

An illustration of a man and a woman in a vineyard. The man, on the right, is wearing a blue button-down shirt and a watch, holding a glass of red wine. The woman, on the left, has long red hair and is wearing a green top. They are both smiling and looking towards the right. The background shows a scenic view of a valley with rolling hills, a winding road with a white van, and a lake in the distance under a blue sky. The title 'NARAMATA' is written in a decorative frame at the top, and the subtitle 'EIN SPIEL UM WEIN UND TOURISMUS VON CHRIS DIAS' is below it. In the bottom right corner, there are logos for 'DEM Dias Ex Machina' and 'game trayz INSIDE GAMETRAYS.COM'.

NARAMATA

EIN SPIEL UM WEIN UND TOURISMUS
VON CHRIS DIAS





NARAMATA



Spielziel

In Naramata übernehmen die Spieler die Rollen von Touristenführern, die mit ihren Autos Besucher durch das Weingebiet Okanagan führen, besonders durch die dichtgedrängte Region von Naramata, in der ungefähr 40 Weingüter, Käsereien und Brennereien innerhalb einer 10-Minuten-Fahrt liegen.

Die Spieler versuchen, so viele Touristen wie möglich in einem Tagesablauf zufriedenzustellen, währenddessen sie Prestige gewinnen (das wie eine Währung gilt). Damit können sie ihr Unternehmen verbessern oder Einfluss auf die Geschäfte auf ihrer Route nehmen. Am Ende jedes Tages gibt es Punkte für jeden zufriedengestellten Touristen.

Touristen werden zufriedengestellt durch Wein- und Käseproben, Fotos der wunderschönen Aussichten und auch durch Weinverkostungen und Einkäufe. Das Standardspiel verläuft über drei Tage, dann folgt eine Schlusswertung.



Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial.....	Seite 4-5
--------------------	--------------



Allgemeiner Spielaufbau	6-8
Spielbrett	6
Kartenstapel.....	6
Aufwertungen.....	6
Marker.....	6
Signature Flaschen	6-7
Tagesanzeiger	7
Spieleraufbau	7
Erste Touristen Draften.....	8
Startplatz	8
Das Spieltablett	9
Spielerreihenfolge.....	9
Ein Spielzug.....	10-11
Optionale Regeln Für 2 Spieler	11
Die Plätze.....	12
Wartungsinspektion	12
Käseprobe	12-13



Einkauf.....	13
--------------	----



Aussicht.....	Seite 14
---------------	-------------



Vertrag.....	15
--------------	----



Weinprobe	16
-----------------	----



Weinverkostung.....	17
---------------------	----



Nebenaktionen	18
---------------------	----

Aufwertungskarten	19
-------------------------	----

Tagesende	20-21
-----------------	-------

Touristen Zufriedenstellen	22-23
----------------------------------	-------

Regeln für das Solospiel	24
--------------------------------	----

Die Flotte (Regeln für das kooperative Spiel).....	25
--	----

Häufig Gestellte Fragen	26
-------------------------------	----

Spielstrategien und -taktiken.....	26
------------------------------------	----

Legende der Symbole.....	27-28
--------------------------	-------

Credits	29
---------------	----

Kurzübersicht	30 (Rückseite der Regel)
---------------------	--------------------------



Spielmaterial



1 Spielbrett



1 Aussichtswürfel



1 Tageszähler



40 Aufwertungskarten



4 Spieltablets



1 Schale für die Marker

6 Sätze Spielmaterial, jeder besteht aus:

- 1 Holzauto, "Veeple" genannt
- 2 Punktescheiben in Spielerfarbe
- 4 Aktionscheiben in Spielerfarbe (5 für Rot)
- 1 Meeple in Spielerfarbe für die Zeitleiste
- 1 große Autokarte





50 Touristenkarten



24 Weinprobekarten



24 Käseprobekarten



13 Einkaufskarten



14 Signatur Flaschen,
2 je Signatur Weingut



35 doppelseitige Prestigegemüden
(Wert 1 & 2)



30 doppelseitige
Aussichtsmarker
(Wert 1 & 2)



25 doppelseitige
Weinverkostungsmarker
(Wert 1 und besetzt)



30 doppelseitige
Favoritenmarker
(Wert 1 & 2)



56 doppelseitige Besetztmarker (30
Weinprobe/Einkauf, 26 Käseprobe/
Aussicht)



Allgemeiner Spielaufbau

Der normale Spielaufbau gilt für 2 bis 4 Spieler.
(Der hier gezeigte Spielaufbau ist für 3 Spieler.)

1. SPIELBRETT

Das Spielbrett wird auf eine flache Spielfläche gelegt.

2. KARTENSTAPEL

Die folgenden Kartenstapel werden separat gemischt - Käseproben, Einkauf, Weinproben, Touristen. Die Stapel werden auf bzw. an die dafür vorgesehenen Plätze des Spielbretts gelegt.

3. AUFWERTUNGEN

Es gibt Aufwertungen nur für 3- und 4-Spieler-Spiele und Aufwertungen nur für 4-Spieler-Spiele. Die Aufwertungen werden durchsucht und die nicht zur Spieleranzahl passenden werden entfernt. Die benutzten Aufwertungen werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel am unteren Rand des Spielbretts bereitgelegt (wie angezeigt). Dann werden 4 Aufwertungskarten rechts davon offen ausgelegt (an die angezeigten Plätze)



Nur in 3- und 4-Spieler-Spielen



Nur in 4-Spieler-Spielen

4. MARKER

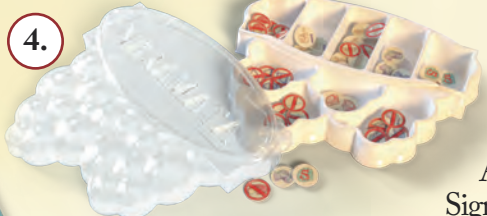
Alle Marker werden als Vorrat in die Marker-Schale gelegt.

MARKER-DEFINITION

Es gibt **DREI** verschiedene Markertypen:

- **PRESTIGE** - diese Marker sind doppelseitig und dienen als Währung im Wert 1 auf einer und Wert 2 auf der anderen Seite.
- **BESETZT** - alle Marker mit dem Symbol "Verboten" Hiervon gibt es drei Arten mit insgesamt fünf Symbolen.
- **ZUFRIEDENHEIT** - alle anderen Marker, sie werden auf die Touristen gelegt, um Punktbedingungen zu erfüllen. **Favoriten** und **Aussichtsmarker** sind doppelseitig, mit Wert 1 auf einer und Wert 2 auf der anderen Seite. Der Weinverkostungsmarker ist doppelseitig, mit **Besetztsymbol** auf einer und dem normalen **Weinverkostungssymbol** auf der anderen Seite.
- Alle Marker (Zufriedenheit, Besetzt und Prestige) werden zum Vorrat zurückgelegt, wenn sie entfernt oder ausgegeben werden. Die Anzahl der Marker ist nicht begrenzt und falls der Vorrat erschöpft ist, kann beliebiger Ersatz genommen werden.





4.

5. SIGNATUR FLASCHEN

Abhängig von der Spieleranzahl werden Signatur Flaschen neben die Signatur Weingüter entsprechender Farbe gestellt.

Spieleranzahl	Signatur Flasche
1-2	1 Flasche je Weingut (Insgesamt 7)
3	1 Flasche je Weingut + 3 zufällige zusätzliche Flaschen (Insgesamt 10)
4	2 Flaschen je Weingut (alle Flaschen)



5.

6.

6. TAGESANZEIGER

Der Tagesanzeiger (Korken) wird auf TAG 1 gesetzt. Ein kürzeres Spiel endet nach 2 TAGEN, ein längeres nach 4 TAGEN. Das Standardspiel ist das übliche und dauert 3 TAGE. Zu Spielbeginn sollte über die Dauer entschieden werden, diese kann allerdings auch später noch angepasst werden. Ein Spiel über 4 Tage empfehlen wir nur für fortgeschrittene Spieler.

GEWÄHLTE TAGESANZAHL

Die Anzahl der Tage kann die anfängliche Strategie stark beeinflussen, denn um effektiv über 3 oder 4 Tage zu spielen, ist rechtzeitige Vorbereitung darauf nötig.



2.

7. SPIELERAUFBAU

Wer zuletzt ein Weingut besucht hat, ist Startspieler (oder der jüngste Spieler). Mit dem Startspieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler folgende Schritte aus.

- Er wählt eine **Autokarte** und nimmt das entsprechende **Veeple** (Holzauto), den **Meeple** für die Zeitleiste und **Scheiben** (6 oder 7).
- Er nimmt ein **Spieltablett** und legt die Autokarte darauf.
- 4 der farbigen Scheiben sind **Aktionsscheiben** (Rot hat 5), die beiden anderen sind **Punktemarker**. Er legt 3 Aktionsscheiben auf die Autokarte (4 für Rot). Die zusätzliche Aktionsscheibe kann während des Spiels durch eine Aufwertungskarte gewonnen werden.



- Er legt einen **Punktemarker** (sieht gleich aus wie eine Aktionsscheibe) auf das Feld 5 der Siegpunkteleiste (der zweite Marker wird auf den ersten gelegt, wenn der Spieler mehr als 100 Punkte hat).
- Er setzt seinen Meeple so weit unten wie möglich in die Spalte 11:00 vormittags der Zeitleiste, oberhalb bereits vorhandener Meeples. Das ist die Spielerreihenfolge zu Spielbeginn (von unten nach oben).

8. ERSTE TOURISTEN DRAFTEN

Die Wahl der Touristen hängt von der Spieleranzahl ab.



3 - 4 Spieler.

- Jeder Spieler zieht 5 Karten vom Touristenkartenstapel und sieht sie sich an.
- Jeder Spieler wählt 1 Karte, die er behält, und gibt die anderen verdeckt seinem Nachbarn. Am Tag 1 (Spielbeginn) und Tag 3 werden die Karten an den linken Nachbarn weitergereicht. Am Tag 2 und Tag 4 (falls 4 Tage gespielt werden) werden die Karten an den rechten Nachbarn weitergereicht.
- Jeder Spieler spielt dann entweder den gewählten Touristen oder wirft ihn ab. Wer die Karte abwirft, legt sie offen auf den Abwurfstapel für Touristenkarten (neben dem Nachziehstapel) und erhält 3 Prestige. Wer die Karte spielt, legt sie offen in eine der Aussparungen seines Spieltablets unter die Autokarte, sodass der obere Bereich sichtbar ist. Jeder Spieler kann maximal 4 Touristen haben (einige Autos bilden Ausnahmen).
- Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis jeder Spieler 4 Karten gewählt (und gespielt oder abgeworfen) hat. Die 5. Karte wird abgeworfen - dafür gibt es kein Prestige.
- Zu Beginn jedes Tages muss jeder Spieler mindestens 2 Touristen in seinem Auto haben (auf seinem Spieltablett).

Beispiel:

Wenn ein Spieler zu Tagesbeginn 2 Touristen in seinem Auto hat, hat er demzufolge 6 Prestige erhalten; bei 3 Touristen in seinem Auto hätte er 3 Prestige erhalten und bei 4 Touristen kein Prestige.



2 Spieler.

Der oben beschriebene Vorgang ist fast identisch, mit wenigen Änderungen.

- Bevor jeder Spieler 1 Karte wählt, zieht er 1 zusätzliche Touristenkarte vom Nachziehstapel (hat zu Spielbeginn also 6 Karten auf der Hand).
- Dann wählt jeder Spieler 2 Karten statt nur 1.
- 1 gewählte Karte wird gespielt oder gegen Prestige abgeworfen, die andere wird ersatzlos abgeworfen.
- Dies geschieht jedes Mal, wenn ein Spieler Karten vom anderen Spieler erhält.

9. TOURISTEN MISCHEN

Abgeworfene Touristenkarten werden offen auf den Abwurfstapel neben dem Nachziehstapel gelegt. Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt.

REGELWIDERSPRÜCHE

Manche Regeln scheinen anderen zu widersprechen. Spezifische Regeln haben Vorrang gegenüber allgemeinen Regeln. Beispielsweise haben alle Autokarten eine einzigartige Fähigkeit, die die normalen Regeln außer Kraft setzt.

10. STARTPLATZ

In Spielerreihenfolge (von unten nach oben auf der Zeitleiste) wählt jeder Spieler einen Startplatz. Es gibt insgesamt 4 Startplätze an 2 Startorten, auf jeden Startort können bis zu 2 Veeples gesetzt werden.

Mögliche Startplätze sind durch Pfeile gekennzeichnet.

Im 2-Spieler-Spiel kann auf jeden Startort nur 1 Veeple gesetzt werden.





Das Spieltablett



Jeder Spieler hat ein individuelles Spieltablett mit einem einzigartigen Touristenführer und seinem Auto (Autokarte).

Jede Autokarte zeigt Folgendes:

- Das Touristenauto (das Veeple passt farblich zum dargestellten Auto). Die Form passt ebenso dazu.
- Passive Fähigkeit (dauerhaft wirksam).

Gespielte Touristen werden in die Aussparungen des Spieltabletts gelegt, sodass der obere Bereich sichtbar ist. Nachdem ein Tourist vom Tablett entfernt ("abgesetzt") wurde, ist dieser Platz zu Beginn des nächsten Tages wieder für einen neuen Touristen frei.



Spielerreihenfolge

Der Spieler mit der frühesten Zeit (am weitesten links auf der Zeitleiste) ist immer als nächster an der Reihe. Falls mehrere Spieler zur gleichen Zeit an der Reihe wären (in derselben Zeitspalte), ist der Spieler als nächster an der Reihe, dessen Meeple weiter unten steht (näher an der Zeitangabe) - wie zu Spielbeginn.

Wie wir noch sehen werden, hat jeder Platz unterwegs bzw. jede Aktion Zeitkosten, die verbraucht werden müssen, indem der Spieler seinen Meeple auf der Zeitleiste von links nach rechts bewegt.

Nachdem ein Spieler die Aktion eines Platzes ausgeführt hat, verbraucht er auch die damit verbundenen Zeitkosten, indem er seinen Meeple entsprechend nach rechts bewegt. Er setzt seinen Meeple so weit unten wie möglich in die neue Spalte der Zeitleiste, oberhalb bereits vorhandener Meeples.

Nachdem ein Spieler seinen Spielzug beendet hat, ist der Spieler mit der frühesten Zeit (am weitesten links

auf der Zeitleiste) als nächster an der Reihe. Es kann sein, dass der Spieler mit der frühesten Zeit derselbe Spieler ist, der gerade seinen Spielzug beendet hat. In diesem Fall ist dieser Spieler erneut an der Reihe.

Auf diese Weise setzen die Spieler ihre Spielzüge fort, bis alle 5:00 nachmittags erreicht haben (siehe TAGESENDE).

Beispiel.

Zu Tagesbeginn ist Spieler Rot als erster an der Reihe und wählt einen Käseprobeplatz. Er führt die Aktion aus und bewegt seinen Meeple um 30 Minuten nach rechts. Als nächster ist Spieler Schwarz an der Reihe und wählt als Aktion einen Weinprobeplatz, was ihn 60 Minuten kostet. Schließlich wählt Spielerin Blau einen Aussichtsplatz, was 30 Minuten kostet, und versetzt ihren Meeple in die nächste Spalte oberhalb des roten Meeples. Rot wäre als Nächster an der Reihe, gefolgt von Blau und dann Schwarz (weil die Mindestzeitkosten immer 30 Minuten betragen).



Ein Spielzug

Ein Spielzug besteht aus 5 Schritten, die der Spieler in Reihenfolge ausführen muss. Dazu gehören nicht die Ausgabe von Prestige oder die Benutzung von Aktionsscheiben - das sind Nebenaktionen, die der Spieler jederzeit während seines Spielzugs ausführen kann.

Der Erwerb einer Aufwertung ist eine weitere Nebenaktion, die entweder vor oder nach einer Aktion ausgeführt werden kann, allerdings maximal 1 Mal je Spielzug.

- 1: Einen freien Platz wählen.
- 2: Den Platz besetzen (zuerst einen Besetztmarker legen, dann das Veeple darauf setzen).
- 3: Die Aktion ausführen (oder eine Wartungsinspektion vornehmen).
- 4: Zeit verbrauchen (Meeple auf der Zeitleiste bewegen).
- 5: Der nächste Spieler ist an der Reihe (nach Position auf der Zeitleiste).

SCHRITT 1 - EINEN FREIEN PLATZ WÄHLEN

Der Spieler wählt einen Platz, der weiter vorwärts auf der Straße liegt, auf der sein Veeple aktuell ist.

Als Platz gilt jedes Aktionsfeld, das zu einem Weingut gehört (nicht das Weingut selbst). Die meisten Weingüter bieten 2 Plätze, manche mehr. Zu einem Weingut gehören alle damit verbundenen Plätze (Aktionsfelder).

Ein Veeple kann nicht rückwärts fahren und muss immer der gewählten Straße folgen, es kann auch nicht auf eine Parallelstraße wechseln. Nachdem der Spieler sich für eine Straße entschieden hat, kann er diese Entscheidung nicht mehr ändern.

Wenn der Spieler einen Platz wählt, muss er folgende Regeln beachten:

- Auf dem Platz darf kein Besetztmarker liegen.
- Auf dem Platz darf kein anderes Veeple sein.
- Auf dem gesamten Weingut (d. h., auf allen Plätzen des Weinguts) darf kein anderes Veeple sein.
- Es muss ein Platz eines anderen Weinguts weiter vorne auf der Straße sein - ein anderer Platz desselben Weinguts darf nicht gewählt werden.

VIERTER PLATZ BEI SIGNATUR WEINGÜTERN

Bei 3 oder weniger Spielern bieten Signatur Weingüter normalerweise 3 Plätze (Aktionsfelder). Bei 4 Spielern kommt aber ein weiterer Platz hinzu, durch das 4-Spieler-Symbol gekennzeichnet. Bei 3 oder weniger Spielern ist dieser Platz nicht verfügbar.



SCHRITT 2 - DEN PLATZ BESETZEN

Wenn der gewählte Platz verfügbar ist, tut der Spieler Folgendes:

- Falls es ein Aktionsfeld Käseprobe, Weinverkostung, Einkauf, Weinprobe oder Aussicht ist, legt er den entsprechenden Besetztmarker auf diesen Platz (nie auf einen Vertragsplatz, s. u.).
- Anschließend setzt er sein Veeple auf den Marker.



Beispiel.

Spieler Rot kommt zu einem Weingut und wählt den Platz (Aktionsfeld) Weinprobe. Er legt den entsprechenden Besetztmarker auf den Platz und setzt darauf dann sein Veeple. Anschließend führt er diese Aktion aus und zahlt die Zeitkosten. Blau ist als Nächste an der Reihe. Sie kann keinen freien Platz im Weingut mit dem weißen Veeple wählen, weil dieses Weingut besetzt ist, also wählt sie ein anderes Weingut weiter vorne auf der Straße und legt einen Besetztmarker auf Weinprobe und setzt dann ihr Veeple darauf.



SCHRITT 3 - DIE AKTION AUSFÜHREN

Der Spieler führt die Aktion des Platzes aus, auf den er sein Veeple gesetzt hat (siehe AKTIONEN) oder macht eine WARTUNGSINSPEKTION.

Die Aktion kann bedeuten, Elemente (Karten oder Marker) zu ziehen und auf Touristen zu legen, um sie zufriedenzustellen und möglicherweise dafür Punkte zu erhalten, nachdem sie abgesetzt wurden.

Wenn diese Elemente genommen werden, müssen sie auf einen Touristen gelegt werden - sie können nicht für später aufbewahrt werden. Einmal auf einen Touristen gelegt, können Elemente nicht auf einen anderen Touristen verlegt werden; sie bleiben bei diesem Touristen, bis er am Tagesende abgesetzt wird,

SPIELZUG UND AKTION: Eine Aktion ist die bestimmte Aufgabe, die auf einem Platz eines Weinguts ausgeführt wird. Ein Spielzug besteht aus den oben genannten Schritten und allem anderen, was der aktive Spieler unternimmt.

SCHRITT 4 - ZEIT VERBRAUCHEN

Jede Aktion kostet Zeit. Der Spieler bewegt seinen Meeple entsprechend der für die Aktion verbrauchten Zeit auf der Zeitleiste nach rechts.

- Käseprobe - 30 Minuten
- Wartungsinspektion - 30 Minuten
- Aussicht - 30 Minuten
- Einkauf - 30 Minuten
- Vertrag - 1 Stunde
- Weinprobe - 1 Stunde
- Weinverkostung - 2 Stunden

Falls der Spieler durch die verbrauchte Zeit über die Zeit 5:00 nachmittags hinaus kommt, muss er eine Zeitstrafe auf sich nehmen (siehe ZEITSTRAFEN).

SCHRITT 5 - DER NÄCHSTE SPIELER IST AN DER REIHE

Der Spieler mit der frühesten Zeit ist jetzt als Nächster an der Reihe. Wie schon gesagt, ist dies der Spieler am weitesten links auf der Zeitleiste, bei Gleichstand der untere (näher an der Zeitangabe); das kann derselbe Spieler sein, der gerade seinen Spielzug beendet hat.

OPTIONALE REGELN FÜR 2 SPIELER (Das Phantom)

Naramata mit 2 Spielern zu spielen schränkt die Interaktion der Spieler deutlich ein. Das kann durch folgende Regeln abgeschwächt werden.

- Während des Spielaufbaus werden ein Meeple und ein Veeple für ein drittes Spieltablett gewählt. Dieser virtuelle Spieler ist das Phantom.
- Der Meeple des Phantoms wird zu Beginn des ersten Tages in der Spalte 11:00 der Zeitleiste oberhalb der beiden anderen Meeples eingesetzt (was bedeutet, dass er auf jeden Fall als letzter an der Reihe ist).
- Falls beide menschlichen Spieler ihre Veeples auf denselben Startort setzen (möglich, weil es jetzt ein 3-Spieler-Spiel ist), wird das Veeple des Phantoms auf den anderen Startort gesetzt. Andernfalls entscheidet der in Spielerreihenfolge zweite menschliche Spieler, auf welchen Startort es gesetzt wird.
- Immer der letzte menschliche Spieler wirft den AUSSICHTSWÜRFEL, wenn das Phantom an der Reihe ist.
- Der Spieler zählt die Weingüter auf der Straße vor dem Veeple ab, das am weitesten vorne ist, anhand des Ergebnisses des Würfelwurfs.
- Der entsprechende Besetztmarker wird auf die am weitesten innen liegenden Aktion dieses Weinguts gelegt, dann wird das Veeple des Phantoms darauf gesetzt. Falls an diesem Weingut bereits alle Plätze besetzt sind, geht er weiter vorwärts zum nächsten Weingut mit mindestens 1 freien Platz und legt dort den Marker auf den innersten freien Platz und setzt dann das Veeple darauf. Da auf Vertragsplätze keine Besetztmarker gelegt werden, wird der Meeple des Phantoms um 1 Stunde vorgesetzt, falls solch ein Platz gewählt wird. Das Veeple wird auf den Platz gesetzt, aber kein Besetztmarker.
- Wenn beim Abzählen eine Straßengabelung erreicht wird, geht es auf der Straße mit den wenigsten Besetztmarkern an deren Weingütern weiter. Falls es auf beiden Straßen gleich viele gibt, entscheidet der in Spielerreihenfolge letzte Spieler, auf welcher Straße es weiter geht.
- Der Meeple des Phantoms wird auf der Zeitleiste entsprechend der Kosten der Aktion vorgesetzt.
- Im Laufe des Tages wird das Phantom Veeple aktiviert, wenn das Phantom entsprechend der Zeitleiste an der Reihe ist.
- Falls der Phantom Meeple durch den Würfelwurf über die Endposition hinaus gesetzt würde, hat das Phantom seinen Tag beendet. Für das Phantom werden keine Punkte gesammelt und deshalb unterliegt es auch nicht der Zeitstrafe.
- Falls das Phantom keine weiteren Aktionen mehr nutzen kann, beendet es seinen Tag und wird in seinem nächsten Spielzug auf den Beginn des nächsten Tages gesetzt, hinter Spieler, die dort schon sind.
- Das Phantom aktiviert die Aktion auch dann, wenn es normalerweise nicht sinnvoll wäre (z. B. eine Weinverkostung in zwei aufeinanderfolgenden Spielzügen vornehmen).

Beispiel

Nachdem Rot seinen Spielzug abgeschlossen hat, ist das Phantom (Blau) am weitesten hinten auf der Zeitleiste. Spieler Schwarz wirft den Aussichtswürfel, Ergebnis 2. Er zählt 2 Weingüter vor dem Phantom Veeple ab und legt einen Besetztmarker auf den innersten freien Platz des Weinguts, dann das Veeple darauf. Die Aktion ist eine Weinprobe, also bewegt Schwarz den Phantom Meeple um 1 Stunde vor.



Die Plätze

Jedes Weingut bietet mindestens 2 Plätze aus einer Gesamtauswahl von insgesamt 6 Möglichkeiten. Eine 7. Möglichkeit, die Wartungsinspektion, ist auf dem Spielbrett nicht angezeigt (siehe unten).

KARTENSTAPEL

Die Aktionen mancher Plätze erfordern, eine Karte zu ziehen (Käseprobe, Weinprobe, Einkauf). Falls der entsprechende Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt.



Wartungsinspektion

ZEITKOSTEN: 30 Minuten

Während die normalen 6 Aktionen an den Weingütern auf dem Spielbrett angezeigt sind, gibt es eine 7. Möglichkeit, die jeder Spieler auf jedem verfügbaren Platz vornehmen kann, das ist die Wartungsinspektion.



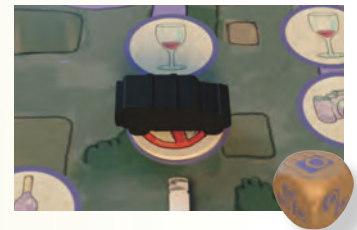
Wenn ein Spieler eine Wartungsinspektion vornehmen will, führt er folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- Er legt den entsprechenden Besetztmarker auf den Platz und dann sein Veeple auf das Marker.
- Er führt die Aktion dieses Platzes NICHT aus.
- Er wirft den AUSSICHTSWÜRFEL.

- Er erhält so viel Prestige wie die Anzahl der gewürfelten Symbole +1.
- Er setzt seinen Meeple auf der Zeitleiste um 30 Minuten vor

Die Wartungsinspektion ist eine gute Gelegenheit für Spieler, die gegen Ende des Tages noch 30 Minuten übrig haben oder Prestige für eine spätere Aktion gewinnen müssen.

Außerdem kann diese Aktion als Teil einer Aktion Vertrag benutzt werden, falls der Spieler die Signatur Flasche dieses Weinguts besitzt (wird später erklärt).



Käseprobe

ZEITKOSTEN: 30 Minuten

Käseproben sind eins der Hauptprodukte des Weinanbaugebiets Okanagan. Die meisten Weingüter verkaufen auch Käse, entweder aus eigener Herstellung oder von einer der Dutzend Käsereien in der Region angekauft.



Eine Käseprobekarte zeigt den Käsetyp und eine mögliche Belohnung mit Prestige.

Wenn ein Spieler auf einem Käseprobepplatz landet, führt er folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- Er zieht ZWEI Karten vom Käseprobekartenstapel.
- Er wählt EINE Karte, die er behält, und legt sie zu einem Touristen auf seinem Spieltablett (kostenlos).
- Dabei wird die Karte so unter die Touristenkarte geschoben, dass nur der obere Teil mit dem Symbol des Käsetyps (oben rechts) sichtbar ist.
- (Optional) Der Spieler kann 2 Prestige zahlen, um weitere gezogene Käseprobekarten demselben oder einem anderen seiner Touristen zuzuweisen (maximal so viele wie gezogen).



- Abgeworfene Käseprobekarten werden offen auf den Abwurfstapel neben dem Nachziehstapel gelegt.
- Der Spieler erhält die Prestigebelohnung für alle abgeworfenen Karten. Bei Käseprobekarten beträgt die Belohnung 1 oder 2 Prestige, wie abgebildet.
- Er setzt seinen Meeple auf der Zeitleiste um 30 Minuten vor.
- Der Spieler kann beliebig viele gezogene Käseprobekarten zuweisen oder abwerfen.
- Wenn einem Touristen eine Käseprobekarte zugewiesen wird, muss sie einen anderen Käsetyp zeigen als diesem Tourist bereits zugewiesen ist - jeder Tourist kann nur eine Käseprobekarte je Typ haben (siehe TOURISTEN ZUFRIEDENSTELLEN).



Beispiel

Der Spieler landet auf einem Käseprobeplatz und zieht zwei Karten. Er behält eine davon und schiebt sie unter einen seiner Touristen, der diesen Wunsch hat. Dann wirft er die andere Karte ab und erhält 2 Prestige als Belohnung.

Einkauf

ZEITKOSTEN: 30 Minuten

Viele Touristen kaufen gerne ein paar Flaschen Wein oder eine ganze Weinkiste, um sie mit nach Hause zu nehmen.

Jede Einkaufskarte kostet Prestige wie aufgedruckt (in verkehrten Farben), das der Spieler ausgeben muss, um die Karte zu nehmen, dafür erhält er so viele Punkte, wie Flaschen in der Kiste auf der Karte sind (ebenfalls rechts oben angegeben).



Wenn ein Spieler auf einem Einkaufsplatz landet, führt er folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- Er zieht ZWEI Einkaufskarten.
- (Optional) Der Spieler kann 1 Prestige zahlen, um 1 weitere Einkaufskarte zu ziehen. Er kann diese Entscheidung treffen, nachdem er beide gezogenen Karten gesehen hat.
- Er kann beliebig viele der gezogenen Karten behalten.
- Er muss die Prestigekosten für alle behaltenen

Karten bezahlen.

- Er weist die Karten seinen Touristen zu, die dafür infrage kommen. Anders als Käse- und Weinprobekarten können identische Einkaufskarten demselben Touristen zugewiesen werden.
- Dabei wird die Karte so unter die Touristenkarte geschoben, dass nur der obere Teil mit der Anzahl der dafür gewonnenen Punkte (oben rechts) sichtbar ist.
- Achtung: Ein Tourist kann je Einkaufssymbol auf seiner Karte nur 1 Einkaufskarte haben.
- Er setzt seinen Meeple auf der Zeitleiste um 30 Minuten vor.

Beispiel

Spieler Rot landet auf einem Einkaufsplatz und zieht zwei Karten. Eine davon kostet 3 Prestige, die andere 5. Er kauft die letztere und weist sie einem seiner Touristen zu. Auf der gewählten Karte sind 6 Flaschen abgebildet, was bedeutet, dass der Spieler für diesen Touristen 6 Punkte erhält, wenn er ihn am Tagesende absetzt. Rot beschließt, nochmals 3 Prestige auszugeben und weist die andere gezogene Karte einem anderen Touristen zu. Auf der Karte sind 4 Flaschen abgebildet, wofür der Spieler 4 Punkte erhält, wenn er diesen Touristen absetzt.

Aussicht

ZEITKOSTEN: 30 Minuten

Das Gebiet Okanagan in British Columbia ist berühmt für seine herrlichen Aussichten auf Berge und Seen und mit an Hügeln und in Tälern eingeschmiegtten Weingütern. Auch die Weingüter selbst sind atemberaubend. Manche Touristen kommen nur wegen der Aussicht.

Wenn ein Spieler auf einem Aussichtsplatz landet, führt er folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- Er wirft den AUSSICHTSWÜRFEL.
- Er erhält so viele Aussichtsmarker wie die Anzahl der gewürfelten Symbole.
- (Optional) Der Spieler kann Prestige zahlen, um zusätzliche Aussichtsmarker zu erhalten, und zwar 1 Prestige je 1 Marker. Maximal kann ein Spieler mit dieser Aktion 4 Aussichtsmarker erhalten (wenn er z. B. 3 würfelt, kann er 1 weiteren für 1 Prestige kaufen; wenn er 1 würfelt, kann er bis zu 3 weitere kaufen für je 1 Prestige).
- Erhaltene Aussichtsmarker werden auf die Aussichtswünsche beliebiger Touristen des Spielers gelegt. Aussichtsmarker können nicht von Spielzug zu Spielzug aufbewahrt werden.
- Falls der Spieler durch den Wurf mehr Aussichtsmarker erhält, als er seinen Touristen zuweisen kann, erhält er 1 Prestige für jeden nicht zugewiesenen Marker.
- Er setzt seinen Meeple auf der Zeitleiste um 30 Minuten vor.

Ein Spieler kann beliebig viele Aussichtsmarker, die er durch diese Aktion erhalten hat, auf seine infrage kommenden Touristen legen (mit dem Wunsch Aussicht), auch in demselben Spielzug mehrere auf denselben Touristen. Auf jeder Touristenkarte ist angegeben, wie viele Aussichtsmarker dieser Tourist haben kann (falls überhaupt).

Hinweis: Die Aussichtsmarker haben eine Seite "1" und eine Seite "2"; man kann einen Marker einfach auf die Seite "2" drehen anstatt einen zusätzlichen zu nehmen, und man kann beliebig "wechseln".

Beispiel

Spielerin Blau landet auf einem Aussichtsplatz und wirft eine 2. Sie beschließt, 2 Prestige zu zahlen und erhält insgesamt 4 Aussichtsmarker "1", die sie beliebig auf ihre dafür infrage kommenden Touristen verteilen kann. Wenn sie einem Touristen 2 Marker "1" gibt, kann sie ihm stattdessen auch einen Marker "2" geben.





Vertrag

ZEITKOSTEN: 1 Stunde oder Sonderkosten

Diese Aktion bedeutet, einen Vertrag zu unterzeichnen und/oder sich bei einem besonders populären Weingut zu registrieren, als Signatur Weingut bekannt. Signatur Weingüter funktionieren auf gleiche Weise wie normale Weingüter, außer dass sie einen zusätzlichen Platz für einen Vertrag bieten.



Auf Vertragsplätze werden keine Besetztmarker gelegt.

Es gibt 2 verschiedene Arten der Vertragsaktion. Ein Spieler kann bei seinem Besuch nur eine Art davon ausführen:

Der Spieler besitzt keine Signatur Flasche dieses Weinguts ...

- Er nimmt eine Signaturflasche des Weinguts und stellt sie neben sein Spieltablett.
- Dann nimmt er sofort ENTWEDER 3 Punkte ODER 3 Prestige.
- Er setzt seinen Meeple auf der Zeitleiste um 1 Stunde vor.
- Jeder Spieler kann höchstens 1 Signatur Flasche jedes Signatur Weinguts besitzen.



Der Spieler besitzt bereits eine Signatur Flasche dieses Weinguts ...

- Der Spieler kann in diesem Spielzug alle anderen Aktionen ausführen, die dieses Weingut anbietet (unabhängig von der Spieleranzahl), auch falls ein Besetztmarker darauf liegt. Dazu gehört auch die Aktion **Wartungsinspektion** (maximal 1 Mal je Spielzug).
- Dabei werden alle Aktionen einzeln abgehandelt. Das bedeutet, dass der Spieler zwischen zwei Aktionen eine Aufwertung kaufen kann - dies aber nur ein Mal je Spielzug. Auch kann der Spieler Prestige durch eine Aktion gewinnen, das er für eine andere Aktion in demselben Spielzug wieder ausgibt.

- Der Spieler muss ankündigen, in welcher Reihenfolge er die Aktionen ausführen will. Nachdem der Spieler eine Aktion ausgeführt hat, setzt er seinen Meeple wie üblich auf der Zeitleiste entsprechend vor.
- Mit der Aktion Vertrag werden keine Besetztmarker auf die anderen ausgeführten Aktionsplätze gelegt.
- Nachdem der Spieler alle Aktionen ausgeführt hat, die er ausführen möchte und alle entsprechenden Zeitkosten gezahlt hat, reduziert er seine verbrauchte Zeit um 1 Stunde, indem er seinen Meeple zurücksetzt. Er muss aber insgesamt mindestens 30 Minuten in diesem Spielzug verbraucht haben.

Weil auf Vertragsplätze nie Besetztmarker gelegt werden, steht diese Aktion immer zur Verfügung, außer wenn ein anderer Spieler gerade auf diesem Weingut ist.

Beispiel

Spieler Weiß landet auf dem Vertragsplatz eines Signatur Weinguts, deren Signatur Flasche er bereits am vorherigen Tag genommen hat. In seinem Spielzug führt er die Aktionen Weinprobe und Einkauf aus. Die dafür verbrauchte Zeit beträgt 90 Minuten, aber nachdem er beide Aktionen ausgeführt hat, reduziert er die verbrauchte Zeit um 1 Stunde auf 30 Minuten.

FAVORITENBONUS

Es kann sein, dass ein Tourist auch einfach nur ein Signatur Weingut besuchen will. Das wird angezeigt, wenn auf der Touristenkarte der Favoritenwunsch aufgeführt ist.



Wenn ein Spieler auf einem BELIEBIGEN Platz eines Signatur Weinguts landet, nicht nur auf dem Vertragsplatz, erhält jeder seiner Touristen mit Favoritenwunsch einen Favoritenmarker - das verbraucht keine Zeit (siehe TOURISTEN ZUFRIEDENSTELLEN).

Hinweis: Die Favoritenmarker haben eine Seite "1" und eine Seite "2"; man kann einen Marker einfach



auf die Seite "2" drehen anstatt einen zusätzlichen zu nehmen, und man kann beliebig "wechseln".

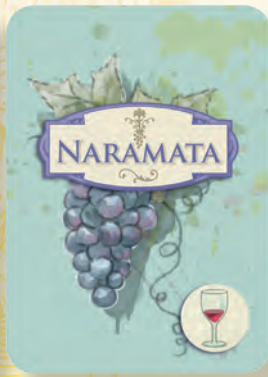


Weinprobe

ZEITKOSTEN: 1 Stunde

Die meisten Plätze des Spielbretts sind Weinproben vorbehalten, wo die Touristen sich an Weinproben ergötzen können, die die Weingüter anbieten.

Eine Weinprobekarte zeigt den Weintyp anhand der Abbildung an und eine mögliche Belohnung mit Prestige.



Wenn ein Spieler auf einem Weinprobeplatz landet, führt er folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- Er zieht ZWEI Karten vom Weinprobestapel.
- Er wählt EINE Karte, die er behält, und legt sie zu einem Touristen auf seinem Spieltablett (kostenlos).
- Dabei wird die Karte so unter die Touristenkarte geschoben, dass nur der obere Teil mit dem Symbol des Weintyps (oben rechts) sichtbar ist.

- (Optional) Der Spieler kann 2 Prestige zahlen, um weitere gezogene Weinprobekarten demselben oder einem anderen seiner Touristen zuzuweisen (maximal so viele wie gezogen).

- Alle nicht zugewiesenen

Weinprobekarten werden offen auf den Abwurfstapel neben dem Nachziehstapel gelegt.

- Der Spieler erhält die Prestige Belohnung für alle abgeworfenen Karten (Anzahl Prestigesymbole auf den Karten). Bei Weinprobekarten beträgt die Belohnung 3 oder 4 Prestige, wie abgebildet.
- Er setzt seinen Meeple auf der Zeitleiste um 1 Stunde vor.
- Der Spieler kann beliebig viele gezogene Weinprobekarten zuweisen oder abwerfen, um Prestige zu gewinnen.
- Wenn einem Touristen eine Weinprobekarte zugewiesen wird, muss sie einen anderen Weintyp zeigen als diesem Tourist bereits zugewiesen ist - jeder Tourist kann nur eine Weinprobekarte je Typ haben (siehe TOURISTEN ZUFRIEDENSTELLEN).

Beispiel

Spieler Rot landet auf einem Weinprobeplatz und zieht zwei Karten. Er behält den Typ "Rosé" und schiebt die Karte unter einen seiner Touristen. Er beschließt, 2 Prestige zu zahlen, und legt die zweite Karte, Typ Schaumwein, zu demselben Touristen. Da er keine dritte Karte hat, die er abwerfen könnte, erhält er kein Prestige als Belohnung.



Weinverkostung

ZEITKOSTEN: 2 Stunden

Eine Weinverkostung bedeutet, dass die Touristen des Spielers sich gemütlich hinsetzen, um ein Mittagsbrot und Weinprobe zugleich zu genießen.

Dieser Vorgang kostet die meiste Zeit und die meisten Touristen wünschen sich eine Weinverkostung, um zufrieden zu sein.



Wenn ein Spieler auf einem Weinverkostungsplatz landet, führt er folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- Er nimmt 1 Weinverkostungsmarker für jeden seiner Touristen, der diesen Wunsch hat, und legt ihn auf die Karte. Das bedeutet, dass mit nur einer Weinverkostungsaktion alle Touristen des Spielers zufriedengestellt werden können.
- Der Spieler gewinnt Prestige je nach zeitlichem Beginn der Weinverkostung. Je näher an 1:00 nachmittags der Spieler ist, desto größer ist seine Belohnung. Oben auf der Zeitleiste ist angezeigt, wie viel Prestige der Spieler gewinnt.
- Der Meeple des Spielers wird auf der Zeitleiste um 2 Stunden vorgesetzt (er erhält die Belohnung zu Beginn der Aktion und nicht erst, nachdem er seinen Meeple vorgesetzt hat).

Beispiel

Spielerin Blau landet um 1:00 nachmittags auf einem Weinverkostungsplatz. Sie erhält einen Weinverkostungsmarker für jeden ihrer Touristen, der diesen Wunsch hat, und erhält 8 Prestige. Dann setzt sie ihren Meeple auf der Zeitleiste um 2 Stunden vor.





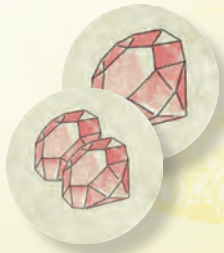
Nebenaktionen

Außer den Aktionen auf den Aktionsplätzen können die Spieler diverse Nebenaktionen ausführen. Diese Nebenaktionen können nur während des eigenen Spielzugs ausgeführt werden.

- PRESTIGE AUSGEBEN
- AKTIONSSCHEIBEN BENUTZEN
- AUFWERTUNGEN KAUFEN

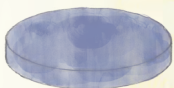
PRESTIGE AUSGEBEN

Wie schon in vorherigen Abschnitten erklärt, kann ein Spieler in seinem Spielzug Prestige ausgeben. Obwohl Prestige ein Gleichstandsbrecher bei Punkten am Spielende ist, gibt es dafür keine Punkte.



Prestige kann als Nebenaktion ausgegeben werden.

AKTIONSSCHEIBEN BENUTZEN



Zu Spielbeginn hat jeder Spieler 3 Aktionsscheiben auf seinem Spieltablett, die er im Laufe eines Tages benutzen kann.

Aktionsscheiben zu benutzen ist eine Nebenaktion, die jeder in seinem Spielzug so oft benutzen kann, wie er möchte (und noch Scheiben dafür hat).

Die Scheiben liegen zunächst auf der Autokarte. Wenn sie benutzt werden, werden sie davon entfernt und neben das Spieltablett gelegt oder auf eine Aufwertungskarte, falls diese aktiviert wird. Damit gilt die Scheibe als benutzt und bleibt dort bis zum Ende des Tages.

Eine Aktionsscheibe kann auf folgende Weisen benutzt werden:

- Sie kann im Verhältnis 1:1 statt Prestige benutzt werden, wenn dieses ausgegeben wird (siehe vorherige Abschnitte).
- 1 Scheibe kann auf eine eigene verfügbare Aufwertungskarte gelegt werden, um sie zu aktivieren und ihren Vorteil zu nutzen.

Am Ende des Tages nehmen alle Spieler ihre benutzten Aktionsscheiben zurück auf ihre Autokarte.

Alle Spieler beginnen das Spiel mit 3 Aktionsscheiben, aber jeder kann eine vierte durch Nutzung einer bestimmten Aufwertungskarte erhalten.

KOSTEN	NUTZEN
2	1 zusätzliche Käseprobekarte spielen (zuweisen).
2	1 zusätzliche Weinprobekarte spielen (zuweisen).
1	1 zusätzliche Einkaufskarte ziehen (1/Aktion).
1-3	Zusätzliche Zufriedenheitsmarker nach dem Würfelwurf auf einem Aussichtsplatz erhalten, 1 Marker je 1 Prestige (insgesamt maximal 4 Marker/Aktion).
5+	Eine Aufwertungskarte kaufen. Diese Karte wird neben das Spieltablett des Spielers gelegt und ist sofort wirksam (1/Spielzug).

Die Spieler gewinnen Prestige folgendermaßen:

- Auf Käse- und Weinprobeplätzen (je nach abgeworfenen Karten).
- Nach einer Wartungsinspektion.
- Auf Weinverkostungsplätzen (je nach Uhrzeit).
- Manche Aufwertungen verschaffen Prestige.
- In der Touristen-Draftphase erhält ein Spieler 3 Prestige je Touristenkarte, die er abwirft anstatt sie auf sein Spieltablett zu legen.





Aufwertungskarten



(aktive Aufwertungen)

Zum Kauf verfügbare Aufwertungen liegen offen unteren Rand des Spielbretts aus. Jede Karte zeigt oben ihre Prestigekosten und unten ihren Vorteil.

Wer eine Aufwertungskarte kauft, legt sie neben sein Spieltablett. Sie ist sofort und bis zum Ende des Spiels verfügbar.

Manche Aufwertungskarten haben einen dauerhaften Nutzen, während andere durch eine Aktionsscheibe aktiviert werden müssen. Im letzteren Fall legt der Spieler eine Aktionsscheibe von seiner Autokarte auf die Aufwertungskarte und sie bleibt dort bis zum Ende des Tages.

Folgende Regeln gelten für Aufwertungskarten:

- Ein Spieler kann nur im eigenen Spielzug genau 1 Aufwertungskarte kaufen.
- Eine Aufwertungskarte kann nur vor ODER nach einer Aktion gekauft werden, nicht während einer Aktion.
- Ein Spieler darf jede bestimmte Karte nur ein Mal besitzen, d. h., er darf keine Karte doppelt haben.
- Um eine Aufwertungskarte zu kaufen, muss der Spieler die angegebenen Prestigekosten zahlen und außerdem je 1 Prestige oberhalb jeder Karte rechts von der Karte ablegen, die er kauft. Das heißt, dass für die ganz rechts liegende Karte nur genau ihre Prestigekosten gezahlt werden müssen.
- Wer eine Karte mit einem oder mehreren Prestige oberhalb davon kauft, zahlt die angegebenen Kosten **abzüglich** des oberhalb liegenden Prestiges, muss aber weiterhin oberhalb jeder Karte rechts davon je 1 Prestige ablegen. Das oberhalb einer gekauften Karte liegende Prestige wird zum Vorrat zurückgelegt, auch wenn es mehr ist als die Kosten betragen.
- Nachdem eine Aufwertungskarte gekauft wurde, werden die links davon liegenden Karten nach rechts geschoben, um die Lücke zu füllen, wodurch ein freier Platz neben dem Nachziehstapel entsteht (falls nicht die dort liegende Karte gekauft wurde). Auf diesen freien Platz wird offen eine neue Karte vom Nachziehstapel gelegt. Oberhalb von Aufwertungskarten

abgelegtes Prestige wird nicht bewegt.

- Eine Aufwertungskarte kann **AKTIV** (offen) oder **INAKTIV** (verdeckt) sein.
- Jeder Spieler kann immer nur maximal 5 aktive (offene) Aufwertungskarten gleichzeitig haben.
- Es gibt nur 2 bestimmte Zeitpunkte, zu denen ein Spieler wählen kann, welche seiner Aufwertungen aktiv oder inaktiv sind:



1. Wenn ein Spieler eine Aufwertung kauft, entscheidet er, ob sie aktiv oder inaktiv ist. Falls ein Spieler bereits 5 aktive Aufwertungskarten hat und eine weitere aktivieren möchte, muss er eine andere Karte deaktivieren, indem er sie umdreht, außer es liegt eine Scheibe darauf.
 2. Zu Beginn jedes Tages kann jeder Spieler entscheiden, welche seiner Aufwertungen er aktiviert oder deaktiviert.
- Aktivierte Karten bringen dem Spieler Vorteile. Deaktivierte Karten bringen keine Vorteile. Alle Aufwertungskarten bringen Punkte am Spielende, wie auf ihrer Rückseite aufgeführt.



(inaktive Aufwertungen)

Beispiel

Spieler Rot möchte eine Aufwertungskarte kaufen. Er muss je 1 Prestige oberhalb der beiden rechts davon liegenden Karten ablegen, zusätzlich zu den Prestigekosten der gekauften Karte (Gesamtkosten 8 +

2 = 10 Prestige). Spieler Weiß kauft später in seinem Spielzug die ganz rechts liegende Karte. Er zahlt die Kosten der Karte abzüglich des vorher von Rot oberhalb der Karte abgelegten Prestiges (5 - 1 = 4 Prestige).



Tagesende



Das Tagesende tritt für jeden Spieler dann ein, wenn Folgendes geschieht:

- Der Spieler bewegt sein Veeple auf den ENDPARKPLATZ.
- Der Meeple des Spielers erreicht oder überschreitet 5:00 nachmittags.



TAGESENDAKTION

ZEITKOSTEN: Keine

Spieltechnisch gesehen ist die Bewegung auf den Endparkplatz eine Aktion. In seinem Spielzug bewegt der Spieler sein Veeple auf das am **weitesten linke** freie Feld des Endparkplatzes. Außerdem nimmt er seinen Meeple von der Zeitleiste und stellt ihn auf sein Spieltablett.

Bei dieser Gelegenheit kann der Spieler noch unverbrauchte Aktionsscheiben benutzen, falls er dadurch noch Punkte erhalten oder Touristen zufriedenstellen kann. Außerdem kann er noch eine Aufwertungskarte kaufen. Anschließend beginnt der Spieler mit seinem Tagesabschluss.

Der beste Zeitpunkt, den Tag zu beenden, ist, wenn das Veeple exakt um 5:00 nachmittags auf dem Endparkplatz landet (was bedeutet, dass die Zeitkosten der vorherigen Aktion genau passen, um 5:00 zu erreichen).

Die Landung auf dem Endparkplatz kostet keine Zeit, aber gilt als Aktion.

GESCHÄFTSSCHLUSS UND ZEITSTRAFEN

Alle Weingüter schließen um 5:00 nachmittags und kein Spieler kann sein Veeple zu dieser Zeit oder später auf einen Platz eines Weinguts setzen (falls er nicht eine entsprechende Aufwertungskarte besitzt).

Wenn ein Spieler 5:00 nachmittags erreicht hat, können andere Spieler weiter spielen, bis auch sie diesen Zeitpunkt erreicht haben.

Falls die letzte Aktion eines Spielers länger dauert und er damit seinen Meeple über 5:00 nachmittags hinaus bewegen muss, bleibt das Weingut geöffnet, damit der Spieler seine Aktion beenden kann.

Das hat allerdings Folgen. Wenn ein Veeple nach 5:00 nachmittags auf dem Endparkplatz ankommt, trifft den Spieler eine Strafe von -2 Punkten je 30 Minuten Zeitüberschreitung.

Hinweis: Das Spielbrett zeigt die Zeitstrafen für 5:30 und 6:00 nachmittags an. Ein Spieler kann auch Strafen für noch größere Zeitüberschreitung erhalten, z. B. falls er um 4:30 eine Weinverkostungsaktion beginnt. Die Zeitstrafe von -2 Punkten je 30 Minuten Überschreitung gilt auch in dem Fall.

Aufwertung

Besondere Fähigkeiten der Spieler oder Aufwertungen können es ermöglichen, den Tag später als 5:00 nachmittags zu beenden. In dem Fall erhält der Spieler keine Zeitstrafe, wenn er 5:00 nachmittags überschreitet, aber er kann auch dann keine Aktion nach 5:00 mehr beginnen (aber immer noch genau um 5:00).

TAGESENDEABLAUF (WÄHREND DES SPIELS)

SPIELER

Für jeden Spieler gilt der gleiche Ablauf, wenn er auf dem ENDPARKPLATZ angekommen ist. Die Spielerreihenfolge bleibt unverändert und ein neuer Tag kann nicht beginnen, bevor nicht alle Spieler ihren aktuellen Tag beendet haben.

Nachdem alle Spieler ihren eigenen Tagesendeablauf absolviert haben, folgt der allgemeine Tagesendeablauf.

1. ALLE TOURISTEN ABSETZEN

Wie zufrieden oder nicht auch immer, müssen ALLE Touristen aus dem Auto des Spielers abgesetzt und gewertet werden (einschließlich aller Strafen und Boni). Der Spieler legt dann alle seine Touristen und alles andere (Marker/Karten) darauf bzw. darunter auf die entsprechenden Abwurfstapel.

2. SCHEIBEN/AUFWERTUNGEN ZURÜCKSETZEN

Der Spieler legt seine Aktionsscheiben auf seine Autokarte zurück. Außerdem nimmt er alle Marker von Aufwertungskarten zurück und kann jetzt entscheiden, welche seiner Aufwertungen am nächsten Tag aktiv oder inaktiv sein sollen (maximal 5).

ALLGEMEIN

1 TAGESANZEIGER VORSETZEN

Nachdem alle Spieler ihr Tagesende absolviert haben, wird der Tagesanzeiger auf den nächsten Tag vorgesetzt. Der nächste Tag kann erst beginnen, nachdem alle Spieler ihren vorherigen Tag beendet haben.

2 AUFWERTUNGEN VERGÜNSTIGEN

Oberhalb jeder offenen Aufwertungskarte in der Reihe unten am Spielbrett wird aus dem Vorrat je 1 Prestige abgelegt, wodurch sie günstiger werden. Auch am neuen Tag wird des Prestige oberhalb einer Aufwertungskarte entfernt, wenn sie gekauft wird.

3 SPIELERREIHENFOLGE BESTIMMEN

Die Spielerreihenfolge des nächsten Tages wird bestimmt, indem jeder Spieler seinen Meeple so weit unten wie möglich in die Spalte 11:00 vormittags der Zeitleiste setzt, oberhalb bereits vorhandener Meeples. Das ist die Spielerreihenfolge des nächsten Tages (von unten nach oben).

Der Spieler mit den **WENIGSTEN** Punkten setzt seinen Meeple zuerst (unten) in der Zeitspalte ein, dann der mit den zweitwenigsten etc., schließlich der mit den meisten Punkten zuletzt. Bei einem Punktegleichstand ist der daran beteiligte Spieler eher an der Reihe, dessen Veeple auf dem Endparkplatz weiter links steht.

4 TOURISTEN DRAFTEN

Nachdem der Tagesanzeiger vorgesetzt wurde, draften die Spieler neue Touristen auf gleiche Weise wie zu Spielbeginn. Wie zuvor spielt hier die Spieleranzahl eine Rolle.

Nicht vergessen - am Tag 1 (Spielbeginn) werden die Karten nach links weitergereicht und auch am Tag 3. Am Tag 2 und Tag 4 (falls 4 Tage gespielt werden) werden die Karten an den rechten Nachbarn weitergereicht.

5 STARTORTE WÄHLEN

In Spielerreihenfolge (von unten nach oben auf der Zeitleiste) wählt jeder Spieler einen Startplatz. Das geschieht auf gleiche Weise wie zu Spielbeginn. Auf jeden Startort können 2 Veeples gesetzt werden, im 2-Spieler-Spiel auf jeden Startort nur 1 Veeple.

6 BESETZTMARKER ENTFERNEN

Jetzt können alle Spieler (in Spielerreihenfolge) eine bestimmte Anzahl Besetztmarker irgendwo vom Spielbrett entfernen. Falls dies das erste Mal ist, dass die Spieler Naramata spielen, empfehlen wir den **EINFACHEN** Modus. In späteren Partien empfehlen wir den **NORMALEN** oder sogar **FORTGESCHRITTENEN** Modus. Jeder Modus gibt vor, wie viele Besetztmarker jeder Spieler jeden Tag in diesem Schritt entfernt.

6. BESETZTMARKER ENTFERNEN

EINFACH	Anzahl zu entfernender Besetztmarker	
Tages-Nr.	1-3-Personen-Spiel	4-Personen-Spiel
Tag 1	0 (Spielbeginn)	0 (Spielbeginn)
Tag 2	1	2
Tag 3	2	3
Tag 4	3 (im langen Spiel)	4 (im langen Spiel)
NORMAL	Anzahl zu entfernender Besetztmarker	
Tages-Nr.	1-3-Personen-Spiel	4-Personen-Spiel
Tag 1	0 (Spielbeginn)	0 (Spielbeginn)
Tag 2	0	1
Tag 3	1	2
Tag 4	2 (im langen Spiel)	3 (im langen Spiel)
FORTGESCHRITTEN	Anzahl zu entfernender Besetztmarker	
Tages-Nr.	1-3-Personen-Spiel	4-Personen-Spiel
Tag 1	0 (Spielbeginn)	0 (Spielbeginn)
Tag 2	0	0
Tag 3	0	1
Tag 4	1 (im langen Spiel)	1 (im langen Spiel)

TAGESSENDEABLAUF

SPIELENDE

Am letzten Tag des Spiels führen alle Spieler folgende Schritte aus statt aller oben erwähnten (es werden keine Scheiben zurückgesetzt, keine Marker entfernt oder aktive/inaktive Aufwertungen bestimmt).

1 ALLE TOURISTEN ABSETZEN

Das geschieht nach den üblichen Regeln.

2 AUFWERTUNGEN WERTEN

Die Spieler drehen alle ihre Aufwertungen auf die inaktive Seite und erhalten die auf der Rückseite angegebenen Punkte.

SPIELSIEGER

Der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen! Bei einem Gleichstand für den Spielsieg gewinnt der daran beteiligte Spieler, der das meiste Prestige besitzt. Besteht auch dann noch ein Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.



Touristen Zufriedenstellen

Jede Touristenkarte führt die Möglichkeiten auf, um Punkte zu bekommen.

Jede Zeile einer Touristenkarte zeigt bestimmte Wünsche des Touristen, die erfüllt werden können. Diese Wünsche können in beliebiger Reihenfolge und Kombination erfüllt werden.

Beispielsweise kann ein Spieler den Wunsch nach Weinverkostung erfüllen, ohne den Wunsch nach einer Käseprobe zu erfüllen, und den Touristen trotzdem am Tagesende absetzen. Wenn allerdings der Wunsch nach Käseprobe nicht erfüllt wird, hat das eine Strafe für den Spieler zur Folge.

TOURISTEN ABSETZEN

Einen Touristen aus dem Auto aussteigen zu lassen und möglicherweise Punkte für die Erfüllung seiner Wünsche zu bekommen nennen wir "einen Touristen absetzen". Das geschieht nur am Ende jedes Tages (auch des letzten am Spielende).



GESAMMELTE KARTEN FÜR KÄSE- UND WEINPROBE

Eine Touristenkarte gibt Punkte je nach Anzahl der einzigartigen Käse- und Weinprobekarten, die für diesen Touristen im Laufe des Tages eingesammelt wurden. Auf jeder Touristenkarte sind die Punkte für die Anzahl der gesammelten Karten angegeben, wobei manche Touristen mehr Karten sammeln können als andere.

Beispiel

Spieler Rot hat einen Touristen mit 3/6/9 Punkten für erfüllte Weinprobewünsche. Falls für diesen Touristen eine Weinprobekarte eingesammelt wurde, erhält der Spieler 3 Punkte, für 2 eingesammelte unterschiedliche Weinprobekarten 6 Punkte und für 3 unterschiedliche 9 Punkte. Eine vierte Weinprobekarte für diesen Touristen würde keine Punkte einbringen.

AUSSICHT

Anders als gesammelte Käse- und Weinprobekarten wird der Wunsch nach schöner Aussicht nur durch Aussichtsmarker erfüllt, die an Aussichtsplätzen der Weingüter auf die Karte gelegt wurden. Ebenso wie für Käse- und Weinprobekarten gibt es ein Limit für die Anzahl Aussichtsmarker, die einem Touristen zugewiesen werden können.

WEINVERKOSTUNG

Eine einzige Weinverkostung genügt, um den Wunsch eines Touristen danach zu erfüllen und ihn zufriedenzustellen. Jeder Tourist kann maximal 1 Weinverkostungsmarker haben, den er auf dem Weinverkostungsplatz eines Weinguts erhält. Wenn die Touristen abgesetzt werden, ist jeder Weinverkostungsmarker 3 Punkte wert.

EINKAUF

Ein Tourist mit Einkaufswunsch auf seiner Karte kann maximal so viele Einkaufskarten haben wie die Anzahl Einkaufssymbole auf seiner Karte. Oft ist das nur ein einziges Symbol.

Für jede Karte gibt es Punkte anhand der Flaschenanzahl auf der Karte (Kartenkosten +1).

FAVORITEN

Die Signatur Weingüter auf der Touristenroute sind besonders beliebt. Daher haben manche Touristen den Wunsch, diese zu besuchen. Um diesen Wunsch zu erfüllen, muss kein bestimmtes Signatur Weingut aufgesucht werden oder eine bestimmte Aktion bei solch einem ausgeführt werden. Es genügt der Besuch auf irgendeinem Platz irgendeines Signatur Weinguts.

Ein Favoritenwunsch eines Touristen bedeutet, dass dieser Tourist immer einen Favoritenmarker erhält, wenn er ein BELIEBIGES Signatur Weingut besucht, allerdings maximal so viele, wie die Anzahl der dafür angegebenen Punktwerte auf seiner Karte. Der Spieler führt trotzdem die Aktion des Platzes aus, auf dem er gelandet ist.

Favoritenmarker zu erhalten kostet keine Zeit.

Falls ein Tourist mehrere Favoritenmarker sammeln kann, muss der Spieler dafür auch mehrere Signatur Weingüter aufsuchen. Falls der Spieler auf demselben Weingut eine andere Aktion ausführen kann, erhält er dafür keinen weiteren Favoritenmarker (dafür muss er ein anderes Signatur Weingut aufsuchen).

STRAFEN



Wenn ein Tourist abgesetzt wird, erhält der Spieler Punkte für erfüllte Wünsche, auch falls diese nur teilweise erfüllt wurden.

Im Fall von Käse- und Weinproben und Aussicht ist der Tourist schon (minimal) zufriedengestellt, wenn er jeweils nur 1 Karte dafür gesammelt hat (was natürlich nicht die maximale Punktzahl bringt).

Falls es jedoch eine Zeile (oder mehrere) gibt, von der gar kein Wunsch erfüllt wurde, d. h., dafür wurde keine einzige Karte bzw. Marker eingesammelt, gibt es eine Strafe.

Für jede Zeile, von der kein einziger Wunsch erfüllt wurde, erhält der Spieler eine Strafe. Die Strafen aller nicht erfüllten Wünsche von allen Touristenkarten des Spielers sind kumulativ. Je mehr überhaupt nicht erfüllte Zeilen er hat, desto größer ist die Strafe.

Die erste überhaupt nicht erfüllte Zeile bringt eine Strafe von -2 Punkten, die zweite eine zusätzliche Strafe von -2, also zusammen -4. Eine dritte überhaupt nicht erfüllte Zeile fügt -3 Punkte hinzu, insgesamt also -7, usw.

Nicht erfüllte Zeile	Strafpunkte	Gesamtstrafe
1.	2	2
2.	2	4
3.	3	7
4.	4	11
5.	5	16
6.	6	22
7.	7	29

Beispiel

Spielerin Blau beendet ihren Tag und setzt 4 Touristen aus ihrem Auto ab. Obwohl für die Käseprobezeile eines Touristen nur 1 Karte eingesammelt wurde, genügt das, um eine Strafe zu vermeiden. Insgesamt hat Blau aber bei allen 4 Touristen 3 Zeilen, für die überhaupt nichts eingesammelt wurde und der Tourist somit nicht zufriedengestellt wurde. Spielerin Blau erhält eine Strafe von -2 Punkten für die erste überhaupt nicht erfüllte Reihe, -2 für die zweite und -3 für die dritte, insgesamt also 7 Strafpunkte (2 + 2 + 3). Hätte sie noch eine vierte nicht erfüllte Reihe, würde sie 11 Strafpunkte erhalten.

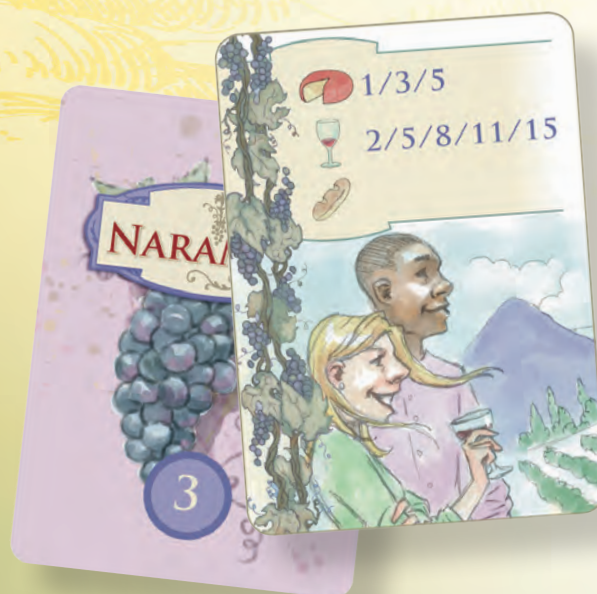
BELOHNUNG FÜR VOLLSTÄNDIG ERFÜLLTE WÜNSCHE

Falls ein Tourist vollständig zufriedengestellt ist, d. h., jeder Wunsch jeder Zeile erfüllt ist, erhält der Spieler eine besondere Belohnung.

Falls ein Tourist vollständig zufriedengestellt ist, erhält der Spieler je Zeile ENTWEDER 1 Prestige ODER 1 Punkt. Das gilt für alle Zeilen, Prestige und Punkte können für eine Karte nicht gemischt werden.

Beispiel

Ein Tourist hat die Wünsche Käseprobe 1/3/5, Aussicht 1/2/3/4/5/6/8 und 2 Einkäufe. Für diesen Touristen müssen 3 Käsekarten, 7 Aussichtsmarker und 2 Einkaufskarten eingesammelt sein, um ihn vollständig zufriedenzustellen. Falls jede Zeile vollständig erfüllt ist, erhält der Spieler entweder 3 Prestige oder 3 Punkte.





Regeln für das Solospiel

Für das Solospiel gelten die folgenden Regeln.

SPIELZIEL

Spielziel im Solospiel ist es, dass der Spieler alle Touristen an jedem Tag **VOLLSTÄNDIG ZUFRIEDENSTELLT**. Das bedeutet, dass er für alle Wünsche die maximal möglichen Punkte erreichen muss. Das Solospiel wird über 3 Tage gespielt.

Beispiel

Eine Touristenkarte zeigt 2 Einkaufssymbole und das Käseprobefsymbol mit 1/3/5/7/10 Punkten. Für diesen Touristen müssen 2 Einkaufskarten und 5 Käseprobekarten eingesammelt werden, bevor er abgesetzt wird.

ONLINEBEWERTUNG

Es ist nicht nötig, die Punkte zu markieren, es zählt nur die vollständige Erfüllung aller Wünsche.

STATT die Punkte zu zählen, wird ein Punktemarker auf das Feld 5 Punkteleiste gelegt. Das stellt die Onlinebewertung dar (die gesammelten verschiedenen Touristenbewertungen auf einer fiktiven Webseite mit Reisebewertungen). **Für ein einfaches Spiel wird der Marker auf 7 Punkte gelegt und für ein schwieriges Spiel auf 3 Punkte.**

Jede Reihe eines Touristen, die nicht vollständig erfüllt ist, reduziert die Onlinebewertung um 1. Falls der Marker 0 Punkte erreicht, hat der Spieler das Spiel verloren.

TAGESBEGINN

Zu Beginn des ersten Tages zieht der Spieler 5 Touristenkarten und wählt 2 davon aus, die er auf sein Spieltablett legt. Für die abgeworfenen Touristenkarten erhält der Spieler kein Prestige.

Zu Beginn des zweiten Tages zieht der Spieler 6 Touristenkarten und wählt 3 davon aus, die er auf sein Spieltablett legt.

Zu Beginn des dritten Tages zieht der Spieler 7 Touristenkarten und wählt 4 davon aus, die er auf sein Spieltablett legt.

Zu Beginn jedes Tages erhält der Spieler 6 Prestige und kann immer seinen Startplatz als Erster wählen.

SPIELABLAUF

Wie im 2-Spieler-Spiel mit Phantom ("3-Spieler-Spiel") wird auch im Solospiel ein Phantom benutzt, und zwar sogar ZWEI statt nur eins.

TAGESENDE

Falls ein Spieler eine Punktstrafe erhält, weil er 6:00 nachmittags überschritten hat, wird die Onlinebewertung um 1 reduziert.

Der Solospieler entfernt an jedem Tagesende eine Anzahl Besetztmarker je nach Schwierigkeit (wie im 1-3-Spieler-Spiel): 0/1/2 im leichten Spiel, 0/0/1 im normalen Spiel und 0/0/0 im schwierigen Spiel.

AUFWERTUNGEN

Nach seinem Spielzug KANN der Solospieler alle Aufwertungskarten nach rechts schieben und die ganz rechte Karte wieder unter den Stapel schieben. Dann füllt er den freien linken Platz wieder auf. Ansonsten gelten alle üblichen Regeln.

SPIELENDE

Wie bereits gesagt, hat der Spieler verloren, sobald der Punktemarker das Feld 0 erreicht.

Falls er den dritten Tag beendet und der Punktemarker auf Feld 1 oder höher ist, hat er das Spiel gewonnen!

SPIELERFÄHIGKEITEN

Bestimmte Autos haben im Solospiel andere Fähigkeiten.

Violetter Kleinbus: Der Spieler mit diesem Auto kann 2 einzelne Wünsche ignorieren (nicht komplette Zeilen).

Weißer Limousine: Der Spieler mit diesem Auto kann 4 Touristen aufnehmen und erhält 8 Prestige zu Beginn jedes Tages anstatt 6. Das gilt auch schon am 1. und 2. Tag.





Die Flotte

(REGELN FÜR DAS KOOPERATIVES SPIEL)

Im kooperativen Spiel kontrollieren die Spieler gemeinsam eine Flotte aus Touristenautos einer Touristenfirma. Dafür gelten die folgenden Regeln.

SPIELZIEL

Spielziel aller Spieler ist es, alle Touristen an jedem Tag **VOLLSTÄNDIG ZUFRIEDENZUSTELLEN**. Das bedeutet, dass für alle Wünsche die maximal möglichen Punkte erreicht werden müssen (wie im Solospiel). Das kooperative Spiel wird über 3 Tage gespielt.

ONLINEBEWERTUNG

Wie im Solospiel ist es nicht nötig, die Punkte zu markieren, es zählt nur die vollständige Erfüllung aller Wünsche. **STATTDDESSEN** wird ein Punktemarker auf das Feld der Punkteleiste gelegt, das der doppelten Spieleranzahl entspricht (z. B. auf Feld 6 bei 3 Spielern). Das stellt die Onlinebewertung des Teams dar (die gesammelten verschiedenen Touristenbewertungen auf einer fiktiven Webseite mit Reisebewertungen). Für ein einfaches Spiel wird der Marker auf das Feld gelegt, das der dreifachen Spieleranzahl entspricht und für ein schwieriges Spiel auf das Feld, das der einfachen Spieleranzahl entspricht.

Jede Zeile eines Touristen, die nicht vollständig erfüllt ist, reduziert die Onlinebewertung um 1. Falls der Marker 0 Punkte erreicht, haben die Spieler das Spiel verloren.

TAGESBEGINN

Ein Spieler zieht 4 Karten je Spieler und legt sie alle offen in einer Reihe aus. Für die abgeworfenen Touristenkarten erhalten die Spieler kein Prestige.

Am ersten Tag müssen die Spieler insgesamt so viele Touristen in ihre Autoflotte einladen wie die doppelte Spieleranzahl.

Am zweiten Tag werden 5 Karten je Spieler ausgelegt und die Spieler müssen so viele Touristen in ihre Autoflotte einladen wie die dreifache Spieleranzahl.

Am dritten Tag werden 6 Karten je Spieler ausgelegt und die Spieler müssen so viele Touristen in ihre Autoflotte einladen wie die vierfache Spieleranzahl.

Die Spieler entscheiden gemeinsam, welcher Spieler welche von den ausgelegten Touristen in sein Auto einsteigen lässt.

Dabei können manche Spieler mehr Touristen in ihrem Auto haben als andere (mindestens 2 Touristen je Auto).

Zu Beginn jedes Tages erhält jeder Spieler 3 Prestige, die in einen gemeinsamen Pool gelegt werden.

SPIELABLAUF

Im kooperativen Spiel mit 2 Spielern wird das Phantom mit den entsprechenden Regeln benutzt.

Die Spieler können nicht untereinander für Aktionen erhaltene Marker oder Karten austauschen oder aufteilen.

Sie haben aber einen gemeinsamen Prestigepool. Wenn ein Spieler Prestige erhält, legt er es in den gemeinsamen Pool.

TAGESSENDE

Falls ein Spieler eine Punktstrafe erhält, weil er 5:00 nachmittags überschritten hat, wird die Onlinebewertung um 1 reduziert.

Jeder Spieler entfernt an jedem Tagesende eine Anzahl Besetztmarker je nach Schwierigkeit (dafür gilt die Tabelle wie im kompetitiven Grundspiel).

AUFWERTUNGEN

Nach dem eigenen Spielzug **KANN** jeder Spieler alle Aufwertungskarten nach rechts schieben und die ganz rechte Karte wieder unter den Stapel schieben. Dann füllt er den freien linken Platz wieder auf.

SPIELENDE

Wie bereits gesagt, haben die Spieler verloren, sobald der Punktemarker das Feld 0 erreicht.

Falls die Spieler den dritten Tag beenden und der Punktemarker auf Feld 1 oder höher ist, haben sie das Spiel gewonnen!

ALTERNATIVE SPIELREGELN

UMGEKEHRTE ROUTE

Anstatt die Veeples zu Beginn des Tages wieder auf die Startplätze zurückzusetzen, wird der Endparkplatz zum Startort für den nächsten Tag.

Das heißt, dass die Spieler am ersten Tag auf den normalen Startorten beginnen, am zweiten Tag aber auf dem Endparkplatz. Dann fahren die Veeples in umgekehrter Richtung zurück zu den Startorten. Am dritten Tag geht es wieder in die andere Richtung, von den üblichen Startorten aus beginnend.

Alternativ können die Spieler auch am ersten Tag auf dem Endparkplatz beginnen und von dort aus starten.



Häufig Gestellte Fragen

Kann man Favoritenmarker erhalten, auch wenn alle Weinflaschen bereits genommen wurden?

Ja, aber man kann dann nicht auf dem Platz der Vertragsaktion landen (außer man besitzt die Signatur Flasche dieses Weinguts).

Falls man 3 Käse- oder Weinprobekarten ziehen kann, können diese alle gespielt werden oder kann man Prestige von mehr als einer Karte erhalten?

Ja, wenn ein Spieler 3 Karten ziehen kann, kann er alle 3 spielen oder beliebig viele abwerfen, um für alle abgeworfenen Karten Prestige zu erhalten.

Das schwarze Veeple kann auf eine Parallelstraße fahren. Kann es dabei auf einem Weingut landen, das direkt vertikal oberhalb oder unterhalb seines aktuellen Weinguts ist?

Ja, aber es kann nicht dasselbe Weingut zwei Mal aufsuchen. Um zu prüfen, ob ein Weingut in vertikaler Linie auf einer Parallelstraße liegt, zieht man eine imaginäre Linie von der Einfahrt des einen Weinguts zur Einfahrt des anderen (nicht von den Aktionsplätzen aus).

Wenn mittels einer Aufwertung oder Fähigkeit ein Besetztmarker von einem Platz entfernt wird, muss dann bei erneuter Nutzung trotzdem wieder ein Besetztmarker darauf gelegt werden? Und falls ja, warum?

Ja. Das ist besonders im kooperativen Spiel wichtig.

Sind Modifikatoren kumulativ, wenn man einen +1 Modifikator für den Aussichtswürfel erhält und dann noch mal einen +2 Modifikator?

Ja. Man kann keine doppelten Karten haben, aber verschiedene Fähigkeiten mit gleichen Effekten addieren sich (das Limit für die Marker ist aber immer 4, außer man besitzt die Aufwertung, die das Limit auf 5 erhöht).

Addieren sich die Weinverkostungsmodifikatoren von Aufwertungskarten?

Ja. Wenn ein Spieler beide Weinverkostungs-Aufwertungskarten hat, beträgt seine gesamte Belohnung für eine Weinverkostung 14 Prestige.

Kann man eine Aktion ausführen, aber einem Touristen dafür keine Karte/Marker zuweisen?

Ja. Man kann die Aktion ausführen nur um Prestige zu erhalten. Außerdem kann es sein, dass man eine Aktion ausführt und feststellt, dass man keine Karte/Marker mehr zuweisen kann.

Kann man weniger als 0 Punkte haben?

Ja. Wir hoffen, dass dies nicht passiert, aber falls ein Spieler durch Strafen unter 0 Punkte fällt, gehen seine Punkte in den negativen Bereich. Das kann man sich merken, indem man den zweiten 100-Punkte-Marker nimmt und die Punkte des Spielers weiterhin markiert ohne dabei zu vergessen, dass dies negative Punkte sind.

Wie funktioniert die Weinverkostungsaktion unterwegs mit dem Auto, das dies kann?

Der Spieler stoppt tatsächlich auf einer Straße zwischen zwei Weingütern, nimmt den Marker und zahlt die Zeitkosten. Dies ist die einzige Möglichkeit, auf einer Straße (an einem Gasthaus) zu stoppen.



Spielstrategien Und -Taktiken

Aktionsscheiben benutzen

Anstatt Prestige auszugeben kann man, wenn man keine Aufwertungen besitzt, die Aktionsscheiben verlangen, die Aktionsscheiben besser als Prestige ausgeben, da man die Scheiben am Tagesende zurückerhält.

Klein anfangen

Es kann ratsam sein, am ersten Tage weniger Touristen zu nehmen, um sie möglichst vollständig zufriedenzustellen und so möglichst viel Prestige zu erhalten, das man dann an den anderen Tagen für benötigte Aufwertungen ausgeben kann. Am ersten Tag nur 2 Touristen zu nehmen und am zweiten nur 3 oder sogar auch nur 2 kann sehr hilfreich sein. Man sollte nur dann 4 Touristen nehmen, wenn man ziemlich sicher ist, dass man auch die maximale Punteausbeute erreichen kann.

Besetztstrategie

Die Besetztmarker verringern die Möglichkeiten an späteren Tagen und man sollte versuchen, dies abzuschwächen. Aufwertungskarten und Signatur Flaschen ermöglichen, besetzte Aktionen zu umgehen.

Wartungsinspektion auf Vertragsplatz

Wenn man auf einem Vertragsplatz landet und die Signatur Flasche dieses Weinguts schon besitzt, ist die Wartungsinspektion eine gute Möglichkeit. Wenn man auf einem Vertragsplatz eine 30-Minuten-Aktion ausführt, ist die Wartungsinspektion praktisch kostenlos.



Legende der Symbole

AUTOKARTEN



Tagesende um 6:00 nachmittags
(Eine Aktion kann um 5:00
begonnen werden, aber nicht später)



Eine Weinverkostungsaktion
kann unterwegs
vorgenommen werden
(zwischen zwei Weingütern).



Kann auf eine
Parallelstraße wechseln.



Touristenkapazität 3.
+1 Prestige, wenn beim Draftern
Touristen abgeworfen werden
(je 4 statt 3).



+1 Aktionsscheibe
(max. 5 mit Aufwertung).



Keine Strafen für die 2 ersten nicht
zufriedengestellten Touristen.

AUFWERTUNGSKARTEN



1 Besetztmarker
entfernen und auf
diese Karte legen
(max. 3).
Am Tagesende von
der Karte zurück
zum Vorrat.



1 Aktionsscheibe
ausgeben, um
in 1 Spielzug
2 Aktionen
desselben Weinguts
auszuführen (die
Zeitkosten addieren
sich). Die zweite
Aktion kann
besetzt sein.



+1 Käseprobekarte
ziehen.



Einem Touristen eine
2. Käseprobekarte
zuweisen, ohne dafür
Prestige zu zahlen.



+1 Weinprobekarte
ziehen.



Einem Touristen eine
2. Weinprobekarte
zuweisen, ohne dafür
Prestige zu zahlen.



Einkaufskarten
kosten 2
Prestige weniger
(Mindestkosten 1).



Eine Wein-
verkostungsaktion
bringt immer
mindestens 9 Punkte.



+1 Aussichtsmarker
beim Wurf des
Aussichtswürfels
(aber maximal 4).
(Nur bei der
Aussichtsaktion).



+5 Prestige bei einer Weinverkostungsaktion.



+2 Aussichtsmarker beim Wurf des Aussichtswürfels (aber maximal 4). (Nur bei der Aussichtsaktion).



Tagesende um 6:00. (Eine Aktion kann um 5:00 begonnen werden, aber nicht später)



Eine Aktionsscheibe auf die Karte legen, um 2 Punkte zu erhalten.



+1 Aktionsscheibe erhalten.



1 Aktionsscheibe benutzen, um 1 Besetztmarker auf einen Käseprobe-/Aussichtswunsch zu legen. Das gilt als eine Zufriedenstellung.



2 Prestige ausgeben, um 1 beliebigen Besetztmarker vom Spielbrett zu entfernen.



Doppeltes Prestige für 1 abgeworfene Käseprobekarte.



Doppeltes Prestige für 1 abgeworfene Weinprobekarte.



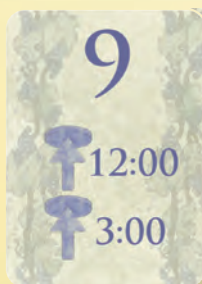
1 Aktionsscheibe benutzen, um die Zeitkosten einer Aktion um 30 Minuten zu verkürzen. Die Zeitkosten können nicht auf 0 Minuten reduziert werden.



Das Limit für Aussichtsmarker ist auf 5 erhöht. (Nur bei der Aussichtsaktion).



Die Weinverkostungsaktion kostet nur 60 Minuten.



Um 12:00 oder 3:00 eine benutzte Aktionsscheibe zurücknehmen. (Beim Landen auf oder Überschreiten dieser Zeit.)



1 Aktionsscheibe benutzen, um den Aussichtswürfel zu werfen und Prestige = Würfelergbnis +1 erhalten.



Credits

Autor: Chris Dias

Illustrationen: Nick Greenwood

3D Gestaltung & Meeples: Jason Boles

Regelheft Layout: Leah Coghlan & Jason Boles

Touristenillustrationen: Aditya Permana

Geldbeschaffung und Kampagnenentwickler: Norm Coyne

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Testspieler: Chris Dias, Nicole Wickum, Bo Dannefaer, Jen Gambrel Dannefaer, William R Miller, Alisea Zenk, Dave Townsend, Brittney Joy Townsend, Melissa Lagary, Wayne Gibbons, Norm Coyne

Besonderer Dank an: Brent Marshall, Tammy und Cam Thun, Oleg Aristarkhov, Norm und Candace Coyne, Ming Chen, Lawrence Lair, Jeremy Howard, Damon Stone, Fertessa Allyse, Vincent Joyall, Christy Cronie Scobie, Mark Meer, Eddie Pence, Ralph Garman, Noble Knight Games, Meeples & Milkshakes, Hugh McClelland, Tina Baird und die Naramata Bench Wineries Association.

Kickstarter Backers: Alan Ip, Mike Arthur, Derek Lee, Darryl Ewart, Christopher M Ellison, Noble Knight Games, Robert Black, Samuel Fisher, Gethin Jenkins, Jennifer Francis, Meeples & Milkshakes Jennifer England, Jim Kleissler, Danny Seedhouse, Robert J Guadagno, Briana Pilgrim, Nicolas St-Michel, Sean Jakubowsky, Lee Chitty, Craig Karas, George Padelopoulos, John Flood, Mike Segreto, Erin Stanford, Jason Boles, Christopher Askwith, Phil Alberg, Sven Siemen, Antonio M Bavaro, Peter Andrachuk, Heikki Lehtonen, John Weber, Four Shadows Vineyard & Winery, John Picur, Alan Friesen Anna Dobosz, Diana Brown, Steve Matthews, David Finn, Andrew Drummond, Andrew Drummond, William Miller, Graham Moore, Simon Litherland, Julie Ahern, Raya Mikkelson, Kevin D Bertram, David Ells, Anna Prasad, James Bahng, Jerry Tkachyk, Nick Cook, Chris Amyot, Michael Wende, Michael Weilandt, Daniel Araki, Melanie ter Borg, Stasia C Doster, Samuel Kershaw, Bryan Weaver, Carl Todd Suesz, Trevor Remple, Marta Pirla Rider, Jamie Holloway, Dorothy, Kat Benham-Kopala, Aaron Kroontje, Roly Russell MLA, Erica C Montessor, Justin McNaughton, Darren Aucoin, Daw Upson, Carla Giannoudis, Pat Thomas, Sheilagh Lepine, Judy Kingston, Robin Ditto, Julie Colburn, Douglas Boettcher, Harry Jacobs, Willie Callison, Alexander Dominish, Makoto Tsukishima, Matt Stroh, Peter Maides, SeungMin Cho, Slawa Hirschhaeuser, Randal Lloyd, Terry Dano, Antonia Knoth, Ray Huling, Asier Leal Urra, Jared Kalancha, Andrew Ho, Stanton Peay, Sue Judge, Daniel Hoerger, Warren Creighton, Jeff Field, Roger Orth, Christopher Stebbing, Ted Koob, Holger Presch, Rob Hinkle, Deman-Vandierendonck, John Bacchetto, Angela Essak, Kazuhiro Honda

Spezieller Dank an die unterstützenden Weingüter und Geschäfte der Region Naramata:

Three Sisters, Four Shadows, Upper Bench, Roche, Red Rooster, Ruby Blues, D'Angelo, Lock & Wort, Poplar Grove Cheese, Maple Leaf Distilling, Hillside, Singletree, Wesbert, Laughing Stock, Black Widow, Bench 1775, Moraine, Lake Breeze, Lang, Legend Distilling, Serendipity, Therapy, Deep Roots, Elephant Island, Van Weston, Daydreamer, Nichol und Meeples & Milkshakes.

Alle DEM Charaktere, deren Namen und unverwechselbare Ähnlichkeiten sind durch DEM geschützte Markenzeichen. Alles Material unterliegt den Urhebergesetzen von Kanada und den Vereinigten Staaten von Amerika. Wiedergabe oder unerlaubte Benutzung des Materials oder dessen Illustrationen sind ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von DEW verboten. Alle Touristenbilder von tatsächlichen Personen sind mit deren Erlaubnis abgedruckt. ©2021 DEM Alle Rechte vorbehalten.

Kurzübersicht

EIN SPIELZUG

1: Einen freien Platz wählen.

- Auf dem Platz darf kein Besetztmarker liegen.
- Auf dem Platz darf kein anderes Veeple sein.
- Auf dem gesamten Weingut darf kein anderes Veeple sein.
- Der Platz muss zu einem anderen Weingut weiter vorne auf der Straße gehören.

2: Den Platz besetzen (zuerst einen Besetztmarker legen, dann das Veeple darauf setzen).

- Falls der Platz ein Aktionsfeld Käseprobe, Weinverkostung, Einkauf, Weinprobe oder Aussicht ist, den entsprechenden Besetztmarker auf diesen Platz legen.
- Anschließend das Veeple auf den Marker setzen.

3: Die Aktion ausführen (oder eine Wartungsinspektion vornehmen).

4. Zeit verbrauchen (Meeple auf der Zeitleiste bewegen)

- Käseprobe - 30 Minuten
- Wartungsinspektion - 30 Minuten
- Aussicht - 30 Minuten
- Einkauf - 30 Minuten
- Vertrag - 1 Stunde
- Weinprobe - 1 Stunde
- Weinverkostung - 2 Stunden

5. Der nächste Spieler ist an der Reihe (nach Position auf der Zeitleiste).

WARTUNGSINSPEKTION

Zeitkosten: 30 Minuten

- Aussichtswürfel werfen und Prestige = Würfelergebnis +1 erhalten.



KÄSEPROBE

Zeitkosten: 30 Minuten

- 2 Karten ziehen und 1 zuweisen.
- Prestige für abgeworfene Karten erhalten.



EINKAUF

Zeitkosten: 30 Minuten

- 2 Karten ziehen und beliebig viele behalten.
- Die Prestigekosten zahlen.
- Karten dafür geeigneten Touristen zuweisen.



AUSSICHT

Zeitkosten: 30 Minuten

- Aussichtswürfel werfen und Aussichtsmarker/Prestige = Würfelergebnis erhalten.
- Aussichtsmarker werden auf Aussichtswünsche beliebiger Touristen legen.



VERTRAG

ZEITKOSTEN: 1 Stunde oder Spezial

Der Spieler besitzt keine Signatur Flasche dieses Weinguts ...

- 1 Signatur Flasche nehmen und 3 Punkte ODER 3 Prestige erhalten.



Der Spieler besitzt bereits eine Signatur Flasche dieses Weinguts ...

- Beliebige andere Aktionen dieses Weinguts ausführen, auch falls ein Besetztmarker darauf liegt. Dazu gehört auch die Aktion Wartungsinspektion (maximal 1 Mal je Spielzug). Zeitkosten um 1 Stunde reduzieren.

Bei Landung auf einem Platz eines Signatur Weinguts einen Favoritenmarker erhalten, der einem Touristen mit diesem Wunsch zugewiesen werden kann.



WEINPROBE

ZEITKOSTEN: 1 Stunde

- 2 Karten ziehen und 1 zuweisen.
- Prestige für abgeworfene Karten erhalten.



WEINVERKOSTUNG

ZEITKOSTEN: 2 Stunden

- 1 Weinverkostungsmarker für jeden eigenen Touristen mit diesem Wunsch nehmen und auf die Karte legen.
- Prestige je nach zeitlichem Beginn der Weinverkostung erhalten.



TAGESENDEAKTION

ZEITKOSTEN: Keine

- Veeple auf den Endparkplatz bewegen und optional 1 Aufwertung kaufen.

Prestige Ausgeben

KOSTEN	NUTZEN
2	+1 Käseprobekarte zuweisen
2	+1 Weinprobekarte zuweisen
1	+1 Einkaufskarte ziehen (1/Aktion).
1-3	+ Aussichtsmarker, 1/Prestige (max. 4)
5+	1 Aufwertungskarte kaufen. (1/Spielzug)

AKTIONSSCHEIBEN BENUTZEN

- 1:1 ausgeben statt Prestige
- Auf eine Aufwertungskarte legen, um sie zu aktivieren.

GESCHÄFTSSCHLUSS UND ZEITSTRAFEN

Für ein Veeple, das nach 5:00 nachmittags auf dem Endparkplatz ankommt, erhält der Spieler eine Strafe von -2 Punkten je 30 Minuten Zeitüberschreitung.

TAGESENDEABLAUF (WÄHREND DES SPIELS)

1 Alle Touristen absetzen, werten, Strafen/Boni beachten (1Punkt/Prestige je vollständige Zeile eines völlig zufriedengestellten Touristen).

Nicht erfüllte Zeile	Strafpunkte	Gesamtstrafe
Erste	2	2
Zweite	2	4
Dritte	3	7
Vierte	4	11
Fünfte	5	16
Sechste	6	22
Siebte	7	29

2 SCHEIBEN/AUFWERTUNGEN ZURÜCKSETZEN

ALLGEMEIN

1. Tagesanzeiger vorsetzen
2. Aufwertungen vergünstigen
3. Spielerreihenfolge bestimmen (wenigste Punkte zuerst, usw.)
4. Touristen draften (spielen oder 3 Prestige erhalten)
5. Startplätze wählen
6. Besetztmarker entfernen

Einfach	Anzahl zu entfernender Besetztmarker	
Tag	1-3-Personen-Spiel	4-Personen-Spiel
Tag 1	0	0
Tag 2	1	2
Tag 3	2	3
Tag 4	3	4

Normal	Anzahl zu entfernender Besetztmarker	
Tag	1-3-Personen-Spiel	4-Personen-Spiel
Tag 1	0	0
Tag 2	0	1
Tag 3	1	2
Tag 4	3	4

Fortgeschritten	Anzahl zu entfernender Besetztmarker	
Tag	1-3-Personen-Spiel	4-Personen-Spiel
Tag 1	0	0
Tag 2	0	0
Tag 3	0	1
Tag 4	1	2