

# Vinhos –Versione Vendemmia Speciale 2016

## Setup

1. Collocare il Tabellone Grande al centro del tavolo, nel lato dell'etichetta della bottiglia "Special Vintage 2016".
2. Ogni giocatore sceglie 1 colore e prende questi materiali del colore relativo:
  - a. 2 barili di legno.
  - b. 9 dischetti di legno.
  - c. 1 Tabellone Personale nel lato "Special Vintage 2016" (scritta piccola al centro).
3. Ciascun giocatore colloca 1 dischetto del proprio colore nel 1° dei 3 spazi chiari (in alto) delle 5 sezioni (Case di Produzione).
4. Ciascun giocatore colloca 1 dischetto del proprio colore nel "0" del track dei PV intorno al Tabellone Grande.
5. Mischia le tessere di Vendemmia (quadrate, color crema, con dorso con 4 simboli meteorologici) eliminando previamente la "0" (con dorso più scuro) e crea 1 pila a faccia in giù posizionandola nel Tabellone Grande in alto al centro nell'apposita sezione (simboli meteorologici) e gira a faccia in su la 1° tessera della pila.
6. Metti casualmente 1 dischetto del colore di ciascun giocatore collocandoli sui numeri (da 1 a 4) più chiari al di sotto delle tessere Vendemmia appena poste (questi dischetti stabiliscono l'ordine di turno).
7. Metti le 104 fiches di Vino (numeri da una parte rossi e dall'altra gialli) accanto al Tabellone Grande.
8. Ciascun giocatore mette 1 proprio dischetto sullo "0" nel Tabellone intorno alla "Feira Nacional Do Vinho Português".
9. Ciascun giocatore mette 1 proprio dischetto sopra la scritta "Feira Nacional Do Vinho Português".
10. Mischia le 18 tessere di Magnate (rettangolari, verde chiaro, nel dorso una freccia circolare) e posizionale a faccia in su riempiendo tutti gli spazi (se giochi a 4 giocatori) in alto a destra del Tabellone Grande (se a 3 giocatori togli le tessere con simbolo 4 gioc. e non riempire gli spazi per 4 gioc. // se a 2 giocatori togli le tessere con simbolo 3 e 4 gioc. e non riempire gli spazi per 3 e 4 gioc. – vedi simboli nel Tabellone Grande).
11. Mettere le tessere di Magnate restanti creando 1 pila a faccia in giù vicino al Tabellone Grande.
12. Mischia le 22 tessere dei Moltiplicatori dei Magnati (violetti, con barile sul dorso) e forma 1 pila a faccia in giù e mettila vicino al Tabellone Grande (in una partita a 2 giocatori usa solo le 10 tessere che possiedono un "2x" con, ai lati, un ornamento).
13. Ogni giocatore posiziona 6 barili del proprio colore nel Tabellone Grande, 2 accanto a ciascuno dei 3 Magnati disegnati in alto a destra.
14. Metti le tessere di denaro (Bagos) accanto al Tabellone Grande e ogni giocatore riceve: il 1° gioc.=19 Bagos // 2° gioc.=20 B. // 3° gioc.=21 B. // 4° gioc.=22 B. Il denaro deve essere sempre visibile a tutti durante la partita e deve essere posto a destra in basso nel Tabellone Personale.
15. Metti gli Enologi (omini bianchi di legno con mano alzata) nel Tabellone Grande nell'apposito spazio (omino bianco con mano alzata), in base al num. di giocatori: 7/10/12 enologi per 2/3/4 giocatori.
16. Metti gli Agricoltori (omini marroni di legno con piccone) nel Tabellone Grande nell'apposito spazio (omino marrone con piccone), in base al num. di giocatori: 9/12/16 agricoltori per 2/3/4 giocatori.
17. Metti l'omino di legno del colore di ciascun giocatore al centro del Tabellone Grande (nel quadrato centrale, al centro dei 9 quadrati).
18. Metti il piccolo cilindro di legno (marrone chiaro) al centro del Tabellone Grande nel 1° cerchio verde con un "1" all'interno del 1° quadrato in alto a sinistra (il 1° quadrato dei 9 presenti al centro del Tabellone Grande).
19. Separa le 24 tessere degli Esperti di Vino (rettangolari, con persona disegnata e dorso color crema e 4 simboli) in base al simbolo impresso in basso a destra (%= gradazione alcolica // naso= aroma // occhio= apparenza //bocca= sapore) e forma 4 pile mischiandole separatamente; colloca queste 4 pile a faccia in su nelle caselle con i rispettivi simboli nel Tabellone Grande.
20. Colloca le 12 tessere delle Botteghe Sotterranee (rettangolari lunghe con 4 caselle e botti) in base al numero dei giocatori (8=2 gioc. // 10=3 gioc. // 12=4 gioc.) in basso a destra nel Tabellone Grande formando 2 pile e lasciando scoperte le botti presenti in basso nel rettangolo del Tabellone.
21. Colloca le 19 tessere delle Botteghe di Superficie (quadrate con casa disegnata e triangolo in alto da un lato rosso e dall'altro giallo) in base al numero dei giocatori (11=2 gioc. // 15=3 gioc. // 19=4 gioc.) nel Tabellone Grande (a destra delle Botteghe Sotterranee).
22. Metti i 20 cubetti di Denominazione di Origine (di legno, color crema chiaro) nel Tabellone Grande nella regione della mappa del Portogallo dove c'è stampato un cubetto con una freccia rossa all'insù.
23. Separa le 36 tessere di Vigneti (quadrate, con un triangolo rosso o giallo e un biglietto di denaro sul dorso) in base al numero presente ai lati del "2" e forma 9 pile che mischierai e metterai nelle 9 regioni con lo stesso numero (rettangoli a sinistra, nel Tabellone Grande). Attenzione, riduci a caso il numero delle regioni in base al numero dei giocatori: 7=2 gioc. // 8=3 gioc. // 9=4 gioc.).
24. Metti le 6 fiches "+3 PORTO" nel rettangolo num. 3 "Douro".
25. Seguendo scrupolosamente l'ordine di turno (e facendolo uno alla volta) ciascun giocatore deve:
  - a. Prendere 1 cubetto di Denominazione di Origine e collocarlo in 1 regione a sua scelta in un quadratino libero in basso a ciascuna regione.
  - b. Prendere, dalla regione scelta, la 1° tessera di Vigneto presente in essa.
  - c. Prendere 1 dischetto di legno dal proprio tabellone personale da 1 qualsiasi delle 5 Case di Produzione e metterlo nella mappa del Portogallo relativa alla regione scelta (nel Tabellone Grande).
  - d. Mettere la tessera di Vigneto scelta a faccia in su nel luogo da dove è stato preso il dischetto.
  - e. Prendere 1 fiches di Vino (numeri da una parte rossi e dall'altro lato gialli) del valore "2" e metterla nel proprio Tabellone Personale nello spazio più a sinistra del Magazzino (sezione colorata al di sotto della tessera Vigneto appena posta); il numero dovrà essere dello stesso colore (rosso o giallo) del vino prodotto dal vigneto (triangolino). ATTENZIONE: Se vengono scelte le regioni LISBOA, RIBATEJO, DAO e DOURO bisogna:
    - i. Se scegli LISBOA: prendi 1 Bottega di Superficie (mettila in uno dei 3 spazi liberi di 1 delle 5 case di Produzione nel tuo Tab. Pers.) + 1 fiches di vino "3" del colore del triangolino del Vigneto (al posto di quella iniziale da "2").

- ii. Se scegli RIBATEJO: prendi 1 Agricoltore (omino marrone con falce) e mettilo sul Vigneto di Ribatejo + 1 fiches di vino "3" del colore del triangolino del Vigneto (al posto di quella iniziale da "2").
  - iii. Se scegli DAO: prendi 1 Bottega Sotterranea e metti in essa la fiches di Vino "2" del punto e.
  - iv. Se scegli DOURO: ricevi 2 fiches "+3" e una potrai usarla subito per convertire il vino che ricevi da "2" a "5". La 2ª potrai spenderla in qualsiasi momento del gioco per incrementare solo i vini prodotti in Douro (trasformandoli in Porto).
26. Successivamente, in ordine inverso all'ordine di turno ogni giocatore deve:
- a. Prendere 1 tessera di Magnate fra le 12 presenti nel Tabellone Grande (in alto a destra) e metterla accanto al proprio Tabellone Personale a faccia in sú.
  - b. Riempire gli spazi vuoti con nuove tessere di Magnate (dalla pila) e collocare la pila dei Magnati non usati al di sopra della pila dei Moltiplicatori dei Magnati (tessere violette con barile) creando 1 unica pila.

## Game Play

- Il gioco si sviluppa in 6 anni (turni), rappresentati dalle 6 caselle presenti nel quadrato al centro nel Tabellone grande, che possiedono i numeri i cerchietti 1 e 2 e una "B" in verde.
- Ogni anno si compone di due azioni (1 e 2), di una Fase di Mantenimento (cerchietto B) e di una Fase di Produzione (simbolo 3 bottiglie).

### Ricorda che:

- Quando un determinato materiale (tranne denari e fiches Vino) termina, significa che non è più disponibile; inoltre, nessuna fiches (nemmeno i denari) può essere occultata agli altri.
- I PV con fondo verde, si guadagnano immediatamente. I PV con fondo violetta si guadagnano alla fine della partita.

## Fase 1: Inizio dell'Anno

(Da saltare nel 1º anno di gioco)

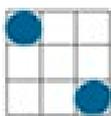
- Eliminare dal gioco la tessera della Vendemmia usata nell'anno precedente (in alto al centro, nel Tabellone Grande) e rivelare la successiva della pila mettendola a faccia in su.
- All'inizio del 4º e del 6º anno i giocatori che possiedono qualche tessera di Esperto di Vini o Azioni dei Magnati dovranno girarle a faccia in su.
- Spostare il cilindro di legno sul cerchietto "1" dell'anno successivo.

## Fase 2: Azioni dei Giocatori

- In base all'ordine di turno (posizione dei dischetti di ciascun giocatore) ogni giocatore deve scegliere 1 delle 9 azioni del quadrato centrale (nel Tabellone Grande) spostando l'omino di legno del proprio colore nello spazio scelto seguendo queste regole:
  - All'inizio della partita tutti gli omini di legno dei giocatori devono trovarsi nella casella centrale.
  - Non si può permanere nella stessa casella (bisogna obbligatoriamente spostarsi).
  - Il movimento è gratis se ci si sposta in una casella vuota adiacente (ortogonalmente o diagonalmente).
  - Il movimento costa 1 Moneta se ci si muove in una casella non adiacente.
  - Per entrare in una casella dove si trova un altro giocatore bisogna pagargli 1 moneta (a ciascun giocatore presente in essa).
  - Per entrare nella casella dove è il cilindro di legno dell'anno in corso bisogna pagare 1 moneta.
  - Tutte le condizioni precedenti si sommano fra di loro nel caso si voglia entrare in una casella in cui si verificano più condizioni (per es. non adiacente, con cilindro e con un altro giocatore).
  - Quando si vuole passare (o si è obbligati) bisogna andare nella casella centrale e passare (casella dei Comunicati Stampa/Passare).
  - Nella casella centrale si può anche non passare per realizzare l'azione "Comunicati Stampa".

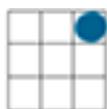
- Quando un giocatore decide di andare nella casella centrale (sia che passi o meno) bisogna spostare il dischetto del suo colore (ordine di turno) in 1 spazio libero (a sua scelta) della fila verde in basso all'ordine di turno (determinando così l'ordine di turno successivo).
  - Se non si possono pagare le monete richieste **non si può** entrare in quella casella.
  - Nella casella centrale **non si devono pagare monete agli altri giocatori.**
  - Se un giocatore si trova già nella casella centrale e **non può** realizzare nessun'altra azione, può permanere lì e passare o fare un "Comunicato Stampa".
- Una volta che tutti i giocatori hanno un'azione bisogna verificare che nessun giocatore sia stato nella casella centrale (suo dischetto nella fila verde), nel qual caso bisogna:
- Spostare il/i dischetto/i dalla fila verde in basso allo stesso numero della fila in alto (crema), spostando i dischetti presenti in essa verso destra o sinistra, **cambiando così l'ordine di turno per tutte le azioni successive.**
  - **Solo dopo tale verifica dell'ordine di turno** si può passare all'Azione 2 o alla Fase di Mantenimento (cerchietto B) e alla successiva Fase di Produzione (3 bottiglie) muovendo il cilindro di legno nell'apposito spazio.

## Tipi di Azioni Disponibili



### Comprare 1 o 2 Vigneti di Regioni diverse

- Puoi comprare fino a un massimo di 2 Vigneti da 2 regioni *diverse* (non puoi comprare 2 vigneti dalla stessa regione in un solo colpo).
- Per ogni Vigneto che vuoi comprare devi:
- Prendere la 1ª tessera di Vigneto presente in una delle 9 regioni presenti a sinistra nel Tabellone Grande.
  - Pagare il prezzo indicato dalla moneta stampata nel centro.
- Posizionare la tessera a faccia in sú (moneta nel dorso) nel tuo Tabellone Personale in uno spazio vuoto delle 5 Case di Produzione, rispettando queste regole:
- In ogni Casa di Produzione possono esserci solo vigneti di una stessa regione e di uno stesso colore di vino (giallo o rosso).
  - Ogni Casa di Produzione **non può avere** più di 2 vigneti.
  - Se è il 1º vigneto di quella Casa di Produzione devi collocare il dischetto presente in essa nella relativa regione della mappa portoghese (se ce ne sono altri, si mettono in pila).
  - I benefici offerti da una regione non si possono **giamai** piazzare in una Casa di Produzione diversa da quella dove metti il Vigneto.
  - Se si costruiscono 2 Vigneti *in una stessa Casa di Produzione* **non si riceve per la 2ª volta il beneficio offerto dalla regione!**
  - È possibile che più Case di Produzione contengano vigneti di una stessa regione.
- Prendi 1 cubetto di legno marrone di Denominazione di Origine e collocalo in un quadrato vuoto al di sotto del rettangolo di quella regione (non farlo se i quadrati sono tutti pieni o se non ci sono più cubetti disponibili).



### Comprare 1 o 2 Botteghe di Superficie

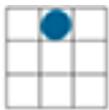
- Per ogni Bottega di Superficie che costruisci, devi:
- Prendere 1 tessera di Bottega di Superficie dal tabellone Grande (in basso a destra).
  - Pagare 3 Monete.
- Collocare la Bottega di Superficie in 1 spazio vuoto di una qualsiasi delle 5 Case di Produzione nel tuo Tabellone Personale, seguendo queste regole:

- Se in quella Casa di Produzione ci sono già Vigneti, la Bottega di Superficie dovrà essere collocata nello stesso colore dei Vigneti.
- Se in quella Casa di Produzione non ci sono Vigneti puoi collocarla in uno qualsiasi dei 2 lati (giallo o rosso) e modificare tale lato successivamente mettendolo dello stesso colore del Vigneto che aggiungerai in quella Casa di Produzione.
- Ogni Casa di Produzione può contenere al massimo 2 Botteghe di Superficie.
- Prendi (**se possibile**) 1 cubetto di legno marrone di Denominazione di Origine e colloca:
  - Se in quella Casa di Produzione e già presente un Vigneto, in un quadrato vuoto al di sotto del rettangolo della regione del Vigneto.
  - Se in quella Casa di Produzione non ci sono Vigneti, sulla Bottega di Superficie in modo da poterlo spostare nella regione del Vigneto che prenderai successivamente.



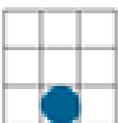
### Contrattare Enologi e/o Agricoltori (max. 2 in qualsiasi combinazione)

- Per ogni Enologo che contratti devi:
  - Prendere 1 Enologo dal Tabellone Grande (meeple bianco).
  - Pagare 3 Monete.
  - Mettere l'Enologo sopra 1 qualsiasi Bottega di Superficie vuota (*se non possiedi Botteghe di Superficie non puoi contrattare Enologi*) del tuo Tabellone Personale.
- Per ogni Agricoltore che contratti devi:
  - Prendere 1 Agricoltore dal Tabellone Grande (meeple marrone con falce).
  - Pagare 2 Monete.
  - Mettere l'Agricoltore sopra 1 qualsiasi tessera di Vigneto vuota (*se non possiedi Vigneti non puoi contrattare Agricoltori*) del tuo Tabellone Personale.



### Costruire 1 o 2 Botteghe Sotterranee

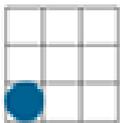
- Per ogni Bottega sotterranea che vuoi costruire devi:
  - Prendere 1 tessera di Bottega Sotterranea dal Tabellone Grande (in basso a destra, dopo i meeple degli Enologi/Agricoltori).
  - Pagare 3 Monete.
  - Collocare la Bottega Sotterranea coprendo un magazzino libero (zona colorata in basso) di una qualsiasi delle 5 Case di Produzione.
  - Trasferire (se ci sono) qualsiasi fiches con il numero della qualità del vino (fiches con numero giallo o rosso) dal magazzino alla Bottega Sotterranea mantenendo esattamente la loro opposizione e collocandole nel 1° spazio libero a sinistra della Bottega Sotterranea.
- Prendi (**se possibile**) 1 cubetto di legno marrone di Denominazione di Origine e colloca:
  - Se in quella Casa di Produzione e già presente un Vigneto, in un quadrato vuoto al di sotto del rettangolo della regione del Vigneto.
  - Se in quella Casa di Produzione non ci sono Vigneti, sulla Bottega Sotterranea in modo da poterlo spostare nella regione del Vigneto che prenderai successivamente.



### Vendere 1 o 2 Vini

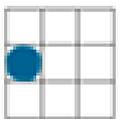
- Per ogni vino che desideri vendere devi:
  - Verificare qual è il numero **del valore** del vino da te posseduta (**valore** = fiches con il numero del vino + invecchiamento in Bottega Sotterranea + 1 o 2 cubetti di Denominazione di Origine che puoi prendere se presenti nella regione).
  - Controllare che in un qualsiasi spazio libero delle 3 zone di vendita nel Tabellone Grande (al centro, in basso), ce ne sia 1 con un numero uguale **al valore** del tuo vino (o + basso).

- Collocare 1 barile della tua riserva su di esso (verificando che il vino venduto sia dello stesso colore di quello richiesto).
  - Se sono stati usati 1 o 2 cubetti di Denominazione di Origine (+1p. alla qualità del vino per ogni cubetto) eliminarli dalla regione da cui proviene il vino e rimetterli nella riserva generale.
  - Scartare la fiches con il numero della qualità del vino (nel magazzino o nella Bottega Sotterranea).
  - Ricevere tante monete quanto indicato nel cerchietto in cui si è posto il barile.
- Ricorda che non si possono usare cubetti di Denominazione di Origine se non sono necessari per la vendita.



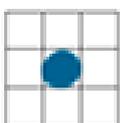
### Esportare 1 o 2 Vini

- Verificare qual è il **valore** del vino che vuoi esportare (fiches con il numero del vino + invecchiamento in Bottega Sotterranea + puoi usare 1 o 2 cubetti di Denominazione di Origine, se presenti nella regione).
- Controllare che in un qualsiasi spazio libero della zona di esportazione nel Tabellone Grande (a sinistra della zona vendita), ce ne sia uno con un numero che corrisponda **al valore** del tuo vino (o più basso); attenzione per 2 gioc. la zona si riduce.
- Collocare 1 barile della tua riserva su di esso.
- Se sono stati usati 1 o 2 cubetti di Denominazione di Origine (+1p. alla qualità del vino per ogni cubetto) eliminarli dalla regione da cui proviene il vino e rimetterli nella riserva generale.
- Scartare la fiches con il numero della qualità del vino (nel magazzino o nella Bottega Sotterranea).
- Ricevere immediatamente tanti PV quanto indicato nel cerchietto in cui si è posto il barile.
- Ricorda che non si possono usare cubetti di Denominazione di Origine se non sono necessari per l'esportazione.



### Contrattare 1 o 2 Esperti in Vino

- Per ogni Esperto che vuoi contrattare (max. 2) devi:
  - Scegliere la 1<sup>o</sup> tessera di una delle 4 pile nel Tabellone Grande (sotto la bottiglia).
  - Pagare 1 Moneta.
  - Collocare la tessera scelta davanti al tuo Tabellone Personale **a faccia in su.**
- Durante il turno di un giocatore (nel momento in cui viene indicato da quello specifico esperto – ved. pag. 9 del Reference Book) si può girare a faccia in giù 1 esperto per usar nell'abilità (max 1 per turno).
- Ricorda che non ci sono limiti al numero di esperti che un giocatore può possedere.



### Passare/Fare un Comunicato Stampa

- Qualsiasi sia l'azione scelta (Passare o Fare un Comunicato Stampa) bisogna muovere il dischetto dell'ordine di turno in un numero verde sottostante scelto dal giocatore.
- Se si passa, viene saltato il turno di quel giocatore.
- Se si decide di fare un Comunicato Stampa (presentare il vino per la seguente Fiera) devi:
  - Non aver già fatto un precedente Comunicato Stampa per quel gruppo di anni (1<sup>o</sup>, 2<sup>o</sup> e 3<sup>o</sup> anno=1<sup>o</sup> Fiera // 4<sup>o</sup> e 5<sup>o</sup> anno= 2<sup>o</sup> Fiera // 6<sup>o</sup> anno= 3<sup>o</sup> Fiera).
  - Dichiarare quale vino verrà presentato alla Fiera (fiches con numero del vino +, C).
  - Opzionale: Eliminare 1 o 2 cubetti di Denominazione di Origine dalla regione del vino per incrementare **il suo valore** 1 o 2 punti.
  - Guadagnare tanti punti Fiera (punti intorno a "Feria Nacional Do Vinho Português") quanto **il valore** del vino presentato (**valore** = fiches con il numero del vino + invecchiamento in

- Bottega Sotterranea + puoi usare 1 o 2 cubetti di Denominazione di Origine se presenti nella regione da cui proviene il vino).
- Opzionale: Osserva la tessera della Vendemmia (Tabellone Grande, in alto) nella parte scura ci sono dei piccoli cerchietti che descrivono 4 proprietà: gusto, olfatto, vista e grad. alcolica; per ognuna di esse **puoi** scartare (rimetti nel fondo della pila) 1 Esperto **a faccia in su** (non usato) *relativo a quella specifica caratteristica*, guadagnando tanti punti quanti sono i cerchietti di quella proprietà del vino (+1 P. Fiera extra se la tessera dell'Esperto che usi ha una piccola freccia bianca a destra).
  - Mettere 1 disco di legno del proprio colore in uno dei 4 Stand della Fiera (2 a destra e 2 a sinistra della scritta "Feria Nacional Do Vinho Português") e ricevendo subito:
    - Stand 1: Niente.
    - Stand 2: Prendi 1 tessera di Esperto di Vini di una qualsiasi delle 4 caratteristiche.
    - Stand 3: Prendi 3 Monete.
    - Stand 4: Avanza 3 punti Fiera.
  - Opzionale: Prendere 1 o 2 (max 2) barili dalla zona dei Magnati (se prendi 2 barili devono essere di 2 Magnati **differenti**). Se decidi di farlo, devi:
    - Osservare la tessera della Vendemmia in corso (in alto, nel Tabellone Grande) e verificare a destra le lettere A, B e C (richieste dei 3 Magnati sul tuo vino).
    - Verificare se il vino presentato soddisfa le richieste di (A)nnabella (colore del vino), (B)runo (valore del vino), (C)arolina (numero della regione di provenienza del vino).
    - Se il vino presentato soddisfa le richieste di al max. 2 Magnati **diversi** si può prendere 1 barile dalla riga di ciascun Magnate (nel Tabellone Grande).
  - Scartare la fiches con il numero del vino.

### Fase 3: Mantenimento (simbolo "B" verde)

- Colloca il cilindro di legno su "B" dell'anno in corso.
- Se un giocatore ha un barile in una delle 3 Zone di Vendita, può riprenderselo (max 1).

### Fase 4: Produzione (3 bottiglie)

- Colloca il cilindro di legno sul simbolo delle 3 bottiglie dell'anno in corso.
- Realizzare le seguenti azioni **in quest'ordine**:
  1. Invecchiare il vino:
    - Spostare verso destra di 1 spazio (nei Magazzini e/o nelle Botteghe Sotterranee) tutte le fiches con il numero del vino nelle 5 Case di Produzione del Tabellone Personale (tutte le fiches che escono fuori dalle caselle **vengono perse**).
  2. Ridistribuire i lavoratori (opzionale):
    - Si possono ridistribuire gli Enologi e/o Agricoltori come si vuole (1 per ogni tessera).
  3. Produrre Vino in ogni Casa di Produzione (Tabellone Personale) che possieda Vigneti, calcolando la qualità (valore) del vino in questo modo (e):
    - + 2P. per ogni Vigneto presente in quella Casa di Produzione.
    - + 1P. per ogni Agricoltore presente in quella Casa di Produzione.
    - + 1P. per ogni Bottega di Superficie presente in quella Casa di Produzione.
    - + 2P. per ogni Enologo presente in quella Casa di Produzione.
    - + 3P. se si produce vino di Oporto (in Douro, scartando la 2ª tessera Douro).
    - ± Valore della condizione climatica (Tessera di Vendemmia).
  4. Prendi la relativa fiches del vino prodotto (giallo o rosso) con il numero risultante da questa somma e mettila nel 1º spazio a sinistra del Magazzino o della Bottega Sotterranea.

- Ricorda che se si produce un vino con qualità "0" non si ricevono fiches di vino.

## Fase 5: Fiera dei Vino (al termine degli anni 3<sup>o</sup>, 5<sup>o</sup> e 6<sup>o</sup>)

- Colloca il cilindro di legno sul simbolo "I" blu (alla fine della riga).
- Seguendo l'ordine di turno, tutti i giocatori che non hanno il meeple del loro colore nella casella centrale devono metterlo lì e passare o fare un Comunicato Stampa (se non lo hanno già fatto); ricorda che **non deve** essere realizzata la scelta della posizione del prossimo turno.
- Chi non ha un vino da presentare alla Fiera, non parteciperà ad essa.
- Si determinano i PV in base ai P. Fiera accumulati (il 4<sup>o</sup> gioc. riceverà 1 Esperto di Vini a sua scelta, in caso di pareggio si sommano i punti delle diverse posizioni e si dividono in base al numero dei gioc. in pareggio. Se si pareggia la 4<sup>o</sup> posizione tutti prendono 1 Esperto di Vini):

1 <sup>o</sup> Fiera (fine 3 <sup>o</sup> Anno)				2 <sup>o</sup> Fiera (fine 5 <sup>o</sup> Anno)				3 <sup>o</sup> Fiera (fine 6 <sup>o</sup> Anno)			
1 <sup>o</sup>	2 <sup>o</sup>	3 <sup>o</sup>	4 <sup>o</sup>	1 <sup>o</sup>	2 <sup>o</sup>	3 <sup>o</sup>	4 <sup>o</sup>	1 <sup>o</sup>	2 <sup>o</sup>	3 <sup>o</sup>	4 <sup>o</sup>
9	6	3	Es. V.	12	8	4	Es. V.	15	10	5	Es. V.
<i>In una partita a 2 giocatori usare punteggi 1<sup>o</sup> e 3<sup>o</sup></i>											

- Determina il nuovo ordine di turno (fila più chiara) che deve coincidere con l'ordine da sinistra a destra dei dischi presenti nelle caselle della Fiera.
- Nel nuovo ordine di turno ogni giocatore può comprare (pagando 1 fiche di vino con numero) 1 di questi 2 tipi di tessere o passare, ricordando che **non si possono avere 2 tipi di tessere identiche**:
  - 1 Azione del Magnate (dorso: verde con freccia che gira) collocandola a faccia in su.
  - 1 Moltiplicatore di Magnate (dorso: violetta con barile), ma è **indispensabile** avere 1 barile a disposizione nella propria riserva (per ciascuna di essa) che deve essere collocato sulla tessera (non si potrà toccare, almeno che un Magnate non lo consenta – **ma senza barili non danno PV alla fine della partita**).
  - Se non si vuole comprare bisogna passare.
- Seguendo l'ordine di turno (1 per turno) ciascun giocatore può comprare tutte le tessere che vuole (pagandole e avendo barili per i Moltiplicatori) e questa fase termina quando tutti passano.
- Dopo che tutti hanno passato si ritirano tutte le tessere non comprate (dei 2 tipi verdi e violetta) dal Tabellone Grande e si riempiono di nuovo i 12 spazi.
- Ogni giocatore sposta il disco dallo Stand della Fiera alla scritta "Feria Nacional Do Vinho Português".
- Al termine della 1<sup>o</sup> della 2<sup>o</sup> Fiera (**non alla fine della 3<sup>o</sup> Fiera**) tutti i giocatori che hanno precedentemente utilizzato tessere di Azione dei Magnati, dei Moltiplicatori dei Magnati o degli Esperti di Vino possono essere riattivate, collocandole a faccia in su.

### Ricorda che:

- Durante il turno di un giocatore prima di muovere il meeple in 1 delle 9 caselle, oppure *prima* o *dopo* l'esecuzione dell'azione della casella scelta (**giammai durante l'azione**) si potrà usare 1 (max 1) tessera di Azione dei Magnati (ved. pag. 5 del Reference Book) girandola faccia in giù.
- In uno stesso turno, nei momenti adeguati, **puoi usare** le tessere di Esperti in Vini e le Az. Dei Magnati.

## Fine del gioco e Punteggio Finale

- **Alla fine della 3<sup>o</sup> Fiera tutti i giocatori realizzano 1 azione aggiuntiva (NON i Comunicati Stampa).**

### Ricorda che:

- Alla fine della 3<sup>o</sup> Fiera **non si riattivano** le tessere degli Azioni dei Magnati o degli Esperti di Vino.

- I PV di fine partita si calcolano in questo modo:
  - In base al denaro posseduto (5den.=3PV // 10d.=7PV // 15d.=12PV // 20d.=18PV).
  - La metà della qualità di ciascuna (non si sommano) fiches di vino posseduta nelle proprie 5 Case di Produzione (arrotondamento per difetto).
  - Chi ha la maggioranza in ciascuna colonna della zona di Esportazione (in caso di pareggio si dividono i punti tra i vincitori, con arrotondamento per difetto). Panoramica
  - Tessere dei Moltiplicatori dei Magnati con barili su di esse (ved. pag. 5 del Reference Book).

*Chi ha più PV vince la partita.*

*In caso di pareggio vince chi possiede più barili nella Zona di Esportazione.*

*Se il pareggio continua, vince chi possiede più denaro.*

Riassunto del Gioco realizzato da ©Giovanni M. Quinti  
Per contattarmi: giovanniquinti@gmail.com