



VITAL LACERDA

VINHOS

DELUXE EDITION

2-4
PLAYERS
90-180 MINS
AGES
12+

ANLEITUNG 2016er JAHRGANG

EINLEITUNG

In Vinhos (sprich: vin-yos; portugiesisch für „Weine“) seid ihr Weinproduzenten in Portugal, die sich einen Namen machen wollen. Ihr müsst euren Geschäftssinn beweisen, indem ihr eure Marke bekannt macht und euer Ansehen im In- und Ausland steigert. Doch der Wettbewerb ist hart und nur die besten Marken können sich durchsetzen!



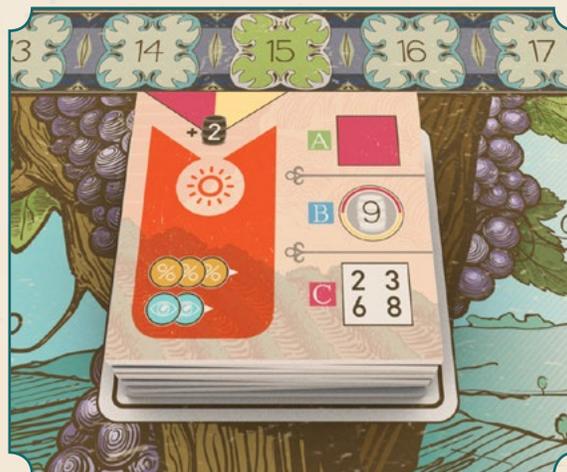
Weinbaugebiete in Portugal

Jedes Jahr beginnt mit der Wettervorhersage für die Saison und endet mit der Weinproduktion. Optimale Wetterbedingungen können zu außerordentlichen Jahrgängen führen, in denen ihr hochklassige Weine produzieren könnt, während trübes Wetter und heftiger Regen meist verheerende Effekte haben: wenn ihr aus einer solchen Ernte genießbare Weine herstellen wollt, müsst ihr eure Ländereien vergrößern und Önologen, Weinbauern und Weinexperten einsetzen. Mit der Zeit reifen eure Weine und werden wertvoller, aber nur, wenn ihr Weinkeller gebaut habt, in denen sie reifen können.



Markt

Über einen Zeitraum von 6 Jahren baut ihr euer Geschäft aus, indem ihr in verschiedenen Regionen Portugals Ländereien gründet (regionale Zweige eurer Firma), Weinberge kauft und dort Weingüter aufbaut. Ihr könnt geschickte Önologen und fähige Weinbauern anheuern, die euch helfen, die Qualität eurer Weine zu steigern.



Wettervorhersage

Gewinnmargen sind mitunter gering, aber ihr könnt eure Mittel steigern, indem ihr eure Weine an lokale Unternehmen wie das Casa de Fados, das Hotel oder die Vinothek (Enoteca) verkauft. Diese Verkäufe erleichtern es euch, eure Ländereien zu vergrößern und euer Personal zu bezahlen. Aber ihr braucht nicht nur Geld: um international Prestige zu erwerben, müsst ihr die Anforderungen unterschiedlichster Länder erfüllen, indem ihr nur Weine allerhöchster Qualität exportiert.

WIE BENUTZE ICH DIESE ANLEITUNG?

Mit der Vinhos Deluxe Edition könnt ihr 2 verschiedene Versionen von Vinhos spielen: die **2010er Auslese** und den **2016er Jahrgang**.

Die **2010er Auslese** entspricht fast der Erstausgabe des Spiels, mit leichten Anpassungen für ein ausgeglicheneres Spiel.

Der **2016er Jahrgang** vereinfacht die Regeln der **2010er Auslese**, führt neue Konzepte und Plättchen ein und ersetzt einige komplexere Aspekte davon. Die meisten Regeln sind in beiden Versionen gleich. Um die Unterschiede hervorzuheben und leichter die eine Version spielen zu können, wenn ihr die andere gewohnt seid, geben wir euch einige visuelle Hinweise:

Immer wenn ihr eine Regel in **blau** seht, gilt diese nur für den **2016er Jahrgang**.

Das Spielmaterial dieser Version findet ihr im **Handbuch** auf S. 1, den Aufbau auf S. 2 und die Regeln des Solomodus auf S. 10.





Weinmesse

Alle Jahre wieder können die besten Produzenten auf der Weinmesse durch gute Presse weltweit ins Gespräch kommen. Es ist essenziell für euren Ruf, den besten Wein der Messe zu produzieren. Dies kann den Unterschied ausmachen, um euren Erfolg langfristig zu sichern!

Drei einflussreiche Weinmagnaten nehmen die dort präsentierten Weine genau unter die Lupe. Die Magnaten bietet euch gewisse Privilegien, aber natürlich nur, wenn eure Weine ihren hohen Ansprüchen genügen.

Wann ist die beste Zeit anzukündigen, welchen Wein ihr auf der Messe vorstellt? Frühe Pressemitteilungen erlauben euch, sofort Gefallen von interessierten Magnaten einzufordern, aber länger zu warten, verleiht eurem Wein vielleicht die nötige Reife und lässt euch besser einschätzen, welche Eigenschaften die Juroren diesmal favorisieren.



Weinmagnaten

Wer am Spielende die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Ihr produziert Weine, um das größte Prestige zu erhalten, das im Spiel in Form von **Siegpunkten (SP)** dargestellt wird.

BEISPIEL: Wetter

Das neue Jahr hat begonnen. Das alte Jahrgangsplättchen wird durch ein neues ersetzt.



Beginn des Jahres

BEISPIEL: Produktionsphase

Orange hat 1 Weißwein mit einem Wert von 3 produziert. Sie setzt den Wein auf das 1. Feld des entsprechenden Lagers.

Lila hat 1 Rotwein mit einem Wert von 2 produziert. Sie setzt den Wein auf das 1. Feld des entsprechenden Weinkellers.



Produktionsphase

SPIELABLAUF

JAHRESÜBERSICHT



Das Spiel dauert 6 Runden, wobei jede Runde für 1 Jahr steht. Der Spielphasenmarker markiert den Ablauf der Jahre und der unterschiedlichen Phasen innerhalb eines Jahres.

Jedes Jahr durchläuft die folgenden Phasen:



Jahresbeginn (S. 3): Jedes Jahr beginnt mit der aktuellen Wettervorhersage. Legt das Jahrgangsplättchen des letzten Jahres ab und deckt das nächste Plättchen auf.



Aktionsphase (S. 3): Ihr führt 2 Aktionen aus insgesamt 9 verfügbaren Optionen durch.

Ihr könnt **Weinberge** kaufen, **Weingüter** bauen, **Önologen** und **Weinbauern** anheuern, **Weinkeller** bauen, Weine **verkaufen** oder **exportieren**, **Weinexperten** anheuern, **Passen** und/oder durch eine **Pressemitteilung** bekanntgeben, welchen Wein ihr bei der kommenden **Messe** ins Rennen schickt. Ihr könnt außerdem die Vorteile nutzen, die euch die drei Weinmagnaten und eure Weinexperten bieten.



Wartungsphase (S. 13): Sofern ihr dort Fässer habt, müsst ihr eins davon von einem der Verkaufsfelder zurück in euren Vorrat nehmen.



Produktion (S. 8, 14): Eure Weine rücken jedes Jahr 1 Feld weiter, um ihre Alterung anzuzeigen. Anschließend erhaltet ihr pro Länderei auf eurem Spielertableau mit mindestens 1 Weinberg darauf 1 Weinplättchen und setzt es auf das 1. Feld des entsprechenden Lagers oder Weinkellers.

Die Farbe des Weins hängt von der Farbe des produzierenden Weinbergs ab, während sein Wert von der Anzahl der Weinberge, Weingüter, Önologen und Weinbauern der entsprechenden Länderei sowie von den Wetterbedingungen des aktuellen Jahres abhängt.



Weinmesse (S. 14): Am Ende des 3., 5. und 6. Jahres findet die Weinmesse statt.

Ihr müsst auf jeder Messe genau 1 Wein vorstellen. Wenn ihr zum Messebeginn noch keinen Wein präsentiert habt, werdet ihr dies im Rahmen der Messe tun. Ihr könnt Weinexperten ausspielen, um Messepunkte (MP) zu erhalten. Je höher der Wert des Weines, den ihr präsentiert, umso mehr MP erhaltet ihr.

JAHRESBEGINN

Zu Beginn jedes Jahres (außer des 1., in dem diese Phase übersprungen wird) bereitet ihr das Jahr wie folgt vor:

1. Legt das letzte Jahrgangsplättchen ab und deckt das oberste Jahrgangsplättchen vom Stapel auf, dessen Effekt gilt nun für dieses Jahr. Die Zahl links oben auf dem Plättchen (von +2 bis -2) zeigt die Wetterbedingungen des aktuellen Jahres an. Wetterbedingungen beeinflussen die Weinproduktion am Ende des Jahres.
2. Vor Beginn des 4. und 6. Jahres deckt ihr eure umgedrehten Weinexpertenplättchen und Magnatenaktionsplättchen wieder auf. (Achtet auf dieses Symbol auf dem Spielplan).



AKTIONSPHASE

Alle Spieler führen in Spielreihenfolge 1 Aktion durch. Danach wird die Spielreihenfolge angepasst. Anschließend führen alle Spieler in der neuen Reihenfolge eine 2. Aktion durch, wonach erneut die Reihenfolge angepasst wird.

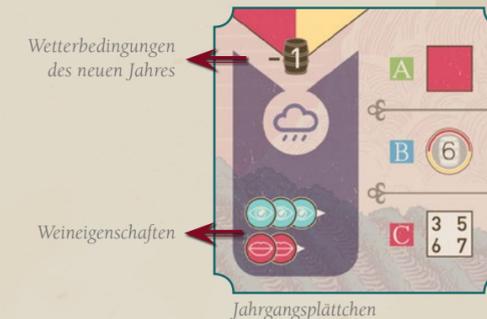
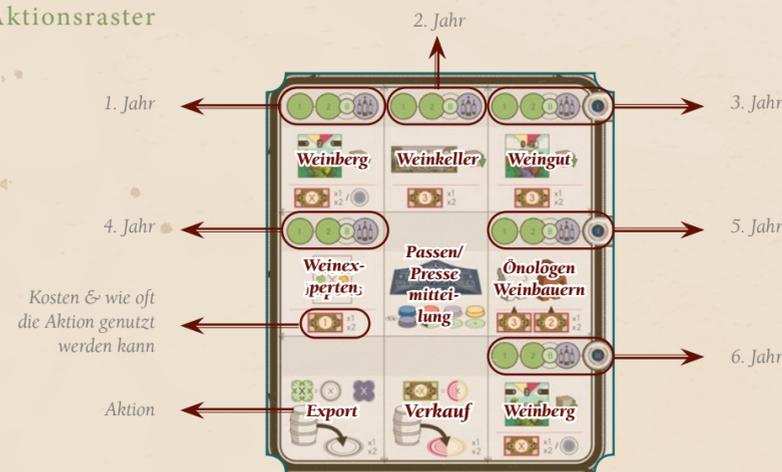
Erste Aktion:



Setzt den Spielphasenmarker auf Feld „1“ des aktuellen Jahres, um anzuzeigen, dass alle Spieler ihre 1. Aktion durchführen.

Das Spiel wird gemäß der Spielreihenfolge fortgesetzt. In eurem Zug müsst ihr euren Aktionsmarker auf ein anderes Feld des Aktionsrasters setzen und die Aktion des entsprechenden Feldes durchführen.

Aktionsraster



Jahrgangsplättchen

BEISPIEL: Wetterbedingungen

4. Jahr: Das Jahrgangsplättchen sagt ein schlechtes Jahr voraus (die Qualität aller Weine wird um 2 reduziert).



BEISPIEL: Beginn des 4. und 6. Jahres

Gelb hat 2 Weinexperten- und 3 Magnatenaktionsplättchen verdeckt vor sich liegen. Er deckt alle 5 Plättchen wieder auf.





Spielreihenfolge - **Gelb, Blau, Orange und Lila**

BEISPIEL: Bewegung

Orange kann ihren Aktionsmarker kostenlos auf die mit Pfeilen markierten Felder der linken Abbildung setzen. Falls sie sich auf ein anderes Feld setzt, muss sie 1 Bago in den allg. Vorrat abgeben.



Kostenlose Bewegung

Bewegungskosten: 1 Bago

BEISPIEL 2: Bewegung

Orange muss **Blau** 1 Bago bezahlen und 1 Bago in den allg. Vorrat abgeben, da sie sich auf ein nicht angrenzendes Feld bewegt hat.



Bewegungskosten: 2 Bagos

BEISPIEL 3: Bewegung

Lila muss **Blau** und **Orange** je 1 Bago bezahlen und 2 Bagos in den allg. Vorrat abgeben, da der Spielphasenmarker sich auf dem gewählten Feld befindet und sie sich auf ein nicht angrenzendes Feld bewegt hat.



Bewegungskosten: 4 Bagos

Bewegungsregeln:

- Wenn ihr **keine Aktion durchführen möchtet oder könnt**, müsst ihr euren Aktionsmarker auf das Feld „**Passen/Pressemitteilung**“ setzen und passen.
- Wenn ihr euren Aktionsmarker auf ein (diagonal oder orthogonal) **angrenzendes Feld** setzt, ist die Bewegung kostenlos.
- Wenn ihr euren Aktionsmarker auf ein **nicht angrenzendes Feld** setzt, müsst ihr **1 Bago in bar** in den allgemeinen Vorrat abgeben.
- Ihr müsst **jedem Spieler**, dessen Aktionsmarker sich bereits auf dem Feld befand, auf das ihr zieht, **1 Bago in bar** bezahlen.
- Ihr müsst **1 Bago in bar** in den allgemeinen Vorrat abgeben, wenn sich der **Spielphasenmarker bereits auf dem Feld befand**, auf das ihr zieht.



Hinweis: Ihr dürft niemals auf eurem aktuellen Feld bleiben, sondern müsst immer auf ein neues Feld ziehen, es sei denn, ihr könnt eure Bewegung oder die Aktion nicht bezahlen: dann könnt ihr nicht auf das entsprechende Feld ziehen.

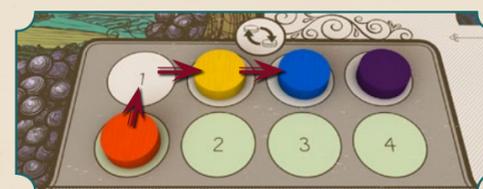
Ausnahmen:

- Es kostet euch niemals etwas, wenn ihr auf das Feld „**Passen/Pressemitteilung**“ zieht, selbst wenn sich dort bereits Aktionsmarker anderer Spieler befinden.
- Wenn sich euer Aktionsmarker bereits auf dem Feld „**Passen/Pressemitteilung**“ befindet und ihr **keine Möglichkeit habt, eine andere Aktion durchzuführen**, dürft ihr dort **stehenbleiben**, ohne euren Aktionsmarker zu bewegen.

Spielreihenfolge:

Sobald alle Spieler ihre erste Aktion durchgeführt haben, muss die Spielreihenfolge angepasst werden, falls ein Spieler die Aktion „**Passen/Pressemitteilung**“ gewählt hat:

Falls sich ein Spielreihenfolgemarkers auf der unteren Reihe des Spielreihenfolgefeldes befindet, wird er auf die gleiche Position der oberen Reihe bewegt; befindet sich dort bereits ein Marker, wird er, falls nötig, nach links oder rechts geschoben, um Platz für den neuen Marker zu machen.



Setzt danach **den Spielphasenmarker auf Feld „2“** des aktuellen Jahres, um anzuzeigen, dass nun alle ihre zweite Aktion durchführen.

Zweite Aktion:

Das Spiel wird in der neuen Reihenfolge fortgesetzt. Nun müsst ihr euren **Aktionsmarker** erneut auf ein **anderes Feld** des Aktionsrasters setzen und die entsprechende Aktion durchführen.



Sobald alle ihre zweite Aktion durchgeführt haben, **setzt den Spielphasenmarker auf Feld „B“** des aktuellen Jahres, um anzuzeigen, dass nun die Wartungsphase beginnt.

Sobald alle Spieler ihre Aktion durchgeführt haben, muss die Spielreihenfolge erneut, wie beschrieben, angepasst werden, falls ein Spieler die Aktion „**Passen/Pressemitteilung**“ gewählt hat.

Beispiel: Spielreihenfolge



4. Jahr, Aktionsphase, 1. Aktion.

Setzt den Spielphasenmarker auf Feld „1“ des 4. Jahres.



Die Reihenfolge ist: **Orange, Gelb, Blau, Lila.**

Orange bewegt als Startspielerin ihren Aktionsmarker vom Export-Feld auf das Weinexperten-Feld.

Da das Zielfeld an ihr Startfeld angrenzt, kostet die Bewegung selbst nichts; da sich aber der Spielphasenmarker auf ihrem Zielfeld befindet, muss sie 1 Bago in den allgemeinen Vorrat abgeben. Dann führt sie die Weinexpertenaktion durch.



Gelb setzt seinen Aktionsmarker vom Weinkeller-Feld auf das Feld „**Passen/Pressemitteilung**“.

Er setzt seinen Spielreihenfolgemarkers auf die erste Position der unteren Reihe und passt.



Blau setzt seinen Aktionsmarker ebenfalls vom Weinkeller-Feld auf das Feld „**Passen/Pressemitteilung**“.

Er setzt seinen Spielreihenfolgemarkers auf die letzte Position der unteren Reihe.

Er muss **Gelb** nichts bezahlen, da diese Bewegung immer kostenlos ist. Er gibt eine Pressemitteilung heraus.

Lila setzt ihren Aktionsmarker vom Weinberg-Feld unten rechts auf das Weinexperten-Feld.

Das Zielfeld grenzt nicht an ihr Startfeld an.

Sowohl der Spielphasenmarker als auch der Aktionsmarker von **Orange** befinden sich auf ihrem Zielfeld.

Also muss **Lila** für die nicht angrenzende Bewegung und für den sich dort befindenden Spielphasenmarker 2 Bagos in den allgemeinen Vorrat abgeben und **Orange** 1 Bago bezahlen. Sie führt dann die Weinexpertenaktion durch.



Nachdem nun alle ihre erste Aktion durchgeführt haben, wird der Spielphasenmarker auf Feld „2“ des **4. Jahres** gesetzt und die Spielreihenfolgemarkers werden in die obere Reihe geschoben.



Für die 2. Aktion ist die Spielreihenfolge nun:

Gelb, Orange, Lila, Blau.

BEISPIEL 4: Bewegung



Die Bewegung von **Orange** kostet 1 Bago.



Die Bewegung von **Gelb** ist kostenlos.



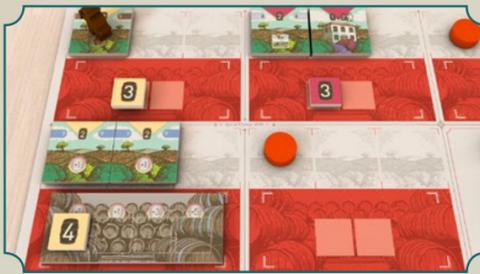
Die Bewegung von **Blau** ist kostenlos.



Die Bewegung von **Lila** kostet 3 Bagos: 2 Bagos in den allgemeinen Vorrat und 1 Bago an **Orange**.

BEISPIEL: Weinbergaktion

Orange hat Weinberge in 3 Regionen: 1 weißen in Ribatejo, 1 roten in Lissabon und 2 weiße an der Algarve. Sie möchte 2 nun Weinberge kaufen:



• Sie kauft 1 roten Weinberg in Dão. Sie zahlt 5 Bagos und gründet so ihre 4. Länderei. Sie setzt den Regionsmarker der Länderei auf das Regionsfeld auf der Landkarte und 1 Marker auf die Ansehensleiste der Region. Für die Länderei in Dão erhält sie 1 Weinkeller kostenlos, den sie dort auf ihr Lager legt.



• Sie kauft 1 weißen Weinberg in Ribatejo und vergrößert dort ihre Länderei. Sie zahlt 5 Bagos, setzt 1 Marker auf die Ansehensleiste von Ribatejo und den Weinberg auf ihre Länderei. Dies ist ihr 2. Weinberg dort, also setzt sie keinen Regionsmarker ein. Ihre rote Länderei in Lissabon kann sie nicht vergrößern, da der oberste Weinberg dort ein weißer ist. Auch ihre weiße Länderei an der Algarve kann sie nicht vergrößern, da sie dort bereits 2 Weinberge besitzt.



VERFÜGBARE AKTIONEN

Weinberg (S. 6), Weingut (S. 6), Önologen/Weinbauern (S. 7), Weinkeller (S. 9), Verkauf (S. 10), Export (S. 10), Weinexperten (S. 11), Passen/Pressemitteilung (S. 12)



WEINBERGAKTION

Ländereien ohne Weinberg produzieren keinen Wein. Da ihr Wein produzieren wollt, ist das natürlich nicht gut! Jeder Weinberg steigert die Qualität eurer Weine außerdem um 2 Punkte.

Bei dieser Aktion müsst ihr 1 Weinberg pro Region in 1 oder 2 Regionen Portugals kaufen.

Für jeden Weinberg, den ihr kauft, **müsst** ihr:

1. Das oberste Weinbergplättchen vom Stapel der entsprechenden Region nehmen;
2. Den Preis bezahlen, der auf seiner Kostenseite angegeben ist;
3. Das Plättchen mit der Regionsseite offen auf eurem Spielertableau auf ein freies Feld einer Länderei eurer Wahl setzen;

Nur 1 Plättchen (Weinberg/Weingut) darf auf jedem Feld eurer Ländereien liegen. Die Weinberge jeder Länderei auf euren Tableaus müssen aus derselben Region stammen und dieselbe Farbe haben. Es gibt pro Region je 2 Weißwein- und 2 Rotwein-Weinberge; daher können sich auf einer Länderei niemals mehr als 2 Weinberge befinden.

Falls es sich um den ersten Weinberg einer Länderei handelt, müsst ihr den Regionsmarker dieser Länderei auf das entsprechende Regionsfeld auf der Landkarte setzen. So können alle Spieler erkennen, welche Spieler in der Region Ländereien besitzen.

Falls es sich um den zweiten Weinberg einer Länderei handelt, setzt ihr keinen Regionsmarker ein. Auf euren Tableaus sind 5 Ländereien (mit je 3 Feldern), also werden sich maximal 5 eurer Regionsmarker auf der Landkarte befinden.

4. Falls möglich, setzt 1 Ansehensmarker (aus dem allgemeinen Vorrat) auf 1 freies Feld der Ansehensleiste der entsprechenden Region. Falls keine Ansehensmarker mehr im Vorrat sind oder die Ansehensleiste keine freien Felder mehr hat, überspringt diesen Schritt.



Achtung: Ihr könnt mit einer Weinbergaktion niemals 2 Weinberge derselben Region kaufen.

Beliebig viele Spieler können Ländereien (und somit Regionsmarker) in derselben Region besitzen. Ihr könnt mehr als 1 Länderei/Regionsmarker in derselben Region besitzen.

Der 1. Weinberg einer Region gibt euch einen Bonus. Die Besonderheiten der Regionen werden auf S. 12 des Handbuchs beschrieben.



WEINGUTAKTION

Weingüter beherbergen eure Önologen. Jedes Weingut steigert die Qualität eurer Weine außerdem um 1 Punkt.

Bei dieser Aktion müsst ihr 1 oder 2 Weingüter bauen.

Für jedes Weingut, das ihr baut, **müsst** ihr:

1. Ein Weingut vom Spielplan nehmen;
2. Drei Bagos bezahlen;

3. Das Plättchen auf eurem Tableau auf ein freies Feld einer Länderei eurer Wahl setzen. Ihr dürft immer nur 1 Plättchen (Weinberg/Weingut) auf jedes Feld eurer Ländereien setzen. Da ihr auf jeder Länderei mindestens 1 Weinberg haben wollt, können sich auf jeder Länderei max. 2 Weingüter befinden.

Falls möglich, setzt 1 Ansehensmarker (aus dem allgemeinen Vorrat) auf 1 freies Feld der Ansehensleiste der entsprechenden Region. Falls die Länderei schon einen Weinberg hat, setzt den Marker auf ein freies Feld der Ansehensleiste; setzt den Marker andernfalls zunächst auf das Weingut selbst, bis die Länderei mit einer Region verknüpft wird. Setzt den Marker dann vom Weingut auf ein freies Feld der Ansehensleiste der Region.



Hinweis: Legt bei einer Rotwein produzierenden Länderei das Weingut mit der roten Seite offen aus und bei einer Weißwein-Länderei mit der weißen Seite. Falls sich auf eurer Länderei vor dem Weinberg schon ein Weingut befindet, spielt die Farbe des Weinguts keine Rolle. Passt die Farbe des Weinguts der Farbe des Weinbergs an, wenn ihr ihn kauft.



ÖNOLOGEN-/WEINBAUERNAKTION

Önologen arbeiten auf Weingütern, Weinbauern auf Weinbergen. Jeder Önologe steigert die Qualität eurer Weine um 2 Punkte, jeder Weinbauer um 1 Punkt.

Bei dieser Aktion müsst ihr 1 oder 2 Önologen/Weinbauern (in beliebiger Kombination) anheuern.

Für jeden Önologen, den ihr anheuert, **müsst** ihr:

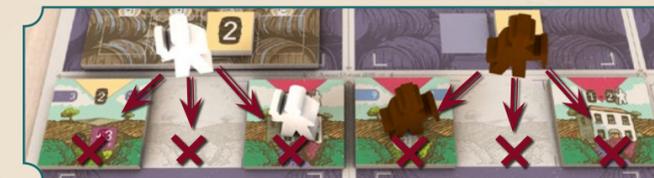
1. Einen Önologen vom Spielplan nehmen;
2. Drei Bagos bezahlen;
3. Den Önologen auf eurem Tableau auf ein freies Weingut eurer Wahl setzen. Jedes Weingut hat nur Platz für 1 Önologen. (Ihr könnt keine Önologen anheuern, wenn ihr kein freies Weingut habt).

Für jeden Weinbauern, den ihr anheuert, **müsst** ihr:

1. Einen Weinbauern vom Spielplan nehmen;
2. Zwei Bagos bezahlen;
3. Den Weinbauern auf eurem Tableau auf einen freien Weinberg eurer Wahl setzen. Jeder Weinberg hat nur Platz für 1 Weinbauern. (Ihr könnt keine Weinbauern anheuern, wenn ihr keinen freien Weinberg habt).

BEISPIEL: Önologen-/Weinbauernaktion

Lila hat nur ein 1 freies Weingut und 1 freien Weinberg, also kann sie nur 1 Önologen und 1 Weinbauern anheuern. Sie bezahlt 5 Bagos, setzt den Önologen auf das Weingut und den Weinbauern auf den Weinberg.



Ungültiges Einsetzen

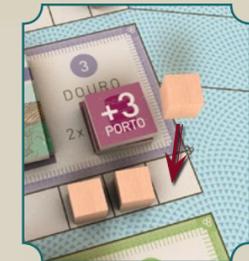
BEISPIEL: Weingutaktion

Blau kauft 2 Weingüter.

Er setzt 1 Weingut auf seine Länderei in Douro und das andere auf eine Länderei ohne Weinberg.



Er zahlt 6 Bagos und setzt 1 Ansehensmarker auf die Ansehensleiste von Douro und 1 Marker auf das Weingut der Länderei ohne Weinberg.



Später kauft er 1 Weinberg in Ribatejo und legt ihn auf die Länderei, die nur ein Weingut hatte. Er nimmt den Ansehensmarker vom Weingut und legt ihn auf Ribatejos Ansehensleiste.



BEISPIEL: Reifung und Weinproduktion

Das Jahrgangsplättchen zeigt -2 an.



- **Blau** hat in seinem Lissabonner Lager einen Wein aus dem Vorjahr. Er rückt ihn 1 Feld weiter, da er nun ein Jahr gereift ist.



- Für seine Länderei ohne Weinberg nimmt er sich keinen Wein: ohne Trauben von einem Weinberg produziert er keinen Wein. (Abb. 1)
- Er nimmt sich auch für seine Länderei in Minho keinen Wein. Die Weinqualität dort hat einen Wert von 0. (Abb. 2)
 - + 2 Punkte für den Weinberg,
 - 2 Punkte für das Jahrgangsplättchen.
- Aufgrund schlechten Wetters wurden zu wenig geeignete Trauben geerntet.



- Er nimmt sich einen Wein im Wert von 5 für seine Lissabonner Länderei.
 - Die Weinqualität beträgt 5:
 - + 2 Punkte für den Weinberg;
 - + 1 Punkt für den Weinbauern;
 - + 2 Punkte für 2 Weingüter;
 - + 2 Punkte für den Önologen;
 - 2 Punkte für das Jahrgangsplättchen.
 - Seine Lissabonner Länderei produziert aufgrund ihres Weinbergs Rotwein, also setzt er einen Rotwein im Wert von 5 auf das 1. Feld seines dortigen Lagers.



Um die weiteren Aktionen besser zu verstehen, müsst ihr wissen, wie Wein hergestellt wird, wie er reift und wie seine Qualität zum Zeitpunkt der Herstellung, beim Verkauf bzw. Export und zur Präsentation auf der Messe berechnet wird.



REIFUNG UND WEINPRODUKTION

Rückt am Ende jedes Jahres während der Produktionsphase **jeden Wein in euren Lagern und Weinkellern 1 Feld weiter**, um anzuzeigen, dass er ein Jahr gereift ist.

Falls ein Wein sich bereits auf dem **äußersten Feld** seines Lagers/Weinkellers befindet, kann er nicht weiter reifen. **Der Wein muss dann abgeworfen werden.**

Ihr könnt nun jeden Önologen auf ein freies Weingut und jeden Weinbauern auf einen freien Weinberg setzen. Dann beginnt die Weinproduktion des aktuellen Jahres.

Für jede Länderei auf eurem Tableau mit mind. 1 Weinberg darauf (Ländereien ohne Weinberg produzieren keinen Wein) **müsst** ihr:

- Die **Weinqualität berechnen** (siehe unten);
- Ein **Weinplättchen des entsprechenden Wertes** aus dem allgemeinen Vorrat **nehmen**;
- Den **Wein auf das 1. Feld des Lagers/Weinkellers der entsprechenden Länderei setzen**, mit der roten oder weißen Seite aufgedeckt (abhängig von der Farbe des Weinbergs, der den Wein produziert hat).



WEINQUALITÄT

Die **Weinqualität** wird durch ein Fasssymbol mit einer Zahl darin dargestellt. Wann immer etwas die Weinqualität beeinflusst, ist dieses Symbol abgebildet.

Die Weinqualität hängt von verschiedenen Faktoren ab:

1. von der Anzahl der Weinberge auf der Länderei (= der Menge Trauben von hoher Qualität);
2. von der Arbeit der Weinbauern, die die besten Trauben auswählen;
3. von Weingütern, in denen die Trauben optimal gelagert werden können;
4. von Önologen, die den Verarbeitungsprozess der Trauben beaufsichtigen und optimieren;
5. davon, ob ihr Portwein produziert (in Douro, s. **Handbuch** S. 12);
6. von den Wetterbedingungen des aktuellen Jahres (abgebildet auf dem Jahrgangsplättchen).

Die **Weinqualität** wird wie folgt berechnet:

- + 2 Punkte für jeden **Weinberg** der Länderei;
- + 1 Punkt für jeden **Weinbauern**, der sich dort befindet;
- + 1 Punkt für jedes **Weingut** auf der Länderei;
- + 2 Punkte für jeden **Önologen**, der sich dort befindet;
- + 3 Punkte, falls ihr **Portwein** produziert (in Douro, siehe **Handbuch** S.12);
- ± **Den Wert der Wetterbedingungen** des aktuellen Jahrgangsplättchens (von +2 bis -2).

Vor der Produktion könnt ihr eure Önologen/Weinbauern auf jede eurer Ländereien versetzen, aber jedes Weingut kann nur 1 Önologen beherbergen und jeder Weinberg nur 1 Weinbauern.



Hinweis: Falls ihr Wein mit Qualität 0 produziert, konntet ihr nicht genug Trauben hoher Qualität ernten, um daraus Wein herzustellen; in dem Fall nehmt ihr euch kein Weinplättchen (es gibt keine Plättchen mit dem Wert 0).



WEINWERT

Der **Weinwert** wird durch ein Kreissymbol mit einem Fass darin dargestellt. Wann immer etwas den Weinwert beeinflusst, ist dieses Symbol abgebildet.

Wenn ein Wein verkauft, exportiert oder auf der Messe präsentiert wird, müsst ihr seinen **Weinwert** bestimmen, der auf der Weinqualität, dem Ansehen seiner Region und der Zeit, die er in einem Keller gereift ist, basiert.

Der **Weinwert** wird wie folgt berechnet:

- + **Weinqualität** (der Wert des Weinplättchens);
- + 1, 3 oder 5 Punkte für die **Reifung in einem Weinkeller**;
- + (Optional) 1 oder 2 Punkte für das **Ansehen seiner Ursprungsregion**:



Falls ihr das Ansehen einer Region nutzen wollt, **entfernt 1 oder 2 Ansehensmarker von der Ansehensleiste der Ursprungsregion des Weines und addiert 1 Punkt pro entferntem Marker zum Weinwert** (bzw. 2 Punkte, falls der Wein aus Alentejo stammt).

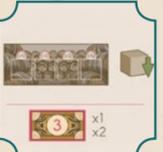
Falls ihr das Ansehen der Region nicht nutzen wollt, entfernt keine Marker.

+ 1 Punkt **zusätzlich**, falls der Wein aus **Region 9, der Algarve, stammt**.

Legt entfernte Ansehensmarker in den allgemeinen Vorrat zurück.



Hinweis: Ansehensmarker einer Region können von allen Spielern, die dort Ländereien besitzen, genutzt werden, unabhängig davon, wessen Aktionen ursprünglich für das Ansehen gesorgt haben.



WEINKELLERAKTION

In Weinkellern können eure Weine länger reifen, was ihren Wert für Verkäufe, den Export und Messen steigert. Je älter der Wein, desto wertvoller ist er.

Bei dieser Aktion müsst ihr 1 oder 2 Weinkeller bauen.

Für jeden Keller, den ihr baut, **müsst** ihr:

1. Ein **Weinkellerplättchen vom Spielplan nehmen**;
2. **Drei Bagos bezahlen**;

3. Den Keller **auf ein Lager eurer Wahl auf eurem Tableau setzen**. Nur 1 Weinkeller kann sich auf jedem Lager befinden.

Setzt alle Weine vom Lager in den Keller, unter Beachtung ihrer Reifung.

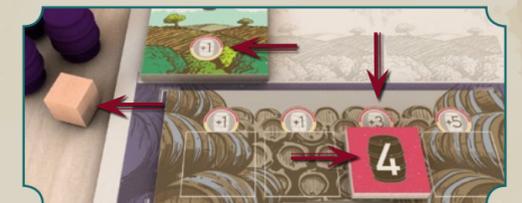
Der Wein auf dem 1. Feld des Lagers wird also auf das 1. Feld des Weinkellers gesetzt, der auf dem 2. Feld des Lagers auf das 2. Feld des Kellers etc.

4. Wenn möglich, **setzt 1 Ansehensmarker** (aus dem allgemeinen Vorrat) **auf 1 freies Feld auf der Ansehensleiste der entsprechenden Region**. Falls auf der Länderei schon 1 Weinberg ist, setzt den Ansehensmarker auf ein freies Feld der Ansehensleiste der Region; setzt den Marker andernfalls auf den Keller, bis die Länderei mit einer Region verknüpft wird. Setzt den Ansehensmarker dann vom Weinkeller auf ein freies Feld der Ansehensleiste der entsprechenden Region.

BEISPIEL: Weinwert

Lila hat auf dem 3. Feld ihres Weinkellers an der Algarve 1 Wein mit einer Qualität von 4.

Die Algarve hat im Moment 3 Ansehensmarker. Sie möchte 1 davon nutzen und legt ihn zurück in den allgemeinen Vorrat.



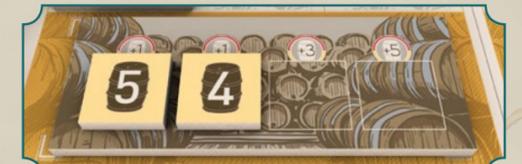
Daraus resultiert ein Weinwert von 9:

- + 4 Punkte für seine Weinqualität;
- + 3 Punkte für die Reifung in einem Keller;
- + 1 Punkt für den entfernten Ansehensmarker;
- + 1 Punkt, da der Wein von der Algarve stammt.

BEISPIEL: Weinkelleraktion

Gelb hatte schon 1 Wein mit einer Qualität von 4 und 1 Wein mit einer Qualität von 5 produziert, die noch in seinem Lager in Alentejo sind.

Er kauft nun 1 Weinkeller und setzt ihn auf sein Lager in Alentejo.



Er setzt den 5er Wein vom 1. Feld des Lagers auf das 1. Feld des Weinkellers und den 4er Wein vom 2. Feld des Lagers auf das 2. Feld des Weinkellers.



Er setzt 1 Ansehensmarker auf die Ansehensleiste von Alentejo.

BEISPIEL: Verkaufsaktion

Gelb möchte den Wein mit einer Qualität von 5, der sich auf dem 3. Feld des Weinkellers seiner Länderei in Dão befindet, verkaufen. Dão hat 1 Ansehensmarker.

Der Weinwert ist also 8: + 5 für die Weinqualität, + 3 für die Reifung in einem Keller.

Mit dem Ansehensmarker aus Dão würde sich der Weinwert auf 9 erhöhen, aber beide weißen Felder mit den Werten 8 und 9 sind schon besetzt. Da der Ansehensmarker ihm also nichts bringt, darf er ihn nicht einsetzen.



Er setzt also sein Fass auf das 7er Weißweinfeld und erhält 7 Bagos.

BEISPIEL: Exportaktion

Lila exportiert einen Wein mit einer Qualität von 7 aus dem Lager ihrer Länderei in Douro.

Wenn sie das Fass auf das 8er oder 9er Exportfeld setzen will, muss sie 1 bzw. 2 Ansehensmarker der Ansehensliste von Douro nutzen.

Wenn sie es stattdessen auf das 6er oder 7er Exportfeld setzen will, benötigt sie dafür keine Ansehensmarker und kann sie nicht einfach entfernen, nur um die anderen Spieler zu ärgern.



Sie setzt das Fass auf das 9er Exportfeld des 4. Landes und erhält dafür sofort 9 SP.



VERKAUFSAKTION

Ohne Verkäufe erzielt ihr keine Gewinne, die ihr in eure Firma investieren könnt. Das Casa de Fados, das Hotel und die Vinothek (Enoteca) sind aber sehr interessiert, eure Weine zu kaufen.

Bei dieser Aktion müsst ihr 1 oder mehrere Weine aus euren Lagern und Kellern einem oder mehreren der drei lokalen Unternehmen verkaufen.

Für jeden Wein, den ihr verkauft, **müsst** ihr:

1. Ein Fass aus eurem Vorrat auf ein freies Verkaufsfeld eurer Wahl setzen. Nur 1 Fass kann jedes Verkaufsfeld besetzen. Der Weinwert muss mindestens so hoch wie der Wert sein, der auf dem Verkaufsfeld angegeben ist. Rotweine können nur auf Rotwein-Verkaufsfeldern verkauft werden, Weißweine nur auf Weißwein-Verkaufsfeldern. Sobald die Fässer eingesetzt wurden, könnt ihr sie nicht mehr versetzen, es sei denn, ihr benutzt einen Weinexperten, der euch das erlaubt;
2. Einen oder zwei Ansehensmarker entfernen (siehe Weinwert), wenn ihr sie benötigt (und nur dann!), um den Weinwert zu steigern und den erforderlichen Wert des gewählten Verkaufsfeldes zu erreichen;
Hinweis: Ihr dürft keine Ansehensmarker entfernen, wenn ihr sie nicht benötigt.
3. Das Weinplättchen abwerfen;
4. Den Wert des Verkaufsfeldes in Bagos erhalten.



EXPORTAKTION

Exportiert eure Weine in verschiedene Länder und Märkte, um Prestige zu erhalten. Exporte bringen euch sofort und am Spielende SP.

Bei dieser Aktion müsst ihr 1 oder 2 Weine aus euren Lagern/Weinkellern in beliebig viele Auslandsmärkte exportieren (jede Spalte steht für ein unterschiedliches Land).

Für jeden Wein, den ihr exportiert, **müsst** ihr:

1. Ein Fass aus eurem Vorrat auf ein freies Exportfeld eurer Wahl setzen. Nur 1 Fass kann jedes Exportfeld besetzen. Der Weinwert muss mindestens so hoch wie der Wert sein, der auf dem Exportfeld angegeben ist. Sobald die Fässer eingesetzt wurden, könnt ihr sie nicht mehr versetzen, es sei denn, ihr benutzt einen Weinexperten, der euch das erlaubt;
2. Einen oder zwei Ansehensmarker entfernen (siehe Weinwert), wenn ihr sie benötigt (und nur dann!), um den Weinwert zu steigern und den erforderlichen Wert des gewählten Exportfeldes zu erreichen;
Hinweis: Ihr dürft keine Ansehensmarker entfernen, wenn ihr sie nicht benötigt.
3. Das Weinplättchen abwerfen;
4. Ihr erhaltet sofort so viele SP, wie auf dem Exportfeld abgebildet sind, auf das ihr das Fass gesetzt habt (unabhängig vom Weinwert).



Hinweis: Bei Spielende erhält der Spieler, der in jedes Land die meisten Fässer exportiert hat, so viele SP, wie über der Spalte des Landes angegeben sind. Bei Gleichstand werden die Punkte (abgerundet) unter den am Gleichstand beteiligten Spielern aufgeteilt.



Hinweis: In einer 2-Spieler-Partie sind nur die Exportfelder verfügbar, die sich innerhalb des blauen Rahmens befinden.



WEINEXPERTENAKTION

Experten in der Weinindustrie helfen euch, euer Geschäft zu verbessern und leiten euch auf eurer Reise in die Welt der Weine an.

Bei dieser Aktion müsst ihr 1 oder 2 Weinexperten anheuern.

Für jeden Weinexperten, den ihr anheuert, **müsst** ihr:

1. Das oberste Weinexpertenplättchen von einem Stapel eurer Wahl nehmen;
2. Einen Bago bezahlen;
3. Den Weinexperten **offen** vor euch auslegen.

Nachdem ihr den ersten Experten angeheuert habt, könnt ihr entscheiden, ob ihr noch einen zweiten anheuern möchtet (vom selben Stapel oder von einem anderen).

Die Anzahl Weinexperten, die ihr anheuern könnt, ist nicht begrenzt.

Abgeworfene Weinexperten werden immer offen unter ihren jeweiligen Stapel zurückgelegt.



Hinweis: Jedes Plättchen repräsentiert einen Weinexperten, der auf eine bestimmte Weineigenschaft spezialisiert ist (Geschmack, Aroma, Erscheinungsbild, Alkoholgehalt).

Wenn ihr eine Pressemitteilung herausgibt, könnt ihr eine gewisse Anzahl an aufgedeckten Weinexperten nutzen, um euren Wein zu bewerben und Messepunkte zu erhalten.

Weinexperten können euch dabei helfen, dass euer Wein auf der Messe besser abschneidet. Das hängt aber davon ab, welche Eigenschaften auf dem aktuellen Jahrgangsplättchen abgebildet sind.



SONDERFÄHIGKEITEN DER WEINEXPERTEN

Neben der Möglichkeit, euch auf der Messe zu helfen, haben alle Weinexperten zusätzlich noch eine besondere Fähigkeit.

Während eures Zugs könnt ihr 1 eurer Weinexperten aktivieren (auf die Rückseite drehen), um die auf der Vorderseite abgebildete Sonderfähigkeit zu nutzen.



Hinweis: Ihr könnt nur 1 Weinexperten pro Zug nutzen.

Die Sonderfähigkeiten werden im **Handbuch** auf S. 9 detailliert beschrieben. Dort steht auch, wann genau jede Sonderfähigkeit benutzt werden kann.



Hinweis: Wenn ihr Weinexperten aktiviert, um deren Sonderfähigkeit einzusetzen, stehen sie euch nicht zur Verfügung, wenn ihr eure nächste Pressemitteilung herausgibt, und können euch daher nicht bei eurem nächsten Messeauftritt helfen; ihr deckt aber alle eingesetzten Experten nach der 1. und 2. Messe wieder auf, so dass ihr sie anschließend wieder benutzen könnt.

BEISPIEL: Weinexpertenaktion

Lila kauft das oberste Plättchen vom Geschmacks-Experten-Stapel.

Sie bezahlt 1 Bago und legt das Plättchen offen vor sich aus.

Sie möchte auch das 2. Plättchen von diesem Stapel kaufen. Wiederum bezahlt sie 1 Bago und legt das Plättchen offen vor sich aus.



BEISPIEL: Nutzung von Weinexperten

2. Jahr, Aktionsphase: **Gelb** hat 6 aufgedeckte Weinexperten vor sich. Er führt gerade die Exportaktion durch und einer seiner Experten hat hierfür eine hilfreiche Fähigkeit, die er nutzen möchte. Er aktiviert den Experten, um die Sonderfähigkeit zu nutzen.



3. Jahr, Pressemitteilung: Er kann zwar seinen aktivierten Weinexperten nicht benutzen, aber die 5 aufgedeckten Experten. Er aktiviert 3 davon, die er nach der Messe abwerfen muss. Dann hat er noch 1 aktivierten und 2 aufgedeckte Experten.



4. Jahr, vor der 1. Aktion: Er darf alle seine aktivierten Experten (in diesem Fall nur den einen) wieder aufdecken.

BEISPIEL: Passen/Pressemitteilung

4. Jahr, erste Aktionsphase:

Orange setzt ihren Aktionsmarker auf das Feld „Passen/Pressemitteilung“.

Sie setzt ihren Reihenfolgemarkers auf die untere Reihe des Spielreihenfolgefeldes und wählt das Startspielerefeld.



Sie gibt nun eine Pressemitteilung heraus.

Sie kündigt an, den Rotwein mit einer Weinqualität von 3 vom 4. Feld ihres Weinkellers in Douro auf der 2. Messe (am Ende des 5. Jahres) ins Rennen zu schicken.

Sie möchte 2 Ansehensmarker verwenden und legt sie von der Ansehensleiste zurück in den allgemeinen Vorrat.

Dies erhöht den Weinwert auf 10: +3 für die Weinqualität, +5 für die Reifung in einem Keller, +2 für die entfernten Ansehensmarker.



Sie erhält 10 MP und rückt ihren MP-Marker von „15“ auf „25“.

Dann setzt sie ihren Marker auf den Messestand mit den Weinexperten und nimmt sich den obersten Geschmacksexperten (rote Eigenschaft) vom Stapel. (Forts.)



Tipp: Rückt das Weinplättchen entlang dieser Leiste, um alle Phasen einer Pressemitteilung zu befolgen.



PASSEN/PRESSEMITTEILUNG

Mit dieser Aktion bringt ihr euch in Stellung für den härtesten Wettbewerb der gesamten Weinwelt. Ihr wollt schließlich beweisen, dass ihr die besten Weine der gesamten Konkurrenz herstellt.

Vergesst nicht: Es ist immer kostenlos, euch auf dieses Feld zu bewegen.

Wenn ihr euren Aktionsmarker auf dieses Feld setzt, müsst ihr zunächst euren Spielreihenfolgemarkers von der oberen Reihe des Spielreihenfolgefeldes auf ein Feld eurer Wahl in der unteren Reihe versetzen. Auf jedem Feld kann sich immer nur ein einziger Marker befinden.

Anschließend müsst ihr entweder:

1. **Passen**
ODER

2. **Eine Pressemitteilung herausgeben**, wodurch ihr einen eurer Weine für die nächste Weinmesse anmeldet. Ihr könnt diese Aktion nur 1x pro Messe durchführen. Habt ihr bereits eine Pressemitteilung für die nächste Messe herausgegeben, müsst ihr passen, wenn ihr euren Aktionsmarker erneut hierhin setzt.



Hinweis: Falls ihr diese Aktion vor der Messe nicht durchgeführt habt, könnt ihr in letzter Minute eine Pressemitteilung herausgeben und einen eurer Weine (als kostenlose Aktion) anmelden. Schließlich muss jeder Weinproduzent, der etwas auf sich hält, an der Messe teilnehmen. Ihr müsst also keine Pressemitteilung in eurer Aktionsphase herausgeben.

„Aber warum soll ich dafür eine wertvolle Aktion einsetzen?“ Wenn ihr euren Wein frühzeitig anmeldet, könnt ihr euch den besten Messestand sichern. Zudem habt ihr, je eher ihr die Weinmagnaten beeindruckt, früher Zugriff auf wertvolle Fässer! Und mit einer gut getimten Pressemitteilung könnt ihr den Wein, der die aktuellen Anforderungen am besten erfüllt, ins Rennen schicken.

Um eine Pressemitteilung herauszugeben, müsst ihr diese 7 Schritte abhandeln:

- a. Kündigt an, welchen Wein von eurem Tableau ihr anmelden wollt. Ihr dürft nur 1 Wein anmelden.
- b. (Optional) Entfernt 1 oder 2 Ansehensmarker (siehe Weinwert) von der Ursprungsregion des Weines, um den Weinwert zu steigern.
- c. Erhaltet MP in Höhe des Weinwertes. Rückt euren MP-Marker entsprechend vorwärts.
- d. Wählt einen freien Messestand und setzt euren Messestandmarker darauf.
- e. **Weinexperten:** Für jede Weineigenschaft, die auf dem Jahrgangsplättchen abgebildet ist, dürft ihr 1 offenen Experten abwerfen, dessen Expertise der Eigenschaft entspricht, um MP in Höhe der Anzahl der Symbole dieser Eigenschaft auf dem Jahrgangsplättchen zu erhalten.
Falls auf dem Weinexperten ein Pfeilsymbol abgebildet ist, erhaltet ihr 1 MP extra. Legt abgeworfene Weinexperten offen unter ihren jeweiligen Stapel.



Jeder Messestand zeigt 1 Bonus, den ihr erhaltet, wenn ihr euren Stand wählt:

1. Kein Bonus, aber ihr dürft vor allen anderen Magnatenaktions-/Multiplikatorenplättchen wählen.
2. Nehmt euch sofort den obersten Weinexperten von einem Stapel eurer Wahl.
3. Erhaltet sofort 3 Bagos aus dem allgemeinen Vorrat.
4. Rückt euren MP-Marker sofort 3 Felder vorwärts.

Die Position eurer Marker auf den Messeständen legt zudem die Spielreihenfolge bei der Wahl der Magnatenaktions-/Multiplikatorenplättchen und für die Runde nach der Messe fest.



Hinweis: Sobald ihr euer Messeplättchen eingesetzt habt, könnt ihr es bis zum Ende der nächsten Messe weder versetzen noch zurücknehmen.



Hinweis: MP werden nach der Messe nicht zurückgesetzt! Sie sammeln sich von Messe zu Messe an und stellen eure im Laufe der Zeit wachsende Reputation dar.

f. (Optional) Nehmt Fässer in euren Vorrat zurück:

Nehmt 1 oder 2 eurer Fässer **aus der Magnatenzone** in euren Vorrat zurück. Befolgt dabei die folgenden Schritte:

Für jeden Magnaten (Anabela, Bruno und Carolina) müsst ihr:

1. Bestimmen, ob euer angemeldeter Wein den Erwartungen der Magnaten entspricht, die auf dem aktuellen Jahrgangsplättchen angegeben sind: Die von Anabela sind neben dem Buchstaben **A** angegeben, die von Bruno neben dem **B** und die von Carolina neben dem **C**.
 - Anabela interessiert sich immer für eine bestimmte **Farbe des Weines**;
 - Bruno interessiert sich nur für Weine mit einem bestimmten minimalen **Weinwert**;
 - Carolina interessiert sich nur für Weine aus bestimmten **Ursprungsregionen**.
2. Falls euer Wein den aktuellen Erwartungen des Magnaten entspricht, müsst ihr entscheiden, ob ihr 1 eurer Fässer vom Feld des Magnaten zurücknehmen möchtet.



Hinweis: Jede Pressemitteilung erlaubt euch, bis zu 2 Fässer zurückzunehmen (je 1 von 2 unterschiedlichen Magnaten eurer Wahl). Dieses Maximum gilt auch dann, wenn euer Wein die Anforderungen von allen 3 Magnaten erfüllt.

g. Das Weinplättchen abwerfen.

Vergesst nicht: Sobald ihr eine **Pressemitteilung** für die Messe herausgegeben habt, müsst ihr, wenn ihr die Aktion erneut durchführt, die Spielreihenfolge anpassen und anschließend **passen**.



Hinweis: Da ihr genau 1 Wein auf jeder Messe präsentieren müsst und es im Laufe des Spiels 3 Messen gibt, könnt ihr nur 3x Fässer von den Magnatenfeldern nehmen.



Unter der Messeleiste findet ihr diese Spielhilfe. Nachdem ihr euren Wein für die Messe bekanntgegeben habt, könnt ihr das Plättchen hier entlang bewegen, um nichts zu vergessen.



WARTUNGSPHASE

Setzt den Spielphasenmarker auf Feld B des aktuellen Jahres, um anzuzeigen, dass nun die Wartungsphase begonnen hat.



Alle Spieler müssen, sofern dort vorhanden, eines ihrer Fässer vom Verkaufsfeld zurück in ihren Vorrat nehmen.

(Fortsetzung)

Das aktuelle Jahrgangsplättchen zeigt 3 Geschmackssymbole (rote Eigenschaft) und 1 Aromasymbol (grüne Eigenschaft).

Sie wirft den Geschmacksexperten ab, den sie gerade als Messestand-Bonus erhalten hat und auf dem ein Pfeilsymbol abgebildet war, sowie einen zweiten Experten für einen weiteren MP.



Dies bringt ihr 5 MP zusätzlich: +3 für den abgeworfenen Geschmacksexperten, +1 für das Pfeilsymbol auf dessen Plättchen und +1 für den weiteren, abgeworfenen Weinexperten.



Was die Weinmagnaten erwarten:

Anabela hält Ausschau nach einem Weißwein.

Bruno akzeptiert nur Weine mit einem Mindestwert von 8.

Carolina begeistert sich für Weine aus den Regionen 1 (Trás-os-Montes), 4 (Douro), 7 (Setúbal) oder 8 (Alentejo).

Der von Orange angemeldete Wein – ein Rotwein aus Douro mit einem Weinwert von 10 – entspricht Brunos und Carolinas Erwartungen.

Sie darf je 1 Fass von Brunos und Carolinas Feld nehmen. Sie nimmt sich 1 Fass von beiden Feldern.



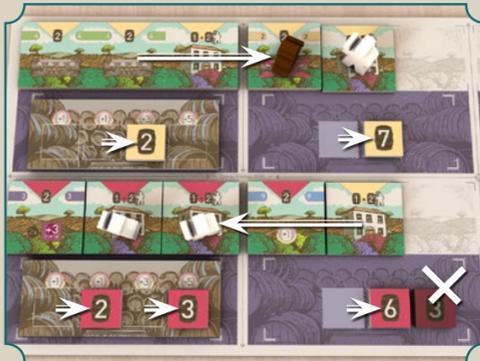
Dann wirft sie den Wein ab.



BEISPIEL: Produktion

Lila muss alle Weine auf ihrem Tableau 1 Feld weiter rücken. Ihr 3er Rotwein von der Algarve war schon auf dem letzten Feld ihrer Länderei, also muss sie es abwerfen: die Länderei ist nicht dafür ausgestattet, ihn weiter reifen zu lassen.

Sie setzt 1 Önologen von ihrem Weingut an der Algarve nach Douro und 1 Weinbauern von einem Weinberg in Dao nach Minho.



Dann berechnet sie für jede Länderei die produzierte Weinqualität und setzt das entsprechende Weinplättchen auf die 1. Position ihres Lagers bzw. Weinkellers.

BEISPIEL: Weinmesse

5. Jahr, Messephase.

Blau hat als einziger Spieler keine Pressemitteilung für diese Messe veröffentlicht.

Er präsentiert einen Wein mit einer Qualität von 5 aus Alentejo, aber dort gibt es keine Ansehensmarker, um die Weinqualität zu erhöhen, also bleibt sie bei 5.

Er setzt seinen Marker auf den 4. Messestand und erhält 3 MP als Bonus dieses Feldes. Er wirft dann 2 Weinexperten ab und erhöht seine MP um 3. Das bringt ihm 11 MP ein.



Der Wein entspricht Carolinas Erwartungen, also nimmt er 1 Fass von ihrem Feld zurück in seinen Vorrat.

Die zweite Messe beginnt nun.



PRODUKTION

Die Produktionsphase ist die entscheidende Phase des Spiels, das ultimative Ziel des Weinproduzenten und der Moment, auf den alle gewartet haben!

Setzt den Spielphasenmarker auf das entsprechende Feld des aktuellen Jahres, um anzuzeigen, dass nun die Produktionsphase beginnt. Handelt anschließend die folgenden Schritte ab:

- Weinreifung:** Wie auf S. 8 unter „Reifung und Weinproduktion“ beschrieben, rückt ihr nun alle Weine, die sich auf euren Tableaus in Lagern und Weinkellern befinden, 1 Feld weiter. Weine, die nicht weiter gerückt werden können, müsst ihr abwerfen.
- Versetzen eurer Angestellten** (optional): Teilt eure Önologen und Weinbauern neuen Ländereien zu. Vergesst nicht, dass jedes Weingut nur 1 Önologen und jeder Weinberg nur 1 Weinbauern beherbergen kann.
- Weinproduktion:** Führt für jede eurer Ländereien mit 1 Weinberg darauf die folgenden Schritte durch:
 - Berechnet die aktuelle Weinqualität der Länderei, wie auf S. 8 beschrieben (+2 pro Weinberg, +1 pro Weinbauer, +1 pro Weingut, +2 pro Önologen, +3 falls ihr Portwein produziert (s. *Handbuch* S.12), ± den Wert der Wetterbedingungen).
 - Falls die Weinqualität größer als 0 ist, **nehmt euch ein Weinplättchen der entsprechenden Qualität** und legt es mit der Seite, die der Farbe des Weinbergs der Länderei entspricht (Rot- o. Weißwein), aufgedeckt auf das 1. Feld des entsprechenden Lagers/Weinkellers.

Falls dies das 1., 2. oder 4. Jahr ist, endet das Jahr nun.

Falls dies das 3., 5. oder 6. Jahr ist, folgt nun die Messephase, bevor das Jahr endet.



WEINMESSE (NUR IM 3., 5. UND 6. JAHR)

Jetzt werdet ihr für eure Arbeit belohnt.

Setzt den Spielphasenmarker auf das Messefeld des aktuellen Jahres, um anzuzeigen, dass nun die Messe beginnt. Alle Spieler, die ihren Marker noch nicht während einer Pressemitteilung auf das Messefeld gesetzt haben, müssen dies nun in Spielreihenfolge tun, unter Beachtung der auf S. 12 beschriebenen Regeln.



Falls ihr noch keinen Wein angemeldet habt und nun aus unerfindlichen Gründen keinen Wein besitzt, könnt ihr nicht an der Messe teilnehmen. Das ist nicht gut fürs Geschäft!

Nun beginnt die Messe.



Folgt den letzten 3 Feldern dieser Leiste, um keine der Messephasen zu vergessen.

- Bestimmt die Rangfolge anhand der MP, die alle Spieler bis jetzt erhalten haben.

Die ersten 3 Spieler der Rangfolge erhalten sofort SP gemäß ihrer aktuellen Position auf der Messerangfolgeleiste (s. Tabelle); der 4. Spieler nimmt sich 1 Weinexperten vom Stapel seiner Wahl:

1. Messe (3. Jahr)				2. Messe (5. Jahr)				3. Messe (6. Jahr)			
1.	2.	3.	4.	1.	2.	3.	4.	1.	2.	3.	4.
9	6	3	WE	12	8	4	WE	15	10	5	WE



Hinweis: der Viertplatzierte erhält keine SP, sondern einen Weinexperten.

Bei Gleichstand wird die abgerundete Summe der SP aller beteiligten Spieler unter diesen aufgeteilt. Bei Gleichstand um den letzten Platz in einer 4-Spieler-Partie erhalten daran beteiligte Spieler (in Spielreihenfolge) je 1 Weinexperten.

BEISPIEL: Gleichstand um den letzten Platz in einer 4-Spieler-Partie

Im Beispiel rechts erhalten **Blau** und **Gelb** als am Gleichstand Beteiligte je 1 Weinexperten.

Achtung: Verwendet in einer 2-Spieler-Partie die SP-Werte des 1. und 3. Platzes.



Hinweis: Die MP, die ihr während des Spiels erhaltet, werden niemals zurückgesetzt. Wieviele SP ihr während der drei Messen erhaltet, bestimmt eure Position auf der MP-Leiste während der jeweiligen Messe, die die Summe eurer im Spiel gesammelten MP anzeigt.

Euer Erfolg auf der Messe hängt von eurem gesammelten Ansehen und der Bekanntheit eurer Marke ab. Ein Hersteller, der traditionell schlecht abgeschnitten hat, geht als Underdog in die Messe. Aber die Messe ist eure Gelegenheit, ein schlechtes Ansehen zu verbessern!

- Passt die Spielreihenfolge an. Die neue Spielreihenfolge entspricht der Reihenfolge der Spielermarker auf den Messeständen von links nach rechts. Diese Reihenfolge wird auch für die 1. Aktion des folgenden Jahres beibehalten.

- Setzt euren Spielermarker vom Messestand auf das Messelogo.

- Kauft Magnatenaktionen/Multiplikatoren: In der neuen Reihenfolge könnt ihr nun reihum 1 Wein von eurem Tableau abwerfen, um euch ein Magnatenaktions-/Multiplikatorenplättchen zu kaufen, oder passen. Wenn ihr passt, könnt ihr während dieser Messe keine weiteren Plättchen kaufen. Sobald alle Spieler gepasst haben, geht ihr zum nächsten Schritt über.



Magnatenaktionen: Gekaufte Plättchen legt ihr offen neben euer Tableau.



Multiplikatoren: Um ein solches Plättchen zu kaufen, müsst ihr ein verfügbares Fass haben. Legt das Plättchen offen neben euer Tableau und setzt ein Fass aus eurem Vorrat darauf. Wenn ihr es platziert habt, könnt ihr das Fass nicht mehr versetzen, es sei denn, ihr nutzt einen Weinexperten, der euch das erlaubt; denkt aber daran, dass Multiplikatoren, auf denen sich am Spielende kein Fass befindet, euch keine SP einbringen.



Hinweis: Ihr dürft immer nur ein identisches dieser Plättchen (mit demselben Symbol) besitzen.

- Füllt die Auslage auf: Werft nicht gekaufte Magnatenaktionen und Multiplikatoren ab und füllt die Auslage mit Plättchen von den Magnatenstapeln neben dem Spielplan auf. Achtet darauf, dass die Aktionsplättchen, die oben auf den Stapeln liegen sollten, zuerst platziert werden.



NUTZUNG VON MAGNATENAKTIONEN

In eurer Aktionsphase (vor eurer Bewegung und vor/nach eurer Aktion, aber niemals während der Aktion selbst) könnt ihr eins (nicht mehrere!) eurer offenen Magnatenaktionsplättchen aktivieren, um dessen Aktion zu nutzen. Benutzte Plättchen werden, genau wie die Expertenplättchen, erst nach der 1. bzw. 2. Messe wieder aufgedeckt.

Zu Details der Magnatenaktionen und Multiplikatoren, siehe Seite 5 des *Handbuchs*.

BEISPIEL: Nutzung von Magnatenaktionsplättchen

Blau möchte die Weinkelleraktion durchführen. Zuvor nutzt er 1 seiner Plättchen, wodurch er 1 oder 2 Fässer exportieren kann. Dann führt er die Aktion durch und kauft 2 Weinkeller für 6 Bagos.

BEISPIEL: Messewertung

Lila hat 33 MP, **Orange** hat 30 MP und sowohl **Blau** als auch **Gelb** haben 28 MP.

Lila liegt also auf dem 1. Platz, **Orange** auf dem 2., **Blau** und **Gelb** auf dem letzten Platz.

Es ist die 2. Messe: **Lila** erhält 12 SP, **Orange** 8 SP; **Blau** sowie **Gelb** erhalten je 2 SP ((4+0)+2) und einen Weinexperten.



Lila auf dem 1. Messestand ist Startspielerin. Sie wirft 1 Wein von ihrem Tableau ab, nimmt sich dann das Exportaktionsplättchen und legt es offen vor sich aus.



Dann ist **Orange** am Zug; sie tut dasselbe und kauft sich ein Multiplikatorenplättchen, das ihr am Spielende 2 SP für jeden Weinkeller bringt. Sie legt das Plättchen offen neben ihr Tableau und stellt ein Fass darauf. Um dafür am Spielende SP zu erhalten, muss sich das Fass dann immer noch darauf befinden.



Danach geht die Runde weiter, bis niemand mehr Weine abwirft oder Plättchen kaufen möchte.

Um die Phase zu beenden, werden alle übrigen Plättchen abgeworfen und die Auslage wird aufgefüllt; dann setzen alle Spieler ihre Marker von den Messeständen ins Messezentrum und das 6. Jahr beginnt in folgender Spielreihenfolge:

Lila, **Orange**, **Gelb** und dann **Blau**.

Vielen Dank an alle, die die Originalausgabe von Vinhos gespielt und uns so viele Anregungen geschickt haben.

Der Autor bedankt sich recht herzlich bei allen Testspielern des 2016er Jahrgangs (Codename - Champomix):

César Mendes, Elsa Romão, Emanuel Diniz, João Pedro Fernandes, Julián Pombo, Paul Grogan, Paulo Renato, Pedro Branco, Pedro Freitas, Rafael Antunes Pires, Sandra Sarmiento, Sofia Passinhas, Tiago Duarte.

Besonderer Dank geht an Ian O'Toole für das großartige Artwork, an Ori, weil er Dinge in den Regeln entdeckt, die sonst niemand sieht, an Nathan Morse für seine unermüdliche Unterstützung und seine Arbeit an den Spielregeln, an die BGG-Community für ihre Anregungen und ihren Support und an Rick Soued, weil er an dieses Spiel glaubt.

Ohne euch wäre dieses Spiel niemals möglich geworden.

Meine ganze Liebe geht an meine wunderschönen Töchter Catarina und Inês und an meine Muse und beste Freundin, meine Frau Sandra, für all ihre Ideen, ihre Geduld, Unterstützung und Inspiration und für viele, viele Stunden Testspielen.



Offizielle Vinhos-Webseite
und Erklärvideo

<http://bit.ly/1MxYfWu>

CREDITS:

Spieldesign: Vital Lacerda

Illustrationen: Ian O'Toole

Graphikdesign & 3D Illustrationen: Ian O'Toole

Spielregeln & 3D Illustrationen: Vital Lacerda

Bearbeitung der englischen Spielregeln: Nathan Morse

Offizielles Erklärvideo: Gaming Rules!

Korrekturlesen: Ori Avtalion

Projektmanager: Rick Soued

Falls ihr Fragen habt, schreibt uns eine E-Mail:

customer-service@eagle-gryphon.com

ABONNIERT uns auf Facebook:

www.facebook.com/EagleGryphon

FOLGT uns auf Twitter:

@EagleGryphon

Deutsche Übersetzung und
Lektorat: Markus Bodenstedt

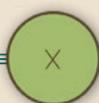
© 2016 FRED Distribution Inc.

Eagle-Gryphon Games, 801
Commerce Drive, Bldg #5.

Leitchfield, KY 42754,

All Rights Reserved.

www.eagle-gryphon.com



SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Rückt nach der 3. Messe (am Ende des 6. Jahres) den Spielphasenmarker auf den Kreis neben dem Messesymbol. Beginnend mit dem aktuellen Startspieler und in der aktuellen Reihenfolge führen nun **alle Spieler noch eine letzte Aktion durch**. (Ihr könnt dabei wie gewohnt die Sonderfähigkeit eines eurer aufgedeckten Weinexperten und eine eurer Magnatenaktionen nutzen.) Dann endet das Spiel und ihr geht zur Schlusswertung über.



Hinweis: Die Weinexperten- und Magnatenaktionsplättchen werden nach der 3. Messe **nicht** aufgedeckt. Daher ist nach dieser Messe kein „Plättchen-Aufdeck-Symbol“ abgebildet.

Ihr erhaltet SP für:

- Euer Geld (S. die Tabelle rechts);
- Die Hälfte des Weinqualitätswertes jedes eurer Weine (abgerundet);
- Mehrheiten in Spalten der Exportzone. Gleichstände teilen sich die Punkte (abgerundet) (s. S. 10);
- Eure Spielend-Multiplikatorenplättchen mit einem Fass darauf (Siehe **Handbuch** S.5).



Es gewinnt der Spieler mit den meisten SP. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Fässer exportiert hat. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Geld hat.

BEISPIEL: Schlusswertung



Geldwertung

Lila erhält für seine 6 Bagos 3 SP;

Blau erhält für seine 14 Bagos 7 SP;

Gelb erhält für seine 20 Bagos 12 SP;

Orange erhält für seine 25 Bagos 18 SP.



Weinwertung

Blau erhält für den Rotwein in ihrem Keller mit einer Qualität von drei 1 SP und für ihren Rotwein mit einer Qualität von neun 4 SP. Für den Weißwein in ihrem Lager mit einer Qualität von eins erhält sie 0 SP und für den Weißwein mit einer Qualität von sieben erhält sie 3 SP.



Exportwertung

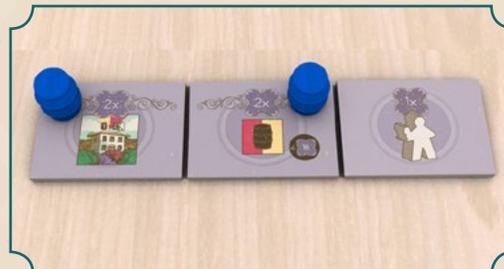
Lila erhält 14 SP für die 1. Spalte;

Blau erhält 12 SP für die 2. Spalte;

Blau, **Gelb** und **Orange** erhalten je 3 SP für die 3. Spalte;

Blau und **Lila** erhalten je 4 SP für die 4. Spalte.

Gelb und **Orange** erhalten je 3 SP für die 5. Spalte.



Wertung der Multiplikatorenplättchen

Blau besitzt 3 Multiplikatorenplättchen.

Eins davon ist ein „2x Weingüter“-Plättchen. Er hat 5 Weingüter auf seinem Tableau und erhält dafür 10 SP.

Das nächste ist ein „2x Weine“-Plättchen. Er hat 10 Weine. Er würde dafür 20 SP erhalten, aber weil dieser Multiplikator max. 16 SP einbringt, erhält er nur 16 SP.

Auf dem 3. Plättchen ist kein Fass, da es durch einen Weinexperten versetzt wurde. Daher erhält er für dieses Plättchen keine SP.

Detaillierte Informationen zu den Multiplikatorenboni findet ihr im **Handbuch** auf S. 5.