

PRZYGOTOWANIE DO SPECJALNEGO VI NTAGE 201 6

Podobnie jak w podręcznikach, zdecydowana większość zasad jest taka sama dla obu gier; ale gdy zobaczysz regułę **wniebieski**, dotyczy to tylko **Specjalne Zabytkowe 2016**. Ilekroć zobaczysz regułę **wciemny brąz**, dotyczy to tylko **2010 Rezerwa**.

Ilustracja przygotowania do gry na stronach 2 i 3 przedstawia początkowe przygotowanie gry dla 4 graczy. Różnice w grze 2- lub 3-osobowej wyjaśniono w tekście.

1. Plansza do gry

Położ Gameboard na stole z **Specjalne Zabytkowe 2016** stroną do góry.

2. Komponenty gracza

Każdy gracz wykonuje następujące czynności: Wybierz kolor (**Pomarańczowy**, **niebieski**, **purpurowy**). Następnie weź następujące przedmioty i umieść je przed sobą, aby stworzyć swój zapas:

- 2 beczki w wybranym kolorze;
- 9 krążków w wybranym kolorze;
- 1 znacznik akcji w wybranym kolorze;
- 1 plansza gracza z **Specjalne Zabytkowe 2016** stroną do góry.

Na każdej Planszy Gracza znajdują się 5 **Posiadłości**. Każda posiadłość ma 3 miejsca na winnice i winnice oraz magazyn z 2 miejscami na wino.

Umieść znacznik regionu (1 dysk z twoich zasobów) na pierwszym polu każdej posiadłości na twojej planszy gracza.

Notatka: Umieszczenie dysku ze znacznikiem regionu na pierwszym miejscu każdej posiadłości przypomni ci o umieszczeniu tych dysków na mapie za każdym razem, gdy założysz nową posiadłość.

Jeśli grasz z mniej niż 4 graczami, odłóż dodatkowe Plansze Graczy i elementy niewykorzystanych kolorów graczy do pudełka.

3. Punkty zwycięstwa

Umieść swój znacznik punktacji (dysk ze swoich zasobów) na planszy na polu „0” (zero) na torze punktacji.

Podczas gry, za każdym razem, gdy zdobywasz Punkty Zwycięstwa (od teraz: PZ), przesunij odpowiednio swój Znacznik Punktacji do przodu na Torze Punktacji.



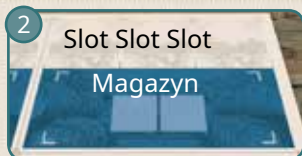
Notatka: Jeśli symbol PZ jest zielony, natychmiast zdobywasz te Punkty Zwycięstwa.



Notatka: Jeśli symbol PZ jest fioletowy, nie otrzymujesz tych Punktów Zwycięstwa do końca gry.



Specjalne Zabytkowe 2016 Strona



Osiadłe



Znaczniki punktacji



Płytki Vintage „0” — odłóż ją do pudełka



Pomarańczowy gra 1ns, Purpurowy 2ns, Niebieski 3r & D, or 12 2016 4ns.



Umieść płytki wina w pobliżu



Targi Degustacji Wina





Pokłady Magnata



Banknoty: 19, 20, 21, 22 Bagos



Zaopatrzenie enologów i rolników



Pozycje startowe dla graczy i znacznik roku/opodatkowania.



Eksperci od wina



Piwnice i Winiarnie



4 płytki na region: 2 płytki białego i 2 płytki czerwonego wina

4. Klasyczne płytki i kolejność graczy

4.1. Odłóż kafelek rocznika „0” (zero) do pudełka: nie będzie częścią tej gry. Pozostałe płytki Klasyczne należy potasować i umieścić je jako zakrytą talię na odpowiednim polu na planszy. Odwróć górną płytkę.

4.2. Każdy gracz zapewnia znacznik kolejności gracza (dysk z twoich zasobów); umieść te znaczniki kolejności graczy w losowej kolejności w górnej linii kolejności graczy, aby ustalić kolejność tur na pierwszy rok.

Przykład: **Pomarańczowy** gra pierwszy, **Purpurowy** zagra drugi, **Niebieski** po trzecim, **Żółty** zwarty.

5. Produkty do wina

Umieść żetony Wina obok planszy, aby utworzyć wspólny zapas.

6. Targi degustacji wina

Na Targach Degustacji Wina (*Feira Nacional do Vinho Português*) gracze zdobędą Fair Points (FP) zgodnie z **wartością ich win**, a Eksperti od wina wysyłają na targi.

6,1 Każdy gracz umieszcza Znacznik Dostatecznej Punkcji (dysk ze swoich zasobów) na numerze „0” (zero) na Torze Dostatecznej Punkcji.

Podczas gry, za każdym razem, gdy zdobywasz Punkty Uczciwe (FP), przesunij odpowiednio swój Znacznik Uczciwej Punkcji do przodu na Torze Uczciwej Punkcji.

6,2 Każdy gracz umieszcza kolorowy krążek (z twoich zasobów) na logo targów między stoiskami targowymi.

7. Płytki Magnata - Akcja i Mnożnik

7,1 Stwórz potasowaną, zakrytą talię kafelków Akcji Magnata (zielone), ułożoną w następujący sposób:

W **Gra dla 4 graczy**, użyj wszystkich kafelków i wypełnij wszystkie miejsca wyświetlania.

W **Gra dla 3 graczy** płytki z symbolem „4 graczy” należy odłożyć do pudełka. Wypełnij tylko 9 z pola (9 płytek), pozostawiając puste pola oznaczone „4 graczy”.



W **Gra dla 2 graczy** płytki z symbolem „3+” lub „4 graczy” należy odłożyć do pudełka. Wypełnij tylko 6 pól (z 6 kafelkami), pozostawiając pola oznaczone „3+” lub „4 graczy” są puste.



Pozostałą talię połóż zakrytą obok planszy.

PRZYGOTOWANIE DO SPECJALNEGO VI NTAGE 201 6

7,2 Utwórz potasowaną, zakrytą talię płytek mnożnika (fioletowych) i umieść ją obok planszy.

W Gra dla 2 graczy, użyj tylko 10 płytek z ornamentem z przodu (obrazek po lewej) oraz 2 płytek pokazanych na obrazku po prawej.



7,3 Każdy gracz umieszcza 2 Beczki na polu po prawej stronie każdego magnata (każdy gracz będzie miał w sumie 6 beczek w Obszarze Magnatów).

8. Banknoty (Bagos)

- Pierwszy gracz otrzymuje 19 Bago.
- Drugi gracz otrzymuje 20 Bago.
- Trzeci gracz (jeśli jest) otrzymuje 21 Bago.
- Czwarty gracz (jeśli jest) otrzymuje 22 Bago.

Umieść swoje banknoty przed sobą, aby stworzyć osobisty zapas (każdy może zobaczyć, ile masz pieniędzy). Następnie umieść pozostałe banknoty obok planszy, aby utworzyć wspólny zapas.

9. Enolodzy i rolnicy



9,1 Umieść Enologów na planszy w następujący sposób: Gra dla 2/3/4 graczy: 7/10/12 Enologowie.



9,2 Umieść Farmerów na planszy w następujący sposób: Gra dla 2/3/4 graczy: 9.12.16 Farmerzy.

Nadmiar Enologów/Farmerów należy odłożyć do pudełka.

10. Obszar działań i tor roku

10.1 Umieść swój znacznik akcji na centralnym kwadracie Quadrel (Pas/Informacja prasowa).

10.2 Umieść znacznik roku/podatków w lewym górnym polu toru roku.

11. Eksperci od wina, piwnice, winiarnie

11.1 Oddziel kafelki Eksperta Wina według przedstawionej cechy (smak, wygląd, aromat, zawartość alkoholu), aby utworzyć 4 talie. Potasuj każdą talię, a następnie umieść ją odkrytą w odpowiednich miejscach na planszy.

11.2 Umieść na planszy płytki Piwnicy:

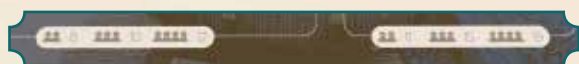
Gra 2/3/4-osobowa: 8/10/12 Piwnice.

Nadmiar Piwnic należy odłożyć do pudełka.

11,3 Umieść żetony winnicy na planszy:

Gra dla 2/3/4 graczy: 15.11.19 Winnice.

Nadmiar winiarni należy odłożyć do pudełka z grą.



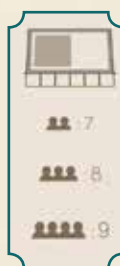
12. Winnice i kostki sławy regionu

12,1 Umieść wszystkie kostki Rozgłosu Regionów na Planszy.

12.2 Oddziel kafelki Winnicy według liczby w pasie u góry (wskazuje region Winnicy



pochodzenia) tworząc 9 małych talii. Potasuj każdy talię, a następnie umieść ją w odpowiednim Regionie Wstawka od strony kosztów. Umieść kafelki Porto we wstawce Douro (Region 3).



W grze na 2/3/4 graczy graj z 7/8/9 Regionami. Możesz użyć kart liczb z gry w pasjansa, aby losowo wybrać niewykorzystane regiony. Niewykorzystane żetony Winnic Regionów należy odłożyć do pudełka.

Sugestia: W pierwszej grze, w której 3 graczy usuń Setúbal (region 7), w przypadku 2 graczy usuń Setúbal i Algarve (regiony 7 i 9).

Wybierz swoją początkową winnicę

Teraz nadszedł czas, aby wybrać swoją pierwszą winnicę, zakładając pierwszą posiadłość.

W kolejności tury każdy gracz otrzyma następujące rzeczy (patrz procedura poniżej):

- 1 wybraną winnicę.
- 1 płytka wina wyprodukowana przed rozpoczęciem gry.

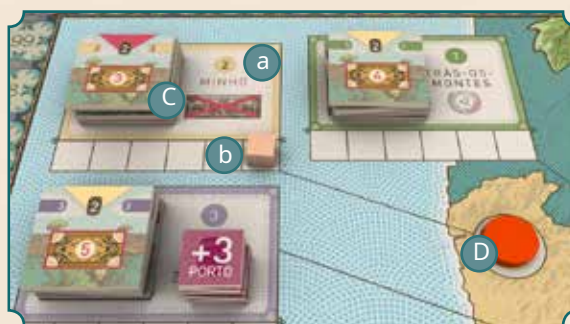
Notatka: Każdy region ma inną charakterystykę (patrz strona 12).

Oto procedura, którą musisz wykonać, gdy nadejdzie twoja kolej, aby założyć swoją pierwszą posiadłość:

- Wybierz dowolny region.
- Weź 1 kostkę sławy regionu ze wspólnej puli i umieść ją na pustym polu kostki w regionie.

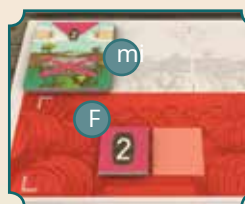
C. Weź najwyższy kafelek Winnicy z talii w wybranym regionie **za darmo**.

D. Weź dysk z pierwszego pola Posiadłości na swojej Planszy Gracza i umieść go na polu Regionu na mapie.



mi. Umieść wybrany kafelek Winnicy na polu Posiadłości, z którego właśnie wzięłeś dysk, stroną Regionu do góry.

F. Weź płytkę wina o wartości 2 (dla Lisboa, Ribatejo, Dão i Douro, zobacz opis cech na stronie 12) i umieść ją na swojej Planszy Gracza w skrajnym lewym polu Magazynu w Posiadłości, w której właśnie umieściłeś



kafelka Winnicy (dla Dão, zobacz opis cech na stronie 12), stroną „Czerwone wino” lub „Białe wino” do góry, w zależności od koloru pokazanego na górze kafelka Winnicy.

Notatka: Więcej niż 1 gracz może wybrać ten sam region.

Wybierz kafelek początkowej akcji magnata

W odwrotnej kolejności tury każdy gracz bierze jedną płytkę Akcji Magnata z Obszaru Magnatów i kładzie ją odkrytą obok swojej planszy gracza.



Po tym, jak wszyscy wezmą kafelek, uzupełnij wyświetlacz nowymi kaflami z wierzchu talii kafelków akcji Magnata. Następnie połóż resztę talii Akcji na wierzchu talii Mnożnika, dzięki czemu będzie teraz tylko jedna połączona talia kafelków Magnata.

Na następnej stronie znajdziesz opis każdego z nich Płytkę akcji Magnata.

Gratulacje! Rozpocząłeś swój biznes winiarski!

Notatka: Wszystkie składniki są ograniczone do podanej ilości i dlatego mogą się wyczerpać podczas gry.

Jedynymi wyjątkiem jonów są:

Uwagi: W mało prawdopodobnym przypadku, gdy we wspólnej ofercie zabraknie gotówki, śledź to na papierze lub w inny sposób.

Płytki wina: W mało prawdopodobnym przypadku, gdy w wspólnej podaży wyczerpie się określona wartość płytek Wina, po prostu ułóż kilka płytek Wina o tej samej liczbie.

W Vinhos nie ma ukrytych informacji: Wszystko, co masz przed sobą, musi być zawsze widoczne dla innych graczy.

MAGNATE ACTION TI LES (TYLKO SPECJALNY VI NTAGE 2016)

Podczas swojej tury w Fazie Akcji (przed przesunięciem swojego Znacznika Akcji lub przed lub po wykonaniu Akcji, ale nie podczas samej Akcji), **możesz obrócić jeden (i tylko jeden) ze swoich odkrytych kafelków akcji Magnata na przedstawioną Akcję**. Zakryte żetony akcji zostaną odwrócone dopiero po 1ns i 2ns targi, podobnie jak płytki Wine Expert; jednak żadne żetony nie odwracają się po 3r & o Sprawiedliwy. Nigdy nie możesz zagrywać tych żetonów podczas faz konserwacji, produkcji lub targów. **Nadal możesz używać jeden z twoich odkrytych kafelków podczas „jeszcze jednej akcji” na koniec gry.**



3 płytki

Zatrudnij 1 eksperta od wina za darmo.



2 płytki

Wykonaj akcję sprzedaży.



1 płytka

Kup 1 Piwnicę za 1 Bago.



3 płytki

Kup 1 winnicę za 1 Bago mniej.



2 płytki

Wykonaj akcję Eksportuj.



1 płytka

Zatrudnij 1 enologa za 2 Bago.



3 płytki

Awansuj 2 punkty targowe za darmo.



2 płytki

Kup 1 winiarnię za 2 Bago.



1 płytka

Zatrudnij 1 rolnika za 1 Bago.

MAGNAT MULTIPLIER TI LES (TYLKO SPECJALNY VI NTAGE 2016)

Aby kupić płytkę mnożnika, musisz mieć dostępną beczkę. Umieść odkrytą płytkę obok swojej planszy gracza i umieść na niej beczkę ze swoich zasobów. Po umieszczeniu beczki nie można przesunąć, chyba że użyjesz eksperta od wina, który ci na to pozwoli; należy jednak pamiętać, że kafelek mnożnika bez beczki na końcu gry będzie **NIE** zdobyć dowolny PZ. Nie możesz mieć więcej niż jednej płytki tego samego typu.



Liczba wewnątrz tej ikony na niektórych kafelkach mnożnika reprezentuje maksymalną liczbę PZ, jaką możesz z niej zdobyć.

Pierwsze dziesięć opisów poniżej wymienia dwie różne nagrody oddzielone ukośnikiem (np. 4PZ/3PZ). Dzieje się tak, ponieważ istnieją dwie różne płytki: o wyższej wartości i o niższej wartości. Aby było jaśniejsze, który jest kafelek o wyższej wartości, wokół mnożnika na kafełku o wyższej wartości każdej pary znajduje się filigran.

Notatka: Przedstawionych tutaj 12 płytek Mnożnik (kafelków z każdorazową parą plus dwie unikatowe) to te, których będziesz używać w grze 2-osobowej.



2 płytki: 4x/3x

Zdobądź 4 PZ/3 PZ za każdą posiadłość z zapełnionymi wszystkimi 3 miejscami.



2 płytki: 2x/1x

Zdobądź 2 PZ / 1 PZ za każdy kafelek Wina, który posiadasz w swoich Posiadłościach.



2 płytki: 3x/2x

Zdobądź 3 PZ / 2 PZ za każdą Piwnicę w swoich Posiadłościach.



2 płytki: 2x/1x

Zdobądź 2 PZ / 1 PZ za każdą posiadaną płytkę Magnata (płytki Akcji i Mnożnika).



2 płytki: 2x/1x

Zdobądź 2 PZ / 1 PZ za każdą Winnicę w swoich Posiadłościach.



2 płytki: 2x/1x

Zdobądź 2 PZ/1 PZ za każdą posiadaną płytkę Eksperta od wina, niezależnie od tego, czy Ekspert od wina jest odkryty, czy zakryty.



2 płytki: 2x/1x

Zdobądź 2 PZ / 1 PZ za każdą beczkę odebraną Magnatom.



2 płytki: 3x/2x

Zdobądź 3 PZ/2 PZ za każdego Enologa w Twoich Posiadłościach.



1 płytka

Zdobądź 4 PZ za każdą posiadaną większość w kolumnie Obszaru Eksportu i 2 PZ za każdy remis.



2 płytki: 2x/1x

Zdobądź 2 PZ / 1 PZ za każdą winnicę w swoich posiadłościach.



2 płytki: 3x/2x

Zdobądź 3 PZ/2 PZ za każdego Rolnika w Twoich Posiadłościach.



1 płytka

Kiedy zdobywasz pieniądze na koniec gry, użyj wartości na tym kafełku zamiast tych na planszy.

USTAWIENIA NA 2010 REZERWĘ

Podobnie jak w podręcznikach, zdecydowana większość zasad jest taka sama dla obu gier, ale ilekroć zobaczysz w tym zasadzie **niebieski**, dotyczy to tylko **Specjalne Zabytkowe 2016**. Ilekroć zobaczysz w tym zasadzie **ciemny brąz**, dotyczy to tylko 2010 Rezerwa.

Ilustracja przygotowania do gry na stronach 6 i 7 przedstawia początkowe przygotowanie gry dla 4 graczy. Różnice w grze dla 2 lub 3 graczy są wyjaśnione w tekście.

1. Plansza do gry

Położ Gameboard na stole z 2010 Rezerwa stroną do góry.

2. Komponenty gracza

Każdy gracz wybiera kolor (**Pomarańczowy**, **żółty**, **niebieski**, **purpurowy**). Następnie weź następujące przedmioty i umieść je przed sobą, aby stworzyć swój zapas:

- 8 beczek w wybranym kolorze;
- 9 krążków w wybranym kolorze.
- 1 znacznik akcji w wybranym kolorze;
- 5 płytek Jarmarku w wybranym kolorze;
- 1 plansza gracza z 2010 Rezerwa stroną do góry.

Na każdej Planszy Gracza znajdują się 4 Posiadłości. Każda posiadłość ma 3 miejsca na winnice i budynki oraz magazyn z 2 miejscami na wino.

Umieść znacznik regionu (1 dysk z twoich zasobów) na pierwszym polu każdej posiadłości na twojej planszy gracza.

Notatka: Umieszczenie dysku ze znacznikiem regionu na pierwszym miejscu każdej posiadłości przypomni ci o umieszczeniu tych dysków na mapie za każdym razem, gdy założysz nową posiadłość.

Jeśli grasz z mniej niż 4 graczami, odłóż dodatkowe Plansze Graczy i elementy niewykorzystanych kolorów graczy do pudełka.

Notatka: Możesz chcieć zagrać 2010 Rezerwa za pomocą **Specjalne Zabytkowe 2016** plansze graczy; Jeśli chcesz tego spróbować, weź 10 krążków zamiast 9 i postępuj zgodnie ze zwykłymi zasadami.

3. Punkty zwycięstwa

Umieść swój znacznik punktacji (1 dysk ze swoich zasobów) na planszy na polu „0” (zero) na torze punktacji.

Podczas gry, za każdym razem, gdy zdobywasz Punkty Zwycięstwa, przesun odpowiednio swój znacznik punktacji do przodu na torze punktacji (od teraz PZ).



Notatka: Jeśli symbol PZ jest zielony, natychmiast zdobywasz te Punkty Zwycięstwa.



Notatka: Jeśli symbol PZ jest fioletowy, nie otrzymujesz tych Punktów Zwycięstwa do końca gry.



2010 Rezerwa Strona



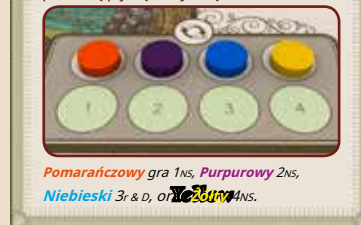
Osiedle



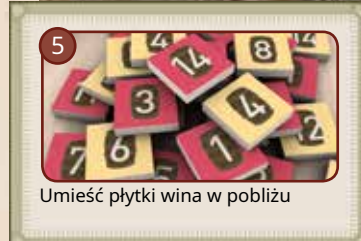
Znaczniki punktacji



Płytki Klasyczna „0” — zawsze jest pierwszą płytką Klasyczną.



Pomarańczowy gra 1ns, Purpurowy 2ns, Niebieski 3r & D, Żółty 4ns.



Umieść płytki wina w pobliżu



Targi Degustacji Wina





Banco do Vinho



Banknoty: 10 Bago na gracza



Zaopatrzenie enologów i rolników



Pozycje startowe dla graczy i znacznik roku/opodatkowania.



Eksperti od wina



Piwnice i Winiarnie



4 płytki na region: 2 płytki białego i 2 płytki czerwonego wina

4. Klasyczne płytki i kolejność graczy

4.1. Odłóż na bok kafelki Vintage „0” (zero). Pozostałe płytki Klasyczne należy potasować i umieścić je jako zakrytą talię na odpowiednim polu na planszy. Umieść odkrytą płytkę Vintage „0” na wierzchu talii, aby reprezentować pierwszy rok.

4.2. Każdy gracz zapewnia znacznik rozkazu gracza (1 dysk z twoich zasobów); umieść te znaczniki kolejności graczy w losowej kolejności w górnej linii kolejności graczy, aby ustalić kolejność tur na pierwszy rok.

Przykład: **Pomarańczowy** gra pierwszy, **Purpurowy** zagra drugi, **Niebieski** po trzecim **Żółty** zwróty.

5. Produkty do wina

Umieść żetony Wina obok planszy, aby utworzyć wspólny zapas.

6. Targi degustacji wina

Na Targach Degustacji Wina (*Feira Nacional do Vinho Português*) gracze zdobędą Fair Points (FP), zgodnie z głównymi cechami (smak, aromat, wygląd i zawartość alkoholu) prezentowanych win.

6,1 Umieść 1 znacznik funkcji na dolnym polu każdej kolumny. Podczas gry pozycja znacznika funkcji wskaże znaczenie danej funkcji.

6,2 Każdy gracz umieszcza 1 znacznik dobrej punktacji (1 dysk z twoich zasobów) na numerze „0” (zero) na torze rzetelnej punktacji.

Podczas gry, za każdym razem, gdy zdobędziesz Punkty Uczciwe, przesun odpowiednio swój Znacznik Uczciwej Punktacji do przodu na Torze Uczciwej Punktacji.

7. Banco do Vinho i Investment Bar

Każdy Gracz ma konto otwarte na *Banco do Vinho*. Twoje konto zostanie zasilone dochodami ze sprzedaży wina i zostanie wykorzystane na opłacenie pensji Twoich Enologów. Saldo Twojego rachunku bieżącego również zwiększy się lub zmniejszy zgodnie z odsetkami uzyskanymi dzięki dokonaniom przez Ciebie Inwestycjom.

7,1 Umieść znacznik konta (1 dysk z twoich zasobów) na cyfrze „5” na koncie bankowym. Umieść znacznik inwestycji (1 dysk ze swoich zasobów) na polu „+1” na Pasku Inwestycji.

Za każdym razem, gdy płacisz pieniądze ze swojego konta bankowego, przesun odpowiednio swój znacznik konta w lewo; za każdym razem, gdy otrzymasz pieniądze na swoje konto bankowe, przenieś je w prawo. Każde pole reprezentuje 1 Bago.

Za każdym razem, gdy inwestujesz, przesun swój znacznik inwestycji w prawo; za każdym razem, gdy dokonasz sprzedaży, przesun go w lewo.

USTAWIENIA NA 2010 REZERWĘ

8. Banknoty

Notatka: Wszystkie zakupy muszą być zawsze dokonywane w całości za gotówkę (banknoty).

Daj każdemu graczowi 10 Bago w banknotach.

Umieść swoje banknoty przed sobą, aby stworzyć osobisty zapas (każdy może zobaczyć, ile masz pieniędzy). Następnie umieść pozostałe banknoty obok planszy, aby utworzyć wspólny zapas.



W grze na 2/3/4 graczy graj z 7/8/9 Regionami. Możesz użyć ponumerowanych kart z gry w pasjansa, aby losowo wybrać niewykorzystane regiony. Niewykorzystane żetony Winnic Regionów należy odłożyć do pudełka).

Sugestia: W pierwszej grze, w której 3 graczy usunął Setúbal (region 7), w przypadku 2 graczy usunął Setúbal i Algarve (regiony 7 i 9).

Płytki winnicy (dla Dão, patrz opis cech na stronie 12), stroną „Czerwone wino” lub „Białe wino” do góry, w zależności od koloru pokazanego na górze płytki Winnicy.

Notatka: Więcej niż 1 gracz może wybrać ten sam region.

g. Dostosuj kolejność tur zgodnie z regionem number of your: Przesuń się przed wszystkich graczy, którzy nie wybrali jeszcze regionu, i przed wszystkimi graczami, którzy wybrali region o wyższym numerze niż ty.

9. Enolodzy i rolnicy



9.1 Umieść Enologów na planszy w następujący sposób: Gra dla 2/3/4 graczy: 7/10/12 Enologowie.

9.2 Umieść 4 rolników w regionie Ribatejo lub obok Enologów na planszy.

Nadmiar Enologów/Farmerów należy odłożyć do pudełka.

10. Obszar akcji i tor rund

10.1 Umieść swój znacznik akcji na centralnym polu Quadrel.

10.2 Umieść znacznik rundy/znacznik podatków w lewym górnym rogu toru rundy.

11. Ekspersi od wina, piwnice, winiarnie

11.1 Oddziel kafelki Eksperta Wina według przedstawionej cechy (smak, wygląd, aromat, zawartość alkoholu), aby utworzyć 4 talie. Potasuj każdą talię, a następnie umieść ją odkrytą na odpowiednich polach na planszy.

11.2 Umieść na planszy płytki Piwnicy:

Gra 2/3/4-osobowa: 5/7/9 Piwnice.

Nadmiar Piwnic należy odłożyć do pudełka.

11.3 Umieść żetony winnicy na planszy:

Gra dla 2/3/4 graczy: 8.12.16 Winnice.

Nadmiar winiarni należy odłożyć do pudełka z grą.

12. Winnice i kostki sławy regionu

12.1 Umieść wszystkie kostki Rozgłosu Regionów na Planszy.

12.2 Oddziel kafelki Winnicy według liczby na ich wierzchu (wskazuje ona region Winnicy

pochodzenia) tworząc 9 małych talii. Potasuj każdą talię, a następnie umieść ją w odpowiednim Regionie Wstawka od strony kosztów. Umieść żetony Porto w polu Douro.



Wybierz swoją początkową winnicę

Teraz nadszedł czas, aby wybrać swoją pierwszą winnicę, zakładając pierwszą posiadłość.

W kolejności tury każdy gracz otrzyma następujące rzeczy (patrz procedura poniżej):

- 1 wybraną winnicę.
- 1 płytkę wina wyprodukowaną przed rozpoczęciem gry.

Notatka: Każdy region ma inną charakterystykę (patrz strona 12).

Oto procedura, którą musisz wykonać, gdy jest Twoja kolej na założenie pierwszej posiadłości:

- Wybierz dowolny region.
- Weź 1 kostkę sławy regionu ze wspólnej puli i umieść ją na pustym polu kostki w regionie.

C. Weź najwyższy kafelek Winnicy z talii w wybranym regionie i zapłać (gotówką) cenę wskazaną na Stronie Kosztów.

D. Weź dysk z pierwszego pola Posiadłości na swojej Planszy Gracza i umieść go na polu Regionu na mapie.



mi. Umieść wybrany kafelek Winnicy na polu Posiadłości, z którego właśnie wzięłeś dysk, stroną Regionu do góry.

F. Weź płytkę wina o wartości 2 (dla Lisboa, Ribatejo, Dão i Douro, zobacz opis cech na stronie 12) i umieść go na swojej Planszy Gracza w skrajnym lewym polu Magazynu w Posiadłości, w którym właśnie umieściłeś swój

Przykład: Kolejność graczy przed wybraniem początkowej winnicy była Pomarańczowy, Purpurowy, Niebieski, Żółty.

Pomarańczowy kupił winnicę od Minho (1), Purpurowy kupił jeden z Algarve (9), i Niebieski oraz Żółty obaj kupili winnice od Alentejo (7). Tak więc nowa kolejność graczy to: Pomarańczowy będzie pierwszy, wtedy Niebieski, Żółty w końcu Purpurowy.

h. Teraz dodaj następujące pieniądze do każdego gracza początkowego:

- Pierwszy gracz otrzymuje +0 Bagos.
- Drugi gracz otrzymuje +1 Bago (za Gra dla 2 graczy, zamiast tego +2 Bago).
- Trzeci gracz (jeśli jest) otrzymuje +2 Bagos.
- Czwarty gracz (jeśli jest) otrzymuje +3 Bagos.

Gratulacje! Rozpocząłeś swój biznes winiarski!

Notatka: Wszystkie składniki są ograniczone do podanej ilości i dlatego mogą się wyczerpać podczas gry.

Jedynymi wyjątkiem jonów są:

Uwagi: W mało prawdopodobnym przypadku, gdy we wspólnej ofercie zabraknie gotówki, śledź to na papierze lub w inny sposób.

Płytki wina: W mało prawdopodobnym przypadku, gdy w wspólnej podaży wyczerpie się określona wartość płytek Wina, po prostu ułóż kilka płytek Wina o tej samej liczbie.

W Vinhos nie ma ukrytych informacji: Wszystko, co masz przed sobą, musi być zawsze widoczne dla innych graczy.

WI NE EXPERT TI LES

Jeśli grasz 2010 Rezerwa wersję gry, podczas swojej tury, możesz użyć tylu odsłoniętych Ekspertów Wina, ile chcesz, odwracając każdy z nich obrazkiem do dołu, gdy go używasz. Masz przed sobą limit 6 Ekspertów ds. Wina.

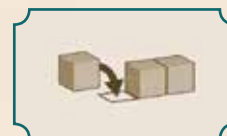
Jeśli grasz Specjalne Zabytkowe 2016 wersję gry, podczas swojej tury, możesz użyć jednego i tylko jednego odkrytego Wine Expert, odwracanie go do dołu, gdy go używasz. Nie ma ograniczeń co do liczby Ekspertów Wina, których możesz mieć przed sobą.



Zdobądź 2 Bago w gotówce.



Podczas ruchu nie płać podatków, innych graczy ani za dystans.



Dodaj 1 kostkę Rozgłosu do regionu.



Odzyskaj 1 beczkę z dowolnego miejsca. (*Specjalny Vintage 2016: Nie można go zabrać ze Strefy Magnatów*).



Podczas akcji Winnice zmień układ kafelków winnic w regionie przed zakupem Winnica.



Podczas akcji Winnice zapłać 1 Bago mniej za każdą Winnicę zakupioną w tej akcji.

MAGNAT ACT JONY (TYLKO REZERWA 2010)

Podczas swojej tury w Fazie Akcji (przed przesunięciem swojego Znacznika Akcji lub przed lub po wykonaniu Akcji, ale nie podczas samej Akcji) możesz **odrzucać** 1 z twoich win do **ruszaj się** 1 z twoich beczek z pola Magnata lub z pola dodatkowej akcji do **inne pole Akcji Dodatkowej** w tym samym rzędzie, i podejmij odpowiednie działanie.



1. Kup 1 Winery za 1 Bago (w gotówce).
2. Wykonaj akcję sprzedaży.



3. Kup 1 winnicę za 2 Bago mniej (w gotówce).
4. Wykonaj akcję Eksportuj.



5. Zatrudnij 1 eksperta od wina za darmo.
6. Przesuń swój znacznik inwestycji o 1 pole w prawo za darmo.

MAGNAT MULT I PL I ERS (TYLKO REZERWA 2010)

Podczas swojej tury w Fazie Akcji (przed przesunięciem swojego Znacznika Akcji lub przed lub po wykonaniu Akcji, ale nie podczas samej Akcji) możesz **odrzucać** 1 z twoich win do **ruszaj się** 1 z twoich beczek z pola Magnata lub pola dodatkowej akcji na wybrane puste pole mnożnika. Tylko 1 beczka może zajmować dowolne miejsce na mnożnik. Nie możesz zajmować więcej niż 1 miejsca na jednym polu Mnożnika. Po umieszczeniu beczki na polu mnożnika nie można przenieść, chyba że używasz eksperta od wina, który ci na to pozwala.



Koniec gry: Zdobądź 4 PZ/2 PZ za każdą Piwnicę w swoich Posiadłościach.



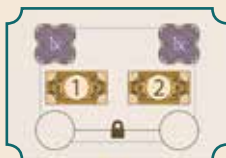
Koniec gry: Zdobądź 4 PZ/2 PZ za każdego Enologa.



Koniec gry: Zdobądź 4 PZ/2 PZ za każdą posiadłość z zapełnionymi wszystkimi 3 miejscami.



Koniec gry: Zdobądź 2 PZ/1 PZ za każdą Winnicę w swoich Posiadłościach.



Koniec gry: Zdobądź 1 PZ / 1/2 PZ za 1 gotówkę Bago. Możesz najpierw sprzedać. Ten mnożnik daje maksymalnie 16 PZ.



Koniec gry: Zdobądź 2 PZ / 1 PZ za każdą winnicę w swoich posiadłościach.



Ty **musi** natychmiast odrzucić 1 wino (oprócz tego, które wydałeś na przemieszczenie beczki w tym miejscu); zdobądź jego Wartość Wina jako PZ.



Natychmiast zdobądź 8 PZ za posiadanie odkrytych Ekspertów od wina we wszystkich 4 funkcjach. (Musisz mieć wszystkie 4 odkryte, aby umieścić tu beczkę).



Natychmiast otrzymujesz 1 PZ za każdą kostkę Rozgłosu w swoich regionach (regionach, w których posiadasz Posiadłość).

ZASADY SOL I TAI RE

Wersja solowa została zaprojektowana do grania z *Specjalne Zabytkowe 2016* wersja gry.

Ustawiać

Będziesz grał z bezwzględną Lacerdą, graczem AI. Wybierz kolor gracza dla Lacerdy.

Skonfiguruj grę dla 2 graczy z następującymi zmianami:

Lacerda nie używa planszy gracza; zamiast tego odłóż trochę miejsca na stole na jego beczki, pieniądze



(które zbiera, ale nigdy nie wydaje!), i Ekspert od wina płytki.

Umieść wszystkie beczki Lacerdy i jedną Ekspert od wina

wierzch każdej talii Ekspertów Wina na obszarze Lacerdy.

Lacerda zaczyna się od **NIE** pieniędzy.

Stwórz 2 potasowane talie: jedną z 9 kartami Akcji, a drugą z 9 kartami Liczb.



Notatka: Numer talia jest używana jako randomizer. Chyba że stwierdzono inaczej, za każdym razem, gdy zostaniesz poproszony o rysowanie Karty liczbowe, zwróć je do

talie na końcu akcji, a następnie potasuj talie

Kiedy nadchodzi czas, aby zdobyć początkową Winnicę, Lacerda wybiera swoją, losując kartę Liczby. Odrzuć wierzchnią Winnicę z tego regionu i umieść kostkę Rozgłosu Regionu na tej Wstawce Regionu.



Kiedy nadejdzie czas na wzięcie pierwszego żetonu akcji Magnata, Lacerda użyje ponumerowanej siatki pokazanej na obrazku po lewej. Dobieraj karty liczb, dopóki nie wylosuje liczby z zakresu 1-6, która odpowiada wciąż dostępnej płycie.

Umieść 2 beczki Lacerdy w obszarze eksportu: 1 na górnym slocie każdej z dwóch skrajnych kolumn na siatce dla 2 graczy i przesunąć znacznik punktacji Lacerda o odpowiadające mu 19 PZ na torze punktacji.



Bawić się

Graj nadal naprzemiennie między tobą a Lacerdą; jednak wykonujesz obie swoje Akcje po kolei, tak jak Lacerda. Po tym, jak ty lub Lacerda wykonacie 2 akcje, przesuń znacznik roku/podatku do przodu.

Przykład, rok 1

Ty (pierwszy gracz) przesuwasz swój znacznik Akcji i wykonujesz swoją pierwszą Akcję; następnie przesuwasz go ponownie i wykonujesz drugą Akcję. Teraz przesuń znacznik Roku/Podatku z 1 na 2. Dobierz kartę Akcji dla Lacerdy, przesuń jego znacznik Akcji na to pole, a on wykonuje swoją pierwszą Akcję. Dobierz drugą kartę Akcji dla Lacerdy, przesuń jego znacznik Akcji na to pole, a on wykonuje drugą Akcję. Teraz przesuń znacznik roku/podatku z 2 na B dla konserwacji.

Obowiązują wszystkie zasady dla 2 graczy.

Notatka: Za każdym razem, gdy Lacerda może użyć kostek Rozgłosu Regionu, zabierze je z Twojego regionu z największą liczbą kostek. W przypadku np. dobieraj karty Liczb, dopóki nie odkryjesz jednej z liczb z remisowanego regionu.

KOLEJ LASERDY

Aby określić, którą Akcję podejmie Lacerda, dobierz i odrzuć wierzchnią kartę Akcji. Po każdym jarmarku wtasuj odrzucone karty Akcji z powrotem do ich talii. Lacerda jest coraz bardziej podstępna i nieprzewidywalna!

RUCH LASERDY

Wszystkie zasady ruchu są takie same, z następującymi wyjątkami:

- Lacerda zbiera pieniądze, ale nigdy ich nie wydaje. Zamiast tego ma specjalną umowę z bankiem, aby zapłacić za niego wszystkie opłaty i podatki. Tak więc, jeśli Lacerda ma płacić ci, gdy przenosisz się na twoje miejsce, bank płaci ci.
- Kiedy Lacerda opuści pole (z wyjątkiem pola środkowego, naciśnij/zwolnij), umieść Bago z pola bank w tym miejscu, jeśli nie ma już tam jeden.



Kiedy przenosisz się na pole, na którym znajduje się Bago, musisz: zapłacić 1 Bago do banku, dodatkowo do ewentualnego płacenia

Lacerda i/lub podatki ze względu na znacznik roku/podatku. Następnie zwróć Bago z tego pola do banku. Jak zwykle, jeśli nie możesz zapłacić za wejście na pole, nie możesz wykonać tej Akcji! Ominięcie łapówek Lacerdy nie jest łatwe!

JONY AKTYWNE LASERDY

Winnice

Dobierz 2 karty liczb. Odrzuć górną winnicę z każdego z tych regionów. Za każdą odrzuconą w ten sposób Winnicę dodaj 1 kostkę Rozgłosu Regionu do jej regionu.

Cel lary

Dobierz 2 karty Liczb (nawet jeśli pozostały mniej niż 2 Piwnice) i dodaj 1 kostkę Rozgłosu Regionu do każdego z tych regionów. Odrzuć 2 Piwnice (lub wszystkie, jeśli pozostały mniej niż 2 Piwnice).

Winiarnie

Dobierz 2 karty Liczb (nawet jeśli pozostały mniej niż 2 Winnice) i dodaj 1 kostkę Rozgłosu Regionu do każdego z tych regionów. Odrzuć 2 winiarnie (lub wszystkie, jeśli pozostały mniej niż 2).

Eksperci od wina

Weź najwyższego Eksperta od wina z każdego typu cech przedstawionego na aktualnym kafelku Vintage i umieść go na obszarze Lacerdy.

Enolodzy/rolnicy

Odrzuć 2 enologów i 2 rolników. Tylko Lacerda może wziąć po 2 sztuki każdego; nadal możesz wziąć tylko 2 w sumie.

Dlatego nie powinieneś pozwolić, aby projektant gry był twoim przeciwnikiem AI!

Eksport

- Lacerda bierze 2 kostki Rozgłosu Regionu z Twojego regionu z największą liczbą kostek (lub wszystkich, jeśli pozostały mniej niż 2).
- Umieść 1 beczkę Lacerdy w strefie eksportu, na wciąż dostępnym polu o najwyższej wartości. Jeśli kilka spacji ma najwyższą wartość, wybierz spację w skrajnej lewej kolumnie.
- Przesunąć znacznik punktacji Lacerdy zgodnie z polem, które właśnie pokrył, plus jeden za każdą kostkę rozgłosu regionu, której użył.
- Powtórz kroki 1-3, aby umieścić i zdobyć drugą beczkę, jeśli taka istnieje.

Sprzedaż

- Lacerda bierze 2 kostki Rozgłosu Regionu z Twojego regionu z największą liczbą kostek (lub wszystkich, jeśli pozostały mniej niż 2).

2. Dobieraj karty liczbowe, dopóki nie dobierzesz karty większej niż 2.
3. Aby określić wartość wina, którą sprzedaje Lacerda, dodaj wydane kostki Rozgłosu do liczby na karcie.
4. Aby określić kolor wina sprzedawanego przez Lacerdę, spójrz na preferencje Anabeli dotyczące aktualnego kafelka Vintage.
5. Umieść beczkę w gnieździe sprzedaży o tej samej wartości wina i kolorze.
 - a. Jeśli to pole jest zajęte, umieść jego beczkę na polu o tej samej wartości z innym kolorem wina.
 - b. Jeśli oba kolory o tej wartości są zajęte, przesunij się w dół do tego samego koloru o niższej wartości (kostki Rozgłosu Regionu i tak pozostają wydane) i tak dalej.
 - c. Jeśli Lacerda nie ma wolnych miejsc sprzedaży, dobieraj karty Liczb, aż znajdziesz taki, który będzie dla niego odpowiedni, zgodnie z krokami 3-5.
6. Umieść pieniądze, które Lacerda zarobił za miejsce sprzedaży, które ostatecznie zdobył, na obszarze Lacerdy.
7. Powtórz kroki 1-6, aby umieścić i sprzedać drugą beczkę, jeśli pozostały jakieś beczki i miejsca.

Pass / Komunikat prasowy

Zmień kolejność graczy zgodnie ze zwykłymi zasadami. Lacerda zawsze chce iść pierwsza.

1. Przesunij Znacznik Sprawiedliwej Punktacji Lacerdy o liczbę PR równą oczekiwanej Wartości Wina Bruno na bieżącym kafelku Vintage.
2. Lacerda zabiera 2 kostki Rozgłosu Regionu z Twojego regionu z największą liczbą kostek (lub wszystkich, jeśli pozostały mniej niż 2).
3. Umieść dysk fair Lacerdy w budce „3 PR”. Dodaj te 3 PR do uczciwego wyniku Lacerdy. Jeśli już zająłeś tę budkę, zamiast tego bierze budkę „3 Bagos”; bank daje Lacerdie 3 Bagos.
4. Jeśli Lacerda posiada kafelki Eksperta Wina, których cechy odpowiadają aktualnemu kafelkowi Vintage, wydaje je zgodnie z normalnymi zasadami, zdobywając odpowiednią liczbę PR.

Utrzymanie

Lacerda odzyskuje baryłkę o najniższej wartości z obszaru sprzedaży. Jeśli jest remisowy, bierze z powrotem kolor preferowany przez Anabelę zgodnie z aktualnym kafelkiem Vintage.

Sprawiedliwy

Jeśli Lacerda nie podjął jeszcze akcji prasowej na te Targi, robi to teraz.

Przyznaj PZ jak zwykle w grze 2-osobowej (pierwszy i trzeci). Daj też zwycięzcy trofeum: dysk z an

niewykorzystany kolor gracza. Trofea będą cenne pod koniec gry.



Kiedy ty i Lacerda na zmianę wybieracie po jednym kafelku Magnata na raz, aby wiedzieć, który kafelek Lacerda bierze, dobierajcie kartę Liczby, aż dobierzecie liczbę z zakresu 1-6 i odnieś się do siatki pokazanej po lewej stronie. Jeśli ta płytką już była

wzięty, ciągnie dalej, aż albo otrzyma płytkę, albo skończy się talia Liczb, w którym to momencie pasuje i skończy brać płytki.

Odrzuć wszystkie żetony akcji, które bierze Lacerda; jednak każdy zdobyty żeton mnożnika trafia na obszar Lacerdy z beczką. Po wyczerpaniu beczek (lub kart z liczbami) nie bierze już więcej płytek.

Na koniec gry jego płytki mnożnika będą warte 10 PZ za każdą płytkę.

Odrzucone karty Akcji należy wtasować z powrotem do talii Akcji Lacerdy.

KONIEC GRY

Za ostatnią akcję Lacerdy (tę poza quadrelem), *postanawia zlitować się nad tobą*, i przechodzi.

Solitaire Punktacja

Przyznawaj sobie wyróżnienia na podstawie następujących kryteriów:

- Więcej PZ niż Lacerda: 4 wyróżnienia.
- Więcej pieniędzy niż Lacerda: 2 wyróżnienia.
- Trofea z targów: po 1 wyróżnienie (maksymalnie 3 oczywiście).
- Każda posiadłość z zapełnionymi wszystkimi 3 miejscami: po 1 wyróżnieniu (maksymalnie 5 oczywiście).
- Więcej PZ na koniec gry w obszarze eksportu niż w Lacerda: 1 wyróżnienie.
- Żadna z twoich beczek nie pozostała w Obszarze Magnatów: 1 wyróżnienie.

Całkowita liczba zdobytych wyróżnień to Twój wynik!

Otrzymujesz tytuł zgodnie z następującymi zasadami:

- 15+ wyróżnień — **Magnat wina** — Branża winiarska potrzebuje więcej liderów z Twoją przenikliwością biznesową.
- 10+ wyróżnień — **Producent wina** — Naprawdę rozumiesz to.
- 5+ wyróżnień — **Wino Snob** — Nie upijaj się sukcesem: przed Tobą jeszcze długa droga.
- 0 do 4 wyróżnień — **Winiarz jednogarnnikowy** — Cóż, chyba od czegoś trzeba zacząć.

RÓŻNICE OD 1 NS EDITION

Możesz zauważyć kilka małych różnic między 2010 Rezerwa i pierwsze wydanie Vinhos. To może wyglądać jak *drobne szczegóły*, ale mogą mieć duży wpływ na równowagę gry.

- Kolejność graczy rozpoczynających jest określona przez Regiony Twoich Początkowych Winnic. Gracz, który wybierze region o niższym numerze, zaczyna jako pierwszy. Jeśli kilku graczy wybierze ten sam region, ich początkowa kolejność tur nie zmienia się względem siebie.
- Pierwszy gracz rozpoczyna grę z jednym Bago mniej, a czwarty gracz zaczyna z jednym dodatkowym.
- Do wyboru jest jeszcze jeden region: Ribatejo, który również wprowadza do gry 4 farmerów i zwiększa liczbę dostępnych Regionów o jeden dla wszystkich graczy.
- Liczba Enologów w grze zależy teraz od liczby graczy. (Patrz punkt 9.1 w s. 8).
- Zmniejszono liczbę gniazd eksportowych w grze 2-osobowej.
- W grze 2-osobowej Targi przyznają dwóm graczom PZ za 1. i 3. miejsce.
- Dla mnożnika pieniędzy Magnatów ustalono maksymalnie 16 PZ.

Możesz także zagrać, korzystając z łatwego wariantu fazy Utrzymania, reprezentującego lokalne firmy zużywające swoje zapasy wina:

Wariant konserwacji (rezerwa 2010):

Podczas konserwacji, w kolejności tury, każdy gracz musi wykonać akcję „Odzyskaj pary beczek z lokalnych zakładów”, jeśli może. Nie musi brać więcej niż jednej pary beczek.

Lub baw się dobrze, grając jeszcze jedną posiadłością:

Wariant 5 posiadłości (rezerwa 2010):

Podczas przygotowania gry wybierz stronę planszy gracza Special Vintage 2016. Użyj 10. kolorowego dysku z pudełka, aby zakryć 5. Władzę. Graj na normalnych zasadach.

Dziękujemy za grę w Deluxe Edition Vinhos. Ciesz się swoim czasem i baw się dobrze;

06 marca 2016

CHARAKTER I STICS REGIONÓW

1. Trás-os-Montes

Otrzymasz 2 dodatkowe punkty targowe, jeśli zaprezentujesz wino Trás-os-Montes na targach.



Nazwa regionu oznacza „z tyłu” wzgórze”, które dokładnie opisuje jego położenie na dalekim północnym wschodzie Portugalii. Region produkuje czerwone wina, które są

zazwyczaj owocowe i lekko cierpkie, a także białe wina, które są miękkie, o kwiatowym bukcie. Winorośle rosnące w tym regionie są starożytne. Wina te znane są z doskonałej jakości i cieszą się dużym zainteresowaniem na targach.

2. Minho

Nie możesz zbudować piwnicy w swojej Posiadłości Minho.



Imię Vinhos Verdes (wina zielone) zawdzięcza swoją sławę nie tylko bujnej roślinności wilgotnego regionu, która nadaje mu zielony odcień, ale także typowo

kwaśny, lekki smak, wysoka zawartość alkoholu i dobre właściwości trawienne. Najlepsze wina przeznaczone są do wypicia w ciągu roku.

3. Douro

Otrzymujesz 2 płytki Porto. Możesz wydać żeton Porto podczas Produkcji, aby podnieść jakość wina z Douro (i tylko z Douro) o 3 (odrzuć żeton Porto do Douro). Jeśli wybierzesz Douro jako swoje **Początkowa Winnica** natychmiast otrzymujesz kafelek wina o wartości 2 lub kafelek wina o wartości 5, w zależności od decyzji o wyprodukowaniu wina z Douro lub Porto.



Porto to wino, które od razu? charakteryzuje Region Douro. Zrobiony na ubogich glebach na stromych zboczach skąpanych przez rzekę Douro, Porto jest ambasadorem

win portugalskich. Aby wino pozostało niezmienione podczas podróży, zaczęli dodawać do niego spirytusy. Dzięki temu dodatkowi proces fermentacji zatrzymuje się, dzięki czemu wino staje się słodsze.

4. Dao

Budujesz darmową piwnicę w swojej posiadłości Dao. (Brak dodatkowej kostki renomy za wolną piwnicę). Jeśli wybierzesz Dao jako swoje **Początkowa Winnica** natychmiast otrzymujesz 1 Piwnicę i umieszczasz kafeł Wina na skrajnym lewym polu.



Gleby niosące wiele sosny i dużo kukurydzy charakteryzują region Dao, który jest otoczony pasma górskie, które chronić go przed wiatrem. Produkowane wina

w Dao mają ogromny potencjał starzenia. Wina białe są bardzo aromatyczne, owocowe i zrównoważone. Czerwone wina są pełne, aromatyczne i mogą stać się złożone po starzeniu.

5. Ribatejo

Umieszczasz wolnego rolnika w winnicy w swojej posiadłości Ribatejo. Jeśli wybierzesz Ribatejo jako swoje **„Wstępna Winnica”** natychmiast otrzymujesz 1 rolnika i 1 płytkę wina o wartości 3.



Otoczające ziemie rzeka Tejo służą do uprawy warzyw, owoców i winorośl. Powodzie Tejo mają tendencję do całkowitego zanurzyć pola.

Główne w tym regionie

Cechą charakterystyczną jest różnorodność gleb i duże gospodarstwa winiarskie. Przy produkcji regionalnego wina Ribatejo rolnicy przeprowadzają eksperymenty na glebie, klimacie i odmianach winogron, aby uzyskać oryginalne i bardzo owocowe białe wina o miejscowych lub kwiatowych aromatach oraz młode, aromatyczne czerwone z miękkimi taninami.

6. Lizbona

Budujesz darmową winiarnię w swojej posiadłości Lisboa. (Brak dodatkowej kostki rozgłosu za darmową winiarnię). Jeśli wybierzesz Lisboa jako swoją **Początkowa Winnica** natychmiast otrzymujesz 1 winnicę i 1 płytkę wina o wartości 3.



Różnorodność Lizbony elewacji i mikroklimat umożliwia region do produkcji szerokiej gamy win.

Ten region jest czerwony wina są aromatyczne,

bardzo elegancka, bogata w taniny i zdolna do leżakowania przez kilka lat. Wina białe mają świeży i cytrynowy charakter. Region ten, formalnie znany jako Estremadura, miał duże inwestycje poczynione przez rząd w celu modernizacji tego obszaru.

7. Setúbal

Zatrudnij 2 ekspertów od wina za darmo. Jeśli wybierzesz Setúbal jako swój **Początkowa Winnica** natychmiast weź 2 żetony Ekspertów Wina z wierzchu dowolnej talii i umieść je odkryte obok swojej planszy gracza.



Półwysep Setúbal's wino wzmocnione, wyprodukowane z Moscatel i Moscatel Winogrona Roxo, to jedno z najstarszych i najbardziej znanych win na świecie, bardzo

uznawany przez ekspertów na całym świecie.

8. Alentejo

Każda Kostka Rozgłosu Regionu w tym regionie jest warta 2 zamiast 1. Jak zwykle, Gracze mogą wziąć zwykłą 1 lub 2 Kostki z Alentejo, co w tym przypadku pozwala im dodać 2 lub 4 do Wartości Wina.



Ten gorący i suchy region składa się z rozległych równin produkujących wina białe, które są zazwyczaj miękkie, lekko kwaśny, z tropikalnym aromaty owocowe. czerwony wina są bogate w

garbniki, pełne, z silnymi aromatami dzikich, czerwonych owoców. Alentejo skorzystało z licznych inwestycji w sektorze wina, które umożliwiły regionowi produkcję najlepszych win portugalskich, a tym samym zdobycie międzynarodowego uznania.

9. Algarve

Wina Algarve zawsze mają wartość wina +1, gdy są sprzedawane, eksportowane lub wysyłane na targi w ramach komunikatu prasowego.



Ze względu na turystykę wkraczający na wielo rolniczej ziemie, produkcja wina w Algarve ma zmniejszyła się. Zlokalizowany w na południu Portugalii Algarve ma bardzo

specyficzny klimat: jest blisko morza, ale także cierpi na wpływ gór i produkuje miękkie i bardzo owocowe wina. Obecnie w regionie odradza się zainteresowanie uprawą nowych winorośli, a w sektorze dokonuje się wielkich inwestycji.

Notatka: Druga winnica w posiadłości nigdy nie podwaja żadnej z premii wymienionych powyżej. Dotyczy to każdego regionu, we wszystkich wersjach gry.