

VITAL LACERDA



VINHOS

DELUXE EDITION

2 - 4
Игрока
90 - 180 мин
Возраст
12 +

СПРАВОЧНИК СОСТАВ КОРОБКИ

 <p>1</p>	 <p>4</p>	 <p>2</p>	 <p>1</p>	 <p>4</p>
Двухстороннее игровое поле	Двухсторонние планшеты	Правила	Справочник	Шпаргалки
 <p>9</p>	 <p>36</p>	 <p>19</p>	 <p>12</p>	 <p>24</p>
Тайлы Погоды	Тайлы Виноградников	Тайлы Виноделен	Подвалы (амбары)	Тайлы Экспертов по винам
 <p>6</p>	 <p>104</p>	 <p>57</p>	 <p>12</p>	 <p>16</p>
Тайлы вина из региона Порто	Тайлы вина	Деньги (тайлы банкнот): 24×1 / 16×2 / 11×5 / 6×10	Энологи	Фермеры
 <p>1</p>	 <p>20</p>	 <p>4</p> Только для игры 2010	 <p>18</p> Только для игры 2016 года	 <p>22</p> Только для игры 2016 года
Марк раунда/года	Кубы влияния регионов	Маркеры спецификации вина	Тайлы бонусов	Тайлы множителей
 <p>4</p>	 <p>32</p>	 <p>40</p>	 <p>20</p> Только для игры 2010	 <p>18</p>
Маркеры действий	Бочки - 8 каждого цвета	Диски - 10 каждого цвета	Тайлы выставки: 5 каждого цвета	Соло-игра: 2 колоды по 9 карт

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 2016 ГОДА

Большая часть правил одинакова для обеих игр (2010 и 2016 годов), но правила **синего цвета** применимы только для игры 2016 года, правила **красного цвета** - только для игры 2010 года.

На страницах 2 и 3 изображена начальная раскладка игры на 4 игроков. Различия при игре с 2- или 3-мя игроками объясняются далее в тексте.

1. Игровое поле

Разложите игровое поле стороной с игрой 2016

2. Компоненты игрока

Каждый игрок делает следующее:

Выбор **yellow** цвета (оранжевый, желтый, синий, фиолетовый). Возьмите следующие предметы и поместите их перед собой:

- 2 бочки выбранного цвета;
- 9 дисков выбранного цвета;
- 1 маркер действия выбранного цвета;
- 1 планшет игрока от игры 2016 года.

На каждом планшете есть 5 помеществ. В каждом есть 3 места для виноградников и виноделен и склад с 2 слотами для вина.

Поместите маркер региона (диск вашего цвета) в первый слот каждого поля планшета.

Важно: Размещение диска маркера региона в первом слоте будет напоминать вам о том, что надо поместить диски на карту всякий раз, когда вы строите новую недвижимость.

Если вы играете с числом игроков менее 4, верните ненужные компоненты в коробку.

3. Победные очки

Поместите свой маркер на игровое поле на место с номером «0» (ноль) на треке ПО.

Во время игры всегда, когда вы получаете победные очки (далее: ПО), переместите свой маркер вперед на нужное число делений.



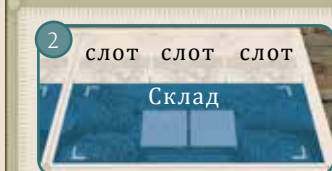
Важно: Если символ ПО зеленый, вы сразу же получаете победные очки.



Важно: Если символ ПО фиолетовый, вы получаете победные очки только в конце игры (не во время игры).



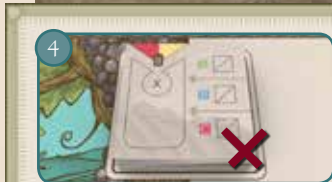
1 Сторона игры 2016 года



2 Поместье



3 Маркеры ПО



4 Нулевой Тайл погоды



Оранжев 1-ый, Фиолет 2-ой, Синий 3-й, Yellow 4-ый.



5 Тайлы вина



6 Выставка вин





7 Стопки магнатов



8 Банкноты: 19, 20, 21, 22 \$



9 Энологи и Фермеры



10 Начальные позиции для игроков и маркер раунда



11 Тайлы Экспертов



Подвалы и Винодельни



12 4 тайла в каждом регионе: 2 белого и 2 красного вина

4. Тайлы погоды и Порядок хода

4.1. Верните нулевой Тайл погоды обратно в коробку - он не будет частью данной игры. Перемешайте оставшиеся тайлы и поместите их лицом вверх на соответствующий квадрат на игровом поле. Переверните верхний тайл.

4.2. Разместите маркеры-диски разных цветов от игроков в случайном порядке в секторе Порядка хода, установив порядок на 1 год.

Пример слева: **Оранжевый** игрок ходит 1-ым, **Фиолетовый** игрок ходит 2-ым, **Синий** игрок ходит 3-им и **Yellow** (желтый) ходит 4-ым.

5. Тайлы вина

Поместите Тайлы вина рядом с игровым полем, чтобы сформировать общий запас для игроков.

6. Выставка вина

На выставке вина игроки получают очки влияния (ОВ) в зависимости от стоимости своих вин и отправляют туда своих Экспертов.

6.1. Каждый игрок размещает маркер-диск своего цвета на числе «0» на треке выставки. Во время игры каждый раз, когда вы получаете очки влияния, перемещайте свой маркер вперед.

6.2 Каждый игрок помещает диск своего цвета на логотип выставки между стендами-бонусами.

7. Тайлы бонусов и множителей

7.1 Создайте перетасованную стопку лицом вверх из зеленых Тайлов бонусов вот так:

В игре с **4 игроками** используйте все тайлы и заполните все свободные места на поле.

В игре с **3 игроками** верните тайлы со значком «4 игрока» обратно в коробку.

Выложите только 9 тайлов в игру, оставив места для «4 игроков» пустыми.

В игре с **2 игроками** верните тайлы со значком «3+» и «4 игрока» в коробку.

Выложите только 6 тайлов в игру, оставив места для «3+» и «4 игроков» пустыми.

Разместите получившуюся стопку тайлов лицом вниз на игровом поле.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 2016 ГОДА

7.2. Создайте перетасованную стопку лицом вниз из зеленых Тайлов множителей таким образом:



7.3 Каждый игрок помещает 2 бочки справа от каждого Магната (всего 6 бочек от каждого игрока).

8. Банкноты (деньги)

- Первый игрок получает 19\$.
- Второй игрок получает 20\$.
- Третий игрок (если есть) получает 21\$.
- Четвертый игрок (если есть) получает 22\$.

Поместите свои банкноты перед собой, чтобы создать личный запас, а оставшиеся рядом с игровым полем, чтобы создать общий запас.

9. Энологи и Фермеры



9.1 Поместите Энологов на игровое поле: для 2/3/4 игроков : 7/10/12 энологов.



9.2 Поместите Фермеров на игровое поле: для 2/3/4 игроков : 9/12/16 фермеров.

Верните лишних миплов обратно в коробку.

10. Область действия / счетчик лет

10.1 Поместите маркер действий на квадрат в центре игрового поля (Пасс/Презентация).

10.2 Поместите маркер раунда/года в верхнем левом квадрате в центре игрового поля.

11. Эксперты, Винодельни, Склады

11.1. Разделите Тайлы Экспертов вина по их спецификации (вкус, вид, аромат, содержание алкоголя) и сформируйте 4 стопки по типам. Перемешайте каждую стопку и поместите их лицевой стороной вверх в свое место на поле.

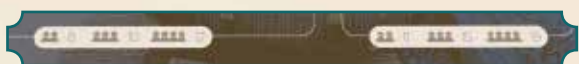
11.2 Поместите Подвалы на поле:

для 2/3/4 игроков : 8/10/12 подвалов.

11.3 Поместите Винодельни на поле:

для 2/3/4 игроков : 11/15/19 виноделен.

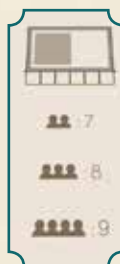
Верните все лишние компоненты в коробку.



12. Виноградники и кубы регионов

12.1 Поместите кубы влияния регионов на поле

12.2. Разделите тайлы Виноградников по цифре сверху (это указывает область происхождения) на 9 мелких стопок. Перемешайте каждую и поместите их в соответствующие им регионы Португалии. Тайлы вина Порто в регион Douro (№ 3).



В игре с 2/3/4-игроками доступны 7/8/9 регионов. Можно использовать карточки с номерами для сольной игры, чтобы случайно выбрать неиспользуемые регионы, которые возвращаются обратно в коробку.

Совет: в игре с 3 игроками уберите 7 регион, в игре с 2 игроками - 7 и 9.

Выбор своего первого Виноградника

Выберите свой стартовый Виноградник, создав таким образом свое первое поместье.

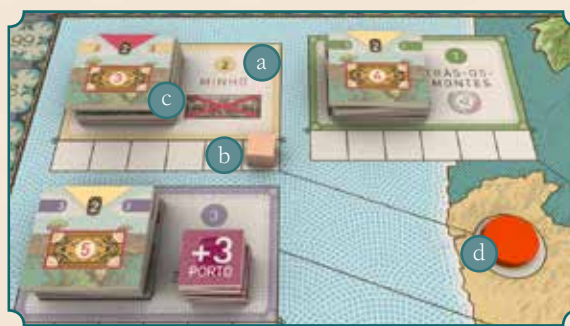
В порядке очереди каждый игрок получает:

- 1 Виноградник по вашему выбору.
- 1 Тайл вина из этого Виноградника.

Примечание: Каждый регион имеет свою характерную особенность (см. стр. 12).

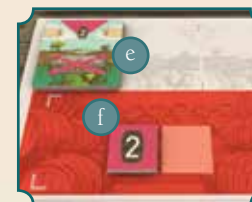
Вот процедура, которую вы должны соблюдать для создания первого поместья:

- Выберите любой регион на карте.
- Возьмите 1 куб и поместите его на пустое пространство для кубов в этом регионе.
- Возьмите верхний Виноградник из стопки в выбранном вами регионе **бесплатно**.
- Возьмите диск из первого слота поместья на вашем планшете и поместите его в регион.



д. Поместите выбранный Виноградник лицевой стороной вверх в слот на вашем планшете, из которого вы только что взяли диск.

е. Выберите Тайл вина "2" для 3-6 регионов (см. описание на стр. 12) и поместите его на свой планшет в самый левый слот Склада в пометье, где вы разместили Виноградник. Выбор стороны тайла с «красным вином» или «белым вином» сверху, происходит в строгой зависимости от цвета самого Виноградника.



Один регион могут выбирать разные игроки

Выбор своего первого Тайла бонуса

В порядке обратному ходу каждый игрок берет 1 Тайл бонуса из области справа от Магнатов и помещает его лицом вверх рядом с планшетом.



После того, как все взяли по тайлу, пополните поле новыми тайлами с верхней части стопки. Затем поместите остальную часть стопки с Тайлами бонусов на другую стопку с Тайлами множителей, чтобы получилась общая стопка.

См. следующую страницу со списанием тайлов.

Поздравляем! Вы начали свой винный бизнес!

Примечание: Все компоненты в игре ограничены текущим количеством и поэтому могут закончиться при игре.

Исключение составляют:

Деньги: в маловероятном случае, если тайлы денег закончились, замените их чем захотите.

Тайлы вина: в маловероятном случае, если заканчиваются тайлы вин, просто составляйте нужные суммы для вина комбинируя тайлы с меньшим числом.

В игре нет скрываемых компонентов: Все, что лежит перед вами, должно всегда быть видимым другим игрокам.

ТАЙЛЫ БОНУСОВ (для игры 2016 года)

На этапе действий (перед перемещением маркера действия или до/после выполнения действия, но не во время самого действия) вы можете единожды перевернуть только один открытый Тайл бонуса. Закрытые Тайлы бонусов будут перевернуты лицевой стороной вверх после 1-й и 2-й выставок, как и Тайлы экспертов; но после 3-й выставки тайлы лицом вверх не переворачиваются. Вы не сможете играть Тайлы бонусов во время фаз Поддержки, Производства или Выставки. Вы можете по-прежнему использовать один из своих открытых тайлов во время «еще одного действия» в конце игры.



3 тайла
Возьмите 1 Эксперта



2 тайла
Дополнительное действие Продажа



1 тайл
Купите 1 Подвал за 1\$ вместо 3\$



3 тайла
Купите 1 Виноградник на 1 доллар меньше



2 тайла
Дополнительное действие Экспорт



1 тайл
Купите 1 Энолога за 2\$ вместо 3\$



3 тайла
Получите 2 очка влияния на выставке



2 тайла
Купите 1 Винодельню за 2\$ вместо 3\$



1 тайл
Купите 1 Фермера за 1\$ вместо 2\$

ТАЙЛЫ МНОЖИТЕЛЕЙ (для игры 2016 года)

Для получения Тайла множителя вы должны иметь бочку. Поместите тайл лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом и поставьте на него бочку. После размещения бочку нельзя перемещать, если вы не используете Эксперта, который позволяет вам это делать; однако запомните, что Тайл множителя без бочки в конце игры не будет приносить победных очков. Вам не разрешено иметь более одного Тайла множителя того же типа.

Это число на некоторых тайлах показывает максимальное количество победных очков, которые вы можете заработать с его помощью. В описаниях первых 10 тайлов ниже упоминаются две разные награды, разделенные косой чертой (например, 4ПО/3ПО). Это связано с тем, что есть 2 разных тайла. Чтобы было ясно, какой из двух тайлов более выгодный, на более дорогом тайле каждой пары есть указатель этого.

Примечание: Здесь показаны 12 тайлов (дорогой из каждой пары и 2 уникальных), которые вы будете использовать в игре с 2 игроками.



2 тайла: 4x/3x
Получите 4ПО/3ПО за каждое ваше поместье с тремя постройками.



2 тайла: 2x/1x
Получите 2ПО/1ПО за каждый ваш Тайл вина.



2 тайла: 3x/2x
Получите 3ПО/2ПО за каждый Подвал (амбар).



2 тайла: 2x/1x
Получите 2ПО/1ПО за каждый Тайл бонуса и множителя перед вами.



2 тайла: 2x/1x
Получите 2ПО/1ПО за каждый Виноградник.



2 тайла: 2x/1x
Получите 2ПО/1ПО за каждый Тайл эксперта, открытый и закрытый.



2 тайла: 2x/1x
Получите 2ПО/1ПО за каждую бочку, которую вы взяли у Магнатов.



2 тайла: 3x/2x
Получите 3ПО/2ПО за каждого вашего Энолога.



1 тайл
Получите 4ПО за каждое большинство в столбцах области Экспорта и еще 2ПО для каждую ничью.



2 тайла: 2x/1x
Получите 2ПО/1ПО за каждую Винодельню.



2 тайла: 3x/2x
Получите 3ПО/2ПО за каждого вашего Фермера.



1 тайл
При подсчете денег в конце игры, используйте значения с этого тайла, а не с игрового поля.

ХАРАКТЕРИСТИКИ РЕГИОНОВ

1. Trás-os-Montes

Вы получаете 2 дополнительных очка влияния при отправке вина этого региона на выставку.



Название региона «за холмами», точно описывает его расположение на северо-востоке Португалии.

Регион производит красные вина, обычно являющиеся фруктовыми и слегка вяжущими, а также белые мягкие вина с цветочным вкусом. Эти вина известны своим высоким качеством и пользуются большим спросом на выставках.

2. Minho

Нельзя иметь Подвал у Виноградника отсюда.



Название Vinhos Verdes «зеленые вина» заслужило славу не только из-за растительности влажного региона,

которая придает вину зеленый оттенок, но также за его типично кислый, легкий вкус, высокое содержание алкоголя и хорошие пищеварительные свойства.

Вы получаете 2 Тайла вина Порто. Вы можете тратить их во время Производства для увеличения качества вина Douro на 3 (только для Douro - после применения убрать тайл обратно в регион Douro). Если это ваш «Стартовый виноградник» сразу же возьмите Тайл вина «2» или «5» в зависимости от вашего решения о производстве вина Douro (тайл 2) или Porto (тайл 5).



Вино Порто сразу же характеризует регион Доуро. Вино из плохих почв на крутых склонах, омываемых рекой Доура, является

лицом португальских вин. Чтобы сохранить вино без изменений во время транспортировки, виноделы начали добавлять к вину духи. При их добавлении процесс ферментации вина прекращается, делая само вино слаще.

4. Dão

Вы строите бесплатный подвал в поместье с Виноградником из этого региона (без куба влияния). Если это ваш «Стартовый виноградник» немедленно получите 1 подвал и поместите Тайл полученного вина в самый левый слот.



Почвы с множеством сосен и кукурузы, характеризуют регион Дао, который окружен горными хребтами, которые защищают от ветра.

Вина из региона имеют большой потенциал при старении. Белые вина фруктовые и ароматные. Красные вина очень ароматные и становятся намного вкуснее после длительного старения.

5. Ribatejo

Вы бесплатно нанимаете Фермера на ваш Виноградник из этого региона. Если это ваш «Стартовый виноградник» немедленно получите 1 Фермера и 1 Тайл вина ценностью «3».



Земли у реки Тежо, используются для выращивания овощей, фруктов и виноградных лоз. Разливающаяся река затопляет

поля. Основными характеристиками этого региона являются разнообразие почв. Здесь фермеры проводят эксперименты на почве для производства оригинальных фруктовых белых вин с цветочными ароматами и молодых красных вин с мягким вяжущим вкусом.

6. Lisboa

Вы бесплатно строите Винодельню рядом с Виноградником из этого региона (без куба влияния). Если это ваш «Стартовый виноградник» немедленно получите 1 Винодельню и 1 Тайл вина ценностью «3».



Разнообразие гор и их микроклиматов позволяет региону давать большое разнообразие вин. Красные вина этого региона

очень элегантные, вяжущие и способные к старению в течение нескольких лет. Белые вина имеют свежий лимонный характер вкуса. Официально известный как Эстремадура, этот регион имел большие инвестиции, сделанные правительством для модернизации района.

7. Setúbal

Бесплатно возьмите 2 Тайла Экспертов вин. Если это ваш «Стартовый виноградник» сразу же возьмите 2 Тайла Экспертов из верхней части любой стопки Экспертов и поместите их рядом со своим планшетом лицевой стороной вверх.



Крепленое вино Península de Setúbal произведенное из винограда Moscatel и Moscatel Roxo, является одним из старейших и самых

известных вин мира, признанных экспертами.

8. Alentejo

Каждый куб в этом регионе стоит 2 вместо 1. Игроки могут взять как обычно 1 или 2 куба из региона, но в данном случае это позволяет им добавить 2 или 4 к ценности своего вина.



Эта жаркая и сухая область состоит из широких равнин, производящих мягкие белые вина, слегка кислые, с тропическими ароматами.

Красные вина сильно вяжущие, насыщенные, с сильными ароматами диких красных фруктов. Инвестиции позволили региону производить лучшие португальские вина и, следовательно, завоевать этим международное признание.

9. Algarve

Вина из Виноградников этого региона всегда имеют значение «+1» при Продаже, Экспорте или на Выставке в рамках Презентации.



Из-за туризма на многих полях производство вина уменьшилось. На юге Португалии этот регион имеет очень особенный климат: находясь

недалеко от моря, регион также испытывает влияние гор. Здесь производят мягкие и очень фруктовые вина. Сейчас здесь возобновляется интерес к выращиванию новых виноградных лоз и в этот сектор идут большие инвестиции.

Примечание: 2-ой Виноградник в поместье никогда не удваивает ни один из описанных выше бонусов у всех регионов в обоих играх