

VITAL LACERDA



VINHOS

DELUXE EDITION

2-4
PLAYERS
90-180 MINS
AGES
12+

CUVÉE SPÉCIALE 2016

INTRODUCTION

Dans Vinhos (un mot portugais qui se prononce vin-yos, et qui signifie « vins »), vous endossez le rôle d'un producteur de vin du Portugal qui va essayer de se faire un nom dans le milieu du vin. Vous devez démontrer votre finesse dans les affaires en promouvant votre label et en vous construisant la meilleure réputation au niveau national et international. La concurrence est féroce: seuls les meilleurs labels pourront survivre à l'épreuve du temps!



Régions viticoles au Portugal

Chaque année commencera avec les prévisions météorologiques de la saison des cultures, et elle se terminera par la production du vin. Des conditions climatiques optimales peuvent fournir des crus exceptionnels, à partir desquels vous pourrez produire des vins de très grandes qualités. Un temps nuageux et de fortes précipitations auront en général des effets dévastateurs: le seul moyen de produire des vins très agréables à partir de telles récoltes sera d'étendre vos domaines, ou bien en mettant vos oenologues, vos agriculteurs et vos experts en vins au travail. Avec le temps, votre vin va se bonifier et il prendra encore plus de valeur, mais seulement si vous avez construit une cave dans laquelle il pourra vieillir.



Marché des ventes

Sur une période de 6 ans, vous allez devoir étendre votre exploitation en bâtissant des domaines (des branches locales de votre entreprise) dans différentes régions du Portugal, en achetant des vignes et en y construisant des établissements vinicoles. Vous pouvez engager des oenologues confirmés et des agriculteurs compétents qui vous aideront à améliorer la qualité de votre vin.



Prévisions météorologiques

Les marges bénéficiaires peuvent être faibles pour les producteurs de vin, mais vous pouvez augmenter vos liquidités en vendant vos vins à des établissements portugais locaux tels que la Casa de Fados, l'Hôtel, ou l'Enoteca. Ces ventes faciliteront l'extension de vos domaines et elles vous permettront de payer les salaires de vos employés. Mais cela demande davantage que de l'argent pour gagner du prestige. Pour pouvoir vous faire un nom sur le marché international vous devrez répondre aux exigences de plusieurs pays étrangers en exportant des vins de très grandes qualités.

UTILISER CE MANUEL

Ce que vous devez en attendre

Cette boîte de jeu va vous permettre de jouer à deux versions différentes de Vinhos: la *Cuvée Spéciale 2016* et la *Réserve 2010*.

La *Réserve 2010* est, à peu près, la même version que la première édition du jeu, mais avec de légères mises au point des règles pour un jeu plus équilibré.

La *Cuvée Spéciale 2016* est une version moins complexe de la *Réserve 2010*, avec (j'espère) tout autant de profondeur. Par rapport à la version de la *Réserve 2010*, il y a de nouvelles règles et cela ajoute de nouveaux concepts et des nouvelles tuiles aussi. Enfin, cela remplace certaines des parties les plus complexes de la *Réserve 2010*.

La grande majorité des règles restent les mêmes pour les deux jeux ; par conséquent, pour mettre en avant les différences et pour que cela soit plus facile lorsque vous êtes habitué à jouer à l'une ou à l'autre, nous vous avons donné des indices visuels: Lorsque vous voyez une règle en bleu, cela s'applique seulement à la *Cuvée Spéciale 2016*.

Reportez vous au *Guide des références* pour le contenu (p1), la mise en place (p6), règles solo (p10), et d'autres informations.





La Foire aux vins

La Foire aux vins qui a lieu à la fin de la troisième, cinquième et sixième année sera l'occasion donnée aux meilleurs producteurs de vins de se faire connaître. Être choisi comme le meilleur vin est essentiel pour le prestige de votre entreprise, et cela peut faire la différence pour un succès à long terme!

Trois magnats, très influents dans l'industrie du vin, sont très attentifs aux vins qui sont présentés lors de cette foire. Chacun d'entre eux veut vous offrir des privilèges spéciaux, mais seulement si vos vins répondent à leurs attentes.

C'est à vous de décider quel est le meilleur moment pour annoncer quel vin vous représentera à la foire. Publier tôt un communiqué de presse, vous permettra de répondre immédiatement aux faveurs d'un magnat intéressé, mais attendre le dernier moment pourrait procurer à votre vin ce supplément de maturation nécessaire, et cela vous permettra aussi de savoir quelles caractéristiques seront les plus appréciées par les juges.



Les magnats du vin

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de Points de Victoire à la fin de la partie.

Vous produisez du vin pour gagner le plus de prestige possible, ce qui est représenté dans le jeu par des Points de Victoire (PV).

PRINCIPES DU JEU

EXEMPLE: La Météo

La nouvelle année vient de commencer. La première tuile de cuvée est défaussée et une nouvelle est retournée.



Début de l'année

EXEMPLE : Phase de production

Orange a produit 1 vin de valeur 3. Elle place la tuile sur la case la plus à gauche de l'entrepôt correspondant.

Violet a produit un vin rouge de valeur 2. Elle place la tuile sur la case la plus à gauche de la cave correspondante.



Phase de production

APERÇU D'UNE ANNÉE



La partie se déroule en 6 manches et chaque manche représente 1 année. Le jeton d'année/taxes indique les années qui s'écoulent ainsi que les différentes étapes qui se déroulent chaque année.

Chaque année est constituée des phases suivantes:



Début de l'année: (p. 3) Chaque année commence par les prévisions météorologiques pour l'année en cours. Défaussez la tuile de cuvée de l'année précédente, et retournez la nouvelle tuile face visible.



Actions: (p. 3) Chaque joueur réalise 2 actions parmi les 9 options possibles. Vous pouvez acheter des vignes, construire des établissements vinicoles, engager des œnologues et des agriculteurs, construire des caves, vendre ou exporter des vins que vous avez produits, engager des experts en vins, passer et/ou annoncer quel vin vous souhaitez présenter à la foire suivante. Vous pouvez aussi tirer avantage des bénéfices offerts par les 3 magnats et les experts en vins.



Maintenance: (p. 13) Chaque joueur doit prendre au moins un tonneau des cases des ventes, s'il y en a.



Production: (pp. 8, 14) Chaque année, les vins vont avancer d'1 case vers la droite pour indiquer qu'ils vieillissent. Ensuite, chaque joueur va recevoir 1 tuile de vin pour chaque domaine sur son plateau de joueur qui a au moins 1 vigne, et il la place sur la case la plus à gauche de son entrepôt ou de sa cave correspondante.

La couleur du vin dépend de la couleur de la vigne qui l'a produit, alors que sa valeur de production dépend du nombre de vignes, d'établissements vinicoles, d'œnologues et d'agriculteurs dans le domaine, mais aussi des conditions météorologiques de l'année en cours.



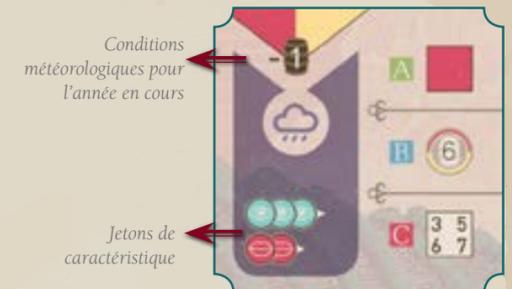
Foire aux vins (seulement lors des 3^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} années): (p. 14) À la fin de la 3^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} année la foire aux vins a lieu.

Chaque joueur doit présenter 1 vin, et 1 seul, à chaque foire. Si vous n'avez pas encore présenté de vin lorsque la foire commence, vous le ferez au début de celle-ci. Vous pouvez jouer des tuiles experts en vins pour gagner des points de foire. Plus la valeur du vin que vous présentez sera élevée, plus vous gagnerez des points de foire.

DÉBUT DE L'ANNÉE

Au début de chaque année, sauf lors de la 1^{ère} (passez cette étape), préparez-vous pour l'année de la manière suivante:

1. Défaussez la tuile de cuvée utilisée lors de l'année précédente et révélez une nouvelle tuile de cuvée pour l'année en cours en retournant la première tuile face visible. Le chiffre (de +2 à -2) dans le coin en haut à gauche de la tuile de cuvée indique les conditions météorologiques pour l'année en cours. Les conditions météorologiques influenceront la production du vin à la fin de l'année.
2. Avant le début de la 4^{ème} et de la 6^{ème} année, chaque joueur retourne toutes ses tuiles d'experts en vins et ses tuiles d'action du magnat face cachée pour qu'elles soient à nouveau face visible. (Regardez sur le plateau de jeu pour trouver ce symbole).



Tuile de cuvée

EXEMPLE: conditions météorologiques

4^{ème} année:

La tuile de cuvée prédit une mauvaise année (la qualité de chaque vin produit sera réduite de 2).



PHASE DES ACTIONS

Chaque joueur, dans l'ordre des joueurs, va réaliser 1 action. Ensuite, les éventuels changements dans l'ordre des joueurs sont appliqués. Enfin, dans ce nouvel ordre des joueurs, ces derniers vont réaliser une 2^{ème} action et alors les nouveaux changements dans l'ordre du tour des joueurs seront appliqués.

1^{ère} Action:

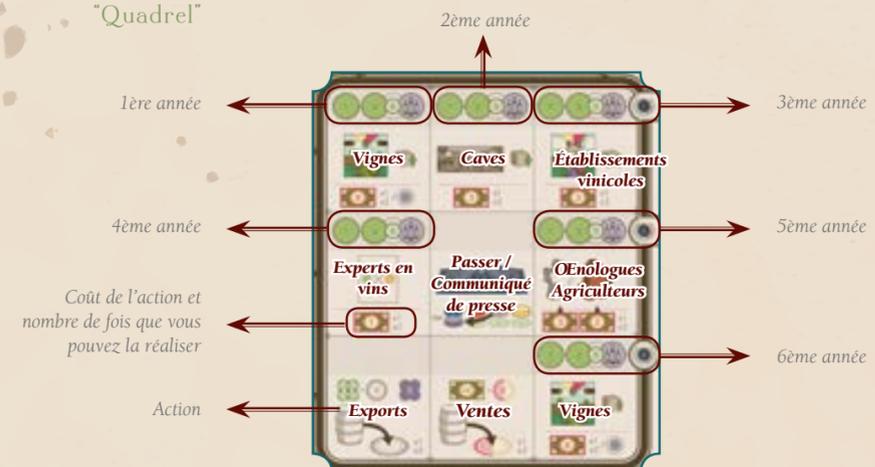


Placez le jeton d'année/taxes sur la case 1 de l'année en cours pour indiquer que tout le monde va réaliser sa 1^{ère} action.

Le jeu se déroule selon l'ordre indiqué dans la zone de l'« Ordre des joueurs ».

Pendant votre tour, vous devez déplacer votre jeton d'action sur une autre case du « Quadrel » et vous devez réaliser l'action de cette case.

«Quadrel»



EXEMPLE: Début de la 4^{ème} et de la 6^{ème} année

Jane a 2 tuiles d'experts en vins et 3 tuiles d'action du magnat, face cachée, devant lui. Il les retourne toutes face visible.





Ordre des joueurs - **Janne, Bleu, Orange et Violet**

EXEMPLE: Déplacement

Orange peut déplacer son jeton d'action sans avoir à payer, sur une des cases indiquées par les flèches sur l'image de gauche. Si elle se déplace sur une autre case, elle devra payer 1 Bago à la banque.



Déplacement sans payer

Coût du déplacement 1 Bago

EXEMPLE 2: Déplacement

Orange doit payer 1 Bago à **Bleu** et 1 autre Bago à la banque parce que son déplacement n'était pas adjacent à sa dernière position.



Coût du déplacement - 2 Bagos

EXEMPLE 3: Déplacement

Violet doit payer 1 Bago à **Bleu**, 1 Bago à **Orange**, et 2 Bagos à la banque parce que le jeton d'année/taxes est présent sur la case choisie, et parce que son déplacement n'était pas adjacent à sa dernière position.



Coût du déplacement - 4 Bagos

Règles des déplacements:

- Si vous ne voulez pas ou si vous ne pouvez pas réaliser d'actions, vous devez déplacer votre jeton d'action sur la case Passer / Communiqué de presse et ensuite vous passez.
- Si vous déplacez votre jeton d'action sur une case adjacente (orthogonalement ou en diagonale), le déplacement n'est pas payant.
- Si vous déplacez votre jeton d'action sur une case qui n'est pas adjacente, vous devez payer 1 Bago à la banque.
- Vous devez payer 1 Bago à chaque joueur dont le jeton d'action est déjà présent sur la case où vous venez de vous déplacer.
- Vous devez payer 1 Bago à la banque si le jeton d'année/taxes est présent sur la case sur laquelle vous venez de vous déplacer.



Remarque: Vous ne pouvez pas rester sur la même case ; vous devez vous déplacer sur une nouvelle case. Si vous ne pouvez pas payer le coût global pour le déplacement, payer pour l'action (si nécessaire) et/ou la réaliser complètement, vous ne pouvez pas vous déplacer sur cette case.

Exceptions:

- Vous ne devez jamais payer pour vous déplacer sur la case Passer / Communiqué de presse, même si des jetons d'action d'autres joueurs y sont déjà.
- Si votre jeton d'action est déjà sur la case Passer / Communiqué de presse, et que vous n'avez **aucun moyen** de réaliser une autre action, alors vous pouvez rester sur la case Passer / Communiqué de presse sans déplacer le jeton d'action.

Ordre du tour de jeu:

Dès que tous les joueurs ont réalisé leur première action, si un joueur a choisi l'action Passer / Communiqué de presse, l'ordre du tour de jeu doit être ajusté:

Si le disque d'ordre des joueurs d'un joueur est sur la rangée du bas de la zone d'« Ordre des Joueurs », déplacez-le sur la **même case** dans la rangée du haut, en faisant glisser les autres disques des joueurs qui sont encore dans la rangée du haut, vers la droite ou la gauche, pour lui faire de la place.



Dès que l'ordre du tour a été ajusté, placez le jeton d'année/taxes sur la case « 2 » de l'année en cours pour indiquer que tout le monde réalise sa 2ème action.

2ème Action:

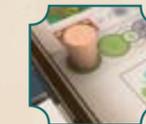
Le jeu se poursuit selon le nouvel ordre indiqué dans la zone d'« Ordre des Joueurs ». Là encore, pendant votre tour, vous devez déplacer votre jeton d'action sur une autre case, et vous devez réaliser l'action de cette case, de la même manière que vous l'avez fait pour la 1ère action.



Quand tous les joueurs ont réalisé leur deuxième action, placez le jeton d'année/taxes sur la case « B » de l'année en cours pour indiquer que c'est maintenant la phase de maintenance.

Enfin, après que tous les joueurs aient réalisé leur action, si un joueur choisit l'action Passer / Communiqué de presse, ajustez l'ordre du tour comme indiqué dans la partie Ordre du tour de jeu ci-dessus.

Exemple: Ordre du tour de jeu



4ème année, Phase des actions, 1ère action.

Placez le jeton d'année/taxes sur la case « 1 » de la 4ème année.



Ordre du tour de jeu: **Orange, Janne, Bleu, et Violet**

Orange (le premier joueur) déplace son jeton d'action de la case export à la case expert en vins.

Comme la case d'arrivée est adjacente à celle de départ, le déplacement n'est pas payant, cependant le jeton d'année/taxes est sur la case d'arrivée, alors elle doit payer 1 Bago à la banque. Elle réalise ensuite l'action de l'expert en vins.



Janne déplace son jeton d'action de la case des caves à celle de Passer / Communiqué de presse.

Il déplace son disque d'ordre de tour de jeu sur la rangée du bas, et il choisit la première case. Il passe et ne fait plus d'autre action.



Bleu déplace aussi son jeton d'action de la case des caves à celle de Passer / Communiqué de presse.

Il déplace son jeton d'ordre de tour de jeu sur la rangée du bas et il choisit la dernière case.

Il ne paye rien à **Janne**, car la case Passer / Communiqué de presse n'est jamais payante. Il réalise l'action Communiqué de presse.

Violet déplace son jeton d'action de la case des vignes en bas à droite sur la case expert en vins.

La case d'arrivée n'est pas adjacente à celle de départ.

Sur la case d'arrivée se trouvent, à la fois, le jeton d'année/taxes et **Orange**.

Par conséquent, **Violet** doit payer 2 Bagos à la banque (d'une part parce que la case n'est pas adjacente et d'autre part à cause du jeton d'année/taxes présent sur cette case), ainsi qu'1 Bago à **Orange**. Elle réalise ensuite l'action de l'expert en vins.



Maintenant que tout le monde a réalisé sa première action, le jeton d'année/taxes est placé sur la case « 2 » de la 4ème année et les disques d'ordre de tour de jeu sont placés dans la rangée supérieure.



Pour la 2ème action l'ordre du tour des joueurs est le suivant:

Janne, Orange, Violet, Bleu.

EXEMPLE 4: Déplacement



Le déplacement d'**Orange** coûte 1 Bago.



Le déplacement de **Janne** ne coûte rien.



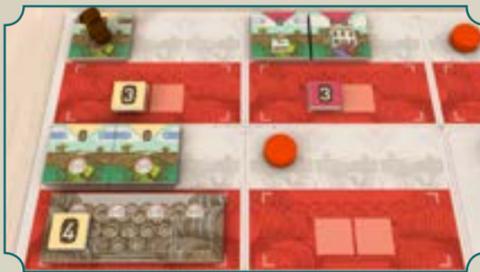
Le déplacement de **Bleu** ne coûte rien.



Le déplacement de **Violet** coûte 3 Bagos. 2 Bagos à la banque et 1 Bago à **Orange**

EXEMPLE: Action des vignes

Orange a déjà des tuiles de vignes dans trois domaines : 1 blanche à Ribatejo, 1 rouge à Lisboa, et 2 blanches à Algarve. Elle décide d'acheter 2 vignes et elle procède de la manière suivante:



- Elle achète 1 Dao rouge et commence un quatrième domaine.

Elle paye 4 Bagos, et place la tuile Dao sur son 4ème domaine. Elle place le jeton de région du domaine sur la case de région de la carte, et elle place 1 cube de renommée de la région sur l'encart de la région.



- Elle achète 1 blanc Ribatejo pour étendre son domaine Ribatejo.

Elle paye 4 Bagos, et place un cube de renommée dans l'encart de Ribatejo, puis elle place les vignes dans son domaine. Comme ce sont ses deuxièmes vignes dans ce domaine, elle ne place pas d'autre jeton de région. (Elle a déjà placé le jeton de région de domaine plus tôt dans la partie).



Elle ne peut pas étendre son domaine Lisboa rouge car les vignes sur la pile des tuiles de vignes de Lisboa sont blanches. Elle ne peut pas non plus étendre son domaine Algarve blanc car elle a déjà les deux vignes d'Algarve blanc.

ACTIONS DISPONIBLES

Vignes (p. 6), Établissements Vinicoles (p. 6), OEnologues /Agriculteurs (p. 7), Caves (p. 9), Ventes (p. 10), Export (p. 10), Experts en vins (p. 11), Passer / Communiqué de presse (p. 12).



ACTION DES VIGNES

Un domaine qui n'a pas de vignes ne produira pas de vin – ce qui n'est pas très bon pour un producteur de vins ! Chaque vigne ajoute 2 points à la qualité du vin produit.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez acheter 1 vigne par région venant d'1 ou 2 régions du Portugal.

Pour chaque vigne que vous achetez, vous **devez**:

1. Prendre la première tuile de vignes de la pioche de la région concernée,
2. Payer le prix indiqué sur sa face coût,
3. La placer, côté région visible, sur votre plateau de joueur sur une case domaine vide de votre choix.

Chaque case de domaine ne peut être occupée que par 1 seule tuile (de vignes ou d'établissement vinicoles). Dans chaque domaine de votre plateau de joueur, les vignes doivent provenir de la même région et être de la même couleur (rouge ou blanche). Il y a 2 tuiles de vignes de vin blanc et 2 tuiles de vignes de vin rouge pour chaque région, par conséquent un domaine ne peut jamais avoir plus de 2 vignes.

Si ce sont les premières vignes dans le domaine, vous devez placer le jeton de région de ce domaine (vous l'avez enlevé de la première case du domaine pour pouvoir y placer la tuile de vignes) sur le plateau de jeu, sur la case appropriée de la région sur la carte. Les jetons de région permettent aux joueurs de mieux voir qui a des domaines dans la région.

Si ce sont les deuxièmes vignes du domaine, vous ne placez pas de jeton de région. Votre plateau de joueur a 5 domaines (chacun avec 3 cases), par conséquent la carte accueillera au maximum 5 de vos jetons de région.

4. Si possible, placez 1 cube de renommée de région (qui est pris dans la réserve) et placez-le sur 1 case vide de l'encart de la région appropriée. Passez cette étape s'il ne reste plus de cube de renommée de région dans la réserve, ou s'il n'y a plus de cases vides pour les cubes dans l'encart de la région.



Remarque importante: une seule action de vignes ne vous permet jamais d'acheter 2 vignes de la même région.

Il n'y a pas de limite au nombre de joueur pouvant avoir un domaine (et donc un jeton de région) dans une même région. Vous pouvez aussi avoir plus d'1 domaine (et donc plus d'1 jeton de région) dans la même région.

Les différentes caractéristiques des régions sont décrites à la page 12 du guide des références.



ACTION DES ÉTABLISSEMENTS VINICOLES

Les établissements vinicoles sont nécessaires pour abriter les oenologues, et un établissement vinicole ajoute 1 à la qualité du vin produit.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez construire 1 ou 2 établissements vinicoles.

Pour chaque établissement vinicole que vous construisez vous **devez**:

1. Prendre une tuile d'établissement vinicole sur le plateau de jeu,
2. Payer 3 Bagos,

3. Le placer sur une case vide du domaine de votre choix sur votre plateau de joueur. Chaque case de domaine ne peut accueillir qu'1 seule tuile (vignes ou établissement vinicole). Comme vous voudrez avoir au moins une vigne dans chaque domaine, chaque domaine ne peut avoir au maximum que 2 établissements vinicoles.

Si possible, placez 1 cube renommée de région (qui sera pris dans la réserve) sur 1 case vide de l'encart de la région concernée. Si le domaine a déjà des vignes, placez le cube renommée de région sur une case vide de l'encart de cette région. Autrement dit, placez le cube sur l'établissement vinicole lui-même tant que le domaine n'est pas rattaché à une région. Au moment du rattachement à une région, déplacez le cube de l'établissement vinicole sur une case vide de l'encart de la région concernée.



Remarque: Placez l'établissement vinicole du côté rouge visible pour un domaine de vin rouge, et sur le côté blanc visible pour un domaine de vin blanc. Si votre domaine a un établissement vinicole avant de recevoir des vignes, la couleur de l'établissement n'a pas d'importance, et cela peut facilement être changé pour correspondre aux vignes que vous achetez pour ce domaine.



ACTION DES OENOLOGUES/AGRICULTEURS

Les oenologues travaillent dans des établissements vinicoles, et les agriculteurs travaillent dans les vignes. Un oenologue ajoute 2 à la qualité du vin produit. Un agriculteur ajoute 1 à la qualité du vin produit.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez engager 1 ou 2 oenologues /agriculteurs (n'importe quelle combinaison).

Pour chaque oenologue que vous engagez, vous **devez**:

1. Prendre 1 oenologue sur le plateau de jeu,
2. Payer 3 Bagos,
3. Le placer sur votre plateau de joueur, sur un établissement vinicole vide de votre choix. Chaque établissement vinicole ne peut accueillir qu'1 seul oenologue. (Vous ne pouvez pas engager d'oenologue si vous n'avez pas d'établissement vinicole vide).

Pour chaque agriculteur que vous engagez, vous **devez**:

1. Prendre 1 agriculteur sur le plateau de jeu,
2. Payer 2 Bagos,
3. Le placer sur votre plateau de joueur, sur une vigne vide de votre choix. Chaque vigne ne peut accueillir qu'1 seul agriculteur. (Vous ne pouvez pas engager d'agriculteur si vous n'avez pas de vigne vide).

EXEMPLE: Action des OEnologues / Agriculteurs

Violet a 1 établissement vinicole vide ainsi qu'1 vigne vide, elle peut donc engager 1 seul oenologue et 1 agriculteur. Elle paye 5 Bagos et place l'oenologue sur l'établissement vinicole vide et l'agriculteur sur la vigne vide.



Placements interdits

EXEMPLE: Établissements vinicoles

Bleu achète deux établissements vinicoles.

Il en place un pour étendre son domaine Douro et il place l'autre sur un domaine sans vigne.



Il paye 6 Bagos et place 1 cube de renommée de région sur l'encart de la région Douro et 1 cube sur l'établissement vinicole du domaine qui n'a pas de vigne.



L'année suivante, il achète des vignes Ribatejo et les place sur le domaine qui n'avait qu'un établissement vinicole. Il prend le cube renommée de région de l'établissement vinicole et le place dans l'encart de la région Ribatejo.



EXEMPLE: Vieillissement et Production du vin

La tuile de cuvée est de -2.



- Dans la case la plus à gauche de l'entrepôt Lisboa de **Bleu** se trouve un vin produit à la fin de l'année précédente. Il le déplace d'1 case vers la droite car le vin a vieilli d'1 an.



- Il ne prend pas de tuile de vin pour ce domaine qui n'a pas de vigne: ce n'est pas possible de produire du vin sans raisin provenant des vignes. (Image 1)
- Il ne prend pas de tuile de vin pour son domaine Minho: la qualité du vin à Minho est de 0. (Image 2)
+2 points pour les vignes,
-2 points pour la tuile de cuvée.
- À cause du mauvais temps, il n'y a pas eu assez de bons raisins pour faire du vin.



- Il prend une tuile de vin « 5 » pour son domaine Lisboa.
La qualité du vin est de 5:
+2 points pour les vignes,
+1 point pour l'agriculteur,
+2 points pour les 2 établissements vinicoles,
+2 points pour l'œnologue,
-2 points pour la tuile de cuvée.

Son domaine Lisboa produit du vin rouge de ses vignes rouges, il place donc sa tuile de vin « 5 » sur le côté rouge dans la case la plus à gauche de son entrepôt du domaine Lisboa.



Pour pouvoir bien comprendre le reste des actions, vous avez besoin de savoir comment le vin est fait, comment il vieillit comment la qualité est calculée au moment de la production, et comment sa valeur vinicole est déterminée lorsqu'il est vendu, exporté ou bien présenté à la foire.



VIEILLISSEMENT ET PRODUCTION DU VIN

À la fin de chaque année (pendant la phase de production), **déplacez chaque vin dans vos entrepôts et dans vos caves d'1 case vers la droite** pour indiquer qu'il a vieilli d'1 an.

Si un vin dépasse la case la plus à droite de l'entrepôt / cave, il ne peut plus vieillir. Ce vin est alors perdu et il doit être défaussé.

Après cela, la production du vin pour l'année en cours peut démarrer.

Pour chaque domaine sur votre plateau de jeu qui possède au moins 1 vigne (si un domaine n'a pas de vigne, il ne produit pas de vin) vous devez:

- Calculer la qualité du vin (voir ci-dessous),
- Prendre 1 tuile de vin de la valeur appropriée (dans la réserve),
- La placer dans la case la plus à gauche de l'entrepôt / cave de ce domaine, du côté «rouge» ou «blanc», selon la couleur des vignes qui ont aidé à le produire.



QUALITÉ DU VIN

La qualité du vin est représentée par une icône de tonneau avec un chiffre inscrit à l'intérieur. Tout ce qui peut affecter la qualité du vin possèdera cette icône.

La qualité du vin dépend de plusieurs facteurs:

1. Le nombre de vignes dans le domaine, et par conséquent la quantité de raisins de grande qualité produite;
2. Le travail des agriculteurs qui peuvent sélectionner les meilleurs raisins;
3. La présence d'établissements vinicoles, qui permettent de stocker les raisins dans des conditions optimales.
4. Les œnologues dans les établissements vinicoles, qui supervisent et optimisent le processus de la transformation du raisin en vin;
5. Si vous produisez du Porto (à Douro, reportez-vous au **guide des références** p.12);
6. Les conditions météorologiques de l'année en cours (indiquées sur la tuile de cuvée).

La qualité du vin est calculée de la manière suivante:

- + 2 points pour chaque vigne dans le domaine,
- + 1 point pour chaque agriculteur dans le domaine,
- + 1 point pour chaque établissement vinicole dans le domaine,
- + 2 points pour chaque œnologue dans le domaine,
- + 3 points si vous êtes en train de faire du Porto (à Douro, reportez-vous au **guide des références** p.12),
- ± La valeur des conditions météorologiques (de +2 à -2), indiquées en haut de la tuile de cuvée en cours.



Avant la production, vous pouvez déplacer des œnologues et des agriculteurs sur les domaines que vous souhaitez, mais chaque établissement vinicole ne peut accueillir qu'1 seul œnologue et chaque vigne ne peut accueillir qu'1 seul agriculteur.

Remarque: Si vous produisez un vin avec une qualité « 0 », vous n'avez pas récolté assez de raisins de bonne qualité pour faire du vin, ne prenez pas de tuile de vin (vous remarquerez qu'il n'y a pas de tuiles de vin de valeur « 0 »).



VALEUR DU VIN

La valeur du vin est représentée par l'icône d'un cercle avec un tonneau à l'intérieur. Tout ce qui affectera la valeur du vin aura cette icône.

Lorsqu'un vin est **vendu, exporté ou présenté à la foire**, vous devez déterminer la valeur du vin, qui est basée sur la qualité du vin, la renommée de sa région d'origine, et son temps de vieillissement dans la cave.

La valeur du vin est calculée de la manière suivante:

- + la qualité du vin (la valeur inscrite sur la tuile de vin),
- + 1, 3 ou 5 points pour le vieillissement dans une cave,
- + (optionnel) 1 ou 2 points pour la renommée de sa région d'origine:



Si vous choisissez de vous appuyer sur la renommée de sa région d'origine, retirez 1 ou 2 cubes renommée de région de l'encart de la région d'origine du vin, et ajoutez 1 point pour chaque cube retiré (+2 si le vin vient de Alentejo, région 8).

Si vous choisissez de ne pas utiliser la renommée de la région pour augmenter la valeur du vin, ne retirez pas de cube.

+ +1 si le vin vient d'Algarve (région 9).

Remettez les cubes renommée de région retirés dans la réserve.



Remarque: Un cube renommée de région peut être utilisé par n'importe quel joueur qui possède un domaine dans la région (ce qui signifie que le joueur y a un jeton de région), sans tenir compte de quelles actions (et qui les a réalisées) ont, tout d'abord, généré de la renommée.



ACTION DES CAVES

Les caves permettent aux vins de vieillir plus longtemps, ce qui a pour effet d'augmenter la valeur du vin pour la vente, l'export et pour la foire. Plus le vin est vieux, plus il prend de la valeur.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez construire 1 ou 2 caves.

Pour chaque cave que vous construisez, vous devez:

1. Prendre 1 tuile de cave sur le plateau de jeu,
2. Payer 3 Bagos,
3. La placer sur votre plateau de joueur pour recouvrir un entrepôt de votre choix. 1 entrepôt ne peut être recouvert que par 1 seule cave.
4. Transférez toutes les tuiles de vins qui sont dans l'entrepôt dans la cave, en respectant leur vieillissement.

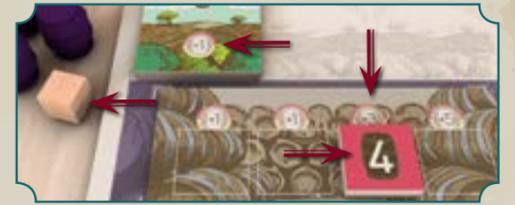
Par conséquent, un vin dans la case la plus à gauche de l'entrepôt sera placé sur la case la plus à gauche de la cave; un vin qui se trouve sur la deuxième case de l'entrepôt sera placé sur la deuxième case de la cave.

5. Si possible, placez 1 cube renommée de région (pris dans la réserve) sur 1 case vide de l'encart de la région correspondante. Si le domaine a déjà des vignes, placez le cube renommée sur une case vide de l'encart de la région; dans le cas contraire, placez le cube sur la cave elle-même jusqu'à ce que le domaine soit affilié à une région particulière. À ce moment là, déplacez le cube de la cave sur une case vide de l'encart de la région concernée.

EXEMPLE: Valeur du vin

Violet a 1 vin (qualité de vin de 4) sur la 3ème case de la cave de son domaine Algarve.

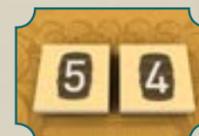
La région Algarve a 3 cubes renommée de région. Elle décide d'utiliser l'un d'entre eux. Elle remet le cube de renommée de région dans la réserve.



Par conséquent la valeur du vin est de 9:

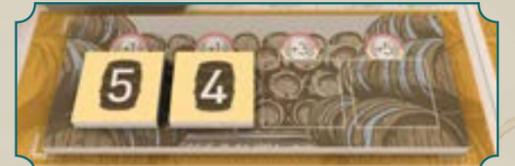
- + 4 pour sa qualité,
- + 3 pour le vieillissement en cave,
- + 1 pour le cube renommée de région retiré.
- + 1 pour être un vin d'Algarve.

EXEMPLE: Action des caves



Janne a précédemment produit 1 vin d'une qualité de 4 et 1 vin d'une qualité de 5, les deux sont toujours dans l'entrepôt de son domaine Alentejo.

Il achète maintenant une cave et la place sur son domaine Alentejo, recouvrant ainsi l'entrepôt.



Il transfère son vin « 5 » de la case la plus à gauche de l'entrepôt à la case la plus à gauche de la cave, il transfère ensuite son vin « 4 » de la seconde case de l'entrepôt sur la seconde case de la cave.



Il place 1 cube renommée de région dans l'encart de la région Alentejo.

EXEMPLE: Action des ventes

Jaune décide de vendre le vin blanc (qualité du vin de 5) qui se trouve sur la 3ème case de la cave de son domaine Dao. Dao a 1 cube renommée.

Par conséquent la valeur du vin est de 8: +5 pour la qualité du vin, +3 pour le temps de vieillissement dans la cave.

S'il prenait le cube renommée de Dao, il augmenterait la valeur du vin jusqu'à 9, mais malheureusement les deux cases de valeur 8 et 9 sont déjà occupées par des tonneaux. Étant donné que prendre le cube renommée de Dao ne serait pas utile, il n'est pas autorisé à le faire.



Il décide de placer son tonneau sur l'Hôtel, sur la case blanche 7. Il reçoit 7 Bagos.

EXEMPLE: Action d'export

Violet exporte le vin (qualité du vin 7) présent sur la deuxième case de son entrepôt du domaine de Douro.

Si elle veut placer le tonneau sur la case « 8 » ou « 9 » de l'export, elle devra utiliser 1 ou 2 cubes renommée de région en les retirant respectivement de l'encart de la région Douro.



Si, à la place, elle avait voulu le placer sur la case « 6 » ou « 7 » de l'export, elle n'aurait pas eu besoin d'utiliser de cubes renommée de région, elle ne peut donc pas choisir d'en retirer juste pour gêner ses adversaires. Elle choisit de placer le tonneau sur le « 9 » de la case export sur le 4ème pays, et elle reçoit immédiatement 9 PV.



ACTION DES VENTES



Sans les ventes vous ne réussiriez pas à faire des profits pour investir dans vos affaires. La Casa de Fados, l'Hôtel, et la Enoteca sont tous très impatients d'acheter votre vin.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez vendre 1 ou 2 vins provenant de vos entrepôts et de vos caves à 1 établissement local ou plus parmi les 3 disponibles.

Pour chaque vin que vous vendez, vous devez:

1. Placer 1 tonneau venant de votre réserve sur une case vide de votre choix dans la zone des ventes. Chaque case de la zone des ventes ne peut être occupée que par 1 seul tonneau. La valeur du vin doit être au moins aussi élevée que la valeur demandée qui est indiquée sur la case de ventes. Les vins rouges peuvent être uniquement vendus sur les cases de vente «Vin Rouge»; les vins blancs seulement sur les cases de ventes «Vins blancs». Une fois que le tonneau est placé, il ne peut plus être déplacé, à moins d'utiliser un expert en vins qui vous permette de le faire.
2. Retirer 1 ou 2 cubes renommée de région (reportez-vous à la partie valeur du vin), si et seulement si vous en avez besoin pour augmenter la valeur de votre vin afin d'atteindre la valeur nécessaire indiquée sur la case de ventes choisie.

Remarque: Vous ne pouvez pas retirer de cubes renommée de région si vous n'avez pas besoin de les utiliser.

3. Défausser la tuile du vin.
4. Recevoir la valeur de la case de ventes en Bagos.

ACTION DE L'EXPORT



Exportez votre vin vers différents pays et différents marchés pour gagner du prestige. Les exports fournissent des points immédiatement et des points à la fin de la partie.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez exporter 1 ou 2 vins de vos entrepôts et caves vers n'importe quel nombre de marchés étrangers (chaque colonne représente un pays différent).

Pour chaque vin que vous exportez, vous devez:

1. Placer 1 tonneau de votre réserve sur une case vide de votre choix dans la zone export. Chaque case export ne peut être occupée que par 1 seul tonneau. La valeur du vin doit être au moins aussi élevée que la valeur nécessaire inscrite sur la case export. Une fois que le tonneau est placé, il ne peut plus être ni retiré ni déplacé, à moins d'utiliser un expert en vins qui vous permette de le faire.
2. Retirer 1 ou 2 cubes renommée de région (reportez-vous à la partie «Valeur du vin»), si et seulement si vous en avez besoin pour augmenter la valeur du vin pour atteindre la valeur nécessaire indiquée sur la case d'export choisie.

Remarque: Vous ne pouvez pas retirer de cubes renommée de région si vous n'en n'avez pas besoin.

3. Défausser la tuile de vin.

Vous marquez immédiatement autant de PV que le chiffre inscrit dans la case export sur laquelle vous avez placé le tonneau (et ce sans tenir compte de la valeur du vin).



Remarque: À la fin de la partie, chaque pays va récompenser le joueur qui aura exporté le plus de tonneaux vers celui-ci (voir les PV inscrits en haut de la colonne). En cas d'égalité, les points seront divisés (arrondis à l'inférieur) entre les joueurs à égalité.



Remarque: Dans une partie à 2 joueurs, seules les cases exports incluses dans le cadre « à 2 joueurs », seront disponibles.



ACTION DES EXPERTS EN VINS

Les experts de l'industrie vinicole vous aideront à améliorer vos affaires et vous guideront dans votre voyage dans le monde du vin.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez engager 1 ou 2 experts en vins.

Pour chaque expert en vins que vous engagez, vous devez:

1. Choisir une pioche et prendre la première tuile expert en vins,
2. Payer 1 Bago,
3. Placer la tuile expert en vins devant vous, face visible.

Après avoir engagé le premier expert, vous pouvez ensuite décider si vous voulez en engager un deuxième (venant de la même pioche ou d'une autre).

Il n'y a pas de limite au nombre d'experts que vous pouvez avoir.

Un expert en vins défaussé est toujours placé, face visible, sous sa pioche d'origine.



Remarque: Chaque tuile représente un expert en vins qui est spécialisé dans une caractéristique spécifique du vin (le goût, l'arôme, l'apparence, le contenu en alcool).

Pendant la phase de la foire, vous pourrez utiliser un certain nombre d'experts en vins face visible pour promouvoir votre vin et pour gagner des points de foire.

Les experts en vins sont capables de vous aider pour que votre vin ait de bons résultats à la foire, selon les caractéristiques décrites sur la tuile de cuvée de l'année.



CAPACITÉS DES EXPERTS EN VIN

En plus d'être capable de vous aider à promouvoir votre vin à la foire, chaque expert en vin possède aussi une capacité spéciale.

Pendant votre tour, vous pouvez retourner 1 tuile expert en vins face cachée pour utiliser la capacité spéciale qui est inscrite sur le recto de la tuile.



Remarque: vous ne pouvez utiliser qu'1 seule tuile expert en vins par tour.

Reportez-vous à la page 9 du guide des références pour une description détaillée des capacités spéciales des experts en vins. Vous y trouverez aussi le moment auquel chaque capacité spéciale peut être jouée.



Remarque: Si vous retournez une tuile expert en vins face cachée pour utiliser sa capacité spéciale, elle ne sera pas disponible pour la prochaine foire pour vous aider à avoir un meilleur vin; cependant après la 1ère et la 2ème foire, elles seront retournées face visible une nouvelle fois, ce qui vous permettra d'utiliser leur capacité ou de les envoyer à la prochaine foire.

EXEMPLE: Action des experts en vins

Violet achète la première tuile expert en vins de la pioche «goût».

Elle paye 1 Bago et place la tuile face visible devant elle.

Elle décide maintenant d'acheter une deuxième tuile de la même pioche. Comme avant, elle paye 1 Bago, et place la première tuile de la pioche «goût», face visible, devant elle.



EXEMPLE: Utiliser l'expert en vins

2ème année (phase des actions): **Jaune** a 6 tuiles expert en vins, face visible, devant lui. Il est actuellement en train de réaliser l'action de l'export, et un de ses experts en vins a une capacité qu'il peut appliquer et qu'il veut utiliser. Il retourne cette tuile expert en vins face cachée pour en utiliser la capacité spéciale.



3ème année (Phase de la foire): Bien qu'il ne puisse pas utiliser la tuile expert en vins face cachée, il peut utiliser les 5 autres qui sont face visible. Il joue 3 de ses tuiles expert en vins face visible. Après la foire, il doit défausser les 3 tuiles qu'il a jouées pour la foire. Maintenant il lui reste 1 tuile expert en vins face cachée et 2 face visible.



4ème année (avant la première action): il retourne toutes ses tuiles expert en vins face cachée (c'est-à-dire 1 seule), face visible.

EXEMPLE: Passer / Communiqué de presse

4^{ème} année, phase 1 (phase des actions)
Orange déplace son jeton d'action sur la case passer / communiqué de presse.

Elle déplace son disque d'ordre du tour de jeu sur la rangée inférieure de la zone d'ordre du tour de jeu et elle choisit la case de premier joueur.



Elle décide de réaliser l'action communiqué de presse.

Elle annonce que le vin qu'elle présentera à la prochaine foire (la 2^{ème} foire, qui est à la fin de l'année 5) sera son vin rouge (qualité du vin de 3) qui est sur la 4^{ème} case de sa cave Douro.

Elle choisit d'utiliser 2 cubes renommée de région qu'elle retire de l'encart de la région de Douro, et les remet dans la réserve.

Cela augmente la valeur de son vin jusqu'à 10: +3 pour la qualité du vin, +5 pour le vieillissement en cave, +2 pour les 2 cubes renommée retirés.



Elle reçoit 10 points de foire et déplace son jeton de score de la foire en conséquence (de 15 à 25).

Ensuite, elle déplace son disque sur le stand des experts en vins et elle prend un expert (la première tuile) de la pioche de goût (caractéristique rouge). (Suite à la page 13).



Conseil: Déplacez le tuile de vin le long de cette piste pour suivre facilement toutes les phase du communiqué de presse.



ACTION PASSER / COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Grâce à cette action, vous vous préparez, vous et votre vin, pour la plus grande compétition au monde. Ici, vous pourrez prouver que vous dirigez la meilleure entreprise vinicole de toutes.

Rappelez-vous: Le déplacement sur cette case est toujours gratuit.

Lorsque vous placez votre jeton d'action sur la case passer / communiqué de presse, vous devez d'abord déplacer votre disque d'ordre de tour de jeu de la rangée supérieure vers la rangée inférieure, dans la zone d'« ordre de tour de jeu ». Placez-le dans une case vide d'ordre de tour de jeu de votre choix (chaque case d'ordre du tour de jeu ne peut être occupée que par 1 seul disque d'ordre du tour de jeu).

Après cela, vous pouvez soit:

1. **Passer** (ne rien faire),
OU

2. **Faire un communiqué de presse** (faire entrer un vin dans la foire qui se profile). Vous pouvez réaliser cette action une fois par foire : Dès que vous avez fait un communiqué de presse pour la foire qui s'annonce, lorsque vous reviendrez sur cette case vous devrez passer.



Remarque: Si vous n'avez pas réalisé cette action avant la foire, vous aurez une chance de faire un communiqué de presse de dernière minute pour faire entrer un vin dans la foire (en tant qu'action gratuite), parce que tous les producteurs de vins respectables se doivent de participer à la foire. Par conséquent, vous n'êtes pas obligé de réaliser l'action du communiqué de presse pendant la phase des actions.

Vous pouvez vous demander pourquoi vous voudriez dépenser une précieuse action pour faire un communiqué de presse. Faire entrer plus tôt un vin dans la foire, vous permet de choisir le meilleur stand avant que quelqu'un d'autre ne le réclame. C'est aussi en vous annonçant tôt que vous impressionnez les magnats, vous aurez ainsi accès plus tôt à des tonneaux déterminants! De plus, faire votre communiqué de presse au bon moment, vous permettra d'envoyer les experts en vins qui conviendront le mieux à la cuvée en cours.

Pour pouvoir faire un communiqué de presse vous devez réaliser les sept étapes suivantes:

- Annoncer quel vin** (un seul), parmi ceux sur votre plateau de joueur, vous allez faire entrer à la foire.
- (optionnel) **Retirer 1 ou 2 cubes renommée de région** (reportez-vous à la partie « Valeur du vin ») de la région d'origine de votre vin afin d'en augmenter sa valeur.
- Gagner des points de foire:** Vous gagnez des points de foire qui seront égaux à la valeur de votre vin. Avancez votre jeton de points de foire en fonction.
- Choisir un stand vide à la foire, et placer votre disque de couleur dessus.**
- Experts en vins:** Pour chaque caractéristique décrite sur la tuile de cuvée, vous pouvez défausser 1 expert face visible, dont l'expertise correspond à la caractéristique, pour gagner des points de foire qui seront égaux au nombre de symboles inscrit sur la tuile de cuvée pour cette caractéristique du vin.

Si la tuile expert en vin a aussi un symbole avec une flèche dessus, vous gagnez un point de foire supplémentaire. Placez les tuiles expert en vins défaussées, face visible, sous leur pioche respective



Chaque stand de la foire possède 1 bonus. Lorsque vous choisissez un stand de la foire, vous gagnez le bonus inscrit:

- Aucun bonus, mais vous serez le premier joueur à choisir une tuile action / multiplicateur du magnat.
- Prenez immédiatement la première tuile expert en vins de la pioche de votre choix.
- Recevez immédiatement 3 Bagos de la banque.
- Avancez immédiatement de 3 points de foire.

La position des disques sur les stands de foire va aussi permettre de déterminer l'ordre des joueurs pour prendre les tuiles action / multiplicateur ainsi que pour le tour suivant la foire.



Remarque: Une fois placé, le disque ne peut ni être déplacé ni repris avant la fin de la foire qui s'annonce.



Remarque: Les points de foire ne sont pas remis à zéro après la foire ! Ils s'accumulent de foire en foire, car votre réputation se construit dans le temps.

f. **Prendre des tonneaux (optionnel):**

Prenez 1 ou 2 de vos tonneaux dans la zone des magnats pour les mettre dans votre réserve, en respectant les étapes suivantes:

Pour chaque magnat (Anabela, Bruno, et Carolina) vous devez:

- Déterminer si le vin que vous avez fait entrer répond aux attentes en cours des magnats, comme indiqué sur la tuile de cuvée en cours: Les attentes d'Anabela sont indiquées par la lettre A; les attentes de Bruno en B; et les attentes de Carolina en C.
 - Anabela est toujours intéressée par les vins d'une certaine couleur;
 - Bruno est toujours intéressé par des vins d'une valeur minimum;
 - Carolina est toujours intéressée par des vins originaires de certaines régions.
- Si votre vin correspond aux attentes en cours du magnat, vous décidez si vous voulez prendre 1 de vos tonneaux sur la case du magnat.



Remarque: Un seul communiqué de presse vous permet de prendre jusqu'à 2 tonneaux (provenant chacun de 2 cases magnats différentes), donc, si le vin satisfait les 3 magnats, vous ne pouvez prendre au maximum que 2 tonneaux (2 tonneaux venant de cases de votre choix, de magnats différents).

g. Défaussez la tuile de vin.

Rappelez-vous: Dès que vous avez fait un communiqué de presse pour la foire qui s'annonce, pour vos prochaines visites sur cette case d'action, vous changerez l'ordre du tour de jeu et ensuite vous devrez passer.



Remarque: Comme vous devez présenter précisément 1 vin à chaque foire et qu'il y a 3 foires pendant la partie, vous aurez seulement 3 possibilités de prendre des tonneaux dans la zone des magnats.

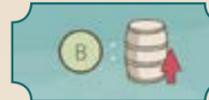


En dessous de la piste de la foire vous trouverez cette aide. Après avoir annoncé quel vin vous voulez envoyer à la foire, déplacez le vin le long de cette piste pour vous aider à réaliser facilement toutes les étapes.

B MAINTENANCE

Les réserves de votre vin préféré sont épuisées, et maintenant les clients en demande plus!

Placez le jeton d'année/taxes sur la case appropriée (B – Barrel – tonneau) de l'année en cours, pour indiquer que la phase de maintenance commence.



Chaque joueur doit prendre un de ses tonneaux de la zone des ventes, s'il en a là-bas. Remettez-le dans votre réserve sur votre plateau de joueur.

(suite de la page 12)

La tuile de cuvée en cours possède 3 symboles pour le goût (caractéristique rouge) et 1 symbole pour l'arôme (caractéristique verte).

Elle décide de défausser l'expert en vins spécialisé dans le goût qu'elle venait juste de prendre comme bonus du stand de la foire. Cet expert en vins a aussi un symbole avec une flèche dessus. Elle choisit aussi de défausser un expert qui est spécialisé dans les arômes pour obtenir un point de foire supplémentaire.



Cela lui donne 5 points de Foire : +3 pour avoir défaussé la tuile Expert en Vins spécialisé dans le Goût, +1 pour le symbole avec une flèche sur cette tuile et enfin +1 pour avoir défaussé la tuile Expert en Vins spécialisé dans l'Arôme.



Les attentes des magnats sont les suivantes:

Anabela cherche un vin blanc.

Bruno ne prendra en compte qu'un vin d'au moins 8 de valeur.

Carolina est fascinée par les vins des régions 1 (Trás-os-Montes), 4 (Douro), 7 (Setúbal), ou 8 (Alentejo).

Le vin qu'Orange a annoncé (le vin rouge de Douro, avec une valeur de 10) correspond aux attentes de Bruno et Carolina.

Elle peut donc prendre 1 tonneau de la case de Bruno et 1 tonneau de la case de Carolina.

Elle choisit de prendre 1 tonneau chez chacun d'entre eux.



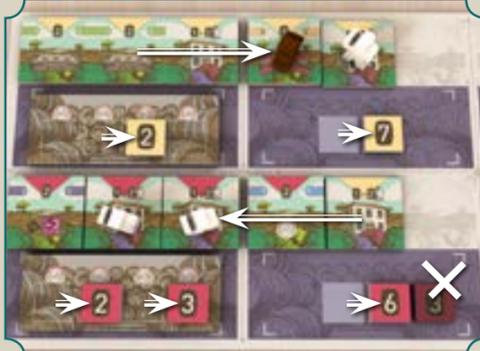
Ensuite elle défausse sa tuile de vin.



EXEMPLE: Production

Violet doit déplacer toutes les tuiles de vin sur son plateau de joueur vers la droite. Son vin rouge de qualité 3 était déjà sur la case la plus à droite de son domaine Algarve, elle doit donc le défaire: son domaine n'est pas équipé pour qu'il puisse vieillir plus longtemps.

Elle choisit de déplacer un oenologue sur l'établissement vinicole de son domaine Algarve pour le placer sur son établissement vinicole vide dans son domaine Douro, et elle déplace un agriculteur d'une vigne Dao sur une vigne Minho.



Ensuite, pour chaque domaine, elle calcule la qualité du vin produit, et place la tuile de vin appropriée sur la case la plus à gauche de son entrepôt / cave.

EXEMPLE: Foire aux vins

5ème année, phase de la foire.

Bleu est le seul à ne pas avoir fait de communiqué de presse pour cette foire.

Il présente un vin blanc de qualité 5 venant de son domaine Terras do Sado, mais il n'y a pas de cube renommée de région pour en augmenter la valeur, donc la valeur du vin reste de 5.

Il place un de ses disques sur le 4ème stand de la foire. Il reçoit 3 points de foire en bonus grâce à cette case. Il défaire aussi 2 experts en vins pour augmenter les points de foire de +3. Cela lui permet de gagner 11 points de foire.



Le vin répond aux attentes de Carolina, il prend donc 1 des tonneaux de sa couleur présents sur la case de Carolina.

La 2ème foire commence.



PRODUCTION

La production du vin est la phase la plus importante du jeu, c'est le but ultime du producteur de vins, et c'est le moment que tout le monde attendait!

Placez le jeton d'année/taxes sur la case appropriée de l'année en cours pour indiquer que la phase de production commence. Ensuite, réalisez les étapes suivantes:

1. Âge du vin: Comme décrit à la page 8 dans la partie **Vieillesse du vin et Production**, déplacez chaque tuile de vin sur votre plateau de joueur (dans les entrepôts et dans les caves) d'**1 case vers la droite**. Une tuile de vin qui ne peut pas être déplacée plus loin sur la droite dans son entrepôt / cave est perdue et doit être défaussée.

2. Redistribuer les employés: (optionnel) Réassignez vos oenologues et vos agriculteurs à différents domaines. Rappelez-vous que chaque établissement vinicole ne peut accueillir qu'un oenologue et que chaque vigne ne peut accueillir qu'un agriculteur.

3. Produire du vin: Pour chacun de vos domaines qui a des vignes, respectez les étapes suivantes:

- Calculez la qualité du vin que le domaine a produit cette année, comme décrit à la page 8 dans la partie Qualité du vin (+2 par vigne, +1 par agriculteur, +1 par Établissement vinicole, +2 par oenologue, +3 si vous produisez du Porto – voir le **Guide des Références** p. 12 – ± les conditions météorologiques décrites sur la tuile cuvée).
- Si la qualité du vin est supérieure à 0, prenez une tuile de vin qui correspond à la qualité du vin et placez-la sur la case la plus à gauche de votre entrepôt / cave sur le côté de la tuile approprié visible (c'est à dire qui correspond aux tuiles de vignes du domaine) : soit du «vin rouge», soit du «vin blanc».

Si c'est la 1ère, 2ème ou 4ème année, l'année est terminée.

Si c'est la 3ème, 5ème ou 6ème année, il y aura une phase de foire, et ensuite l'année sera terminée.



FOIRE AUX VINS (SEULEMENT LORS DES 3ÈME, 5ÈME ET 6ÈME ANNÉES)

Vous allez maintenant recevoir le fruit de vos efforts.

Placez le jeton d'année/taxes sur la case de la foire de l'année en cours pour indiquer que la phase de la foire commence.

Les joueurs qui n'ont pas encore placé leur disque sur la zone de la foire (en utilisant l'action Passer / Communiqué de presse), doivent le faire maintenant, dans l'ordre du tour des joueurs, et en respectant les règles décrites à la page 12 dans la partie Action Passer / Communiqué de presse.



Si vous n'avez pas fait entrer de vin à la foire, et que vous n'avez pas de vin maintenant, c'est un scandale et vous ne participerez pas à la foire. Ce n'est pas du tout bon pour vos affaires!

Maintenant, la foire commence.



Suivez les 3 cases de cette piste pour vous rappeler facilement de toutes les étapes de la foire.

a. Déterminer le classement selon le nombre de points de foire que chaque joueur a accumulé tout au long de la partie.

Les 3 premiers joueurs dans le classement gagnent immédiatement des PV selon leur position en cours sur la piste des points de foire, et selon les tableaux ci-dessous; le 4ème joueur prend un expert en vin (EV) de la pioche de son choix:

1ère foire (3ème année)				2ème foire (5ème année)				3ème foire (6ème année)			
1er	2ème	3ème	4ème	1er	2ème	3ème	4ème	1er	2ème	3ème	4ème
9	6	3	EV	12	8	4	EV	15	10	5	EV



Remarque: La 4ème place ne rapporte pas de PV mais permet de prendre un expert en vins.

En cas d'égalité, le total de PV donné à la position où il y a égalité, sera partagé (arrondi à l'inférieur) entre les joueurs concernés. S'il y a égalité pour la dernière position dans une partie à 4 joueurs, chacun de ces joueurs, dans l'ordre du tour de jeu, prend un expert en vins.

Exemple: Égalité pour la dernière place

En suivant l'exemple de l'égalité à droite: **Blue** et **Jaune** prennent chacun 1 tuile expert en vins du fait d'être à la dernière place de la foire dans une partie à 4 joueurs.

Important: Dans une partie à 2 joueurs, utilisez les points de la 1ère et de la 3ème place.



Remarque: Les points de foire que vous gagnez ne seront jamais remis à zéro pendant la partie. Les PV que vous gagnez à chacune des trois foires sont déterminés par votre classement sur la piste de points de foire (qui permet d'enregistrer le total cumulé de tous vos points de foire pendant toute la durée de la partie).

Votre succès lors de la foire aux vins se construira sur votre réputation grandissante et sur la «reconnaissance de votre marque». Une entreprise qui, en général, n'aura pas eu de bons résultats aux foires précédentes, se présentera en tant qu'outsider... mais la foire sera l'occasion de transformer une mauvaise réputation en une bonne.

b. Ajuster l'ordre du tour des joueurs. Le nouvel ordre du tour des joueurs doit correspondre à l'ordre des disques des joueurs, de gauche à droite, dans les stands de la foire. Cet ordre du tour de jeu sera conservé pour la première action de l'année suivante.

c. Déplacer son disque du stand de la foire vers le logo de la foire.

d. Acheter des tuiles action / multiplicateur du magnat: Selon le nouvel ordre du tour des joueurs, les joueurs vont, chacun leur tour, **défaire 1 tuile de vin de leur plateau de joueur** pour prendre une tuile action / multiplicateur du magnat, ou bien ils vont passer et ne plus réaliser aucune action lors de cette foire. Pour être clair : dès que vous passez, vous ne pouvez pas revenir pour acheter. Quand tout le monde a passé, passez à l'étape suivante.



Tuiles action du magnat: Lorsque vous achetez une tuile action du magnat, vous la placez, face visible, à côté de votre plateau de joueur.



Tuiles multiplicateur du magnat: Pour acheter une tuile multiplicateur vous devez avoir un tonneau de disponible. Placez la tuile, face visible, à côté de votre plateau de joueur et placez un tonneau de votre réserve. Dès que le tonneau est placé, il ne peut plus être déplacé, à moins d'utiliser un expert en vins qui vous le permette; cependant veuillez remarquer qu'une tuile multiplicateur sans tonneau dessus à la fin de la partie ne rapportera aucun PV.



Remarque: Vous n'êtes pas autorisé à avoir plus d'1 tuile action / multiplicateur identique (avec la même icône).

e. Recharger la zone d'affichage: Défaussez les tuiles action / multiplicateur du magnat restantes sur le plateau de jeu et remplissez la zone d'affichage à partir de la pioche des magnats à côté du plateau de jeu. Assurez-vous que les tuiles action, qui sont sur le dessus de la pioche, seront placées en premier.



UTILISATION DES TUILES ACTION DU MAGNAT

Pendant votre tour lors de la phase des actions (avant de déplacer votre jeton d'action, ou avant ou après avoir réalisé l'action, mais pas pendant l'action elle-même), vous pouvez retourner (face cachée) une (et seulement une) de vos tuiles action du magnat qui est face visible, pour réaliser cette action. Les tuiles action face cachée ne seront retournées face visible à nouveau qu'après la 1ère et la 2ème foire, comme pour les tuiles expert.

Pour plus de détails sur les tuiles action / multiplicateur du magnat, reportez-vous à la page 5 du guide des références.

EXEMPLE: Utilisation des tuiles action du magnat

Bleu choisit de réaliser l'action des caves. Mais avant de le faire, il joue une tuile action export qui lui permet d'exporter 1 ou 2 tonneaux. Ensuite il réalise son action des caves et achète 2 caves pour 6 Bagos.

EXEMPLE: Résultats de la foire

Violet a 33 points de foire, **Orange** a 30 points et **Bleu** et **Jaune** ont 28 points de foire.

Violet est 1er, **Orange** 2ème, **Bleu** et **Jaune** sont en dernière position.

C'est la 2ème foire, donc **Violet** marque 12 PV, **Orange** marque 8 PV, **Bleu** et **Jaune** marquent 2 PV chacun (4+0)+2.



Violet est sur le stand le plus à gauche, elle sera donc la première joueuse. Elle défaire une tuile de vin de son plateau de jeu, elle prend ensuite la tuile action export qu'elle place devant elle, face visible.



Ensuite ce sera au tour d'**Orange**, qui est dans le deuxième stand; elle fait de même, et elle achète une tuile multiplicatrice qui lui donnera 2 points par cave qu'elle aura à la fin de la partie. Elle place la tuile face visible à côté de son plateau de jeu et met un tonneau dessus. Le tonneau devra être présent sur la tuile pour marquer des points en fin de partie.



Ensuite la manche continue jusqu'à ce que plus personne n'ait de vin à défaire, ou jusqu'à ce qu'ils n'aient plus envie d'acheter d'autres tuiles. Pour terminer, toutes les tuiles restantes sont défaussées et cette zone d'affichage est ensuite remplie par les pioches face cachée, les joueurs retirent leur disque des stands au centre de la foire, et la 6ème année peut commencer en respectant l'ordre du tour des joueurs.

Violet, Orange, Jaune et **Bleu**.

De grands remerciements à tous les joueurs qui ont joué à la version originale de Vinhos et qui ont envoyé tant de suggestions.

L'auteur souhaiterait remercier chaudement les testeurs de la cuvée spéciale 2016 (nom de code – Champomix):

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

Des remerciements particuliers à Ian O'Toole pour les formidables illustrations, à Ori pour avoir vus des choses dans les règles que personne d'autre n'avait vues; à Nathan Morse, pour tout son soutien et son travail sur le livret de règles, à toute la communauté BGG pour leurs suggestions et leur soutien, et à Rick Soued pour avoir cru en ce jeu.

Sans vous tous, ce jeu n'aurait pas été possible.

Tout mon amour à mes deux magnifiques filles, Catarina et Inês ainsi qu'à ma muse et meilleure amie, ma femme Sandra, je les remercie pour toutes leurs idées, leur soutien, leur inspiration et pour toutes ces heures de tests.



Page officiel du jeu et règles en vidéo:

www.eggrules.com/games/games-gamesq-z/vinhosdeluxe

Crédits:

Auteur: Vital Lacerda

Illustrations: Ian O'Toole

Conception graphique et illustrations 3D: Ian O'Toole

Livret de règles & illustrations 3D: Vital Lacerda

Correction des règles anglaises: Nathan Morse

Règles officielles en vidéo: Gaming Rules!

Relecture: Ori Avtalion

Directeur du projet: Rick Soued

Traduction française: Stéphane Athimon & Juliën Béguin

Relecture des règles françaises: Cardoso Diogo

Si vous avez des questions, veuillez nous faire parvenir un e-mail à:

info@eagle-gryphon.net

LIKE us on Facebook:

www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

Suivez-nous sur Twitter:

@EagleGames

© 2016 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5.
Leitchfield, KY 42754,
All Rights Reserved.
www.eagle-gryphon.com



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

Après la 3ème foire (c'est-à-dire à la fin de la 6ème année), déplacez le jeton de manche sur le cercle à droite de l'icône de la foire. Ensuite, en commençant par le premier joueur actuel et en respectant l'ordre du tour de jeu de la zone d'ordre du tour de jeu, **chaque joueur réalise une action supplémentaire**. (Vous êtes autorisé à utiliser la capacité d'une de vos tuiles, face visible, expert en vins et une de vos tuiles action du magnat, comme d'habitude). La partie se termine ensuite et les joueurs procèdent au décompte final de points.



Remarque: Les tuiles expert en vins et les tuiles action du magnat **ne** sont **pas** retournées après la 3ème foire. Remarquez l'absence de l'icône « retourner » après la foire.

Vous recevez des PV pour:

- L'argent que vous avez (voir le tableau à droite);
- La moitié de la qualité de chacun de vos vins (arrondi à l'inférieur);
- Les majorités dans les colonnes de la Zone Export. Les joueurs à égalité se partagent les points, arrondis à l'inférieur (voir p.10);
- Les tuiles multiplicateur de fin de partie (seulement celles qui ont un tonneau dessus) (voir le **guide des références** p.5).

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de PV. L'égalité tourne en faveur du joueur qui a le plus de tonneaux dans la zone export. Les égalités supplémentaires sont résolues en faveur du joueur qui a le plus d'argent.

EXEMPLE: Décompte final des points



Points pour l'argent

Violet reçoit 3 PV pour avoir 6 Bagos;

Bleu reçoit 7 PV pour avoir 14 Bagos;

Jaune reçoit 18 PV pour avoir 20 Bagos;

Orange reçoit 18 PV pour avoir 25 Bagos.

Points pour les vins

Bleu reçoit 1 PV pour le vin rouge de qualité 3 et 4 PV pour le vin rouge de qualité 9 dans sa cave.

Il reçoit 0 PV pour le vin blanc de qualité 1 et 3 PV pour le vin blanc de qualité 7 dans son entrepôt.

Points pour l'export

Violet reçoit 14 PV pour la 1ère colonne;

Bleu reçoit 12PV pour la 2ème colonne;

Bleu, **Jaune** et **Orange** reçoivent chacun 3 PV pour la 3ème colonne;

Bleu et **Violet** reçoivent chacun 4 PV pour la 4ème colonne.

Jaune et **Orange** reçoivent 3 PV chacun pour la 5ème colonne.

Points pour les tuiles multiplicateur

Bleu a 3 tuiles multiplicateur.

Une des tuiles est un 2x tuile d'établissement vinicole. Il a 5 établissements vinicoles sur son plateau de jeu, il reçoit donc 10 PV.

L'autre tuile est un 2X tuile de vin. Il a 10 tuiles de vin. Normalement il devrait recevoir 20PV, mais comme son multiplicateur est limité à 16 PV, il ne reçoit que 16 PV.

La 3ème tuile n'a pas de tonneau dessus (parce qu'il a utilisé un expert en vins pour déplacer le tonneau qui y était), par conséquent, il ne peut pas marquer de points grâce à cette tuile multiplicateur.

Pour plus de détails sur les bonus des multiplicateurs, reportez-vous à la page 5 du **guide des références**.