBEREITUNG Lisboa, erhält er sofort ein Weingut und einen Wein mit dem Wert 3.

Lisboa's unterschiedliche Höhen- und Klimlagen ermöglichen es, in dieser Region eine große Vielfalt an Weinen herzustellen. Die Rotweine der Region sind aromatisch, sehr edel, reich an Tanninen und können mehrere Jahre reifen. Weißweine haben einen frischen Zitruscharakter. Früher war die Region bekannt als Estremadura, es wurde von der Regierung viel in die Modernisierung der Region investiert.



6 Alentejo: Jeder Regionale Bekanntheitswürfel ist 2 Würfel anstatt 1 Wert. Die Spieler können wie üblich 1 oder 2 Würfel aus dieser Region nehmen und damit 2 oder 4 Punkte zum Wert des Weines addieren.

Diese heiße und trockene Region besteht aus weiten Ebenen auf denen Weißwein produziert wird, der üblicherweise weich und leicht säuerlich, mit einem tropischen Fruchtroma ist. Rotweine von hier sind reich an Tanninen, vollmundig und mit einem starken Aroma von wilden, roten Früchten. Alentejo konnte von vielen Investitionen im Weinsektor profitieren, wodurch es möglich wurde das in dieser Region die besten Portugiesischen Weine angebaut werden konnten, die auch international Anerkennung fanden.



7 Setúbal: Wenn (während des Spiels oder der SPIELVORBEREITUNG) der erste Setúbal Weinberg auf ein Grundstück gesetzt wird, nimmt sich der Spieler kostenlos 2 oben liegende Weinexperten Plättchen von 1 oder 2 Stapeln seiner Wahl und legt sie offen vor sich ab. Der Muskateller von der Halbinsel Setúbal, produziert aus den Moscatel und Moscatel Roxo Trauben, ist einer der ältesten und bekanntesten Weine der Welt, anerkannt von Experten rund um den Globus.



8 Algarve: Der Spieler addiert immer 1 Punkt hinzu, wenn er den Wert der Weine dieser Region berechnet.

Durch den Tourismus, der weite Teile des Landes überlaufen hat, ist die Weinproduktion in der Algarve zurückgegangen. Im Süden Portugals gelegen, hat die Algarve Region ein ganz besonderes Klima, sie liegt am Meer, wird aber auch von Bergen beeinflusst. Sie produziert weiche und sehr fruchtige Weine. Momentan wächst das Interesse, in der Region neue Weine anzubauen und es wird dort reichlich investiert.

ANMERKUNG: Den zweiten Weinberg auf ein Grundstück zu setzen bringt in keinem Fall mehr den Bonus.

Autor: Vital Lacerda

Künstlerische Gestaltung: Mariano Iannelli

Übersetzer: Frank Strauß

Der Autor möchte sich herzlichst bedanken bei: Sandra Sarmento, 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 Sentieiro, Sara Guerreiro, Tiago Nunes, Nuno Lobato, João Palmeira, Paulo Soledade, Luís Costa, Wade Duym, Lara Morris, Pam Ellis, Jason Conaway, und vielen anderen Personen der Brettspielgruppen von Lisboa, Porto, Aveiro und Columbus Area Boardgaming Society.

Ein Spezieller Dank an: Meine geliebte Frau Sandra und meine zwei wundervollen Töchter Inês und Catarina. Für all die Zeit die ich ohne sie verbracht habe, um dieses Spiel zu entwerfen, Für ihre Vorschläge, die Diskussionen mit ihnen, ihre Unterstützung, Geduld und Freundschaft.

An Hélio Andrade, Duarte Conceição, António Vale und Sgrovi, für ihre unendlich vielen Testspiele, ihre Verfügbarkeit, und exzellente Ideen. Und zu guter letzt an Nathan Morse, für all die Unterstützung, für unsere endlosen, unterhaltsamen Konversationen im Internet und ganz besonders für die neue Freundschaft die während dieser Arbeit entstanden ist. Ohne euch alle wäre dieses Spiel niemals entstanden. Ich hoffe ihr werdet es genauso lieben wie ich. Vital

Unser Dank gilt auch: Luca Fachini, Francesco Pessina und Giuseppe Ammendola für ihre großartige Unterstützung, Fabio Cambiaghi, Tinuz & Paoletta, Ciccio Grimaldi, Simone Fantini, Frank Strauß, Stephan Bittner, Anna, Alberto Vendramini, Andrea Chiarvesio, Pierluca Zizzi und allen anderen Testern für ihre wertvollen Hinweise und Nathan Morse für die finale Regelkorrektur.

Fragen, Kommentare, Anregungen (bitte auf Englisch) richten Sie bitte an: info@whatyourgame.it

Website: www.whatyourgame.it

© 2010 What's Your Game? srl

All rights reserved by What's Your Game? srl, Viale Beatrice d'Este 30, 20122, Milano Italy

