



VINHOS

DELUXE EDITION

2~4位玩家
90~180分鐘
適合12歲
以上

製作： 
霖之助

葡萄酒莊2016佳釀年規則

遊戲介紹

在本遊戲Vinhos（葡萄牙文，念法為vin-yos，意為「葡萄酒」），玩家扮演葡萄牙酒商闖出自己的一片天。玩家需要發揚自己的商標，贏得國內外一致好評以證明自己的實力。競爭十分激烈，只有最棒的商標才能熬過時間的考驗！



葡萄牙的葡萄酒產區

每一年始於生長季節的氣候預測，以生產葡萄酒結束。理想氣候條件能帶來優秀產量，讓玩家釀出高品質葡萄酒；多雲的天氣與豪雨則會減少產量。收穫不佳時只能藉由擴大酒莊、雇用釀酒師或農夫，甚至聘請葡萄酒專家以釀造優良葡萄酒。時間的流逝讓玩家的葡萄酒更芳醇更有價值，但玩家必須建造酒窖加以貯藏。



葡萄酒銷售市場

遊戲為期六年，玩家透過在葡萄牙不同區域建立酒莊，購買葡萄園與釀酒廠擴大自己的生意版圖。玩家可雇用熟練釀酒師與能幹的農夫幫助提升葡萄酒的品質。



當年度天氣預測

葡萄酒的利潤可能不足，但玩家可以將葡萄酒賣給當地酒商賺取流動現金。像是歌廳（casa de fados），飯店或酒館（enoteca）。銷售利潤讓玩家更容易拓展酒莊與支付員工薪水，但獲得聲望不只需要錢。為了在國際市場維持良好信譽，玩家必須出口高品質葡萄酒以滿足各國的需求。

本手冊使用方式

本遊戲讓玩家遊玩兩種版本的Vinhos：**2016佳釀年**與**2010典藏年**。

2010典藏年幾乎等於初版遊戲，但有些許微調規則讓遊戲更加平衡。

2016佳釀年為較不複雜的**2010典藏年**版本，（希望）具備相同的遊戲深度：加入新的規則、要素與板塊以取代**2010典藏年**的較複雜部分。

兩個版本的主要規則是一樣的，因此我們給予視覺上的線索標出不同之處，方便已經熟悉另一版本規則的玩家。

遊戲中若出現**藍色字體**，代表此規則只適用於**2016佳釀年**。





品評大會

每隔幾年舉辦的品評大會，將提供最優良的酒商享譽世界的機會。獲選為最優良葡萄酒對玩家酒莊的名聲至為重要，更能為長期的成功帶來決定性差異！三位舉足輕重的葡萄酒業巨擘會詳細審查大會的參賽酒品。他們可能為玩家帶來特別利益，但前提是必須滿足他們的要求。

玩家可在最佳時機在大會上推出何種酒品。搶佔先機發表讓玩家可以立即從想要的酒業巨頭獲得好處。但堅持到最後一刻讓玩家的酒有額外熟成時機，且更加了解品評會最重視哪項特點。



酒業巨擘

遊戲結束時，分數最高的玩家為勝利者。

玩家生產葡萄酒以獲得最多名聲，在遊戲中以分數代表。

遊戲進行

範例：氣候

新年度開始，棄掉堆頂的板塊並翻開新的一張。



年度起始

範例：生產階段

橘色玩家生產一份品質為3的白酒，她將板塊置於對應倉庫的最左邊空格內。

紫色玩家生產一份品質為2的紅酒，她將板塊置於對應倉庫的最左邊空格內。



生產階段

年度總攬



遊戲進行六回合，每一回合代表一年。年份／稅收標記代表時間流逝，以及每一年的不同階段。

每一年包含以下階段：



年份起始 (P.3)：每一年始於當年度的氣候預測。棄掉前一年的年份卡並翻開頂上的第一張。



行動 (P.3)：玩家從九個選項中執行兩個行動。

玩家可以購買葡萄園，建造釀酒場或酒窖，雇用釀酒師和農夫，銷售或出口生產的葡萄酒。Pass和／或發表要出席下屆品評大會的參賽用酒。玩家還可以從三位巨擘和葡萄酒專家獲得好處。



維持階段 (P.13)：所有在銷售格有放酒桶的玩家，必須至少拿回一個酒桶。



生產階段 (P.8, 14)：每一年，葡萄酒會往右移動一格代表熟成。

所有玩家圖板上至少有一座葡萄園的酒莊，會得到一個葡萄酒板塊，放在對應的倉庫或酒窖最左邊的格子。

葡萄酒顏色取決於葡萄園。生產品質則端看葡萄園數值，釀酒廠，釀酒師與農夫，以及當年度氣候條件。



品評大會（只在第三、第五與第六年）(P.14)：第三、第五與第六年結束時，會召開品評大會。

每位玩家必須發表一款酒，一場大會也只能發表一款。若玩家在大會開始時尚未發表，則必須發表。玩家可打出專家板塊獲得品評分數。發表的葡萄酒價值愈高，就獲得愈多品評分數。

年份起始

除了第一年以外，在每一年起始，依照下述準備：

1. 棄掉前一年的年份板塊並翻開一張新的。右上角的數字（從+2到-2）代表當年度的氣候條件。氣候條件會影響當年度結束時的葡萄酒生產。
2. 在第四與第六年開始前，所有玩家將面朝下的專家板塊與巨擘行動板塊再度翻回正面朝上。（尋找遊戲圖版上的此記號）



行動階段

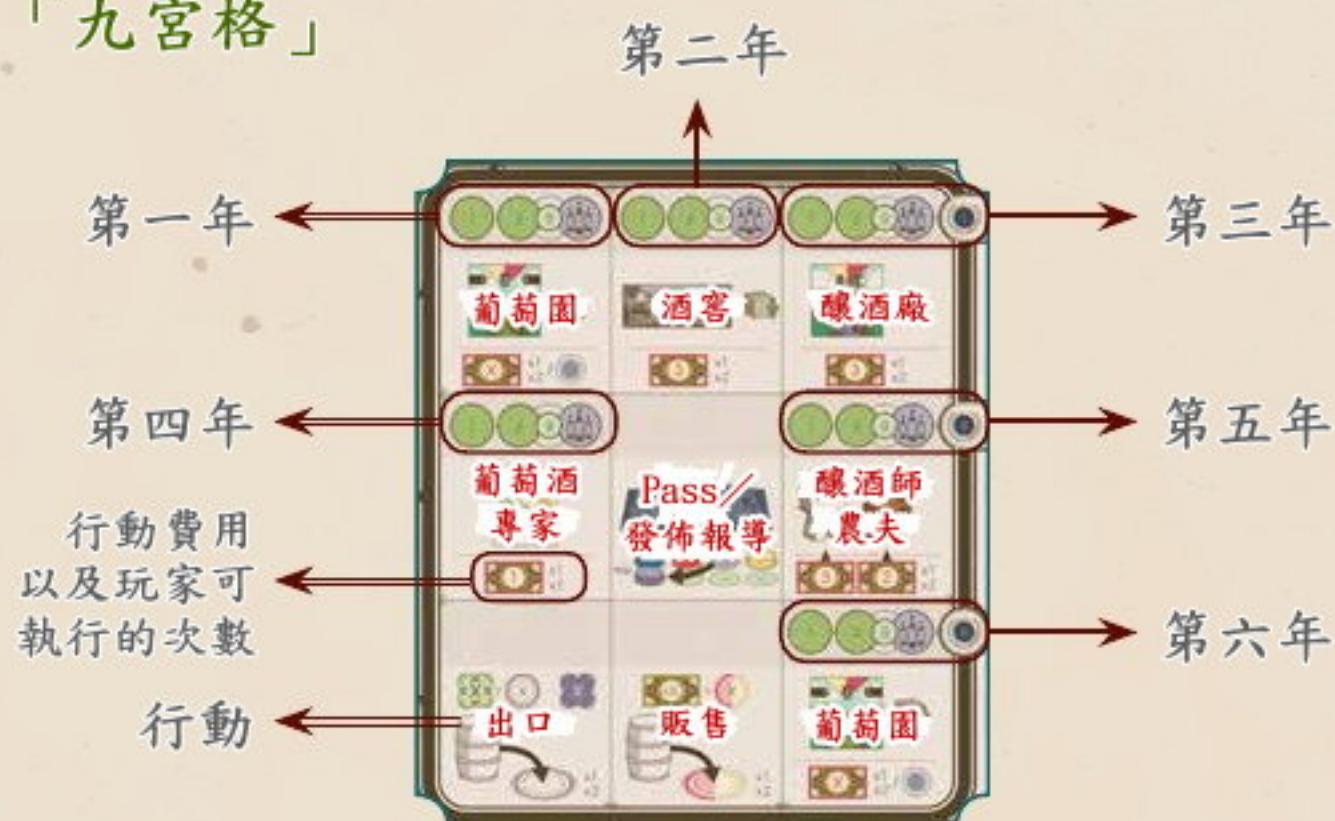
所有玩家依照順位執行一次行動，然後任何玩家順位的改變將會生效。接著所有玩家依照新順位執行第二次行動，玩家順位的改變同樣跟著生效。

第一次行動：



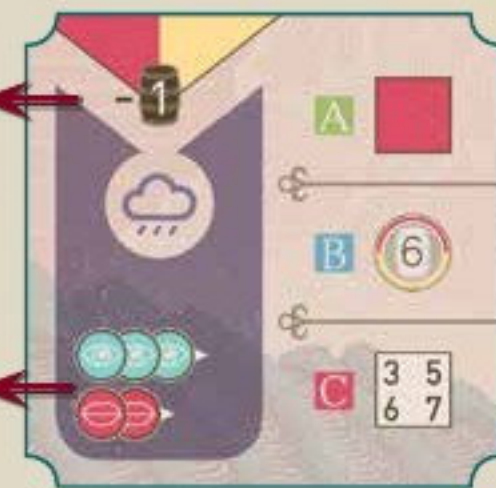
將年份／稅收標記置於當年度的「1」，代表所有玩家正執行第一次行動。行動依照「玩家順位」區的順序執行。玩家必須移動自己的行動標記到「九宮格」內的另一格，並執行該格的行動。

「九宮格」



本年度氣候條件

特色標記



年份板塊

範例：氣候條件

第四年：

年份板塊預告今年的氣候很差。（所有生產葡萄酒的品質-2）



範例：第四年與第六年起始

黃色玩家面前有2張專家板塊與3張巨擘行動板塊面朝下，他將所有板塊翻面朝上。





玩家順位：黃色，藍色，橘色，紫色

範例 1：移動

橘色玩家可免費移動她的行動標記到左圖箭頭所指的空格。若她移動至其他格子，則必須支付 1 元到供應區。



移動費用：免費

移動費用：1 元

範例 2：移動

橘色玩家移至與原先位置不相鄰的空格，需支付 1 元給藍色玩家，1 元到供應區。



移動費用：2 元

範例 3：移動

紫色玩家移動到有年份／稅收標記所在的空格，而且與原先位置不相鄰，因此必須支付 2 元給供應區。且各支付 1 元給橘色玩家與藍色玩家。



移動費用：4 元

移動規則：

- 如果玩家不想或不能執行任何行動，必須將行動標記移至Pass／發佈報導格並且Pass。
- 移動至相鄰或對角的空格是免費的。
- 若移動至非相鄰空格，必須支付 1 元到供應區。
- 若移動至有其他玩家行動標記的空格，必須支付每位玩家 1 元。
- 若移至年份／稅收標記當前所在空格，必須支付 1 元到供應區。



注意：玩家不可停留在原地，必須移動到新空格內。若無法支付移動費用與行動費用，則玩家不可以移動至該格。

例外：

- 移動至Pass／發佈報導格永遠免費，即使有其他玩家行動標記在該處。
- 若玩家已在Pass／發佈報導格內，且完全無法執行任何行動，則可以停留在原地不須移動。

玩家順位：

一旦所有玩家執行第一次行動後，若有任何玩家執行Pass／發佈報導格，則需調整玩家順位。

如果有任何玩家的順位標記在「玩家順位區」的下排，則移動到上排的相同空格內。還在上排的其他玩家標記跟著向左或右移動，以騰出必要的空格。



調整玩家順位後，將年份／稅收標記移動到當年度的「2」格內，代表所有玩家正進行第二次行動。

第二次行動：

玩家依照「玩家順位區」的新順位，再度執行行動。移動玩家標記到不同的空格並執行，如同第一次行動。



一旦所有玩家執行過第二次行動，將年份／稅收標記移動到當年度的「B」格內，代表進入維持階段。

如果有玩家執行Pass／發佈報導格，則再一次調整玩家順位。

範例：玩家順位



第四年，行動階段，第一次行動。
將年份／稅收標記放在第四年的「1」空格內。



玩家順位：橘色，黃色，藍色，紫色。

橘色玩家（起家）從出口格移動行動標記至專家空格。由於目的與起點相鄰，因此移動免費。但年份／稅收標記在該格，因此她必須支付1元到供應區。然後**橘色玩家**執行專家行動。



黃色玩家從酒窖格移動他的行動標記到Pass／發佈報導格。他移動他的玩家回合標記到下排，並選擇第一格。然後他Pass不執行任何動作。



藍色玩家同樣從酒窖格移動到Pass／發佈報導格。他移動玩家回合標記到下排，並選擇最後一格。由於該格是免費的，因此他不需付錢給**黃色玩家**。然後他執行發佈報導行動。

紫色玩家從右下角的葡萄園空格移動行動標記至專家空格。由於目的格與起點不相鄰，而且年份／稅收標記與**橘色玩家**標記都在該格內。因此**紫色玩家**必須支付2元到供應區，並支付1元給**橘色玩家**。



現在所有玩家已經執行了第一次行動。將年份／稅收標記移動到第四年的「2」空格內，並將玩家順位標記移動至上排。



第二次玩家行動的順位為：
黃色，橘色，紫色，藍色。

範例4：移動



橘色玩家的移動需支付1元。



黃色玩家的移動免費。



藍色玩家的移動免費。



紫色玩家的移動需支付3元。1元給**橘色玩家**，2元給供應區。

範例：葡萄園行動

橘色玩家已在3座莊園有葡萄園：Ribatejo有1座白葡萄園，Lisboa有1座紅葡萄園，Algarve有2座白葡萄園。她決定買2座葡萄園，並依照以下步驟：



- 她購買1座Dao紅葡萄園並開闢新莊園。支付4元，將Dao板塊置於圖板上的第四座莊園。然後將莊園地區標記置於主圖版上的空格，並放上一個地區名聲方塊。



- 她購買一座Ribatejo白葡萄園以拓展Ribatejo莊園。支付4元，將名聲方塊置於地區方塊格，葡萄園板塊置於莊園。由於這是她莊園內的第二座葡萄園，因此不需要再放置地區標記。（買第一座葡萄園時已放置）



她不可拓展Lisboa紅酒莊園，因為目前Lisboa的板塊堆頂是白葡萄園。她也不能拓展Algarve白酒莊園，因為她已經擁有Algarve的兩座白葡萄園。

可執行的行動

葡萄園 (P.6)，釀酒廠 (P.6)，釀酒師／農夫 (P.7)，酒窖 (P.9)
販售 (P.10)，出口 (P.10)，葡萄酒專家 (P.11)，Pass／發佈報導 (P.12)



葡萄園行動

沒有葡萄園的莊園無法生產任何葡萄酒—如果你想成為葡萄酒生產者，這可不是好事！每座葡萄園為生產的葡萄酒增加2點價值。

選擇此行動時，必須選擇葡萄牙的1至2個地區，從每個地區購買一座葡萄園。

對於每一座購買的葡萄園，玩家必須：

1. 拿取該地區堆頂上的葡萄園板塊。
2. 支付價格面標示的金額。
3. 將地區面朝上，放在玩家圖板上的一格莊園空格內。

莊園的任一空格只能有一個板塊（葡萄園或釀酒廠）。玩家圖板上的每一座莊園內，葡萄園必須來自同一地區，且生產相同顏色的酒（紅酒或白酒）。每一地區都有兩座白酒葡萄園和紅酒葡萄園，故一座莊園最多兩座葡萄園。若這是玩家莊園的第一座葡萄園，玩家必須放置**莊園地區標記**（從玩家圖板的第一個莊園格移開以放置葡萄園板塊）到主圖板上的對應地區。地區標記讓所有玩家容易辨識哪位玩家在該地區有莊園。

若這是莊園的第二座葡萄園，則不會放置地區標記。玩家圖板有**五座莊園**，（每座莊園有三個空格），因此主圖版最多會有**五個**玩家的地區標記。

4. 如果可能，則從供應區放置1個**地區名聲方塊**到對應地區的方塊格內。若供應區已無方塊，或是地區方塊格已無空格，則略過此一步驟。



重要：單一葡萄園行動不可購買兩座相同地區葡萄園。

同一地區可讓任意數量玩家擁有莊園（以及地區標記），玩家也可在同一地區擁有不只一座莊園（以及地區標記）。

不同地區的特性在參考說明書的P.12有詳細說明。



釀酒廠行動

要有釀酒廠才能容納釀酒師。釀酒廠也能為生產的葡萄酒增加1點價值。

選擇此行動時，必須建造1至2座釀酒廠。

對於每一座建造的釀酒廠，玩家必須：

1. 從主圖板上拿取1個釀酒廠板塊。
2. 支付3元。

3. 將釀酒廠置於玩家圖板上的任意莊園空格內。莊園的任一空格只能有一座釀酒廠或葡萄園。由於一座莊園最少需要一座葡萄園，因此每座莊園最多可蓋**兩座**釀酒廠。

4. 如果可能，則從供應區放置1個**地區名聲方塊**到對應地區的方塊空格內。若玩家莊園已經有葡萄園，將方塊置於該地區的空格；若否，則將方塊先置於釀酒廠上，等莊園擁有某地區葡萄園後，再將方塊移至該地區空格。



注意：放置在紅酒莊園時，將釀酒廠的紅酒面朝上，白酒則反之。如果玩家在購買葡萄園前先購買釀酒廠，則哪一面都無妨。等購買葡萄園之後再翻到相同顏色面即可。



釀酒師／農夫行動

釀酒師在釀酒廠工作，農夫在葡萄園工作。生產葡萄酒時，釀酒師為葡萄酒增加2點價值，農夫為葡萄酒增加1點。

選擇此行動時，必須雇用1至2名釀酒師／農夫（自由組合）。

對於每一名雇用的釀酒師，玩家必須：

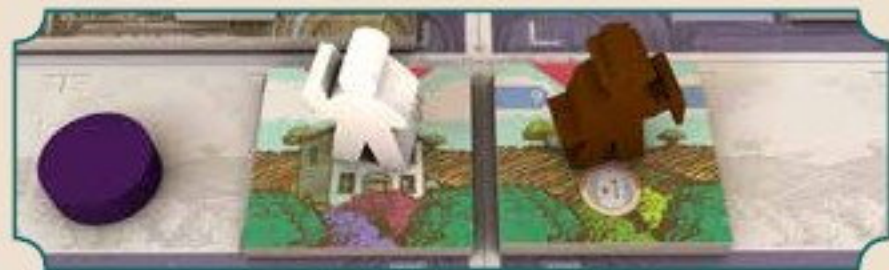
1. 從主圖版拿取1名釀酒師。
2. 支付3元。
3. 置於玩家圖板上的任一座**無人釀酒廠**內。一座釀酒廠只能雇用一名釀酒師。（沒有無人釀酒廠則不可雇用釀酒師）

對於每一名雇用的農夫，玩家必須：

1. 從主圖版拿取1名農夫。
2. 支付2元。
3. 置於玩家圖板上的任一座**無人葡萄園**內。一座葡萄園只能雇用一名農夫。（沒有無人葡萄園則不可雇用農夫）

範例：釀酒師／農夫行動

紫色玩家只有無人釀酒廠與無人葡萄園各一座，，因此她只能雇用一名釀酒師和一名農夫。她支付五元將釀酒師與農夫置於無人釀酒場與無人葡萄園。



不合規定的放置方式。

範例：釀酒場行動

藍色玩家購買兩座釀酒廠。

他將一座用來拓展Douro莊園，另一座置於沒有葡萄園的莊園內。



他支付6元並將1個名聲方塊置於Douro，另一個則放在無葡萄園的莊園釀酒廠上。



接下來的年份，他購買Ribatejo葡萄園並置於只有一座釀酒廠的莊園。然後從供應區拿取葡萄園的名聲方塊，以及釀酒廠的方塊置於Ribatejo地區。



範例：熟成與生產

氣候條件為-2。



- 藍色玩家的Lisboa倉庫最左邊格子內，有一份上年度結尾生產的葡萄酒。他將該酒往右移一格代表熟成一年。



- 沒有葡萄園的莊園不會拿取任何酒板塊。沒有葡萄是無法釀酒的。（圖1）
- 他的Minho莊園不會拿取任何酒板塊，因為Minho莊園的品質為0。（圖2）
葡萄園+2，氣候條件-2
- 由於氣候太差，沒有足夠的優質葡萄生產葡萄酒。



圖1



圖2

- 他的Lisboa莊園拿取5的酒板塊。
葡萄酒品質=5：
1. 一座葡萄園+2
2. 一名農夫+1
3. 兩座釀酒廠+2
4. 一名釀酒師+2
5. 天氣板塊的壞天氣-2

他的Lisboa莊園是紅酒園，因此他放置5的紅酒板塊在Lisboa莊園倉庫的最左邊格子。



為了更了解接下來的行動，玩家需要了解葡萄酒怎麼生產與熟成，葡萄酒品質在生產時怎麼計算，以及在銷售、出口或品評大會發表時如何決定葡萄酒的價值。



葡萄酒的熟成與生產

在每一年結束的生產階段，將玩家倉庫和酒窖的每一份葡萄酒往右移動一格，代表葡萄酒熟成了一年。

若葡萄酒移出倉庫和酒窖的最右邊格子，就不能再熟成。代表葡萄酒壞掉，玩家須棄掉酒板塊。

熟成結束後，當年度葡萄酒生產開始。

對於玩家圖板上每一座至少有一座葡萄園的莊園（沒有葡萄園的莊園不會生產葡萄酒），玩家必須：

- 計算葡萄酒的品質。（見下述）
- 從供應區拿取等值的葡萄酒板塊。
- 放在莊園倉庫／酒窖的最左邊格子。紅酒／白酒端看生產酒的葡萄園顏色。



葡萄酒品質

葡萄酒品質取決於內有數字的酒桶圖示。任何影響葡萄酒品質的要素都會有此圖示。

葡萄酒品質仰賴幾項要素：

1. 莊園內的葡萄園數量，葡萄園生產高品質葡萄。
2. 工作的農夫，農夫挑選最好的葡萄。
3. 釀酒廠的存在，釀酒場以優質條件儲存葡萄。
4. 在釀酒廠工作的釀酒師，負責監督並讓葡萄完美地釀成葡萄酒。
5. 看玩家是否生產波特酒。（Porte，在Douro地區，見參考說明書P.12）
6. 當年度的氣候條件。（顯示在年份板塊上）

葡萄酒品質依照下列方式計算：

1. 每一座葡萄園+2
2. 每一名農夫+1
3. 每一座釀酒廠+1
4. 每一名釀酒師+2
5. 生產波特酒+3（Porte，在Douro地區，見參考說明書P.12）
6. 當年度氣候條件（+2~-2），顯示在年份板塊上。

在生產葡萄酒之前，玩家可任意移動釀酒師和農夫，但一座釀酒廠／葡萄園還是只能有一名釀酒師／農夫。



注意：如果玩家生產品質為「0」的葡萄酒，代表採收葡萄的品質不夠好，因此不會拿取酒板塊。（沒有「0」的葡萄酒板塊）



葡萄酒價值

葡萄酒的價值以圓圈裡有個酒桶的圖示表示，任何影響葡萄酒價值的要素都會有此圖示。

當葡萄酒銷售，出口，品評大會發表時，玩家必須決定葡萄酒的價值。價值由葡萄酒的品質，原產地的名聲，以及在酒窖的熟成度判定。

葡萄酒的價值依照以下方式計算：

1. 葡萄酒的品質（酒板塊上的數值）
2. 依照酒窖熟成度 + 1、+ 3 或 + 5



3. （選擇性）地區名聲方塊提供 + 1 或 + 2：

如果玩家選擇依靠產地名聲，則從葡萄酒產地移除 1 至 2 個名聲方塊，每移除一個方塊葡萄酒價值就 + 1。

（若移除區域 8，Alentejo 的方塊，則每一個方塊 + 2）

若玩家選擇不使用名聲方塊增加價值，則不移除任何方塊。

4. 產自 Algarve 的葡萄酒 + 1（區域 9）

將移除的地區名聲方塊放回供應區。



注意：任何在該地區有莊園（有地區標記）的玩家都可以使用方塊，與方塊在誰的回合內由誰放置無關。



酒窖行動

酒窖讓葡萄酒能熟成更久，增加葡萄酒在銷售，出口與大會上的價值。愈熟成的葡萄酒價值愈高。

選擇此行動時，必須建造 1 至 2 間酒窖。

對於每一間建造的酒窖，玩家必須：

1. 從主圖板拿取 1 個酒窖板塊。
2. 支付 3 元。

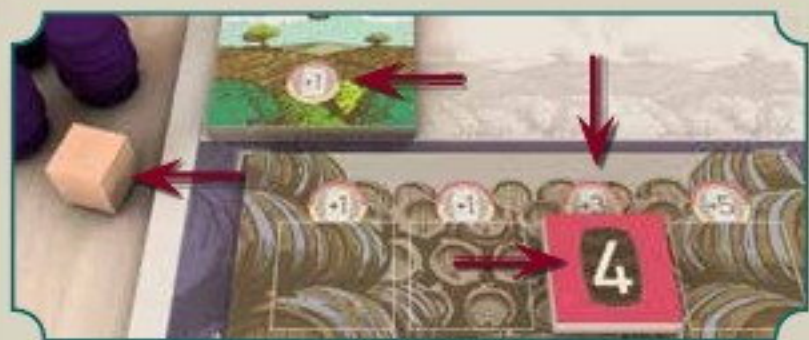
3. 覆蓋玩家圖板上的任一倉庫。一間倉庫只能有一間酒窖覆蓋。

將所有倉庫內的葡萄酒移至酒窖，依照熟程度放置。因此倉庫最左邊格子置於酒窖最左邊，倉庫第二格的酒置於酒窖第二格。

4. 如果可能，從供應區拿取 1 個地區名聲方塊置於對應的產地。若玩家建造酒窖的莊園已經有葡萄園，則將名聲方塊置於該地區；若否，將方塊置於玩家的酒窖上，等玩家購買葡萄園後再置於對應地區的空格內。

範例：葡萄酒價值

紫色玩家在Algarve莊園酒窖的第三格有一份品質為4的紅酒，Algarve地區有3個名聲方塊。她決定使用一個，因此將一個方塊放回供應區。



因此葡萄酒的價值為 9：

酒的本身品質 + 4
置於酒窖熟成 + 3
移除一個地區名聲方塊 + 1
產自Algarve地區 + 1

範例：酒窖行動



黃色玩家在Alentejo莊園有一份之前生產品質為4的白酒，以及一份品質為5的白酒。

現在他購買酒窖，並置於Alentejo莊園，覆蓋倉庫。



他將倉庫內品質4的白酒移至酒窖的左邊第二格，將品質5的白酒移至酒窖的左邊第一格。



然後他在Alentejo地區放置一個名聲方塊。

範例：販售行動

黃色玩家決定從Dao的第三格酒窖，販售品質為5的白酒，Dao有一個名聲方塊。因此葡萄酒的價值=8：品質5+酒窖熟成度3。

若他從Dao移除方塊，可讓葡萄酒的價值提升為9，但可惜8和9的白酒格都已有酒桶先佔了。由於從Dao移除方塊毫無意義，因此他不能移除名聲方塊。



他決定將酒桶放在飯店，白酒7的格子。因此他得到7元。

範例：出口行動

紫色玩家從Douro莊園倉庫的第二格出口品質7的葡萄酒。如果她想將酒桶置於8或9的出口格，她將會需要1至2個名聲方塊，分別從Douro地區移除。



若她想將酒桶置於6的空格，則不需要移除任何方塊，因此她不能為了卡對手而刻意移除。

她選擇將酒桶置於第四個國家的9出口空格，並且立刻得到9分。



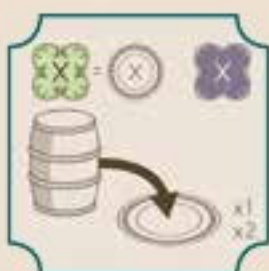
販售行動

沒有販售就沒有利潤投資玩家的生意。歌廳 (casa fe fados)、飯店和酒館都渴望購買玩家的葡萄酒。

選擇此行動時，必須從玩家的倉庫或酒窖販售1至2份葡萄酒至三處在地企業

對於每一份販售的葡萄酒，玩家必須：

1. 從玩家供應區拿取一個酒桶置於販售區，一個販售空格只能放一個酒桶。葡萄酒的價值需大於等於空格顯示的數字，紅酒只能販售至紅酒格，白酒亦同。一旦銷售便不能移動酒桶，除非使用葡萄酒專家的能力。
2. 移除1至2個地區名聲方塊（見葡萄酒價值）。只有在玩家需要增加酒的價值以滿足需求時，才可以移除方塊。
注意：若玩家不需要使用方塊，就不能移除。
3. 棄掉葡萄酒板塊。
4. 領取販售格內的等值現金。



出口行動

將葡萄酒出口至其他國家與市場以贏得名望。出口提供現得的分數以及遊戲結束時的得分。

選擇此行動時，必須從玩家的倉庫或酒窖出口1至2份葡萄酒至任何數字的國外市場（每一行代表一個不同國家）

對於每一份出口的葡萄酒，玩家必須：

1. 從玩家供應區拿取一個酒桶置於出口區，一個出口空格只能放一個酒桶。葡萄酒的價值需大於等於空格顯示的數字。一旦銷售便不能再移動酒桶，除非使用葡萄酒專家的能力。
 2. 移除1至2個地區名聲方塊（見葡萄酒價值）。只有在玩家需要增加酒的價值以滿足需求時，才可以移除方塊。
注意：若玩家不需要使用方塊，就不能移除。
 3. 棄掉葡萄酒板塊。
- 玩家立刻得到放置出口空格內的等值分數（不考慮葡萄酒價值）。



注意：遊戲結束時，每個國家將會獎勵出口最多桶葡萄酒的玩家，分數等於每一行頂端的數字。如果平手則平分。（向下取整）



注意：在兩人局遊戲中，只使用兩人局框內的出口格。





葡萄酒專家

葡萄酒業的專家能增進玩家的事業，並成為玩家在葡萄酒世界中的嚮導。

選擇此行動時，玩家必須雇用 1 至 2 位專家

對每一位雇用的專家，玩家必須：

1. 選擇一板塊堆，拿取堆頂的板塊。
2. 支付 1 元。
3. 將專家板塊正面朝上放在玩家面前。

雇用第一位專家後，玩家可選擇要不要雇第二位。（從相同或不同板塊堆）

玩家持有的專家數量無上限。

棄掉的專家板塊永遠面朝上置於該板塊堆的底部。



注意：每個板塊代表一位葡萄酒專家，專精於特定的葡萄酒特色。（口感，香氣，色澤與酒度）

在品評大會階段，玩家可以使用數名面朝上的葡萄酒專家，增進酒的品質並贏得品評分數。

專家可以幫助玩家的葡萄酒在大會表現更好，取決於年份板塊上標示的葡萄酒特色。



葡萄酒專家能力

除了幫助玩家的葡萄酒在品評大會表現更好，每位專家還具備特殊能力。

在玩家回合內，玩家可以將一片專家板塊翻面，使用正面所表示的能力。



注意：玩家一輪內只能使用一位專家的能力。

葡萄酒專家的能力細節，以及使用能力的時機請見參考說明書P.9。



注意：如果玩家翻面使用專家能力後，專家便不能在下一場品評大會上讓玩家的葡萄酒表現更好。但在第一場與第二場大會結束後，專家板塊將會再度翻回正面，讓玩家再度使用或下一次品評大會使用。

範例：葡萄酒專家行動

紫色玩家從「口感」板塊堆中購買專家板塊。她支付 1 元將板塊正面朝上放在自己面前。然後她決定從相同板塊堆購買第二個板塊，如同先前，支付 1 元將「口感」堆頂的板塊面朝上置於面前。



範例：使用葡萄酒專家

第二年行動階段，黃色玩家有六片面朝上的專家板塊。他現在要執行出口行動，且有 1 片專家板塊具備他想使用的能力。他將板塊翻成面朝下以使用特殊能力。



在第三年（大會階段），雖然他無法使用面朝下的專家板塊，但可以使用另外 5 片板塊。他使用 3 片面朝上的板塊，在大會結束後，他必須棄掉用過的板塊。現在他有 1 片面朝下，2 片面朝上的板塊。



第四年（在第一次行動前），他將所有面朝下的專家板塊（僅 1 片）翻回正面。



範例：Pass／發佈報導

第四年，階段1（行動階段）。

橘色玩家移動她的行動標記至Pass／發佈報導空格內。

她將自己的順位標記移動至玩家順位區的下排，並且選擇首家的格子。



她決定執行發佈報導行動。

她宣告推出Douro莊園酒窖內的第4格，品質為3的紅酒參加下屆大會（第五年結束的第二屆大會）。

她選擇使用2個名聲方塊，從Douro地區移除並放回供應區。

這讓她的葡萄酒價值達到10：葡萄酒品質+3，酒窖熟成+5，移除名聲方塊+2。



她獲得10品評分，並移動大會計分標記至對應位置（從15至25）。

然後她將標記移至專家攤位，並拿取口感（紅色標記）堆頂的專家板塊（續下頁）



小訣竅：順著此軌移動酒板塊，讓玩家更輕鬆執行發佈報導的七項步驟。



Pass／發佈報導行動

此行動讓玩家佈局，準備以自己的葡萄酒參加世界最大的比賽。玩家將會證明自己的葡萄酒生意是最優秀的。

提醒：移動至此格永遠免費。

當玩家將行動標記移至此格時，必須先將「玩家順位區」的順位標記從上排移動至下排想要的空格（一格只能有一位玩家的標記）。

之後玩家可以：

1. 選擇Pass（甚麼也不做）。

或是

2. 發佈報導（發表葡萄酒，出席本屆品評大會）。每一屆大會玩家只能執行此行動一次，一旦玩家發佈報導，之後來到此格就必須選擇Pass。



注意：若玩家在大會前未執行此行動，在最後一刻將會有機會發佈報導參加大會（視為免費行動）。由於所有知名葡萄酒商都必須參加大賽，因此玩家並非強制在行動階段中執行此動作。

玩家會問「為何我需要使用寶貴的行動發佈報導？」提早在大會推出葡萄酒讓玩家搶在他人之前選擇最好的大會攤位。而且愈快讓酒業巨擘印象深刻，就能愈早搶到關鍵酒桶！而且在精準的時機發佈報導，能讓玩家派出適合當年度的最佳專家。

要發佈報導，玩家必須執行以下七步驟：

1. 決定玩家圖板上的哪一款葡萄酒（僅一款）參加大會。
2. （選擇性）從產區移除1至2個名聲方塊（見葡萄酒價值）以增加價值。
3. 獲得品評分數：玩家獲得等同於葡萄酒價值的品評分，移動玩家的大會計分標記至對應位置。
4. 選擇一個空的大會攤位，置入玩家顏色的標記。
5. 葡萄酒專家：對於每一種年份板塊上的酒類特徵，玩家可以棄掉一個面朝上且專長符合特徵的板塊，獲得等同於年份板塊上特徵數量的品評分數。如果專家板塊上有左圖的箭頭符號，便可多得1分。將棄掉的專家板塊面朝上置於對應的板塊堆底部。



每座大會攤位顯示一項獎勵，當玩家選擇大會攤位，便獲得獎勵：

1. 沒有獎勵，但玩家可以優先選擇巨擘行動／增值板塊。
2. 立刻拿取玩家選擇的堆頂上第一片專家板塊。
3. 立刻從供應區拿取3元。
4. 立刻額外獲得3品評分。

大會攤位的標記位置同時顯示玩家拿取巨擘行動／增值板塊的順序，以及大會結束後下一回合的順位。



注意：一旦放置標記，在大會結束前都不要再移動或拿回。



注意：品評分數在大會結束後並不會歸零！會累積到下一次大會，玩家的名聲也會愈來愈高。

6. (選擇性) 拿取酒桶

依照以下步驟，從酒業巨擘區拿取 1 至 2 個酒桶到玩家供應區。

對每一位酒業巨擘（安納貝拉，布魯諾，卡洛琳娜），玩家必須：

A. 判定玩家的葡萄酒是否滿足巨擘目前的需求。如同年份板塊上顯示，

安納貝拉的要求以 A 表示，布魯諾為 B，卡洛琳娜為 C。

- 安納貝拉總是對特定酒色感興趣。
- 布魯諾總是對特定價值以上的酒感興趣。
- 卡洛琳娜總是對特定產地的酒感興趣。

B. 若玩家的葡萄酒滿足要求，則決定是否要從該巨擘區拿取 1 個酒桶。



注意：一次發佈報導行動讓玩家最多可拿取 2 個酒桶（從任 2 處不同的巨擘區各拿取 1 個）。因此即使玩家的酒滿足三位巨擘，依然至多只能拿取 2 個酒桶（從玩家選擇的兩處不同巨擘區）。

7. 棄掉酒板塊。

小提醒：一旦玩家在本屆大會發佈過報導，之後再移動至 Pass/發佈報導格，改變遊戲順位後，必須選擇 Pass。



注意：由於玩家在每次大賽必須推出一款葡萄酒參賽，且遊戲中會舉辦三次大會，因此玩家只有三次機會從巨擘區拿取酒桶。



品評大會下方有一排輔助軌。當玩家宣布要推出哪一款酒參加大會時，將酒板塊順著輔助軌移動，以方便玩家依照步驟執行。

維持階段

B

玩家心愛的葡萄酒供應不夠了，現在客戶要求更多！

將年份/稅收標記置於當年度的 B (Barrel, 酒桶) 格內，表示維持階段開始。



在銷售區有酒桶的玩家，必須拿回一個酒桶，放回玩家的供應區。

(續上頁)

當前年份板塊有 3 個口感（紅色）與 1 個香氣（綠色）特色標記。

她決定棄掉剛才透過攤位獎勵得到的口感專家，該專家板塊上的口感圖示有箭頭。此外她選擇再棄掉一個香氣專家板塊獲得更多品評分數。



這讓她的品評分數 + 5：口感專家 + 3，口感圖示的箭頭 + 1，香氣專家 + 1。



酒業巨擘的要求如下：

安納貝拉 (Anabela) 要求白酒。

布魯諾 (Bruno) 只要價值 8 以上的酒。

卡洛琳娜 (Carolina) 偏好四個產地：

1 (Tras-os-Montes)、4 (Douro)、7 (Setubal) 與 8 (Alentejo)。

橘色玩家提供的酒（產自 Douro 的紅酒，價值 10）滿足布魯諾與卡洛琳娜的要求，因此可從兩人的區域拿取酒桶。

橘色玩家選擇各拿取一個酒桶。



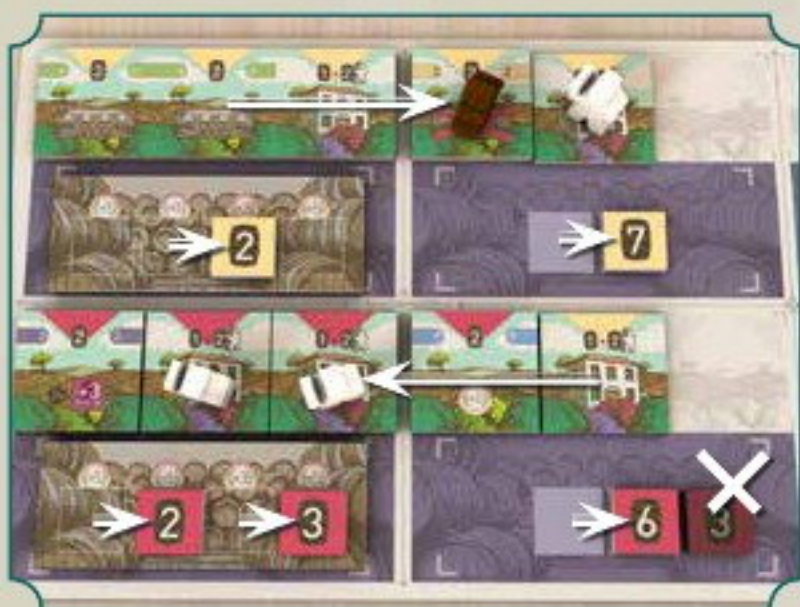
然後她棄掉酒板塊。



範例：生產

紫色玩家必須將她圖板上的所有酒往右移動一格。她的Algarve莊園品質3紅酒已經在酒窖的最右邊，因此必須棄掉：莊園無法再讓酒進一步熟成。

她選擇移動一名釀酒師到Algarve莊園的釀酒廠移動到Douro的無人釀酒場，並將農夫從Dao的葡萄園移動到Minho。



然後她對每一座莊園，計算會生產多少品質的酒，並將適合的酒板塊放在倉庫／酒窖的最左邊格子內。

範例：品評大會

第五年，大會階段。

藍色玩家是唯一尚未在本屆大會發佈報導的玩家。

他從自己的Terras do Sado莊園發佈品質為5的白酒，但產地沒有任何名聲方塊，因此酒的價值為5。

他將自己的標記放在第四個大會攤位，並得到3品評分的獎勵。他同時棄掉2張專家板塊以+3分，因此得到11品評分。



酒品滿足卡洛琳娜的要求，因此他從卡洛琳娜這一區拿取一個酒桶。

第二次大會正式開始。



生產階段

生產是遊戲中最重要的階段。這是葡萄酒生產者的終極目標，也是所有人最期盼的一刻！

將年份／稅收標記置於當年度的生產空格內，代表生產階段開始。接著依照以下步驟：

1. 葡萄酒熟成：如同P. 8的「葡萄酒的熟成與生產」，將倉庫與酒窖的所有葡萄酒往右移動一格。任何無法再往右移動的葡萄酒都必須棄掉。
2. (選擇性) 調度員工：移動玩家的釀酒師或農夫到不同莊園。
記住，釀酒場能容納一名釀酒師，葡萄園能容納一名農夫。
3. 生產葡萄酒：對於每一座有葡萄園的莊園，依照以下步驟：
 - 計算莊園本年度生產的葡萄酒品質，如同P. 8的「葡萄酒品質」所述。
(葡萄園+2，農夫+1，釀酒場+1，釀酒師+2，生產波特酒(Porto，見參考說明書P. 12)+3，根據氣候+2~-2)
 - 若葡萄酒品質大於0，則拿取等值的酒板塊置於倉庫／酒窖的最左邊。依照葡萄園生產紅酒或白酒，對應的顏色面朝上。

若這是第一、第二與第四年，則當年度結束。

若這是第三、第五與第六年，則會舉辦品評大會，然後當年度結束。



品評大會 (只在第三、第五與第六年)

現在，玩家的努力即將獲得回報。

將年份／稅收標記置於當年度的大會空格內，顯示大會階段開始。

任何尚未將標記置於品評大會區 (透過Pass／發佈報導行動) 的玩家，需立刻依照P. 12的步驟以玩家順位執行。



如果玩家尚未參加大會，且此時沒有葡萄酒參賽，則玩家將屈辱地被拒於大會門外。這對玩家的事業可不是好事！

現在，品評大會正式開始。



此軌的最後三格能幫助玩家更容易記住大會的所有步驟。

1. 根據玩家在整場遊戲中累積的品評分數，決定玩家的名次。

品評分數軌上的前三名玩家，立刻根據下表得分；第四名玩家獲得一片任意葡萄酒專家板塊。

第一屆 (第三年)				第二屆 (第五年)				第三屆 (第六年)			
第一名	第二名	第三名	第四名	第一名	第二名	第三名	第四名	第一名	第二名	第三名	第四名
9分	6分	3分	專家	12分	8分	4分	專家	15分	10分	5分	專家



注意：第四名不會得分，但會得到1葡萄酒專家。

如果平手，則分數相加後平分（無條件捨去）。若四人遊戲中最後一名平手，所有平手玩家依照順位，拿取一片專家板塊。

範例：最後一名平手

依照右側的範例：橘色玩家與黃色玩家在四人遊戲並列最後一名，因此分別拿取一片專家板塊。

重要：在兩人遊戲中，採用第一名與第三名的分數。



注意：玩家得到的品評分數在遊戲中絕不會歸零。三屆大會中獲得的分數端看玩家在品評分數軌上的排名。分數軌記錄著玩家在遊戲中所有品評分的累積。

玩家在品評大會的成功，建立在玩家累積的商譽與「品牌認知度」之上。傳統上表現不佳的公司，會在大會上區居下風…但大會是玩家扭轉頹勢的機會。

2. 調整玩家順位。新的順位等於玩家在大會攤位上從左到右的順序，此順序會維持到下一年的第一次行動。
3. 將玩家標記從大會攤位移動到大會Logo上。
4. 購買巨擘行動／倍數板塊：依照新順位，玩家輪流棄掉自己圖板上任意一片酒板塊，拿取巨擘行動／倍數板塊。或是選擇Pass，本屆大會就不能再拿取板塊。提醒：一旦Pass就不可回頭再買。所有玩家Pass後，進入下一階段。



巨擘行動板塊：購買後正面朝上，放在玩家圖板旁。



巨擘倍數板塊：要購買倍數板塊，玩家必須要有可用的酒桶。將板塊正面朝上放在玩家圖板旁，並從玩家供應區拿一酒桶置於其上。一旦酒桶放置便不可再移動，除非專家板塊讓玩家移動。不過注意：遊戲結束時，上頭沒有酒桶的板塊不予計分。



注意：玩家不可持有重複（圖案相同）的行動／倍數板塊。

5. 補充新板塊：棄掉主圖板上未被購買的行動／倍數板塊，以主圖板旁的巨擘板塊堆補充。確保板塊堆頂上的行動板塊優先放置。



使用巨擘行動板塊

在玩家回合的行動階段（移動行動標記前，或執行完行動之後，但不可在行動中），玩家可將一片（僅一片）面朝上的板塊翻面以執行行動。面朝下的板塊會在第一次與第二次大會結束後翻回正面，同專家板塊。

關於巨擘行動／倍數板塊的細節，請見參考說明書的P. 5。

範例：使用巨擘行動板塊

藍色玩家選擇執行酒窖行動。但在他執行前，他使用出口行動板塊，這讓他出口1至2個酒桶。然後他執行酒窖行動，支付6元購買兩間酒窖。

範例：大會結果

紫色玩家33品評分，橘色玩家30分，藍色與黃色玩家皆28分平手。

紫色玩家第一名，橘色玩家第二，藍色與黃色玩家都吊車尾。

由於這是第二屆大會，因此紫色玩家獲得12分，橘色8分，藍色和黃色各2分。



紫色玩家在最左邊攤位，因此由她起始。她從自己的圖板上棄掉一個酒板塊，拿取出口行動板塊。正面朝上放在自己面前。



接著輪到第二個攤位的橘色玩家：她依樣畫葫蘆，購買酒桶倍數板塊。這片板塊讓她在遊戲結束時每有一個酒桶就得2分。她將板塊正面朝上放在玩家圖板旁，並放一個酒桶在上面。遊戲結束時，她需要有酒桶在板塊上才能計分。



接著繼續輪到所有玩家沒有可棄的酒板塊為止，或者不想再購買。

結束後，棄掉所有剩餘板塊，從面朝下的板塊堆中抽取補充。玩家將大會標記移出攤位置於中央的大會Logo上，接著第六回合依照玩家順位執行動作：

紫色，橘色，黃色，藍色。

Many thanks to all players who played the original version of Vinhos and sent so many suggestions.

The Author wishes to warmly thank the main playtesters for Special Vintage 2016 (codename - Champomix):

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

Special thanks to Ian O'Toole for the amazing Art, Ori for seeing things in the rules no one else can see, to Nathan Morse, for all the support and work on the rulebook, all of the BGG community for their suggestions and support, and Rick Soued for believing in this game.

Without all of you this game would not have been possible.

All my love to my beautiful daughters Catarina and Inês and to my muse and greatest friend, my wife Sandra, for all their ideas, patience, support, and inspiration and many, many hours of playtesting.



Official Game Web Page and Rules Video

www.egggrules.com/games/games-q-z/vinhosdeluxe

Credits:

Game Design: Vital Lacerda

Illustrations: Ian O'Toole

Graphic Design & 3D Illustrations: Ian O'Toole

Rulebook & 3D Illustrations: Vital Lacerda

English Rules Editing: Nathan Morse

Official Rules Video: Gaming Rules!

Proofreading: Ori Avtalion

Project Manager: Rick Soued

If you have any questions, please email us at:
info@eagle-gryphon.net

LIKE us on Facebook:

www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

FOLLOW us on Twitter:

@EagleGames

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



遊戲結束與最終計分

在第三屆大會（亦即第六年結束），將回合標記移動到大會圖示旁。然後依照當前玩家順位，所有玩家再度執行一次動作（可以如常使用面朝上的專家或巨擘板塊）。然後遊戲結束，所有玩家開始最終計分。



注意：專家板塊與巨擘板塊在第三屆大會結束後不會翻回正面，大會結束後並沒有翻面的圖示。

玩家的得分來源有：

1. 手邊的現金（見右邊的圖示）
2. 玩家圖板上所有葡萄酒品質的一半（向下取整）
3. 出口區每一列的第一名，平手則分數平分，向下取整（見P. 10）
4. 遊戲結束的倍數計分板塊（上頭有酒桶才計分）（見參考說明書P. 5）



最高分的玩家獲勝。平手則出口區較多酒桶的玩家獲勝，再平手則比較現金。

範例：最終記分



現金記分：

紫色玩家 6 元，3 分。

藍色玩家 14 元，7 分。

黃色玩家 20 元，18 分。

橘色玩家 25 元，18 分。



葡萄酒記分：

藍色玩家的品質 3 紅酒（1 分），品質 9 紅酒（4 分），品質 1 白酒（0 分）與品質 7 白酒（3 分），總計 8 分。



出口記分：

紫色玩家 第一列第一名，14 分。

藍色玩家 第二列第一名，12 分。

藍色，黃色與橘色 並列第三列第一，各 3 分。

藍色與紫色 並列第四列第一，各 4 分。

黃色與橘色 並列第五列第一，各 3 分。



記分倍數板塊：

藍色玩家 有 3 片倍數板塊。

第一片：每一座釀酒廠 2 分，計 5 座 = 10 分。

第二片：一片酒板塊 2 分。計 10 片原本應為 20 分，但板塊最大為 16 分。

第三片：上頭沒有酒桶（使用專家能力移走）因此沒有分數。

有關倍數板塊的細節，詳見參考說明書P. 5