Feuerland Spiele präsentiert

BORDEAUX

ein Spiel von Jamey Stegmaier
Illustriert von Sylvain Leroy

Für 1–6 Spieler ab 14 Jahren, 90–120 Minuten

Der alternative Bordeaux-Spielplan bietet euch 4 vollwertige Jahreszeiten, um Arbeiter einzusetzen, eine Zugtabelle voller Belohnungen, neue Aktionen und Änderungen bekannter Aktionen, einen Handelsmarkt und eine Kartenauslage, aus der ihr gezielter Karten ziehen könnt.

Material

- 1 Spielplan
- 24 Spielsteine (4 in jeder Farbe)
- 6 Spielhilfen

Die Komponenten für den Solomodus sind in der Automaregel aufgelistet.

Ersatzteile findet ihr unter: www.feuerland-spiele.de/support/







Überblick

Bordeaux nutzt dieselben Grundregeln, Spielziele und Weinherstellungsprozesse wie Viticulture. In deinem Zug setzt du entweder 1 deiner verfügbaren Arbeiter auf ein Einsatzfeld ein, welches für eure Personenzahl verfügbar ist *, oder du passt bis zur nächsten Jahreszeit. Das Ziel des Spiels ist es, am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte (●) zu haben. Sobald jemand von euch 25 Siegpunkte erreicht hat, löst dies das Spielende aus.

Der Bordeaux-Spielplan ist vollständig kombinierbar mit allen Viticulture-Erweiterungen (mit Ausnahme von Viticulture World, was seinen eigenen Spielplan nutzt). Es gibt zwar keine ausdrückliche Möglichkeit, Bauwerkskarten (aus der Tuscany-Erweiterung) zu ziehen. Es gibt aber mehrere Möglichkeiten, eine beliebige Karte zu ziehen.

Bordeaux ist ähnlich aufgebaut wie die Tuscany-Erweiterung.
Die wesentlichen Änderungen sind auf den Seiten 2–6 erklärt. Wenn du mit Tuscany nicht vertraut bist, lies bitte zuerst die Regeln für den erweiterten Spielplan auf Seite 7.

* *bei 5–6 Spielern nutzt ihr alle Aktionsfelder,*
bei 3–4 Spielern das mittlere und das linke Aktionsfeld,
bei 2 Spielern nur das linke Aktionsfeld



Änderungen in der Spielvorbereitung

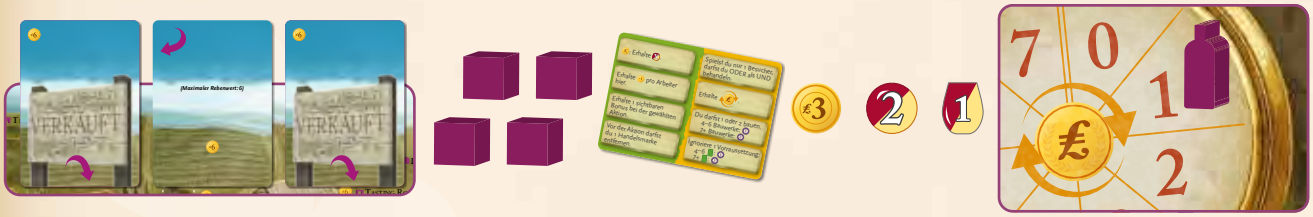
1. SPIELPLAN: Legt die Figur »Frühlingsstarter« unten rechts auf die Reihenfolgeleiste. Deckt nach dem Mischen der Karten 2 Rebenkarten und 2 Weinbestellungen auf (diese Karten könnt ihr während der Spielvorbereitung nicht ziehen). ***Achtung: Spielt ihr mit Bauwerkskarten, deckt ihr davon keine auf. Legt sie lediglich als verdeckten Stapel aus.***





2. PERSÖNLICHER AUFBAU: Legt nur eure 6er-Gebietskarte mit der Gebietsseite nach oben aus. Die anderen beiden Gebietskarten starten mit der »Verkauft«-Seite nach oben. Nehmt euch die 4 Marker in eurer Farbe und 1 Übersichtskarte. Zusätzlich zu den Start-Resourcen eurer blauen und roten Karten (bisher als Mamas und Papas bekannt) startet ihr außerdem mit:

- €3
- 2: Eine Traubenmarke mit Wert 2 (wählt jeweils rot oder weiß)
- 1: Eine Weinmarke mit Wert 1 (wählt jeweils rot oder weiß)
- €: »Überschusszahlungen« von 1 (startet auf Feld 1 des Ertragsrondells)



SPIELT IHR MIT BAUWERKSKARTEN (AUS TUSCANY): Nachdem ihr die obigen Ressourcen erhalten habt, mischt die Bauwerkskarten und zieht jeweils 4 Stück. Wählt 1 davon zum Behalten aus und gebt die restlichen Karten im Uhrzeigersinn an die nächste Person. Wiederholt das so lange, bis ihr keine Karte mehr zum weitergeben habt. Legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel bereit.

ERSTE SPIELREIHENFOLGE: Ermittelt zufällig, wer von euch zuerst den eigenen Hahn einsetzen darf. Setzt dann reihum euren Hahn auf ein freies Frühlingsfeld der Zugtabelle ein. Für das Einsetzen auf dem Frühlingsfeld erhaltet ihr keine direkte Belohnung. Das 1. Feld der Tabelle könnt ihr zu Beginn des Spiels noch nicht auswählen (da noch niemand von euch die Frühlingsstarter-Figur hat).



Spielverlauf
(Neuerungen gegenüber Viticulture und Tuscany)

1. **Offene Karten auf dem Spielplan**: Es liegen zu jeder Zeit 2 Rebenkarten (🟩) und 2 Weinbestellungen (🟪) offen aus. Wenn du eine entsprechende Karte ziehst, kannst du immer 1 der offenen Karten oder die oberste Karte des Stapels ziehen. Ziehst du eine offene Karte, lege sofort die oberste Karte des entsprechenden Stapels als neue offene Karte aus.

2. **Überschussertrag**: Immer wenn deine Weinflaschen-Figur auf dem Ertragsrondell von 2 auf 3, von 4 auf 5, oder von 6 auf 7 vorrückt, erhältst du sofort 1 Punkt. (①). Du erhältst diese Punkte einmalig, nicht an jedem Jahresende. Im seltenen Fall, dass du Einkommen verlierst (z. B. von 3 auf 2), verlierst du dabei keinen Punkt. Du kannst aber dadurch einen Punkt auf dem Rondell ein weiteres Mal erhalten, wenn du wieder vorrückst.

3. **Zugtabelle**: Das Symbol (👥) in der obersten Zeile der Zugtabelle bedeutet »für alle» (inklusive dir).
   Es gibt außerdem Symbole, um 1 bzw. alle Trauben oder 1 bzw. alle Weine reifen zu lassen, alle offenen Karten auszutauschen (wirf alle offenen Karten ab und ersetze sie durch neue Karten von den Nachziehstapeln), 1 beliebige Karte zu ziehen (inklusive Bauwerke, wenn ihr damit spielt), 1 deiner normalen Arbeiterfiguren von einem Herbstfeld zurückzunehmen (wenn du in diesem Bereich keinen normalen Arbeiter hast, verfällt der Bonus) und um entweder 1 beliebige Karte zu ziehen oder 1 Punkt zu nehmen.

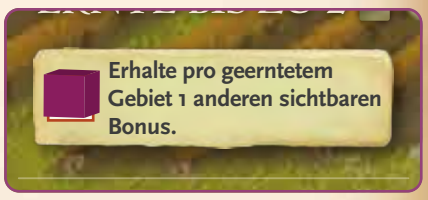
   ❶ 🟩 *Wein*
   ❷ 🟪 *Weinbestellung*
   ❸ 🟨 *Sommerbesucher*
   ❹ 🟦 *Winterbesucherr*
   ❺ ⬜ *Beliebige Karte*

4. **Frühling**: Wenn du die Aktion (€2): **stelle 1 Expertin ein** nutzt, lege 1 deiner Spielsteine auf ein freies weißes Feld unter einer beliebigen Aktion (auf dem also noch kein Spielstein liegt). Auf Seite 4 werden die Vorteile dieser Expertinnen erklärt. Du kannst maximal 4 Expertinnen einstellen. Sind alle deine Spielsteine schon auf dem Spielplan eingesetzt, kannst du diese Aktion nicht mehr nutzen.

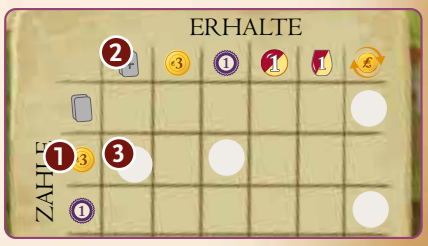
   Wenn du die Aktion **führe 1 Handel durch** nutzt, bezahle 1 der Kosten am linken Rand der Handelstabelle und bekomme 1 der Erträge am oberen Rand der Handelstabelle. Dann platziere 1 Glasmarke auf die Kreuzung deiner beiden gewählten Optionen. Diese Kombination kann für den Rest des Spiels niemand mehr wählen. Mit dem Bonus auf dem linken Einsetzfeld (+1) darfst du noch 1 weiteren Handel durchführen (also insgesamt 2).









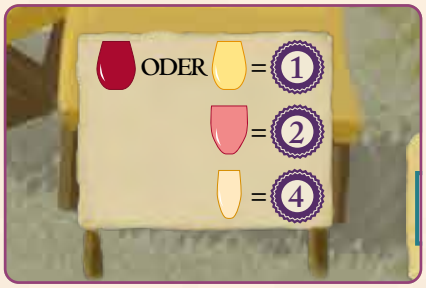


Beispiel: Wählst du als ❶ Kosten (€3) und als ❷ Ertrag (+), legst du deine Glasmarke auf das ❸ Feld direkt rechts von den (€3), da sich die beiden Optionen dort kreuzen.

5. SOMMER: Bei der Aktion KAUFE ODER ERNTE 1 GEBIET kannst du kein Gebiet verkaufen. Wie gehabt darfst du jedes Gebiet nur 1× pro Jahr ernten.

6. HERBST: Bei der Aktion ERNTE darfst du jetzt auch ohne Bonus 1 oder 2 Gebiete ernten. Wie gehabt darfst du jedes Gebiet nur 1× pro Jahr ernten. Bei der Aktion. (1): FÜHRE 1 ANDERE AKTION AUS, darfst du 1 beliebige andere Aktion auf dem Spielplan ausführen (egal aus welcher Jahreszeit). Du musst dafür keinen weiteren Arbeiter einsetzen und erhältst keinen Bonus von einem Einsetzfeld. Falls du bei der gewählten Aktion eine Expertin hast, darfst du deren Vorteil nutzen.

7. WINTER: Bei der Aktion VERKAUFE 1 WEIN entfernst du 1 Weinmarker aus deinem Keller und erhältst dafür Punkte gemäß der abgebildeten Tabelle. Der Wert des Weinmarkers spielt dabei keine Rolle, nur die Art des Weins.

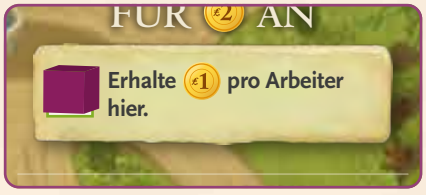


SPIELENDE: Das Spiel endet am Ende des Jahres, in dem jemand von euch 25 oder mehr Punkte erreicht hat, bevor er oder sie im Winter passt. Führt noch alle Schritte des Jahresendes aus (inklusive Einkommen erhalten). Wandelt dann alle eure Wein- und Traubenmarken in Geld um (Weinmarken für ihren Wert und Traubenmarken für ihren Verkaufspreis).
Wandelt danach je 10 volle Lira in 1 Punkt um. (10 = 1).
Es gibt kein Limit für die Punkte, die ihr am Ende erreichen könnt.



FALLS IHR MIT BAUWERKSKARTEN SPIELT (AUS TUSCANY): Bauwerkskarten könnt ihr während des Spiels mit dem grauen »beliebige Karte«-Symbol (+) erhalten. Ziehst du eine Bauwerkskarte mit einem Stern darauf (★), wirf sie ab und zieh eine andere.

Vorteile der Expertinnen



Immer wenn du eine Aktion nutzt, bei der du einen Spielstein auf dem dazugehörigen Expertinnenfeld hast, kannst du den Vorteil der Expertin nutzen. Expertinnen geben dir keinen Vorteil, wenn du z. B. über Besucherkarten etwas erhältst, was dem Ertrag des Aktionsfelds entspricht. Es gilt weiterhin, dass du 1 Arbeiter nur dann auf ein Aktionsfeld einsetzen kannst, wenn du auch die Aktion nutzt (du darfst also nicht nur den Vorteil der Expertin nutzen, ohne die eigentliche Aktion zu nutzen).

Auf den nächsten Seiten sind die Vorteile der einzelnen Expertinnen im Detail erklärt. Du erhältst den Vorteil jedes Mal, wenn du die Aktion nutzt. Wenn nicht explizit anders erwähnt, erhalte den Vorteil maximal 1× pro Zug (z. B. darfst du beim Vorteil »zahle (X), um 1 Traube mit Wert (X) zu erhalten« nur genau 1 Traube in deinem Zug kaufen).

Frühlingsaktionen und die Vorteile der Expertinnen

- ZIEHE 1 REBE (+): Zahle X Lira, um eine Traube mit Wert X zu erhalten.
- BIETE 1 TOUR FÜR 2 AN: Erhalte 1 Lira pro Arbeiter hier. Es zählen alle Arbeiter, nicht nur deine eigenen.
- ZAHLE 2 UM 1 EXPERTIN EINZUSTELLEN: Erhalte 1 sichtbaren Bonus von der Aktion, bei der du die Expertin einstellst (also deinen Spielstein platzierst). Jeder Bonus ist möglich, auch auf einem Einsetzfeld für eine höhere Spielerzahl, auf dem ihr gar keinen Arbeiter einsetzen dürft. Das gilt auch bereits für diese Aktion, wenn du 1 Expertin bei dieser Aktion anheuerst.
  - Den Bonus einer Aktion zu erhalten bedeutet nicht, dass du die Aktion selber ausführst. Den Effekt der Expertin des gewählten Aktionsfeldes erhältst du also nicht.
- FÜHRE 1 HANDEL DURCH: Bevor du die Aktion ausführst, darfst du 1 Handelsmarke entfernen. Mache das 1× in deinem Zug, vor deinem ersten Handel (du darfst also nicht 1 Handel durchführen, die Marke direkt wieder entfernen und denselben Handel noch einmal durchführen).



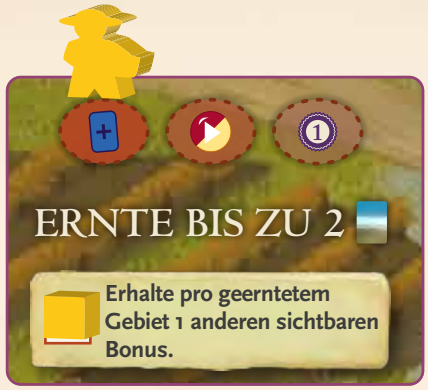
Beispiel: Lila nutzt die obere Aktion, um 1 Expertin bei der Aktion FÜHRE 1 HANDEL DURCH *einzustellen. Durch ihre Expertin, die sie schon bei der oberen Aktion hat, erhält sie dabei 1 sichtbaren Bonus (+1) von* FÜHRE 1 HANDEL DURCH *(sie darf also 1 Handel durchführen).*

Sommeraktionen und die Vorteile der Expertinnen

- SPIELE 1 SOMMERBESUCHER (): Spielst du nur 1 Sommerbesucher (und nicht 2 mit dem Bonus auf dem mittleren Einsetzfeld), darfst du jedes »oder« auf der Karte als »und« behandeln (egal ob das »ODER« in Groß- oder Kleinbuchstaben geschrieben ist).
  - Wenn du bei einer Karte aus mehreren Optionen auswählen musst (z. B. »wähle 1«), ändert sich diese Zahl nicht.
  - Erlaubt dir eine Karte, von 2 Optionen gegen Kosten »beide« zu nutzen, so negiert diese Expertin diese Kosten.
  - Die Änderung gilt ausschließlich beim Ausspielen der Karte.
- KAUFE ODER ERNTE 1 GEBIET (): Erhalte 1 Einkommen.
- ZAHLE 2, UM 1 BAUWERK ZU BAUEN: Du darfst noch ein 2. Bauwerk bauen (du musst beide bezahlen). Wenn du danach 4–6 Bauwerke hast, erhältst du 1 Punkt. Bei 7 oder mehr Bauwerken erhältst du stattdessen 2 Punkte.
- PLANZE 1 REBE (): Ignoriere 1 Voraussetzung (ignoriere z. B. die Spalier-voraussetzung für Reben, die du in diesem Zug pflanzt).
  Wenn du danach 4–6 gepflanzte Reben besitzt, erhältst du 1 Punkt. Wenn du 7 (oder mehr) gepflanzte Reben besitzt, erhältst du stattdessen 2 Punkte.

Herbstaktionen und die Vorteile der Expertinnen

- ziehe 1 weinbestellung: Wirf beliebig viele Karten von deiner Hand ab, um 1 Weinmarke mit Wert X zu erhalten.
- ernte bis zu 2 gebiete: Erhalte für jedes geerntete Feld 1 unterschiedlichen sichtbaren Bonus von hier. Es gibt 3 verschiedene Boni bei dieser Aktion. 1 davon erhältst du für das Einsetzen deines Arbeiters (z. B. ziehe 1 Winterbesucher). Erntest du 1 Feld, kannst du noch 1 weiteren Bonus erhalten (z. B. 1 Punkt). Erntest du noch ein 2. Feld, kannst du auch den letzten Bonus noch erhalten (z. B. lasse 1 Traube reifen). Du erhältst die Boni sofort nach dem Ernten des Feldes (du kannst z. B. 1 Feld ernten, dann 1 Traube reifen lassen und dann das 2. Feld ernten).
- stelle bis zu 2 weine her: Du darfst bei jedem der beiden Weine 2 gleichfarbige Traubenmarker kombinieren, um damit 1 Wein der passenden Farbe herzustellen. Erhalte 1 Punkt, wenn du das mindestens 1 × machst (nicht 1 Punkt pro Wein). Zum Beispiel kannst du damit aus einer roten 2er-Traube und einer roten 5er-Traube einen 7er-Rotwein herstellen. Für Rosé oder Sekt kannst du diesen Vorteil nicht nutzen.
- zahle 1 um 1 beliebige andere aktion auszuführen: Wirf alle offenen Karten ab und ersetze sie durch neue Karten vom entsprechenden verdeckten Stapel, um dafür 1 Punkt zu erhalten.



Falls Gelb als Erstes in diesem Jahr ein Aktionsfeld hier nutzt und 2 Felder erntet, kann er damit alle 3 Boni bekommen. Hat hier schon jemand 1 Arbeiter eingesetzt, wäre der Bonus auf diesem Feld für Gelb nicht mehr verfügbar.

Winteraktionen und die Vorteile der Expertinnen

- spiele 1 winterbesucher: Spielst du nur 1 Winterbesucher (und nicht 2 mit dem Bonus auf dem mittleren Einsetzfeld), darfst du jedes »oder« auf der Karte als »und« behandeln (egal ob das »ODER« in Groß- oder Kleinbuchstaben geschrieben ist).
  - Wenn du bei einer Karte aus mehreren Optionen auswählen musst (z. B. »wähle 1«), ändert sich diese Zahl nicht.
  - Erlaubt dir eine Karte, von 2 Optionen gegen Kosten »beide« zu nutzen, so negiert diese Expertin diese Kosten.
  - Die Änderung gilt ausschließlich beim Ausspielen der Karte.
- zahle 4 um 1 arbeiter auszubilden: Du darfst den neuen Arbeiter sofort auf ein (für eure Spielerzahl) verfügbares Aktionsfeld im Frühling oder Sommer einsetzen. Führe die Aktion aus und erhalte gegebenenfalls den Bonus.
- verkaufe 1 weinmarke: Stammt die verkaufte Weinmarke aus deinem mittleren Keller, erhältst du 2 Lira zusätzlich. Stammt sie aus deinem großen Keller, erhältst du stattdessen 2 Punkte zusätzlich.
- erfülle 1 weinbestellung: Du hast 1 zusätzliches Aktionsfeld für diese Aktion, welches nur du nutzen kannst. Steigere als Bonus dein Einkommen um 1. (Denk dran, dass du in Viticulture ein Aktionsfeld nur nutzen kannst, wenn du die Aktion auch ausführst.)



Der Erweiterte Spielplan

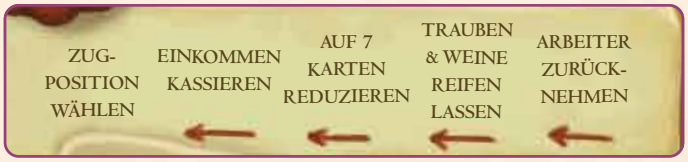
Wenn du durch die Tuscany-Erweiterung schon mit dem erweiterten Spielplan vertraut bist, brauchst du diesen Abschnitt nicht lesen.

In deinem Zug setzt du entweder ***(a)*** 1 Arbeiter auf ein Aktionsfeld der aktuellen Jahreszeit oder ein privates Aktionsfeld ein, oder ***(b)*** du passt und gehst damit in die nächste Jahreszeit. Wenn du das tust, rücke deinen Hahn in seiner Zeile auf das nächse Feld voran und erhalte den Vorteil des Feldes, auf das sich dein Hahn bewegt.

Nachdem du gepasst hast, kannst du in der aktuellen Jahreszeit keine Aktionen mehr ausführen. Wenn ihr alle gepasst habt, beginnt die nächste Jahreszeit. In jeder Jahreszeit richtet sich die Spielreihenfolge nach der Zugtabelle. Es fängt immer die Person an, deren Hahn am weitesten oben in der Zugtabelle steht, und ihr geht immer von oben nach unten die Hähne durch, die noch in der aktuellen Jahreszeit stehen.

Sobald du im Winter passt, endet für dich das Jahr und du führst sofort die unter der Zugtabelle abgebildeten 5 Schritte aus, in der Reihenfolge von rechts nach links.

Das Aktionsfeld ERHALTE €1 ist immer und für beliebig viele Arbeiter verfügbar, nicht nur im Winter.





Spieler 1 und 4 haben bereits gepasst, ihren Hahn in den Herbst bewegt und ihre entsprechende Belohnung erhalten. Spieler 2 und 3 dürfen noch Sommer-Aktionen ausführen. Wenn Spieler 2 passt, darf er alle seine Trauben reifen lassen. Wenn Spieler 3 passt, darf er eine Winterbesucherkarte ziehen.

Am Ende des Jahres

Wenn du deinen Zug nutzt, um im Winter zu passen (was du auch dann tun darfst, wenn du noch Arbeiter übrig hast), führe sofort die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. **Arbeiter zurücknehmen** (auch den Wanderarbeiter, falls du ihn in diesem Jahr hattest). Dadurch können Aktionsfelder im Winter frei werden für andere Spieler, die noch nicht gepasst haben!
2. **Trauben und Weine reifen.** Erhöhe den Wert aller eigenen Trauben- und Weinmarken um 1. Du darfst Weinmarken **nicht** in noch nicht erreichte Weinkeller verschieben.
3. **Handkarten auf 7 reduzieren.**
4. **Einkommen erhalten.**
5. **Neue Zugposition auf der Zugtabelle für die nächste Runde wählen.** Die Frühlingsstarter-Figur ( ) wird nicht wie im Grundspiel weitergegeben. Sie erfüllt nur noch den Zweck, den Spieler auf Platz 7 der Leiste daran zu erinnern, dass er nun Platz 1 wählen muss.

Beachtet: Die Rückseite des Spielplans zeigt den originalen Viticulture-Spielplan (sodass ihr diesen nicht mehr braucht), mit der zusätzlichen Option, Karten offen auszulegen (siehe Seite 3). Er beinhaltet außerdem Bereiche, in denen ihr den Vorrat an Glasmarken und Münzen ablegen könnt.

Ziele für das Design dieser Erweiterung

- ein schnellerer Start ins Spiel und eine kürzere Spieldauer (vor allem bei 5–6 Spielern)
- bessere Bonusoptionen im Spiel zu zweit
- mehr Gestaltungsspielraum für die Spieler (vor allem beim Ziehen von Karten)
- mehr Anreize für die Weinproduktion
- mehr Möglichkeiten, durch Geld langfristige Vorteile zu erzielen
- weniger Möglichkeiten, ohne Weinbau und durch ständige Wiederholung gleicher Aktionen zu gewinnen
- eine interessante Alternative zum möglichst schnellen Anheuern neuer Arbeiter anzubieten
- zusätzliche Chancen auf eine positive Interaktion der Spieler
- zusätzliche Punkte am Ende für noch übrige Lira, Trauben, Weine etc.
- mehr Aktionsfelder, die auch zum Ende des Spiels noch relevant sind

HAUPTTESTPERSONEN:
Luke Allison, Jared Bangs, Mitch Caudill, Allie Feiner, Jeff Grey, Frank Heeren, Brett Kerr, Nick Korte, Nersi Nikakhtar, George Orbesteanu und Michael Price

TESTPESONEN:
Gray Bangs, Riley Bangs, Mike Bartoo-Abud, Wade Bates, Curt Bougher, Tim Browning, Dan Cameron, Mihai Danila, Garrett Feiner, Aidan Feiner, John Galietta III, Adam Gigous, Lyndsey Grey, Chris Gwaltney, Wanja Heeren, José Hernández, Tim Hucke, Lindsay Judd, Travis Judd, Jim Kangas, Austin Larson, Jordan Latimer, Florin Ilarion Miertoiu, Chance Remmel, Stephan Rink, Shari Simonds, Megan Sisco, Katie Smith und Wobbly Square

ENGLISCHES LEKTORAT:
Brian Chandler, Crystal Nevin, Dana Rickle, Ian Tyrrell und Josh Ward

GRAFIKDESIGN:
Karel Titeca und Christine Santana

Hast du noch Fragen?

Schau auf unserer Internetseite, ob es dort eine FAQ oder Updates zum Spiel gibt.

Fehlen Teile?

Im Hilfebereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen.
www.feuerland-spiele.de/support

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?

Bleibe mit uns auf Facebook, Instagram oder Bluesky in Kontakt:

facebook.com/feuerlandspiele
instagram.com/fl_feuerlandspiele
bsky.app/profile/feuerlandspiele.bsky.social

Deutsche Ausgabe

ÜBERSETZUNG: Bastian Winkelhaus
LEKTORAT: Felina Haun
SATZ: Anna Schnabel

© 2025 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustr. 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

© 2013 STONEMAIER LLC. VITICULTURE IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON STONEMAIER LLC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.