

VITAL LACERDA

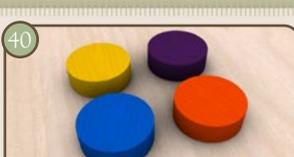


VINHOS

DELUXE EDITION

2-4
PLAYERS
90-180 MINS
AGES
12+

HANDBUCH SPIELMATERIAL

 <p>1</p>	 <p>4</p>	 <p>2</p>	 <p>1</p>	 <p>4</p>
 <p>9</p>	 <p>36</p>	 <p>19</p>	 <p>12</p>	 <p>24</p>
 <p>6</p>	 <p>104</p>	 <p>61</p> <p>Bagos (Bargeld) - 26 x 1, 16 x 2, 13 x 5, 6 x 10</p>	 <p>12</p>	 <p>16</p>
 <p>1</p>	 <p>20</p>	 <p>4</p> <p>Nur 2010er Auslese</p>	 <p>18</p> <p>Nur 2016er Jahrgang</p>	 <p>22</p> <p>Nur 2016er Jahrgang</p>
 <p>4</p>	 <p>32</p> <p>Fässer - 8 pro Farbe</p>	 <p>40</p> <p>Marker - 10 pro Farbe</p>	 <p>20</p> <p>Nur 2010er Auslese</p>	 <p>18</p> <p>Solomodus-Karten - 2 x 9 Karten</p>

AUFBAU 2016ER JAHRGANG

Nutzt in einer 2-Spieler-Partie nur die 10 Plättchen mit dem Ornament (Abb. links) sowie die beiden rechts abgebildeten Plättchen (siehe S. 5 unten).



7.3 Setzt je 2 Fässer auf jedes der Felder rechts neben den Magnaten (insgesamt 6 pro Spieler).

8. Startkapital

- Der Startspieler erhält 19 Bagos.
- Der zweite Spieler erhält 20 Bagos.
- Der dritte Spieler (sofern vorhanden) erhält 21 Bagos.
- Der vierte Spieler (sofern vorhanden) erhält 22 Bagos.

Legt euer Bargeld in euren persönlichen Vorrat, so dass alle Spieler sehen können, wieviel Bargeld ihr habt. Legt das restliche Geld als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

9. Önologen und Weinbauern



9.1 In einer 2-/3-/4-Spieler-Partie setzt ihr 7/10/12 Önologen auf den Spielplan.



9.2 In einer 2-/3-/4-Spieler-Partie setzt ihr 9/12/16 Weinbauern auf den Spielplan.
Legt nicht benötigte Önologen/Weinbauern in die Schachtel.

10. Aktionsbereich und Zeitleiste

10.1 Setzt euren Aktionsmarker auf das zentrale Feld des Aktionsrasters (Passen/Pressemitteilung).

10.2 Setzt den Spielphasenmarker auf das 1. Feld links oben auf der Zeitleiste.

11. Weinexperten, Weinkeller, Weingüter

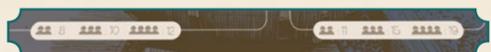
11.1 Bildet anhand der Eigenschaften (Geschmack, Erscheinungsbild, Aroma, Alkoholgehalt) aus den Weinexperten 4 Stapel, mischt sie und legt sie offen auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan.

11.2 In einer 2-/3-/4-Spieler-Partie setzt ihr 8/10/12 Weinkeller auf den Spielplan.

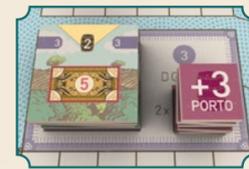
Legt nicht benötigte Weinkeller in die Schachtel.

11.3 In einer 2-/3-/4-Spieler-Partie setzt ihr 11/15/19 Weingüter auf den Spielplan.

Legt nicht benötigte Weingüter in die Schachtel.



12. Weinberge und Ansehensmarker



12.1 Legt alle Ansehensmarker auf den Spielplan.

12.2 Sortiert die Weinberge anhand der auf den Plättchen angegebenen Zahlen (die die

Herkunftsregion der Weinberge angeben) und bildet daraus 9 Stapel. Mischt sie und setzt sie auf die Ansehensleiste der Region, mit der Kostenseite aufgedeckt. Setzt die Portweine auf das dafür vorgesehene Feld in Douro (Region 3).



Spielt in einer 2-/3-/4-Spieler-Partie mit 7/8/9 Regionen. Ihr könnt die Solomodus-Karten benutzen, um die nicht benutzten Regionen zufällig zu bestimmen. Legt deren Weinberge in die Schachtel.

Vorschlag: Entfernt in eurer ersten 3-Spieler-Partie Setúbal (Region 7) und in eurer ersten 2-Spieler-Partie Setúbal und die Algarve (Regionen 7 und 9).

Wahl des Start-Weinbergs

Nun müsst ihr euren Start-Weinberg wählen und so eure erste Länderei gründen.

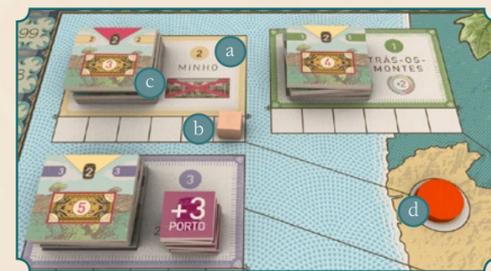
In Spielreihenfolge erhalten alle Spieler (zum genauen Ablauf s.u.):

- 1 Weinberg eurer Wahl
- 1 Wein, den ihr bereits vor Spielbeginn produziert habt

Hinweis: Jede Region hat einige Besonderheiten (s. S. 12).

Wenn ihr eure erste Länderei gründet, müsst ihr die folgenden Schritte abhandeln:

- Wählt eine beliebige Region aus.
- Nehmt 1 Ansehensmarker aus dem allgemeinen Vorrat und setzt ihn auf ein freies Feld der Ansehensleiste der Region.
- Nehmt euch **kostenlos** das oberste Weinbergplättchen vom Stapel der Region.



d. Nehmt den Marker vom 1. Feld einer Länderei auf eurem Tableau und setzt ihn auf das Regionsfeld auf der Landkarte.

e. Setzt den gewählten Weinberg mit der Regionsseite aufgedeckt auf das Feld der Länderei, von der ihr soeben den Marker genommen habt.

f. Nehmt einen Wein im Wert von 2 (die Besonderheiten von Lissabon, Ribatejo, Dão und Douro werden auf S. 12 beschrieben) und setzt ihn auf eurem Tableau auf das 1. Feld des Lagers der Länderei, in der ihr soeben euren 1. Weinberg eingesetzt habt (für die Besonderheiten der Region Dão, s. S. 12); die Farbe



des Weinplättchens hängt dabei von der auf dem Weinberg abgebildeten Farbe ab.

Hinweis: Mehrere Spieler können dieselbe Region wählen.

Wahl der Start-Magnatenaktion

Entgegen der Spielreihenfolge wählen alle Spieler ein Magnatenaktionsplättchen aus der Magnatenzone und legen es offen neben ihr Tableau.



Danach füllt ihr die Auslage mit neuen Plättchen vom Magnatenaktions-Stapel auf. Legt die übrigen Plättchen oben auf den Multiplikatoren-Stapel.

Die Magnatenaktionen werden auf S. 5 beschrieben.

Euer Geschäft ist nun eröffnet! Viel Erfolg!

Hinweis: Alle Komponenten sind limitiert und können im Laufe des Spiels zur Neige gehen.

Ausgenommen hiervon sind:

Bagos: Falls im allgemeinen Vorrat keine Banknoten mehr sind, könnt ihr euch z.B. mit Papier und Stift behelfen.

Wein: Falls im allgemeinen Vorrat keine Weinplättchen eines bestimmten Werts mehr sind, könnt ihr mehrere Weine stapeln, die den nötigen Wert ergeben.

In Vinhos gibt es keine verborgenen Informationen: Alles in eurem Vorrat muss immer für andere Spieler sichtbar sein.

MAGNATENAKTIONSPLÄTTCHEN (NUR 2016ER JAHRGANG)

Ihr dürft in eurer Aktionsphase (bevor ihr euren Aktionsmarker bewegt sowie vor und nach der Aktion, aber niemals während der Aktion selbst) genau eines eurer offenen Magnatenaktionsplättchen aktivieren (dreht es auf die Rückseite), um die abgebildete Aktion durchzuführen. Benutzte Plättchen werden nur nach der 1. und 2. Messe wieder aufgedeckt (wie auch eure Weinexperten); nach der 3. Messe werden sie nicht wieder aufgedeckt! Diese Plättchen können niemals während der Wartungs-, Produktions- oder Messephase aktiviert werden. Ein aufgedecktes Plättchen könnt ihr aber immer noch während der „allerletzten Aktion“ vor dem Spielende benutzen.



3 Plättchen
Einen Weinexperten kostenlos anheuern.



3 Plättchen
Einen Weinberg um 1 Bago vergünstigt kaufen.



3 Plättchen
Kostenlos 2 MP vorwärts rücken.



2 Plättchen
Eine Verkaufsaktion durchführen.



2 Plättchen
Eine Exportaktion durchführen.



2 Plättchen
Ein Weingut für 2 Bagos kaufen.



1 Plättchen
Einen Weinkeller für 1 Bago kaufen.



1 Plättchen
Einen Önologen für 2 Bagos anheuern.



1 Plättchen
Einen Weinbauern für 1 Bago anheuern.

MULTIPLIKATORENPLÄTTCHEN (NUR 2016ER JAHRGANG)

Um ein Multiplikatorenplättchen zu kaufen, müsst ihr 1 Fass verfügbar haben. Legt das Plättchen offen neben euer Tableau und setzt 1 Fass aus eurem Vorrat darauf. Sobald das Fass eingesetzt wurde, kann es nicht mehr versetzt werden, sofern ihr keinen eurer Weinexperten benutzt, der euch das erlaubt; denkt daran, dass euch ein Multiplikator ohne Fass am Spielende **KEINE** SP einbringt. Ihr dürft nie mehr als ein Plättchen der gleichen Sorte haben.



Die Zahl in diesem Symbol auf einigen Multiplikatoren gibt an, wie viele SP ihr damit maximal erzielen könnt.

Die ersten zehn Beschreibungen erwähnen zwei unterschiedliche Belohnungen (z.B. 4 SP/3 SP). Von jedem der Plättchen gibt es zwei, eins mit dem hohen und eins mit dem niedrigen Wert. Das Plättchen mit dem höheren Wert des Paares ist durch ein Ornament erkenntlich gemacht.

Hinweis: Die 12 hier abgebildeten Multiplikatoren sind die, die ihr in einer 2-Spieler-Partie verwenden müsst.



2 Plättchen: 4x/3x
4 SP/3 SP für jede Länderei, deren 3 Plätze bebaut sind.



2 Plättchen: 2x/1x
2 SP/1 SP für jedes eigene Magnaten(aktions- & -multiplikatoren)plättchen.



2 Plättchen: 2x/1x
2 SP/1 SP für jedes aus der Magnatenzone genommene Fass (d.h. ohne Startfässer).



2 Plättchen: 2x/1x
2 SP/1 SP für jedes Weingut auf deinen Ländereien.



2 Plättchen: 2x/1x
2 SP/1 SP für jeden Wein auf deinen Ländereien.



2 Plättchen: 2x/1x
2 SP/1 SP für jeden Weinberg auf deinen Ländereien.



2 Plättchen: 3x/2x
3 SP/2 SP für jeden Önologen auf deinen Ländereien.



2 Plättchen: 3x/2x
3 SP/2 SP für jeden Weinbauern auf deinen Ländereien.



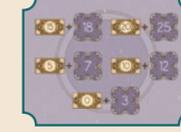
2 Plättchen: 3x/2x
3 SP/2 SP für jeden Weinkeller auf deinen Ländereien.



2 Plättchen: 2x/1x
2 SP/1 SP für jeden Weinexperten (egal, ob aktiviert oder nicht).



1 Plättchen
4 SP pro Mehrheit pro Spalte in der Exportzone/2 SP pro Beteiligung am Gleichstand.



1 Plättchen
Benutze bei der Geldwertung die auf diesem Plättchen angegebenen Werte.

AUFBAU 2010ER AUSLESE

Wie in den beiden Spielanleitungen, gilt der Großteil der Regeln für beide Spielvarianten; aber alle Regeln in **blau** gelten nur für den **2016er Jahrgang** und alle Regeln in **dunkelbraun** gelten nur für die **2010er Auslese**.

Die Abbildung auf den Seiten 6 + 7 zeigt den Aufbau für eine 4-Spieler-Partie. Abweichungen der 2- oder 3-Spieler-Partien werden im Text beschrieben.

1. Spielplan

Legt den Spielplan mit der Seite der 2010er Auslese in die Tischmitte.

2. Spielerkomponenten

Alle Spieler wählen eine Spielerfarbe (**Orange, Gelb, Blau, Lila**) und nehmen sich das folgende Spielmaterial ihrer Farbe, das ihren Vorrat bildet:

- 8 Fässer;
- 9 Marker;
- 1 Aktionsmarker;
- 5 Messeplättchen;
- 1 Spielertableau, mit der Seite der 2010er Auslese aufgedeckt.

Auf jedem Tableau sind 4 Ländereien abgebildet. Jede Länderei hat 3 Felder für Weinberge und Weingüter sowie ein Lager mit 2 Feldern für Wein.

Setzt 1 Regionsmarker aus eurem Vorrat auf das 1. Feld jeder Länderei auf euren Spielertableaus.

Hinweis: Das soll euch daran erinnern, dass ihr immer, wenn ihr eine Länderei eröffnet, euren Regionsmarker auf die Landkarte setzen müsst.

Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, legt die nicht verwendeten Komponenten zurück in die Schachtel.

Hinweis: Falls ihr die 2010er Auslese mit den Tableaus des 2016er Jahrgangs spielen möchtet, müsst ihr 10 statt 9 Marker nehmen; befolgt ansonsten die üblichen Regeln.

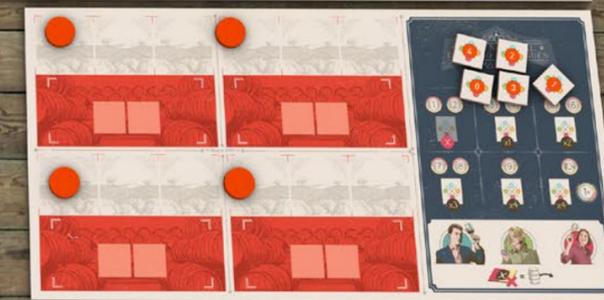
3. Siegpunkte

Legt euren Siegpunktmarker auf Feld 0 der Siegpunktleiste.

Wenn ihr während des Spiels Siegpunkte (SP) erzielt, rückt euren SP-Marker auf der SP-Leiste entsprechend vorwärts.

Hinweis: Grüne SP-Symbole bringen euch sofort Siegpunkte.

Hinweis: Lila SP-Symbole bringen euch erst am Spielende Siegpunkte ein.



4. Jahrgangsplättchen/Spielreihenfolge

4.1 Legt das Jahrgangsplättchen mit der 0 beiseite. Mischt die restlichen Jahrgangsplättchen und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan. Legt das Jahrgangsplättchen mit der 0 offen auf den Stapel, um das 1. Jahr anzuzeigen.

4.2 Setzt die Spielreihenfolgemarkers aus eurem Vorrat in zufälliger Reihenfolge auf die obere Reihe des Spielreihenfolgefelds, um die Reihenfolge für das erste Jahr festzulegen.

Beispiel: Orange spielt zuerst, danach Lila, anschließend Blau und schließlich Gelb.

5. Weinplättchen

Legt die Weinplättchen neben den Spielplan, um den gemeinsamen Vorrat zu bilden.

6. Weinmesse

Während der Weinmesse (Feira Nacional do Vinho Português) werdet ihr Messpunkte (MP) in Höhe der Weineigenschaften (Geschmack, Aroma, Erscheinungsbild und Alkoholgehalt) eurer präsentierten Weine erhalten.

6.1 Setzt je einen Eigenschaftsmarker auf das unterste Feld jeder Spalte. Während des Spiels zeigen die Marker an, welchen Wert die jeweilige Eigenschaft hat.

6.2 Setzt einen Messpunktmarker aus eurem Vorrat auf Feld 0 der Messpunktleiste.

Wenn ihr während des Spiels MP erhaltet, rückt euren MP-Marker auf der MP-Leiste entsprechend viele Felder vorwärts.

7. Banco do Vinho & Investitionsleiste

Alle Spieler haben ein Konto bei der Banco do Vinho. Auf eurem Konto werden eure durch Verkäufe erzielten Gewinne eingezahlt, ihr bezahlt damit die Gehälter eurer Onologen und euer Kontostand steigt oder sinkt infolge der Zinsen oder Negativzinsen eurer getätigten Investitionen.

7.1 Setzt einen Kontomarker aus eurem Vorrat auf Feld 5 der Kontostandsleiste. Setzt einen Investitionsmarker aus eurem Vorrat auf das „+1“-Feld der Investitionsleiste.

Rückt euren Kontomarker immer, wenn ihr Geld von eurem Konto ausgibt, zurück und immer, wenn ihr Geld auf euer Konto einzahlt, vor.

Rückt euren Investitionsmarker immer, wenn ihr investiert, vor, und immer, wenn ihr etwas abhebt, zurück.

AUFBAU 2010ER AUSLESE

8. Startkapital

Hinweis: Alle Käufe müssen immer komplett in bar getätigt werden.

Alle Spieler erhalten 10 Bagos.

Legt euer Bargeld in euren persönlichen Vorrat, so dass alle Spieler sehen können, wieviel Bargeld ihr habt. Legt das restliche Geld als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.



Spielt in einer 2-/3-/4-Spieler-Partie mit 7/8/9 Regionen. Ihr könnt die Solomodus-Karten benutzen, um die nicht benutzten Regionen zufällig zu bestimmen. Legt deren Weinberge in die Schachtel.

Vorschlag: Entfernt in eurer ersten 3-Spieler-Partie Setúbal (Region 7) und in eurer ersten 2-Spieler-Partie Setúbal und die Algarve (Regionen 7 und 9).

9. Önologen und Weinbauern



9.1 In einer 2-/3-/4-Spieler-Partie setzt ihr 7/10/12 Önologen auf den Spielplan.



9.2 Setzt 4 Weinbauern neben die Önologen auf den Spielplan.

Legt nicht benötigte Önologen/Weinbauern in die Schachtel.

10. Aktionsbereich und Zeitleiste

10.1 Setzt euren Aktionsmarker auf das zentrale Feld des Aktionsrasters (Passen/Pressemitteilung).

10.2 Setzt den Spielphasenmarker auf das 1. Feld links oben auf der Zeitleiste.

11. Weinexperten, Weinkeller, Weingüter

11.1 Bildet anhand der Eigenschaften (Geschmack, Erscheinungsbild, Aroma, Alkoholgehalt) aus den Weinexperten 4 Stapel, mischt sie und legt sie offen auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan.

11.2 In einer 2-/3-/4-Spieler-Partie setzt ihr 5/7/9 Weinkeller auf den Spielplan.

Legt nicht benötigte Weinkeller in die Schachtel.

11.3 In einer 2-/3-/4-Spieler-Partie setzt ihr 8/12/16 Weingüter auf den Spielplan.

Legt nicht benötigte Weingüter in die Schachtel.

12. Weinberge und Ansehensmarker

12.1 Legt alle Ansehensmarker auf den Spielplan.

12.2 Sortiert die Weinberge anhand der auf den Plättchen angegebenen Zahlen (die die Herkunftsregion der Weinberge angeben) und bildet daraus 9 Stapel. Mischt sie und setzt sie auf die Ansehensleiste der Region, mit der Kosten- seite aufgedeckt. Setzt die Portweine auf das dafür vorgesehene Feld in Douro (Region 3).



Wahl des Start-Weinbergs

Nun müsst ihr euren Start-Weinberg wählen und so eure erste Länderei gründen.

In Spielreihenfolge erhalten alle Spieler (zum genauen Ablauf s.u.):

- 1 Weinberg eurer Wahl
- 1 Wein, den ihr bereits vor Spielbeginn produziert habt

Hinweis: Jede Region hat einige Besonderheiten (s. S. 12).

Wenn ihr eure erste Länderei gründet, müsst ihr die folgenden Schritte abhandeln:

- Wählt eine beliebige Region aus.
- Nehmt 1 Ansehensmarker aus dem allgemeinen Vorrat und setzt ihn auf ein freies Feld der Ansehensleiste der Region.
- Nehmt das oberste Weinbergplättchen vom Stapel der Region und bezahlt in bar den auf seiner Kostenseite angegebenen Preis.
- Nehmt den Marker vom 1. Feld einer Länderei auf eurem Tableau und setzt ihn auf das Regionsfeld auf der Landkarte.



- Setzt den gewählten Weinberg mit der Regionsseite aufgedeckt auf das Feld der Länderei, von der ihr soeben den Marker genommen habt.



- Nehmt einen Wein im Wert von 2 (die Besonderheiten von Lissabon, Ribatejo, Dão und Douro werden auf S. 12 beschrieben) und setzt ihn auf eurem Tableau auf

das 1. Feld des Lagers der Länderei, in der ihr soeben euren 1. Weinberg eingesetzt habt (für die Besonderheiten der Region Dão, s. S. 12); die Farbe des Weinplättchens hängt dabei von der auf dem Weinberg abgebildeten Farbe ab.

Hinweis: Mehrere Spieler können dieselbe Region wählen.

- g. Passt die Spielreihenfolge den gewählten Regionsnummern an: Setzt euren Reihenfolgemarker vor alle Spieler, die noch keine Region gewählt haben, und vor alle Spieler, die eine höhere Regionsnummer gewählt haben.

Beispiel: Die Reihenfolge vor der Wahl des Start-Weinbergs war **Orange, Lila, Blau, Gelb**.

Orange hat einen Weinberg in Minho (Region 1) gekauft, **Lila** einen an der Algarve (Region 9) und **Blau** und **Gelb** haben beide Weinberge in Alentejo (Region 7) gekauft. Also ist die neue Reihenfolge: **Orange** ist Startspieler, danach ist **Blau** an der Reihe, dann **Gelb** und schließlich **Lila**.

- h. Gebt allen Spielern zusätzlich zum Startkapital folgende Beträge:

- Der Startspieler erhält kein zusätzliches Geld.
- Der 2. Spieler erhält 1 Bago (bzw. 2 Bagos in einer 2-Spieler-Partie).
- Der 3. Spieler (sofern vorhanden) erhält 2 Bagos.
- Der 4. Spieler (sofern vorhanden) erhält 3 Bagos.

Euer Geschäft ist nun eröffnet! Viel Erfolg!

Hinweis: Alle Komponenten sind limitiert und können im Laufe des Spiels zur Neige gehen.

Ausgenommen hiervon sind:

Bagos: Falls im allgemeinen Vorrat keine Banknoten mehr sind, könnt ihr euch z.B. mit Papier und Stift behelfen.

Wein: Falls im allgemeinen Vorrat keine Weinplättchen eines bestimmten Werts mehr sind, könnt ihr mehrere Weine stapeln, die den nötigen Wert ergeben.

In Vinhos gibt es keine verborgenen Informationen: Alles in eurem Vorrat muss immer für andere Spieler sichtbar sein.

WEINEXPERTENPLÄTTCHEN

Falls ihr die **2010er Auslese** spielt, dürft ihr während eures Zuges so viele aufgedeckte Weinexperten aktivieren, wie ihr möchtet; wenn ihr einen Experten einsetzt, müsst ihr das Plättchen auf die Rückseite drehen. Ihr dürft maximal 6 Weinexperten besitzen.

Falls ihr den **2016er Jahrgang** spielt, dürft ihr während eures Zuges maximal einen aufgedeckten Weinexperten aktivieren; wenn ihr einen Experten einsetzt, müsst ihr das Plättchen auf die Rückseite drehen. Ihr dürft beliebig viele Weinexperten besitzen.



Erhalte 2 Bagos in bar.



Bezahle während dieser Bewegung weder Steuern, andere Spieler noch für die Reichweite der Bewegung.



Füge einer Region einen Ansehensmarker hinzu.



Nimm 1 beliebiges Fass in deinen Vorrat zurück. (2016er Jahrgang: Du darfst kein Fass aus der Magnatenzone nehmen).



Ordne während einer Weinbergaktion die Weinberge einer Region vor dem Kauf neu an.



Zahle während dieser Weinbergaktion 1 Bago weniger pro gekauftem Weinberg.

MAGNATENAKTIONEN (NUR 2010ER AUSLESE)

Ihr dürft in eurer Aktionsphase (bevor ihr euren Aktionsmarker bewegt sowie vor oder nach Durchführung der Aktion, aber niemals während der Aktion selbst) einen eurer Weine **abwerfen**, um 1 eurer Fässer von einem Magnatenfeld oder einem Zusatzaktionsfeld auf ein **anderes Zusatzaktionsfeld** derselben Reihe zu **versetzen** und die dazugehörige Aktion auszuführen.



1. Kaufe ein Weingut für 1 Bago.
2. Führe eine Verkaufsaktion durch.



3. Kaufe einen Weinberg um 2 Bagos vergünstigt.
4. Führe eine Exportaktion durch.



5. Heuere einen Weinexperten kostenlos an.
6. Rücke deinen Investitionsmarker kostenlos 1 Feld vor.

MULTIPLIKATORENPLÄTTCHEN (NUR 2010ER AUSLESE)

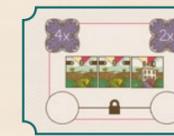
Ihr dürft in eurer Aktionsphase (bevor ihr euren Aktionsmarker bewegt sowie vor oder nach Durchführung der Aktion, aber niemals während der Aktion selbst) einen eurer Weine **abwerfen**, um 1 eurer Fässer von einem Magnatenfeld oder einem Zusatzaktionsfeld auf ein freies Multiplikatorenfeld eurer Wahl zu **versetzen**. Auf jedem Multiplikatorenfeld darf immer nur ein Fass stehen. Ihr dürft niemals mehr als ein Feld eines einzelnen Multiplikatoren besetzen. Sobald ein Fass auf ein Multiplikatorenfeld gesetzt wurde, kann es nicht mehr bewegt werden, sofern ihr keinen Weinexperten einsetzt, der euch dies erlaubt.



Spielende: 4 SP/2 SP für jeden Weinkeller auf deinen Ländereien.



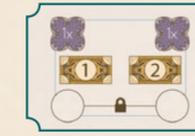
Spielende: 4 SP/2 SP für jeden deiner Önologen.



Spielende: 4 SP/2 SP für jede Länderei, deren 3 Plätze bebaut sind.



Spielende: 2 SP/1 SP für jeden Weinberg auf deinen Ländereien.



Spielende: 1 SP/1/2 SP für jeden Bago deines Bargeldes (max. 16 SP). Du darfst vorher Geld abheben.



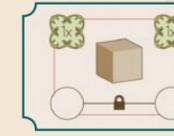
Spielende: 2 SP/1 SP für jedes Weingut auf deinen Ländereien.



Sofort: Wirf 1 Wein ab (zusätzlich zu dem, den du abgeworfen hast, um das Fass zu versetzen); erhalte seinen Weinwert als SP.



Sofort: Erhalte 8 SP, wenn du aufgedeckte Experten aller 4 Eigenschaften hast. (Sind nicht alle aufgedeckt, kannst du hier kein Fass einsetzen!).



Sofort: Erhalte 1 SP für jeden Ansehensmarker in allen Regionen, in denen du Ländereien hast.

SOLOMODUS

Der Solomodus ist für den **2016er Jahrgang** entworfen.

Aufbau

Du spielst gegen den gnadenlosen Lacerda, eine KI. Wähle eine Spielerfarbe für ihn und baue das Spiel für 2 Spieler auf, mit folgenden Änderungen:

Lacerda benutzt kein Spielertableau; halte stattdessen neben dem Tisch eine Zone für seine Fässer, sein Geld (das er zwar sammelt, aber nie ausgibt!) und seine Weinexperten frei.



Lege seine Fässer und den obersten Weinexperten von **jedem** Stapel in Lacerdas Spielzone.

Lacerda beginnt **OHNE** Startkapital.

Mische die 9 Aktionskarten und die 9 Zahlenkarten.

Hinweis: Die Zahlenkarten werden als Zufallsgenerator verwendet. Wenn nicht anders angegeben,



müsst ihr immer, wenn ihr Zahlenkarten zieht, diese anschließend wieder in den Stapel mischen.

Lacerda wählt seinen Start-Weinberg, indem er eine Zahlenkarte zieht. Wirf den obersten Weinberg dieser Region ab und lege einen Ansehensmarker auf die Ansehensleiste der Region.

Lacerda benutzt das hier abgebildete, nummerierte Raster, um sein 1. Magnatenaktionsplättchen zu wählen. Ziehe Zahlenkarten, bis er eine Zahl zwischen 1-6 zieht, die einem noch verfügbaren Plättchen entspricht.



Setze 2 seiner Fässer in die Exportzone: je 1 auf das oberste Feld der beiden linken Spalten auf dem 2-Spieler-Raster. Rücke seinen Wertungsmarker die entsprechenden 19 SP auf der SP-Leiste vor.



Spielablauf

Ihr seid immer abwechselnd am Zug, allerdings führt ihr eure beiden Aktionen direkt nacheinander durch. Wann immer ihr 2 Aktionen durchgeführt habt, rücke den Spielphasenmarker vor.

BEISPIEL: Jahr 1

Du bist Startspieler, bewegst deinen Aktionsmarker und führst deine 1. Aktion durch; danach bewegst du den Marker erneut und führst deine 2. Aktion durch. Rücke nun den Spielphasenmarker von 1 auf 2. Ziehe 1 Aktionskarte für Lacerda, bewege seinen Aktionsmarker auf das entsprechende Feld und führe seine 1. Aktion durch. Ziehe 1 weitere Karte, bewege seinen Marker auf das neue Feld und führe seine 2. Aktion durch. Nun beginnt die Wartungsphase. Rücke den Spielphasenmarker von 2 auf B.

Es gelten alle Regeln einer 2-Spieler-Partie.

Hinweis: Immer wenn Lacerda Ansehensmarker verwenden kann, nimmt er sie aus der Region, in der du die meisten Ansehensmarker hast. Bei Gleichstand ziehe Zahlenkarten, bis du eine Karte ziehst, die einer der daran beteiligten Regionen entspricht.

LACERDAS ZUG

Um Lacerdas Aktionen zu bestimmen, ziehe eine Zahlenkarte und wirf sie dann ab. Mische abgeworfene Aktionskarten **nach jeder Messe** in den Stapel. Lacerda hat viele Tricks auf Lager und ist unberechenbar!

LACERDAS BEWEGUNG

Es gelten alle Bewegungsregeln des Grundspiels, mit folgenden Ausnahmen:

- Lacerda nimmt Geld zwar ein, er gibt es aber nie aus. Er hat stattdessen eine besondere Vereinbarung mit der Bank, die all seine Gebühren und Steuern begleicht. Wenn du von ihm Geld bekommst, weil er auf dein Feld rückt, nimm es aus der Bank.



- Wenn er ein Feld (außer Passen/Pressemitteilung) verlässt, lege 1 Bago aus der Bank darauf, falls dort noch keiner liegt. Wenn du auf ein Feld mit einem

Bago ziehst, musst du der Bank 1 Bago bezahlen, zusätzlich zu möglichen Zahlungen an Lacerda und zu Steuern für den Spielphasenmarker. Lege den Bago von dem Feld dann zurück in die Bank. Wenn du die Bewegung nicht bezahlen kannst, kannst du die Aktion, wie üblich, nicht ausführen. Es ist nicht leicht, Lacerdas Bestechungen zu umgehen!

LACERDAS AKTIONEN

Weinbergaktion

Ziehe 2 Zahlenkarten. Wirf den obersten Weinberg beider Regionen ab. Lege pro abgeworfenem Weinberg 1 Ansehensmarker auf die Region.

Weinkelleraktion

Ziehe 2 Zahlenkarten (auch wenn weniger als 2 Weinkeller übrig sind) und lege 1 Ansehensmarker auf beide Regionen. Wirf zwei Weinkeller ab (oder alle, falls weniger als 2 übrig sind).

Weingutaktion

Ziehe 2 Zahlenkarten (auch wenn weniger als 2 Weingüter übrig sind) und lege 1 Ansehensmarker auf beide Regionen. Wirf zwei Weingüter ab (oder alle, falls weniger als 2 übrig sind).

Weinexpertenaktion

Nimm die obersten Weinexperten aller auf dem aktuellen Jahrgangsplättchen abgebildeten Weineigenschaften und lege sie in Lacerdas Spielzone.

Önologen-/Weinbauernaktion

Wirf 2 Önologen und 2 Weinbauern ab. Nur Lacerda kann 2 von jeder Sorte besitzen – du darfst immer noch nur 2 insgesamt haben!

Exportaktion

- Lacerda nimmt sich 2 Ansehensmarker aus der Region, in der du die meisten Marker hast (oder alle, falls weniger als 2 übrig sind).
- Setze 1 seiner Fässer in die Exportzone auf das Feld mit dem höchsten verfügbaren Wert. Falls mehrere Felder den höchsten Wert haben, nimm das Feld ganz links.
- Rücke seinen Wertungsmarker so weit vor, wie auf dem besetzten Feld angegeben (plus 1 für jeden verwendeten Ansehensmarker).
- Wiederhole Schritt 1-3 und werte das 2. Fass, wie soeben beschrieben, aus.

Verkaufsaktion

- Lacerda nimmt sich 2 Ansehensmarker aus der Region, in der du die meisten Marker hast (oder alle, falls weniger als 2 übrig sind).
- Ziehe Zahlenkarten, bis du eine Zahl größer als 2 aufdeckst.

- Um zu bestimmen, welchen Weinwert Lacerda verkauft, addiere die ausgegebenen Ansehensmarker zur Zahl auf der Karte.
- Die Farbe des verkauften Weines entspricht der Farbe von Anabelas Erwartung auf dem aktuellen Jahrgangsplättchen.
- Setze das Fass auf das Verkaufsfeld des entsprechenden Wertes und der Farbe.
 - Ist das Feld besetzt, setze das Fass auf das Feld des gleichen Wertes der anderen Farbe.
 - Sind beide Farben dieses Wertes besetzt, setze es auf den nächstniedrigeren Wert der zuerst bestimmten Farbe usw. (die Ansehensmarker bleiben ausgegeben).
 - Wenn kein Feld verfügbar ist, ziehe weitere Zahlenkarten, wie in Schritt 3-5 beschrieben, bis du ein passendes Feld findest.
- Lege das durch den Verkauf eingenommene Geld in Lacerdas Spielzone.
- Wiederhole die Schritte 1-6 und verkaufe ein zweites Fass, sofern noch Fässer und freie Verkaufsfelder vorhanden sind.

Passen/Pressemitteilung

Passen die Spielreihenfolge gemäß den üblichen Regeln an. Lacerda will immer Startspieler sein.

- Rücke seinen MP-Marker so viele MP vor, wie es Brunos erwartetem Weinwert des aktuellen Jahrgangsplättchens entspricht.
- Lacerda nimmt sich 2 Ansehensmarker aus der Region, in der du die meisten Marker hast (oder alle, falls weniger als 2 übrig sind).
- Setze seinen Messemarker auf den „3 MP“-Messestand. Addiere die 3 MP zu seinem MP-Wert. Falls du schon dort stehst, nimm er den „3 Bagos“-Stand und erhält von der Bank 3 Bagos.
- Falls er Weinexperten besitzt, deren Eigenschaften denen des aktuellen Jahrgangs entsprechen, spielt er sie nach den üblichen Regeln aus und erhält die entsprechenden SP dafür.

Wartungsphase

Lacerda nimmt sein Fass mit dem geringsten Wert aus der Verkaufszone zurück. Bei Gleichstand nimmt er das Fass, das der Farbe von Anabelas Erwartungen des aktuellen Jahrgangs entspricht.

Messephase

Falls Lacerda für die aktuelle Messe noch keine Pressemitteilung herausgegeben hat, führt er diese Aktion nun durch.

Verteile SP, wie in einer 2-Spieler-Partie üblich (1./3. Platz). Der Gewinner erhält zusätzlich 1 Trophäe: einen Marker einer unbenutzten Spielerfarbe. Die Trophäen sind am Spielende wertvoll.



Ziehe Zahlenkarten, bis du eine Zahl zwischen 1-6 ziehst, um zu bestimmen, welche Magnatenplättchen Lacerda nimmt. Verwende dabei das hier abgebildete Raster. Falls das Plättchen schon genommen wurde, ziehe weiter Karten,

bis er ein Plättchen erhält oder der Stapel mit den Zahlenkarten leer ist. Im 2. Fall passt er und nimmt keine weiteren Plättchen.

Wirf alle Aktionsplättchen, die Lacerda genommen hat, ab; seine Multiplikatorenplättchen werden aber mit einem Fass darauf in seine Spielzone gelegt. Sobald er keine Fässer (oder Zahlenkarten) mehr hat, nimmt er keine weiteren Plättchen.

Jeder seiner Multiplikatoren ist am Spielende 10 SP wert. Mische die abgeworfenen Aktionskarten in den Aktionskartenstapel zurück.

SPIELEND E

Lacerdas letzte Zusatzaktion besteht darin, dass er gnädig mit dir ist und passt.

Solomodus-Wertung

Gib dir selbst anhand folgender Kriterien Abzeichen:

- Du hast mehr SP als Lacerda: 4 Abzeichen.
- Du hast mehr Geld als Lacerda: 2 Abzeichen.
- Trophäen von Messen: je 1 Abzeichen (max. 3).
- Vollständig bebaute Ländereien: je 1 Abzeichen (max. 5).
- Du hast am Spielende mehr SP in der Exportzone als Lacerda: 1 Abzeichen.
- Du hast keine Fässer mehr in der Magnatenzone: 1 Abzeichen.

Die Summe deiner Abzeichen ist dein Ergebnis!

- 15+ Abzeichen — **Weinmagnat** — Die Weinindustrie braucht mehr Menschen mit deinem Geschäftssinn.
- 10+ Abzeichen — **Weinproduzent** — Du hast den Dreh mittlerweile schon ganz gut raus.
- 5+ Abzeichen — **Weinschnösel** — Berausche dich nicht zu sehr an deinem Erfolg. Du hast noch einen langen Weg vor dir.
- 0-4 Abzeichen — **Flaschenträger** — Irgendwann haben wir alle mal angefangen.

UNTERSCHIEDE ZUR 1. AUSGABE

Euch sind vielleicht ein paar kleine Unterschiede zwischen der **2010er Auslese** und der 1. Ausgabe von Vinhos aufgefallen. Es scheint sich nur um Kleinigkeiten zu handeln, aber sie balancieren das Spiel deutlich besser aus.

- Die Startreihenfolge wird durch die Regionen eurer Start-Weinberge bestimmt. Wer die Region mit der niedrigsten Nummer wählt, beginnt das Spiel. Falls mehrere Spieler die gleiche Region wählen, ändert sich deren Reihenfolge untereinander nicht.
- Der Startspieler beginnt das Spiel mit 1 Bago weniger, der 4. Spieler erhält 1 Bago zusätzlich.
- Es gibt eine weitere Region zur Auswahl: Ribatejo. Dadurch gibt es 4 zusätzliche Weinbauern und die Anzahl verfügbarer Regionen erhöht sich bei jeder Spielerzahl um jeweils eine.
- Die Anzahl der Önologen im Spiel hängt jetzt von der Spielerzahl ab. (Siehe Punkt 9.1 auf S.8).
- Die Anzahl der Exportfelder in einer 2-Spieler-Partie wurde reduziert.
- In einer 2-Spieler-Partie werden die SP dem 1. und 3. Platz entsprechend verteilt.
- Der Geld-Multiplikator bringt maximal 16 SP ein.

Ihr könnt auch mit einer vereinfachten Wartungsphase spielen, die simuliert, wie die lokalen Unternehmen eure Weinvorräte konsumieren:

Wartungsphasen-Variante (2010er Auslese):

Während der Wartungsphase müsst ihr in Spielreihenfolge die Aktion „Zurücknehmen von Fässerpaaren“ durchführen, wenn euch das möglich ist. Ihr müsst nicht mehr als ein Paar Fässer zurücknehmen.

Oder ihr spielt mit einer zusätzlichen Länderei:

Variante mit 5 Ländereien (2010er Auslese):

Benutzt beim Aufbau die Seite des 2016er Jahrgangs und legt den 10. Marker eurer Farbe auf die 5. Länderei. Benutzt ansonsten die üblichen Regeln.

Vielen Dank, dass ihr die Deluxe Version von Vinhos spielt. Wir wünschen euch dabei ganz viel Spaß und eine gute Zeit!

6. März 2016

Vital J. Cardoso

BESONDERHEITEN DER REGIONEN

1. Trás-os-Montes

Erhalte 2 zusätzliche MP, wenn du einen Wein aus Trás-os-Montes auf der Messe präsentierst.



Der Name bedeutet „Hinter den Hügeln“, was seine Lage im fernem Nordosten Portugals präzise beschreibt. Die Region produziert meist fruchtige, herbe Rotweine und leichte

Weißweine mit floralem Bouquet. Die Trauben, die hier wachsen, sind sehr alt. Diese Weine sind für ihre hohe Qualität bekannt und auf Messen sehr gefragt.

2. Minho

Du kannst hier keinen Weinkeller bauen.



Die Vinhos Verdes („grüne Weine“) verdanken ihren Ruhm neben der üppigen, feucht-warmen Vegetation der Region, die ihnen einen grünen Farbton verleiht, auch

ihrem typisch säuerlichen, leichten Geschmack, dem hohen Alkoholgehalt und ihren verdauungsfördernden Eigenschaften. Die besten dieser Weine sollten im 1. Jahr getrunken werden.

3. Douro

Erhalte 2 Portweinplättchen. Du kannst in der Produktionsphase eins davon ausgeben, um die Qualität eines Weines aus Douro (nur aus Douro!) um 3 zu erhöhen (lege es in Douro ab). Wählst du Douro als „Start-Weinberg“, erhältst du sofort einen Wein im Wert von 2 oder einen im Wert von 5 (abhängig davon, ob du Douro- oder Portwein produzierst).



Portwein ist charakteristisch für diese Region. An steilen Hängen in nicht tragfähiger, vom Fluss Douro bewässerter Erde wachsend, ist er der Botschafter portugiesischer Weine. Um den Wein während langer Reisen unverändert zu halten, wurden ihm früher Spirituosen

zugefügt. Dadurch wurde die Gärung aufgehalten und der Wein wurde süßlicher.

4. Dão

Baue hier 1 kostenlosen Weinkeller (ohne zusätzlichen Ansehensmarker). Wählst du Dão als „Start-Weinberg“, erhältst du sofort einen Weinkeller und setzt den Wein auf dessen 1. Feld.



Auf Dãos Böden wachsen Pinien und Getreide. Das Land ist umgeben von Gebirgszügen, die es vor Wind schützen. Die Weine haben hohes Reifungspotenzial. Die

Weißweine sind aromatisch, fruchtig und ausbalanciert. Die Rotweine haben einen vollen Körper, sind aromatisch und können mit der Zeit eine gewisse Komplexität annehmen.

5. Ribatejo

Setze hier 1 kostenlosen Weinbauern ein. Wählst du Ribatejo als „Start-Weinberg“, erhältst du sofort einen Weinbauern und einen Wein im Wert von 3.



Rund um den Fluss Tejo werden Gemüse, Obst und Weintrauben angebaut. Sein Wasser trinkt die Felder vollständig. Die Region ist von vielfältigen Böden und riesigen Weingü-

tern geprägt. Seine Weinbauern experimentieren bei der Produktion mit Böden, dem Klima und verschiedensten Trauben, um innovative, sehr fruchtige Weißweine mit tropischen oder floralen Aromen und junge, aromatische Rotweine mit leichten Tanninen herzustellen.

6. Lissabon

Baue 1 kostenloses Weingut (ohne zusätzlichen Ansehensmarker). Wählst du Lissabon als „Start-Weinberg“, erhältst du sofort ein Weingut und einen Wein im Wert von 3.



Lissabons Vielfalt an Erhöhungen und Mikroklimata erlaubt die Produktion unterschiedlichster Weine. Die Rotweine sind aromatisch, sehr elegant, reich an Tanninen

und können mehrere Jahre reifen. Die Weißweine haben einen frischen, zitronigen Charakter. Die Regierung investiert viel in die Estremadura genannte Region, um sie zu modernisieren.

7. Setúbal

Heuere 2 Weinexperten kostenlos an. Wählst du Setúbal als „Start-Weinberg“, erhältst du sofort die zwei oberen Weinexperten von beliebigen Stapeln; lege sie offen neben dein Spielertableau.



Der kräftige Wein der Halbinsel Setúbal, aus Muskateller und roten Muskateller Trauben hergestellt, gehört zu den ältesten, berühmtesten Weinen der Welt und wird von Experten rund um die Welt geschätzt.

8. Alentejo

Jeder Ansehensmarker der Region ist 2 Punkte wert. Jeder Ansehensmarker aus Alentejo erhöht den



Weinwert um 2 Punkte (insges. also um 2 bzw. 4).

Diese heiße, trockene Gegend besteht aus weiten Ebenen, auf denen meist milde, leicht säuerliche Weißweine

mit den Aromen tropischer Früchte hergestellt werden. Hiesige Rotweine sind reich an Tannin und haben volle Körper und Aromen wilder, roter Früchte. Alentejo hat von zahlreichen Investitionen im Weinsektor profitiert, weshalb dort die besten portugiesischen Weine produziert werden, die internationale Anerkennung erhalten.

9. Algarve

Weine von der Algarve sind beim Verkauf, beim Export und auf der Messe 1 Punkt mehr wert.



Durch den Tourismus geht die Weinproduktion hier zurück. Hier im Süden Portugals herrscht ein spezielles Klima: am Meer gelegen, sind Einflüsse des Gebirges bemerkbar,

so dass milde, sehr fruchtige Weine produziert werden. Aufgrund regen Interesses am Anbau neuer Weinstöcke werden große Investitionen im Weinsektor der Algarve getätigt.

Hinweis: Der 2. Weinberg einer Länderei verdoppelt keinen der o.g. Boni. Dies gilt für alle Regionen und alle Spielvarianten.