VITICULTURE

Regelzusammenfassung und Übersicht

Aufbau

1. Breitet den Spielplan aus.
2. Jeder Spieler erhält ein Weinberg-Tableau und alle Spielsteine einer Farbe. Hahn, Korken und Weinflasche kommen auf den Spielplan. Das restliche Material ihrer Farbe legen die Spieler vor sich ab.
3. Jeder Spieler erhält 3 Gebiets-Karten, €5, €6 und €7, und legt sie mit der ›Verkauft‹-Seite nach unten auf sein Tableau.
4. Mischt die Kartenstapel der Weinbestellungen, Reben, Sommer- und Winterbesucher und legt sie verdeckt auf den Spielplan.
5. Teilt jedem Spieler zufällig eine Mama- und eine Papa-Karte aus und nehmt euch die darauf abgebildete Startausstattung.
6. Bestimmt zufällig einen Spieler, der die Startspielerfigur erhält.

Zusammenfassung des Spielablaufs

Die Aktionen einer Jahreszeit werden immer vollständig durchgeführt, beginnend mit dem Frühling. Im Sommer und im Winter stellt jeder entsprechend der Reihenfolge-Leiste Arbeiter auf die Einsetzfelder. Diese verbleiben dort bis zum Ende des Jahres. Ein Spieler kann auch passen, darf dann in der aktuellen Jahreszeit jedoch keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Der Hahn dieses Spielers wird, um dies anzuzeigen, auf der Reihenfolge-Leiste versetzt *(nach rechts im Sommer bzw. nach links im Winter)*. Die Runde läuft weiter, bis alle gepasst haben. Dann beginnt eine neue Jahreszeit.

Einsetzfelder: Im Spiel zu zweit werden nur die linken Einsetzfelder genutzt. Bei 3–4 Spielern kommen die mittleren *(mit Bonus)* hinzu. Mit 5–6 Spielern werden alle Felder genutzt.

Einsetzfelder mit Bonus nutzen: Du kannst den Bonus vor oder nach der Hauptaktion nutzen *(oder ihn verfallen lassen)*.

Freundliches Spiel: In dieser Variante darfst du Einsetzfelder mit Bonus nur besetzen, wenn du den Bonus auch nutzen kannst oder alle anderen Einsetzfelder in diesem Aktionsbereich bereits besetzt sind.

Übersicht Bauwerke

Spalier (€2): Reben mit der Voraussetzung ›Spalier‹ können gepflanzt werden *(oben links auf den Karten)*.

Bewässerung (€3): Reben mit der Voraussetzung ›Bewässerung‹ können gepflanzt werden *(oben links auf den Karten)*.

Windmühle (€5): Erhalte 1, wenn du eine Rebe pflanzt *(max. 1 SP pro Jahr)*.

Verkostung (€6): Erhalte 1, wenn du eine Tour durchführst und mind. 1 Weinmarke im Keller hast *(max. 1 SP pro Jahr)*.

Cottage (€4): Erhalte im Herbst eine zusätzliche Besucherkarte *(Sommer- oder Winterbesucher)*.

Gespann (€2): Du kannst einmal im Jahr einen Arbeiter einsetzen, um die Aktionen »Rebe entwurzeln« oder »Gebiet ernten« zu nutzen *(siehe Rückseite)*. Wenn du im Sommer erntest, markiere das Gebiet mit einem Glasstein.

Mittlerer Keller (€4): Lagere Weine mit Wert 4–6 *(wird u.a. für Rosé benötigt)*.

Grosser Keller (€6): Lagere Weine mit Wert 7 – 9 *(wird u.a. für Sekt benötigt)*. Voraussetzung zum Bau: Mittlerer Keller.

Der grosse Arbeiter

Einer der drei Start-Arbeiter ist der große Arbeiter. Außer als normaler Arbeiter zu agieren, kann er auch neben ein bereits besetztes Einsetzfeld gestellt werden, um die Basisaktion in diesem Aktionsbereich zu nutzen. Wird er auf diese Weise genutzt, erzielt er nicht den damit verbundenen Bonus.

Abwerten

Immer wenn eine Wein- oder Traubenmarke auf ein Feld gelegt werden muss, auf dem bereits eine Marke dieses Werts liegt, oder wurde noch kein passender Keller gebaut, muss sie auf das nächst niedrigere, freie Feld gelegt werden. Geht das nicht, ist die Marke verloren.

Ein Gebiet ernten

Nutze diese Aktion, um ein einzelnes Gebiet zu ernten. Addiere die Werte aller roten Weinreben in diesem Gebiet und lege eine Marke auf den entsprechenden Wert deiner Presse *(ggf. abgewertet)*. Dasselbe gilt für Rebsorten, die weiße Trauben produzieren. Bestenfalls erhältst du so eine Marke jeder Traubenart. Die Rebenkarten verbleiben auf dem Gebiet, können in diesem Jahr aber nicht erneut geerntet werden.

Wein keltern

Nutze diese Aktion, um nach folgenden Regeln aus deinen Traubenmarken bis zu 2 Weinmarken beliebiger Art zu keltern: dein Keller muss den Wein lagern können *(ggf. abgewertet)*.

Rot oder Weiss: Jede Traubenmarke kann zu einer Weinmarke desselben Werts gekeltert werden. Verschiebe die Traubenmarke von deiner Presse in deinen Keller. Werte werden dabei nicht addiert.

Rosé (benötigt Mittleren Keller): Addiere den Wert von **1 roten und 1 weißen Traubenmarke**, um 1 Rosé zu keltern *(Minimum 4)*. Lege eine Marke auf den Gesamtwert des Rosés und gib die andere ab.

Sekt (benötigt Grossen Keller): Addiere den Wert von **2 roten und 1 weißen Traubenmarke**, um 1 Sekt zu keltern *(Minimum 7)*. Lege eine Marke auf den Gesamtwert des Sekts und gib die anderen ab.

Weinbestellungen erfüllen

Mit dieser Aktion kannst du eine Weinbestellungskarte erfüllen, indem du die Weine in der linken oberen Ecke der Karte auslieferst. Gib die passenden Weinmarken ab. Erhalte die SP unten auf der Karte und verschiebe deine Weinflasche im Ertragsrondell um den Wert, der auf der Karte angegeben ist *(bis zu einem Maximum von €5)*. Nimm dir jetzt jedoch noch keine Lira.

Zusammenfassung der Jahreszeiten

Frühling: Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler seinen Hahn auf eine unbesetzte Zahl der Reihenfolgeleiste und erhält den Bonus rechts davon. Die Zugreihenfolge beginnt mit dem Spieler, der seinen Hahn auf der kleinsten Zahl hat und folgt der Leiste abwärts.



Sommer: In Zugreihenfolge können die Spieler ihre Arbeiter in die folgenden **gelben Aktionsbereiche** einsetzen:

Sommeraktion	Bonus
Spiele: Spiele *(unter Erfüllung der Mindestbedingungen)* 1 Sommerbesucher-Karte aus, um ihre Aktionen in beliebiger Reihenfolge auszuführen.	Spiele eine weitere *(führe jede Karte nacheinander vollständig aus).*
Ziehe: Ziehe eine Rebenkarte.	Ziehe noch eine .
Verkaufe mindestens 1 Traube oder Verkaufe/Kaufe 1 Gebiet: Verkaufe beliebig viele Trauben zum jeweils angegebenen Traubenwert. Verkaufe alternativ ein Gebiet für so viele £, wie auf dem Gebiet angegeben ist, oder kaufe ein Gebiet zurück *(zum gleichen Preis wie beim Verkauf).*	Erhalte 1. 
Biete eine Tour für 2 an: Erhalte 2.	Erhalte 1 zusätzlich.
Errichte ein Bauwerk: Errichte ein Bauwerk, indem du den angegebenen Betrag zahlst.	Erhalte 1, den du beim Bauwerkskauf verrechnen darfst.
Pflanze: Pflanze eine Rebenkarte aus deiner Hand auf ein Gebiet. Dabei musst du über die Bauwerke verfügen, die in der Ecke der Rebenkarte angegeben sind.	Pflanze eine weitere *(dies muss nicht auf demselben Gebiet sein).*

Herbst: In Zugreihenfolge zieht jeder Spieler wahlweise 1 Sommer- oder Winterbesucher-Karte. *(Wer das Cottage besitzt, darf gleichzeitig 2 beliebige Besucherkarten ziehen.)*



Winter: In Zugreihenfolge können die Spieler ihre Arbeiter in die folgenden **blauen Aktionsbereiche** einsetzen:

Winteraktion	Bonus
Ziehe: Ziehe eine Weinbestellung.	Ziehe noch eine .
Spiele: Spiele *(unter Erfüllung der Mindestbedingungen)* 1 Winterbesucher-Karte aus, um ihre Aktionen in beliebiger Reihenfolge auszuführen.	Spiele eine weitere *(führe jede Karte nacheinander vollständig aus).*
Ernte ein Gebiet: Lege die Traubenmarken für genau ein Gebiet auf die Weinpresse. Jedes Gebiet kann einmal pro Jahr geerntet werden.	Ernte ein weiteres Gebiet. 
Wein herstellen: Wandele Trauben auf deiner Weinpresse in bis zu 2 Weinmarken um.	Stelle einen weiteren Wein her.
4 **ausgeben, um** **auszubilden:** Zahle 4, um 1 Arbeiter aus der Reserve in diesen Aktionsbereich zu stellen. Der Arbeiter kann erst nächstes Jahr genutzt werden.	Erhalte 1. 
Erfülle: Verkaufe alle Weine auf einer Weinbestellung, um den Auftrag zu erfüllen. *(Gib die Marken und die Karte ab.)* Erhalte die SP und steige um so viele £ auf dem Ertragsrondell auf wie angegeben *(Maximum 5)*. Nimm jetzt noch keine £.	Erhalte 1. 

Erhalte 1: Im Sommer und Winter verfügbar. Setze 1 Arbeiter ein und erhalte 1. Es dürfen unbegrenzt viele Arbeiter auf diesem Feld stehen.

Gespann-Aktionen: Wähle wahlweise eine Aktion »Entwurzeln« oder »Ernten«, indem du einen Arbeiter auf das Gespann-Feld deines Weinberg-Tableaus stellst. Diese Aktion darf nur ausführen, wer bereits ein Gespann besitzt. Das Gespann darf im Sommer oder im Winter genutzt werden, jedoch nur einmal pro Jahr.

Entwurzeln: Nimm eine bereits gepflanzte Rebenkarte von einem deiner Gebiete wieder zurück auf die Hand.
Ernten: Führe die Aktion »Ernte ein Gebiet« *(wie als Winteraktion beschrieben)* für genau ein Gebiet durch.



Generell gilt: Kein Spieler darf eine Aktion ausführen, bei der seine Siegpunkte *(SP)* unter -5 fallen würden.

Ende eines Jahres

Nachdem alle Spieler im Winter gepasst haben, geschieht Folgendes:

Trauben und Weinmarken reifen: Der Wert aller Trauben und Weine erhöht sich. Dazu werden die Marken um 1 Feld verschoben. Damit Weine über einen Wert von 3 bzw. 6 hinaus reifen können, werden ein mittlerer bzw. großer Keller benötigt. Kann eine Marke nicht im Wert steigen, *(weil bereits das Maximum von 9 erreicht ist oder noch kein passender Keller gebaut wurde,)* verändert sich ihr Wert nicht.

Alle Arbeiter zurücknehmen: Jeder Spieler nimmt alle seine Arbeiter vom Spielplan zurück – inklusive der neu ausgebildeten.



Einkommen erhalten: Die Spieler erhalten Lira (£) je nach Position auf dem Ertragsrondell *(maximal 5)*.
Die Weinflaschen bleiben dabei auf ihrem Feld im Ertragsrondell stehen.

Abwerfen: Jeder Spieler wirft Handkarten ab, bis er nur noch maximal 7 Karten hat. *(Er darf selbst entscheiden, welche er abwirft.)*

Startspieler wechselt: Jeder nimmt seinen Hahn zurück. Der Startspieler wechselt gegen den Uhrzeigersinn. Ein neuer Frühling beginnt.

Spielende und Gewinner des Spiels

Sobald ein Spieler 20 SP erreicht, wird das laufende Jahr noch zu Ende gespielt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand zählen der Reihe nach: die meisten Lira, der höchste Gesamtwert an Weinen im Keller und der höchste Gesamtwert der Trauben in der Weinpresse.

