



NARAMATA

UN JUEGO DE VINO Y TURISMO
POR CHRIS DIAS





NARAMATA



Objetivo Del Juego

En Naramata, los jugadores toman el papel de operadores de vehículos turísticos que transportan a los visitantes a través de la región vinícola de Okanagan, concretamente en la densamente poblada región de Naramata, donde casi 40 bodegas, queserías y destilerías se encuentran en un radio de diez minutos en coche.

Los jugadores intentarán satisfacer a tantos turistas como puedan durante un día de trabajo, mientras ganan prestigio (que equivale a monedas), que pueden gastar para mejorar su operación o influir en los negocios a lo largo de su ruta turística. Se conceden puntos por cada turista contento al final de cada día.

Los turistas van a disfrutar de catas, muestras de queso, fotos de las hermosas vistas, junto con maridajes y compras. El juego estándar concluye tras la culminación de tres días, y se determinan los puntos de victoria finales.



Tabla de Contenido

Componentesp. 4-5



Preparacion.....p. 6-8

Tablero De Juego..... p. 6

Configuración Del Mazo..... p. 6

Establecer Las Mejoras..... p. 6

Fichas p. 6

Botellas De Marca.....p. 6-7

Ficha Del Día..... p. 7

Colocacion De Los Jugadores..... p. 7

Selección De Los Turistas Iniciales p. 8

Ubicación De Inicio p. 8

El Tablero De Personajes..... p. 9

Orden De Juego p. 9

Turno Del Jugador.....p. 10-11

(Opcional) Reglas Para Dos Jugadores p. 11

Ubicaciones p. 12

Parada En El Boxes p. 12

Quesop. 12-13



Adquirir..... p. 13



Vista p. 14



Contrato p. 15



Cata p. 16



Pareo..... p. 17



Acciones Sin Coste..... p. 18

Tarjetas De Actualización..... p. 19

Fin De Día p. 20-21

Satisfacer A Los Turistas p. 22-23

Reglas Para Un Solo p. 24

La Flota (Normas De Cooperación)..... p. 25

Preguntas Frecuentes p. 26

Estrategias Y Tácticas p. 26

Símbolop. 27-28

Créditos p. 29

Referencia..... p. 30 (Reverso Del Libro)



Componentes



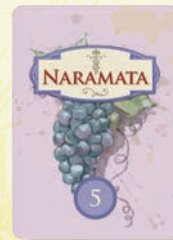
1 Tablero



1 Dado de vistas



1 Token para ver el día de juego



40 Cartas de mejoras



4 bandejas de jugadores



2 bandeja de fichas

- Sets de jugadores, cada uno incluye:
- 1 Un vehículo de madera "veeple"
- 1 Ficha de cada color para medir los puntos de victoria
- 6 Fichas de cada color para acciones. (7 de color rojo)
- 1 Meeple de cada color para llevar la cuenta del tiempo
- 1 Tabla de vehículo por jugador





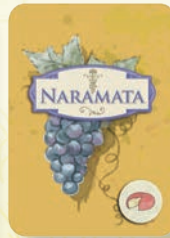
50 Cartas de turista



24 Cartas de catas



24 Cartas de quesos



13 Cartas de compras



14 Botellas de marca,
dos por cada bodega



35 fichas de prestigio a doble cara
(cantidades de 1 & 2)



30 fichas de vistas
a doble cara (
cantidades de 1
and 2)



25 fichas de vistas a
doble cara (1 vista y
vista bloqueada)



30 fichas de
favor a doble cara
(Cantidades de 1 & 2)



56 fichas de bloqueo a doble cara (30 catas/
compras, 26 Quesos/Vistas)



Preparación

La configuración por defecto de Naramata implica 2 - 4 jugadores. (La configuración descrita aquí presupone tres jugadores)

1 TABLERO DE JUEGO

Coloca el tablero de juego en una superficie plana.

2 CONFIGURACIÓN DEL MAZO

Baraja los siguientes mazos de cartas por separado: queso, compra, degustación y turista. Coloca cada uno de ellos en los lugares asignados en el tablero o a lo largo del mismo.

3 ESTABLECER LAS MEJORAS

Hay mejoras pensadas sólo para partidas de 3 y 4 jugadores y mejoras pensadas sólo para partidas de 4 jugadores. Revisa las mejoras y elimina las que sean necesarias según el número de jugadores. A lo largo de la parte inferior del tablero (como se indica), baraja y coloca las mejoras restantes para formar un mazo. A continuación, coloca en juego cuatro cartas de mejora boca arriba a la derecha (bajo las posiciones indicadas).



Sólo para juegos de 3 y 4 jugadores



Sólo juegos de 4 jugadores.

4. FICHAS

Coloca todas las fichas a un lado (en la bandeja de fichas) como reserva.

DEFINICIÓN DE FICHAS

Hay TRES tipos de fichas:

- Fichas de prestigio, que actúan como monedas y son de doble cara, con el valor 1 en una cara y el valor 2 en la otra.
- Fichas de bloqueo (las que llevan un símbolo de prohibición). Hay tres tipos de fichas con cinco símbolos diferentes.
- Fichas de satisfacción, que se colocan a los turistas para satisfacer los requisitos de puntos. Las fichas de Favor y Vista son de doble cara, con el valor 1 en una cara y el valor 2 en la otra. La ficha de Emparejamiento es de doble cara, con el símbolo de bloqueo en una cara y el de satisfacción en la otra.
- Todas las fichas (de satisfacción, de bloqueo y de prestigio), cuando se descartan o se gastan, se devuelven al suministro. Las fichas no están restringidas y, si se agotan, se emplea algún objeto para añadir más.



4.



5. BOTELLAS DE MARCA

Coloca un número de botellas de marca junto a sus respectivas bodegas con el mismo color en función del número de jugadores.

N. jugadores	Botellas de marca
1-2	1 botella por cada bodega. (Total 7)
3	1 botella/bodega + 3 botellas aleatorias adicionales. (Total 10)
4	2 botellas/bodegas (todas las botellas)

5.



6.

6. FICHA DEL DÍA

Coloca la ficha de seguimiento del día (el corcho) en el DÍA 1. Una partida rápida termina al final del DÍA 2, y una partida larga termina al final del DÍA 4. Terminar en el DÍA 3 es normal en una partida estándar. Esto debería decidirse al comienzo de la partida, pero puede ajustarse más tarde si se desea. Una partida de cuatro días debería reservarse para jugadores avanzados.

DÍAS ELEGIDOS

El número de días puede afectar drásticamente a la estrategia inicial, ya que se requiere una preparación desde el principio para gestionar tres o cuatro días eficazmente.

2.



7. COLOCACION DE LOS JUGADORES

La persona que haya visitado más recientemente una bodega va primero (o el jugador más joven si hay empate). Empezando por el primer jugador y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador hace lo siguiente:

- Selecciona un tablero de vehículo de jugador y obtiene su veepile de vehículo correspondiente, su meepile de seguimiento del tiempo y sus fichas (6 o 7).
- Elige una bandeja de jugador y coloca el tablero del vehículo sobre ella.
- Cuatro de las fichas de color son fichas de acción (el jugador rojo tiene cinco); las otras dos son marcadores de puntos. Coloca tres fichas de acción en el tablero de vehículos (cuatro para el jugador rojo). Una ficha extra puede obtenerse mediante una carta de mejora específica durante el juego.

- Coloca un marcador de puntos (igual que una ficha de acción) en el espacio de 5 puntos (se coloca una segunda ficha encima de la primera si pasa de los 100 puntos).
- Coloca el meepile de tiempo a las 11:00am lo más cerca posible de la hora indicada. Si ya hay algún meepile en esa franja, se colorará encima de cualquier meepile que ya esté allí. Esto determinará el orden de los jugadores al comienzo de la partida (de abajo a arriba).

8. SELECCIÓN DE LOS TURISTAS INICIALES

La selección de los turistas se basa en el número de jugadores.



3 – 4 jugadores.

- Cada jugador roba 5 cartas de la parte superior del mazo de turistas y las mira.
- Cada jugador elige 1 carta y coloca el resto boca abajo frente al jugador a de su izquierda. Durante el día 1 (inicio de la partida) y el día 3, los jugadores pasan las cartas al jugador de su izquierda. Durante el día 2 y el día 4 (si se juega un cuarto día), los jugadores pasan las cartas al jugador de su derecha.
- A continuación, cada jugador juega la carta de turista seleccionada o la descarta. Si se descarta, el jugador coloca la carta en el mazo de descartes de turistas (junto al mazo de turistas) y gana 3 de prestigio. Si la juega, el jugador coloca el turista boca arriba sobre su tablero. Un jugador nunca puede tener más de cuatro turistas (algunos vehículos pueden anular esta regla).
- Este proceso continúa hasta que cada jugador haya seleccionado cuatro cartas (la quinta carta se descarta - los jugadores no reciben prestigio por descartar la quinta carta de turista).
- Cada jugador debe tener al menos dos turistas en su vehículo al comienzo de cada día.

Por ejemplo

Si el vehículo de un jugador tiene dos turistas al comienzo de un día, ese mismo jugador debería haber ganado también 6 fichas de prestigio; tres turistas incluirían también 3 ficha de prestigio, y cuatro turistas no ofrecen ninguna recompensa de prestigio.



2 jugadores.

El proceso anterior se sigue casi con exactitud, con algunas alteraciones.

- Antes de seleccionar una carta, cada jugador roba 1 carta adicional del mazo de turistas (empezando con una mano de 6).
- Cada jugador selecciona 2 cartas en lugar de 1.
- 1 carta se jugará o se descartará para obtener prestigio, y 1 carta se descartará sin recompensa.
- Esto se repite cada vez que un jugador recibe cartas.

9. BARAJA LOS TURISTAS

Coloca las cartas de turista que no se vayan a utilizar en el mazo de descartes de turista junto al mazo de robo. Cuando el mazo de robo esté vacío, baraja el mazo de cartas descartadas para formar un nuevo mazo.

REGLAS IMPERATIVAS

Algunas reglas parecen contradecir otras. Las reglas específicas tienen prioridad sobre las generales. Por ejemplo, todos los tableros de vehículos cuentan con una habilidad única especial que anula las reglas estándar.

10. UBICACIÓN DE INICIO

Siguiendo el orden de los jugadores (de abajo a arriba en el reloj), cada uno de ellos elige una ubicación de salida. El lugar de salida se divide entre dos regiones, cada una de las cuales puede albergar dos vehículos.

Las posibles ubicaciones de salida se indican con flechas.

En una partida de 2 jugadores, las regiones sólo pueden albergar 1 vehículo cada una.





El Tablero De Personajes



Cada jugador posee un tablero de personaje/vehículo que indica el guía turístico y su vehículo.

Cada tablero de vehículo indica lo siguiente...

- Vehículo turístico (el veeples tiene el color del vehículo). La forma también coincide.
- Habilidad pasiva (siempre en efecto).

Los turistas, cuando se adquieren, se colocan a lo largo de la parte superior del tablero. Cuando se retira un turista de una casilla (se entrega), ésta queda disponible para que se vuelva a colocar otro turista (al principio del día siguiente).



Orden De Juego

El jugador que esté más temprano en contador de tiempo (el más a la izquierda) es el siguiente en jugar su turno. Si está en el mismo momento (la misma columna) que al principio de la partida, entonces es el jugador que está más abajo en el contador de tiempo (el más cercano a la hora indicada).

Cuando un jugador termina su turno, el jugador ubicado en la hora más temprana (el más a la izquierda y más abajo) es el siguiente. Sin embargo, el siguiente jugador en la franja horaria más temprana puede ser el jugador que acaba de tener su turno, en cuyo caso, ese jugador tiene otro turno adicional.

Como veremos en seguida, cada lugar/acción conlleva un coste de tiempo que debe ser gastado avanzando el meeple de tiempo del jugador a lo largo del contador de tiempo (moviendo el meeple de izquierda a derecha).

Este proceso continúa hasta que cada jugador llega a las 5:00 pm (ver FIN DE DÍA).

Después de que un jugador complete una acción en un espacio, ese jugador gasta el coste de tiempo asociado a esa acción moviendo el meeple de personaje correspondiente a la izquierda por ese mismo coste. Coloca el meeple en la nueva franja de tiempo lo más abajo posible en la tabla, por encima de los meples de tiempo que ya estén allí.

Por ejemplo

Al comienzo del día, el jugador rojo va primero, seleccionando un espacio de Queso. Completa la acción y avanza su tiempo 30 minutos. Después del jugador rojo va el jugador negro, por lo que selecciona la acción en una casilla de Cata, que cuesta 60 minutos. El jugador azul es el siguiente y selecciona un espacio de Vista, que cuesta 30 minutos, colocando su meeple por encima del rojo. El rojo tendría el siguiente turno, seguido del azul y luego del negro (ya que el tiempo mínimo de acción es de 30 minutos).





Turno Del Jugador

El turno de un jugador tiene cinco fases que deben realizarse en orden. Esto no incluye el gasto de discos de prestigio o de acción, que se consideran acciones gratuitas y pueden completarse en cualquier momento durante el turno del jugador.

La compra de una mejora es otra acción gratuita que puede realizarse antes o después de una acción, aunque sólo una vez por turno.

- 1: Seleccionar una casilla vacía.
- 2: Ocupar la casilla (colocando una ficha de bloqueo y luego el vehículo).
- 3: Activar la acción (o hacer una parada en boxes).
- 4: Avanzar el tiempo (moviendo la ficha de tiempo).
- 5: Pasar al siguiente jugador (según el tiempo).

PRIMER PASO - SELECCIONAR UNA CASILLA VACÍA

Un jugador selecciona cualquier espacio delante de su veeple en el camino en el que se encuentre en el inicio de este paso.

Un espacio se define como cualquier acción adjunta a una bodega (no la bodega en sí). La mayoría de las bodegas ofrecerán dos espacios; otras ofrecerán más. La ubicación de una bodega incluye todos los espacios adjuntos a ella.

Un vehículo no puede retroceder y debe seguir siempre la ruta que tiene por delante; no puede cambiar a una carretera paralela. Cuando un jugador se sitúa sobre una carretera, no puede cambiarla.

Al seleccionar un espacio, el jugador debe seguir las siguientes reglas:

- El espacio no debe estar ocupado por una ficha cerrada.
- El espacio no debe estar ocupado por otro vehículo.
- La bodega (es decir, cualquier espacio en una ubicación) no debe estar ocupada por el vehículo de otro jugador.
- Debe estar en una nueva bodega por delante de la anterior, no puede ser otro espacio en la misma bodega.

CUARTA OPCIÓN DE MARCA

Normalmente, en las partidas de tres o menos jugadores, las bodegas de autor ofrecen tres posibles lugares de acción. Sin embargo, en las partidas de cuatro jugadores, hay una cuarta opción disponible, indicada por el icono de cuatro jugadores. Esta opción no está disponible en partidas de tres o menos jugadores.



PASO 2: OCUPAR EL ESPACIO

Si el espacio seleccionado está disponible, el jugador sigue estos pasos.

- Si la ubicación es una acción de queso, emparejamiento, compra, degustación o vista, coloca la ficha bloqueada correspondiente en ese espacio (no coloques una ficha bloqueada en espacios de contrato).
- Coloca el meeple del vehículo encima de ese espacio.



Por ejemplo

El jugador rojo llega a una bodega y selecciona el espacio de Cata. Coloca una ficha ocupada en su espacio y su meeple de vehículo en el espacio. A continuación, lleva a cabo esa acción y paga el coste de tiempo. En el siguiente turno del jugador azul, no puede seleccionar ningún espacio abierto en la bodega del jugador blanco, ya que esa bodega está ocupada, por lo que selecciona otra bodega antes de esa y coloca una ficha bloqueada y su meeple de vehículo en Cata.



PASO 3 - ACTIVAR LA ACCIÓN

El jugador activa la acción asociada al espacio en el que se ha colocado su vehículo (Ver ACCIONES) o tiene un PIT STOP.

Esta acción puede implicar el robo y la colocación de activos (cartas o fichas) sobre los turistas para satisfacerlos y potencialmente obtener puntos cuando se entreguen. Cuando se adquieren activos, deben colocarse sobre un turista; no pueden apartarse y colocarse más tarde. Una vez colocados, los activos no se pueden mover a otro turista y permanecen allí hasta que se entregue ese turista al final del día.

TURNO VS. ACCIÓN: Una acción se define por la tarea específica que se lleva a cabo en un lugar de la bodega. Un turno se define como todo lo que un jugador hace cuando es el siguiente en la pista de tiempo.

PASO 4 - ADELANTAR EL TIEMPO

Cada acción cuesta tiempo. El jugador avanza su meeple de tiempo por el coste asociado a la acción.

- Queso-30 minutos
- Parada en boxes-30 minutos
- Vista-30 minutos
- Compra-30 minutos
- Contrato-1 hora
- Cata-1 hora
- Maridaje-2 horas

Si este tiempo lleva a un jugador más allá de las 17:00 horas, el jugador sufre una penalización de tiempo (Ver PENALIZACIONES DE TIEMPO).

PASO 5 - SIGUIENTE JUGADOR

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.

(OPCIONAL) REGLAS PARA DOS JUGADORES (El Fantasma)

Jugar a Naramata con dos jugadores limita la cantidad de interactividad entre los jugadores. Esto se puede mitigar implementando las siguientes reglas.

- Como parte de la configuración, selecciona un meeple de tiempo y un vehículo para un tablero de jugador que no esté siendo empleado. Este es el Fantasma.
- Coloca el meeple de tiempo a las 11:00 al

principio del día. Uno en la parte superior del Rastreador de Tiempo (lo que significa que va el último al principio de un día, independientemente del orden de los jugadores).

- Coloca el vehículo fantasma en la ubicación inicial de la rama con menos espacios disponibles. Si hay un empate, el último jugador decide.
- El último jugador tira el dado VISTA.
- El jugador cuenta el número de bodegas por delante del vehículo más adelantado en el tablero igual al número de símbolos de la tirada resultante.
- Coloca la ficha de bloqueo correspondiente en la casilla de acción disponible más cercana a esa bodega y coloca el vehículo fantasma en ella. Si la bodega en cuestión ya tiene todas las casillas bloqueadas, avanza hasta la siguiente (y continúa haciéndolo, colocando una ficha en la acción disponible más cerca del centro en la siguiente bodega disponible. Como las plazas de contrato no reciben fichas de bloqueo, si se selecciona esta plaza, avanza el meeple una hora, coloca el vehículo, pero no se coloca una ficha de bloqueo.
- Si delante se llega a una bifurcación, se avanza por el camino que tenga menos casillas bloqueadas. Si ambos caminos poseen el mismo número de fichas bloqueadas, el último jugador en el medidor de tiempo decide qué camino se selecciona.
- Avanza el meeple del tiempo tanto como el coste apropiado dictado por la acción.
- A medida que avanza el día, el vehículo fantasma se activa cuando es el siguiente en el contador de tiempo.
- Si la tirada avanza más allá de la posición final, el fantasma ha terminado el día (como no se registran puntos para el fantasma, no sufre penalizaciones de tiempo).
- Si el fantasma no puede utilizar ninguna otra acción, termina el día y, en su turno, se traslada al principio del siguiente día, detrás de los jugadores que ya estén allí.
- El fantasma activará la acción aunque no sea lógica (como hacer un emparejamiento dos veces)

Por ejemplo

Después de que el jugador rojo termine su turno, el fantasma (azul) está más atrás en el contador de tiempo. El jugador negro tira el dado de vista y obtiene un resultado de un 2. Cuenta dos bodegas por delante del vehículo fantasma y coloca una ficha de bloqueo en la casilla más cercana al centro de esa bodega, seguida del vehículo fantasma. La acción es una degustación, por lo que el jugador negro avanza el vehículo fantasma 1 hora.



Ubicaciones

Cada bodega ofrece al menos dos ubicaciones de una selección de seis opciones. Una séptima opción, la parada en boxes, no está indicada en el tablero (véase más adelante).

BARAJA

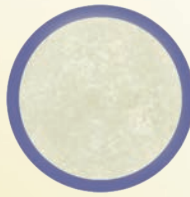
Varias localizaciones implican robar cartas (de los mazos de queso, cata y compra). Si no puedes robar una carta de ninguno de estos mazos, baraja su pila de descartes para formar un nuevo mazo de robo.



Parada En El Boxes

COSTE DE TIEMPO: 30 Minutos

Mientras que las seis opciones estándar de bodegas se indican en el tablero, hay una séptima opción que un jugador puede tomar en cualquier espacio disponible, la parada en boxes.



Cuando se desea hacer una parada en boxes, el jugador hace lo siguiente en este orden.

- Coloca la ficha de bloqueo apropiada (a menos que sea una acción de contrato) y coloca el meeple del vehículo encima según las reglas estándar.
- NO activar ese espacio.

- Tira el dado de VISTA.
- Gana prestigio igual al número de símbolos de la tirada resultante +1.
- Avanza el meeple de tiempo del jugador 30 minutos.

Esta función es una opción para los jugadores que tienen 30 minutos de sobra para gastar cerca del final del día o una necesidad de ganar prestigio para una acción posterior.

También puede utilizarse como parte de una acción de contrato si el jugador posee la botella de firma de esa bodega (ver más adelante).



Queso

COSTE DE TIEMPO: 30 Minutos

La degustación de queso es un elemento básico de la región vinícola de Okanagan. La mayoría de las bodegas venden queso, ya sea de elaboración propia o importado de una de las docenas de queserías de la región.



Una tarjeta de queso muestra el tipo de queso, así como una posible recompensa de prestigio.

Al caer en una casilla de queso, el jugador hace lo siguiente en este orden

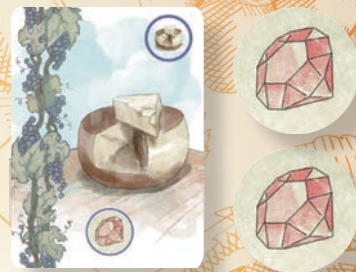
- Roba DOS cartas del mazo de queso.

- Selecciona UNA carta para guardarla y adjuntarla a uno de los turistas conectados al tablero de vehículos de ese jugador (sin coste alguno)



- Para fijar una carta a un turista, desliza la carta bajo el turista de forma que sólo se vea el símbolo superior derecho, indicando el tipo de queso de la carta.
- (Opcional) Gasta 2 prestigios para adjuntar cartas adicionales (hasta un máximo de cartas robadas).
- Todas las cartas robadas que no estén unidas a un turista se descartan a la pila de descartes de queso junto al mazo de robo de queso.

- Gana el premio de prestigio indicado en todas las cartas descartadas (indicado por el número de símbolos de prestigio en la carta). En el caso de las cartas de queso, será 1 o 2.
- Avanza el tiempo del jugador 30 minutos.
- Puedes jugar cualquier número de cartas robadas y descartar cualquier número para ganar prestigio.
- Cuando se juega una carta de queso, esa carta no puede coincidir con ninguna otra carta de queso conectada a ese mismo turista: un turista sólo puede tener una de cada carta de queso conectada (ver SATISFACER A LOS TURISTAS).



Por ejemplo

El jugador aterriza en un espacio de queso y roba dos cartas. Opta por quedarse con una y la coloca debajo de un turista. Entonces gana el coste de 2 prestigio de la segunda carta y la descarta.



Adquirir

COSTE DE TIEMPO: 30 Minutos

Muchos turistas querrán comprar un par de botellas o una caja entera de vino para llevársela.

Cada carta de compra tiene un coste de prestigio que debe gastarse para reclamar esa carta (indicado por el número de símbolos de prestigio invertidos), así como un número de puntos concedidos indicado por el número de botellas en la caja de la carta (repetido en la esquina superior derecha).

Al caer en un espacio de compra, el jugador hace lo siguiente en este orden:

- Roba DOS cartas de compra.
- (Opcional) Gastar 1 prestigio para robar 1 carta adicional. Puede tomar esta decisión después de ver las dos cartas robadas.
- Selecciona cualquier número de cartas robadas para conservarlas.



- Pagar los costes de prestigio requeridos de todas las cartas que el jugador desee colocar.
- Adjuntar las cartas a cualquier turista aplicable que tenga el jugador. A diferencia del queso y la degustación, se pueden adjuntar cartas de compra idénticas al mismo turista.
- Para adjuntar una carta a un turista, desliza la carta por debajo del turista de forma que sólo se vea el símbolo superior derecho, que indica el número de puntos otorgados en la carta.
- Nota: Un turista sólo puede poseer una tarjeta de compra por cada símbolo de compra indicado en su tarjeta.
- Avanza el tiempo del jugador 30 minutos.

Por ejemplo

El jugador rojo aterriza en un espacio de cata y roba dos cartas. Una es una carta estándar de coste 3, pero la otra es de coste 5. Compra esta última y la coloca sobre un turista. La carta seleccionada muestra 6 botellas, lo que significa que el turista obtendrá 6 puntos cuando se entregue. El jugador rojo también opta por gastar 3 y jugar la carta de 3 costes junto a otro turista, que otorgará 4 puntos indicados por las 4 botellas de esa carta.



Vista

COSTE DE TIEMPO: 30 Minutos

La región de Okanagan, en la Columbia Británica, es famosa por sus vistas de montañas y lagos con bodegas enclavadas en colinas y valles. Incluso las propias bodegas son impresionantes. Algunos turistas sólo vienen por las vistas.

Al aterrizar en un espacio de vista, el jugador hace lo siguiente en este orden:

- Tira el dado de vista.
- Gana un número de fichas de vista igual al número de símbolos de la tirada resultante.
- (Opcional) Gastar prestigio para ganar fichas de vista adicionales, 1 por ficha. El número máximo de fichas que un jugador puede ganar con esta acción es 4 (lo que significa que si saca un 3, el jugador gana 3 fichas y puede comprar hasta 1 más; si saca un 1, el jugador puede gastar hasta 3 prestigios más para ganar hasta 3 fichas adicionales).
- Coloca las fichas adquiridas en el requisito de vista de cualquier turista disponible. Las fichas de vista no se pueden guardar entre turnos.
- Si adquieres más fichas de vista que las requeridas por la tirada, ganas 1 prestigio por cada ficha que no puedas colocar.
- Avanza el meeple de tiempo del jugador 30 minutos.

Un jugador puede colocar cualquier número de fichas de vista disponibles adquiridas con la acción de vista en cualquier turista aplicable que tenga un requisito de vista, incluso colocando varias fichas en el mismo turista con la misma acción. Cada carta de turista indica el número total de fichas de vista que puede aceptar.

Nota: Una ficha de vista tiene un lado “1” y otro “2”, lo que permite dar la vuelta a las fichas cuando se activa esta acción en lugar de adquirir fichas adicionales.

Por ejemplo

El jugador azul aterriza en el espacio de vista y saca un 2. Entonces opta por gastar 2 prestigios para ganar 4 fichas de vista totales que puede gastar como quiera en cualquier turista con un requisito de vista.





Contrato

COSTE DE TIEMPO: 1 Hora o Especial

Esta acción consiste en firmar un contrato y/o impresionar a una bodega popular específica, conocida como Bodega de autor. Las bodegas de autor funcionan igual que las bodegas tradicionales, excepto que ofrecen un espacio adicional para reclamar un contrato.



Los jugadores no colocan fichas bloqueadas en los espacios de contrato.

Hay dos acciones posibles relacionadas con la acción de contrato. Un jugador sólo puede hacer una por visita:

El jugador no posee un meeples de botella de esa bodega...

- Reclamar UNA botella de autor de esa bodega y colocarla junto a su tablero de vehículo.
- Reclamar inmediatamente o bien 3 puntos o bien 3 prestigios.
- Avanza el meeples de tiempo del jugador 1 hora.
- Cada jugador sólo puede poseer una botella de cada Bodega de Autor.



El jugador posee el meeples de botella de esa bodega...

- Ese jugador puede realizar cualquier otra acción asociada a esa bodega (independientemente del número de jugadores) en un solo turno (incluso si está bloqueado). Esto incluye la parada en boxes (aunque sólo una por turno).
- Al activar las acciones, cada acción se trata de forma individual, lo que significa que un jugador puede adquirir una mejora entre las acciones activadas (aunque sólo una por turno). El jugador también puede ganar prestigio de una acción activada para gastarlo en otra acción ese mismo turno.
- El jugador debe declarar en qué orden se activan las acciones. Después de activar una acción, el tiempo avanza como de costumbre antes de pasar a la siguiente acción.

- No coloques fichas de bloqueo en las acciones activadas si utilizas el espacio de contrato.
- Después de activar todas las acciones deseadas y pagar el coste de tiempo, el jugador reduce su meeples de tiempo en 1 hora (hasta un coste de tiempo mínimo de 30 minutos).

Como las fichas bloqueadas nunca se colocan en los espacios de contrato, esta acción siempre está disponible (a menos que otro jugador esté en esa bodega).

Por ejemplo

El jugador blanco aterriza en la acción de contrato de una bodega de autor, habiendo ya reclamado la botella de autor en un día anterior. Activa las acciones de Cata y Compra como parte de su turno. El tiempo total empleado es de 90 minutos, pero tras finalizar ambas acciones, reduce el tiempo total empleado a 30 minutos.

BONO FAVORABLE

Un turista también puede desear sólo visitar una bodega de autor. Esto se indica cuando el turista posee requisitos de favor en su carta.

Si un jugador aterriza en CUALQUIER casilla de una bodega emblemática, no sólo en la casilla del contrato, cualquier turista con un requisito de favor recibirá una ficha de favor, lo que no requiere tiempo adicional (véase SATISFACER A LOS TURISTAS).



Nota: Una ficha de favor tiene un lado "1" y otro "2", lo que permite dar la vuelta a las fichas en lugar de adquirir fichas adicionales.



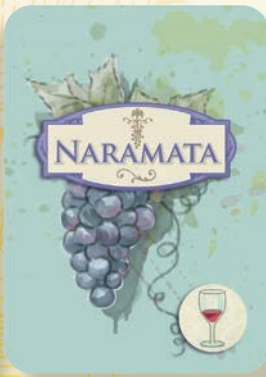


Cata

COSTE DE TIEMPO: 1 Hora

El mayor número de espacios en el tablero del mapa está reservado para las catas, en las que un turista se deleita con varias muestras de vino ofrecidas en una bodega.

Una tarjeta de cata indica el tipo de vino que es a través de su imagen, así como una posible recompensa de prestigio.



Al caer en un espacio de cata, el jugador hace lo siguiente en este orden.

- Roba DOS cartas del mazo de cata.
- Selecciona UNA carta para guardarla y adjuntarla a uno de los turistas conectados al tablero de vehículos de ese jugador.
- Para fijar una carta a un turista, desliza la carta bajo el turista de forma que sólo se vea el símbolo superior derecho, indicando el tipo de vino de la carta.

- (Opcional) Gastar 2 prestigios cada uno para adjuntar cartas adicionales (hasta un máximo de cartas robadas)
- Todas las cartas robadas que no estén unidas a un turista se descartan a la pila de descartes de queso junto al mazo de robo de queso.

- Gana el premio de prestigio que aparece en todas las cartas descartadas (indicado por el número de símbolos de prestigio en la carta). En el caso de las cartas de degustación, será 3 ó 4.
- Avanza el tiempo del jugador 1 hora (60 minutos).
- Puedes jugar cualquier número de cartas robadas y descartar cualquier número para ganar prestigio.
- Cuando se juega una carta de degustación, esa carta no puede coincidir con ninguna otra carta de degustación conectada a ese mismo turista: un turista sólo puede tener una de cada carta de degustación conectada (véase SATISFACER A LOS TURISTAS).

Por ejemplo

El jugador rojo cae en un espacio de degustación y roba dos cartas. Opta por quedarse con la "rosa" y la coloca debajo de un turista. También opta por gastar 2 prestigios y colocar la segunda carta, un espumoso, bajo el mismo turista. Como no tiene una tercera carta para descartar, el jugador rojo no gana ninguna recompensa de prestigio.



Pareo

COSTE DE TIEMPO: 2 Horas

El maridaje consiste en que los turistas de un vehículo de un jugador se sienten a comer y a tomar un vino. Este evento es el que más tiempo lleva, y la mayoría de los turistas lo requieren para ser satisfechos.

Al aterrizar en un espacio de maridaje, el jugador hace lo siguiente en este orden

- Reclama una ficha de maridaje por cada turista que requiera un maridaje y la coloca en su carta. Esto significa que una acción de emparejamiento puede satisfacer a todos los turistas en el vehículo de un jugador.
- Gana una cantidad de prestigio basada en el momento en que comienza el emparejamiento. Cuanto más cerca de la 1:00 pm esté el jugador al activar la localización, mayor será la recompensa. Consulta la tabla del Rastreador de Tiempo para determinar la recompensa de prestigio.
- Avanza el meeple de tiempo del jugador 2 horas (el jugador gana la recompensa al comenzar la acción, no después de avanzar el meeple de tiempo).
- Aunque un jugador puede aterrizar en un espacio de emparejamiento antes de las 11:30 am o después de las 2:30 pm, ese jugador no gana ninguna recompensa de prestigio (a menos que posea una habilidad apropiada).



Por ejemplo

El jugador azul llega a un espacio de emparejamiento a la 1:00. Gana una ficha de satisfacción de emparejamiento por cada requisito de emparejamiento de sus turistas y gana 8 de prestigio. A continuación, adelanta su meeple de tiempo en 2 horas.





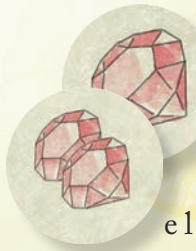
Acciones Sin Coste

Junto con la acción activada, un jugador también puede activar una variedad de acciones libres. Un jugador no puede realizar estas acciones fuera de su turno.

- GASTAR PRESTIGIO
- GASTAR DISCOS DE ACCIÓN
- COMPRAR MEJORAS

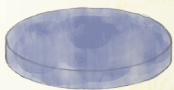
GASTAR PRESTIGIO

Como se ha indicado en los apartados anteriores, el prestigio se puede gastar durante el turno de un jugador. Aunque prestigio puede romper un empate entre dos jugadores con idénticos puntos al final de la partida, no equipara los puntos.



Un jugador gasta prestigio como una acción gratuita.

GASTAR DISCOS DE ACCIÓN



Al principio de la partida, un jugador posee tres discos de acción en su tablero, que puede gastar a lo largo del día.

Gastar discos de acción puede hacerse como una acción gratuita y tantas veces como un jugador quiera (siempre que tenga discos de acción disponibles).

Los discos comienzan en el tablero de vehículos de un jugador. Cuando se gastan, se retiran y se colocan junto al tablero del vehículo o encima de la carta de mejora si ésta se está activando. El disco se considera utilizado y permanece allí hasta el final del día.

Un disco de acción se puede gastar de cualquiera de las siguientes maneras.

- Utilízalo en lugar de prestigio cuando gastes prestigio (ver sección anterior) en un intercambio 1:1.
- Colocar 1 ficha de acción en una carta de mejora disponible para activar esa carta y llevar a cabo su beneficio.

Al final del día, un jugador recupera todos los discos de acción gastados (se vuelven a colocar en el tablero de vehículos).

Aunque los jugadores comienzan la partida con tres discos de acción, pueden ganar un cuarto disco mediante el uso de una carta de mejora.

COSTO	BENEFICIO
2	Juega 1 carta de queso adicional boca arriba.
2	Juega 1 carta de degustación adicional boca arriba.
1	Roba 1 carta de compra adicional (1 / acción).
1-3	Gana fichas de satisfacción adicionales después de lanzar el dado de vista en un espacio de vista, 1 ficha por prestigio (no puedes ganar más de 4 fichas en total por acción).
5+	Compre una tarjeta de actualización. Esta carta se coloca cerca del tablero de vehículos de un jugador y está disponible inmediatamente (1 / turno).

Los jugadores ganan prestigio de la siguiente manera.

- En los espacios de degustación de quesos y en los de degustación (en función de la carta descartada seleccionada).
- Después de terminar una parada en boxes.
- En las casillas de maridaje (en función del momento del maridaje).
- Algunas mejoras otorgan prestigio.
- Durante la fase de reclutamiento del turista, un jugador puede descartar un turista para ganar 3 prestigios en lugar de reclamar el turista.





Tarjetas De Actualización



(mejoras activas)

Las cartas de mejora disponibles se muestran en la parte inferior del tablero de juego. Cada carta tiene un coste de prestigio (en la parte superior) y un beneficio (en la parte inferior).

Cuando se adquiere, una carta de mejora se coloca cerca del tablero de vehículos. Puede estar disponible inmediatamente y ser permanente hasta el final de la partida.

Algunas cartas de mejora ofrecen un efecto constante, mientras que otras requieren una ficha de acción para activarse. Si es así, la ficha de acción se mueve desde el tablero de vehículos del jugador a la carta, y permanece bloqueada allí hasta el final del día.

Estas son las reglas relativas a las cartas de mejora.

- Un jugador sólo puede adquirir una carta por turno (y debe ser su turno).
- Una carta sólo puede ser adquirida antes de que ese jugador active una acción O después de activar una acción (no durante una acción).
- Cada carta sólo puede adquirirse una vez, por lo que los jugadores no pueden poseer cartas duplicadas.
- Para adquirir una carta, un jugador debe pagar por ella gastando tanto el coste de prestigio indicado en la carta como colocando 1 prestigio encima de cada carta a la derecha de la que el jugador desea adquirir. Esto significa que la carta más a la derecha del mazo de mejoras sólo requiere el coste de la carta para ser adquirida.
- Si se intenta adquirir una carta con fichas de prestigio colocadas encima de ella, el jugador gasta el coste indicado en la carta menos el prestigio de la misma (el jugador debe seguir colocando prestigio en las cartas a la derecha de la seleccionada). Una vez adquirida, las fichas situadas por encima de la carta seleccionada se descartan al suministro (incluso si son superiores al coste de la carta).
- Después de adquirir una carta de mejora, llena la ranura vacía deslizando las otras cartas de la izquierda hacia la derecha, creando una ranura vacía derecha del mazo de robo. Roba una nueva carta para llenar esa ranura vacía. Las fichas de prestigio situadas encima de las cartas no se mueven una vez colocadas.

- Una mejora puede ser designada como ACTIVA (boca arriba) o INACTIVA (boca abajo).
- Un jugador sólo puede poseer CINCO mejoras activas (cartas boca arriba).
- Un jugador puede seleccionar qué mejoras están activas o inactivas sólo durante dos momentos específicos:



1. Cuando se compra una mejora, un jugador puede decidir si la tiene activa o inactiva. Si el jugador ya tiene cinco cartas activas y desea que una carta adicional esté activa, debe voltear otra carta boca abajo, a menos que esa carta tenga fichas o discos.
2. Al principio de cada día, un jugador puede elegir dar la vuelta a cualquier carta para que esté activa o inactiva.
 - Las cartas activas ofrecen sus beneficios. Las cartas inactivas no ofrecen ningún beneficio en el juego. Todas las cartas puntúan según los valores que figuran en su reverso al final de la partida.

Por ejemplo

El jugador rojo desea adquirir una mejora. Debe colocar un prestigio en cada una de las otras dos cartas, además de pagar el coste de prestigio de la carta seleccionada (coste total $8+2=10$ de prestigio). Después, en el turno del jugador blanco, eligen adquirir la carta de más a la derecha. Pagan el precio de la carta menos la ficha de prestigio colocada antes por el jugador rojo ($5-1=4$ de prestigio).



(mejoras inactivas)



Fin De Día



El final del día ocurre para cada jugador cuando sucede lo siguiente.

- El jugador coloca su meeple de vehículo en la ubicación final de FIN.
- El meeple de tiempo del jugador alcanza o cruza las 5:00 pm.



ACCIÓN DE FIN

COSTE DE TIEMPO: 0 Tiempo

Técnicamente, moverse al espacio final es una acción. En el turno de un jugador, éste mueve su vehículo a la abertura más lejana a la izquierda del espacio final. También recupera su meeple de tiempo, colocándolo en su tablero de vehículos.

El jugador puede aprovechar esta oportunidad para gastar las fichas de acción que no haya gastado si con ello consigue puntos o satisface a los turistas. El jugador también puede comprar una mejora. El jugador puede entonces iniciar su procedimiento de fin de jornada.

En el mejor de los casos, el vehículo-meeple aterriza en el espacio final precisamente a las 5:00 pm (lo que significa que el coste del tiempo de su acción anterior, sea cual sea, termina a las 5:00).

Aterrizar en el espacio final en sí no cuesta tiempo (aunque sí cuenta como un turno).

CIERRE Y SANCIONES DE TIEMPO

Todas las bodegas cierran a las 5:00 pm; un jugador ya no puede colocar su vehículo meeple en los espacios de la bodega a esta hora o después (a menos que posea una mejora).

Si un jugador llega a las 5:00 pm, los demás jugadores siguen siendo libres de actuar hasta que lleguen también a las 5:00 pm.

Si la acción final de un jugador incurre en un coste de tiempo que colocaría un meeple de tiempo más allá de las 5:00 pm, esa bodega permanecerá abierta para completar esa acción.

Sin embargo, hay una consecuencia. Un vehículo meeple que llegue después de las 5:00 al espacio END sufre una penalización de -2 puntos cada 30 minutos después de las 5:00.

Nota: El tablero de juego indica las posiciones de penalización de tiempo para las 5:30 y las 6:00. Un jugador puede sufrir penalizaciones más allá de las 6:00 (si realiza una acción de emparejamiento a las 4:30, por ejemplo). La penalización de -2 cada 30 minutos después de las 5:00 sigue aplicándose.

Mejora

Algunas habilidades o mejoras del jugador pueden permitir que el final del día ocurra después de las 5:00. Esto significa que el jugador no sufre penalizaciones de tiempo por pasarse de las 5:00 pm, pero sigue sin poder usar una acción después de las 5:00 pm (sin embargo, puede hacerlo exactamente a las 5:00 pm).

PROCEDIMIENTO AL FINAL DEL DÍA (MEDIO JUEGO)

JUGADORES

Cada jugador sigue la misma secuencia cuando aterriza en el espacio de FIN. El orden de los jugadores se mantiene, y un nuevo día no puede comenzar hasta que todos los jugadores hayan terminado el día anterior.

Después de que cada jugador haya terminado sus procedimientos individuales de fin de día, el juego puede avanzar al procedimiento global.

1. ENTREGAR TODOS LOS TURISTAS

Independientemente del estado de los turistas restantes, TODOS los turistas conectados a un tablero de vehículos deben ser entregados y potencialmente puntuados (incurriendo también en cualquier penalización y bonificación). El jugador devuelve entonces todos los turistas y activos (fichas/tarjetas) a sus respectivas pilas de descarte.

2. RESTABLECER DISCOS/MEJORAS

El jugador restablece sus discos de acción (devolviéndolos a su tablero de vehículos). También elimina las fichas de las mejoras y puede determinar qué mejoras estarán activas para el día siguiente (máximo 5).

GLOBAL

1 DÍA DE AVANCE

Una vez que todos los jugadores hayan terminado el final del día, avanza el rastreador del día al día siguiente. El día siguiente no comienza hasta que todos los jugadores hayan terminado el día anterior.

2 DESCUENTOS EN LAS MEJORAS

Coloca una ficha de prestigio encima de cada carta boca arriba de la fila de mejoras, disminuyendo el coste de todas ellas. Los jugadores siguen quitando prestigio sobre una carta al comprarla.

3 DETERMINAR EL ORDEN DE SALIDA

El orden de los jugadores para el día siguiente se determina colocando cada jugador su meeple de tiempo a las 11:00 am, lo más abajo posible en la mesa (lo más cerca de la hora indicada), por encima de cualquier meeple de tiempo que ya esté allí. Esto indicará el orden de los jugadores al comienzo de la partida (de abajo a arriba).

El jugador que sea el **ULTIMO** en puntos colocará su meeple de tiempo primero, seguido por el siguiente jugador en puntos hasta que el jugador líder coloque su meeple en último lugar. Si dos jugadores están empatados en puntos, el jugador más a la izquierda en el espacio final coloca su meeple de tiempo primero..

4 TURISTAS DEL DRAFT

Después de avanzar el día, cada jugador draftea nuevos turistas, igual que al principio de la partida. Como antes, esto se basa en el número de jugadores.

Recuerda que los jugadores se pasan las cartas al jugador de su izquierda durante el día 1 (inicio de la partida) y el día 3. Durante el día 2 y el día 4 (si se juega un cuarto día), los jugadores se pasan cartas al jugador de su derecha.

5 DETERMINAR LA UBICACIÓN INICIAL

In Siguiendo el orden de los jugadores (de abajo a arriba en el contador de tiempo), cada jugador selecciona una ubicación de inicio. Esto coincide con las reglas del inicio de la partida. Cada ubicación de inicio puede albergar dos vehículos cada una, a menos que en una partida de 2 jugadores, en cuyo caso, cada región sólo puede albergar 1 vehículo cada una.

6 RETIRAR LAS FICHAS BLOQUEADAS

En este momento, cada jugador (por orden) puede retirar un número de fichas bloqueadas en cualquier lugar del tablero de juego. Si es su primera partida de Naramata, recomendamos emplear las reglas **FÁCIL**. Para futuras partidas, sugerimos reglas **NORMALES** o incluso **AVANZADAS**. Cada nivel dicta el número de fichas bloqueadas que cada jugador elimina durante este paso cada día.

6 DETERMINAR LAS MEJORAS ACTIVAS

FACIL	Número de fichas bloqueadas eliminadas	
Día #	1-3 Jugadores	4-jugadores
Día 1	0 (inicio del juego)	0 (inicio del juego)
Día 2	1	2
Día 3	2	3
Día 4	3 (para juegos largos)	4 (para juegos largos)
NORMAL	Número de fichas bloqueadas eliminadas	
Día #	1-3 Jugadores	4-jugadores
Día 1	0 (inicio del juego)	0 (inicio del juego)
Día 2	0	1
Día 3	1	2
Día 4	2 (para juegos largos)	3 (para juegos largos)
AVANZADO	Número de fichas bloqueadas eliminadas	
Día #	1-3 Jugadores	4-jugadores
Día 1	0 (inicio del juego)	0 (inicio del juego)
Día 2	0	0
Día 3	0	1
Día 4	1 (para juegos largos)	1 (para juegos largos)

PROCEDIMIENTO AL FINAL DEL DÍA (FIN DE JUEGO)

JUGADORES

En el último día de la partida, cada jugador sigue estos pasos en lugar de los pasos globales o de jugador del final del día del juego (los jugadores no reinician los discos, ni retiran las fichas, ni determinan las mejoras activas).

1 ENTREGAR TODOS LOS TURISTAS

Según las reglas normales.

2 ANOTAR LAS MEJORAS

Los jugadores voltean todas sus mejoras activas a inactivas y anotan puntos iguales a los valores indicados en el reverso de estas cartas.

GANADOR

El jugador con más puntos **GANA**.

Si hay empate, gana el jugador con más prestigio.

Si sigue habiendo empate, los jugadores empatados se reparten la victoria.



Satisfacer A Los Turistas

Cada turista enumera las posibles oportunidades de obtener puntos.

Cada línea de una tarjeta de turista denota un requisito particular que puede ser satisfecho. Estos requisitos pueden satisfacerse en cualquier orden y en cualquier combinación.

Por ejemplo, un jugador puede satisfacer un requisito de degustación sin satisfacer un requisito de queso y seguir entregando al turista. Sin embargo, al no satisfacer el requisito del queso, la entrega de ese turista incurrirá en una penalización por el requisito no cumplido.

ENTREGA DE UN TURISTA

El acto de retirar a un turista del tablero de un vehículo y de anotar potencialmente puntos a través de la satisfacción se conoce como “entregar”. Esto ocurre sólo al final del día (incluyendo el final del juego).



COLECCIONES (QUESO/DEGUSTACIÓN)

Un turista obtiene puntos en función del número de tarjetas de queso/degustación únicas que tenga. Cada turista anotará los puntos otorgados en función del número de tarjetas, y algunos turistas permitirán más tarjetas que otros.

Por ejemplo

El jugador rojo desea cumplir un requisito de Cata 3/6/9. Si tiene una carta, sólo otorgará 3 puntos, mientras que 2 cartas únicas otorgarán un total de 6 puntos, y 3 cartas únicas otorgarán un total de 9 puntos. Adjuntando una cuarta carta, el jugador rojo no obtiene ninguna recompensa adicional para este turista.

VER

A diferencia de las colecciones de quesos y catas, para satisfacer el requisito de vista sólo hay que añadir fichas de vista obtenidas al utilizar un espacio de vista en una bodega. Estas fichas se colocan en la carta de turista. Al igual que con las colecciones de queso y cata, hay un límite máximo en el número de fichas de vista que un turista aceptará.

MARIDAJE

Con los emparejamientos, sólo se requiere una única ficha de emparejamiento obtenida en un espacio de emparejamiento para satisfacer a este turista, y cada

turista sólo puede poseer una ficha si se requiere un emparejamiento. Cuando se entregue, cada ficha de emparejamiento sumará 3 puntos.

COMPRA

Con una compra, un turista puede poseer un número máximo de tarjetas basado en el número de símbolos de compra que tenga. A menudo, éstas formarán parte de un único requisito.

Los puntos se otorgan en función del número de botellas de cada tarjeta (que es 1+ el coste de adquisición de la tarjeta).

FAVOR

Las bodegas de autor son especialmente populares a lo largo de la ruta. Por ello, muchos turistas querrán visitarlas específicamente. No es obligatorio visitar una bodega emblemática específica o una acción específica en una bodega emblemática; cualquier bodega emblemática y cualquier lugar de esa bodega servirá.

Un requisito de favor en un turista indica que ese turista gana una ficha de favor cuando ese jugador visita CUALQUIER acción en una de estas bodegas de autor, con un número máximo de fichas basado en el número de puntos indicado en la carta. El jugador puede seguir utilizando la acción en la que cae.

Ganar fichas de esta manera no cuesta tiempo.

Si un turista necesita varias fichas, entonces ese jugador debe visitar varias bodegas de firma. Si un vehículo del jugador puede activar otra acción en la misma bodega, no se ganan fichas adicionales (el jugador debe visitar una nueva bodega para ganar otra ficha).

PENALIZACIONES A LOS TURISTAS



Cuando se entrega un turista, el jugador que lo entrega gana puntos por cualquier requisito cumplido, incluso parcialmente.

En el caso del queso, la cata y la vista, incluso una satisfacción marginal (una carta o una ficha)

se considera satisfecha (aunque no se maximicen los puntos otorgados).

Sin embargo, si hay una fila en una tarjeta de turista que no se satisface de ninguna manera, lo que significa que no hay una ficha o una tarjeta para esa fila, se incurre en una penalización.

Por cada fila que no se llene de alguna manera cuando se entrega un turista, ese jugador sufre una penalización. Las penalizaciones se acumulan en todos los turistas conectados a un tablero de jugador. A medida que el número de filas incompletas aumenta, también lo hace la penalización.

La primera fila no satisfecha incurre en una penalización de -2, pero la segunda incurrirá en -2 puntos adicionales hasta un total de -4. Una tercera fila aumentará esta penalización en 3 puntos hasta un total de -7, y así sucesivamente.

Fila insatisfecha	Penalización de puntos	Penalización total
1.	2	2
2.	2	4
3.	3	7
4.	4	11
5.	5	16
6.	6	22
7.	7	29

Por ejemplo

El jugador azul termina su día y cambia cuatro turistas conectados a su tablero de jugador. Aunque un requisito de queso sólo tiene una carta, esto es suficiente para evitar una penalización por ese requisito. Sin embargo, entre los cuatro turistas, el jugador azul tiene un total de tres filas sin ninguna satisfacción. El jugador azul recibe una penalización de -2 por la primera fila insatisfecha, -2 por la segunda y -3 por la tercera, lo que resulta en una penalización total de -7 puntos (2+2+3). Si el jugador azul tuviera una cuarta fila insatisfecha, su penalización habría aumentado a -11.

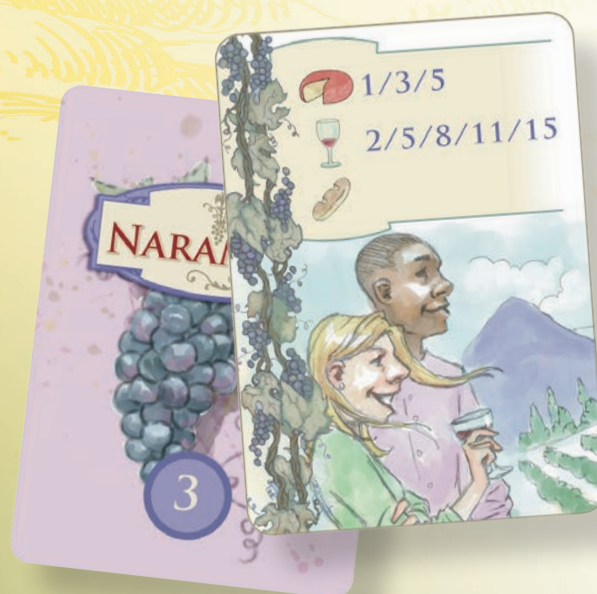
RECOMPENSA POR SATISFACCIÓN TOTAL

Si un turista está completamente satisfecho con cada línea y cada requisito cumplido, ese jugador recibe una recompensa.

Si está completamente satisfecho, el jugador puede recibir 1 prestigio o 1 punto por cada línea cumplida.

Por ejemplo

Un turista posee 1/3/5 de queso, 1/2/3/4/5/6/8 de vista y 2 requisitos de compra. Ese turista necesita 3 cartas de queso, 7 fichas de vista y 2 cartas de compra para estar completamente satisfecho. Si se cumplen todas las líneas, el jugador puede recibir 3 prestigios o 3 puntos.





Reglas Para Un Solo

Cuando juegues con un solo jugador, emplea las siguientes reglas.

OBJETIVO

El objetivo de esta variante es que el jugador cumpla con todos los turistas en un día. Esto significa que se otorga el máximo de puntos por cada requisito de cumplimiento. La partida en solitario se juega en tres días de juego.

Por ejemplo

Un turista tiene dos símbolos de compra y un símbolo de queso con un margen de 1/3/5/7/10 puntos. Por lo tanto, ese turista requiere dos tarjetas de compra y cinco tarjetas de queso antes de la entrega.

PUNTUACIÓN

No es necesario registrar los puntos; lo único que importa es el cumplimiento.

EN SU lugar, coloque un disco de puntuación a 5 puntos en el rastreador de puntuación: Esta es la puntuación WHELP (la puntuación agregada de varias reseñas de turistas en un sitio web de reseñas ficticio). Coloque el rastreador a 7 puntos para un juego fácil y a 3 puntos para un juego difícil.

Cada fila de un turista que no esté totalmente satisfecho al final del día reduce la puntuación de Whelp en 1. Si la puntuación llega a cero, el jugador pierde la partida.

COMIENZO DEL DÍA

Al comienzo del primer día, el jugador sortea cinco turistas y elige dos para acoplarlos a su vehículo. El prestigio no se gana con los turistas descartados.

Al comienzo del segundo día, el jugador roba seis cartas y adjunta tres turistas.

Al comienzo del tercer día, el jugador roba siete cartas y coloca cuatro turistas.

Al comienzo de cada día, el jugador gana 6 prestigios y siempre puede elegir su posición inicial en primer lugar.

JUEGO

Como un juego de 2 jugadores, el juego en solitario emplea un fantasma, excepto con esta variante, que emplea DOS fantasmas en lugar de uno.

FINAL DEL DÍA

Si un jugador sufre una penalización de puntos por pasarse de las 5:00, reduce en 1 el WHELP.

El jugador en solitario elimina las fichas bloqueadas al final de cada día, igualando la dificultad de la partida (para una partida de 1 a 3 jugadores): 0/1/2 para una partida fácil, 0/0/1 para una partida normal y 0/0/0 para una partida difícil.

SUBIR DE GRADO

Después del turno del jugador, un jugador PUEDE desplazar todas las mejoras a la derecha y descartar la mejora del extremo derecho (colocándola bajo el mazo de extracción de mejoras). Vuelve a llenar la posición izquierda abierta. Se aplican todas las demás reglas.

FIN DEL JUEGO

Como se ha dicho, si la puntuación de Whelp llega a cero, el jugador pierde la partida.

Si termina el tercer día y termina con una puntuación de Whelp de 1 o más, ¡el jugador gana la partida!

PODERES DEL JUGADOR

Algunos vehículos específicos funcionan de forma diferente en el modo individual.

Furgoneta púrpura: Este vehículo puede ignorar 2 activos de satisfacción (no líneas, sólo activos singulares).

Berlina blanca: Este vehículo puede llevar cuatro turistas y recibe 8 prestigios al principio de cada día en lugar de 6.





La Flota

(NORMAS DE COOPERACIÓN)

Cuando se juega de forma cooperativa, los jugadores controlan vehículos que pertenecen todos a una misma empresa turística. Emplea las siguientes reglas.

OBJETIVO

El objetivo de esta variante es que todos los jugadores satisfagan completamente a todos los turistas en un día. Esto significa que se otorgan los máximos puntos por cada requisito de cumplimiento (igual que las reglas en solitario). La partida de la flota se juega en tres días de juego.

PUNTUACIÓN DE LA FLOTA

Al igual que en el juego en solitario, no es necesario registrar los puntos; lo único que importa es el cumplimiento. En lugar de ello, se coloca un registrador de puntuación a 2 x el número de jugadores (3 jugadores = 6 puntos). Esta es la puntuación de WHELP del equipo (la puntuación agregada de varias reseñas de turistas en un sitio web de reseñas ficticio). Coloca el rastreador a 3 x el número de jugadores para una partida fácil y a 1 x el número de jugadores para una partida difícil.

Cada fila de un turista que no esté totalmente satisfecho al final del día reduce la puntuación de Whelp del equipo en 1. Si la puntuación llega a cero, el equipo pierde la partida.

COMIENZO DEL DÍA

Un jugador roba cuatro cartas para cada jugador y las coloca todas boca arriba en una sola fila. Los jugadores no ganan prestigio con los turistas descartados.

El primer día, los jugadores deben asignar a su flota un número de turistas igual al número de jugadores x 2.

El segundo día, se reparten 5 cartas por jugador, y los jugadores deben asignar un número de turistas a su flota igual al número de jugadores x 3.

El tercer día, se reparten 6 cartas por jugador, y los jugadores deben asignar a su flota un número de turistas igual al número de jugadores x 4.

Colocando todos los turistas en una sola fila, el grupo puede decidir qué jugador se queda con cada turista.

Con estas reglas, algunos jugadores pueden adjuntar más turistas que otros (aunque siguen siendo 2 como mínimo por cada vehículo).

Al principio de cada día, cada jugador gana 3 prestigios, que se añaden a una reserva colectiva.

JUEGO

Si se juega de forma cooperativa con dos jugadores, se emplea el fantasma como siempre.

Los jugadores no pueden compartir los activos de acción ganados (fichas o cartas).

Sin embargo, los jugadores comparten una única reserva de prestigio. Cuando se gana prestigio, se recoge en una única reserva.

FIN DE JORNADA

Si un jugador sufre una penalización de puntos por pasarse de las 6:00, reduce en 1 su WHELP.

Cada jugador elimina las fichas bloqueadas al final de cada día, según la dificultad del juego (consulta las reglas estándar sobre la eliminación de fichas al final del día)

SUBE DE NIVEL

Tras el final del turno de cada jugador, éste PUEDE desplazar todas las mejoras a la derecha y descartar la mejora del extremo derecho (colocándola bajo el mazo de extracción de mejoras). Vuelve a llenar la posición izquierda abierta como de costumbre.

FIN DEL JUEGO

Como se ha dicho, si la puntuación de Whelp del equipo llega a cero, todos pierden la partida.

Si el equipo termina el tercer día y termina con una puntuación de Whelp de 1 o más, ¡todos ganan el juego!

REGLAS ALTERNATIVAS

CURSO INVERSO

En lugar de restablecer los meeples de los vehículos al inicio después de un día, la ubicación final se convierte en la ubicación inicial para el día siguiente.

Esto significa que en el Día 1, los jugadores comienzan en la ubicación de inicio normal, pero en el Día 2, comienzan en el espacio final. El juego se realiza a la inversa, hasta llegar al punto de partida. Luego, en el Día 3, esto se invierte de nuevo, y el juego procede de forma normal desde la posición de inicio.

Además, los jugadores pueden comenzar el Día 1 en el espacio final del juego.



Preguntas Frecuentes

¿Puedo ganar fichas de favor incluso si todos los meeples de vino han sido reclamados?

Sí, aunque ya no puedes caer en la acción de Contrato (a menos que tengas la botella de firma de esa bodega).

¿Si puedo robar tres cartas de queso o cata, ¿puedo jugarlas todas o ganar prestigio con más de una?

Sí, si puedes robar tres cartas, puedes pagar para jugar las tres o descartar cualquier número para ganar el prestigio de todas ellas.

¿El meeple negro puede cruzar caminos paralelos; ¿puede aterrizar en una bodega directamente vertical a la que está?

Sí, pero nunca puede visitar la misma bodega dos veces. Al comprobar si una bodega es paralela en la misma vertical, traza una línea imaginaria desde la apertura de una bodega hasta la otra (no desde ninguno de sus espacios de acción).

¿Si quito una ficha bloqueada de un espacio (mediante una mejora o habilidad), ¿sigo poniendo una ficha bloqueada en ese espacio? Y si es así, ¿por qué?

Sí. Esto puede parecer un paso adicional innecesario, pero la redacción es específica para cuando se emplean las reglas de cooperación.

¿Si gano un modificador de +1 al dado de vista y gano otro de +2, ¿son acumulativos?

Sí. No puedes ganar cartas duplicadas, pero las diferentes habilidades con efectos similares se acumulan (el límite máximo de fichas sigue siendo 4, a menos que compres la mejora que lo aumenta a 5).

¿Se acumulan las cartas de mejora del modificador de emparejamiento?

Sí, si obtienes ambas cartas de mejora de emparejamiento, tu recompensa total de emparejamiento al lograr un emparejamiento es de 14 prestigios.

¿Puedes activar una acción y no jugar ninguna baza en un turista?

Sí, puedes activar para ganar prestigio. También puedes activar una acción y descubrir que no puedes colocar ningún activo.

¿Se puede tener menos de 0 puntos?

Ciertamente, esperamos que esto no ocurra, pero si un jugador sufre suficientes penalizaciones como para quedar por debajo de 0 puntos, la deducción continúa en valores negativos. Una forma de controlar esto es añadir la segunda ficha de 100 puntos y disminuir los puntos del jugador, siempre que se recuerde que se trata de un valor negativo, no positivo.



Estrategias Y Tácticas

Gastar discos de acción

En lugar de gastar prestigio, si no posees mejoras que requieran discos de acción, gasta primero tus discos como prestigio, ya que recuperas los discos al final del día.

Empezar poco a poco

Puede ser aconsejable seleccionar menos turistas el día 1 para asegurar la máxima satisfacción y generar tanto prestigio como sea posible para adquirir las mejoras necesarias para los días 2 y 3. Empiece el día 1 con 2 turistas, y el día 2 con 3 turistas (o incluso con 2). Sólo seleccione un 4º turista si está seguro de poder maximizar los puntos.

Estrategia de bloqueo

Las fichas bloqueadas reducen las opciones en los días posteriores, así que asegúrate de tener alguna forma de mitigarlo. Las tarjetas de mejora y las botellas de autor permiten a los jugadores eludir las acciones bloqueadas.

Parada de contrato

Si aterrizas en un espacio de contrato mientras posees la botella de firmas requerida, no olvides que la parada en boxes es una opción. Si sólo estás haciendo una acción de 30 minutos en un espacio de contrato, una parada en boxes es básicamente gratis.



Símbolo

Tableros de jugador



Fin del día a las 6:00
(Puede hacer una acción a las 5:00 pero no después de esa hora)



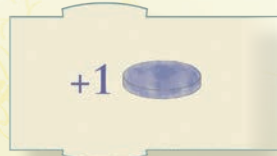
Puede realizar una acción de maridaje en el camino (entre dos bodegas).



Puede cruzar carreteras paralelas.



Capacidad para 3 turistas.
Al descartar turistas en el durante el turno inicial de descartes, gana +1 prestigio (4 en lugar de 3).



+1 Ficha de acción (máximo 5 con una tarjeta de mejora)



No sufra ninguna penalización por los 2 primeros turistas insatisfechos.

Aufwertungskarten



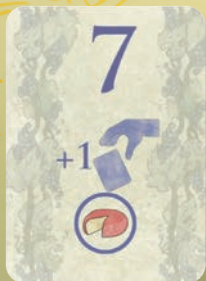
Retira una ficha bloqueada y colócala aquí (máximo 3). Descartar para el suministro al final del día.



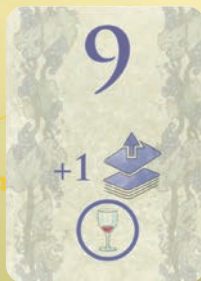
Gasta 1 disco de acción para activar dos acciones en una bodega en un solo turno (coste de tiempo = total de ambas acciones). No es necesario desbloquear la segunda acción.



Roba +1 carta de queso.



Juega una segunda carta de queso en un turista sin gastar prestigio.



Roba +1 carta de cata.



Juega una segunda carta de turista en un turista sin gastar prestigio.



Las cartas de compra cuestan 2 prestigios menos para adquirirlas (mínimo 1 coste).



Siempre gana al menos 9 prestigios durante una acción de emparejamiento.



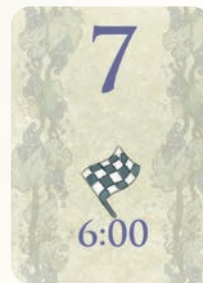
+1 ficha de vista con las tiradas de vista (sigue siendo un máximo de 4). (sólo se aplica a la acción de Ver).



Gana +5 de prestigio durante una acción de emparejamiento.



+2 fichas de vista con las tiradas de vista (sigue siendo un máximo de 4). (sólo se aplica a la acción de Vista).



El final del día se produce a las 6:00 (se puede hacer una acción a las 5:00 pero no después).



Coloca un disco de acción para ganar 2 puntos.



Gana +1 ficha de acción.



Gasta 1 disco de acción para colocar una ficha bloqueada en un requisito de queso/vista. Esto cuenta como una satisfacción.



Gasta 2 prestigios para eliminar cualquier ficha bloqueada del tablero.



X2 prestigio con 1 carta de queso descartada.



X2 prestigio con 1 carta de cata descartada.



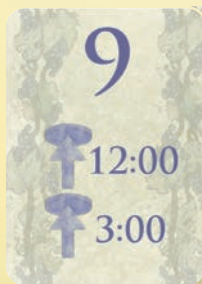
Gasta 1 ficha de acción para eliminar 30 minutos de una acción. El coste del tiempo no puede reducirse a 0.



El máximo de fichas de Vista ganadas aumenta a 5. (solo se aplica a la acción de Ver).



El emparejamiento sólo dura 60 minutos.



Retira 1 ficha de acción gastada a las 12:00 y a las 3:00. (ya sea pasando por encima o colocándola sobre él, 1 disco/hora)



Gastar 1 ficha de acción para tirar el dado de vista y ganar prestigio = a la tirada +1



Créditos

Diseñado por: Chris Dias

Ilustraciones de cartas, fichas y tableros: Nick Greenwood

Diseño 3D & Meeples: Jason Boles

Maquetación: Leah Coghlan & Jason Boles

Touristenillustrationen: Aditya Permana

Director de campana de financiación: Norm Coyne

Playtesters: 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

Agradecimientos: Brent Marshall, Tammy and Cam Thun, Oleg Aristarkhov, Norm and Candace Coyne, Ming Chen, Christy Cronie Scobie, Mark Meer, Eddie Pence, Ralph Garman, Noble Knight Games, Meeples & Milkshakes, Hugh McClelland, Tina Baird, and the 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 Giannioudis, 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 Kalanacha, 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

Nuestro agradecimiento especial a todas las bodegas y negocios de Naramata Bench que nos han apoyado en la creación de este juego:

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, Díadreamer, Nichol, and Meeples & Milkshakes.

Todos los personajes originales de DEM, los nombres de los personajes y sus parecidos distintivos son marcas comerciales propiedad de DEM. Este material está protegido por las leyes de derechos de autor de Canadá y los Estados Unidos de América. Queda prohibida la reproducción o el uso no autorizado del material o de las ilustraciones aquí contenidas sin la autorización expresa por escrito de DEM. Todas las imágenes de turistas que representan a personas reales se imprimen con su permiso. 2021 DEM Todos los derechos reservados.

Referencia

TURNO DE JUGADOR

1: Seleccione un espacio abierto.

- No estar cubierto por una ficha bloqueada.
- No estar cubierto por otro veeple.
- La bodega no puede ser ocupada por otro veeple.
- Debe estar en una nueva bodega antes de la el anterior.

2: Ocupa el espacio (colocando una ficha de candado, luego la veeple).

- Si un queso, maridaje, compra, degustación over acción, colocar la coincidencia bloqueada token en ese espacio.
- Coloque el Meeple Veeple encima de ese espacio.

3: Activa la acción (o haz una parada en boxes).

4: Avance de tiempo (moviendo el tiempo meeple).

- Queso: 30 minutos
- Parada en boxes: 30 minutos
- Ver: 30 minutos
- Compra: 30 minutos
- Contrato: 1 hora
- Cata: 1 hora
- Emparejamiento: 2 horas

5: Muévete al siguiente jugador (según el tiempo).

PARADA EN BOXES

Coste de tiempo: 30 Minutos

- Tira el dado de VISTA y gana prestigio = al rollo +1



QUESO

Coste de tiempo: 30 Minutos

- Roba 2 cartas y selecciona 1 adjuntar.
- Gana el prestigio de cartas descartadas.



COMPRA

Coste de tiempo: 30 Minutos

- Roba 2 cartas y selecciona cualquiera mantener.
- Paga los costos de prestigio.
- Adjunte tarjetas a cualquier Turistas aplicables.



VISTA

Coste de tiempo: 30 Minutos

- Roll the view die and gain view tokens/prestige = to the roll.
- Place tokens on the view requirement for tourists.



VERTRAG

Coste de tiempo: 1 Hora o special

No posee una botella meeple de esa bodega ...

- Reclamar 1 botella de firma y reclamar 3 puntos O 3 de prestigio.



Posee la botella meeple de esa bodega ...

- Realizar cualquier combinación de otras acciones asociadas con esa bodega. Esto incluye la parada en boxes (aunque solo una por turno) menos 1 hora.

Aterrizar en cualquier espacio de una bodega de autor gana un símbolo de favor para un turista que lo requiera.



SABOREO

Coste de tiempo: 1 Hora

- Roba 2 cartas y selecciona 1 para adjuntar.
- Gana el prestigio de cartas descartadas.



EMPAREJAMIENTO

Coste de tiempo: 2 Hora

- Reclama 1 ficha de emparejamiento por cada turista que lo requiera.
- Gana prestigio = cuando el emparejamiento comenzó.



ACCIÓN FINAL

Coste de tiempo: 0 tiempo

- Mueva la veeple al espacio final y opcionalmente compre una actualización.

Gastar Prestigio

COSTO	BENEFICIO
2	+1 queso boca arriba.
2	+1 degustación boca arriba.
1	+1 tarjeta de compra (1 / acción).
1-3	+ ver tokens, 1 / prestigio (máximo 4).
5+	Compre una tarjeta de actualización. (1 turno)

DISCOS DE ACCIÓN PARA GASTAR

- Usar en lugar de prestigio (1: 1).
- Realice una actualización para activarla.

SANCIONES DE CIERRE Y TIEMPO

Un veeple que llega después de las 5:00 a la FINAL sufre un -2- puntos / 30 minutos después de las 5:00.

PROCEDIMIENTO DE FINAL DEL DÍA (MEDIO JUEGO)

1: Entrega a todos los turistas, anotando puntos y potencialmente incurriendo en penalizaciones / bonificaciones (1 punto / prestigio por línea llena para un turista completamente satisfecho).

Fila Insatisfecha	Penalización de puntos	Total de estuches para lápices
Primero	2	2
Segundo	2	4
Tercero	3	7
Cuatro	4	11
Quinto	5	16
Sexto	6	22
Séptimo	7	29

2: Restablecer discos y actualizaciones

GLOBAL

1. Día de avance.
2. Descuento en actualizaciones.
3. Determine el orden de salida, comenzando por último lugar, y trabajando hacia adelante.
4. Reclutar turistas (jugar o ganar 3 de prestigio).
5. Determine la ubicación de inicio.
6. Quite los tokens bloqueados.

Fácil	Cantidad de tokens bloqueados eliminados	
Día #	Juego de 1-3 jugadores	Juego de 4 jugadores
Día 1	0	0
Día 2	1	2
Día 3	2	3
Día 4	3	4

Normal	Cantidad de tokens bloqueados eliminados	
Día #	Juego de 1-3 jugadores	Juego de 4 jugadores
Día 1	0	0
Día 2	0	1
Día 3	1	2
Día 4	3	4

Avanzado	Cantidad de tokens bloqueados eliminados	
Día #	Juego de 1-3 jugadores	Juego de 4 jugadores
Día 1	0	0
Día 2	0	0
Día 3	0	1
Día 4	1	2