*Stonemaier Games & Feuerland Spiele präsentieren*

# VITICULTURE WORLD

## EINE KOOPERATIVE ERWEITERUNG

*von Mihir Shah und Francesco Testini ⋆ illustriert von Andrew Bosley*

*Arbeite mit deinen Winzerfreunden in verschiedenen Regionen auf der ganzen Welt zusammen, um gemeinsam Einfluss zu erlangen und damit globale Anerkennung zu ernten. Finde die richtige Balance zwischen der Führung deines eigenen Weinguts und dem Einsatz für das große Ganze.*

75 – 95 MINUTEN • 1 – 6 SPIELER • AB 14 JAHREN

## ÜBERBLICK

In Viticulture World nutzt ihr den neuen Spielplan, die neuen Plättchen, die Ereigniskarten und das weitere neue Material in Kombination mit den Weingut-Tableaus und den Karten aus dem Grundspiel.

Ihr habt 6 Jahre Zeit, um die 2 notwendigen Siegbedingungen zu erfüllen:

(1) Ihr müsst alle jeweils 25 Siegpunkte erreichen.

(2) Der Einflussmarker muss das Ende der geteilten Einflussleiste erreichen. Daran arbeitet ihr zusammen.

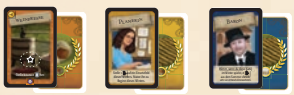
Diese Erweiterung ist kooperativ. Entweder gewinnt ihr gemeinsam oder ihr verliert gemeinsam.

## SPIELMATERIAL

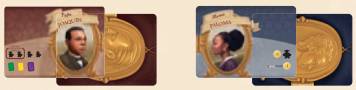
1 Spielplan (doppelseitig, für das Spiel mit bzw. ohne Bauwerke)



20 Austauschkarten (markiert mit einem schwarzen Rand, da sie mit dieser Erweiterung nicht verwendet werden können) *(44x67 mm)*



10 rote und 10 blaue Karten (ehemals Mama- und Papa-Karten) *(63x88 mm)*



16 rechteckige Innovationsplättchen



12 ovale Innovationsplättchen



7 einzigartige Kontinentstapel *(63x88 mm)*



1 Einflussmarker



1 Ereignismarker



24 Hüte (12 gelbe und 12 blaue)



## SPIELBARKEIT MIT ANDEREN ERWEITERUNGEN & VOR DEM 1. SPIEL

Viticulture World ist kein eigenständiges Spiel und benötigt daher das Material des Grundspiels. Die Erweiterung kann mit den Bauwerkskarten der Tuscany-Erweiterung und den Besucherkarten der Erweiterungen ***In Vino Veritas*** oder ***Besuch aus dem Rheingau*** gespielt werden.

Manche Karten aus dem Grundspiel und den Erweiterungen können nicht mit dieser Erweiterung genutzt werden (sie sind auf der Rückseite dieser Regel aufgeführt). Tauscht sie dauerhaft gegen die hier enthaltenen Karten mit schwarzem Rand aus (die ursprünglichen Karten mit weißem Rand benötigt ihr in keiner Partie Viticulture mehr). Die Austauschkarten sind bis auf den schwarzen Rand genau gleich. Der schwarze Rand soll euch bei einer Partie Viticulture World daran erinnern, dass ihr sie nicht nutzen könnt. Deckt ihr eine solche Karte auf, werft sie ab und zieht erneut.

# Allgemeiner Aufbau

**Spielplan:** Legt den Viticulture World Spielplan auf den Tisch. Nutzt dabei die Seite mit den orangefarbenen Feldern, falls ihr mit den Bauwerkskarten aus der Tuscany-Erweiterung spielt.

A Mischt die Stapel an kleinen Karten (grün, gelb, lila, blau und orange, falls genutzt) separat und legt jeden Stapel verdeckt auf seinen Platz auf dem Spielplan.

B Stellt den grauen Wanderarbeiter ( ) auf sein Symbol auf der Reihenfolgeanzeige (Taschenuhr).

C Legt alle Trauben- und Weinmarker und die Geldmarken (Lira) als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan. Legt den Ereignismarker ( ) neben den Spielplan, in die Nähe der Felder mit der Glocke.

**Kontinentkarten:** Wählt einen Kontinent für diese Partie. Spielt ihr das 1. Mal Viticulture World, empfehlen wir euch mit Grüntal zu spielen. Spielt die nachfolgenden Partien am besten in der rechts gezeigten aufsteigenden Reihenfolge.

- Sucht alle Karten für den von euch gewählten Kontinent heraus.
- Nehmt die Karte mit dem Kontinentnamen und der Schwierigkeit und lest die Hintergrundgeschichte laut vor. Legt die Karte danach beiseite.
- Lest die Aufbau- und Regelkarten laut vor und folgt den Anweisungen für den Aufbau. Legt die Karten danach beiseite.

**Schwierigkeitsrangfolge der Kontinente:**

1. Grüntal (Einführung)
2. Asien (einfach)
3. Ozeanien (mittel)
4. Südamerika (mittel)
5. Europa (mittel)
6. Nordamerika (mittel)
7. Afrika (schwer)

D **Ereignisstapel:** Bildet nun den Ereignisstapel wie folgt (je nach Partieanzahl):

**Für die 1. Partie jedes Kontinents:** Ihr nutzt nur die Ereigniskarten 1–6 des gewählten Kontinents. Bildet mit diesen Karten in absteigender Reihenfolge einen Stapel und dreht diesen dann um, sodass Karte 6 unten und Karte 1 oben liegt. Legt ihn verdeckt auf das linke Feld mit der Glockenmarkierung. Legt die restlichen Ereigniskarten in die Schachtel.

**Für eine variable Schwierigkeit in weiteren Partien (gilt für alle Kontinente ausser Grüntal):** Mischt alle Ereigniskarten des gewählten Kontinents und legt 6 zufällige davon als Ereignisstapel verdeckt auf das linke Feld mit der Glockenmarkierung. Legt die restlichen Ereigniskarten in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

E **Innovationen:** Mischt die 2 Arten Innovationsplättchen jeweils verdeckt und legt sie als 2 getrennte Stapel neben dem Spielplan bereit.

**Wichtig:** Die Innovationen *H und *N werden nur im Solospiel benötigt. Spielt ihr zu mehreren, lasst diese beiden Plättchen direkt in der Schachtel.




F **Einflussmarker:** Legt den Einflussmarker ( ) auf das Feld der Einflussleiste, das eure Personenzahl zeigt (hier 3 Personen).

G **Jahresanzeiger:** Legt die Traube ( ) auf Feld 1 der Jahresleiste.



# Persönlicher Aufbau

**Weingut-Tableau:** Nimm dir 1 Weingut-Tableau und lege wie gewohnt die Gebietskarten darauf.

**Figuren:** Nimm dir alles Material deiner gewählten Farbe, lege es neben dein Weingut und fahre wie folgt fort:

1. Lege 1 normalen Arbeiter in die Schachtel zurück (dir bleiben 4 normale und 1 großer Arbeiter).

   Setze 2 normalen Arbeitern gelbe Hüte und den beiden anderen blaue Hüte auf.

2. Stelle deine Weinflasche in die Mitte des Ertragsrondells auf dem Spielplan.

3. Stelle deinen Korken auf der Siegpunktleiste auf (START). Siegpunkte entsprechen in Viticulture deinem Ansehen.

4. **Rote und Blaue Karten:** Ziehe jeweils 1 Karte und erhalte die gezeigten Boni. Wie auf den Karten abgebildet, beginnst du das Spiel mit allen 4 normalen und dem großen Arbeiter.

   ***Beachtet:*** *Ihr könnt die neuen roten und blauen Karten zu den ursprünglichen Mama- und Papa-Karten mischen, aber ihr startet in Viticulture World immer jeweils mit 4 normalen und dem großen Arbeiter. Daher empfehlen wir, Papa Rafael und Papa Gary mit Viticulture World nicht zu nutzen.*

**Diese Karten ohne Viticulture World nutzen:** Ihr könnt diese Karten auch in normalen Partien von Viticulture nutzen. Da es nun Papas bei den roten Karten und Mamas bei den blauen Karten gibt, ist es möglich, eine Partie mit 2 Papas bzw. 2 Mamas zu beginnen (statt einer Festlegung auf heteronormative Paarungen).




## Neue Symbole

Lasse 1 Traube reifen (wähle 1 deiner Traubenmarker und erhöhe seinen Wert um 1).

Lasse 1 Wein reifen (wähle 1 deiner Weinmarker und erhöhe seinen Wert um 1).

Dieser Effekt gilt für alle (inklusive dir).

***Beispiel:*** *Alle erhalten 1 Wein ihrer Wahl mit Wert 1.*

Erhalte 1 Einfluss (bewege den Einflussmarker 1 Feld nach rechts).

# Allgemeine Regeln

**Handkarten:** Ihr dürft eure Handkarten (Besucher, Reben, Weinbestellungen und Bauwerke) offen oder verdeckt halten, je nachdem wie ihr es als Gruppe bevorzugt.

**Punktleiste:** Eines der beiden Ziele einer Partie ist, dass **ihr alle** je mindestens 25 habt. Erreicht eine Person sogar 30, dann erhält sie 1 Einfluss (wie auf der Leiste angezeigt). Jede Person kann allerdings nur **einmal** in einer Partie auf diese Weise Einfluss erhalten.

**Boni:** Nur ausgebildete Arbeiter (Arbeiter ohne gelben / blauen Hut) können Boni von ovalen Innovationen erhalten.

# Frühling

Führt im Frühling die folgenden 3 Schritte in der angezeigten Reihenfolge durch:

1. **Ereigniskarte aufdecken:** Deckt die oberste Ereigniskarte auf und legt sie rechts neben den Ereignisstapel. Lest die Karte vor. Im beigen Kasten auf dem oberen Teil der Karte ist immer der historische Hintergrund beschrieben. Darunter findet ihr den spielrelevanten Effekt. Dieser verändert die Regeln für das aktuelle Jahr.

   a. Bezieht sich der Effekt der Karte auf eine bestimmte Aktion auf dem Spielplan, dann legt den Ereignismarker (🔔) als Erinnerung auf diese Aktion.




2. **Innovationen aufdecken:** Bevor ihr neue Innovationen aufdeckt, räumt alle übrigen Innovationsplättchen des vorherigen Jahres ab und legt sie beiseite. Deckt dann jeweils 2 neue Innovationen auf und legt sie auf ihre entsprechenden Felder im Frühlingsbereich des Spielplans.




3. **Aufstehzeiten wählen:** Diskutiert und legt gemeinsam eure jeweilige Aufstehzeit fest. Stellt euren Hahn jeweils auf ein freies Feld im äußeren Ring der Reihenfolgeanzeige und nehmt euch sofort den angezeigten Bonus. Diese Anzeige gibt die Spielreihenfolge für Sommer und Winter vor, in denen ihr eure Arbeiter wie gewohnt nach Reihenfolge eurer Hähne einsetzt. Dabei beginnt ihr um 12 Uhr beim + -Symbol und fahrt im Uhrzeigersinn der Reihenfolgeanzeige fort.

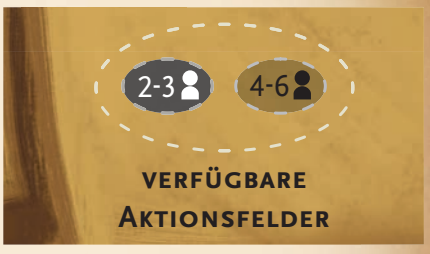



*In diesem Beispiel setzt zuerst Grün 1 Arbeiter ein, dann folgt Gelb und zuletzt Weiß.*

## Arbeiter einsetzen

Viticulture World verändert das Einsetzen der Arbeiter im Vergleich zum Grundspiel wie folgt:

**Verschiedene Personenzahlen:** Jede Aktion hat 2 Einsetzfelder. In einer Partie mit 2–3 Personen ist nur 1 dieser Einsetzfelder verfügbar. In einer Partie mit 4–6 Personen sind beide Einsetzfelder verfügbar (in der linken unteren Ecke des Spielplans findet ihr ein Symbol, das euch daran erinnert).




**Boni:** Im Gegensatz zum Grundspiel gibt es zu Beginn des Spiels keine Boni auf Einsetzfeldern. Sie werden erst im Lauf des Spiels durch ovale Innovationen (und Einsetzfelder auf Bauwerkskarten) hinzugefügt. Nur ausgebildete Arbeiter können in dieser Erweiterung Boni erhalten.

**Saisonarbeiter:** Ihr alle beginnt das Spiel mit je 2 Sommer- (mit einem gelben Hut) und 2 Winterarbeitern (mit einem blauen Hut). Diese Saisonarbeiter könnt ihr nur in ihrer jeweiligen Jahreszeit (und auf Ganzjahresfeldern) einsetzen. Abgesehen davon gelten sie als normale Arbeiter.


Saisonarbeiter

**Ausgebildete Arbeiter:** Große Arbeiter, normale Arbeiter ohne gelbe / blaue Hüte und der graue Wanderarbeiter sind alle ausgebildete Arbeiter. Ausgebildete Arbeiter können im Sommer und im Winter eingesetzt werden. Nur ausgebildete Arbeiter können Boni von Einsetzfeldern erhalten. Große Arbeiter behalten ihre Fähigkeit aus dem Grundspiel, einen bereits voll besetzten Aktionsbereich zu nutzen.


Ausgebildete Arbeiter

**Tauschen mit dem grossen Arbeiter:** Immer wenn du deinen großen Arbeiter in einen Aktionsbereich setzt, in dem ein Arbeiter (gleich welcher Art) mind. einer anderen Person steht, darfst du mit genau 1 dieser Personen (mit ihrer Zustimmung) tauschen. Tauschen heißt in diesem Fall: *Gib 1x und / oder nimm 1x.* Zur Auswahl stehen dabei eine beliebige Anzahl an Lira, beliebig viele Rebenkarten, beliebig viele Weinbestellungen, beliebig viele Bauwerkskarten (sofern ihr damit spielt), genau 1 Traube eines beliebigen Werts oder genau 1 Wein eines beliebigen Werts. Dabei muss nicht die gleiche Art von Dingen getauscht werden. Du kannst z. B. Lira geben und Karten bekommen oder du gibst nur und erhältst nichts oder umgekehrt. Der Tausch kann vor oder nach deiner Aktion stattfinden, aber nur mit dir als beteiligter Person und mit Zustimmung der anderen beteiligten Person.




**Ganzjahresfelder:** Die Ganzjahresfelder sind Aktionen wie das Gespann auf den Weingut-Tableaus, Bauwerkskarten mit Einsetzfeldern, Ereigniskarten des Kontinents Grüntal und das Einsetzfeld 1 rechts unten auf dem Spielplan. Diese letzte Aktion steht sowohl im Sommer als auch im Winter einer beliebigen Anzahl von Arbeitern zur Verfügung. Setzt du einen Arbeiter hier ein, erhältst du 1 (oder darfst stattdessen 1 Bauwerkskarte + ziehen, falls ihr mit den Bauwerken und der entsprechenden Spielplanseite spielt).



# Sommer




Führt in Spielreihenfolge mit einem Sommerarbeiter, einem ausgebildeten oder dem großen Arbeiter wie gewohnt eine Sommer- oder eine Ganzjahresaktion aus ODER passt.

Die meisten Aktionen sind denen aus dem Grundspiel sehr ähnlich.
Einige wenige benötigen allerdings eine zusätzliche Erklärung:

**Tausche 1 gegen 1 (Aktion G):** Gib 2 Karten (ohne Effekt), 3, 1 Traube oder 1 ab und erhalte dann entweder 2 beliebige Karten (ziehe von einem oder mehreren Stapeln auf dem Spielbrett), 3, 1 Traube mit Wert 1 oder 1.
*Beispiel: Du gibst 2 Karten ab, um 2 neue, beliebige Karten zu erhalten.*

**Innovation (Aktion H):** Jede Sommer- und Winteraktion kann mithilfe dieser Aktion dauerhaft verbessert werden. Zahle 4 und wähle 1 Innovation aus dem Frühlingsbereich. Je nach Plättchenform, tue dann Folgendes:

**Rechteckige Innovation:** Lege das Plättchen auf die zugehörige Aktion (alle Aktionen sind mit einem Buchstaben in der linken oberen Ecke gekennzeichnet).

**Ovale Innovation:** Lege das Plättchen auf eine Aktion, die noch keine ovale Innovation hat. Bei Innovationen mit Pfeilen zeigt die Linie unter dem Pfeil die untere Seite des Plättchens an (sie sollte näher an der unteren Spielplankante liegen als der Pfeil). Bereits auf der Aktion befindliche Arbeiter werden auf die neu gelegte Innovation gestellt. Sie erhalten nicht den Bonus und dürfen die Aktion nicht noch einmal ausführen.

- Ist auf der Aktion, die du überdeckst, ein Bonus abgebildet (z. B. 1), dann erhältst du diesen.
- Sind auf der Aktion, die du überdeckst, Kosten abgebildet (z. B. 2), dann bezahle sie (oder lege das Plättchen auf eine andere Aktion).

***Tipp der Autoren:*** *Ein frühes und häufiges Nutzen der Aktion Innovation in jedem Jahr ist für euren Erfolg in Viticulture World essentiell.*

Andere Anmerkungen zur Aktion Innovation:

- Decke kein neues Innovationsplättchen auf. Die Auslage wird nur im Frühling aufgefrischt.
- Ovale Innovationen verbessern eine Aktion so, dass eine **beliebige Anzahl an Arbeitern** diese Aktion nutzen kann (siehe Beispiel rechts). Jeder ausgebildete Arbeiter (alle Arbeiter ohne Hut), der auf eine ovale Innovation gesetzt wird, erhält den abgebildeten Bonus (vor oder nach der eigentlichen Aktion). Saisonarbeiter (mit Hut) erhalten keine Boni.
- Mehr Details zu bestimmten Innovationen findest du auf der letzten Seite unter *Innovationen (Details)*.



*Wie hier zu sehen ist, kann eine beliebige Anzahl an Arbeitern auf eine ovale Innovation gestellt werden. Aber nur der ausgebildete blaue Arbeiter (ohne Hut) erhält beim Ausführen der Aktion den Bonus (1 Weinbestellung).*

## Herbst

Wenn du im Sommer passt, wechselst du in den Herbst und führst die folgenden Schritte in der angezeigten Reihenfolge aus:

1. Bewege deinen Hahn auf die gleiche Position im inneren Ring der Reihenfolgeanzeige (Reihenfolge bleibt gleich).
2. Wähle und erhalte **einen** der gezeigten Boni (erhalte 2, ziehe 1 beliebige Karte oder lasse 1 deiner Trauben altern). Warte dann, bis alle gepasst haben.
3. Hast du das Cottage gebaut, ziehe 1 Besucherkarte.

## Winter

Führt in Spielreihenfolge mit einem Winterarbeiter, einem ausgebildeten oder dem großen Arbeiter wie gewohnt eine Winter- oder Ganzjahresaktion aus ODER passt.

Die meisten Aktionen sind denen aus dem Grundspiel sehr ähnlich.
Einige wenige benötigen allerdings eine zusätzliche Erklärung:




**Bilde 1 Arbeiter aus (Aktion L):** Du beginnst das Spiel mit allen deinen Arbeitern. Daher gibt dir die Aktion keinen neuen Arbeiter, sondern du bezahlst 4, um einen Hut von einem deiner Saisonarbeiter zu entfernen. Das kann auch der Hut des ausführenden Arbeiters sein. Auf diese Weise wird ein Saisonarbeiter zu einem ausgebildeten Arbeiter, den du nun in einer **beliebigen** Jahreszeit einsetzen kannst. Außerdem erhält dieser ausgebildete Arbeiter nun den Bonus, wenn er auf ein ovales Innovationsplättchen gestellt wird.

*Beachte: Der große Arbeiter und der graue Wanderarbeiter tragen nie Hüte. Sie können immer eingesetzt werden und erhalten die Boni von ovalen Innovationen.*

**Verkaufe 1 Wein (Aktion O):** Entferne 1 Wein aus deinem Keller und erhalte Lira entsprechend seines Weinwertes.

**Einfluss (Aktion P):** Zahle 8, um 1 Einfluss auf der Einflussleiste zu erhalten. Die weiteren Möglichkeiten, Einfluss zu erhalten, sind für jeden Kontinent unterschiedlich.

***Tipp der Autoren: Versucht mit den Ereigniskarten eines Kontinents mindestens 3–5 Einfluss zu erhalten.***

## Jahresende und Spielende

Das Jahresende in Viticulture World entspricht größtenteils dem Jahresende des Grundspiels. Allerdings führst du, wenn du im Winter passt, **sofort** die Schritte zum Jahresende für dich durch (dadurch können Winteraktionen für die anderen wieder frei und verfügbar werden). Du musst deine Handkarten auf 5 Karten reduzieren (statt auf 7 wie im Grundspiel). Nachdem alle gepasst haben, bewegt ihr den Jahresanzeiger ( ) 1 Schritt weiter.

Am Ende von Jahr 6 prüft ihr, ob ihr **beide** Siegbedingungen erfüllt habt:

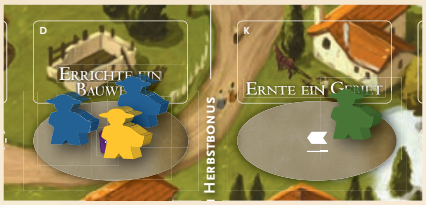
- Alle eure Korken müssen mindestens Feld 25 auf der Punkteleiste erreicht haben.
- Der Einflussmarker muss das Ende der Einflussleiste erreicht haben.

Habt ihr beide Siegbedingungen erfüllt, gewinnt ihr gemeinsam und sonnt euch in der weltweiten Anerkennung. Ansonsten geratet ihr gemeinsam in Vergessenheit und verliert.

## Innovationen (Details)

**Plättchen F:** Mit dieser Innovation darfst du 1 Traube kaufen oder verkaufen. Eine Traube verkaufen funktioniert genauso wie im Grundspiel. Um eine Traube zu kaufen, bezahlst du die Kosten auf der Münze zwischen den Pressen und legst eine Traubenmarke auf das am weitesten links gelegene freie Feld dieser (oder einer vorherigen) Reihe. *Beispiel: Um eine Traube mit Wert 1/4/7 zu kaufen, bezahlst du 1/2/3.*

**Ovale Plättchen mit Pfeilen:** Setzt du einen ausgebildeten Arbeiter auf eine Innovation mit Pfeil, erhältst du den Bonus des angrenzend liegenden Innovationsplättchens in Pfeilrichtung (Aktionen an unterschiedlichen Enden des Spielplans, wie z. B. Aktion A und J, gelten nicht als angrenzend.) Der Pfeilbonus entfällt, wenn es kein angrenzendes ovales Innovationsplättchen in Pfeilrichtung gibt. Die Pfeilboni auf ovalen Innovationen können auf andere Pfeilboni zeigen und so eine Kettenreaktion auslösen.




*Beachte: Wie hier zu sehen ist, kann ein Pfeilbonus den Bonus eines angrenzenden ovalen Innovationsplättchens auch kopieren, wenn dieses in einer anderen Jahreszeit liegt.*

## Nicht verwendbare Karten

Wenn du eine von diesen Karten ziehst, lege sie direkt ab und ziehe eine neue. Du erkennst sie leicht am schwarzen Rand.

### Sommerbesucher




In Vino Veritas | Rheingau | Rheingau

### Winterbesucher




In Vino Veritas | Rheingau | Rheingau | Rheingau | Rheingau

### Bauwerke (Tuscany)




**Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?**

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt.
Wir freuen uns über ein „Like“ oder einen neuen Follower.

facebook.com/feuerlandspiele
@feuerlandspiele

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Homepage:
www.feuerland-spiele.de

**Fehlen Teile?**

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de


© 2021 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein

**www.feuerland-spiele.de**

Deutsche Bearbeitung:
Inga Keutmann

Lektorat:
Felina Haun, Gerhard Tischler




© 2021 Stonemaier LLC. Viticulture is a trademark of Stonemaier LLC. All rights reserved.