

Stonemaier Games Presents

VITICULTURE

ESSENTIAL EDITION

by Jamey Stegmaier, Alan Stone, & Morten Monrad Pedersen



Старый Свет и Тоскана ждут опытных виноделов и изобретательных стратегов. Вы будете сажать виноград, собирать урожай, делать вино и исполнять заказы торговцев, чтобы создать величайшую винодельню в Италии!

1 – 6 игроков • Возраст 13+ • 45 – 90 минут

Виноделие (Viticulture) - это стратегическая игра по размещению рабочих. Расширенное издание включает второе издание "Виноделие", а также некоторые элементы из первого издания расширения "Тоскана", которые отобраны известным дизайнером Уве Розенбергом.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игроки размещают работников и разыгрывают карты гостей, чтобы завершить различные задания в течение нескольких сезонов (каждый работник ставится на одно из действий каждый год). Весной игроки составляют расписание работ. Ранний подъем позволит игроку действовать первым, однако более позднее начало дает Вам ценные бонусы. Летом игроки размещают рабочих на ячейках действий, чтобы посадить виноград, построить сооружения, чтобы улучшить винодельню. Осенью игроки приглашают гостей помочь своим работникам. Зимой рабочие занимают ячейки действий для сбора урожая, изготовления вина и выполнения заказов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры - набрать 20 победных очков, которые отражают Вашу репутацию как владельца винодельни. Когда игрок первым набирает 20 очков, текущий год доигрывается до конца, и игрок с наибольшим количеством очков побеждает. Игроки могут набрать и более 20 очков, ограничений нет. В случае ничьи сравниваются следующие показатели (в порядке важности):

1. У кого больше лир
2. Общая ценность вина в погребах
3. Общая ценность винограда в виноградных прессах

Есть вопросы по игре? Напишите нам в Твиттер @stonemaiergames с хэштэгом #viticulture, и мы поможем. Запасные части доступны бесплатно по запросу на stonemaiergames.com/replacement-parts.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Карты (118 шт.)

42 карты винограда
(зеленая колода)



36 карт заказов вина
(фиолетовая колода)



38 карт летних гостей
(желтая колода)



38 карт зимних гостей
(синяя колода)



18 карт полей
(большого размера; рисунок полей
на лицевой стороне и рубашке)



24 карты Automa
(большого размера;
бежевая рубашка)



36 карт "мама" и "папа"
(большой размер;
розовая и голубая колода)



Игровое поле и планшеты игроков (двусторонние)

1 игровое поле



6 планшетов виноделен



Фишки

30 фигурок рабочих 6 цветов
и 1 серый сезонный рабочий



6 фигурок больших рабочих



50 жетонов винограда и вина (стекло)



6 фишек подъема (петухи)



6 фишек победных очков (пробки)



6 фишек трека особого дохода (бутылка вина)



48 деревянных фишек сооружений (8 фишек каждого цвета)



72 монеты "Лирь"

(52 бронзовых £1; 12 серебряных £2; 8 золотых £5)



1 фишка первого игрока (гроздь винограда)



Книга правил и Памятка игрока

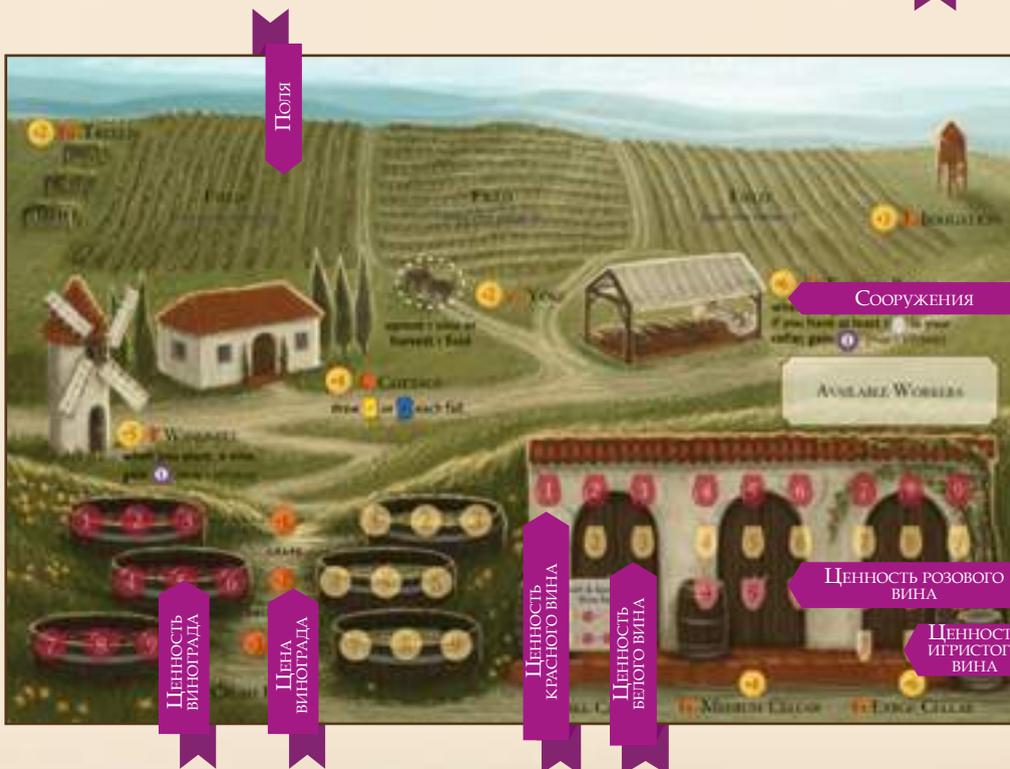


ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

Каждый игрок ставит свою фишку петуха над треком подъема и фишку пробки на деление **START** трека победных очков. Каждый игрок также размещает свою фишку бутылки вина в центр трека особого дохода.

ПРИМЕЧАНИЕ 1: На треке победных очков есть отрицательные значения для некоторых карт гостей. Игрок не может опуститься ниже -5 очков. Если у игрока -5 победных очков, он не может использовать карту гостя, которая требует отдать несколько очков.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: Вся информация на планшете игрока: свободные рабочие, количество монет, число и тип карт - открыта для всех и не может быть скрыта.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПЛАНШЕТ ВИНODEЛЬНИ: Каждый игрок получает планшет винодельни и три различных карты полей: €5, €6 and €7, размещает их друг за другом (стороной поля вверх) на планшете. Перемешайте 4 колоды небольших карт по отдельности (зеленую, желтую, фиолетовую и синюю) и положите их на игровое поле.

КОЛОДЫ КАРТ: Если любая из 4-х колод закончится в течение игры, тут же замешайте колоду сброса и положите ее на игровое поле. Если карты кончились, но колода сброса пуста, то карты этого типа недоступны, пока некоторые из них не будут сброшены.

ПЕРВЫЙ ИГРОК: Случайным образом выберите одну фишку петуха из тех, что взяли игроки. Тот, чью фишку вытащили, становится первым игроком и получает фишку первого игрока (🐓).

МАМЫ И ПАПЫ: После выбора первого игрока помешайте карты "мам" и "пап" и раздайте каждому лицом вверх. Они определяют стартовые ресурсы игроков.

ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ: Возьмите по 2 карты "мамы" и "папы", выберите по одной, остальные положите в сброс.

Каждая карта "мамы" дает 2-х обычных рабочих. Вытяните карты, изображенные на карте "мамы" - это будет Ваша начальная рука. Сделайте это прежде, чем взять ресурсы, обозначенные на карте "папы".

Каждая карта "папы" дает одного большого рабочего; большинство карт идет с начальным капиталом. Эти карты дают Вам выбор: начать игру с особым сооружением или получить больше денег. Выбор делает каждый игрок по часовой стрелке, начиная с первого. Некоторые карты предлагают выбрать дополнительного рабочего или победные очки вместо сооружения.

Сбросьте карты "мам" и "пап" после того, как взяли все ресурсы. Они используются только при подготовке к игре.

ТЕРМИНОЛОГИЯ:

По ходу игры Вам будут встречаться термины "ценность" и "цена".

ЦЕННОСТЬ относится к сорту винограда, когда делаем из него вино, и качеству вина при выполнении заказа.

ЦЕНА означает деньги, которые принесет проданный виноград. За виноград в игре деньги можно получить сразу же, а вино "продается" по заказам в обмен на победные очки и особые доходы.

ПРИМЕР

Вы получили следующие карты "мамы" и "папы":



Таким образом, Вы начинаете игру с двумя рабочими, 1 картой винограда, 1 картой летнего гостя, 1 картой заказа, €1, 1 большим рабочим и с мельницей или дополнительными €5.

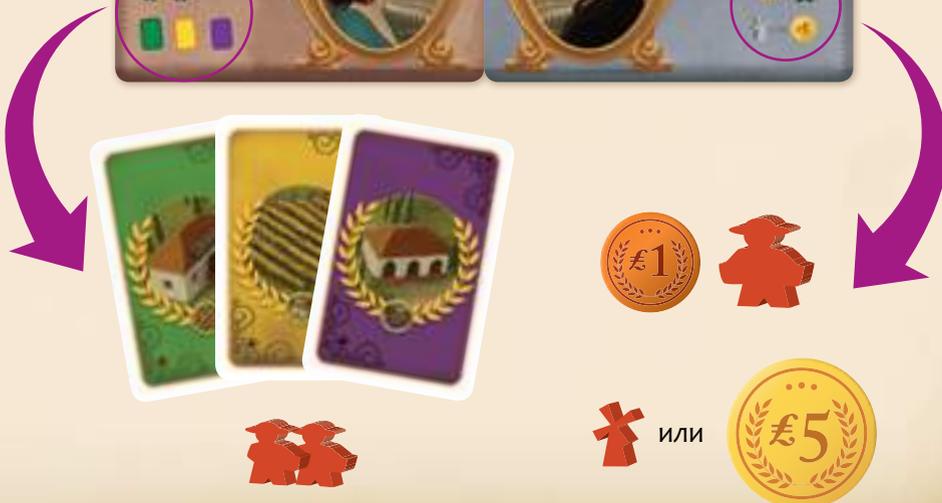
Иконки



ЗНАЧОК
ВИНОГРАДА



ЗНАЧОК
ВИНА



ВЕСНА

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок ставит свою фишку петуха на свободный ряд трека подъема, чтобы определить очередность хода на весь год.

ЛЕТО

Теперь, начиная с игрока, чья фишка петуха стоит на самой верхней позиции трека подъема, и далее вниз по треку, каждый игрок размещает одного рабочего на любую свободную ячейку летних работ (желтые ячейки действий) и тут же выполняет это действие или пасует, оставляя своих рабочих для зимних работ. Цикл продолжается, пока все игроки не спасуют.

ОСЕНЬ

Начиная с игрока, чья фишка петуха стоит на самой верхней позиции трека подъема, и далее вниз по треку, каждый игрок тянет одну карту летнего ИЛИ зимнего гостя.

ЗИМА

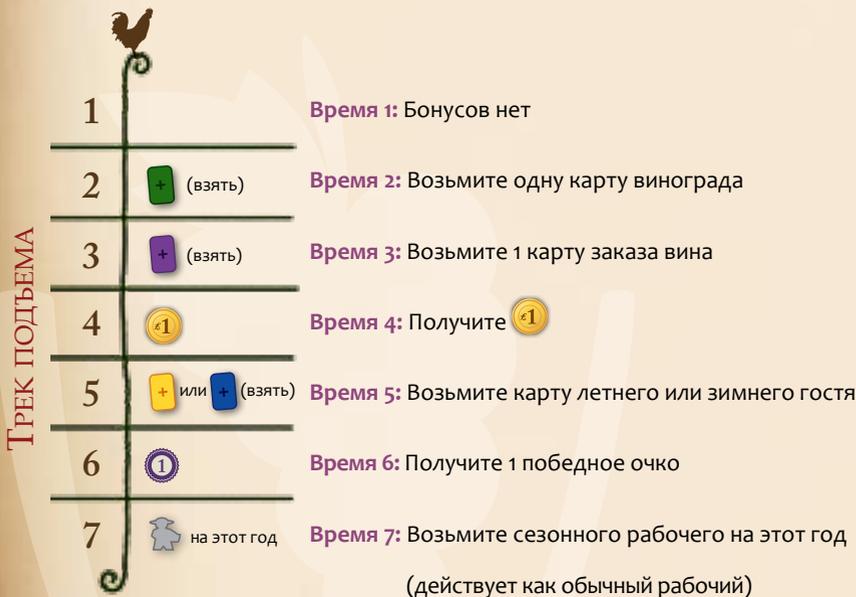
Начиная с игрока, чья фишка петуха стоит на самой верхней позиции трека подъема, и далее вниз по треку, каждый игрок размещает одного рабочего на любую свободную ячейку зимних работ (синие ячейки действий) и тут же выполняет это действие. Цикл продолжается пока все игроки не сыграют всех своих рабочих или не спасуют.

КОНЕЦ ГОДА

Игроки "состаривают" виноград и вино (передвигают фишки на 1 вперед), возвращают работников на свои планшеты, получают особый доход, забирают фишки петухов с трека подъема. Фишка первого игрока передается против часовой стрелки. Игра заканчивается, если в течение этого года один из игроков набрал 20 и более победных очков.

ДЕЙСТВИЯ ВЕСНОЙ

ТРЕК ПОДЪЕМА: Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок ставит свою фишку петуха на свободный ряд трека подъема. Цифра показывает, как рано этот игрок хочет "разбудить" рабочих в предстоящем году. 1 - самое раннее время, 7 - самое позднее. Для рабочих - чем позднее, тем лучше; для виноделов, вероятно, наоборот.



ПРИМЕР: Игрок с фишкой первого игрока выбирает 6-й ряд трека и получает победное очко. Второй игрок выбирает 4-й ряд и получает 1. Поэтому, хотя фишка первого игрока у Игрока 1, весь следующий год Игрок 2 будет ходить первым, и Игрок 1 будет ходить вторым в соответствии с позицией фишек петухов на треке подъема.

ПРИМЕЧАНИЕ: Первый игрок летом, осенью и зимой определяется позицией на треке подъема, начиная с весны этого года. Поэтому, в примере выше даже если Игрок 2 (ряд 4 на треке подъема) последний, кто пасует летом, он будет первым, кто будет ходить осенью и зимой.

ПОЛЕЗНЫЙ СОВЕТ: Пасуя летом, передвиньте фишку петуха с левой на правую сторону трека подъема, чтобы было проще определить игроков, которые еще не спасовали. Пасуя зимой, передвиньте фишку петуха обратно в левую часть трека. Так Вы увидите, кто еще не пасовал летом и зимой.

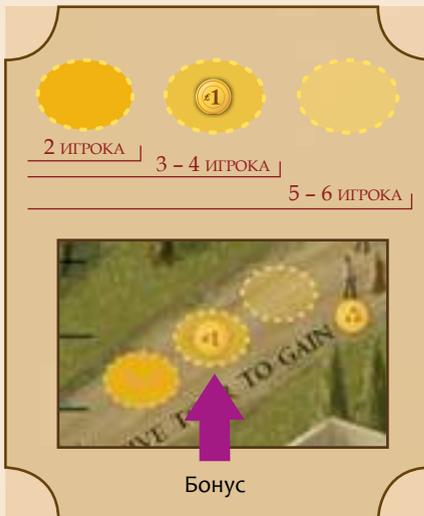
РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОЧИХ

- * Игрок может использовать одного работника только один раз за год. Поэтому рабочий, использованный летом, не может работать зимой.
- * Игрок может поставить несколько рабочих на одно и то же действие в свой следующий ход, если останутся свободные ячейки действий.
- * Рабочих можно выставить только на ячейки действий текущего сезона.
- * Пасуя, игрок не может поставить своих рабочих в этот сезон.
- * Заняв ячейку действия, игрок должен выполнить ее действие. Например, если игрок выбрал действие "Посадить ", он должен посадить виноград.



Рабочий на ячейке летних работ

МАСШТАБИРОВАНИЕ ИГРЫ ПО КОЛИЧЕСТВУ ИГРОКОВ



В игре на двоих доступна только крайняя левая ячейка; для 3-4 игроков действуют крайняя левая и средняя ячейки; для 5-6 игроков все три ячейки доступны для игры. Эти ячейки могут быть заняты в любом порядке. Каждую ячейку можно занять только одним рабочим.

БОНУСЫ: Большинство действий имеют ячейки со специальным бонусом. Игрок получает этот бонус - 1 лиру, 1 карту и т.п. - размещая рабочего на такой ячейке. Игрок выполняет действие и получает бонус в любом порядке. Действие игрок должен выполнить, бонус может получить по желанию. Например, нельзя поставить рабочего на ячейку "Выполните один заказ", чтобы получить , не выполняя это действие.

РАЗМЕЩЕНИЕ БОЛЬШОГО РАБОЧЕГО

Большой рабочий действует также, как и обычный, но имеет свою особенность: Большого рабочего можно поставить на действие со всеми занятыми ячейками и выполнить его. Так большого рабочего могут поставить несколько игроков. Если Вы поставите большого рабочего на ячейку с бонусом, то получите этот бонус (как и обычный рабочий); в других случаях Вы бонус не получаете.



Пример: Вы играете вдвоем, и другой игрок поставил обычного рабочего на действие "Устроить дегустацию", чтобы заработать 2 лиры. Если и Вы хотите устроить дегустацию, Вы можете поставить своего Большого рабочего на это действие (на рисунок действия, но не на ячейку) и также получить 2 лиры.



ТАБЛИЦА СОРТОВ И ЦЕННОСТИ ВИНОГРАДА

На каждой карте винограда есть круг с числом, которое означает ценность сорта винограда при сборе урожая. На некоторых картах в верхнем левом углу есть рисунок сооружения (ирригация, шпалера или оба). Чтобы посадить эту карту, нужно сначала построить указанные сооружения.

| СОРТ | ЦВЕТ | ЦЕННОСТЬ | КОЛ-ВО КАРТ | ТРЕБОВАНИЯ |
|------------------|-----------------|----------|-------------|--------------------|
| Санджовезе | Красное | 1 | 4 | Нет |
| Мальвазия | Белое | 1 | 4 | Нет |
| Пино | Красное и белое | 1 каждый | 6 | Шпалера |
| Шираз | Красное | 2 | 5 | Шпалера |
| Треббиано | Белое | 2 | 5 | Шпалера |
| Мерло | Красное | 3 | 5 | Ирригация |
| Савиньон Блан | Белое | 3 | 5 | Ирригация |
| Каберне Савиньон | Красное | 4 | 4 | Шпалера, Ирригация |
| Шардоне | Белое | 4 | 4 | Шпалера, Ирригация |

Шпалера
Ирригация



Производит черный виноград ценностью 4

Шпалера



Производит черный и белый виноград ценностью 1 каждый

Ирригация



Производит белый виноград ценностью 3



Производит черный виноград ценностью 1

ДЕЙСТВИЯ ЛЕТОМ

Лето в игре - это время отстраивать свою винодельню, ездить на рынок, сажать новый виноград, приглашать летних гостей, устраивать дегустации и продавать виноград.

ПОЛУЧИТЬ 1: Летом или зимой игрок может поставить рабочего на корзину в нижней части игрового поля, чтобы получить 1. Такое действие считается ходом игрока. Здесь может стоять любое количество рабочих всех игроков в течение всего года.

ВЫКОРЧЕВАТЬ: Некоторые карты гостей и действие "Телега" позволяют выкорчевать карту винограда. Игрок выбирает высаженную на поле карту винограда и возвращает ее на руку. Действие используется редко. Обычно, если требуется перестроить поля.

СЫГРАТЬ КАРТУ ЛЕТНЕГО ГОСТЯ: Сыграйте карту летнего гостя с руки и примените ее действие. Сыгранную карту положите в колоду сброса карт летних гостей.

Бонус: Сыграйте еще одну карту летнего гостя.



ВЗЯТЬ КАРТУ ВИНОГРАДА:

Возьмите одну карту винограда.

БОНУС: Возьмите еще одну карту винограда.

УСТРОИТЬ ДЕГУСТАЦИЮ:

Получите 2.

БОНУС: Получите еще 1.

ПОСТРОИТЬ СООРУЖЕНИЕ:

Постройте одно из отсутствующих сооружений в Вашей винодельне, заплатив ее стоимость. Разместите фишку сооружения на Вашем планшете. (Разъяснения сооружения см. на стр. 12)

БОНУС: Получите 1.

ПРИМЕЧАНИЕ: Игроки могут строить только одно сооружение каждого типа.

ВЫСАДИТЬ ВИНОГРАД:

Высадите виноград на одно из Ваших полей: положите карту винограда на пустое поле или поверх другой карты, которая была высажена ранее. Высаженный куст остается на поле до конца игры даже во время сбора урожая. Удалить карту винограда с поля можно только действием "Телега" или картой гостя.

БОНУС: Высадите еще одну карту винограда с Вашей руки.

ПРИМЕЧАНИЕ: Суммарная ценность карт винограда на поле не может превышать его максимального значения (5, 6 или 7). Это поле имеет ценность 6.



ПРОДАТЬ ХОТЯ БЫ ОДИН ЗАПАС ВИНОГРАДА ИЛИ КУПИТЬ/ПРОДАТЬ ОДНО ПОЛЕ:

Продайте любое количество фишек винограда (мин. 1) с Ваших виноградных прессов по цене, указанной между двумя прессами. Например, за продажу винограда ценностью 4 получите 2. Сбросьте проданную фишку.



Цена каждого ряда

Или Вы можете продать одно из своих полей по цене, указанной на карте поля, или выкупить обратно поле, которое продали ранее (по той же цене, что и цена продажи).

Нельзя продавать засаженное поле, также нельзя сажать на проданное поле.

БОНУС: Получите 1.



КАРТЫ ЛЕТНИХ И ЗИМНИХ ГОСТЕЙ

Когда игрок использует карту летнего или зимнего гостя, он выполняет действие, указанное на карте, и сбрасывает ее. Бонусы этой карты также более не действуют.

Карту гостя можно сыграть, если поставить рабочего на ячейку действия "Сыграть карту гостя". Для выполнения действия карты дополнительных рабочих не требуется.

Вы можете сыграть карту гостя, только если можете полностью выполнить ее эффект. Например, если действие карты гласит, что Вы должны дать всем Вашим оппонентам по 2 копейки, чтобы заработать бонус, то Вы можете сыграть карту, если у Вас достаточно лир, чтобы заплатить по 2 другим игрокам. Если на карте несколько действий, то они выполняются в любом порядке.

ПРИМЕР

Большинство карт гостей имеют два действия, разделенные союзом "ИЛИ". Это два абсолютно независимых действия. В карте слева, например, Вы можете или (1) дважды состарить все Ваше вино в погребе ИЛИ (2) отдать 1, чтобы улучшить свой погреб на один уровень.

Правило обучения новых рабочих применяется ко всем картам гостей — Вы не можете использовать этого рабочего до следующего года, если карта гостя не указывает на обратное. Значок  на карте гостя означает "любой рабочий".



УЛУЧШЕНИЕ ПОГРЕБА: Некоторые карты позволяют Вам "улучшить Ваш погреб до следующего уровня". Это значит, что Вы можете построить погреб среднего или большого размера, смотря что у Вас уже есть (нельзя построить большой погреб, если у Вас еще нет среднего).

ОБМЕН В ОДНУ СТОРОНУ (⇒): Некоторые карты позволяют Вам обменять лиры на победные очки (и наоборот) по особому курсу. Например, 3 ⇒ 1 означает, что Вы можете получить победные очки по курсу: 1 за каждые потраченные 3.

На стр.11 указаны детали некоторых карт гостей.

Некоторые гости помогают Вам разместить виноград ценностью 1 на Ваших виноградных прессах. Это не виноград, собранный с Ваших полей, это больше похоже, если бы Вы купили виноград прямо на рынке. Ячейка ценностью 1 на Ваших прессах должна быть свободна, чтобы использовать это действие.

Другие гости дают Вам бонус за строительство сооружений определенной стоимости. Бонус применяется к сооружениям именно с такой стоимостью. Например, Кузнец дает Вам 1 за постройку мельницы, дегустационного зала или большого погреба.

ПРИМЕРЫ И РАЗЪЯСНЕНИЯ



ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ Высадите 1 [green square]. Вы можете высадить карту, даже если общая ценность всех карт на этом поле будет превышать его максимальное значение.

Это единственное исключение по высадке с превышением максимальной ценности поля. Но больше сажать на этом поле Вы уже не сможете.



ПЛАНИРОВЩИК Поставьте рабочего на ячейку действия будущего сезона. Выполните действие в начале этого сезона. Т.е., поставив рабочего на действие "Выполнить 1 заказ", Вы выполните его прежде, чем другие начнут выполнять действия зимой. Например, если Вы первый на треке подъема, то Вы выполните действие ПЛАНИРОВЩИКА и затем Ваш обычный ход. Карта применяется только к действиям на игровом поле. В базовом наборе "Виноделие" (без дополнительного поля из "Тосканы") эта карта работает только на зиму.



УПРАВЛЯЮЩИЙ Выполните любое действие из предыдущего сезона, не используя рабочего (без бонуса). Доступны все действия, даже занятые. В базовом наборе "Виноделия" (без дополнительного поля из "Тосканы") эта карта работает только на лето.



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ Заплатите [gold coin] 2, чтобы вернуть до 2-х [black horse] с других действий. Они могут быть использованы вновь в этом году. "Другие действия" означает любые действия, кроме "Сыграть карту летнего гостя", с которого Вы разыгрываете ПРОИЗВОДИТЕЛЯ. Вернув рабочих в запас, Вы открываете ячейки действий летом для себя и других игроков.



МОТИВАТОР Все игроки могут вернуть в запас своих больших рабочих. Получите [purple circle] 1 за каждого игрока, кто сделал это. Спасовавшие в этом сезоне игроки не могут воспользоваться этой возможностью.



ИЗДОЛЬЩИК Высадите 1 [green square], даже если у Вас нет требуемых сооружений ИЛИ выкорчуйте и сбросьте 1 [green square] и получите [purple circle] 2. С этой картой Вы игнорируете требования для посадки винограда - Вам не нужны Шпалеры или Ирригация, чтобы посадить [green square]. Вы можете сбросить любую карту винограда с руки - не обязательно, чтобы она была высажена.



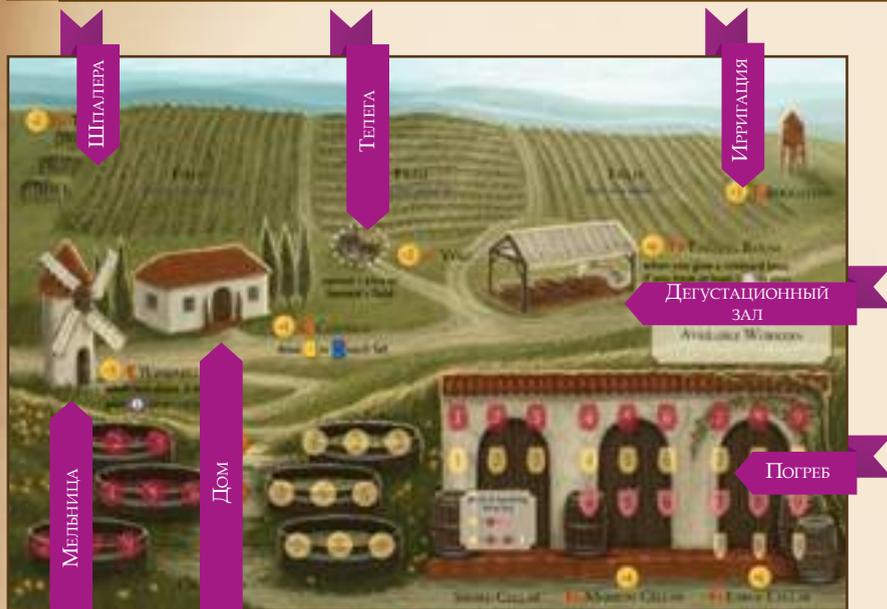
ОРГАНИЗАТОР. Передвиньте Вашего [black horse] на пустой ряд трека подъема, возьмите бонус, спасуйте на следующий сезон. Пасуя с картой ОРГАНИЗАТОР, Ваша фишка петуха остается на новой позиции трека подъема. Используя дополнительное поле "Тоскана", Вы можете выбрать и первый ряд, если он не занят.



ЗИМОЛОГ Изготовьте до 2-х [gold coin] 4 ценностью 4 или больше, даже если у Вас не улучшен погреб. Т.е., если с этой картой Вы изготовили красное вино ценностью 5, Вы можете положить жетон на ячейку 5, даже если у Вас нет среднего погреба. Что бы "состарить" именно это вино до ценности 6, Вам надо построить и средний, и большой погреб. (Вы не можете построить большой погреб, не построив средний).

СООРУЖЕНИЯ

Сооружения позволяют Вам посадить виноград более высоких сортов, делать лучше вино и получать специальные бонусы летом и осенью. Каждое сооружение имеет свою цену, она указана на планшете игрока.



ДЕГУСТАЦИОННЫЙ ЗАЛ (€6):

Построив дегустационный зал, он получает 1 победное очко каждый раз, когда ставит рабочего на действие "Устроить дегустацию", если так же у него есть хотя бы один жетон вина в погребе. (макс. 1 в год).

ПОГРЕБА (€4 и €6):

Игроки хранят вино в погребах, но в маленьком погребе хранится вино только дешевых сортов.

ПОГРЕБ

Построив средний (ценность вина 4 – 6) и большой (ценность вина 7 – 9), игроки могут хранить вина дорогих сортов, а также готовить розовые вина в среднем и большом погребах и игристые вина в большом погребе.

ПРИМЕЧАНИЕ: Средний погреб должен быть построен прежде большого.

ДОМ (€4):

Если у игрока построен дом, он тянет любую карту гостя в начале осени (в добавок к карте гостя, которую игрок должен взять осенью). Эти две карты могут быть одного или разных типов.

 ШПАЛЕРА (€2): Шпалера нужна, чтобы сажать особые сорта винограда.

 МЕЛЬНИЦА (€5): Построив мельницу, игрок получает 1 победное очко, когда высаживает виноград (макс. 1 в год).

 ИРРИГАЦИЯ (€3): Ирригация требуется для высадки особых сортов винограда.

 ТЕЛЕГА (€2): Телега дает игроку еще одно действие, которое он может использовать 1 раз в год в любой сезон (летом или зимой). В свой ход игрок может поставить обычного рабочего (или большого рабочего) на свою телегу, чтобы выкорчевать 1 карту винограда (карта возвращается на руку игрока) или собрать урожай с одного поля (даже летом, хоть урожай с полей собирают лишь раз в год. Подробнее об урожае на стр.14).

ДЕЙСТВИЯ ОСЕНЬЮ



Осень - время приглашать полезных гостей на винодельню. Эти гости придут к Вам либо летом, либо зимой, чтобы оказать Вам посильную помощь.

В порядке трека подъема каждый игрок тянет одну карту из колоды летних

или зимних гостей. Игроки выполняют действия гостей, не используя рабочих. Если у игрока построен дом, то он может взять дополнительную карту гостя, но он должен взять обе сразу (одного или разного типов).

ДЕЙСТВИЯ ЗИМОЙ

Зимой приходит время жать то, что посеял, превращать виноград в вино, выяснить, какое вино в цене, обучать новых рабочих, воспользоваться услугами гостей и выполнить заказы торговцев.

ВЗЯТЬ ОДНУ КАРТУ ЗАКАЗА НА ВИНО:

Возьмите одну карту заказа на вино.

БОНУС: Возьмите еще одну карту заказа на вино.

СОБРАТЬ УРОЖАЙ С

ОДНОГО ПОЛЯ: Выберите одно поле и добавьте столько жетонов винограда на Ваши прессы, каков урожай (подробнее см. стр. 14). **Карты виноградных кустов остаются на поле - виноделы не вырывают кусты, собирая урожай.**

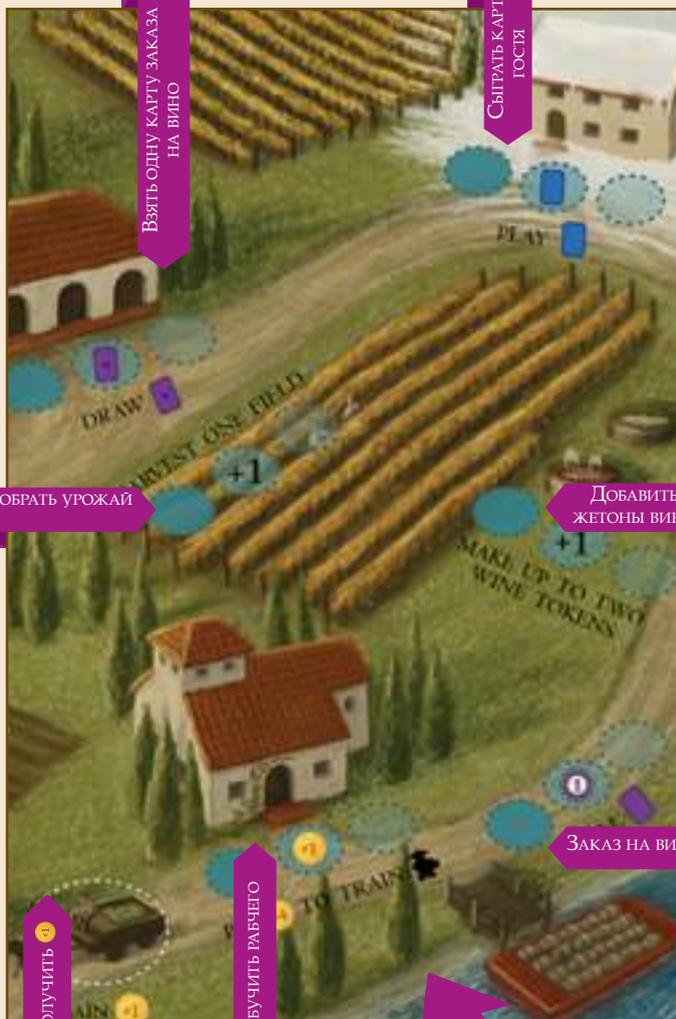
БОНУС: Соберите урожай с еще одного поля.

ПОЛУЧИТЬ  **1:** Получите  **1**. Эту ячейку могут занять несколько работников.

ЗАПЛАТИТЬ  **4** **ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ НОВОГО РАБОТНИКА:** Поставьте нового рабочего около этой ячейки, показывая, что рабочий обучен, но не может действовать до следующего года.

БОНУС: Получите  **1**.

ПРИМЕЧАНИЕ 1: У игрока не может быть больше 5 обычных и 1 большого рабочего. Сезонный рабочий не считается.



СЫГРАТЬ КАРТУ ЗИМНЕГО

ГОСТЯ: Сыграйте карту зимнего гостя и примените ее эффект. Карту положите в соответствующую колоду сброса.

БОНУС: Сыграйте еще одну карту зимнего гостя.

ДОБАВИТЬ 1-2 ЖЕТОНА

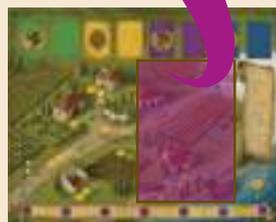
ВИНА: Превратите виноград на прессах в вино (подробности - стр. 14-15).

БОНУС: Добавьте еще один жетон вина.

ВЫПОЛНИТЬ ОДИН ЗАКАЗ НА

ВИНО: Выполните требования карты заказа на вино и сбросьте ее. Подробнее - стр.16.

БОНУС: Получите  **1**.



СБОР УРОЖАЯ

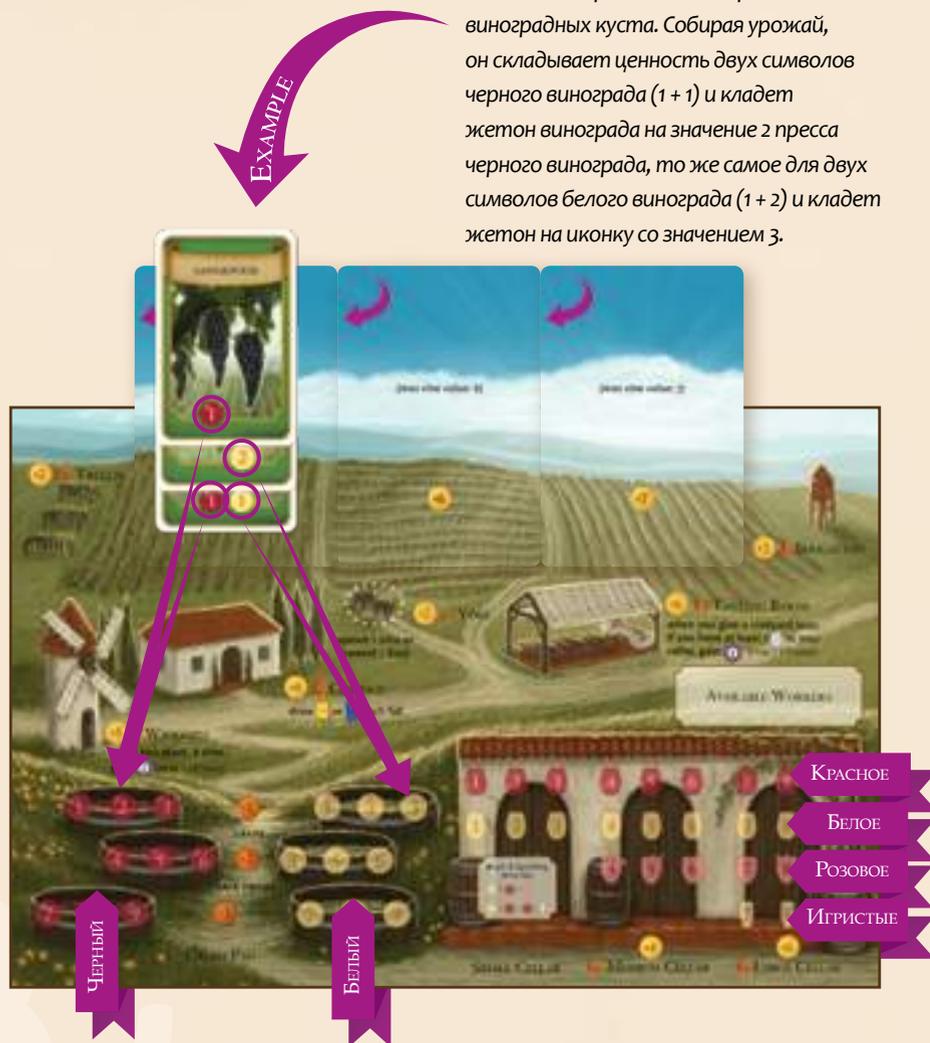
Когда игрок собирает урожай с поля, он получает жетоны винограда с карт виноградных кустов на этом поле.

Чтобы собрать урожай, сложите ценность всех карт черного винограда и получите 1 жетон черного винограда, затем сложите ценность всех карт белого винограда и получите 1 жетон белого винограда на Ваших виноградных прессах. **Карты виноградников остаются на поле.**

ПРИМЕЧАНИЕ 1: С каждого поля урожай можно собрать только раз в год.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: На каждую иконку на виноградном прессе можно положить только один жетон винограда. Если какая-то иконка занята, а Вы собрали урожай винограда именно этой ценности, Вы должны уменьшить ценность жетона до нижней свободной иконки. Т.е. если иконка белого винограда ценности 4 на прессе занята, а Вы собрали урожай белого винограда ценностью 4, то новый жетон будет размещен на иконке со значением 3 (а если и она занята, то на иконку значения 2, и т.д.)

ПРИМЕР: У игрока на поле три виноградных куста. Собирая урожай, он складывает ценность двух символов черного винограда (1 + 1) и кладет жетон винограда на значение 2 прессы черного винограда, то же самое для двух символов белого винограда (1 + 2) и кладет жетон на иконку со значением 3.



ИЗГОТОВЛЕНИЕ ВИНА

ДОБАВИТЬ 1-2 ЖЕТОНА ВИНА: Игроки делают вино, меняя виноград на прессах на жетоны вина. Жетоны дешевого красного и белого вина добавляются, когда у игрока есть только маленький погреб, но погреб надо улучшать, чтобы создавать розовое, игристое вино и дорогие красные и белые вина.

Когда игрок добавляет больше одного жетона вина, он может изготовить вино того же или разных типов.

ПРИМЕЧАНИЕ 1: Сбросьте лишние жетоны, оставшиеся после изготовления розового и игристого вина.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: Игроки должны построить нужные погреба, чтобы хранить любые вина ценностью больше 3 и 6.

ПРИМЕЧАНИЕ 3: Каждая иконка вина в погребе вмещает только один жетон. Здесь применяются условия Примечания 2 на стр.14.

ПРИМЕЧАНИЕ 4: Жетоны в вина в погребе не могут быть объединены.

ПРИМЕЧАНИЕ 5: Игроки похитрее изготавливают вино, которое уместится в погребе и подойдет для карт заказа на вино в его руке. Виноград в "Виноделии" стареет также, как и вино!

КРАСНОЕ ВИНО: Поместите 1 жетон винограда на соответствующее место в погребе. Например, красный виноград ценностью 3 станет красным вином ценностью 3.

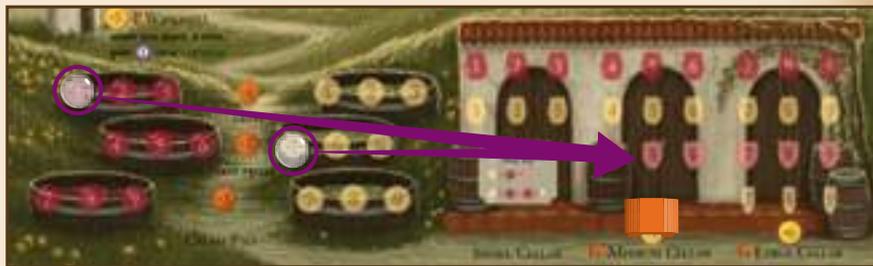
БЕЛОЕ ВИНО: поместите 1 жетон белого винограда на соответствующее место в погребе.

РОЗОВОЕ ВИНО: Объедините по 1 жетону красного и белого винограда, чтобы получить 1 жетон розового вина ценностью суммы этих жетонов. Например, белый виноград ценностью 1 и красный виноград ценностью 4 дают розовое вино ценностью 5.

ИГРИСТОЕ ВИНО: Сложите 2 жетона красного винограда и 1 жетон белого винограда, чтобы получить 1 жетон игристого вина ценностью суммы жетонов винограда.



ПРИМЕР 1: Игрок решает добавить 2 жетона красного вина, но у него еще нет среднего погреба. Красный виноград ценностью 1 становится красным вином ценностью 1, а красный виноград ценностью 4 дешевеет до красного вина ценностью 3



ПРИМЕР 2: Игрок решил добавить жетон розового вина: он объединяет красный и белый виноград, чтобы получить 1 жетон розового вина ценностью, равной сумме жетонов винограда. Он может это сделать, потому что у него есть средний погреб.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАКАЗОВ НА ВИНО

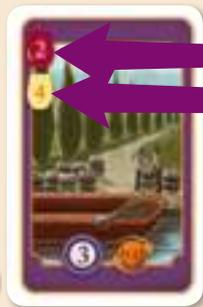
Чтобы выполнить заказ на вино, поместите рабочего на ячейку действия "Выполнить заказ". Так же есть несколько карт гостей, которые помогают Вам выполнить заказ.

Выберите и откройте карту заказа с Вашей руки. На карте изображены одна или больше иконок вина с цифрами внутри. Эти цифры - минимальная ценность жетонов вина, которые Вы должны сбросить из своего погреба, чтобы выполнить этот заказ.

Сбросив жетоны вина из погреба, получите победные очки и особый денежный доход, как указано на карте (передвиньте свою фишку на треке особого дохода). После этого сбросьте карту заказа.

Заказ на красное вино ценностью 2 и белое вино ценностью 4.

Заработанные победные очки
особый доход €1



ПРИМЕР: Выполнение заказа на вино

Эта карта заказа требует красного вина ценностью не менее 2 и белого вина ценностью не менее 4. Чтобы выполнить этот заказ, игрок выкладывает эту карту, убирает 1 жетон красного вина ценностью не менее 2 и 1 жетон белого вина ценностью не менее 4 из своего погреба. Он получает 3 победных очка и передвигается на €1 (на одно деление вперед) на треке особого дохода. Карта заказа сбрасывается.

ОСОБЫЙ ДОХОД

Игроки отмечают особый доход от выполнения заказов на треке особого дохода. В начале игры все игроки ставят свои фишки бутылок в центр на символ лиры.

Когда игрок выполняет заказ, он передвигает свою фишку на столько лир вперед, сколько указано на карте заказа. Фишка остается на этой позиции - не передвигайте ее обратно.

В конце каждого года игроки получают столько лир, сколько указано на позиции, где стоит его фишка (1 = €1).

Максимальный особый доход, который может получить игрок, €5. Если игрок выполнит новый заказ, его фишка останется стоять на 5.



КОНЕЦ ГОДА

В конце каждого года игроки "состаривают" вино и виноград, убирают всех своих рабочих с игрового поля, получают особый доход, заработанный за выполнение заказов. Фишка первого игрока передается против часовой стрелки следующему игроку.

"СОСТАРИТЬ" ВИНО И ВИНОГРАД:

Повысьте ценность всех жетонов винограда и вина на прессах и в погребах на 1 (т.е., жетон винограда или вина на иконке ценности 2 передвигается на иконку ценности 3, 3 на 4, и т.д.). Ценность вина и винограда не может быть выше 9.

ПРИМЕЧАНИЕ 1: Жетон вина может быть передвинут выше значения 3, если построен средний погреб, и выше значения 6, если построен большой погреб.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: Игроки не сбрасывают жетоны винограда или вина, если не могут повысить их значение. Например, если у игрока жетоны красного вина лежат на значениях 8 и 9, то они остаются на месте, когда приходит время "состарить" вино.

ВЕРНУТЬ РАБОЧИХ: Уберите всех своих рабочих с поля, сезонного рабочего поставьте рядом с треком подъема.

ПОЛУЧИТЕ ОСОБЫЙ ДОХОД: Игроки получают столько лир, сколько указано на секторе трека особых выплат, на котором стоит их фишка (макс. €5 в год).

СБРОСЬТЕ РУКУ ДО 7 КАРТ: В конце года у игрока на руках не может быть более 7 карт. Любые лишние карты он должен сбросить.

ПЕРЕДАТЬ ФИШКУ ПЕРВОГО ИГРОКА:

Передайте фишку первого игрока против часовой стрелки и заберите свои фишки петухов с трека подъема.

ПРИМЕЧАНИЕ: Новый "первый игрок" лишь первым займет ряд на треке подъема весной нового года.



ПРИМЕР: "Состаривание" жетонов вина и винограда, если есть средний погреб.

Окончание игры и ничья

Когда игрок набирает 20 очков, текущий год доигрывается до конца. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает. В случае ничьи выигрывает игрок (по порядку):

1. С наибольшим количеством лир
2. С наибольшей общей ценностью вина в погребах
3. С наибольшей общей ценностью винограда на прессах

Дружественный вариант игры

Игроки могут договориться, что они занимают ячейку действия с бонусом, если игрок может выполнить этот бонус (например, сыграть еще одну карту летнего гостя) или если на этом действии больше нет свободных ячеек. Таким образом, игроки не будут блокировать действия соперников, как они могут это делать в стандартном варианте игры.

ВИНОДЕЛИЕ AUTOMA

Это официальный вариант соло-игры Viticulture.
Разработан Morten Monrad Pedersen

ОПИСАНИЕ

Иногда сложно собрать своих друзей вместе, чтобы поиграть, но это не значит, что Вы не сможете сыграть в "Виноделие". Этот лист правил описывает правила для одиночной игры "Виноделие" против воображаемого соперника, которого назовем "Automa".

ЦЕЛЬ

Набрать больше победных очков (ПО), чем Automa по окончании 7 лет.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте Вашу винодельню, как для обычной игры.

1. Выберите цвет фишек для Automa и поставьте эту фишку на трек ПО.
2. Положите по 1 стеклянному жетону на каждый ряд трека подъема.
3. Перемешайте колоду Automa и положите ее рядом с треком подъема.
4. Уберите все карты гостя, которые дают Вам бонус, если другой игрок выполняет какое-либо действие. Или можете их оставить в колоде, но вытянуть новую карту, если сначала взяли одну из таких.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки используют только ячейки действий для игры вдвоем (крайняя левая ячейка действия).

ТРЕК ПОДЪЕМА

Поставьте свою фишку петуха на любой ряд, где есть стеклянный жетон. Возьмите этот жетон и положите рядом с собой. Это Ваш жетон бонуса.

ПРИМЕЧАНИЕ: Действие карты летнего гостя "ОРГАНИЗАТОР" не может переместить Вашу фишку петуха на ряд 7.

КАРТЫ AUTOMA

В начале каждой зимы и лета сначала откройте одну карту колоды Automa и поставьте 0, 1, 2 или 3 рабочих цвета Automa на ячейки действий текущего сезона, как указано в карте Automa. Для совместимости с дополнительным полем из расширения "Тоскана" карты Automa имеют 4 цвета сезона. В игре "Виноделие", желтый и зеленый соответствуют лету, красный и синий - зиме. К тому же некоторые действия подходят только для расширения "Тоскана". Они обозначены буквой "Т" на карте Automa. Не используйте это действие, если не играете с расширением.

Рабочие Automa не выполняют занятых действий и не получают бонусы. Они просто блокируют действия, подражая реальному игроку.

ЖЕТОН БОНУСА

Выбрав ряд на треке подъема, возьмите стеклянный жетон с этого ряда и положите его рядом с Вашим планшетом. Вы можете накапливать эти жетоны год от года. Вы можете потратить 1 такой жетон раз в ход, когда размещаете своего рабочего. Сбросьте жетон и получите бонус действия, которое будете выполнять. Взять бонус и выполнить действие Вы можете в любом порядке.

КОНЕЦ ГОДА

Выполните все обычные действия конца года и уберите всех рабочих цвета Automa с игрового поля.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА/ПОРАЖЕНИЕ

Игра заканчивается в конце 7-го года. Вы выигрываете, если Ваша фишка ПО впереди фишки Automa. Если на одной позиции - ничья. Если фишка Automa впереди, то Вы проиграли.

ПРИМЕР

Если Вы вытянули эту карту летом, разместите рабочих Automa на действия "Взять , "Построить сооружение" и "Посадить  именно в этом порядке (порядок важен при уровне сложности - трудный и очень трудный). Если карту открыли зимой, поставьте рабочего на действие "Добавить 1-2 жетона вина".



КАМПАНИЯ

Вы можете играть в режиме кампании, чтобы добавить игре разнообразия и сложности выполняемых задач. Режим кампании состоит из восьми раундов, в каждом из которых Вы должны победить Automa, чтобы завершить кампанию. Проиграв, начните новую игру на том же уровне сложности задачи, но взяв столько жетонов бонуса, сколько раз подряд Вы уже проиграли.

Ваш результат - количество игр, за которое Вы завершили кампанию (чем меньше, тем лучше). Каждая игра кампании разыгрывается по обычным правилам за исключением небольших изменений к правилам. Разыграйте эти 8 задач в указанном порядке:

1. Вы не получаете карту "Мамы", вместо этого выберите любые 3  и высадите их, как часть подготовки к игре. Игнорируйте требования к высаживанию этих 3 . Перетасуйте колоду  после того, как сделали свой выбор.
2. У Вас не может быть больше 2  (не считая  или ). Занимайте центральную ячейку действий вместо крайней левой (исключением является выставить большого рабочего на уже занятое действие). Вы не можете использовать жетоны бонуса.
3. У Вас должно быть не менее 6 рабочих к концу 3-го года, или Вы проиграли игру.
4. Начните с . Когда используете действие "Собрать урожай", Вы можете собрать урожай с 1-3 полей.
5. Вы не можете использовать жетоны бонуса. Игра длится 8 лет, каждый год Вы можете выбрать любой ряд трека подъема.
6. Вы не получаете ПО во время игры. Вместо этого в конце игры Вы получаете  за каждое вино в Вашем большом погребе и  за каждое вино в Вашем среднем погребе. Если Вы используете агрессивный вариант игры, то пропустите эту задачу кампании.
7. Начните с  и .
8. Вы не можете выполнять  (включая выполнение заказов гостями). Вино может быть использовано, чтобы заработать ПО другими способами. Карты "Мамы", которые позволяют Вам , можно сбросить и взять новые.

СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Вы можете играть против Automa на 5 разных уровнях сложности:

ОЧЕНЬ ПРОСТОЙ: Играйте 8 лет. В этот восьмой год Вы можете выбрать любой ряд трека подъема и получить жетон бонуса.

ЛЕГКИЙ: Начите с .

ОБЫЧНЫЙ: Играйте по правилам соло-варианта.

ТРУДНЫЙ: Тяните карты Automa и размещайте рабочих до тех пор, пока на поле не будет как минимум 2 рабочих цвета Automa в текущем сезоне. Поставьте рабочих на все ячейки, указанные на картах, но не ставьте туда, где уже стоит рабочий. Если выставлен 6-й рабочий Automa, больше таких рабочих не выставляется. Замешайте колоду Automa, если она закончилась.

ОЧЕНЬ ТРУДНЫЙ: Правила как при трудном уровне, но Automa начинает с .

АГРЕССИВНЫЙ ВАРИАНТ

Если хотите добавить напряжения игре, Вы можете считать ПО для Automa каждый год. Если в конце любого года у Вас меньше очков, чем у Automa, Вы немедленно проигрываете.

"Агрессивный вариант" может быть разыгран на легком, обычном и очень трудном уровнях сложности. В начале каждого года поставьте фишку ПО Automa на деление трека ПО, как указано в таблице, постарайтесь к концу года быть впереди Automa.

| ГОД | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|-----|----|---|---|---|---|----|----|
| | -1 | 0 | 1 | 4 | 8 | 13 | 20 |



Идея
Morten Monrad Pedersen
Разработка
José M López-Cepero
Todd Schoening
Christopher Jerome Smith
Jamey Stegmaier
David Studley

Тестирование
John Baker
Joshua Dumont
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

СЛОВАРЬ

ЯЧЕЙКА ДЕЙСТВИЯ: Пунктирный овал, куда можно поставить одного рабочего. Рабочего можно поставить только в текущем сезоне, одного рабочего можно использовать только один раз в год. Ячейки действия есть на планшете Вашей винодельни или на сооружениях, которые Вы построили. Только Вы можете ставить рабочих на ячейки действий на Вашем планшете.

СОСТАРИТЬ ВИНОГРАД И ВИНО:

Увеличьте ценность всех жетонов винограда на прессах и жетонов вина в погребах. Жетоны вина не могут продвигаться в погреб, который у Вас еще не построен.

БОНУС: Дополнительная награда, изображенная внутри ячейки действия. Вы можете занять ячейку с бонусом, даже если не будете его брать (но Вы должны выполнить действие). Возьмите бонус и выполните действие в любом порядке.

БОЛЬШОЙ РАБОЧИЙ: Большой рабочий действует как обычный, но его можно поставить на действие, если все ячейки этого действия заняты (эта способность не используется для Вашего планшета). Чтобы заработать бонус, большой рабочий должен занять ячейку действия с бонусом.

СБОР УРОЖАЯ: Выберите поле на Вашем планшете, которое Вы не убирали в этом году (с каждого поля урожай можно собрать только раз в год). Сложите ценность кустов черного винограда на этом поле и положите жетон винограда на иконку суммы ценностей на прессе черного винограда. То же самое сделайте

для белого винограда. Карты винограда остаются на полях (Вы просто собираете грозди с этих кустов).

ИЗГОТОВИТЬ ВИНО: Из винограда на Ваших прессах изготовьте 2 жетона вина (тип вина может быть разным для каждого жетона). Нельзя объединить 2 жетона винограда одного цвета, чтобы сделать вино того же цвета - 1 жетон черного винограда становится 1 жетоном красного вина той же ценности (уменьшите его ценность, если иконка значения занята). Чтобы сделать 1 жетон розового вина, сложите 1 жетон черного и 1 жетон белого винограда - сложите их ценность и определите ценность жетона розового вина (должна быть не ниже 4). Чтобы изготовить игристое вино, сложите 2 жетона черного и 1 жетон белого винограда - сложите их ценность и определите ценность жетона игристого вина (должна быть не ниже 7).

ПОЛОЖИТЕ ЖЕТОНЫ ВИНОГРАДА НА ПРЕССЫ ИЛИ ЖЕТОНЫ ВИНА В ПОГРЕБ:

Некоторые карты гостей, действия торговли или специальные рабочие позволяют Вам "положить" особый тип жетона на планшет Винодельни. Это совершенно иное действие, чем сбор урожая (получить жетоны винограда) или изготовление вина (переместить жетоны винограда в погреб, где они станут жетонами вина). Когда Вы "кладете" жетон винограда или вина, представьте, что Вы где-то купили это

вино или виноград. Поэтому Вы просто берете жетон и кладете его прямо на прессу (виноград) или в погреб (вино).

СЫГРАТЬ 1 КАРТУ ГОСТЯ: Выберите карту гостя у Вас на руках, если нужно, заплатите ее стоимость, получите награду (Вы должны полностью оплатить стоимость карты и полностью получить награду), после этого карту положите лицом вверх в колоду сброса.

СЕЗОННЫЙ РАБОЧИЙ: Игрок, который выбрал последний ряд на треке подъема получает серого сезонного рабочего на весь этот год. Сезонный рабочий рассматривается как рабочий этого игрока до конца текущего года, включая любые условия "Ваши рабочие" или "Ваши обычные рабочие". Когда в конце года Вы возвращаете своих рабочих, сезонного рабочего верните на трек подъема.

ТОРГОВЛЯ: Игроки не могут торговать друг с другом.

ВЫКОРЧЕВАТЬ: Это действие можно выполнить, используя "Телегу" или некоторые карты гостей. Выберите высаженную карту винограда на Ваших полях и верните ее на руку.

ТРЕК ПОДЪЕМА: Игрок, занявший самый верхний ряд трека подъема, начинает свой ход первым (ставит рабочего или пасует) каждый сезон, потом ходят игроки в порядке трека подъема. Этот порядок сохраняется до конца текущего года и используется при выполнении любых последовательных действий (например, взять карты осенью или принятие решения по карте гостя).

STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com