

A Stonemaier Games Bemutatja

TUSCANY

ESSENTIAL EDITION

tervezte Jamey Stegmaier & Alan Stone'

illusztrálta Beth Sobel



*Ez egy moduláris kiegészítő a Viticulture játék bármelyik változatához.
Vajon hogyan alakul a te történeted, miközben Toszkána legsikeresebb borászatának létrehozására törekszel?*

1-6 JÁTÉKOS RÉSZÉRE • 14 ÉVES KORTÓL • JÁTÉKIDŐ 60-120 PERC

A Tuscany Essential Edition 3 kiegészítő modult tartalmaz, amelyek tetszőleges kombinációban használhatók: különleges munkások, a kibővített játéktábla, valamint az építmények. Mi leginkább úgy szeretjük játszani, hogy egyszerre mind a 3 kiegészítő modult használjuk, ti azonban kipróbálhatjátok úgy is, hogy egy időben csak 1 modul kerül játékba, és így meglátjátok, hogy miként működnek.

TARTALOM

Kibővített Játéktábla: 2 – 4

Különleges Munkások: 5 – 6

Építmények: 7



KIBŐVÍTETT JÁTÉKTÁBLA

A SZŐLŐBIRTOKOD MÉRETÉT A LEHETŐ LEGNAGYOBBRA NÖVELTED. ELJÖTT AZ IDEJE ANNAK, HOGY A TEVÉKENYSÉGEDET IS BŐVÍTSD MIND A NÉGY ÉVSZAKBAN, ÉS HOGY KITERJESZD BEFOLYÁSODAT A VIDÉKEN.

JÁTÉKELEMEK

1 játéktábla

36 befolyásjelző (★)
6 játékos színben

ÚJ KONCEPCIÓK

Négy teljes munkás-
lehelyezős évszak

Az akciók bónuszainak
bővítése és újragondolása

Kibővített ébredési táblázat

Szürke „tetszőleges kártya”
szimbólum

Befolyás térkép

Kereskedelem akció

Borértékesítés akció

Megnövelt győzelmi pont sáv

Év végi karbantartás és ébredés
választás

BEVEZETÉS

Miért kellett megnövelni a játéktábla méretét? Nos, itt nem elsősorban a méretről van szó. A tavaszi és az őszi munkás-lehelyezési akciókkal azt szeretnénk volna elérni, hogy a játék még gördülékenyebb legyen.

ELŐKÉSZÜLET

Tegyétek félre az eredeti játéktáblát, és vegyétek elő a kibővített játéktáblát. Győződjetek meg róla, hogy az 1. oldal van felfelé; a 2. oldal jobb felső sarkában helyek vannak kialakítva narancssárga kártyáknak - ez az építmény kiegészítő számára került oda. Minden játékos 6 saját színű ★-vel kezdi meg a játékot, amelyet a saját készletében tárol a még el nem készített építményjelzői és be nem tanított munkás bábuik között.

JÁTÉKMENET

Noha a kibővített játéktáblán a játékmenet megegyezik a Viticulture eredeti játéktábláéval, van azonban néhány új akció és apróbb eltérések, amelyekről most részletes magyarázatot adunk.

Helyezzétek a zöld szőlőfűrt kezdőjátékos jelzőt (🍷) az ébredési táblázat jobb alsó sarkába a jelzett helyre (ahelyett, hogy a kezdőjátékos adnátok oda).

NÉGY ÉVSZAK

Mostantól, a Tuscany-ban, mind a négy évszakban négy akció áll rendelkezésre a munkások lehelyezésére. Minden korábbi szabály érvényben marad - minden egyes munkás évente csak egyszer helyezhető le, és a legkorábban ébredő játékos minden évszakban elsőként, a többi játékos előtt választhatja ki az első munkása akcióját. Az egyetlen változás az, hogy ősszel a játékos nem feltétlenül vesz el idénymunkás kártyát - ez az ébredési táblázaton elfoglalt pozíciótól függ (lásd a következő oldalon).



Köszönet illeti Justin Killam-et, a Viticulture kiegészítő tervezési verseny győztesét, a kibővített játéktábla befolyás térképének alapötletéért.

AKCIÓMEZŐK ÉS BÓNUSZOK

A Viticulture alapjátékhoz hasonlóan az elérhető akciómezők a játékosok számától függenek. Az akciómezők áttetszősége megváltozott, de a sorrendjük változatlan maradt (lásd balra az ábrát). Az akciómezők tetszőleges sorrendben választhatók, amennyiben elérhetők.

Egyes bónuszok pozíciói megváltoztak - már nem feltétlenül a középső akciómezőhöz tartoznak. Egyes akciók 2 különböző bónusszal is rendelkeznek.



1

2 JÁTÉKOS

3-4 JÁTÉKOS

5-6 JÁTÉKOS

KIBŐVÍTETT JÁTÉKTÁBLA



ÉV VÉGI KARBANTARTÁS

Amikor arra használod fel a fordulót, hogy befejezd a tél évszakot (amelyet akkor is megtehatsz, ha még maradtak munkásaid), akkor azonnal végre kell hajtandó a következőket az itt leírt sorrendben:

- Vedd vissza a munkásaidat** (beleértve az ideiglenes munkást is, amennyiben nálad volt). Ezzel akcióhelyek szabadulnak fel az olyan játékosok számára, akik még nem fejezték be a tél évszakot.
- Érleld a szőlőket és a borokat:** Minden egyes szőlőjelző és borjelző értékét növeld meg 1-gyel. A borjelzők nem mozoghatnak olyan pincébe, amelyek nincsenek megépítve.
- Dobj el annyi kártyát a kezedből, hogy 7 maradjon.**
- Gyűjtsd be a követeléseidet.**
- Válaszd ki az ébredési idődet az ébredési táblázaton.** Többé nem kell továbbadni a kezdőjátékos jelzőt (🍷) az ébredés kiválasztásához (a jelző ettől fogva csak annyi célt szolgál, hogy az előző évben hetediként ébredő játékost emlékeztesse arra, hogy ebben az évben ő lesz az első).

ÉBREDÉSI TÁBLÁZAT

A játék elején véletlenszerűen válasszátok ki az egyik játékos kakasát. A kakas birtokosa lesz az első játékos, aki megválaszthatja az ébredési idejét, majd a választás lehetősége az óra járásával megegyező irányban folytatódik. Az 1. ébredési mező nem választható, és senki nem kap bónuszt, amikor a kakasát lehelyezi.

A játék hátralévő részében olyankor választhatod meg az ébredési idődet, amikor befejezted a tél évszakot. Ha az előző évben a 7. sort választottad az ébredésben, akkor most elsőként kelhetsz fel - ez az egyetlen lehetőség arra, hogy az ébredési táblázat 1. mezőjét válaszd. Amikor elhelyezted a kakasodat az ébredési táblázat tavasz oszlopán, akkor nem kapsz bónuszt azonnal. Egyszerűen kiválasztod a helyedet az ébredési sorban az adott évre - a kakasod ugyanabban a sorban marad abban az évben, és a bónuszokat mindig akkor kapod meg, amikor a következő évszakra lépsz.

TAVASZ

Ébredési sorrendben vagy (a) lehelyezel 1 munkást a játéktábla egyik zöld mezőjére vagy egy saját akciómezőre (pl. Járom) vagy pedig (b) átlépsz a nyár évszakra olyan módon, hogy a kakasodat átcsúsztatod az ébredési táblázat nyár oszlopába (ugyanabban a sorban kell maradnod és mindig csak a soron következő évszakra léphetsz - nem hagyatsz ki évszakokat). A játékosok ebben a sorrendben hajtják vége a tavaszi fordulóikat mindaddig, amíg mindenki át nem lépett a nyári évszakra.

Amikor átlépsz a nyári évszakba, akkor vedd el azt a bónuszt (ha van), amelyik az ébredési táblázat nyár oszlopában fel van tüntetve. Például, ha a kakasod a 2. sorban van, és átlépsz a nyár évszakra, akkor kapsz 🍷-t. Minden olyan munkás, amelyiket tavasszal lehelyeztél, a helyén is marad - munkásokat csak az év végén lehet visszavenni.

NYÁR

Amikor minden játékos átlépett a nyár évszakra, akkor a játékosok ébredési sorrendben végrehajtják a fordulójukat (minden évszakban az ébredési táblázaton feljebb elhelyezkedő játékos a végrehajtási sorban korábban következik) a sárga akciómezők, vagy bármelyik évszakban a saját akciómezők felhasználásával.

ŐSZ

Amikor átlépsz az ősz évszakra, akkor vedd el a mezőn feltüntetett bónuszt (ha van). A Viticulture alapjátéktól eltérően (amelyben a játékosok ősszel automatikusan húznak egy idénymunkás kártyát), csak akkor húzhatsz kártyát, ha az ébredési táblázat 3-7. sorában helyezkedsz el. Amennyiben rendelkezel kis házzal, az ősz évszakra lépéskor húzhatsz egy tetszőleges idénymunkás kártyát, az ébredési táblázatban feltüntetett kártya mellett (a kis házért akkor is húzol kártyát, ha a kakasod az ébredési táblázat 1. vagy a 2. sorában van). A 🏠 a táblázatban azt jelenti, hogy „Húzz 1 tetszőleges típusú kártyát”.

TÉL

Amikor átlépsz a tél évszakra, akkor vedd el a mezőn feltüntetett bónuszt (ha van). A csillag azt jelenti, hogy lehelyezel vagy mozgatsz 1 🌟-t a térképen, a következő oldalon ismertetett módon. A „Szőlők érlelése” azt jelenti, hogy szokásos érlelési szabályok szerint azonnal érleled az összes szőlőjelződet a présházadban (ezen kívül év végén is érleld a szőlőidet).

KIBŐVÍTETT JÁTÉKTÁBLA

ÚJ AKCIÓK

BEFOLYÁS AKCIÓ

Az új játéktáblán a játékosok számára lehetőség nyílik arra, hogy a munkásaik segítségével növeljék a befolyásukat Toszkána különböző régióiban. Ha a munkásodat a „Helyezz le vagy Mozgass **★**-t” akcióra helyezed (illetve bármelyik olyan helyre lépsz a játéktáblán, ahol befolyás szimbólum található, például az ébredési táblázaton, vagy az „Értékesíts Egy Borjelzőt” akciónál), akkor a készletedben található 6 befolyásjelző közül 1-et helyez le a játéktábla bal alsó részén lévő térképre és azonnal gyűjtsd be a régió neve mellett feltüntetett jutalmat (pl. ha Livornora helyezel egy csillagot, akkor húzz egy nyári idénymunkás kártyát). Miután a jelzőt lehelyezted, többé már nem veheted vissza a készletedbe.

Ha már minden csillagodat lehelyezted, akkor a befolyás akció használatával átmozgathatod a csillagokat egy tetszőleges régióba. A csillagok mozgatásakor nem kapod meg az azonnali jutalmakat - azok csak a csillagok lehelyezésekor járnak. Kizárólag a saját csillagjaidat mozgathatod, a többi játékosét nem.

A „Helyezz le vagy Mozgass **★**-t” akció bónusza egy további **★** lehelyezését vagy mozgatását teszi lehetővé.

A játék végén, minden egyes régióban az egyedüliként legtöbb befolyásjelzővel rendelkező játékos (akinek több jelzője van egy adott régióban, mint bármelyik másik játékosnak) megkapja a régió feltüntetett győzelmi pontot. Ha tehát Jamey-nek 2 **★**-je van Arezzóban és Jennifernek 1 **★**-je van ugyanott, akkor Jamey **②**-t kap a játék végén. Ha azonban Jamey és Jennifer is 2-2 **★**-vel rendelkezik a régióban, akkor egyikük sem kap pontot.

JÁTÉKVÁLTOZAT: A játék megkezdése előtt a játékosok dönthetnek úgy, hogy nem veszik figyelembe a csillagokért járó pontokat a játék végén (noha a csillagok változatlanul biztosítanak kártyákat/lírát a játék folyamán). Azt javasoljuk, hogy ezt a változatot a 2 fős játékokban használjátok.



4



azonban szőlőjelzőt veszel el, akkor az csak 1 értékű lehet. A +1 bónusz azt jelenti, hogy még egy cserét végrehajthatsz. Hagyd figyelmen kívül a szőlőbirtok tábláid szőlő árát (hacsak nem játszol ki egy olyan idénymunkás kártyát, amelyik azt mondja, hogy „értékesíts szőlőt”).

KERESKEDELEM AKCIÓ

A „Kereskedelem” akció a „Szőlők Értékesítése” akciót váltotta fel. Amikor munkást helyezel a kereskedelem akcióra, akkor a feltüntetett lehetőségek közül (**①**, **③**, **2+**, vagy egy 1 értékű szőlő a présházadban) az egyiket cseréld ki egy másikra. Például fizess **③**-t, hogy kapj **①**-t, dobj el 2 tetszőleges kártyát, hogy felhúzz 2 tetszőleges kártyát, vagy akár dobj el 1 vörösbor jelzőt, hogy kapj 1 fehérbor jelzőt a présházadba. Az eldobott szőlő értéke tetszőleges lehet; ha

az eldobott szőlő értéke tetszőleges lehet; ha azonban szőlőjelzőt veszel el, akkor az csak 1 értékű lehet. A +1 bónusz azt jelenti, hogy még egy cserét végrehajthatsz. Hagyd figyelmen kívül a szőlőbirtok tábláid szőlő árát (hacsak nem játszol ki egy olyan idénymunkás kártyát, amelyik azt mondja, hogy „értékesíts szőlőt”).

ÉRTÉKESÍTS EGY BORJELZŐT AKCIÓ

Ez egy új lehetőség arra, hogy borért cserében győzelmi pontokhoz juss. Dobj el a pincéből egy borjelzőt, hogy megkapd az érte járó győzelmi pontot. Kizárólag a bor **típusa** számít, az **értéke** nem. Az akció bónusz lehetővé teszi, hogy lehelyezz vagy mozgass egy **★**-t.



A JÁTÉK VÉGE

A játék annak az évnek a végén fejeződik be, amelyikben az egyik játékos a tél végére eléri vagy meghaladja a 25 pontot (nem a 20-at). Miután annak az évnek a végén minden egyes játékos befejezte a téli fordulóját (minden játékosnak be kell fejeznie, mert előfordulhat, hogy más játékosok azokra az akciómezőkre várnak, amelyen a te munkásaid állnak), akkor a győzelmi pontokhoz hozzá kell adni a befolyás térképről származó pontokat. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot. Egyenlőség esetén továbbra is a líra dönt, és a győzelmi pont sáv 40-ig tart (az elérhető pontszámnak nincs korlátja).

KÜLÖNLEGES MUNKÁSOK

ÁHOGYAN NÖVEKSIK A SZŐLŐBIRTOKOD, TE IS EGYRE JOBBAN ODAFIGYELSZ ARRÁ, HOGY MILYEN MUNKÁSOKAT ALKALMAZOL. EGYES MUNKÁSOK A KORÁBBI TEVÉKENYSÉGEIK RÉVÉN OLYAN KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEKRE TETTEK SZERT, AMELYEK POZITÍVAN BEFOLYÁSOLHATJÁK A BORÁSZATODAT.

BEVEZETÉS

Az alkalmazottak a való életben sem ideálisak, akkor egy társasjátékban a munkások vajon miért lennének azok? Ezek a különleges munkások nem csupán realiztikusabbá teszik a Tuscany kiegészítőt, de a többi játékos viszonylatában egyes akciómezők jelentőségét is megváltoztatják, ezzel biztosítva még több változatosságot.

ELŐKÉSZÜLET

A Mamas & Papas kártyák kiválasztása előtt (Viticulture Essential Edition használata esetén) keverjétek meg a 11 munkáskártyát és véletlenszerűen helyezzetek le 2-t az asztalra (2 játékos esetén a Vendéglős helyett újat kell húzni). A többit tegyétek félre - ebben a játékban nem szükség rájuk. Kizárólag a 2 kiválasztott munkáskártyát lehet majd betanítani ebben a játékban. Helyezzetek rá 1-1 sűrke munkást mindkét kártyára, hogy ez mutassa, melyik fajta bábu melyik különleges munkást jelenti.

JÁTÉKMENET

Amikor munkást tanítasz be, akkor mostantól lehetőség nyílik arra, hogy további 1 líra befizetésével egy általános munkás helyett az egyik különleges munkást tanítsd be. Lényegtelen, hogy mi az ár azon a helyen, ahol éppen betanítod a munkást (1, 2, 1, 2 árengedmény, stb.), mindig ki kell fizetned az extra 1 lírát ahhoz, hogy egy általános munkás helyett egy különleges munkást tanítsd be. A különleges munkások minden játékos számára a játék teljes tartama alatt elérhetők - a kártyák az asztal közepén maradnak. Minden egyes játékos típusonként legfeljebb egy különleges munkást taníthat be.

Minden egyes különleges munkás rendelkezik egy opcionális egyedi képességgel, melyek leírásai megtalálhatók a következő oldalon, valamint a hozzájuk tartozó segédletkártyákon. Ha egy munkás képessége olyankor fejt ki a hatását, amikor a munkást lehelyezed vagy egy másik munkás ugyanarra az akciómezőre kerül lehelyezésre, akkor ezt a képességet kell elsőként, minden más hatás előtt végrehajtani (hacsak egy kártya másképpen nem rendelkezik). A különleges munkások minden más tekintetben ugyanúgy viselkednek, mint az általános munkások.

Nem kötelező betanítanod különleges munkásokat - ha az általános munkásokhoz ragaszkodsz, akkor használd azokat. Továbbra is érvényben van azonban az, hogy a munkások maximális létszáma 6 - ha eléred a 6 munkást, akkor nem taníthatasz be több munkást. Az általános munkásokhoz hasonlóan, hacsak egy kártya másképpen nem rendelkezik, akkor a frissen betanított különleges munkásodat csak a következő évtől használhatod.

Az általános munkásokhoz hasonlóan a különleges munkásaidat is lehelyezheted saját akciómezőkre (a szőlőbirtok tábládon, bármelyik táblatoldalékon, és megépített építményen), ám a különleges munkások többsége akkor használja az egyedi képességét, ha játéktáblára kerül (ezt jelzik a segédletkártyák). Sohasem helyezheted le a különleges munkásaidat az ellenfél saját akciómezőire.

JÁTÉKELEMOK

11 különleges munkás
segédletkártya

14 különleges munkás bábu

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE

Amikor megalkottuk a főmunkást az Ültetvény kiegészítőhöz és később hozzáadtuk a Viticulture alapjáték szabályaihoz, akkor tudtuk, hogy valami játéktervezési érdekességre bukkantunk: egy olyan euro játék, amelyben a munkások képességei jelentősen különböznek egymástól, és a játékosnak nemcsak azt kell mérlegelnie, hogy a munkását melyik helyre tegye, hanem azt is, hogy melyik munkását helyezze oda.

Amikor elkezdtük a különleges munkások kifejlesztését, akkor először úgy gondoltuk, hogy minden egyes játékos másféle különleges munkást kap. Tehát az egyik játékos lehetne mondjuk a Séf, a másik a Politikus, egy harmadik pedig a Farmer. Azonban hamar rájöttünk arra, hogy némelyik játékos túl nagy előnyre tenne szert, és hogy meglehetősen nehéz volna számon tartani a különböző képességeket.


Végül úgy döntöttünk, hogy minden egyes játékos legfeljebb két különleges munkást taníthat be. Ezzel többszöröse növekedett a játékonként felfedezhető kombinációk száma.

A KÜLÖNLEGES MUNKÁSOK KÉPESSÉGEI


FARMER: Amikor a Farmert lehelyezed a játéktáblára, akkor az adott akció egyik bónuszában részesülhetsz még abban az esetben is, ha a Farmer nem a bónusz akciómezőre került. Minden akció minden bónusza elérhető, függetlenül a játékosok számától.


MAFFIÓZÓ: Amikor a Maffiózót egy nem-bónusz akciómezőre helyezed le, akkor azt az akciót még egyszer végrehajthatod. A játék szabályait nem szegheted meg a Maffiózóval - például egy évben egy dűlőt nem szüretelhetsz le kétszer.

SÉF: A Séfet lehelyezheted egy másik munkás által már elfoglalt akciómezőre is, „visszalökte” azt a munkást a birtokosa elérhető munkás készletébe. A Séf nem képes visszalökní egy másik Séfet.

VENDÉGLŐS: Amikor a Vendéglőst lehelyezed, akkor fizethetsz -t annak a játékosnak, akinek a munkása ugyanazon az akción tartózkodik, hogy véletlenszerűen elhúzz a kezéből 1 idénymunkás kártyát (te döntöd el, hogy nyári vagy téli idénymunkást húzol). *2 játékos esetén nem elérhető.*

PROFESSZOR: Amikor a Professzort lehelyezed, akkor visszaveheted az adott évszakban a játéktáblára már korábban lehelyezett egyik általános munkásodat. Az a munkás abban az évben ismét lehelyezhető.

KATONA: Ha a Katona a játéktábla egyik akciómezőjén áll, akkor az ellenfeleidnek -t kell fizetniük részedre, amikor ugyanarra az akcióra szeretnék lehelyezni egy munkásukat. Az ellenfeleid akkor is lehelyezhetik a munkásukat egy olyan akcióra, ahol a Katonád tartózkodik, ha ott már minden akcióhely foglalt.


POLITIKUS: Amikor a Politikust a játéktábla egy bónusz akciómezőre helyezed le, akkor az akció rendezése és a bónusz elvétele után fizethetsz -t, hogy még egyszer elvedd a bónuszt.

ORÁKULUM: Amikor az Orákulummal kártyákat húzol, akkor ugyanabból a típusból húzz fel 1 további kártyát, majd dobj el 1-et a felhúzottak közül. Nem húzhatsz fordulónként 1-nél több extra kártyát az Orákulummal.

KERESKEDŐ: Ha a Kereskedőt olyankor helyezed a játéktáblára, amikor már minden más játékos a következő évszakra lépett, akkor az akció végrehajtása után húzhatsz 1 tetszőleges kártyát.

UTAZÓ: Az Utazót lehelyezheted bármelyik előző évszak tetszőleges szabad akciómezőjére függetlenül attól, hogy a játékosok száma miatt az adott akciómező elérhető-e. Azonnal hajtsd végre az akciót.

KÜLDÖNC: A Küldöncöt lehelyezheted bármelyik elkövetkező évszak tetszőleges szabad akciómezőjére. Amikor a választott évszakban az első fordulód következik, akkor egy munkásod lehelyezése helyett a Küldönc akcióját hajtsd végre. *Ha nem tudod végrehajtani az akciót, akkor nem kapod meg a bónuszt (amennyiben egy bónusz akciómezőn tartózkodsz), és a fordulód véget ér.*

Fizess  pótdíjat, amikor általános munkás helyett különleges munkást tanítasz be.



ÉPÍTMÉNYEK

ÉVEK ÓTA UGYANAZOKKAL AZ ÉPÍTMÉNYEKKEL DOLGOZOL, ÍGY CSUPA FÜL VOLTÁL, AMIKOR A HELYI ÁCS ELŐÁLLT AZ ÚJ ELKÉPZELÉSEIVEL. ITT AZ IDŐ, HOGY EGY JOBB SZŐLŐBIRTOKOT ÉPÍTS.

BEVEZETÉS

Az építmény kiegészítő lehetővé teszi a játékosok számára, hogy véglegesen megnöveljék a szőlőbirtokukat az építménykártyák széles választékának segítségével.

ELŐKÉSZÜLET

Illesszék az építkezési tábla bővítményt a szőlőbirtok táblák bal oldalához. A játéktáblát fordítsátok át a 2. oldalára (ahol a jobb felső sarokban helyek vannak kialakítva narancssárga kártyáknak), keverjétek meg az építménypaklit és helyezzék rá a játéktáblára.

JÁTÉKMENET

ÉPÍTMÉNYKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA (MEGÉPÍTÉSE)

Ahhoz, hogy megépíts egy kézben tartott építménykártyát, helyezz egy munkást az egyik „Építs meg 1 Építményt” akciómezőre. Fizesd ki a építménykártya bal felső sarkában jelzett költséget, majd helyezd le (a) az építkezési táblád egy szabad mezőjére, vagy (b) az egyik üres dűlődre (az üres azt jelenti, hogy nincs rajta szőlőtőke, illetve másik épület). Minden megépített építmény ①-t ad, amint az a kártya alsó részén látható is.

ÉPÍTMÉNYKÁRTYÁK LEBONTÁSA

Ha megépítettél egy építménykártyát és később úgy döntesz, hogy már nem akarod, akkor lebonthatod azt az építménykártyát (vedd le és dobd el) olyan módon, hogy egy munkást helyezel az építkezési táblád akciómezőjére. Egy építmény lebontásával nem veszítesz győzelmi pontot.

AZ ÉPÍTMÉNYKÁRTYÁK TÍPUSAI

AKCIÓ ÉPÍTMÉNYEK: Ezekon egy saját akciómező található, amelyekre egy munkást helyezhetsz évente (tetszőleges évszakban). Többségük költséggel rendelkezik (az akciómező alatt feltüntetve), amelyet meg kell fizetned, vagy egy akció, amelyet végre kell hajtanod ahhoz, hogy hozzájuss az akció kínálta előnyhöz (az akciómező belsejében feltüntetve). A költséget meg kell fizetned ahhoz, hogy hozzájuss az előnyhöz. A főmunkások itt nem használhatják azt a különleges képességüket, hogy egy már foglalt mezőre lehet helyezni őket.

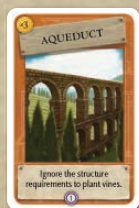
HALADÓ ÉPÍTMÉNYEK: Ezek valamilyen állandó bónuszt biztosítanak.

KÖVETELÉS ÉPÍTMÉNYEK: Ezek követelés bónuszokat adnak az év végén (a líra követelések, illetve az olyan év végi akciók mellett, mint amilyen például a bor érlelése). Hasonlóak a már eddig is létező, borrendelések teljesítéséből származó követelés bónuszokhoz, azzal a különbséggel, hogy ezek pénz helyett erőforrásokat biztosítanak.

PÉLDÁK



Akció
Építmény



Haladó
Építmény



Követelés
Építmény

MEGJEGYZÉS: A Szobor minden év végén ad egy győzelmi pontot, nem pedig az év során. Ezért tehát az a GYP nem idézheti elő az utolsó év eljövését akkor sem, ha éppen azzal együtt lesz meg a 25. pont.

JÁTÉKELEMEL

36 építménykártya (narancs)

Kibővített Játéktábla (2. oldal)

6 építkezési tábla bővítmény



ÉPÍTMÉNYKÁRTYÁK HÚZÁSA

Az építménykártyákat ugyanúgy a kézben kell tartani, mint a többi kártyát, és ezek a kártyák is beleszámítanak a kézlimitbe. Több lehetőség is kínálkozik építménykártyák húzására:

- * Az ébredési táblázat 4. vagy 7. sora
- * a befolyás térkép Lucca régiója (ez a térség az épületeiről és a kőbányáiról híres)
- * A Kereskedelem akció nyáron
- * Az 1 Birtok Megfordítása bónusza
- * Az Értékesítés Egy Borjelzőt bónusza
- * Kapsz ①-t vagy Húzz ②-t (korábban “Kapsz ①-t”)

Ha nem a kibővített játéktáblával játszotok, akkor megtehetitek azt is, hogy a játék elején draftoljátok az építménykártyákat. A Mamas & Papas kártyák kiválasztása után (Viticulture Essential Edition használata esetén) húzzatok fel 4 építménykártyát, válasszatok ki 1-et, a többit adjátok tovább a jobb oldalaton ülő játékosnak. Ezt folytassátok addig, amíg minden játékos ki nem választott magának 4 kártyát. Ezek a kártyák beleszámítanak a kézben tartott lapjaitok közé.

SZERETNÉL MEGNÉZNI EGY VÉGIGJÁTSZÁS VIDEÓT?

Látogass el ide: stonemaiergames.com/games/tuscany/videos/

SZABÁLYOKAT KERESSEL MÁS NYELVEKEN?

Tucatnyi nyelven tölthetsz le szabályokat és segédleteket itt: stonemaiergames.com/games/tuscany/rules

KÉRDÉS MERÜL FEL JÁTÉK KÖZBEN?

Tweet: @stonemaiergames with the hashtag #viticulture

CSERE KOMPONENSEKRE VAN SZÜKSÉGED?

Keress fel a stonemaiergames.com/replacement-parts oldalt.

SZERETNÉL KÉPBEN MARADNI?

Iratkozz fel havi hírlevelünkre: stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES

WWW.STONEMAIERGAMES.COM

HUNGARIAN TRANSLATION (v.1.0.)
Zsolt Farkas (fki@freemail.hu)
TRANSLATION REVIEW
bithalver