

VITAL LACERDA



VINHOS

DELUXE EDITION

2 - 4
ИГРОКА
90-180 МИНУТ
ВОЗРАСТ
12+

КНИГА ПРАВИЛ 2016 ГОДА

ВВЕДЕНИЕ

В игре Vinhos (португальское слово, произносится Винь-Ос, что означает «Вино»), вы возьмете на себя роль производителя вин в Португалии и должны будете продемонстрировать свои умения в продвижении вашего брэнда, создании о себе хорошей репутации и повышении престижа на внутреннем и международном рынке.



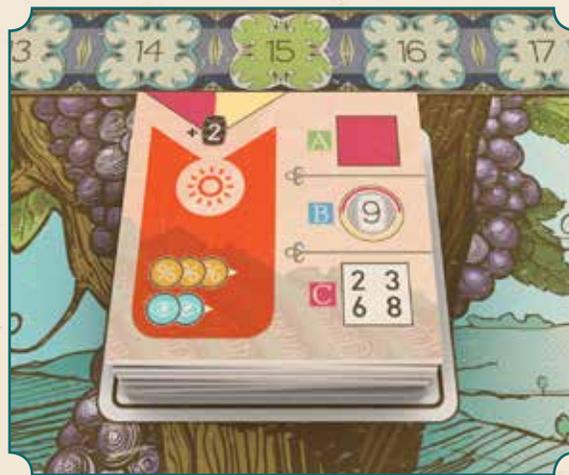
Регионы Португалии

Каждый год будет начинаться с прогноза погоды и заканчиваться этапом производства вин. Хорошие погодные условия помогут вам создавать вина высокого качества, а облачная погода или дожди, наоборот, будут иметь печальные последствия и только развитая инфраструктура сможет помочь вам справиться с ними. Ценность ваших вин будет возрастать со временем, но только если у вас будут подвалы, в которых вы сможете выдерживать вина. Продажа вин разным компаниям поможет улучшить ваше положение на рынке, а также добыть средства для развития вашего бизнеса и выплаты зарплат.



Компании для продажи вина

В течение 6-ти лет вы будете развивать свой бизнес, создавая активы в различных регионах Португалии, приобретая Виноградники, строя Винодельни и т.д. Опытные Энологи (энология - наука о вине) помогут повысить качество вина, а Эксперты по вину улучшат вкус, аромат, внешний вид и содержание алкоголя к выставке «Fiera Nacional do Vinho Portugues».



Тайлы Погоды

Периодически вам придется участвовать в выставке вин. Титул лучшего вина (за его ценность и характеристики) может существенно повысить престиж вашей компании и существенно изменить ситуацию в борьбе с конкурентами. Три влиятельных магната, больших ценителей вин, очень пристально следят за участниками конкурса и могут оказать вам существенную поддержку, но только если ваше вино сможет удовлетворить их изысканный вкус! Дерзайте!!!

РУКОВОДСТВО

Чего ожидать?

Этот игровой комплект позволяет вам играть сразу в две разные версии Vinhos: 2016-го и 2010-го годов.

Выпуск 2010 года почти такой же, как и в первом издании игры, но с небольшими изменениями правил для улучшения игрового баланса.

Специальный выпуск 2016 года является менее сложной версией игры 2010 года, с (надеюсь) той же глубиной процесса: он имеет новые правила и добавляет некоторые новые концепции и тайлы в игру 2010 года, заменяя некоторые из более сложных ее частей.

Подавляющее большинство правил одинаковы для обеих игр; поэтому, чтобы подчеркнуть различия и облегчить игру, когда вы привыкли к одной версии, ниже мы даем вам некоторые визуальные подсказки: синий шрифт - правило только для игры 2016 года.





Дегустация вина - Выставка

За вами также важное решение: выбрать удачное время для презентации вашего вина для дегустации на выставке вин.

Ранний анонс позволит вам незамедлительно получить определенные бонусы. Но попытка выдержать паузу и презентовать вино в самый последний момент повышает ваши шансы представить действительно уникальное по своей ценности вино и, кроме того, получить информацию о других конкурсантах, чтобы лучше выработать тактику борьбы.

Станьте лучшим виноделом Португалии с игрой Vinhos!



Магнаты

Победителем объявляется игрок с наибольшим количеством Победных Очков в конце игры.

Вы создаете вино, чтобы завоевать престиж, который представлен в игре в виде Победных Очков (ПО).

EXAMPLE: Weather

The new year has begun. The top Vintage tile is discarded and a new one is flipped.



Start of the Year

EXAMPLE: Production phase

Orange has produced 1 White Wine with a value of 3. She places the tile in the leftmost slot of the corresponding warehouse.

Purple has produced 1 Red Wine with a value of 2. She places the tile in the leftmost slot of the corresponding cellar.



Production Phase

Vinhos

ОБЗОР ИГРЫ



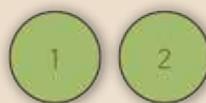
Игра длится 6 раундов и каждый раунд составляет 1 год. Маркер раундов указывает на прохождение лет и разных этапов в течение каждого года.

Каждый год включает следующие этапы:



НАЧАЛО ГОДА: (стр. 3) Каждый год начинается с прогноза погоды на текущий год.

Уберите прошлогодний тайл погоды и переверните верхний тайл лицевой стороной вверх.



ДЕЙСТВИЯ: (стр. 3) Каждый игрок выполняет 2 действия из 9 доступных. Вы можете купить **Виноградники**, построить **Винодельни**, нанять **Энологов** и **Фермеров**, построить **Подвалы**, **Продать** или **Экспортировать** вина, которые вы произвели, нанять **Экспертов** в области вина, **Спасовать** и/или **Презентовать** одно из ваших вин, которое вы намерены представить на будущей **Выставке**.

Вы также можете воспользоваться особенностями, предлагаемыми Магнатами.



Поддержка: (стр. 13) Каждый игрок должен взять хотя бы одну бочку с одного из слотов в области **Продаж**, если у него такая там есть.



ПРОИЗВОДСТВО: (стр. 8, 14) Каждый год тайлы вин перемещают на слот вправо, чтобы показать их старение. Затем каждый игрок получает 1 новый тайл вина для каждого поместья на своем планшете, у которого есть как минимум 1 Виноградник и помещает этот тайл вина в самый левый слот соответствующего склада или подвала.

Цвет вина зависит от цвета Виноградника, который его произвел, а ценность зависит от числа Виноградников, Виноделен, Энологов, Фермеров в поместье, а также от погодных условий.



ДЕГУСТАЦИЯ ВИН НА ВЫСТАВКЕ (только 3, 5 и 6 года): (стр. 14)

В конце 3-го, 5-го и 6-го годов проводится дегустация вин на выставке.

Каждый игрок должен представить только 1 вино на каждой Выставке. Если вы не представили вино в действии Пасс/Презентация, вы сделаете это на самой Выставке. Вы можете разыграть Экспертов по винам, чтобы получить Очки влияния. Чем выше ценность вина, которое вы представили на Выставке, тем выше количество очков, которые вы заработаете на Выставке.

НАЧАЛО ГОДА

В начале каждого года, кроме 1 (в нем пропускается этот этап), подготовьтесь к году следующим образом:

1. Уберите тайл погоды, использованный в предыдущем году и откройте новый на текущий год, перевернув верхнюю плитку из стопки погодных лицевой стороной вверх. Число (от +2 до -2) в верхнем левом углу плитки погоды указывает на погодные условия на текущий год. Погодные условия повлияют на производство вашего вина в конце текущего года.
2. Перед началом 4-го и 6-го года, каждый игрок переворачивает все перевернутые лицом вниз тайлы Бонусов и Множителей лицевой стороной вверх. Ищите этот символ на игровом поле:



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Каждый игрок в соответствии с Порядком ходов выполняет свое 1-ое действие.

Затем вступают в силу возможные изменения в Порядке ходов, если таковые были в первом действии.

Затем каждый игрок в соответствии с новым Порядком ходов выполнит свое 2-ое действие.

1-ое Действие:



Поместите маркер раунда на отметку «1» текущего года, чтобы показать, что каждый игрок может выполнить свое 1-ое действие.

Игра продолжается в соответствии с порядком ходов, указанным в соответствующей области игрового поля. В свою очередь, вы должны перенести своего рабочего в другое место в "Области действий" игрового поля и предпринять действия, связанные с этой областью.

"Область действий"

2-ой год

1-ый год

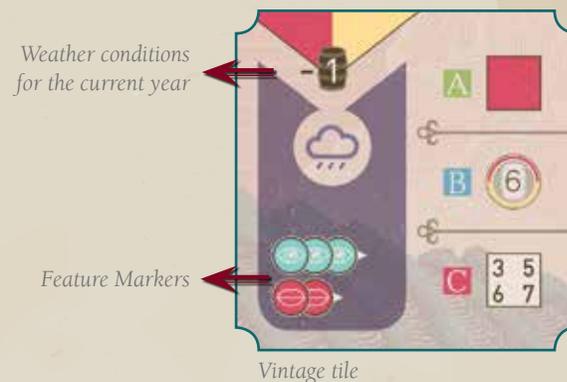
3-ий год + выставка

4-ый год

5-ый год + выставка

Цена действия и сколько раз вы можете его выполнить за ход

Действие



Weather conditions for the current year

Feature Markers

Vintage tile

EXAMPLE: Weather conditions

4th year:

The Vintage tile foretells a bad year (the quality of each wine produced will be reduced by 2).



EXAMPLE: Start of the 4th and 6th year

Yellow has 2 Wine Expert tiles and 3 Magnate Action tiles face-down in front of him. He flips all of them face-up.





Player order - **Yellow, Blue, Orange and Purple**

EXAMPLE: Movement

Orange can move her Action Marker free of charge to one of the spaces indicated by the arrows on the left picture. If she moves to any other space, she has to pay 1 Bago to the common supply.



Movement free of charge

Movement cost - 1 Bago

EXAMPLE 2: Movement

Orange must pay 1 Bago to **Blue** and another 1 Bago to the common supply because her movement was not adjacent to her last position.



Movement costs - 2 Bagos

EXAMPLE 3: Movement

Purple must pay 1 Bago to **Blue**, 1 Bago to **Orange**, and 2 Bagos to the common supply because the Year/Taxation Marker is present in the chosen space, and because her movement was not adjacent to her last position.



Movement costs - 4 Bagos

ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЙ РАБОЧИХ:

- При невозможности/нежелании выполнить действия - переместите рабочего в **Пасс/Презентация**.
- Перемещение рабочего в **соседнюю область** (горизонтально/вертикально/по диагонали) - **бесплатно**.
- Перемещение рабочего в **не смежное пространство** - вы должны **заплатить 1\$** в общий запас.
- **Заплатите 1\$ каждому игроку, чей рабочий уже присутствует** в области, куда вы переместились.
- **Заплатите 1\$ в общий запас**, если в области, куда вы переместились, **присутствует маркер раундов**.



Примечание: Нельзя оставаться в одной области и выполнять повторно то же действие - вы должны перейти в другую область. Если вы не можете оплатить расходы на перемещение, заплатить и выполнить действие, вы не можете переместиться в область с этим действием.

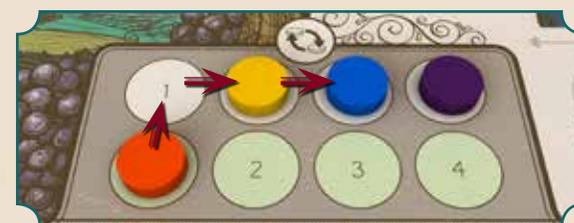
Исключения:

- Вы никогда **не платите за перемещение в Пасс/Презентация**, даже если там есть другие рабочие.
- Если **ваш рабочий уже находится в Пасс/Презентация** и у вас нет возможности выполнить другое действие - **вы можете оставаться в области Пасс/Презентация** не перемещая своего рабочего.

ПОРЯДОК ИГРЫ:

Как только все игроки совершили свое первое действие и какой-то игрок выбрал действие **Пасс/Презентация** - Порядок хода игроков должен быть скорректирован:

Если в нижнем ряду области «Порядок хода» размещен какой-либо маркер игрока, переместите его в тот же слот в верхнем ряду, переместив другие маркеры игроков в соседний правый слот.



После того, как Порядок хода будет скорректирован, переместите маркер раундов в поле «2» текущего года, чтобы показать, что каждый игрок будет делать свое второе действие.

2-ое Действие:

Игра продолжается в соответствии с новым порядком хода, указанным в области «Порядок хода». В свою очередь, **вы должны перенести своего рабочего в другую область и выполнить действие**, указанное в этой области, так же, как вы делали это в 1-ом действии.



После того, как все игроки совершили второе действие, поместите маркер раунда в поле «B» текущего года, чтобы показать, что это началась фаза Поддержки.

Еще раз, после того, как все игроки выполнили свои действия и если какой-либо игрок выбрал действие **Пасс/Презентация** - скорректируйте Порядок хода, как описано выше в Порядке игры.

ПРИМЕР: Изменение Порядка хода



4 год, фаза Действий, 1-ое Действие:
Переместите маркер раунда в область «1» 4-го года.



Порядок - **Оранжевый, Yellow** (желтый),
Синий, Пурпурный

Оранжевый (первый игрок) перемещает своего рабочего из области **Экспорта** в область **Экспертов**.
Т.к. место назначения находится рядом с исходным местом, переход бесплатный; однако маркер раунда находится в месте назначения, поэтому игрок должен заплатить 1\$ в общий запас и выполнить действие.



Yellow (желтый) перемещает своего рабочего из области **Подвалов** в область **Пасс/Презентация**.
Он перемещает маркер в **Порядке хода** в нижний ряд и выбирает первое место. Он переходит и не предпринимает никаких действий.



Синий также перемещает своего рабочего из области **Подвалов** в область **Пасс/Презентация**.
Он перемещает маркер в **Порядке хода** в нижний ряд и выбирает последнее место.

Он не платит **ЖЕЛТОМУ Yellow** игроку, потому что область **Пасс/Презентация** всегда бесплатна. Далее выполняет действие.

Пурпурный перемещает своего рабочего из нижней правой области **Виноградников** в область **Экспертов**.
Место назначения не находится рядом с исходным местом.
И маркер раунда, и рабочий **Оранжевого** игрока находятся в месте назначения **Пурпурного** игрока.
Таким образом, **Пурпурный** игрок должен заплатить 2\$ в общий запас (1\$ за несмежный переход и 1\$ за находящийся там маркер раунда) и 1\$ **Оранжевого** игроку - в итоге отдает 3\$. Далее выполняет действие.



Теперь, когда все игроки выполнили свои первые действия, маркер раунда перемещается в область «2» 4-го года, а маркеры игроков в «**Порядке хода**» перемещаются в верхний ряд.



Для 2-го Действия **Порядок хода** игроков выглядит так
Yellow (желтый), **Оранжевый, Пурпурный, Синий**.

EXAMPLE 4: Movement



Оранжевый игрок платит 1\$ за перемещение



Yellow (желтый) игрок за перемещение не платит



Синий игрок за перемещение не платит



Пурпурный платит за перемещение 3\$:
2\$ в общий запас и 1\$ **Оранжевому** игроку

EXAMPLE: Vineyards Action

Orange already has Vineyard tiles in 3 Estates: 1 White in Ribatejo, 1 Red in Lisboa, and 2 White in Algarve. She decides to buy 2 Vineyards, and proceeds as follows:



- She buys 1 Dão Red and starts a fourth Estate. She pays 4 Bagos, and places the Dão tile in her 4th Estate. She places that Estate's Region Marker on the region's space on the map, and moves 1 Region Renown Cube to the Region's inset.



- She buys 1 Ribatejo White to expand her Ribatejo Estate. She Pays 4 Bagos, and places a Renown Cube in the Ribatejo inset, and the Vineyard in her Estate. Because it is her second Vineyard in the Estate, she does not place another Region Marker (she already placed this Estate's Region Marker earlier).



She cannot expand her Lisboa Red Estate because the Vineyard on top of Lisboa's deck is White. She cannot expand her Algarve White Estate because she already has both of Algarve's White Vineyards.

ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Виноградники (стр. 6), **Винодельни** (стр. 6), **Энологи/Фермеры** (стр. 7), **Продажа** (стр. 9), **Экспорт** (стр. 10), **Эксперты по вину** (стр. 11), **Пасс/Презентация** (стр. 12)



ВИНОГРАДНИКИ

Поместье без виноградников не приносит вина - это нехорошо, если вы хотите стать виноделом! Каждый виноградник добавляет +2 балла к качеству вина.

Когда вы выбираете это действие, вы должны приобрести 1 виноградник в 1-ом или 2-ух регионах Португалии.

Для покупки каждого Виноградника, вы должны:

1. Взять тайл Виноградника с верха стопки региона,
2. Заплатить цену, указанную на тайле виноградника,
3. Поместить Виноградник на свой планшет в любой пустой слот по вашему выбору.

Только 1 тайл (Виноградник или Винодельня) может занимать любой отдельный слот недвижимости. В одном поместье на вашем планшете, **Виноградники должны быть из одного региона и одного цвета** (оба белые или оба красные). В каждом регионе есть 2 виноградника белого вина и 2 виноградника красного, поэтому **в одном поместье не может быть более 2 виноградников**.

Если это первый Виноградник в вашем поместье, вы должны поместить маркер своего цвета (из слота под Виноградник) в тот регион на игровом поле, откуда ваш Виноградник. Цветные маркеры облегчают всем игрокам возможность увидеть, какие игроки имеют превосходства в каких регионах.

Если это второй Виноградник в поместье, вы не ставите свой маркер в регион. Ваш планшет имеет 5 поместий (каждое с 3 слотами недвижимости), поэтому на карте может быть не более 5 ваших маркеров.

4. Поместить 1 куб, если возможно, в 1 пустую клетку соответствующего региона. Пропустите этот шаг, если в общем запасе не осталось кубов или в соответствующем регионе не осталось пустых клеток.



ВАЖНО: 1 действие Виноградника НЕ ПОЗВОЛЯЕТ вам купить 2 Виноградника из одного региона!

Любое количество игроков может присутствовать в регионе (и, следовательно, иметь в регионе свой маркер). Кроме того, вы можете присутствовать в разных регионах (и, следовательно, иметь более 1 маркера на поле).

Различные характеристики регионов описаны на странице 12.



ВИНОДЕЛЬНИ

Винодельни необходимы для размещения энологов и добавляют +1 к качеству вина.

При выборе этого действия, вы должны построить 1 или 2 Винодельни.

Для строительства каждой Винодельни, вы должны:

1. Взять тайл Винодельни с игрового поля,
2. Заплатить 3\$,
3. Поместить Винодельню на свой планшет в любой пустой слот по вашему выбору.

Только 1 тайл Винодельни может занимать любой отдельный слот недвижимости.

В одном поместье на планшете не может быть более 2 Виноделен.

4. Поместить 1 куб, если возможно, в 1 пустую клетку региона, соответствующего Винограднику в этом поместье, если же Виноградника еще нет - поместите куб на саму Винодельню, пока ваше поместье не обзаведется Виноградником - тогда уже переместите куб с Винодельни на пустую клетку в нужном регионе.



Примечание: Поместите Винодельню для Красного вина в поместье с Красным вином, для Белого вина в поместье с Белым вином. Если в вашем поместье Винодельня появилась раньше Виноградника, цвет не имеет значения и может быть изменен в соответствии с будущим Виноградником.



ЭНОЛОГИ И ФЕРМЕРЫ

Энологи работают в Винодельнях, а Фермеры в Виноградниках.

Энолог добавляет +2 к качеству произведенного вина, а Фермер +1.

На этом действии, вы должны нанять 1/2 энологов/фермеров (в любой комбинации).

Для принятия на работу Энолога, вы должны:

1. Взять 1 Энолога с игрового поля,
2. Заплатить 3\$,
3. Поместить Энолога на свой планшет в любую пустую Винодельню по вашему выбору.

В каждой Винодельне может быть только 1 Энолог. Нельзя нанять Энолога, в занятую Винодельню.

Для принятия на работу Фермера, вы должны:

1. Взять 1 Фермера с игрового поля,
2. Заплатить 2\$,
3. Поместить Фермера на свой планшет в любой пустой Виноградник по вашему выбору.

В каждом Винограднике может быть только 1 Фермер. Нельзя нанять Фермера, в занятый Виноградник.

ПРИМЕР: ЭНОЛОГИ И ФЕРМЕРЫ

Фиолетовый имеет 1 пустую Винодельню и 1 пустой Виноградник: он может нанять только 1 Энолога и 1 Фермера. Он платит 5\$ и помещает Энолога на пустую Винодельню и Фермера в пустой Виноградник.



недопустимые расположения

EXAMPLE: Wineries Action

Blue buys 2 Wineries.

He places one to expand his Douro Estate, and the other one in an Estate without Vineyards.



He Pays 6 Bagos and places 1 Region Renown Cube in the Douro Region inset and 1 Cube on the Winery of the Estate without Vineyards.



In a following year, he buys a Ribatejo Vineyard and places it in the Estate that had only a Winery. He takes the Region Renown Cube from the Winery and places it in the Ribatejo Region inset.



EXAMPLE: Aging and Wine Production

The Vintage tile is -2.



- In the leftmost slot of **Blue's** Lisboa Warehouse, there is a wine produced at the end of the previous year. He moves it 1 slot to the right because it has aged 1 year.



- He does not take a Wine tile for his Estate that has no Vineyards: It's not possible to produce Wine without grapes from a Vineyard. (Image 1)
- He does not take a Wine tile for his Minho Estate: Wine Quality in Minho is 0: (Image 2)
+2 points for the Vineyard,
-2 points for the Vintage tile.
- Due to the bad weather, there were not enough good grapes to make Wine.



- He takes a "5" Wine tile for his Lisboa Estate. The Wine Quality is 5:
+2 points for the Vineyard,
+1 for the Farmer,
+2 points for 2 Wineries,
+2 points for the Enologist,
-2 points for the Vintage tile.

His Lisboa Estate produces Red Wine, because of its Red Vineyard, so he places a "5" Wine tile Red-side-up in the leftmost slot in the Warehouse of his Lisboa Estate.



Чтобы лучше понять игру, вам нужно знать, как производится и выдерживается вино, как оценивается его качество во время производства и как определяется его ценность, когда она продается, экспортируется или объявляется на выставку.



ВЫДЕРЖКА и ПРОИЗВОДСТВО ВИНА

В конце каждого года (во время фазы Производства) переместите все вино в каждом из своих складов и подвалов на 1 слот вправо, чтобы указать, что оно постарело на 1 год. Если вино выходит за пределы самого правого слота - оно портится и выходит из игры.

После этого начнется Производство вина в текущем году.

Для каждого поместья на вашем планшете, в котором есть как минимум 1 виноградник, вы должны: (если в поместье нет виноградника - оно не производит вино)

- **Вычислить качество вина** (см. ниже),
- **Взять 1 тайл вина** соответствующего значения (из общего запаса),
- **Поместить его в самый левый слот** склада или подвала этого поместья, лицевой стороной «Красное вино» или «Белое вино» вверх, в зависимости от цвета виноградника, который его произвел.



КАЧЕСТВО ВИНА

Качество вина представлено символом бочки с номером внутри. Все, что влияет на качество вина, будет содержать этот логотип.

Качество вина зависит от нескольких факторов:

1. **Количество виноградников** в поместье и, следовательно, число высококачественного винограда;
2. **Работа фермеров** в виноградниках, которые могут выбрать лучший виноград;
3. **Наличие виноделен**, которые обрабатывают виноград в оптимальных условиях;
4. **Работа энологов** в винодельнях, которые контролируют процесс превращения винограда в вино;
5. **Производство вина Porto** (из региона Douro - подробности на странице 12);
6. **Погодные условия** текущего года.

Качество вина рассчитывается следующим образом:

- + 2 балла за каждый **виноградник** в поместье,
- + 1 балл за каждого **фермера** в поместье,
- + 1 балл за каждую **винодельню** в поместье,
- + 2 балла за каждого **энолога** в поместье,
- + 3 балла за производство вина Porto (из региона Douro),
- ± **Погодные условия**: значения (от +2 до -2) в верхней части текущего тайла погоды.

Перед производством вина вы можете перемещать своих энологов и фермеров между виноградниками и винодельнями, но каждый **Виноградник может иметь лишь 1 Фермера, а Винодельня - 1 Энолога.**



Примечание: Если вы производите вино с качеством «0», вы не собираете достаточно винограда, чтобы сделать любое вино и не берете тайлы вина т.к. тайлов с цифрой «0» нет.



ЦЕННОСТЬ ВИНА

Ценность вина представлена символом круга со значком бочки внутри. Все, что влияет на ценность вина, будет содержать этот логотип.

При продаже, экспорте или представлении вина на выставке, вы должны определить ценность вина, которая основана на его качестве, известности региона его происхождения и выдержки его в подвале.

Ценность вина рассчитывается следующим образом:

- + **Качество вина** (значение тайла вина),
- + 1, 3 или 5 **баллов за выдержку** в подвале,



+ 1 или 2 балла за **рейтинг региона** происхождения вина:
Если вы решите опираться на рейтинг своего региона, уберите 1 или 2 куба из клеток региона происхождения вина и добавьте 1 балл за каждый убранный куб (или +2, если вино находится в 8 регионе Алентежу).

Если вы решите не использовать кубы для увеличения ценности вина, не убирайте кубы из региона. Но в любом случае, вы получаете +1, если вино из 9 региона Алгарве.



Примечание: Кубы могут использоваться любым игроком, у которого есть маркер его цвета в этом регионе, независимо от того, чьи действия в первую очередь привели к появлению кубов.



ПОДВАЛЫ

Подвалы позволяют винам лучше созреть, увеличивая их стоимость для продаж, экспорта и участия в выставках. Старое вино, более ценное.

На этом действии, вы должны построить 1 или 2 подвала за 3\$ каждый.

Для строительства каждого подвала, вы должны:

1. Возьмите 1 тайл подвала с игрового поля,
2. Заплатите 3\$,
3. Поместите подвал в свое поместье, чтобы закрыть им любой свой склад. Только 1 подвал может закрывать любой единичный склад.
Перенесите все тайлы вина со склада в подвал, соблюдая их выдержку: вино в самом левом слоте склада перемещается в самый левый слот подвала, во втором слоте склада - во второй слот подвала.
4. Поместите 1 куб из общего запаса на 1 пустую клетку соответствующего региона.
Если в поместье уже есть Виноградник - поместите куб на пустую клетку в регионе Виноградника; Если в поместье еще нет Виноградника - поместите куб на сам подвал, таким образом он становится связанным с будущим регионом Виноградника. В момент посадки Виноградника этот куб из подвала должен быть перемещен на пустую клетку того региона, откуда был взят Виноградник.

EXAMPLE: Wine Value

Purple has 1 Wine (Wine Quality of 4) in the 3rd slot of the Cellar in her Algarve Estate.

The Algarve Region has 3 Region Renown Cubes. She decides to use one of them. She puts the Region Renown Cube back in the common supply.



As a result, the Wine Value is 9:

- + 4 for its Quality,
- + 3 for aging in a Cellar,
- + 1 for the removed Region Renown Cube.
- + 1 for being an Algarve Wine.

EXAMPLE: Cellars Action



Yellow had previously produced 1 Wine with quality 4 and 1 Wine with quality 5, both of which are still in the Warehouse of his Alentejo Estate.

Now he buys a Cellar and places it in his Alentejo Estate, covering the Warehouse.



He transfers the "4" Wine from the leftmost slot of the Warehouse to the leftmost slot of the Cellar, and transfers the "5" Wine from the second slot of the Warehouse to the second slot of the Cellar.



He places 1 Region Renown Cube in the Alentejo Region inset.

EXAMPLE: Sales Action

Yellow decides to sell the White Wine (Wine Quality 5) that is in the 3rd slot of the Cellar in his Dão Estate. Dão has 1 Renown Cube.

Therefore, the Wine Value is 8: + 5 Wine Quality, + 3 for time aging in a Cellar.

If he takes the Renown cube from Dão, he would increase the Wine Value to 9, but unfortunately both the White slots with value of 8 and 9 were already occupied with barrels. Because taking the Renown cube from Dão would be useless, he is not allowed to take it.



He decides to place his barrel in the Hotel, in the White 7 Slot. He receives 7 Bagos.

EXAMPLE: Export Action

Purple exports the Wine (Wine Quality 7) from the second slot of the Warehouse of her Douro Estate.

If she wants to place the barrel in the “8” or “9” Export Slot, she will need to use 1 or 2 Region Renown Cubes, respectively, removing them from the Douro Region inset.



If instead she would like to place it in the “6” or “7” Export Slot, she doesn't need to use any Region Renown cubes, so she cannot opt to remove some, just to spite her opponents.

She chooses to place the barrel in the “9” Export Slot in the 4th country, and immediately receives 9 VP.



ПРОДАЖА ВИНА

Без продаж у вас не будет никакой прибыли для инвестиций в свой бизнес.

Когда вы выбираете это действие, вы должны продать 1 или 2 вина из ваших складов или подвалов, в 1 или более из 3 доступных местных заведений.

Для продажи каждого вина, вы должны:

1. **Поместите 1 бочку с планшета в пустой слот** для продажи по вашему выбору.

Только 1 бочка может занимать любой отдельный слот для продажи. Значение вина должно быть как минимум выше запрашиваемого значения, указанного в слоте. Красные вина можно продавать только в торговых слотах «Красное вино»; Белые вина только в слотах «Белого вина». После размещения бочки ее нельзя перемещать, если вы не используете Эксперта по винам, который позволяет вам это делать.

2. **Уберите 1 или 2 куба**, если вам это нужно, чтобы увеличить стоимость вина для достижения необходимого значения, указанного в выбранном слоте для продажи.

Примечание: Вы не можете убирать кубы, если вам не нужно их использовать.

3. **Сбросьте тайл вина.**

4. **Получите \$ равные стоимости слота для продажи.**



ЭКСПОРТ ВИНА

Экспортируйте свое вино в разные страны, чтобы получить очки престижа. Экспорт дает немедленные очки в течение игры, а также очки в конце игры.

На этом действии, вы должны экспортировать 1 или 2 вина из ваших складов или подвалов на любое число внешних рынков (каждый столбец - это разные страны).

Для экспорта каждого вина, вы должны:

1. **Поместите 1 бочку с планшета в пустой слот** для экспорта по вашему выбору.

Только 1 бочка может занимать любой отдельный слот для экспорта. Значение вина должно быть как минимум равным запрашиваемому значению, указанному в слоте. После размещения бочки ее нельзя перемещать, если вы не используете Эксперта по винам, который позволяет вам это делать.

2. **Уберите 1 или 2 куба**, если вам это нужно, чтобы увеличить стоимость вина для достижения необходимого значения, указанного в выбранном слоте для продажи.

Примечание: Вы не можете убирать кубы, если вам не нужно их использовать.

3. **Сбросьте тайл вина.**

Вы сразу же зарабатываете столько Победных очков (ПО), сколько указано в слоте для экспорта, где вы только что разместили свою бочку (независимо от значения вина).



Примечание: В конце игры каждая страна (столбец) будет давать ПО игроку, который экспортировал в нее наибольшее число бочек с вином. Число ПО указано сверху столбца. В случае равенства, очки будут разделены между игроками с округлением вниз.



Примечание: В игре с 2 игроками доступны только слоты для экспорта в пределах зоны, обозначенной для 2 игроков.





ЭКСПЕРТЫ ПО ВИНАМ

Эксперты в области виноделия помогут вам улучшить свой бизнес.

На этом действии, вы должны нанять 1 или 2 экспертов по 1\$ за каждого.

За каждого нанятого Эксперта, вы должны:

1. Выбрать стопку и взять верхнего эксперта
2. Оплатите 1\$
3. Поместите Эксперта лицом вверх перед собой

После того как вы наняли 1 эксперта, вы можете нанять второго (из той же или другой стопки).

Нет никаких ограничений на количество винных экспертов, которых вы можете нанять.

Тайл сброшенного эксперта всегда кладется лицом вверх под вниз своей колоды.



Примечание: Каждый тайл представляет собой Эксперта по вину, который специализируется на одной определенной характеристике вина (вкус, аромат, внешний вид, содержание алкоголя).

На этапе проведения выставки вы сможете использовать определенное количество экспертов по вину, чтобы продвигать свое вино и зарабатывать на выставках.

Винные эксперты могут помочь вашему вину лучше показать себя на выставке, в зависимости от характеристик, изображенных на тайле погоды текущего года.



ВОЗМОЖНОСТИ ЭКСПЕРТОВ

В дополнение к тому, что с помощью Экспертов по вину вы можете помогать продвижению своего вина на выставке, каждый эксперт также обладает особой способностью.

Вы можете перевернуть 1 тайл эксперта по вину лицом вниз, чтобы использовать специальную способность, изображенную на лицевой стороне тайла.



Примечание: Вы можете использовать только 1 эксперта за 1 ход.

На странице 9 есть подробное описание специальных способностей всех экспертов по винам, где также рассказывается о том, когда можно сыграть каждую из этих специальных способностей.



Примечание: Если вы перевернете тайл Эксперта лицом вниз, чтобы использовать его особые способности, то Эксперт не будет доступен на предстоящей выставке, чтобы помочь вашему вину продвигаться. Однако, после 1-й и 2-й выставок, Эксперт снова перевернется лицом вверх, позволяя использовать его способность или отправить его на следующую выставку.

EXAMPLE: Wine Experts Action

Purple purchases the Wine Expert tile from the top of the "Taste" deck.

She pays 1 Bago, and places the tile face-up in front of her.

Now she decides to buy a second tile from the same deck. As before, she pays 1 Bago, and places the topmost "Taste" Expert face-up in front of her.



EXAMPLE: Wine Expert use

2nd Year (Actions Phase): **Yellow** has 6 face-up Wine Expert tiles in front of him. He is currently performing the Export Action, and one of his Wine Experts has an applicable ability he wishes to use. He flips that Wine Expert tile face-down to use the special ability.



3rd Year (Fair Phase): Although he cannot make use of the face-down Wine Expert tile, he can use the other 5 that are face-up. He plays 3 of his face-up Wine Expert tiles. After the Fair, he must discard the 3 he played at the Fair. Now he has 1 face-down and 2 face-up Wine Expert tiles.



4th Year (before the first action): He flips all of his face-down Wine Experts (there's only 1) face-up.

EXAMPLE: Pass / Press Release

4th Year, Phase 1 (Actions Phase)

Orange moves her Action Marker to the Pass / Press Release space.

She moves her Order Marker to the bottom row of the Player Order Area and chooses the first Player Order Slot.



She decides to perform the Press Release action. She announces that the Wine she is presenting for the upcoming Fair (the 2nd Fair, which is at the end of Year 5) is her Red Wine (Wine Quality 3) that is in the 4th slot of her Douro cellar.

She chooses to use 2 Region Renown Cubes, removes the cubes from the Douro Region inset, and returns them to the common supply.

This increases the Wine Value to 10: + 3 for Wine Quality, + 5 for cellar aging, + 2 for the removed Renown Cubes.



She receives 10 Fair Points and moves her Fair Scoring Marker accordingly (from 15 to 25).

Then she moves her disc to the Expert Fair Booth and takes one Expert in Taste (red feature) from the top of the deck. (cont.)



Tip: move the Wine tile along this track to follow all the Press Release Steps easily.



ПАСС / ПРЕЗЕНТАЦИЯ

В этом действии вы презентуете себя как винодела и готовите свое вино для самой большой и конкурентной выставки в мире. Здесь вы сможете доказать, что управляете лучшим винным бизнесом.

Напоминание: *Перемещение сюда рабочего всегда бесплатно*

Когда вы помещаете маркер действия в область Пасса/Презентации, вы должны сначала перенести маркер вашего игрока из верхней строки области «Порядок хода игроков» в нижнюю строку и поместить его в пустой слот по вашему выбору (только один маркер игрока может занимать один слот).

После этого можно:

1. Спасовать ИЛИ

2. **Сделать презентацию** (предоставить вино в предстоящую выставку дегустации вин) - вы можете сделать это действие только один раз за выставку: после того, как вы сделали презентацию для предстоящей выставке, то при последующих посещениях этого места действия вы должны Спасовать.



Примечание: *Если вы не сделали это действие перед выставкой, у вас будет возможность сделать презентацию в последнюю минуту перед выставкой (как бесплатное мероприятие), потому что каждый уважаемый производитель вина должен принять участие в выставке. Поэтому, вы не обязаны выполнять действие Презентации на этапе «Действия».*

«Почему я должен потратить драгоценное действие, чтобы сделать Презентацию раньше?». Ввод вашего вина на выставку рано позволяет вам выбрать лучшую зону с бонусом, прежде чем кто-то ее займет. Чем раньше вы произведете впечатление на Магнатов, тем раньше у вас будет доступ к бочкам! Чтобы ваша презентация была лучше, вы можете отправить Экспертов, наиболее подходящих под текущую погоду.

Чтобы сделать пресс-релиз, вы должны выполнить следующие 7 шагов:

1. **Объявите вино** (только одно) с вашего планшета, которое вы отправите на выставку.
2. **Уберите 1 или 2 кубика** (по желанию) из региона происхождения вина, чтобы увеличить его ценность.
3. **Получите очки:** вы получаете Очки влияния, равные стоимости вина. Передвиньте свой маркер.
4. **Выберите место на выставке** и переместите на него свой цветной диск.
5. **Эксперты по винам:** для каждой винной метки Магната, изображенной на тайле погоды, вы можете сбросить одного лежащего лицом вверх эксперта по винам.

Эксперт, чья экспертиза соответствует винной метке Магната приносит Очки влияния, равные количеству символов, изображенных на тайле погоды с этой меткой вина. Если у Эксперта есть символ со стрелкой - вы получаете еще одно очко.



Положите сброшенных Экспертов лицевой стороной вверх под низ соответствующей стопки.



У каждого места на выставке есть 1 бонус. После выбора места - получаете изображенный бонус:

1. Нет бонуса, но вы становитесь первым игроком, который выбирает Тайлы бонусов/множителей
2. Немедленно возьмите верхнего Эксперта по винам из стопки по вашему выбору.
3. Немедленно получите 3\$ из общего запаса игры.
4. Немедленно получите 3 Очка влияния.

Позиции цветных дисков игроков на местах выставки также определяют Порядок хода игроков в получении Тайлов бонусов/множителей и для следующего шага после выставки.



Примечание: После размещения диск не может быть перемещен или снят до конца выставки.



Примечание: Очки влияния не сбрасываются до нуля после каждой выставки! Они накапливаются от выставки к выставке - твоя репутация растет со временем.

6. Возьмите бочки (по желанию):

Возьмите 1 или 2 бочки из области Магнатов в свой запас, выполнив следующие шаги:

Для каждого Магната (Анабелла, Бруно и Каролина) вы должны:

1. **Определить**, соответствует ли объявленное вами на выставку вино текущим ожиданиям Магната, как указано на тайле текущей погоды: запрос Анабеллы указан рядом с буквой А; Бруно - рядом с буквой В; и Каролины - рядом с буквой С.

- **Анабела** всегда интересуется винами определенного цвета;
- **Бруно** всегда интересуется винами с их определенной ценностью;
- **Каролина** всегда интересуется винами из определенных регионов происхождения.

2. **Возьмите 1 вашу бочку** рядом с Магнатом, если ваше вино соответствует его текущим ожиданиям.



Примечание: Одна Презентация позволяет вам взять до 2 бочек (по 1 от каждого из двух разных Магнатов), поэтому, даже если вино удовлетворяет ожиданиям всех 3 Магнатов, вы все равно можете взять максимум только 2 бочки (от 2 разных Магнатов по вашему выбору).

7. Сбросить тайл вина.

Помните: После того, как вы сделали Презентацию для предстоящей выставки, при последующих посещениях этого пространства действий вы лишь изменяете Порядок хода игроков, а затем вы должны Спасовать.



Примечание: Из-за того, что вы должны презентовать по 1 вину на каждой выставке, а во время всей игры будет только 3 выставки, то у вас будет только 3 возможности взять бочки у Магнатов.



В ПОДДЕРЖКА

Поставки вашего прекрасного вина закончились и ваши клиенты требуют еще!

Поместите маркер действий на соответствующее место (В - бочка) текущего года, чтобы начать эту фазу.



Каждый игрок должен взять одну из своих бочек из зоны торговли (где вы продаете свое вино), если она там есть. Верните ее в свой запас на планшете.

(cont. from last page)

The current Vintage tile depicts 3 symbols for Taste (red feature) and 1 symbol for Aroma (green feature). She decides to discard the Wine Expert specialized in Taste she just took as a bonus from the Fair booth. This Wine Expert also has a symbol with an arrow on it. She also chooses to discard an Expert who specializes in Aroma to get one more Fair Point.



This gives her +5 Fair Points: +3 for the discarded Wine Expert tile that specialized in Taste, +1 for the symbol with an arrow on it, and finally +1 for the discarded Wine Expert that specialized in Aroma.



The Magnates' expectations are as follows:

Anabela is looking for a white Wine.

Bruno will only consider a Wine valued at least 8.

Carolina is fascinated by any Wine from region 1 (Trás-os-Montes), 4 (Douro), 7 (Setúbal), or 8 (Alentejo).

The Wine **Orange** has announced (Red Wine from Douro, with a Wine Value of 10) meets **Bruno's** and **Carolina's** expectations.

She may therefore take 1 barrel from **Bruno's** space and 1 barrel from **Carolina's** space.

She decides to take 1 barrel from each.



She then discards the Wine tile.



EXAMPLE: Production

Purple must move all the Wine tiles on her Player Board 1 slot to the right. Her Quality 3 Red was already in the rightmost slot of her Algarve estate, so she must discard it: her estate is not equipped to age it further.

She chooses to move an Enologist from the Winery in her Algarve Estate to the empty Winery in her Douro Estate, and one farmer from a Vineyard in Dão to her Vineyard in Minho.



Then, for each estate, she calculates the Wine Quality produced, and places the appropriate Wine tile in the leftmost slot of the Warehouse/Cellar.

EXAMPLE: Wine Tasting Fair

5th Year, Fair Phase.

Blue is the only one who has not made a press release for this fair.

He presents his Quality-5 White Wine from his Terras do Sado Estate, but there are no region renown cubes to boost its value, so its Wine Value is 5.

He places one of his discs in the 4th Fair Booth. He receives 3 Fair Points for the Bonus in that space. He also discards 2 wine experts increasing the Fair Points in +3. This earns him 11 Fair Points.



The wine meets Carolina's expectations, so he takes 1 of his barrels from the Carolina space.

The 2nd Fair starts.



ПРОИЗВОДСТВО ВИНА

Производство - это самый важный этап в игре, это конечная цель виноделов!

Переместите счетчик Раундов на значок ячейки текущего года, чтобы отметить начало шага и выполнить:

- Выдержка вина:** как уже было описано на странице 8, каждый игрок должен **подвинуть вправо все свои тайлы вина** на один слот склада или подвала. **Если справа больше нет слотов**, то игрок не может выдерживать вино и оно **считается испорченным**. Его тайл сбрасывается и выходит из игры.
- Перераспределение сотрудников:** (необязательно) Вы можете переместить любых своих энологов и фермеров в разные поместья. Помните, что каждая Винодельня и Виноградник может принять 1 рабочего.
- Производство вина:** для каждого из ваших полей, имеющих виноградник, сделайте следующее:
 - Рассчитайте качество вина, которое производит поместье в этом году, как описано на странице 8: (+2 за виноградник, +1 за фермера, +1 за винодельню, +2 за энолога, +3 за Порто (стр. 12), ± погода).
 - Если качество вина больше 0, возьмите тайл вина, соответствующий его качеству и поместите его в самый левый слот склада/подвала соответствующей типу вина стороной (Красное или Белое вино).

Если сейчас идет 1, 2 или 4 год, то на этом раунд заканчивается.
На 3, 5 и 6 проводится Выставка и только после этого раунд заканчивается.



ВЫСТАВКА (3-й, 5-й и 6-й года)

Теперь вы получите вознаграждение за свои усилия

Переместите счетчик Раундов на значок на ячейке текущего года, чтобы отметить начало этого шага.

Любой игрок, который еще не поставил свой диск в область Выставки (с использованием действия Пасс/Презентация), должен сделать это прямо сейчас, в соответствии с Правилами, описанными на странице 12 в действии Пасс/Презентация.



Если у вас почему-то нет вина - вы не будете участвовать в выставке!

Следуйте по 3 областям на этом треке для напоминания обо всех шагах Выставки:



- Определите рейтинг в соответствии с количеством очков, которые каждый игрок накопил в игре.**

Первые 3 игрока в рейтинге сразу же получают ПО в соответствии с их текущей позицией в таблице ниже; 4-й игрок берет тайл Эксперта из любой стопки по своему выбору

1 выставка 3 год				2 выставка 5 год				3 выставка 6 год			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
9	6	3	WE	12	8	4	WE	15	10	5	WE



Примечание: 4-е место не получает ПО, но получает Эксперта по вину.

Игрок, занявший четвертое место, очков не получает, но может взять тайл эксперта сверху любой стопки Экспертов. В случае ничьей, игроки делят пополам (округляя вниз) сумму очков за те места, между которыми они располагаются.

Т.е. Два победителя делят очки за первое и второе место; если победитель есть, а за второе место равенство, то делятся очки за второе + третье место. В случае ничьей за третье место, игроки берут себе поделенные пополам победные очки и в добавок к этому каждый получает по тайлу Эксперта.

Важно: в игре с 2 игроками используйте очки за 1-ое и 3-ье место



Примечание: набранные очки Выставки после Выставки никогда не сбрасываются на «0». На следующей выставке игроки продолжают добирать эти очки, прибавляя к набранным во время предыдущей выставки и победитель определяется по общей сумме очков, а не только по набранному числу очков за последнюю Выставку.

Ваш успех на выставке дегустации вин основывается на вашей кумулятивной репутации и «узнавании бренда». Компания, которая традиционно плохо себя зарекомендовала, войдет в выставку как аутсайдер...

2. **Определите порядок хода.** Новый порядок хода соответствует порядку расположения игровых дисков слева направо в выставочных стендах. Этот порядок будет сохранен для первого действия нового года.
3. **Уберите диски.** Переместите свой круглый диск с выставочного стенда выставки на логотип выставки.
4. **Купите Тайлы бонусов/множителей:**

игроки по очереди убирают по одному тайлу вина с планшета для обмена его на Тайл бонуса/множителя или пасуют, чтобы завершить текущую выставку. Как только вы спасуете, вы не сможете снова вернуться.



Тайл бонуса

Когда вы покупаете Зеленый тайл бонуса, вы размещаете его лицом вверх рядом с планшетом



Тайл множителя

Чтобы купить Тайл множителя, вы должны иметь бочку. Поместите тайл лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом игрока и поставьте на него бочку. После размещения бочки, она не может быть перемещена без использования Эксперта. Тайл без бочки не приносит ПО.



Примечание. Вам не разрешено иметь более одного одинакового тайла с тем же значком

5. Обновите тайлы:

Уберите оставшиеся на поле тайлы и выложите новые из стопок рядом с полем.

Убедитесь, что тайлы действий, которые должны быть на вершине колоды, будут размещены первыми.



ДЕЙСТВИЯ С ТАЙЛАМИ

На этапе действий (перед перемещением маркера действия, или же до или после выполнения действия, но не во время самого действия), вы можете: **перевернуть один (и только один) Тайл бонуса и выполнить его эффект** помните: закрытые тайлы лицевой стороной вниз могут быть перевернуты лицевой стороной вверх, как и тайлы экспертов, только после 1-й и 2-й выставок.

Подробнее о тайлах на странице 5 справочника.

ПРИМЕР: Использование тайла бонуса

Синий игрок выбирает действие *Строительство подвалов*. Но прежде чем это сделать, он выполняет эффект Экспортного тайла бонуса, позволяющий ему экспортировать 1 или 2 бочки. И уже после этого он выполняет непосредственно основное действие «Подвалы» и покупает 2 подвала за 6\$.

EXAMPLE: Fair results

Purple has 33 Fair Points, **Orange** has 30 and both **Blue** and **Yellow** have 28 Fair Points.

Purple is in 1st, **Orange** is in 2nd, **Blue** and **Yellow** are in last position.

It is the 2nd Fair, so **Purple** gains 12 VP, **Orange** gains 8 VP, **Blue** and **Yellow** gain 2 VP each $(4+0)÷2$.



Purple is in the leftmost booth, so she will be the first player. She discards a Wine tile from her player board, then takes the Export action tile, and places it in front of her face-up.



Then **Orange**, being in the second booth, will go next; she does the same, and buys a Multiplier tile that will give her 2 points per cellar she has at the end of the game. She places the tile face-up next to her player board and places a barrel on it. She will need to have the barrel there to score at the end of the game.



Then the round continues until nobody has any more wines to discard, or they just don't want to buy any more tiles.

To finish, all the remaining tiles are discarded and the display refilled from the face down deck, players move their fair discs out of the booths to the center of the fair, and the 6th year starts following the player order.

Purple, **Orange**, **Yellow** and then **Blue**.

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

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

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

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

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

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



Official Game Web Page and Rules Video
www.eggrules.com/games/games-games-q-z/vinhosdeluxe

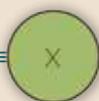
Credits:

Game Design: Vital Lacerda
Illustrations: Ian O'Toole
Graphic Design & 3D Illustrations: Ian O'Toole
Rulebook & 3D Illustrations: Vital Lacerda
English Rules Editing: Nathan Morse
Official Rules Video: Gaming Rules!
Proofreading: Ori Avtalion
Project Manager: Rick Soued

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

LIKE us on Facebook:
www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games
FOLLOW us on Twitter:
[@EagleGames](https://twitter.com/EagleGames)

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



КОНЕЦ ИГРЫ и ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

После 3 выставки (6 года) переместите круглый маркер в зеленый круг справа. Затем, начиная с текущего первого игрока и следуя текущему порядку ходов, каждый игрок выполняет еще одно действие: **Вы, как обычно, можете использовать один из ваших «Экспертов» и один из ваших Тайлов бонуса.** После этого игра заканчивается и игроки переходят к финальному подсчету очков.



Примечание: тайлы Экспертов и Бонусов не переворачиваются после 3 выставки. Обратите внимание на отсутствие значка переверота тайла после этой выставки.

Вы получаете победные очки за:

- Деньги (смотрите таблицу справа);
- Половина от качества каждого из ваших вин (округление вниз);
- Преобладание в столбцах экспортной зоны (смотрите страницу 10);
- Тайлы множителей конца игры с бочками на них (смотрите страницу 5);



Победитель – игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

При ничье, победитель – игрок, с наибольшим количеством бочек в зоне Экспорта.

При ничье и в этом случае, победитель – игрок, с наибольшим количеством денег.

ПРИМЕР: Подсчет очков



ДЕНЬГИ

Пурпурный получает 3 ПО за 6\$;

Синий получает 7 ПО за 14\$;

Yellow (желтый) получает 18 ПО за 20\$;

Orange получает 18 ПО за 25\$.



ВИНО

Синий игрок получает 1 ПО за качество красного вина в 3 и 4 ПО за качество красного вина в 9 - оба вина в его подвале. Затем игрок получает 0 ПО за свое белое вино качества в 1 и 3 ПО за белое вино качества в 7 - оба вина на его складе.



КОНТРАКТЫ

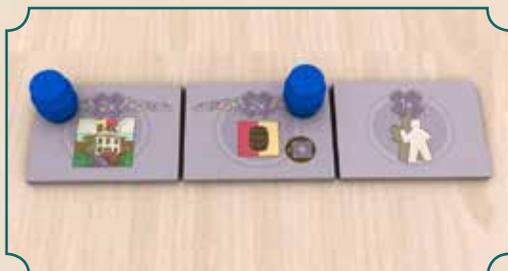
Пурпурный получает 14 ПО за 1-ый столбец;

Синий получает 12 ПО за 2-ой столбец;

Синий, Yellow (желтый) и **Оранжевый** - 3 ПО за 3-ой столбец;

Синий и **Пурпурный** получают каждый 4 ПО за 4-ый столбец;

ЖЕЛТЫЙ и **Оранжевый** получают по 3 ПО за 5-ый столбец.



МНОЖИТЕЛИ

Синий имеет 3 тайла Множителей.

Один из тайлов - тайл 2X **Винодельни**. У него 5 Виноделен на его планшете, поэтому он получает 10 ПО.

Другой тайл - плитка 2X **Вино**. У него 10 тайлов вина. Он получил бы 20 ПО, но поскольку этот множитель имеет ограничение в 16 ПО, то он и получает только 16 ПО.

У третьего тайла **нет бочки на нем** (потому что он использовал Эксперта по вину для перемещения этой бочки), поэтому он не может использовать этот тайл для ПО.

Подробнее о тайлах на странице 5 справочника