


Im Spiel durchläuft man mehrere Jahre zu je 2 Phasen (I. und II.).

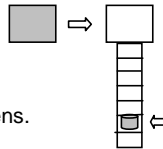
**I. Ausbau des Weinguts:**

- ◇ Der Startspieler beginnt die Aktionsrunde (es gibt mind. 4 Aktionsrunden pro Jahr)
- ◇  Rundenanzeiger +1 Feld nach rechts, falls möglich
- ◇ Er führt 1 Aktion aus, danach tut das im Uhrzeigersinn jeder Spieler ebenso.
- ◇ Solange reihum Aktionen ausführen, bis eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist. Nach jeder Aktion muss geprüft werden:
  - Der Rundenmarker steht auf letztem Feld rechts UND der Erste hat seine letzte Weinrebe abgeerntet. Alle anderen - die nicht gepasst haben - haben noch 1 Aktion.
  - Der Rundenmarker steht auf letztem Feld rechts UND alle bis auf einen haben gepasst. Derjenige, der noch nicht gepasst hat, darf noch 1 Aktion ausführen.
- ◇ Trifft eine der genannten Bedingungen zu, wird zur Phase II. (Jahresende) gewechselt.

**Aktionen:**

**1) Erstes Gebot für ein Plättchen abgeben:**

- ◇ Lege 1 offenes Plättchen aus der Auslage auf einen freien Versteigerungs-Platz. Es stehen so viele Versteigerungs-Plätze zur Verfügung wie Spieler mitspielen.
- ◇ Platziere 1 Deiner Aktionsmarker auf einem Preisfeld (1 - 6) unterhalb des Plättchens. Damit steht Dein Gebot für die Weinrebe bzw. deren Ausbau.



**2) Das Gebot für ein Plättchen erhöhen:**

- ◇ Überbiete ein vorhandenes Gebot, indem Du einen Deiner Aktionsmarker auf ein höheres Gebot stellst, als bisher geboten wurde.
- ◇ Der überbotene Marker geht direkt zu seinem Besitzer zurück.

**3) Ein Plättchen ersteigern:**

- ◇ Wenn Dein Aktionsmarker auf der Versteigerungstabelle unterhalb eines Plättchens liegt, kannst Du diese Weinrebe/Ausbau für den gebotenen Kurs ersteigern.
- ◇ Zahle den Preis in die Bank, lege den Aktionsmarker in Deinen Vorrat zurück.
- ◇ Platziere das Plättchen auf eines der 12 Felder Deines Weingutes. Ist kein Platz frei, lege ein beliebiges Plättchen auf den Ablagestapel.
- ◇ Auf eine Weinrebe wird sofort 1 Weinwürfel der entsprechenden Weinsorte gelegt.

**4) Einen Direktkauf durchführen:**

- ◇ Ein offenes Plättchen direkt für 7 Francs kaufen (von Versteigerungstabelle/offener Auslage).
- ◇ Ein evtl. vorhandener Aktionsmarker wird an seinen Besitzer zurückgegeben.
- ◇ Das neue Plättchen wie in Aktion 3 platzieren.

**5) Die Nachfrage für eine Weinsorte erhöhen:**

Setze auf der Nachfragetabelle einen beliebigen Kursmarker um 1 Stufe nach oben.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.05.15  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de  
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

PP = Prestigepunkte

**6) Eine Weinlese durchführen:**

- ◇ Zahle 1 Franc an die Bank.
- ◇ 1 Weinwürfel von eigener Weinrebe auf das erste Fass (ganz links) in eigenen Weinkeller legen.
- ◇ Steht der Rundenzähler noch nicht ganz rechts, muss man nach der Weinlese noch mind. einen Weinwürfel auf den Weinreben seines Weingutes liegen haben.
- ◇ Wurde Deine letzte Rebe geerntet und der Rundenzähler steht ganz rechts, gilt nun Phase II.

**7) Eine Weinsorte verkaufen:**

- ◇ Alle Weinwürfel einer Sorte aus einem Fass verkaufen, wenn der Wein seine Reife erreicht hat. Die Weinreife wird in Phase II geschildert.
- ◇ Die Weinwürfel werden auf das große Weinfass mit eigenem Wappen auf dem Spielplan gelegt.
- ◇ Die Bank zahlt soviel pro Weinwürfel, wie der Kursmarker der Sorte angibt.
- ◇ Setze den Kursmarker - unabhängig von der verkauften Menge - um 1 Stufe nach unten.

**8) Einen Ausbau nutzen:**

- ◇ 1x pro Jahr darf jeder Ausbau im Weingut genutzt werden. Nach Nutzung das Plättchen umdrehen.
- ◇ 1 Aktion nutzt genau einen Ausbau. Es gibt Ausbauten, die man im Rahmen einer anderen Aktion nutzen kann (aber nicht mehrere kombiniert) und solche, die eine eigene Aktion sind.

**9) Passen:**

Nach dem Passen hat man keine weitere Aktion im laufenden Jahr. Hat Startspieler gepasst und wäre wieder am Zug, rückt er den Rundenmarker vor. Haben alle Spieler bis auf einen gepasst und Rundenmarker steht noch nicht ganz rechts, darf der verbliebene Spieler noch so viele Aktionen machen, bis die 4. Aktionsrunde endet.

**II. Jahresende (Bedingungen: siehe hier in der KSR unter I.):**

**1) Aufräumarbeiten:**

- ◇ Alle offenen Plättchen vom Spielplan auf Ablagestapel legen. Aktionsmarker an Besitzer zurückgeben. Vom Nachziehstapel 2x soviele Plättchen nehmen wie Spieler teilnehmen + offen in Auslage legen.
- ◇ Ggf. Ablagestapel mischen und wieder als Vorrat einsetzen.

**2) Weinfest abhalten:**

**a) Jede Weinsorte werten** = Weinwürfel je Sorte auf eigenem Weinfass zählen.

- ◇ Meiste Würfel einer Sorte = 3 PP auf Weinfestleiste, zweitmeiste = 1 PP. Bei Patt auf Rang 1: Jeder Beteiligte = 1 PP. Rang 2 wird nun nicht mehr vergeben. Bei Patt auf Rang 2: Kein Beteiligter erhält PP.
- ◇ Ausgewertete Weinwürfel werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- ◇ Am Ende des Weinfestes sind alle Weinwürfel abgeräumt.

**b) Sonderaktionen:**

- ◇ Wer nach der Weinwertung die meisten PP auf der Weinleiste hat, beginnt. Patt: Der Beteiligte, der als Erster nach dem Startspieler dran wäre, beginnt.
- ◇ Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer keine Aktion wählen kann/will, passt. Wer dran ist, wählt eine noch verfügbare Aktion = Aktionsmarker auf deren Feld setzen.
- ◇ Es geht solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben. Danach Aktionsmarker zurücknehmen.

- ➡ Jede Sonderaktion kann nur 1x je Jahr ausgewählt werden.
- ➡ Reduziere sofort deine PP, anhängig von der Aktion auf der Weinfestleiste. Besitzt man die erforderlichen PP nicht, kann man die Aktion nicht wählen.
- ➡ Wer passt, kann auf diesem Weinfest keine weitere Sonderaktion auswählen.

Fortsetzung der Phase II:

**3) Der Wein rollt:**

- ◊ Beginnt mit rechtem Fass im Weinkeller. Schiebt alle Weinwürfel dort 1 Fass weiter nach rechts. Rutscht ein Weinwürfel in ein Fass rechts des Bereiches, wo der Wein reif wäre, ist der Wein überaltet.  
Überalterter Wein wird ausgeschüttet, d.h., die Weinwürfel gehen zurück in allg. Vorrat.
- ◊ Reif sind alle Weinwürfel, die auf einem Fass mit gleichfarbiger Traube liegen.

**4) Zinsen zahlen:**



Anzahl Kredite  
Zinsen in Franc

- ◊ Beginnend mit Startspieler, dann reihum. Ggf. Notkredit aufnehmen und 5 Franc erhalten.
- ◊ Wer einen 12. Kredit aufnehmen müsste, beendet das Spiel und hat verloren. Alle anderen Spieler führen in diesem Fall die Runde noch bis inkl. II.5 zu Ende.

**5) Kredite:**

Beginnend mit Startspieler, dann reihum, hat man die Wahl:

- ◊ 1 - x Kredite aufnehmen. Kredite auf Kreditleiste markieren und je 7 Franc erhalten.
- ◊ 1 - x Kredite tilgen. Kredite auf Kreditleiste abtragen und je 7 Franc zahlen.  
Hat ein Spieler alle seine Kredite getilgt, endet das Spiel nach dieser Unterphase.
- ◊ Passen.

**6) Vorbereitung für neues Jahr:**

- ◊ Auf jede abgeerntete Weinrebe 1 Weinwürfel legen. Würfelmangel: siehe Regel, Seite 7.
- ◊ Alle Ausbauten auf aktive Seite umdrehen.

**Spielende:**

Es endet, wenn ENTWEDER ein Spieler alle seine Kredite getilgt hat  
ODER ein Spieler den 12. Kredit aufnehmen müsste.

Abrechnung: Weingut-Wert = jedes unterschiedliche Plättchen bringt 5 Franc.  
Jeder Weinwürfel im Weinkeller bringt 1 Franc.  
Offene Kredite mit je 7 Franc tilgen.

Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt.  
Patt: Der Beteiligte mit mehr Plättchen auf seinem Weingut siegt.  
Bei weiterem Patt gibt es mehrere Sieger.