

Viticulture 2. Auflage - KSR (Seite 1 von 3)

Diese KSR ist ausführlich, also z. T. auch wie die Spielregel.
Spielziel: Erreiche 20 Punkte und genieße Deine Reputation als Winzer.

Vorbereitungen:

- ◆ Jeder Spieler platziert seinen Hahn oberhalb der Aufwach-Leiste am linken Spielbrettrand. Dort ist ein Hahn abgebildet.
- ◆ Die Korken-Marker kommen auf das Startfeld der Punkteleiste. Die Weinflaschen platziert man auf dem Lira-Zeichen unten rechts auf dem Spielbrett, d.h., auf dem "residual payment tracker".
- ◆ Der Spielleiter sucht so viele "Pinot"-Karten aus dem grünen Deck heraus, wie Spieler dabei sind und gibt jedem Spieler 1 Karte.
- ◆ Dann mischt er alle Decks separat und platziert diese verdeckt auf ihren Plätzen auf dem Spielbrett.
- ◆ Erstausrüstung je Spieler:
 - 1 Tableau (Weingut), 3 Münzen, 1 grüne Karte (Pinot) auf die Hand
 - 1 zufällige "summer visitor card" (gelb) auf die Hand
 - 2 Arbeiter, 1 großen Arbeiter

1. Runde:

- ◆ Der Spielleiter nimmt alle Hähne, schüttelt diese in seinen Händen und zieht zufällig 1 Hahn heraus. Damit ist der Startspieler gewählt, welcher den Startspielermarker (gelbe Trauben).

Generell:

- ◆ Ist mal irgendein Stapel an Karten leer, wird dessen Ablagestapel zum neuen Nachziehstapel, nachdem er gemischt wurde.
- ◆ Der große Arbeiter darf wie ein regulärer Arbeiter eingesetzt werden. Er hat aber auch die Sonderfähigkeit, sich zu einer Aktion (nicht Feld) stellen zu können, wenn alle Aktionsfelder besetzt sind. Es dürfen beliebig viele große Arbeiter bei einer Aktion stehen. Bei Nutzung der Sonderfähigkeit gibt nie einen Feld-Bonus. Der große Arbeiter ist nicht einsetzbar bei YOKE oder speziellen Karten, die Gebäudebau betreffen.

Frühling:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn reihum wählt jeder Spieler seine Stufe (1 - 7) auf der Aufwach-Leiste, indem er seinen Hahn dort hinsetzt. Bei jeder Stufe darf nur 1 Hahn stehen.
- ◆ Sofort nach Platzierung gibt es die jeweils dazu angegebene Belohnung.
- ◆ Sind alle Hähne platziert, ist die Spielerreihenfolge fürs lfd. Jahr fixiert.

Sommer:

- ◆ In Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler stets genau 1 Arbeiter auf ein gelb umrandetes Sommer-Aktionsfeld ein. Je nach Spielerzahl sind bei 2 / 3 - 4 / 5 - 6 Spielern von links 1 / 2 / 3 Felder am Ort freigeschaltet.
- ◆ Man darf nach mehreren Einsetzrunden mehrere Arbeiter am selben Ort stehen haben. Es muss nicht linksbündig eingesetzt werden.
- ◆ Wer passt, darf in der aktuellen Jahreszeit nicht mehr einsetzen.
- ◆ Es geht solange reihum, bis alle Felder besetzt sind oder alle Spieler gepasst haben bzw. nichts mehr tun können.
- ◆ Sofort nach Platzierung MUSS die Aktion des Feldes erledigt werden.
- ◆ Auf dem 2. Feld eines Ortes gibt es immer einen Bonus. Wählt man dieses Feld, hat man die Wahl, ob man den Bonus (ggf. vor der Aktion) erhält oder danach. Siehe auch Seite 3 unten in der KSR.

"**Give tour to gain L2**": Erhalte für eine Weinbergführung L2.

"**Draw**" a green card: Ziehe 1 grüne Karte.

"**Build structures**": Baue auf Deinem Weingut ein neues Gebäude und zahle die dort angegebenen Kosten.

"**Gain L1**": Erhalte L1. Hier dürfen beliebig viele Arbeiter stehen.

"**Play**": Spiele 1 "summer visitor card" von der Hand und führe sie aus. Danach lege sie auf ihren Ablagestapel auf dem Spielbrett.

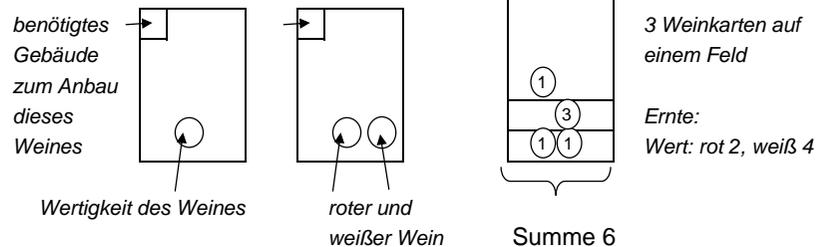
"**Sell one or more grape tokens**": Verkaufe mind. 1 Trauben-Marker von Deinem Kelterbereich zum Preis entspr. Wertigkeitsspanne. *Beispiel: Eine Traube im Wert 4 bringt L2, eine Traube im Wert 9 bringt L3.* Verkaufte Marker sind zu entfernen.

"**Plant**": Lege auf Deinem Weingut 1 Weinstock-Karte auf ein leeres Feld, ggf. auf dort schon liegende Karten (max. Wert 6 je Feld). Man addiert dazu beide Weinfarben über alle Karten des Feldes. Eine platzierte Weinstock-Karte kann nur durch YOKE (Setzfeld!) wieder auf die Hand genommen werden (Pflanze ist entwurzelt).

Gebäude:

- "Trellis" (Rankgitter): Man braucht Rankgitter für bestimmte Weinsorten.
- "Windmill" (Windmühle): Erhalte stets 1 Punkt, wenn Du 1 Weinstock anbaust.
Limit: 1 Punkt je Jahr
- "Irrigation" (Wasserturm): Man braucht diesen für bestimmte Weinsorten.
):
- "Yoke" (Gespann): Wer das Gespann besitzt, darf es 1x/Jahr nutzen.
Allerdings muss dazu 1 Arbeiter dort eingesetzt werden. Funktion = im Sommer 1 Weinstock ausreißen oder im Winter 1 Feld abernten.
- "Tasting Room" (Probierstube): Nach ihrem Bau erhält man stets 1 Punkt, wenn man 1 Führung auf seinem Weingut macht (Arbeiter einsetzen dort).
- "Cellars" (Weinkeller): Geringwertige Weine (Wert 1 - 3) lagert man im "small cellar", höherwertige Weine im "medium cellar" bzw. "large cellar".
Man muss zunächst den "medium cellar" für L4 bauen, bevor man den "large cellar" für L6 errichten kann.
- "Cottage" (Landhaus): Wer ein Landhaus baut, darf eine "visitor card" im Herbst ziehen, d.h., als Ergänzung zur dann regulär erhaltenen Karte.
Zieht man mehrere visitor cards (Besucher-Karten) im Herbst, muss man diese alle auf einmal ziehen. Sie müssen nicht von gleicher Farbe sein.

Weinkarten:



Beide Werte zusammen können Wert 6 nicht überschreiten.
Das gilt für die Summe aller Karten an einem Feld.

Herbst:

- ◆ Nun ist an der Zeit, nützliche Helfer/Besucher zu haben.
In aufsteigender Stufe auf der Aufwach-Leiste nimmt jeder Spieler nun 1 Sommerbesucher-Karte (gelb) oder 1 Winterbesucher-Karte (blau).

Winter:

- ◆ In Spielerreihenfolge können nun noch nicht eingesetzte Arbeiter auf Winter-Orten eingesetzt werden. Es gelten die Regeln wie im Sommer.

"Draw": Ziehe 1 violette Karte, d.h., eine Auftragskarte.

"Harvest one field": Jetzt werden Trauben abgeerntet.

- ⇒ Wähle eins Deiner 3 Felder und zähle dort zunächst die Werte der roten Symbole zusammen = 1 Weinstock in diesem Wert.
Markiere entsprechend ein Feld in Deinem Kelter-Bereich - also unterhalb der Windmühle - mit einem Wein-Marker auf Wert 1 .. 6.
- ⇒ Genauso ist mit evtl. weißen Symbolen zu verfahren.
- ⇒ Jedes Wertfeld ist 1mal belegbar. Sollte ein Marker mit gleichem Wert anfallen wie belegt, muss das nächstniedrigere freie Kreisfeld besetzt werden. Sollte kein Feld belegbar sein, gibts keinen Marker.
- ⇒ Jedes Feld kann 1x/Jahr abgeerntet werden.
- ⇒ Falls auf Bonusfeld gesetzt: Ernte ein weiteres (anderes) Feld ab.

"Gain L1": Wie im Sommer auch gibt es hier L1.

"Play": Spiele 1 blaue Karte von der Hand und nutze deren Effekt.

Danach kommt die Karte auf den entsprechenden Ablagestapel.

"Make up to two wine tokens":

- ⇒ Hier werden Trauben zu 1 - 2 Weinen, Rosé oder Sekt gekeltert.
Geringwertige Weine (1 - 3) können nur im "small cellar" lagern.
Bessere Tropfen benötigen einen "medium/large cellar".
- ⇒ Der Wein-Marker wechselt von der Kelterseite "crush pad" hinüber in den Keller auf gleichwertige (oder u.U. niedrigere) Position.
Im "medium cellar" gibt es 3 Bereiche: Rotwein, Weißwein, Rosé.
Im "large cellar" gibt es 4 Bereiche: Rotwein, Weißwein, Rosé, Sekt.
- ⇒ Rosé = Kombiniere 1 rote Traube und 1 weiße Traube.
Aus den 2 Trauben wird genau ein Rosé (addiere Werte).
- ⇒ Sekt = Kombiniere 2 rote Trauben und 1 weiße Traube.
Aus den 3 Trauben wird genau ein Sekt (addiere Werte).

Viticulture 2. Auflage - KSR (Seite 3 von 3)

"Spend to train": Ein neuer Arbeiter wird vom Vorrat zum hier platzierten Arbeiter dazugestellt. Er wird erst im folgenden Jahr aktiv.

"Fill one wine order": Verkaufe Wein lt. Auftrag.

Erfülle die Vorgaben einer Deiner Auftragskarten und werfe die Karte auf ihren Ablagestapel auf dem Spielbrett ab.

Dazu entferne aus Deinen Weinkellern die gewünschten Marker im Wert mind. wie auf der Karte gewünscht.

Belohnung: Punkte, wie unten auf der Orderkarte genannt.

Zusätzlich gibt es Lira auf dem "residual payment tracker".

Dazu bewege Deinen Marker dort entsprechend vor.

Zum Jahresende gibt es in bar den erreichten Stand (max. L5).

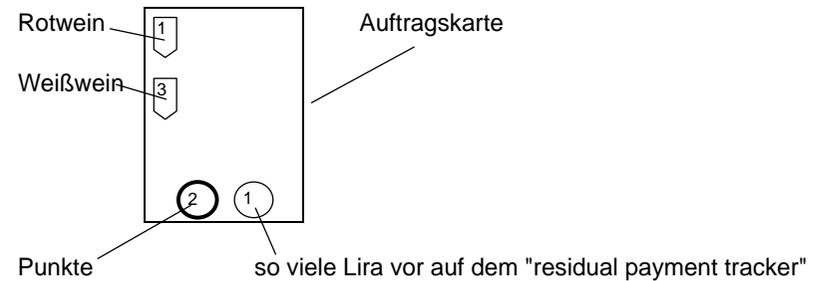
Ende eines Jahres:

- 1) Alle Trauben- und Weinmarker altern + verbessern sich je um den Wert 1. Allerdings können Weine von Wert 3 zu 4 bzw. von 6 zu 7 nur dann weiter aufsteigen (max. auf 9), wenn die entsprechenden Keller vorhanden sind.
- 2) Nehmt alle Arbeiter zurück und stellt den temporären Arbeiter wieder zur Aufwach-Leiste.
- 3) Kassiert L1 - L5 gemäß Eurer Position auf dem "residual payment tracker".
- 4) Reduziert Eure Kartenhand auf 7 Karten.
- 5) Startspieler wird der Spieler zur Rechten des bisherigen Startspielers. Entfernt auch Eure Hähne von den Stufen der Aufwach-Leiste.

Hilfen in DEUTSCH: Auf www.stonemaiergames.com und dort auf "Board Game Geek" findet man deutschsprachige Regeln und Kartenübersetzungen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.08.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Beispiel für Wein-Verkauf:



Es sind je 1 Rotwein-Marker im Wert von mind. 1 und 1 Weißwein-Marker im Wert von mind. 3 zu entfernen.

Beachtet die Unterschiede der 4 Farben und die Glasformen für die vorkommenden Weine: Rotwein, Weißwein, Rosé, Sekt

Spielende:

Sobald jemand mind. 20 Punkte erreicht, wird das laufende Jahr noch zu Ende gespielt. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt.

Patt: Unter den Beteiligten entscheiden mehr Lira bzw. danach ein höherer Gesamtwert der Weine im Keller bzw. danach ein höherer Gesamtwert der Trauben im Kelterbereich.

Anmerkungen zum Bonus:

Die Inanspruchnahme des Bonus ist **optional**. Steht man auf dem Bonusfeld, **darf** man den Bonus vor oder nach der Aktion in Anspruch nehmen. Die Aktion **muss** man ausführen, den Bonus **darf** man verfallen lassen.

"Friendly Variant":

Man **muss** bei Belegung des Bonusfeldes die Bonusbedingung erfüllen können (z.B. noch 1 Weinstock anpflanzen). Ist nur noch das Bonusfeld frei, **darf** es auch belegt werden, ohne dass der Bonus genutzt wird.