

VITICULTURE

ESSENTIAL EDITION

ein Spiel von Jamey Stegmaier, Alan Stone und Morten Monrad Pedersen



*Pflanze Reben in der altertümlichen Toskana,
ernte Trauben, lasse Weine reifen und
erfülle die besonderen Wünsche deiner Kunden,
um das größte Weingut Italiens aufzubauen!
Beweise dein strategisches Geschick als Winzer!*

FÜR 1 – 6 SPIELER AB 12 JAHREN • 45 – 90 MINUTEN

ZIEL DES SPIELS

In diesem Spiel setzt ihr Arbeiter auf dem Spielplan ein und spielt Besucherkarten aus, die euch und eure Arbeiter bei all den Tätigkeiten unterstützen, die ein erfolgreiches Weingut auszeichnen. Jede Runde spiegelt ein Jahr wider, das in vier Jahreszeiten unterteilt ist.

Im Frühling entscheidet ihr, welchem Zeitplan eure Arbeiter folgen sollen. *(Ein frühes Erscheinen lässt euch früh an die Reihe kommen. Späteres Erscheinen gewährt Boni.)*

Im Sommer setzt ihr Arbeiter auf die linke Seite des Spielplans ein. Ihr pflanzt Reben und errichtet Bauwerke, die eurer Weingut verbessern.

Im Herbst ladet ihr euch Besucher ein, die eure Arbeiter unterstützen.

Im Winter setzt ihr Arbeiter auf die rechte Seite des Spielplans, um Trauben zu ernten, Wein zu keltern und den Kundenwünschen nachzukommen.

Das Ziel besteht darin, 20 Siegpunkte zu erlangen, die euch in den Stand eines Meisterwinzers versetzen. Sobald einer von euch diese Punktzahl erreicht, wird das laufende Jahr noch zu Ende gespielt. Danach gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.



Fragen während des Spiels? Twittet auf Englisch an @stonemaiergames mit dem Hashtag #viticulture und die Autoren helfen euch! Für Ersatzteile benutzt bitte unser Service-Formular auf unserer Website www.feuerland-spiele.de

SPIELMATERIAL

KLEINE SPIELKARTEN (154 INSGESAMT)

42 Reben
(grün)



36 Weinbestellungen
(lila)



38 Sommerbesucher
(gelb)



38 Winterbesucher
(blau)



GROSSE SPIELKARTEN (78 INSGESAMT)

18 Gebiete
(beidseitig bedruckt)



36 Mama- und Papa-Karten
(pink und blau)



24 Automa-Karten



SPIELPLÄNE (DOPPELSEITIG)

1 Hauptspielplan



6 Weingut-Tableaus (in 6 verschiedenen Farben)



FIGUREN

30 Arbeiterfiguren (in 6 verschiedenen Farben)
und 1 grauer Wanderarbeiter



6 große Arbeiterfiguren (in 6 verschiedenen Farben)



6 Reihenfolge-Figuren (Hähne)



6 Punktezahl-Figuren (Korken)



6 Figuren für das Ertragsrondell (Weinflaschen)



48 hölzerne Bauwerke (8 Figuren pro Spielerfarbe)



1 Frühlingsstarter-Figur (Weintrauben)



MARKEN

72 Geldmarken (die Währung heißt »Lira«,
52 bronzene £1 sowie 12 silberne £2 und 8 goldene £5)



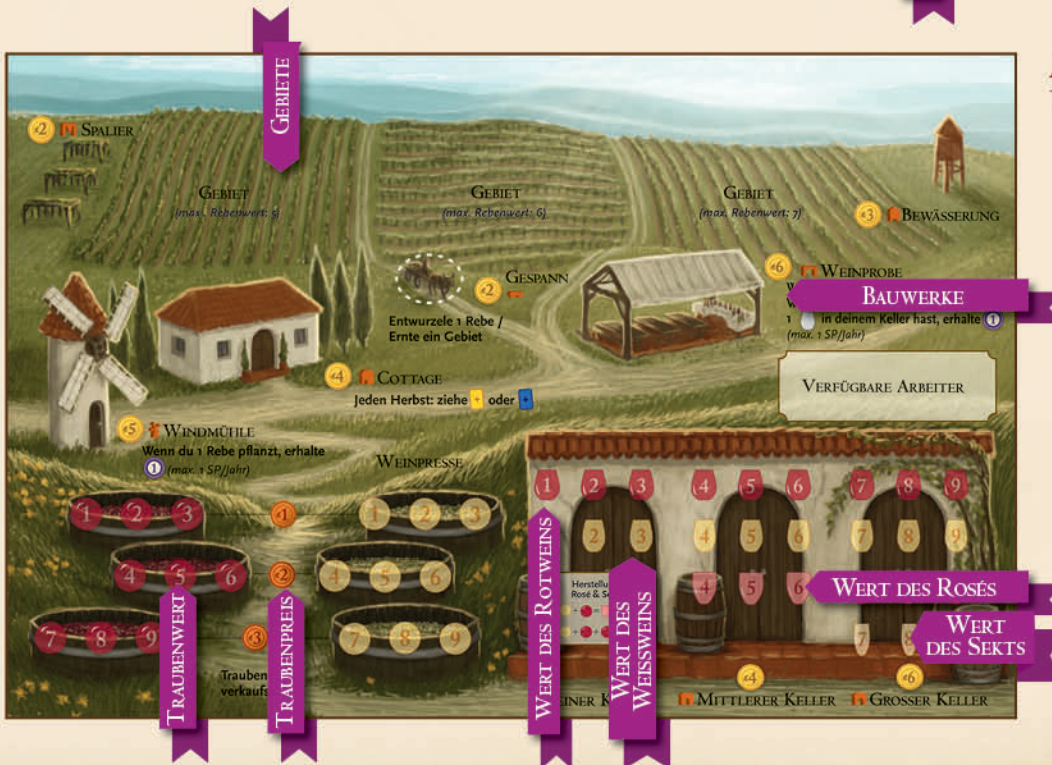
50 Trauben- und Weinmarken (aus Glas)



REGELHEFT UND KURZÜBERSICHT





AUFBAU DES SPIELPLANS






AUFBAU DES WEINGUT-TABLEAUS

SPIELVORBEREITUNG

PERSÖNLICHES MATERIAL: Wählt eine Spielerfarbe, in der ihr euer persönliches Spielmaterial bekommt. Nehmt euch die Bauwerke und Arbeiter in eurer Spielerfarbe.

SPIELPLAN: Breitet den Hauptspielplan in der Mitte aus. (*Der Spielplan hat zwei Seiten: eine deutsche und eine englische.*) Legt den Korken  in eurer Farbe auf das Feld »Start« der Punkteleiste. Platziert eure Weinflasche  in die Mitte des Ertragsrondells (*rechts unten auf dem Spielplan*).



WEINGUT-TABLEAU: Ihr erhaltet ein Weingut-Tableau in eurer Spielerfarbe und je eine Gebietskarte im Wert von ,  und . Legt die Gebietskarten nebeneinander – mit der Gebietsseite nach oben – auf eure Tableaus.


SPIELKARTEN: Mischt die vier Stapel der kleinen Karten (*grün, lila, gelb und blau*) separat und legt sie verdeckt auf das jeweils linke der farblich passenden Felder des Spielplans.

Beispiel:

Einer von euch erhält die dargestellten Mama- und Papa-Karten:



Er beginnt das Spiel mit zwei normalen Arbeitern, 1 Rebenkarte, 1 Sommerbesucher-Karte, 1 Weinbestellung , dem großen Arbeiter und wahlweise der Windmühle oder zusätzlichen  (siehe nächste Seite).

HÄHNE UND FRÜHLINGSSTARTER: Einer von euch nimmt die Hähne aller Spieler in die Hand, schüttelt sie und wählt zufällig einen aus: Dieser Spieler erhält die Figur »Frühlingsstarter« . Legt die Hähne anschließend oberhalb von der Reihenfolge-Leiste ab.


MAMAS UND PAPAS: Mit den Mama- und Papa-Karten bestimmt ihr eure Startvoraussetzung. Mischt die Mama-Karten und teilt eine Karte offen an jeden Spieler aus. Das Gleiche geschieht mit den Papa-Karten.

»PATCHWORK-VARIANTE« FÜR FORTGESCHRITTENE VITICULTURE-SPIELER: Jeder zieht 2 Mamas und 2 Papas und wählt davon je 1 aus.

Jede Mama gewährt euch 2 normale Arbeiter. Legt sie in euren persönlichen Vorrat. Die drei weiteren Arbeiter kommen in den allgemeinen Vorrat. (*Ihr könnt sie im Spielverlauf dazuerwerben.*) Zieht Karten, wie auf eurer Mama-Karte angegeben,

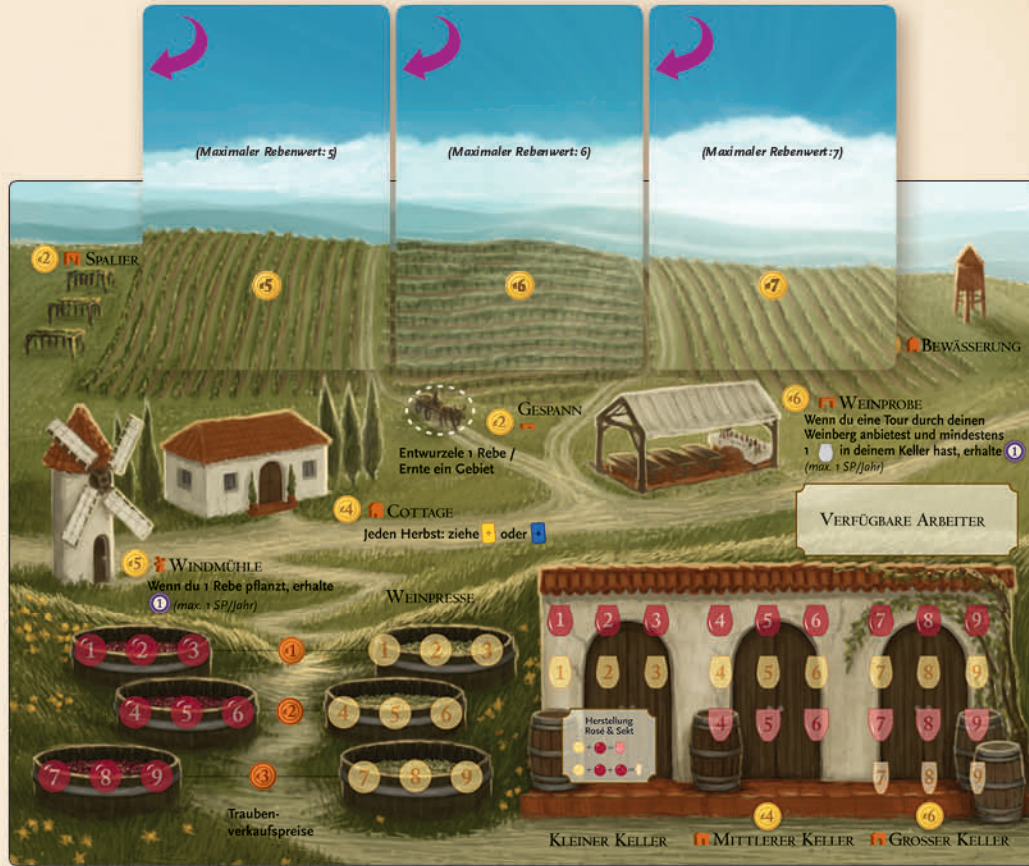
um eure Starthand zu bilden. Tut dies, bevor ihr Ressourcen von eurer Papa-Karte erhaltet. Jede Papa-Karte gewährt euch den großen Arbeiter und die meisten Karten dazu noch eine bestimmte Anzahl an Lira (*der Währung in diesem Spiel*). Viele Papa-Karten lassen euch die Wahl: Ihr könnt entweder mit einem bestimmten Bauwerk beginnen oder noch ein paar Lira zusätzlich erhalten: Trefft eure Wahl im Uhrzeigersinn, beginnend beim Frühlingsstarter. Manche Papas gewähren euch auch einen zusätzlichen Arbeiter oder Punkte (*abgekürzt SP für »Siegpunkte«*) statt eines Bauwerkes. (*Zeigt euch die Punkte auf der Punkteleiste an.*)

Legt die Mama- und Papa-Karten, nachdem ihr alle Start-Ressourcen verteilt habt, zurück in die Spielschachtel. Ihr werdet sie nun nicht mehr benötigen.

WANDERARBEITER: Legt den grauen Wanderarbeiter auf das Feld 7 der Reihenfolge-Leiste. 



Anmerkung der Redaktion: Durch eine unglückliche Anordnung auf dem Druckbogen ist uns bei den Gebietskarten ein kleiner Fehler unterlaufen. Wir weisen euch darauf hin, dass ihr auf die Gebietskarten auch verzichten könnt und sie nur im Falle eines Verkaufs – mit der Rückseite nach oben – zur Anwendung bringt. So hätte es richtig aussehen sollen:



SPIELVERLAUF

Ihr spielt so viele Runden (*Jahre*), bis ein Spieler auf 20 Punkte kommt. (Im Regelfall bekommen die Punkte dieses Symbol: ①. Sie werden gelegentlich mit »SP« für Siegpunkte bezeichnet.) Dann wird die Runde noch zu Ende gespielt. Danach endet das Spiel.



Jedes Jahr besteht aus vier Jahreszeiten, die nacheinander durchlaufen werden. Wenn die letzte Jahreszeit (*der Winter*) zu Ende geht, erfolgen die Vorbereitungen für das nächste Jahr.

Das Spiel wird zunächst für 2–6 Personen erläutert. Die Regeln für das Solospiel folgen im Anschluss.

Wir stellen die fünf Phasen einer Runde kurz vor. Im Anschluss gehen wir auf jede ausführlich ein.

GENERELL GILT IN DIESEM SPIEL: Alle Informationen auf euren Weingut-Tableaus, wie auch die verfügbaren Arbeiter in eurem persönlichen Vorrat, die Menge an Lira und die Art eurer Handkarten sind offene Informationen. Ihr dürft sie nicht geheim halten.

DER KREDITRAHMEN: Es gibt negative Werte auf der Punkteleiste, was mit einigen Sommer- und Winterbesuchern zusammenhängt. Ein Spieler darf nie unter -5 Punkte fallen. Hat ein Spieler also zum Beispiel -5 Punkte, darf er keine Besucherkarte spielen, durch die er noch mehr verlieren würde.

1. FRÜHLING

Setzt euren Hahn auf ein freies Feld der Reihenfolge-Leiste. Auf diese Weise wird die Spielerfolge für den Rest des Jahres bestimmt. Beginnt mit dem Spieler, der die Frühlingsstarter-Figur hat und fährt im Uhrzeigersinn fort.



2. SOMMER

Setzt beginnend mit dem obersten Spieler auf der Reihenfolge-Leiste (*und dann absteigend*) genau einen Arbeiter auf ein freies Feld des Sommers (*gelb*) und führt die dortige Aktion sofort aus oder passt, um eure restlichen Arbeiter für den Winter aufzusparen. Setzt das Spiel immer, wenn ihr unten auf der Reihenfolge-Leiste ankommt, oben auf der Reihenfolge-Leiste fort. So geht es weiter, bis alle Spieler gepasst haben.

3. HERBST

Zieht wahlweise eine Sommer- (*gelb*) oder eine Winterbesucher-Karte (*blau*) vom entsprechenden verdeckten Stapel auf die Hand. (*Die Reihenfolge wird auch hier durch die Reihenfolge-Leiste bestimmt.*)

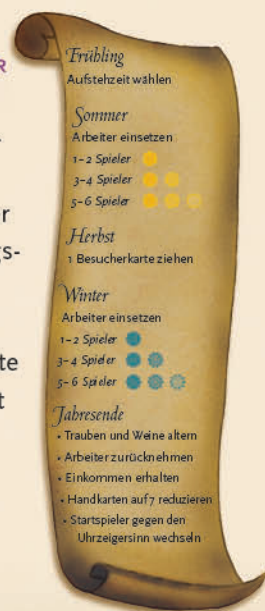


4. WINTER

Setzt einen Arbeiter auf ein freies Einsetzfeld des Winters (*blau*) und führt die dortige Aktion sofort aus. Beginnt beim obersten Spieler auf der Reihenfolge-Leiste und folgt der Leiste absteigend. Unten angekommen, setzt ihr das Spiel wieder oben fort. Der Winter endet, sobald alle Arbeiter eingesetzt sind.

5. VORBEREITUNGEN FÜR DAS NÄCHSTE JAHR










Lasst eure Trauben und Weine reifen, holt eure Arbeiter zurück auf die Weingut-Tableaus, erhaltet ggf. Einkommen vom Ertragsrondell, nehmt eure Hähne von der Reihenfolge-Leiste und reicht die Frühlingsstarter-Figur gegen den Uhrzeigersinn weiter. Sollte ein Spieler während des laufenden Jahres (*zwischenzeitig*) 20 Punkte erreicht oder gar übertroffen haben, endet das Spiel an dieser Stelle.




I. DIE FRÜHLINGSAKTIONEN


Setzt, beginnend bei dem Spieler, der die Frühlingsstarter-Figur hat, und dann dem Uhrzeigersinn folgend, euren Hahn auf ein freies Feld der Reihenfolge-Leiste. Die Zahl auf einem Leistenfeld gibt an, wie früh ihr mit dem Einsetzen eurer Arbeiter im aktuellen Jahr an die Reihe kommt. Die »1« ist die früheste »Aufstehzeit« und die »7« die späteste. Je nachdem für welche Zeit ihr euch entscheidet, bekommt ihr einen Bonus.

DIE FELDER DER REIHENFOLGE-LEISTE UND IHRE BONI

REIHENFOLGE-LEISTE	1		FELD 1: Du erhältst keinen Bonus.
	2	 ziehen	FELD 2: Ziehe 1 grüne Rebenkarte auf die Hand.
	3	 ziehen	FELD 3: Ziehe 1 lilafarbene Karte »Weinbestellung« auf die Hand.
	4		FELD 4: Erhalte  .
	5	 oder  ziehen	FELD 5: Ziehe wahlweise 1 gelbe Sommer- oder blaue Winterbesucher-Karte auf die Hand.
	6		FELD 6: Du bekommst 1 Punkt.
	7	 für dieses Jahr	FELD 7: Du erhältst für das laufende Jahr den Wanderarbeiter. Nutze ihn wie einen normalen Arbeiter.



Bei den Kartenboni  erkennt ihr ein Pluszeichen in dem Symbol für die Karte. Die Pluszeichen signalisieren, dass ihr eine neue Karte auf die Hand nehmt. Kartensymbole ohne Pluszeichen bedeuten, dass die Karte von der Hand ausgespielt werden soll (*dazu später mehr*).

BEISPIEL FÜR DEN FRÜHLING: Der Spieler, der die Frühlingsstarter-Figur besitzt, wählt Leistenfeld 6 und zeigt sich 1 Punkt auf der Punkteleiste an. Der Spieler links neben ihm wählt Leistenfeld 4 und erhält . Obwohl Spieler 1 die Frühlingsstarter-Figur besitzt, wird Spieler 2 für den Rest des Jahres früher an die Reihe kommen.



TIPP: Bewegt beim Passen euren Hahn auf der Reihenfolge-Leiste von links nach rechts, so dass eure Mitspieler sehen können, dass ihr eure Sommeraktivitäten bereits eingestellt habt. Bewegt, sobald ihr im Winter passt, eure Hähne dann wieder zurück nach links. Dies hilft euch zu erkennen, wer im Sommer und Winter schon gepasst hat und wer noch nicht.

Wenn ihr passt, dürft ihr in der laufenden Jahreszeit keinen weiteren Arbeiter mehr einsetzen. Sobald alle Spieler gepasst haben, beginnt für alle Spieler die nächste Jahreszeit.

2. DIE SOMMERAKTIONEN

Der Sommer ist eine von zwei Jahreszeiten, in der ihr eure Arbeiter auf den Spielplan einsetzt. Es ist die Zeit, euer Weingut auszubauen, zum Markt zu gehen, Reben zu pflanzen, die Unterstützung von Sommerbesuchern anzunehmen, Weininteressierten aus aller Welt euer Weingut zu zeigen und als kleines Zubrot vielleicht auch ein paar Trauben zu verkaufen. Wenn ihr etwas mehr Geld benötigt, könnt ihr einen Bereich in eurem Weinstock verkaufen.

Stellt, um diese Aktionen durchführen zu dürfen, einen Teil eurer Arbeiter in die Aktionsbereiche des Spielplans. Die Einsetzregeln, die nun folgen, gelten sowohl für den Sommer als auch für den Winter.

ARBEITER EINSETZEN

Generell gilt, dass ihr Arbeiter nur in Aktionsbereiche der aktuellen Jahreszeit einsetzen dürft. Die Aktionsbereiche haben je drei Einsetzfelder, die ihr an den ovalen Umrandungen erkennt. Zu welcher Jahreszeit ein Aktionsbereich gehört, erkennt ihr daran, ob die Einsetzfelder gelb für den Sommer oder blau für den Winter unterlegt sind. Setzt ihr einen Arbeiter auf ein Einsetzfeld, so müsst ihr die Aktion, die der Aktionsbereich anbietet, sofort ausführen. Sobald ihr passt, dürft ihr in der laufenden Jahreszeit keinen weiteren Arbeiter mehr einsetzen. Ihr dürft jeden Arbeiter nur einmal im Jahr nutzen. Denkt im Sommer daran, euch Arbeiter für den Winter aufzusparen, denn da wird es noch einige Aktionsfelder zusätzlich geben.






Arbeiter auf einem Einsetzfeld in einem Aktionsbereich des Sommers



VERSCHIEDENE SPIELERZAHLEN

Alle drei Einsetzmöglichkeiten kommen nur zum Tragen, wenn ihr mit fünf bis sechs Spielern spielt. Im Zweipersonenspiel ist bei jeder Aktion jeweils **nur das linke Einsetzfeld** verfügbar, bei drei bis vier Spielern sind es **das linke und das mittlere Einsetzfeld**. Die Felder können in beliebiger Reihenfolge belegt werden. Auf jedem Einsetzfeld darf immer nur ein einziger Arbeiter stehen. Es ist erlaubt, dass ihr (in unterschiedlichen Spielzügen) mehrere Arbeiter in denselben Aktionsbereich setzt – vorausgesetzt natürlich, es gibt genügend ovale Einsetzfelder, die noch frei sind.

BONUSFELDER

Die Aktionsbereiche haben unter den drei Einsetzfeldern ein Feld mit einem Bonus. Ihr dürft den Bonus nur in Anspruch nehmen, wenn ihr euren Arbeiter auf ein Einsetzfeld mit Symbol setzt. Die Symbole sind unterschiedlich: ,  usw. Die Bedeutung könnt ihr auf Seite 10 (bzw. auf Seite 13 für den Winter) oder dem Übersichtsblatt nachlesen. Ihr dürft selbst auswählen, in welcher Reihenfolge ihr die Basisaktion und den Bonus nutzt: Die Basisaktion ist Pflicht, der Bonus freiwillig. (Ihr dürft also beispielsweise nicht einen Arbeiter auf das Bonusfeld »Erfülle 1 Weinbestellung« setzen, nur um den zusätzlichen lukrativen Punkt  zu erhalten, ohne die geforderte Bestellung zu erfüllen.)

DER GROSSE ARBEITER

Jeder von euch hat genau einen großen Arbeiter. Für ihn gelten dieselben Regeln wie für normale Arbeiter, doch er hat eine Spezialfähigkeit: Er darf neben ein bereits besetztes Einsetzfeld in einen Aktionsbereich gestellt werden, um die Basisaktion auf diese Weise ebenfalls auszuführen. Dies dürfen mehrere Spieler mit ihrem großen Arbeiter in dem gleichen Aktionsbereich tun.



BEISPIELE: Im Zweipersonenspiel entscheidet sich dein Mitspieler, eine (Besichtigungs-)Tour mit einem normalen Arbeiter anzubieten, um dafür 2 Lira zu erhalten. Wenn du auch eine Tour anbieten möchtest, kannst du, wenn du an die Reihe kommst, deinen großen Arbeiter in den gleichen Aktionsbereich neben das Einsetzfeld stellen, um die 2 Lira ebenfalls zu erhalten.

Im Dreipersonenspiel entscheidet sich der gelbe Mitspieler, eine Rebenkarte anzupflanzen plus eine weitere Rebenkarte als Bonus (siehe Abb.). Damit ist der Bonus weg. Du kannst ihn in diesem Sommer auch mit deinem großen Arbeiter nicht mehr bekommen.

Große Arbeiter, die (im Spiel ab drei Personen) neben ein besetztes Bonusfeld eingesetzt werden, dürfen diesen Bonus **nicht** in Anspruch nehmen.

DIE REBENKARTEN

REBSORTEN-STAPEL UND WERTE

Jede Rebenkarte zeigt einen Kreis mit einer Zahl, die den Wert der Traube angibt, die diese Rebe liefert. Manche Karten zeigen Bauwerke in der oberen linken Ecke (*Bewässerung, Spalier oder beides*). Diese müssen errichtet worden sein, bevor die Rebe gepflanzt werden darf.

SORTE	FARBE	WERT	ANZAHL DER KARTEN	VORAUSSETZUNG
Sangiovese	Rot	1	4	Keine
Malvasia	Weiß	1	4	Keine
Pinot	Rot & Weiß	je 1	6	Spalier
Syrah	Rot	2	5	Spalier
Trebbiano	Weiß	2	5	Spalier
Merlot	Rot	3	5	Bewässerung
Sauvignon Blanc	Weiß	3	5	Bewässerung
Cabernet Sauvignon	Rot	4	4	Spalier und Bewässerung
Chardonnay	Weiß	4	4	Spalier und Bewässerung

Spalier und
Bewässerung



erzeugt eine rote
Traube mit Wert 4

Spalier



erzeugt eine rote und
eine weiße Traube
mit Wert 1

Bewässerung



erzeugt eine weiße
Traube mit Wert 3



erzeugt eine rote
Traube mit Wert 1

DIE AKTIONSBEREICHE IM SOMMER

SPIELE EINE SOMMERBESUCHER-KARTE: Spiele eine Sommerbesucher-Karte aus deiner Hand und nutze ihren Effekt. Lege die ausgespielte Karte auf den entsprechenden Ablagestapel.

BONUS: Spiele eine weitere Sommerbesucher-Karte.



ZIEHE EINE REBENKARTE:
Ziehe eine Rebenkarte.
BONUS: Ziehe noch eine Rebenkarte.

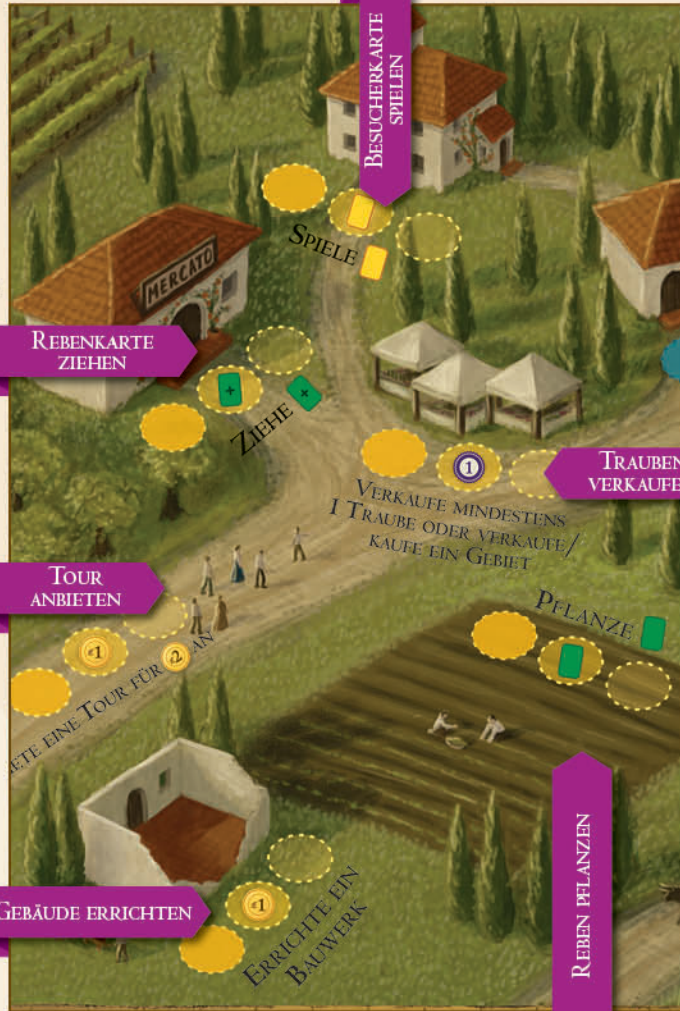
BIETE EINE TOUR AN:
Erhalte 2.
BONUS: Erhalte 1 zusätzlich.

ERRICHTE EIN BAUWERK:
Errichte ein Bauwerk auf deinem Tableau, indem du die Kosten zahlst und die passende Figur auf dein Tableau stellst (siehe Seite 12 für eine Übersicht der Bauwerke).
BONUS: Erhalte 1.
(Ihr könnt nur ein Bauwerk jeder Art besitzen.)

PFLANZE EINE REBE: Pflanze eine Rebe auf eines der drei Gebiete deines Weinguts (siehe Abbildung rechts). Reben pflanzt man, indem man eine Rebenkarte auf ein leeres oder bereits bepflanztetes Gebiet legt. Sobald eine Rebe gepflanzt ist, verbleibt sie für den Rest des Spiels auf diesem Gebiet, auch wenn das Gebiet geerntet wird. (Eine Rebenkarte kann nur durch das Gespann oder eine geeignete Besucherkarte wieder entfernt werden.)

BONUS: Pflanze eine weitere Rebenkarte aus deiner Hand.

Die Werte aller Reben in einem Gebiet dürfen den maximalen Wert des Gebiets nicht übersteigen: 5, 6 oder 7. Das dargestellte Gebiet hat einen Gesamtwert von 6.



VERKAUFE MINDESTENS 1 TRAUBE ODER VERKAUFE/KAUFE 1 GEBIET:
Verkaufe beliebig viele Traubenmarken von deiner Weinpresse (mind. 1) für den Preis auf der Münze zwischen den Pressen. Für eine Traube mit Wert 6 erhältst du beispielsweise 2. Gib die verkauften Trauben ab.



Verkaufspreise für Trauben

Alternativ kannst du eines deiner Gebiete für den Betrag an Lira auf der Karte verkaufen oder eines deiner verkauften Gebiete zurückkaufen (zum selben Betrag wie beim Verkauf). Du darfst kein bepflanztetes Gebiet verkaufen und auf verkauften Gebieten nichts anpflanzen.

BONUS: Erhalte 1.



DIE BESUCHERKARTEN

Immer wenn ihr eine Sommer- oder Winterbesucher-Karte ausspielt, müsst ihr die Funktion der Karte sofort ausführen. Danach legt ihr sie auf den ihrer Farbe zugehörigen Ablagestapel. *(Die Karte verliert damit ihre Funktion.)*

Spielt Besucherkarten aus, indem ihr einen Arbeiter auf ein entsprechendes Einsetzfeld stellt. *(Um die Funktion der Karte dann zu nutzen, wird kein weiterer Arbeiter benötigt.)*

Ihr dürft eine Besucherkarte nur dann ausspielen, wenn ihr auch die Vorbedingungen erfüllt.

Besagt eine Karte zum Beispiel, dass ihr jedem Mitspieler $\text{€}2$ zahlen müsst, um ihren Vorteil zu erhalten, könnt ihr die Karte nur spielen, wenn ihr auch genügend Lira besitzt, um alle Mitspieler auszuzahlen.

Wenn eine Karte mehrere Funktionen hat, dürft ihr die Funktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Die Texte auf den Spielkarten sind kurz gehalten. Wenn Fragen offen bleiben, werdet ihr hoffentlich bei den folgenden Ausführungen fündig. Beim ersten Lesen der Spielregeln könnt ihr diese Beispiele überspringen.

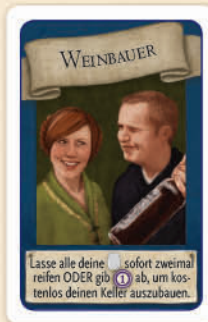
ENTWEDER ODER: Viele Besucher besitzen zwei verschiedene Anweisungen, die in großen Buchstaben durch das Wort »ODER« getrennt sind. Dies sind dann zwei unabhängige Anweisungen.

BEISPIEL: Hier kannst du wählen: Entweder

(1) Alle Weine in deinen Kellern reifen sofort zweimal*.

ODER

(2) Baue deinen Keller für $\text{€}1$ aus.



DEN KELLER ERWEITERN: Einige Karten lassen euch den »Keller ausbauen«, wie es auf den Karten formuliert ist. Das bedeutet, dass ihr entweder den mittleren (für 4 Lira) oder großen Keller (für 6 Lira) bauen dürft, je nach dem, welche Keller ihr bereits besitzt. Ihr dürft den großen Keller nicht bauen, solange ihr den mittleren noch nicht habt.



BONUS FÜR BAUWERKE: Einige Besucher ermöglichen es euch, für Bauwerke mit bestimmten Kosten einen Bonus zu erhalten. Dieser Bonus gilt nur für Bauwerke, die exakt diese Kosten haben.



TRAUBENKAUF: Einige Besucher ermöglichen es euch, gegen Bezahlung Trauben mit dem Wert 1 auf eure Weinpresse zu legen. Dabei handelt es sich nicht um selbst geerntete Trauben. *(Vielmehr erwerbt ihr die Trauben auf dem freien Markt.)* Um diese Funktion zu nutzen, müsst ihr auf der Weinpresse über einen freien Platz mit dem Wert 1 verfügen.



AUSBILDEN: Die Regeln für das Ausbilden eines neuen Arbeiters gelten auch für alle Besucherkarten. Sofern die Karte nichts anderes besagt, dürft ihr den Arbeiter erst im folgenden Jahr nutzen.



MITSPIELER: Es gibt einige Karten im Spiel, die sich auf die Mitspieler beziehen. Ihr selbst seid bei dem Wort »Mitspieler« nie gemeint.

Weitere Klarstellungen zu einzelnen Besucherkarten findet ihr ab Seite 21.

*und im Übrigen am Ende des Jahres noch einmal

DIE BAUWERKE

Ihr habt alle die gleichen Bauwerke im Vorrat. Diese erlauben es euch, hochwertigere Weine zu keltern und andere Boni zu erhalten. Jedes Bauwerk hat Kosten. Die Kosten sind mit einer Münze auf eurem Tableau dargestellt und in dieser Liste in Klammern angegeben.



SPALIER (2): Ihr benötigt ein Spalier, um bestimmte Rebsorten pflanzen zu dürfen.

WINDMÜHLE (5): Nach dem Bau einer Windmühle bekommt ihr immer 1, wenn ihr mind. 1 Rebe pflanzt (dies kann auch durch eine Besucherkarte geschehen). Ihr könnt auf diese Weise max. 1 pro Jahr bekommen.

BEWÄSSERUNG (3): Ihr benötigt die Bewässerung, um bestimmte Rebsorten pflanzen zu dürfen.

GESPANN (2): Mit dem Gespann (das wir der Einfachheit halber den Bauwerken zurechnen) erhaltet ihr ein zusätzliches Einsetzfeld, das ihr einmal im Jahr mit einem Arbeiter nutzen könnt (wahlweise im Sommer oder im Winter). Mit der Aktion könnt ihr einen Arbeiter einsetzen, um genau 1 gepflanzte Rebenkarte zurück auf die Hand zu nehmen (>entwurzeln<) oder um ein Gebiet zu ernten: Das Gespann bietet euch die besondere Möglichkeit, ein Gebiet statt im Winter schon im Sommer ernten zu können. Kennzeichnet eine frühzeitige Ernte, indem ihr eine Glasmarke auf das Gebiet legt.

WEINPROBE (6): Mit diesem Bauwerk bekommt ihr immer dann 1, wenn ihr einen Arbeiter im sommerlichen Aktionsbereich »Biete eine Tour an« einsetzt und dabei mindestens 1 Wein (bzw. Sekt) im Keller hat. Ihr könnt auf diese Weise höchstens 1 pro Jahr bekommen.

KELLER (4 UND 6): Ihr lagert die Weine in euren Kellern.

Leider bietet der kleine Keller, den ihr bei Spielbeginn habt, nur Platz für geringwertige Weine. Der Bau zuerst des mittleren (Weine mit Wert 4–6) und dann des großen Kellers (Weine mit Wert 7–9) erlaubt es euch, auch höherwertige Weine zu lagern, sowie Rosé-Weine und Sekt herzustellen und zu lagern.

COTTAGE (4): Wenn ihr das Cottage habt, könnt ihr im Herbst zusätzlich zu der Karte, die ihr sowieso ziehen dürft, eine weitere gelbe oder blaue Besucherkarte ziehen. (Beide Karten müssen gleichzeitig gezogen werden und dürfen die gleiche oder unterschiedliche Farben haben.)

3. DIE HERBSTAKTION



Der Herbst ist die Zeit, Besucher auf euer Weingut einzuladen, die euch helfend zur Hand gehen. Gemäß Reihenfolge-Leiste zieht jeder Spieler wahlweise eine Sommer- oder Winterbesucher-Karte auf die Hand. Hierfür benötigt ihr keine Arbeiter. (Habt ihr das Cottage gebaut, erhaltet ihr jedes Jahr eine Karte zusätzlich.)

4. DIE WINTERAKTIONEN

Der Winter ist die Zeit zu ernten, was du gesät hast, Trauben in Wein zu keltern, die Nachfrage nach Weinen zu prüfen, neue Arbeiter auszubilden, Winterbesucher zu beschäftigen und Weinbestellungen zu erfüllen.

DIE AKTIONSBEREICHE IM WINTER

ZIEHE EINE WEINBESTELLUNG:

Ziehe eine Weinbestellung.

BONUS: Ziehe eine weitere Weinbestellung.

ERNTE 1 GEBIET: Wähle ein Gebiet und führe deiner Weinpresse Traubenmarken entsprechend des Ertrags von dem Gebiet zu (siehe Seite 14).

Die Rebenkarten verbleiben auf dem Gebiet. (Winzer belassen die Reben im Boden, wenn sie Trauben ernten.)

BONUS: Ernte ein weiteres Gebiet.

ERHALTE 1: Erhalte 1.

Dieses Aktionsfeld ist nicht auf 1 Arbeiter begrenzt.

ZAHLE 4 FÜR 1 ARBEITER:

Setze einen neuen Arbeiter in den Aktionsbereich, um anzuzeigen, dass er ausgebildet ist, aber erst kommendes Jahr genutzt werden kann.

BONUS: Erhalte 1.

ANMERKUNG: Ein Spieler darf nicht mehr als 5 Arbeiter und den großen Arbeiter besitzen. Zusätzlich kann er für ein Jahr den Wanderarbeiter beschäftigen.



SPIELE EINE WINTERBESUCHER-KARTE:

Spiele eine Winterbesucher-Karte von deiner Hand und nutze ihren Effekt. Lege die genutzte Karte auf den entsprechenden Ablagestapel.

BONUS: Spiele eine weitere Winterbesucher-Karte.

STELLE BIS ZU 2 WEINE HER:

Verarbeite Trauben auf deiner Presse zu Wein (siehe Seite 15).

BONUS: Stelle 1 Wein zusätzlich her.

ERFÜLLE 1 WEINBESTELLUNG:

Erfülle die Voraussetzungen einer Weinbestellung und lege die Karte danach ab (siehe Seite 16).

BONUS: Erhalte 1.



RECHTER
SPIELPLANAUSSCHNITT

GEBIETE ERNTEN

Ihr könnt jedes der bis zu drei Gebiete auf eurem Weingut-Tableau genau einmal pro Jahr ernten. Immer wenn ihr ein Gebiet erntet, erhaltet ihr Trauben von den Reben, die dort angepflanzt wurden.

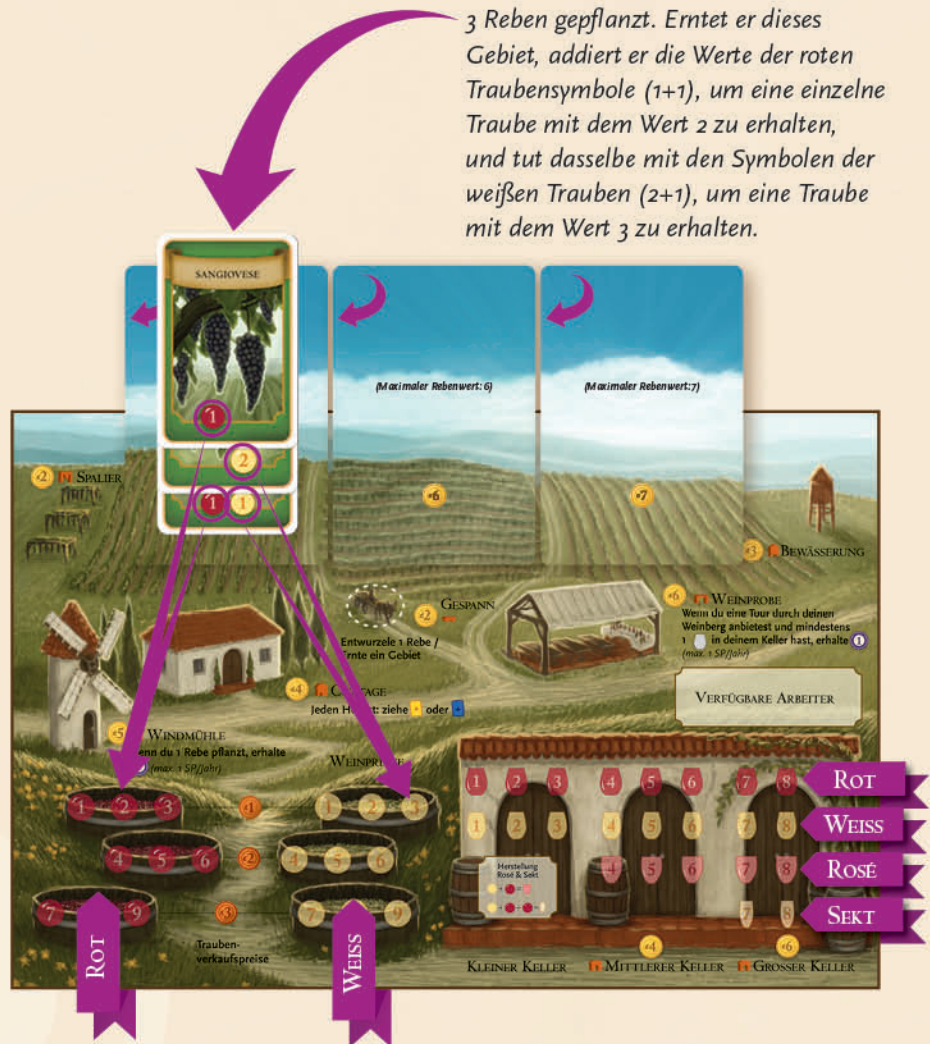
Addiert hierzu den Wert aller roten Traubensymbole auf den Rebenkarten, um **genau 1 rote Traube** zu erhalten, und addiert den Wert aller weißen Traubensymbole auf den Rebenkarten, um genau **1 weiße Traube** zu erhalten (siehe oberes Beispiel). Legt die 1 bis 2 Trauben auf die Traubenfelder der Weinpresse mit dem entsprechenden Wert.

Wichtig: Die Rebenkarten verbleiben auch nach der Ernte auf dem Gebiet.

Jedes der insgesamt 18 Traubensymbole auf eurer Weinpresse kann genau 1 Traubenmarke fassen. Ist ein Traubensymbol besetzt, müsst ihr die neue Traubenmarke bis zum nächstniedrigeren, freien Symbol abwerten (siehe unteres Beispiel).

Beispiel zur Ernte:

Ein Spieler hat auf seinem Gebiet 3 Reben gepflanzt. Erntet er dieses Gebiet, addiert er die Werte der roten Traubensymbole (1+1), um eine einzelne Traube mit dem Wert 2 zu erhalten, und tut dasselbe mit den Symbolen der weißen Trauben (2+1), um eine Traube mit dem Wert 3 zu erhalten.



Beispiel zur Weinpresse:

Angenommen ihr erntet eine weiße 3er-Traube. Liegt auf Feld 3 für weiße Trauben bereits eine Marke, müsstet ihr die neue Traube auf Position 2 legen – ist dieser Platz ebenfalls belegt, auf Position 1. Nur im Falle, dass Position 1 auch belegt wäre, erhieltet ihr gar keine neue weiße Traube.

WEIN HERSTELLEN

Ihr keltert Wein, indem ihr die Trauben, die auf euren Weinpressen liegen, in Weinmarken umwandelt. Geringwertige rote und weiße Weinmarken könnt ihr schon bei Spielbeginn herstellen und in eurem kleinen Keller lagern. Wenn ihr aber Rosé-Weine, Sekt oder hochwertige Rot- und Weißweine herstellen und lagern wollt, müsst ihr euren Keller ausbauen (siehe Seite 14, »Keller«). Insgesamt gibt es vier Weinsorten, die ihr auf unterschiedliche Weise herstellt.

Ihr müsst also über die passenden Keller verfügen, wenn ihr Weine, Rosé oder Sekt mit Werten über 3 bzw. 6 herstellen und lagern wollt. Jedes Weinsymbol in eurem Keller kann genau 1 Weinmarke fassen. Es gelten hier dieselben Regeln wie bei den Trauben (siehe »Gebiete ernten« auf Seite 18). Sobald die Weinmarken im Keller sind, können sie nicht mehr zur Herstellung von Rosé und Sekt kombiniert werden. Keltert ihr mit einem Arbeiter mehr als 1 Wein, kann es Wein derselben oder einer anderen Sorte sein.

ROTWEIN: Schiebt 1 rote Traubenmarke auf das entsprechende Feld im Keller. So wird zum Beispiel aus einer roten Traube mit dem Wert 3 ein Rotwein mit Wert 3.

WEISSWEIN: Bewegt 1 weiße Traubenmarke auf das entsprechende Feld im Keller.

ROSÉ: Gebt 1 rote Traubenmarke und 1 weiße Traubenmarke ab, um 1 Rosémarke mit dem aufsummierten Wert beider Trauben herzustellen. Die Gesamtsumme muss mind. 4 betragen. Übersteigt sie die Lagerfähigkeit eures Kellers, wird die Gesamtsumme auf den höchstmöglichen

Wert reduziert. Zum Beispiel wird aus einer weißen Traube mit dem Wert 1 und einer roten Traube mit dem Wert 4 ein Roséwein mit dem Wert 5.

SEKT: Kombiniert 1 weiße Traubenmarke und 2 rote Traubenmarken, um 1 Sektmarke mit dem kombinierten Wert der drei Trauben herzustellen. Die Gesamtsumme muss zumindest 7 betragen. Übersteigt sie den Wert 9, wird sie auf 9 reduziert. Zum Beispiel wird aus einer weißen Traube mit dem Wert 1, einer roten Traube mit dem Wert 3 und einer roten Traube mit dem Wert 4 ein Sekt mit dem Wert 8.



BEISPIEL 1: Ihr möchtet 2 Rotweine kelttern, besitzt aber noch keinen mittleren Keller. Die rote Traube mit dem Wert 1 wird zu einem Rotwein mit Wert 1. Die rote Traube mit Wert 4 muss aufgrund des fehlenden mittleren Kellers zu einem Rotwein mit Wert 3 abgewertet werden.



BEISPIEL 2: Ihr möchtet einen Roséwein kelttern, kombiniert also eine rote 1er- und eine weiße 4er-Traube, um eine Rosémarke mit dem Gesamtwert der beiden Trauben zu erhalten. Dies geht nur, wenn ihr mindestens den mittleren Keller besitzt. Mit dem mittleren Keller bekommt euer Rosé den Wert 5.

WEINBESTELLUNG ERFÜLLEN

Setzt, um eine Weinbestellung zu erfüllen, einen Arbeiter auf ein Einsetzfeld in den Aktionsbereich »Erfülle eine Weinbestellung«. (Es gibt auch Besucherkarten, die euch erlauben, Weinbestellungen zu erfüllen.)

Wählt eine Weinbestellungskarte aus eurer Hand und zeigt sie offen vor. Die Karte zeigt ein oder mehrere Weinmarken-Symbole mit Zahlen. Die Symbole geben den geringsten Wert der Weinmarken an, die ihr aus eurem Keller entfernen müsst, um die Bestellung zu erfüllen. Nachdem ihr dies getan habt, bekommt ihr die unten verzeichneten Punkte und erhaltet den »Überschussertrag« an Lira, wie er ebenfalls auf der Karte dargestellt ist: Versetzt eure Figur, die als Weinflasche geformt ist, um 1 bzw. 2 Felder auf dem Ertragsrondell (bis zu einem Maximum von 5).

Legt eure Weinbestellungskarte danach auf den entsprechenden Ablagestapel.

Weinbestellung für
einen Rotwein mit
dem Wert 2 und
einen Weißwein
mit dem Wert 4

3 Punkte
1 Überschussertrag



BEISPIEL: Diese Bestellung verlangt eine Rotweinmarke mit einem Mindestwert von 2 und einen Weißwein mit dem Mindestwert 4. Um die Bestellung zu erfüllen, zeigt der Spieler seine Weinbestellung vor, entfernt genau eine Rotweinmarke mit dem Mindestwert 2 und genau eine Weißweinmarke mit dem Mindestwert 4 aus seinem Keller (hier hat der Weißwein den Wert 6), erhält 3 Punkte auf der Punkteleiste und bewegt seine Weinflaschen auf dem Ertragsrondell um ein Feld weiter. Danach kommt die Weinbestellungskarte auf den Ablagestapel.

ÜBERSCHUSSERTRAG

Zeigt die »Überschusszahlungen« aus den Weinbestellungen auf dem Ertragsrondell an. Ihr beginnt das Spiel damit, dass sich eure Weinflaschen-Figur auf dem Lira-Symbol in der Mitte des Rondells befindet.

Wenn ihr eine Weinbestellung erfüllt, bewegt ihr eure Figur entsprechend des Betrags, der auf der Karte steht, weiter. Am Ende jeden Jahres erhaltet ihr Lira entsprechend eurer Position auf dem Ertragsrondell als Einkommen. (Ein Feld auf dem Rad bringt zum Beispiel 1 ein.)

Das höchste Einkommen, das ihr erhalten könnt, ist 5. Dazu muss eure Figur auf Feld 5 des Ertragsrondells stehen. (Dort bleibt sie dann in der Regel bis zum Ende des Spiels.)



5. JAHRESENDE

Am Ende eines Jahres reifen eure Trauben und Weine. Nehmt eure Arbeiter zurück in euren persönlichen Vorrat und lasst euch eure Überschusserträge aus den Weinbestellungen auszahlen.

Die Frühlingsstarter-Figur wandert gegen den Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler.
Nehmt eure Hähne von der Reihenfolge-Leiste.

TRAUBEN UND WEINE REIFEN: Erhöht den Wert aller Traubenmarken auf eurer Weinpresse und Weinmarken in euren Kellern um 1. (Eine Trauben- bzw. Weinmarke mit Wert 3 reift zum Beispiel zu einer 4.)

Trauben und Weine können nicht über einen Wert von 9 hinaus ansteigen. Eure Weinmarken reifen am Anfang des Spiels nur bis zu einem Höchstwert von 3. Sobald ihr den mittleren Keller gebaut habt, reifen sie bis zu einem Maximalwert von 6. (Ihr verliert Trauben- oder Weinmarken nicht, wenn diese nicht

reifen können. Habt ihr zum Beispiel den mittleren und großen Keller und besitzt Rotweinmarken mit den Werten 8 und 9, verbleiben diese einfach auf ihren Feldern.)

ARBEITER ZURÜCKNEHMEN: Nehmt eure Arbeiter zurück in euren persönlichen Vorrat. Der graue Wanderarbeiter kommt zurück auf Feld 7 der Reihenfolge-Leiste.

EINKOMMEN ERHALTEN: Ihr erhaltet Lira entsprechend eurer Position auf dem Ertragsrondell (max. €5 pro Jahr).

HANDKARTEN AUF 7 REDUZIEREN: Besitzt ihr mehr als 7 Handkarten, wählt Handkarten aus, die ihr auf die entsprechenden Ablagestapel abwerft, um eure Kartenhand auf 7 zu reduzieren.

FRÜHLINGSSTARTER-FIGUR GEGEN DEN UHRZEIGERSINN WECHSELN: Der Startspieler für den nächsten Frühling wechselt gegen den Uhrzeigersinn.

HÄHNE VORBEREITEN: Nehmt eure Hähne von der Reihenfolge-Leiste.
Ein neuer Frühling kann beginnen.



BEISPIEL: Trauben und Weine reifen im mittleren Keller.

SPIELENDE UND GEWINNER DES SPIELS

Sobald ein Spieler 20 Punkte erreicht hat, wird das aktuelle Jahr noch zu Ende gespielt. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt. Für eure Punktzahl gibt es keine Begrenzung nach oben. Im Fall eines Gleichstands wird Folgendes (der Reihe nach) verglichen:

1. Die meisten Lira
2. Gesamtwert der Weine in den Kellern
3. Gesamtwert der Trauben auf den Weinpressen

VITICULTURE AUTOMA

Die offizielle Solo-Variante von Viticulture, erdacht von Morten Monrad Pedersen

ZIEL DER SOLOVARIANTE

Manchmal ist es schwer, Mitspieler zu finden. Doch das heißt nicht, dass du kein Viticulture spielen kannst. Hier findest du die Regeln, mit denen du Viticulture alleine gegen einen künstlichen Gegner spielen kannst – den »Automa«. Dies ist Italienisch und heißt »Automat«.



Dein Ziel ist es, am Ende des Spiels (*das über 7 Jahre geht*) mehr Punkte zu haben als der Automa.

SPIELAUFBAU

Baue dein Weingut wie im Mehrpersonenspiel auf.

1. Wähle eine Spielerfarbe für den Automa und setze seinen Punktekorke auf das Feld »Ende« der Punkteleiste (*Feld 20*).
2. Lege je 1 Glasmarke auf die sieben Felder der Reihenfolge-Leiste.
3. Mische den Stapel mit den Automa-Karten und lege ihn verdeckt neben die Reihenfolge-Leiste.
4. Entferne alle Besucherkarten, die dir nur dann einen Vorteil bringen, wenn ein anderer Spieler eine Aktion nutzt. Alternativ kannst du sie im Stapel lassen und eine neue ziehen, sobald du eine davon erhältst.

Beispiel:

Ziehst du diese Karte im Sommer, setze je 1 Automa-Arbeiter in die Aktionsbereiche »Ziehe , »Errichte ein Bauwerk« und »Pflanze «. Hättest du sie im Winter gezogen, wäre ein Arbeiter auf die Aktion »Stelle bis zu 2 Weine her« gesetzt worden.

SPIELVERLAUF

Es wird mit den Einsetzungsfeldern für zwei Spieler gespielt. (*Nutze also nur das linke Feld jedes Aktionsbereiches.*) Gehe Jahreszeit für Jahreszeit vor.

REIHENFOLGE-LEISTE

Setze deinen Hahn wie üblich ein, allerdings nur dort, wo auch eine Glasmarke liegt. Entferne die Glasmarke und lege sie neben dein Tableau. Sie wird für dich zu einer Marke für eine Bonusaktion. (*Sonderfall: Mit der Besucherkarte »Organisatorin« kannst du deinen Hahn nicht auf Feld 7 versetzen.*)

AUTOMA-KARTEN

Ziehe zu Beginn jedes Sommers und zu Beginn jedes Winters 1 Automa-Karte vom verdeckten Stapel und decke sie auf. Setze je 1 Automa-Arbeiter auf die Einsetzungsfelder der zugehörigen Jahreszeit, die auf der Automa-Karte abgebildet sind. Die dargestellten Einsetzungsfelder der jeweils anderen Jahreszeit spielen keine Rolle.

DIE UNTÄTIGEN ARBEITER

Automa-Arbeiter führen weder Aktionen aus, noch erhalten sie Boni. Sie blockieren Felder, wie es auch ein menschlicher Gegenspieler tun würde.

MARKEN FÜR BONUSAKTIONEN

Immer wenn du im Frühling deinen Platz auf der Reihenfolge-Leiste gewählt hast, entferne von dort die Glasmarke und lege sie neben dein Tableau. Du kannst diese Marken über mehrere Jahre sammeln. Du kannst pro Arbeiteraktion genau 1 dieser Marken ausgeben. Lege die Bonus-Marke danach zurück in den allgemeinen Vorrat. Du darfst die Basisaktion des Aktionsbereiches und den Bonus in beliebiger Reihenfolge nutzen.

JAHRESENDE

Auch der Automa-Spieler nimmt seine Arbeiter vom Hauptspielplan.

SPIELENDE UND GEWINNER DES SPIELS

Das Spiel endet nach dem siebten Jahr. Du erkennst dies an den Glassteinen auf der Reihenfolge-Leiste. Du gewinnst, wenn sich dein Punktekorke vor dem Automa-Korke befindet. Steht er auf demselben Feld, herrscht unentschieden. Ist die Automa-Figur vorne, hast du leider verloren und solltest es sofort noch einmal versuchen.















KAMPAGNE

Im Kampagnen-Modus absolvierst du acht Herausforderungen. Du musst den Automa in jeder einzelnen besiegen, um die Kampagne zu gewinnen. Wenn du verlierst, fängst du wieder bei derselben Herausforderung an und startest die Kampagne mit so vielen Bonus-Marken in der Hand, wie du diese Herausforderung hintereinander verloren hast.

Beispiel: Falls du dich schon viermal an Herausforderung 3 versucht hast, startest du deinen fünften Versuch mit vier Bonusmarken.

Deine Punktezahle ist die Anzahl von Partien, die du benötigt hast, um die Kampagne zu beenden (*je niedriger, desto besser also*). Jede Herausforderung verläuft wie ein normales Spiel. Es gibt nur wenige Regeländerungen. Spiele die acht Herausforderungen in dieser Reihenfolge:

- DER HALBWAISE:** Du erhältst keine Mama-Karte, musst dich bei Spielstart also mit dem großen Arbeiter begnügen. Wähle stattdessen 3 beliebige  und pflanze sie als Teil des Aufbaus. Du darfst die Voraussetzungen dieser 3  ignorieren. Mische den -Stapel, nachdem du deine Wahl getroffen hast.
- DER ZWEISAME:** Du darfst nicht mehr als 2 normale Arbeiter besitzen (*zusätzlich aber den  und den *). Nutze das mittlere statt das linke Einsetzfeld. Du kannst den großen Arbeiter (*wie bisher auch*) neben ein besetztes Einsetzfeld stellen. Dabei darfst du (*wie bisher auch*) nicht über den Bonus verfügen. Du darfst keine Bonus-Marken einsetzen.
- DER PATRIARCH:** Du musst sechs Arbeiter am Ende des dritten Jahres besitzen, oder du verlierst die Partie.
- DER ERNTEGOTT:** Beginne bei . Immer wenn du erntest, kannst du bis zu drei Gebiete ernten.
- DER LANGE ATEM:** Du darfst wie in der zweiten Herausforderung keine Bonus-Marken nutzen. Spiele acht Jahre, wobei du in jedem Jahr ein beliebiges Feld auf der Reihenfolge-Leiste wählen darfst.
- DER WEINGOTT:** Du bekommst während des Spiels keine Punkte. Stattdessen bekommst du bei Spielende  für jeden Wein in deinem großen Keller und  für jeden Wein in deinem mittleren Keller. Falls du die aggressive Variante spielst, überspringst du diesen Teil der Kampagne.
- DER SPÄTSTARTER:** Beginne bei  und mit .

- DER WEINSAMMLER:** Du darfst keine  erfüllen (*auch nicht durch Besucher*). Du bekommst Punkte für Weine, aber auf alle anderen Arten. Ziehe Mama-Karten, die dir  gewähren, neu.

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Du kannst gegen den Automa in 5 Schwierigkeitsstufen antreten:

SEHR LEICHT: Füge ein achttes Jahr hinzu. In diesem kannst du ein beliebiges Feld der Reihenfolge-Leiste wählen und erhältst eine Bonus-Marke.

LEICHT: Beginne das Spiel auf Feld 3 der Punkteleiste.

NORMAL: Wie in den Regeln zuvor beschrieben.

SCHWER: Ziehe immer solange Automa-Karten, bis der Automa mindestens zwei Arbeiter in der aktuellen Jahreszeit eingesetzt hat. Gehe die Automa-Karten von oben nach unten durch. (*Jedes Einsetzfeld wird mit höchstens einem Automa-Arbeiter belegt.*) Sollte der Automa im Winter seinen sechsten Arbeiter setzen, kann er danach keine weiteren Arbeiter mehr einsetzen. (*Im Zweifelsfall werden die winterlichen Einsetzfelder nicht belegt, die am weitesten unten auf der Karte stehen. Gehen dir die Automa-Karten aus, mische den Ablagestapel neu.*)

SEHR SCHWER: So wie die schwere Stufe, aber der Automa-Korken kommt auf das Feld 23 der Punkteleiste.

AGGRESSIVE VARIANTE

Verschiebe zu Beginn jedes Jahres den Automa-Korken auf das Feld der Punkte-Leiste, das unten in der Tabelle angegeben ist. Wenn du am Ende eines Jahres nicht mehr Punkte hast, verlierst du sofort. (*In der Aggressiven Variante gibt es kein Unentschieden.*) Diese Variante kann leicht, normal oder schwer gespielt werden.

JAHRE	1	2	3	4	5	6	7
AUTOMA	-1	0	1	4	8	13	20



DESIGN
Morten
Monrad Pedersen

ENTWICKLUNG
José M López-Cepero
Todd Schoening
Christopher Jerome Smith
Jamey Stegmaier
David Studley

SPIELTESTER
John Baker
Joshua Dumas
Wil Gerken
Mike Hatke
Roslyn M. Jordan
Darren Kumasawa
Gordon Pueschner

Brad Warren
Frank J. Wojcik
Kerstin Weiß
James Cartwright
Kevin L. Kitchens
Stathi Panayi
Adrian Sperling
Björn Franke

GLOSSAR

AKTIONSBEREICH: Die Aktionsbereiche befinden sich auf dem Spielplan. Jeder Bereich hat mehrere Einsatzfelder und steht damit mehreren Arbeitern offen.

BESUCHERKARTEN: Das Ziehen einer Besucherkarte wird durch ein Plus auf der Karte angezeigt. Ohne Plus bedeutet das Kartensymbol, dass du eine Besucherkarte aus deiner Hand wählst, wenn nötig die Kosten zahlst, den Vorteil erhältst und die Karte offen auf den Ablagestapel legst.

BONUS: Zusatznutzen, der im mittleren Einsatzfeld der meisten Aktionsbereiche steht. Du darfst einen Arbeiter auf einen Bonus setzen, auch wenn du den Bonus nicht nutzt (*die Aktion musst du ausführen, den Bonus nicht*). Nutze Bonus und Aktion in beliebiger Reihenfolge.

EINSETZFELD: Ein gestricheltes Oval, auf dem genau ein Arbeiter eingesetzt werden kann. Arbeiter können nur in der aktuellen Jahreszeit eingesetzt werden und jeder Arbeiter nur einmal pro Jahr. Das Gespann ist dein persönliches Einsatzfeld. Er befindet sich auf deinem Tableau. Der Karren ist ein Einsatzfeld für beliebig viele Arbeiter. Er befindet sich auf dem Hauptspielplan.

ENTWURZELN: Einige Besucherkarten und die Aktion des Gespanns (*auf deinem Weingut-Tableau*) erlauben es dir, eine Rebenkarte zu entwurzeln. Wähle, um dies zu tun, eine bereits gepflanzte Rebenkarte von einem deiner Gebiete und nimm sie zurück auf die Hand. Diese Aktion wird jedoch nur selten genutzt. Sie dient als Absicherung, falls ein Spieler seine Gebiete umgestalten muss.


ERNTEN: Wähle eines der drei Gebiete auf deinem Weingut-Tableau, das du dieses Jahr noch nicht geerntet hast (*jedes Gebiet nur einmal pro Jahr*). Bilde

den Gesamtwert aller roten Reben auf dem Gebiet und lege eine Marke auf das entsprechende Feld deiner roten Weinpresse. Dasselbe gilt zusätzlich für die weißen Reben. Die Rebenkarten verbleiben auf dem Gebiet. (*Du pflückst lediglich die Trauben von den Reben.*)

ERTRAGSRONDELL: Für die Erfüllung von Weinbestellungen bekommst du ein regelmäßiges Rundeneinkommen. Dieses wird (*bis zu einem Maximum von 5 Lira*) auf dem Ertragsrondell angezeigt.

GROSSER ARBEITER: Der große Arbeiter ist ein normaler Arbeiter, kann aber auch neben ein besetztes Einsatzfeld gesetzt werden, um dieses Einsatzfeld ebenfalls zu nutzen (*diese Fähigkeit gilt nur auf dem Spielplan*). Ein großer Arbeiter, der neben ein Einsatzfeld gesetzt wird, hat keinen Zugriff auf den Bonus, den dieses Einsatzfeld eventuell verspricht.

HANDELN: Bei Viticulture gibt es keinen Handel zwischen den Spielern.

KARREN: Im Sommer oder Winter darf ein Spieler einen Arbeiter auf den Karren unten auf dem Spielbrett setzen, um  zu erhalten. Einen Arbeiter dort einzusetzen, zählt als Zug des Spielers. Auf diese Aktion dürfen im Laufe des Jahres beliebig viele Arbeiter von beliebig vielen Spielern eingesetzt werden.

KELLER: Du startest das Spiel mit dem kleinen Keller. Durch die Aktion »Bauwerk errichten« kannst du dir (*für 4 Lira*) zunächst den mittleren und in einer späteren Aktion (*für 6 Lira*) den großen Keller kaufen. Die Keller benötigst du zur Herstellung und Lagerung höherwertiger Weine.

KELTERN: Verwende die Trauben auf deiner Presse, um bis zu 2 Weine herzustellen (*die Art der Weine kann unterschiedlich sein*). Du kannst keine 2 gleichfarbigen Trauben addieren, um

Wein der Farbe herzustellen – 1 rote Traubenmarke wird zu 1 Rotweinformarke desselben Werts (*werte sie ab, wenn du keinen Platz im Keller dafür hast*). Um 1 Rosé herzustellen, verbinde 1 rote Traubenmarke und 1 weiße Traubenmarke – addiere die Werte der 2 Traubenmarken, um den Wert des Rosés zu bestimmen (*mindestens 4*). Um 1 Sekt herzustellen, verbinde 2 rote Traubenmarken und 1 weiße Traubenmarke – addiere die Werte der 3 Traubenmarken, um den Wert des Sekts zu bestimmen (*mindestens 7*).

REBENKARTEN: Die grünen Karten, kurz »Reben«, werden zur späteren Ernte von der Hand in die eigenen Gebiete gelegt. Die Reben haben einen Wert. Jedes Gebiet hat einen Höchstwert, bis zu dem Reben in das Gebiet gelegt werden dürfen.

REIFUNG: Das Reifen erhöht den Wert aller Traubenmarken auf deiner Weinpresse und Weinmarken in deinem Keller. Weinmarken reifen nicht weiter, wenn der passende Keller fehlt.

REIHENFOLGE-LEISTE: Der oberste Spieler auf der Leiste ist im Sommer und im Winter als Erster am Zug (*um einen Arbeiter einzusetzen oder zu passen*), gefolgt von allen anderen Spielern auf der Leiste (*von oben nach unten*). Die Reihenfolge bleibt das ganze Jahr über gleich. Sie gilt auch dann, wenn Spieler Entscheidungen treffen müssen, die das Spiel beeinflussen (*zum Beispiel im Herbst beim Kartenziehen oder aufgrund einer Besucherkarte*).

TRAUBENMARKEN AUF DIE PRESSE ODER WEINMARKEN IN DEN KELLER LEGEN: Einige Besucherkarten lassen dich eine bestimmte Art von Marken auf dein Tableau »legen«. Dies steht in klarem Unterschied zum Ernten von einer Rebe (*um Traubenmarken zu erhalten*) oder Weine herzustellen (*Trauben-*

marken in den Keller zu verschieben, wo sie zu Weinmarken werden). Es ist, als wenn du sie von außerhalb zukaufst: Nimm eine Glasmarke und lege sie direkt auf die Weinpresse (Trauben) oder in deinen Keller (Wein).

WANDERARBEITER: Der Spieler, der die unterste Zeile in der Reihenfolge-Leiste wählt, erhält für das laufende Jahr den grauen Wanderarbeiter. Dieser Arbeiter

wird für den Rest des Jahres in jeder Hinsicht wie ein Arbeiter dieses Spielers behandelt, auch beim Bezug auf Regelpassagen, in denen »deine Arbeiter« oder »dein normaler Arbeiter« steht. Nimmst du am Ende des Jahres deine Arbeiter zurück, nimm auch den Wanderarbeiter und setze ihn zurück auf Feld 7 der Reihenfolge-Leiste.

WEINBESTELLUNG: Die lilafarbenen Karten bringen dir die spielentscheidenden Punkte und ein regelmäßiges Rundeneinkommen ein.

WEINPRESSE: Auf der Weinpresse lagerst du deine Trauben, um sie (im Sommer) zu verkaufen oder (im Winter) daraus Wein zu keltern.

ANMERKUNGEN ZU DEN BESUCHERKARTEN

ABFÜLLER (blau): Du kannst bis zu 3 Weine herstellen. Dazu bekommst du 1 SP pro Weinsorte, die du herstellst. Weißwein, Rotwein, Rosé und Sekt gelten als unterschiedliche Weinsorten. (Für drei Weißweine bekommst du also 1 SP, für einen Rotwein, einen Rosé und einen Sekt dagegen 3 SP.)

ADLIGE (blau): Auf dieser Karte beziehen sich beide Aktionsmöglichkeiten auf das Ertragsrondell. Bei der ersten Aktion musst du 1 Lira zahlen, damit du deine Weinflasche auf dem Ertragsrondell um 1 Feld vorsetzen kannst (nicht über Feld 5 hinaus). Bei der zweiten Aktion musst du genau 2 Felder auf dem Ertragsrondell zurück, um dafür 2 SP zu bekommen. Falls du Feld 2 auf dem Ertragsrondell noch nicht erreicht hast, ist diese Aktion nicht möglich.

ALLESKÖNNER (gelb): siehe Kontraktor.

ARCHITEKT (gelb): siehe Schmied.

BAUZEICHNER (gelb): Du kannst 1 SP abgeben, um, ohne Geld bezahlen zu müssen, ein Bauwerk zu errichten, das einen Normalpreis von 2 oder 3 Lira hat. Du kannst alternativ 2 SP abgeben, um, ohne Geld bezahlen zu müssen, ein Bauwerk zu errichten, das einen Normalpreis von 4 bis 6 Lira hat.

CONFÉRENCIER (gelb): Die zweite Aktionsmöglichkeit des Conférenciers

besteht darin, dass du einen beliebigen Wein und drei Besucherkarten abgibst, um dafür 3 SP zu erhalten. Zu den drei Besucherkarten zählt dieser Conférencier nicht mit.

DIRETTORE (blau): Der Spielplan ist unterteilt in zwei Bereiche von Aktionsflächen. Mit dem Direttore kannst du eine Basisaktion des gerade nicht aktuellen Bereichs nutzen, ohne dafür einen Arbeiter einsetzen zu müssen. Du darfst nicht zusätzlich eine Bonusaktion nutzen. Mit der »vorherigen Jahreszeit« ist in der Regel der Sommer gemeint. (Nur wenn diese Karte durch eine Sonderfunktion im Sommer ausgespielt wird, ist damit der Winter gemeint.)

DOTTORE (blau): Mit dem Dottore kannst du einen Arbeiter ausbilden, den du zunächst in den Aktionsbereich »Zahle 4 Lira für 1 Arbeiter« des Spielplans stellst (neben die Einsetzungsfelder). Statt die üblichen 4 Lira zu bezahlen, gibst du für diese Ausbildung 1 SP ab. Alternativ zu dieser Aktion kannst du so viele Punkte bekommen, wie du Mitspieler hast, die in diesem Moment mindestens 6 Arbeiter haben. (Du selbst zählst nicht zu diesen Mitspielern.) Zu den 6–7 Arbeitern, die beim Dottore gefordert werden, zählen eingesetzte, noch nicht eingesetzte, soeben aus-

gebildete Arbeiter sowie ggf. auch der Wanderarbeiter hinzu (das Gleiche gilt für den Professore).

ERNTEEXPERTIN (blau): Mit dieser Karte kannst du in jedem Fall ein Gebiet ernten. Zusätzlich kannst du wahlweise 1 Rebenkarte auf die Hand ziehen oder dir das Gespann für 1 Lira kaufen. (Das Gespann fällt unter die Kategorie »Bauwerke«.)

FARMPÄCHTER (gelb): siehe Pflanzlerin.

GARTENFREUND (gelb): siehe Pflanzlerin.

GOVERNATORE (blau): Du wählst bis zu drei Mitspieler aus, die dir (gemäß Reihenfolge-Leiste) einen Sommerbesucher aus ihrer Hand geben müssen. (Beim Spiel mit 2–4 Spielern bezieht sich dies auf alle deine Mitspieler.)

Anhand der Kartenrückseiten kannst du erkennen, wer wie viele gelbe Karten auf der Hand hält, noch bevor du deine Mitspieler auswählst. Es ist deinen Mitspielern nicht erlaubt, die Herausgabe einer gelben Karte zu verweigern. Sie dürfen sich allerdings aussuchen, welche gelbe Karte sie dir geben wollen.

GRUNDSCHULLEHRERIN (blau): Du kannst einen Arbeiter ausbilden, den du nicht (wie sonst üblich) in den Aktionsbereich »Zahle 4 Lira für 1 Arbeiter« stellst, sonst direkt auf dein

Feld »Verfügbare Arbeiter« stellt. Dieser Arbeiter kann noch im Verlauf des gleichen Jahres ein erstes Mal eingesetzt werden. Statt die üblichen 4 Lira zu bezahlen, gibst du für diese Ausbildung nur 3 Lira ab. Alternativ kannst du mit dieser Karte 1 beliebigen Wein abgeben, um dafür 2 SP zu erhalten.

GUTACHTER (blau): Du kannst dir 1 Lira pro Handkarte nehmen. Wenn du die Lira nimmst, brauchst du deine Handkarten dafür nicht abzugeben. *(Die Zahl deiner Handkarten kann im Spielverlauf durchaus 8 Handkarten oder mehr betragen.)* Alternativ kannst du alle Handkarten abwerfen, um dafür 2 SP zu bekommen. Für diese Aktion musst du mindestens eine Handkarte abgeben können.

HÄNDLER und **VERMARKTER** (blau): Du kannst eine Weinbestellung, die du auf der Hand hältst, erfüllen. Wenn du dies tust, bekommst du dafür 1 SP zusätzlich *(dies gilt auch für den Vermarkter)*. Alternativ kannst du mit dem Händler 3 Lira bezahlen, um dafür zwei 1er-Trauben zu erhalten: je eine weiße und eine rote. *(Dies gilt nicht als Erntevorgang.)* Solltest du bereits eine 1er-Traube haben, erhältst du für die 3 Lira lediglich 1 neue Traube. *(Solltest du bereits zwei 1er-Trauben haben, bringt dir diese Aktion keinen Vorteil.)*

HOCHZEITREISENDE (gelb): Du kannst 1 bis 3 Mitspielern jeweils 2 Lira bezahlen. Deine Mitspieler dürfen dieses Geld nicht ablehnen. Für jeden Mitspieler, dem du 2 Lira zahlst, erhältst du 1 SP. *(Deine Mitspieler verlieren keinen Punkt.)*

HOFWINZER (blau): Der Hofwinzer zählt zu den Karten, mit denen du zu modifizierten Normalpreisen deinen Keller ausbauen kann. Er gewährt 2 Lira Rabatt. *(Wenn du nur den kleinen Keller hast, kannst du also 2 Lira für den mittleren Keller zahlen. Wenn du nur*

den kleinen und mittleren Keller hast, kannst du 4 Lira für den großen Keller zahlen.) Alternativ kannst du mit dieser Karte genau einen Wein deiner Wahl *(im Rahmen der Reifungsregeln)* sofort einmal reifen lassen und zusätzlich eine Weinbestellung erfüllen *(z. B. mit dem soeben gereiften Wein)*.

KAUFMANN (gelb): Du kannst eine Traube wahlweise kaufen oder verkaufen. Wenn du eine Traube kaufen möchtest, zahlst du 2 Lira und erhältst wahlweise eine weiße oder rote Traube, die du *(sofern frei)* auf Position 1 deiner Weinpresse legst. *(Dies gilt nicht als Erntevorgang.)* Wenn du eine Traube verkaufen möchtest, kannst du eine beliebige Traube abgeben, um dafür 2 Lira und 1 SP zu erhalten.

KINDERGÄRTNERIN (gelb): Du kannst eine grüne Rebenkarte ziehen und danach eine Rebenkarte pflanzen. Dies muss nicht die gleiche Karte sein. Alternativ kannst zwei Rebenkarten, die du auf deinen Gebieten liegen hast, miteinander vertauschen. Das Besondere an dieser Aktion ist, dass dir erlaubt ist, den Höchstwert eines deiner Gebiete (5, 6 oder 7) dabei zu überschreiten. Immer wenn du ein Gebiet erntest, das seinen Höchstwert überschritten hat, kannst du alle Rebenkarten, die auf dem Gebiet liegen, in die Ernte einbeziehen.

KONTRAKTOR und **ALLESKÖNNER** (gelb): Alle Karten, die dich zwei von drei Aktionen auswählen lassen, erlauben nicht, dass zweimal die gleiche Aktion genutzt wird.

KULTIVATORIN (gelb): Pflanze eine Rebenkarte. Das Besondere an dieser Aktion ist, dass dir erlaubt ist, den Höchstwert eines deiner Gebiete (5, 6 oder 7) dabei zu überschreiten. Immer wenn du ein Gebiet erntest, das seinen Höchstwert überschritten hat, kannst du alle Rebenkarten, die auf dem Gebiet liegen, in die Ernte einbeziehen.

LANDVERMESSER (gelb): Du erhältst wahlweise 2 Lira für jedes deiner leeren Gebiete oder 1 SP für jedes deiner bepflanzten. Für verkaufte Gebiete erhältst du nichts.

LANDWIRTIN (gelb): siehe Züchterin.

LEHRER (blau): Du kannst einen Arbeiter ausbilden, den du auf dem Spielplan zunächst in den Aktionsbereich »Zahle 4 Lira für 1 Arbeiter« stellst *(neben die Einsetzfelder)*. Statt die üblichen 4 Lira zu bezahlen, gibst du für diese Ausbildung nur 2 Lira ab *(das Gleiche gilt auch für den Professore und zum Preis von 3 Lira für die Studentin und die Grundschullehrerin bzw. für alle Spieler zum Preis von 1 Lira auch für den Gastredner)*. Der neue Arbeiter steht dir ab dem nächsten Jahr zur Verfügung. Alternativ kannst du mit dem Lehrer bis zu 2 Weine herstellen.

MENTORE (blau): Es darf jeder Spieler *(inkl. dir)* gemäß Reihenfolge-Leiste 1 oder 2 Weine herstellen. Die angegebenen Karten *(je ein Sommerbesucher und eine Rebenkarte)* ziehst du dir für jeden deiner Mitspieler, der das tut, auf die Hand. Du selbst fällst nicht unter den Begriff »Mitspieler«.

MOTIVATORIN (blau): Alle Spieler *(inkl. dir)*, die ihren großen Arbeiter bereits eingesetzt haben, dürfen diesen wieder zurück auf ihr Feld »Verfügbare Arbeiter« nehmen. *(Dies gilt für dich auch dann, wenn du diese Aktion gerade erst durch deinen großen Arbeiter ausgelöst hast.)* Auf diese Weise werden Einsetzfelder wieder frei. Es ist nicht erlaubt, anstelle des großen Arbeiters einen normalen Arbeiter zurückzunehmen. Zurückgenommene große Arbeiter können im Verlauf des Jahres erneut eingesetzt werden. Du bekommst für jeden deiner Mitspieler, der seinen großen Arbeiter zurücknimmt, 1 SP.

ÖNOLOGE und **WEINBAUER** (blau): Du kannst alle deine Weine mit diesen Karten *(im Rahmen der Reifungsregeln)*

in beliebiger Reihenfolge bis zu zweimal reifen lassen. Manch einen Wein kannst du wegen der Kellerauslastung vielleicht nur einmal reifen lassen. Am Ende des Jahres reifen deine Weine, so wie die deiner Mitspieler, dann noch einmal. Alternativ kannst du mit dem Önologen 3 Lira oder dem Weinbauern 1 SP bezahlen, um für diese Kosten deinen Keller einmal auszubauen. Die Normalpreise zum Ausbauen des Kellers (4 bzw. 6 Lira) gelten in diesem Falle nicht.

ORGANISATORIN (gelb): Du veränderst deine Position auf der Reihenfolge-Leiste, erhältst den Bonus, den dir das neue Feld verspricht (zum Beispiel den Wanderarbeiter auf Feld 7) und musst sofort danach die laufende Jahreszeit für dich beenden. Falls du diese Karte durch eine Sonderfunktion erst im Winter spielst, bedeutet dies, dass du keine weiteren Arbeiter mehr in dem laufenden Jahr einsetzen kannst (auch nicht den besagten Wanderarbeiter).

PFLANZERIN, GARTENFREUND und **FARMPÄCHTER** (gelb): Die Pflanzerin und der Gartenfreund fordern, eine bzw. zwei Rebenkarten von eigenen Gebieten zu entfernen und diese Rebenkarte(n) sofort auf den Ablagestapel zu legen. Beim Farpächter hingegen wird die entfernte Rebenkarte auf die Hand genommen und danach kann eine beliebige Rebenkarte von der Hand abgeworfen werden.

PLANERIN (gelb): Die Planerin erlaubt dir, einen Arbeiter (den du vom Feld »Verfügbare Arbeiter« nimmst) sofort auf ein leeres Einsetzfeld des kommenden Winters einzusetzen. (Dies kann auch der große Arbeiter sein.) Bevorzugt wirst du ein Einsetzfeld mit Bonus wählen. Zu Beginn des Winters nutzt du dann die Funktion. Solltest du diese Karte (durch eine Sonderfunktion) erst im Winter spie-

len, würde dies bewirken, dass du ein Einsetzfeld blockierst, ohne dass du die Funktion nutzt, weil der eingesetzte Arbeiter schon zu Beginn des Winters hätte genutzt werden müssen.

PRODUTTORE (gelb): Du musst 2 Lira bezahlen, kannst dafür aber bis zu zwei Arbeiter, die du bereits eingesetzt hast (zum Beispiel auch den großen Arbeiter), zurück auf dein Feld »Verfügbare Arbeiter« nehmen. (Solltest du nur einen Arbeiter zurücknehmen wollen, kostet dies dennoch 2 Lira.) Auf diese Weise werden Einsetzfelder wieder frei. Die zurückgenommenen Arbeiter kannst du im Verlauf des Jahres erneut einsetzen.

PROFESSORE (blau): Der Professore bietet zwei Aktionsmöglichkeiten, von denen er sich eine jeweils mit dem Lehrer und dem Dottore teilt. Genaueres lies bitte dort nach.

PROMOTER (blau): Du kannst wahlweise eine beliebige Traube oder einen beliebigen Wein abgeben, um dafür 1 SP zu bekommen und zusätzlich auf deinem Ertragsrondell 1 Feld voranzuschreiten (allerdings nicht über das Feld 5 hinaus).

RAUMPLANER (blau): Errichte ein Bauwerk zum Normalpreis. Nur wenn du dies tust und danach mindestens sechs Bauwerke hast, erhältst du zusätzlich 2 SP. Der Keller, mit dem du das Spiel startest, zählt nicht zu diesen Bauwerken, wohl aber der mittlere und zusätzlich auch der große Keller. Die weiteren möglichen Bauwerke auf deinem Weingut-Tableau sind Spalier, Bewässerung, Windmühle, Cottage, Weinprobe und Gespann.

SCHMIED und **ARCHITEKT** (gelb): Mit dem Schmied kannst du ein Bauwerk errichten zum Normalpreis mit 2 Lira Rabatt. Nach dem Bau ist das Bauwerk (in Bezug auf den zweiten Teil dieser Karte und andere Besucherkarten) so viel wert, wie auf deinem

Weingut-Tableau angezeigt wird. (Dies gilt auch für alle anderen Karten, die einen Rabatt gewähren.) Der Text auf der Karte »Architekt« ähnelt dem Schmied. (Diese Karte gewährt sogar 3 Lira Rabatt.)

STEINMETZ (gelb): Du kaufst zwei Bauwerke unabhängig von ihrem Wert für genau 8 Lira. Du darfst dabei den mittleren und den großen Keller beide auf einmal bauen, aber natürlich nicht nur den großen Keller, bevor du den mittleren hast.

UNTERHÄNDLER (gelb): Du kannst deine Weinflasche auf dem Ertragsrondell ein oder zwei Felder vorsetzen (aber nicht über Feld 5 hinaus). Wenn du die Flasche ein Feld vorsetzen möchtest, musst du dafür eine beliebige Traube abgeben. Für zwei Felder musst du einen beliebigen Wein abgeben.

VERMARKTER (blau): siehe Händler.

VERWALTER (gelb): In der Reihenfolge, die durch die Reihenfolge-Leiste festgelegt wird, werden deine Mitspieler gefragt, ob sie dir 2 Lira schenken wollen. Für jeden Mitspieler, der dies verweigert, erhältst du 1 SP.

WEINBAUER (blau): Siehe Önologe.

WEINIMPORTEUR (gelb): Du kannst drei blaue Besucher ziehen. Deine Mitspieler können dies verhindern, indem sie dir insgesamt drei Besucherkarten (gelbe und blaue Karten) von ihrer Hand schenken. Sie können sich dabei frei absprechen. Es ist egal, welcher Spieler wie viele Karten beisteuert. In der Reihenfolge, die durch die Reihenfolge-Leiste festgelegt wird, werden deine Mitspieler gefragt, wie viele Karten sie geben wollen. Kommen dabei insgesamt nur ein oder zwei Angebote zusammen, verfallen diese.

WEINKÖNIGIN (blau): Du zwingst deinen rechten Sitznachbarn dazu, etwas abzugeben. Der Sitznachbar

kann dies nicht verhindern, kann aber wählen, ob dir 2 Handkarten beliebiger Farbe oder 3 Lira gibt. Als dritte Möglichkeit kann er sich entscheiden (sofern er nicht bereits -5 Punkte hat), 1 SP zu verlieren, der nicht an dich übergeht. Sonderfall: Dein rechter Sitznachbar hat -5 Punkte, kann also keine weiteren Punkte mehr verlieren, 1 Handkarte und 2 Lira. Da er keine deiner drei Forderungen vollständig erfüllen kann, verfällt deine Forderung.

WEINPRÜFER (blau): Du kannst einen Wein deiner Wahl für 4 Lira verkaufen. Den Bonus von 2 SP bekommst du genau dann, wenn es keinen anderen Wein im Spiel gibt, dessen Wert gleich hoch oder höher ist. (Die Weinsorte ist in diesem Fall egal.)

ZÜCHTERIN und **LANDWIRTIN** (gelb): Spiele eine Rebenkarte aus. Für die Züchterin gilt: Nur wenn du tatsächlich eine Rebenkarte spielst und danach insgesamt mindestens

sechs Rebenkarten auf deinen Gebieten liegen hast, erhältst du zusätzlich 2 SP. Bei der Landwirtin musst du mindestens drei Rebenkarten auf dem soeben bepflanzten Gebiet liegen haben, um die 2 SP zu erhalten.

ZYMOLOGIN (blau): Du kannst bis zu 2 Weine herstellen und lagern, auch wenn du (noch) nicht die passenden Keller dafür hast. Solange du die passenden Keller nicht hast, können diese Weine nicht reifen.

VARIANTEN FÜR DAS GRUNDSPIEL


FREUNDLICHE VARIANTE

(von den Autoren)

Eine optionale Regel ist, dass ein Spieler das Bonusfeld nur besetzen darf, wenn er den Bonus auch nutzt (zum Beispiel eine Sommerbesucher-Karte ausspielen) oder wenn es keinen anderen freien Platz mehr in den Aktionsbereichen gibt. Ihr dürft dann keinen Arbeiter mehr auf Bonusfelder setzen, nur um andere Spieler zu blockieren.

VARIANTE FÜR DEN GROSSEN ARBEITER

(von Uwe Rosenberg)

Der große Arbeiter stellt sich in dieser Variante mit seiner Sonderfähigkeit nicht neben ein Einsetzfeld: Seine Fähigkeit besteht vielmehr darin, unmittelbar bevor er eingesetzt wird, einen beliebigen, eingesetzten Arbeiter eines Mitspielers zum Karren zu schicken. Ist der Aktionsbereich »Karren« zu diesem Zeitpunkt noch leer, erhält der Mitspieler, der zum Karren geschickt wurde,  aus dem allgemeinen Vorrat.

„Rotwein ist für alte Knaben
eine von den besten Gaben.“

Wilhelm Busch



Dieses Siegel steht für Spiele, die unser Autor Uwe Rosenberg speziell seinen Fans empfiehlt. Die Spiele wurden von ihm selbst gesichtet und für den deutschen Markt aufbereitet.

DANKSAGUNGEN

VITICULTURE ist ein strategisches Aufbauspiel von Jamey Stegmaier und Alan Stone.

Die Solovariante wurde erdacht von Morten Monrad Petersen.

Die Illustrationen stammen aus der Feder von Christine Santana.

Die **Essential Edition** beinhaltet die zweite Edition von VITICULTURE, das 2013 erschienen ist, sowie verschiedene Elemente der originalen Tuscany-Erweiterung. Sie wurde von Jamey Stegmaier und Uwe Rosenberg zusammengestellt.

Die Formulierung der Original-Spielregeln stammt von Jamey Stegmaier. Der Regeltext wurde von Sandra Dageroth aus dem Englischen ins Deutsche übertragen und von Uwe Rosenberg für Feuerland-Spiele umgeschrieben. Für die ausführliche Beschreibung der Kartenfunktionen ist er verantwortlich.

Für das Setzen des Regeltextes dankt Feuerland-Spiele Sandra Dageroth und Christof Tisch, sowie für das Bereitstellen der Grafiken Christine Sanstana.