

Stonemaier Games przedstawia grę



VITICULTURE

ESSENTIAL EDITION

Autorzy gry: Jamey Stegmaier, Alan Stone oraz Morten Monrad Pedersen

Oprawa graficzna: Beth Sobel



Zanurz się w świecie tradycyjnych winnic Toskanii, gdzie obok umiejętności wytwarzania wina równie ważne jest strategiczne planowanie. Będziesz sadił winorośle, zbierał winne grona, doglądał leżakowania wina oraz realizował zamówienia kupców, aby stworzyć najwspanialszą winnicę w całych Włoszech!

GRA DLA 1–6 GRACZY W WIEKU OD 13 LAT. CZAS GRY: 45–90 MINUT.

VITICULTURE TO GRA STRATEGICZNA OPARTA O MECHANIKĘ WORKER PLACEMENT. NINIEJSZE WYDANIE ZAWIERA DRUGĄ EDYCJĘ GRY VITICULTURE WZBOGACONĄ O KILKA ELEMENTÓW Z DODATKU TUSCANY OSOBIŚCIE WYBRANYCH PRZEZ SŁYNNEGO AUTORA GIER UWEGO ROSENBERGA.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w Viticulture przebiega w rundach, zwanych latami. Każdy rok podzielony jest na 4 etapy, zwane porami roku. W trakcie gry gracze rozmieszczają swoich pracowników oraz zagrywają karty Gości, aby wykonywać różne zadania w poszczególnych porach roku (co roku każdy pracownik wykonuje jedną akcję).

Wiosną gracze ustalają rozkład dnia, którego będą trzymać się ich pracownicy; wczesne wstawanie pozwala wcześniej wykonywać akcje, z drugiej strony – późniejsza pobudka może przynieść bardziej wartościowe bonusy. Latem rozmieszcza się pracowników na polach akcji, aby sadić winorośle oraz budowali konstrukcje ulepszające winnicę. Jesienią gracze zapraszają do pomocy gości. Zimą zaś rozmieszczają pracowników na polach akcji, aby zbierali grona, wytwarzali wino oraz realizowali zamówienia na dostawę win.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ), które wyrażają reputację gracza jako właściciela winnicy. Jeśli którykolwiek gracz osiągnie wynik 20 PZ, bieżący rok rozgrywa się do końca, po czym wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa. Gracze mogą uzyskać więcej niż 20 PZ – nie ma górnego limitu. W przypadku remisu o zwycięstwie decydować będzie (w podanej kolejności):

1. większa liczba lirów,
2. całkowita wartość wina w piwnicach,
3. całkowita wartość gron w tłoczni.

ELEMENTY GRY

232 KARTY, w tym:

42 karty Winorośli
(zielone)



36 kart Zamówień
(fioletowe)



38 kart Letnich Gości
(żółte)



38 kart Zimowych Gości
(niebieskie)



18 kart Pól
(z ilustracją pola)



24 karty Automy
(beżowe)



36 kart Matek i Ojców
(różowe i niebieskie)



Plansze

1 plansza główna



6 plansz Winnic



Pionki

30 pracowników (po 5 w 6 różnych kolorach)
oraz 1 pracownik tymczasowy (szary)



6 dużych pracowników (po 1 w 6 różnych kolorach)



6 pionków Pobudki (Koguty)



6 pionków Punktów Zwycięstwa (Korki)



6 pionków Wypłaty (Butelki)



48 pionków Konstrukcji (po 8 różnych w każdym kolorze)



Żetony i znaczniki

72 żetony lirów (52 brązowe monety o wartości £1, 12 srebrnych monet o wartości £2, 8 złotych monet o wartości £5)



50 szklanych znaczników (gron oraz win)



1 znacznik pierwszego gracza



Instrukcja oraz Skrót Zasad

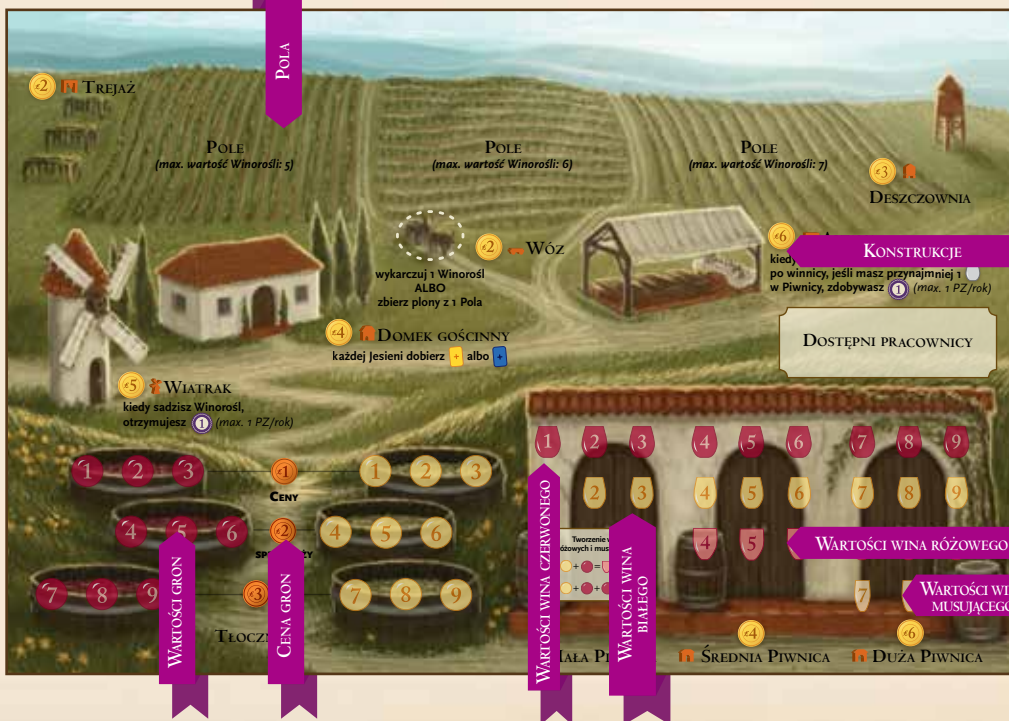


PRZYGOTOWANIE PLANSZY GŁÓWNEJ

Gracze umieszczają swoje pionki Kogutów obok Toru Pobudki, a pionki Korków na polu **START** Toru Punktacji. Ponadto należy ustawić wszystkie pionki Butelek na środku licznika Wypłaty (co odpowiada zerowej Wypłacie).

Ujemne punkty: Na Torze Punktacji znajdują się pola z ujemną wartością, ponieważ efekty niektórych kart Letnich albo Zimowych Gości wymagają utraty PZ przez gracza. W trakcie gry nie można wykonać akcji, w wyniku której gracz miałby mieć mniej niż -5 PZ.

Jawność zasobów: Wszelkie informacje na planszy Winnicy – liczba dostępnych pracowników, posiadane liry, oraz liczba i typ kart (ale nie ich treść) – są jawne i gracze nie mogą ukrywać ich przed przeciwnikami.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Winnica: Każdy gracz otrzymuje planszę Winnicy oraz 3 różne karty Pól o wartościach: €5, €6 i €7. Należy ułożyć je obok siebie (obrazkiem pola do góry) na wskazanych miejscach w górnej części planszy Winnicy.

Karty do gry: Potasuj 4 talie małych kart (zielonych, żółtych, fioletowych i niebieskich) i ułóż na planszy głównej na odpowiadających im miejscach. Jeśli talia wyczerpie się w trakcie gry, natychmiast przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię. Jeśli któraś talia się wyczerpie, ale nie ma żadnych odrzuconych kart, to talia ta jest niedostępna, dopóki nie pojawią się odrzucone karty.

Pierwszy gracz i Koguty: Aby wyłonić pierwszego gracza, weź znaczniki Kogutów wszystkich graczy, potrząśnij nimi w dłoniach, a następnie wylosuj jeden. Gracz grający tym kolorem otrzymuje znacznik pierwszego gracza (🐔).

Matki i Ojcowie: Po wyborze pierwszego gracza potasuj oddzielnie talie kart Matek

i Ojców, a następnie rozdaj każdemu graczowi po 1 odkrytej karcie z obu talii. Karty Matek i Ojców używane są tylko na początku gry i określają początkowe zasoby każdego gracza (pracownicy, karty, pieniądze i Konstrukcje).

Wariant zaawansowany: doświadczeni gracze mogą dobierać po 2 karty Matek i 2 karty Ojców, a następnie wybrać po 1 z każdego typu.

Każda karta Matki zapewnia 2 zwykłych pracowników. Dobierz karty wskazane na karcie Matki i przejrzyj je, zanim weźmiesz zasoby wskazane przez kartę Ojca.

Każda karta Ojca zapewnia 1 dużego pracownika; większość z nich zapewnia również trochę lirów. Karta Ojca stawia przed tobą także wybór: rozpocznij grę z określoną Konstrukcją albo z większą liczbą lirów. Gracze decydują, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, począwszy od pierwszego gracza. Kilka spośród kart oferuje zamiast Konstrukcji dodatkowego zwykłego pracownika albo Punkt Zwycięstwa.

Po dobraniu startowych zasobów odłóż do pudełka karty Matek i Ojców – są one wykorzystywane tylko do przygotowania rozgrywki.

TERMINOLOGIA:

W odniesieniu do gron i win w instrukcji pojawiają się pojęcia zarówno wartości, jak i ceny.

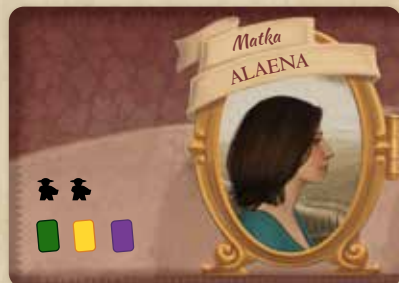
Wartość gron odnosi się do akcji wytwarzania z nich wina. Natomiast wartość wina odnosi się do realizacji zamówienia.

Cena oznacza, ile pieniędzy zarobisz po sprzedaży grona.

Grona sprzedaje się za gotówkę, którą dostajesz od razu. Wino „sprzedawane” jest przez realizowanie Zamówień oraz zwiększenie poziomu Wpłaty realizowanej dopiero na Zakończenie roku.

Przykład

Otrzymałeś następujące karty Matki i Ojca:



Rozpoczniesz zatem grę z 2 zwykłymi pracownikami, 1 kartą Winorośli, 1 kartą Letniego Gościa, 1 kartą Zamówienia, €1, 1 dużym pracownikiem, a także – tu musisz sam wybrać – Wiatrakiem (czyli jedną z Konstrukcji) albo dodatkowymi €5.

IKONY W GRZE



Znacznik
dowolnego
grona



Znacznik
dowolnego
wina

Wiosna

Począwszy od pierwszego gracza (🐔), a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz ustawia swojego Koguta na wolnym polu Toru Pobudki. W ten sposób ustalona zostaje kolejność graczy w danym roku gry. Gracze natychmiast otrzymują bonusy przypisane do zajmowanych pól.

Lato

Począwszy od gracza zajmującego najwyższe pole na Torze Pobudki, a następnie zgodnie z kolejnością na tym torze, każdy gracz albo umieszcza 1 swojego pracownika na dowolnym niezajętym polu akcji letniej (żółte pola akcji) i natychmiast wykonuje tę akcję, albo pasuje, zachowując swoich pozostałych pracowników na Zimę. W ten sposób gracze rozgrywają swoje kolejne tury tak długo, aż wszyscy spasują.

Jesień

Począwszy od gracza zajmującego najwyższe pole na Torze Pobudki, a następnie zgodnie z kolejnością na tym torze, każdy gracz dobiera 1 kartę Gościa Letniego albo Zimowego.

Zima

Począwszy od gracza zajmującego najwyższe pole na Torze Pobudki, a następnie zgodnie z kolejnością na tym torze, każdy gracz umieszcza 1 swojego pracownika na dowolnym niezajętym polu akcji zimowej (niebieskie pola akcji) i natychmiast wykonuje tę akcję. W ten sposób gracze rozgrywają swoje kolejne tury tak długo, aż wszyscy wykorzystają dostępnych pracowników.

Zakończenie roku (przygotowanie do kolejnego)

Gracze przesuwają swoje znaczniki gron i wina (grona i wina starzeją się), zbierają z planszy głównej pracowników i odkładają ich na swoje plansze Winnic, pobierają Wypłatę i zabierają swoje Koguty z Toru Pobudki. Żeton pierwszego gracza przekazywany jest w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara. Jeśli w trakcie roku któryś gracz zdobył 20 lub więcej Punktów Zwycięstwa – gra się kończy.

AKCJE WIOSENNE

Tor Pobudki: Począwszy od pierwszego gracza (🐔), a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz ustawia swojego Koguta na niezajętym rzędzie Toru Pobudki. Liczba określa, jak wcześnie pracownicy danego gracza mają wstawiać w aktualnie rozpoczętym roku, przy czym „1” oznacza najwcześniejszą godzinę, a „7” najpóźniejszą. Po zajęciu miejsca na Torze Pobudki gracz od razu otrzymuje bonus, który jest do niego przypisany



Dobra rada: Jeśli gracz spasuje w trakcie Lata, powinien przesunąć swojego Koguta z lewej strony toru na prawą – dzięki temu od razu widać, którzy gracze wykonują jeszcze akcje. Natomiast kiedy gracze będą pasować w trakcie Zimy, powinni przesuwać swoje Koguty z powrotem na lewo. W ten sposób i Latem, i Zimą gracze łatwo zorientują się, kto już spasował, a kto jeszcze nie.

Przykład: Gracz 1 (gracz ze znacznikiem pierwszego gracza 🐔) ustawia się w 6. rzędzie i zdobywa 1 PZ. Gracz 2 wybiera 4. rząd i zarabia 🟡. A zatem, mimo iż Gracz 1 posiada znacznik pierwszego gracza (🐔), przez resztę roku to Gracz 2 będzie wykonywał swoje akcje jako pierwszy, ponieważ jego pracownicy będą budzić się wcześniej. Gracz 1 będzie grał jako drugi, zgodnie z kolejnością Kogutów na Torze Pobudki.

Uwaga: Tor Pobudki wyznacza kolejność graczy Latem, Jesienią i Zimą. W sytuacji z powyższego przykładu to Gracz 2 (który zajął 4. rząd) będzie pierwszy wykonywał akcje Latem. I nawet jeśli będzie on ostatnim graczem, który wykona akcję Latem (bo wszyscy inni wcześniej spasują), to Jesienią i Zimą nadal będzie wykonywał akcje jako pierwszy.

ROZMIESZCZANIE PRACOWNIKÓW

- * Każdego pracownika można użyć tylko raz w ciągu roku. Zatem pracownik zatrudniony Latem nie może pracować w Zimie.
- * W swojej turze gracz może wykonać tylko 1 akcję, wysyłając do niej 1 pracownika.
- * W rozgrywce na 3–6 graczy dostępne są dodatkowe pola dla każdej akcji. Gracz może wysłać kolejnych pracowników do wykonania tej samej akcji, o ile są tam jeszcze wolne pola.
- * Pracowników można umieszczać tylko na polach akcji rozgrywanej aktualnie pory roku. Latem dostępne są tylko akcje letnie (żółte), a Zimą – tylko akcje zimowe (niebieskie).
- * Kiedy gracz spasuje, nie może już używać swoich pracowników w tej porze roku.
- * Po umieszczeniu pracownika na polu akcji gracz **musi** wykonać tę akcję. Na przykład: jeśli gracz wybierze akcję „Zasadź 🌱”, to **musi** zasadzić Winorośl na Polu w swojej Winnicy.



pracownik na polu akcji letniej

DOSTOSOWANIE GRY DO LICZBY GRACZY



W grze 2-osobowej dostępne jest tylko 1 skrajne lewe pole akcji. W rozgrywce 3- i 4-osobowej dostępne są 2 pola akcji: lewe i środkowe, zaś przy 5 i 6 graczach wszystkie 3 pola akcji są dostępne.

Jeśli dostępne jest więcej niż 1 pole akcji, to **mogą być one zajmowane w dowolnej kolejności**. Gracz może np. w pierwszej kolejności postawić swojego pracownika na polu z bonusem, aby inni gracze go nie uzyskali.

Na każdym polu może stać tylko 1 pracownik.

Bonusy: Większość akcji ma 1 pole akcji z bonusem (środkowe). Gracz może pobrać bonus (np. 1 lira, 1 kartę, itp.), kiedy umieści pracownika na polu akcji z tym bonusem. Gracz może wykonać akcję i wykorzystać bonus w dowolnej kolejności, przy czym akcja jest obowiązkowa, zaś skorzystanie z bonusu dobrowolne. Na przykład: gracz nie może postawić pracownika na polu akcji „Zrealizuj 1 Zamówienie” z bonusem ①, jeżeli nie ma zamiaru (albo nie może) wykonać tej akcji.

DUŻY PRACOWNIK

Dużego pracownika obowiązują te same zasady, co zwykłego, ale posiada on również specjalną zdolność: duży pracownik może zostać wysłany do wykonania akcji, nawet jeśli wszystkie dostępne pola tej akcji są zajęte. Każdy gracz może użyć swojego dużego pracownika do wykonania dowolnej akcji. Gracz może wysłać też swojego dużego pracownika do wykonania akcji, której wszystkie pola zajął swoimi zwykłymi pracownikami. Duży pracownik zdobywa bonus z pola akcji tylko wtedy, jeśli zostanie na nim umieszczony (tak jak zwykły pracownik), w innym przypadku – nie zdobywa bonusu.



Przykład: Jesteś w trakcie 2-osobowej rozgrywki. Twój przeciwnik wstawia zwykłego pracownika na pole akcji „Oprowadzenie wycieczki po winnicy”, aby zdobyć 2 liry. Jeżeli także chcesz wykonać tę akcję, możesz umieścić swojego dużego pracownika obok pola akcji (na ilustracji, ale nie na polu akcji), aby również zarobić 2 liry.



KARTY WINOROŚLI – WARTOŚCI I RODZAJE

Na każdej karcie, u dołu, znajduje się liczba (albo dwie) wskazująca wartość grona, które rodzi ta Winorośl. Na niektórych kartach w lewym górnym rogu znajdują się symbole Konstrukcji (Deszczownia, Trejaż albo oba), które gracz musi wcześniej zbudować, aby móc zasadzić taką Winorośl.

Trejaż
Deszczownia



rodzi czerwone grono
o wartości 4

Trejaż



rodzi czerwone grono
o wartości 1 i białe grono
o wartości 1

Deszczownia



rodzi białe grono
o wartości 3





rodzi czerwone grono
o wartości 1

ROZKŁAD KART W TALII WINOROŚLI

SZCZEP	KOLOR	WARTOŚĆ	LICZBA KART	WYMAGANIA
Sangiovese	Czerwone	1	4	Brak
Malvasia	Białe	1	4	Brak
Pinot	Czerwone i białe	każde po 1	6	Trejaż
Syrah	Czerwone	2	5	Trejaż
Trebbiano	Białe	2	5	Trejaż
Merlot	Czerwone	3	5	Deszczownia
Sauvignon Blanc	Białe	3	5	Deszczownia
Cabernet Sauvignon	Czerwone	4	4	Trejaż i Deszczownia
Chardonnay	Białe	4	4	Trejaż i Deszczownia

AKCJE LETNIE

LATO TO CZAS, KIEDY GRACZE ROZBUDOWUJĄ WINNICE, SADZĄ WINOROŚLE, KORZYSTAJĄ Z POMOCY LETNICH GOŚCI, OPROWADZAJĄ WYCIECZKI I SPRZEDAJĄ GRONA.

Zarabiasz : Zarówno Latem, jak i Zimą gracz może położyć pracownika na polu u dołu planszy, aby zarobić . W ciągu całego roku (czyli zarówno akcji letnich i zimowych) akcja ta może być wykonana przez dowolną liczbę pracowników każdego z graczy.

Karczowanie: Niektóre karty Gości, a także akcja Wozu (dostępna na planszy Winnicy po zbudowaniu tej Konstrukcji i możliwa do wykonania Zimą albo Latem) pozwalają graczom na wykarczowanie Winorośli. Aby to zrobić, gracz wybiera zasadzoną wcześniej kartę Winorośli i bierze ją ze swojego Pola z powrotem na rękę. Rzadko korzysta się z tej akcji, jednak istnieje ona na wypadek, gdyby gracz chciał zmienić układ Winorośli na polach swojej winnicy.

Zagraj 1 kartę Letniego Gościa: Zagraj z ręki kartę Letniego Gościa i rozpatrz jej efekt. Zagrana kartę odrzuć na odpowiedni stos kart odrzuconych u góry planszy głównej.

Bonus: Zagraj 1 dodatkową kartę Letniego Gościa.



Dobierz 1 Kartę Winorośli: Dobierz 1 kartę Winorośli.

Bonus: Dobierz 1 dodatkową kartę Winorośli.

Oprowadź wycieczkę po winnicy: Zarabiasz 2.

Bonus: Zarabiasz dodatkowo 1.

Zbuduj 1 Konstrukcję: Zbuduj na swojej planszy Winnicy 1 Konstrukcję, której jeszcze nie posiadasz. Zapłać jej koszt i połóż na planszy Winnicy odpowiedni pionek Konstrukcji (na str. 12 znajdziesz szczegółowy ich opis).

Bonus: Zarabiasz 1.

Uwaga: Możesz mieć tylko 1 Konstrukcję każdego typu w swojej Winnicy.

Zasadź 1 Winorośl: Zasadź 1 Winorośl na jednym z Pól swojej Winnicy. Aby to zrobić, wybierz z ręki kartę Winorośli i połóż ją na pustym Polu albo na karcie Winorośli, którą zasadziłeś już wcześniej. Raz zasadzona Winorośl pozostaje na Polu do końca gry (także po zbiorach), chyba że zostanie wykarczowana za pomocą akcji Wozu albo odpowiedniej karty Gościa.

Bonus: Zasadź 1 dodatkową kartę Winorośli z ręki.

Uwaga: Łączna wartość gron, które rodzic będą Winorośle zasadzone na 1 Polu nie może przekroczyć maksymalnej wartości tego Pola (5, 6 albo 7). Winorośle na obrazku po prawej dostarczają łącznie gron o wartości 5.

Sprzedaj co najmniej 1 grono albo kup/sprzedaj 1 Pole: Sprzedaj dowolną liczbę znaczników gron z Tłoczni (co najmniej 1) po cenach widocznych między kadziami do fermentacji. Na przykład: znacznik grona o wartości 4 przyniesie ci 2, kiedy go sprzedasz. Sprzedane znaczniki należy odrzucić.



Ceny za kolejne poziomy wartości gron

Zamiast sprzedawać grona, możesz sprzedać jedno ze swoich Pól. Otrzymasz za nie tyle pieniędzy, ile podano na karcie Pola. Możesz również odkupić jedno ze swoich sprzedanych wcześniej Pól (za tę samą cenę, za jaką je sprzedałeś).

Nie możesz sprzedać Pola, jeśli znajdują się na nim karty Winorośli, nie możesz też sadzić Winorośli na sprzedanych Polach.

Bonus: Zdobywasz 1.



KARTY GOŚCI LETNICH I ZIMOWYCH

Zagrywając kartę Letniego albo Zimowego Gościa, należy natychmiast rozpatrzyć jej efekt, po czym odrzucić kartę na odpowiedni stos kart odrzuconych (po rozpatrzeniu karta nie ma już wpływu na dalszą rozgrywkę).

Większość kart pozwala wykonać akcje występujące w grze i jeśli karta nie stanowi inaczej, to akcje te należy wykonać zgodnie z ich standardowymi zasadami (zapłacić zwykły koszt, spełnić obowiązujące wymogi, trzymać się ograniczeń itp.).

Aby zagrać kartę Gościa, gracz musi umieścić pracownika na polu akcji „Zagraj kartę Letniego/Zimowego Gościa”. Realizacja akcji z zagranej karty nie wymaga już używania kolejnych pracowników.

Gracz może zagrać kartę Gościa wyłącznie wtedy, gdy jest w stanie w pełni rozpatrzyć jej efekt. Na przykład, jeśli karta nakazuje zapłacić wszystkim przeciwnikom po 2, aby osiągnąć jakąś korzyść, to nie można jej zagrać, jeśli gracz nie jest w stanie zapłacić po 2 każdemu z pozostałych graczy. Jeśli efekt karty zapewnia wykonanie kilku akcji, to można je wykonać w dowolnej kolejności.

Przykład

Wiele kart gości stawia przed graczem wybór pomiędzy dwoma efektami – efekty te są wyraźnie od siebie oddzielone słowem „ALBO”. Efekty te są niezależne od siebie i gracz może zrealizować tylko jeden z nich.

W przypadku karty widocznej obok gracz może (1) postarać wszystkie swoje wina w Piwnicy o 2 poziomy ALBO (2) utracić 1, aby rozbudować swoją Piwnicę o jeden poziom.

Zasady przygotowania nowych pracowników dotyczą również kart Gości – chyba że na karcie napisano inaczej – pracownik będzie więc dostępny dla gracza dopiero od następnego roku.

Ikona na kartach Gości oznacza dowolnego pracownika (zwykłego, dużego, tymczasowego).



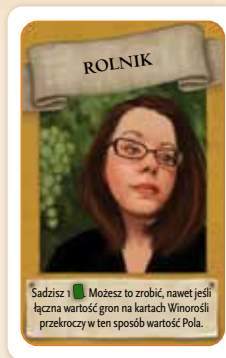
Rozbudowa Piwnicy: Kilka kart pozwala graczowi „rozbudować swoją Piwnicę na kolejny poziom”. Oznacza to, że gracz może zbudować Średnią albo Dużą Piwnicę, zależnie od tego, jaką obecnie posiada (nie można zbudować Dużej Piwnicy, jeśli nie wybudowano Średniej). Jeżeli karta nie podaje kosztu rozbudowy (np. „za 1 PZ” albo „o 2 taniej”), to należy zapłacić standardowy koszt (4 albo 6 w zależności od obecnego poziomu).

Zamiana w jedną stronę (⇒): Niektóre karty pozwalają wymienić liry na Punkty Zwycięstwa (albo odwrotnie) według określonego przelicznika. Na przykład 3 ⇒ 1 oznacza, że można zdobyć 1 za każde wydane 3. Jest to zamiana w jedną stronę, więc w tym przypadku nie można zarobić 3, tracąc 1.

Niektóre karty Gości pozwalają w zamian za pieniądze umieścić w Tłoczni grono o wartości 1. Nie jest to grono zebrane z winorośli gracza – po prostu zostało zakupione na targu. Aby skorzystać z tego efektu, gracz musi mieć w swojej Tłoczni wolne pole o wartości 1.

Kilka kart Gości zapewnia graczowi pewne korzyści za posiadanie Konstrukcji o określonym koszcie budowy. Bonus jest przyznawany tylko za Konstrukcje, których koszt budowy wynosi dokładnie tyle, ile wskazano na karcie. Na przykład: Kowal pozwala zdobyć 1 za zbudowanie Wiatraka, Altany albo Dużej Piwnicy.

PRZYKŁADY I WYJAŚNIENIA



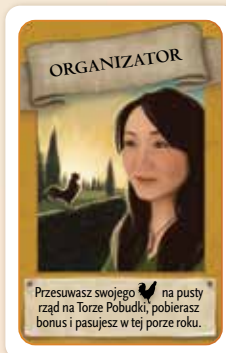
Rolnik Sadzisz 1. Możesz to zrobić, nawet jeśli łączna wartość gron na kartach Winorośli przekroczy w ten sposób wartość Pola. To jednorazowy wyjątek od reguł sadzenia Winorośli na polu do limitu łącznej wartości. Oznacza to, że w kolejnych turach nie można już sadzić Winorośli, przekraczając limit wartości pola.



Zarządca Wykonaj dowolną akcję (bez bonusu) z wcześniejszej pory roku, nie używając pracownika. Wszystkie akcje z tej pory roku są dostępne, nawet jeśli wszystkie pola tych akcji są zajęte przez pracowników. W podstawowej grze Viticulture (bez dodatku Tuscany), karta ta odnosi się tylko do Lata.



Motywator Każdy gracz może odzyskać swojego dużego pracownika. Zdobywasz 1 za każdego przeciwnika, który z tego skorzysta. Przeciwnicy, którzy już spasowali w tej porze roku nie mogą odzyskać swoich dużych pracowników.



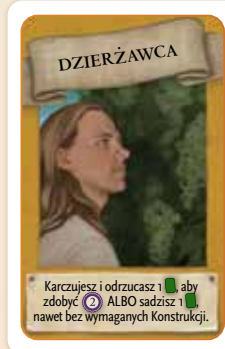
Organizator Przesuwasz swojego na pusty rząd na Torze Pobudki, pobierasz bonus i pasujesz w tej porze roku. Jeśli pasujesz, korzystając z tej karty, twój Kogut pozostaje w wybranym rządzie. Na rozszerzonej planszy dodatku Tuscany możesz wybrać pierwszy rząd Toru Pobudki (jeśli jest wolny).



Planista Ustaw pracownika na polu akcji przyszłej pory roku. Wykonaj wybraną akcję na początku tej pory roku. Jeżeli umieścisz pracownika na polu akcji „Zrealizuj 1 zamówienie”, wykonasz tę akcję zanim wszyscy gracze (łącznie z tobą) wykonają normalną akcję zimową zgodnie z kolejnością Toru Pobudki. Na przykład jeśli jesteś pierwszy na Torze Pobudki, to najpierw wykonasz akcję Planisty, a potem swoją zwykłą akcję. Karta ta odnosi się wyłącznie do pól akcji na planszy. W podstawowej wersji Viticulture (bez rozszerzonej planszy dodatku Tuscany) karta ta jest ograniczona tylko do Zimy.



Producent Płacisz 2, aby odzyskać 1 lub z 2 z pól innych akcji. Możesz użyć ich ponownie w tym roku. Określenie „innych akcji” odnosi się do dowolnych akcji z wyjątkiem „Zagraj 1 kartę Letniego Gościa”, gdzie właśnie zagrałeś Producenta. Odzyskanie pracowników może udostępnić zwalniane pola akcji każdemu graczowi, który jeszcze nie spasował.



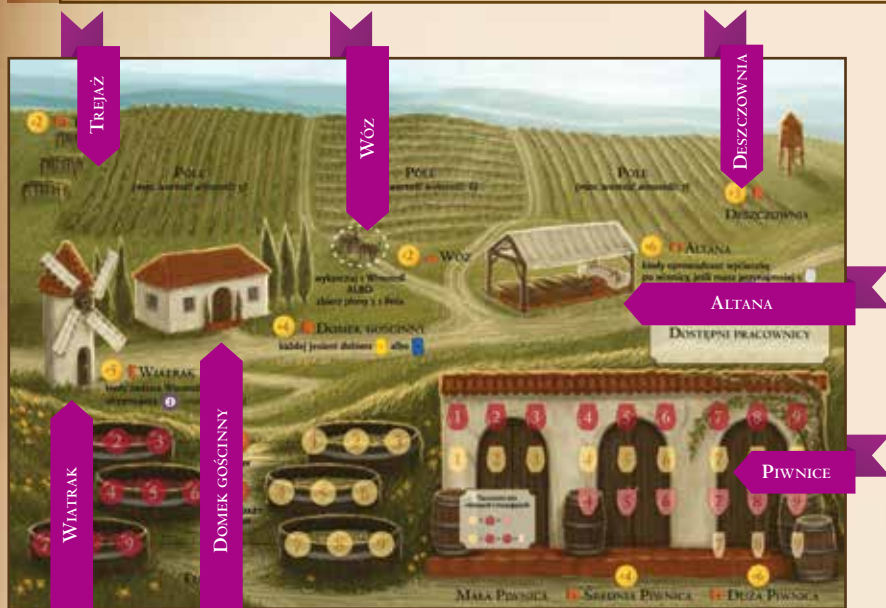
Dzierżawca Sadzisz 1, nawet bez wymaganych Konstrukcji ALBO karczujesz i odrzucaasz 1, aby zdobyć 2. Karta ta pozwala „pominąć” ograniczenia związane z konstrukcjami. Możesz odrzucić 1 z ręki, nie musi to być ta właśnie wykarczowana.



Zymolog Tworzysz 1 albo 2, każde o wartości 4 lub wyższej, nawet jeśli nie masz odpowiednio rozbudowanej Piwnicy. Jeśli wytworzysz dzięki tej karcie wino czerwone o wartości 5, możesz jego znacznik umieścić na polu 5, nawet bez Średniej Piwnicy. Jeśli będziesz chciał postarać to wino do wartości większej niż 6, będziesz musiał wybudować obie Piwnice, Średnią i Dużą (ponieważ nie można ulepszyć Piwnicy do Dużej bez wybudowania Średniej).

KONSTRUKCJE

KONSTRUKCJE UMOŻLIWIĄ CI SADZENIE SZCZEPÓW WINOROŚLI WYŻSZEJ JAKOŚCI, WYTWARZANIE LEPSZYCH WIN, A TAKŻE ZYSKIWANIE RÓŻNYCH KORZYŚCI LATEM I JESIENIĄ. KONSTRUKCJE, KTÓRE GRACZ MOŻE ZBUDOWAĆ PRZEDSTAWIONE SĄ NA JEGO PLANSZY WINNICY. OBOK MIEJSCA NA DANĄ KONSTRUKCJĘ PODANY JEST KOSZT JEJ BUDOWY W LIRACH.



Trejaż (€2): Trejaż wymagany jest do sadzenia niektórych szczepów Winorośli.



Wiatrak (€5): Posiadając Wiatrak, gracz zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa za każdym razem, gdy sadi Winorośl (max. 1 w ciągu roku).



Deszczownia (€3): Deszczownia wymagana jest do sadzenia niektórych szczepów Winorośli.



Wóz (€2): Posiadając Wóz, gracz zyskuje dodatkowe pole akcji, którego może użyć raz w ciągu roku (Latem albo Zimą). W swojej turze gracz może umieścić na polu Wozu dowolnego swojego pracownika, aby wykarczować 1 Winorośl (czyli zabrać kartę Winorośli z Pola na rękę) albo zebrać plony z 1 Pola (nawet Latem; przy czym należy pamiętać, że plony z danego pola mogą być zebrane tylko raz w ciągu roku. Więcej o zbieraniu plonów na str. 14).



Altana (€6): Posiadając Altanę, gracz zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa za każdym razem, gdy wykonuje akcję oprowadzenia wycieczki po winnicy, pod warunkiem, że posiada przynajmniej 1 znacznik wina w swojej Piwnicy (max. 1 w ciągu roku).



Piwnice (€4 i €6): Piwnice służą graczom do przechowywania wina. W Małej Piwnicy może leżakować tylko czerwone i białe wino o niższych wartościach (1–3). Średnia Piwnica pozwala na składowanie win o wartości 4–6, a także wytwarzanie wina różowego. Dzięki Dużej Piwnicy gracz może tworzyć wina o wartościach 7–9, a także wytwarzać wino musujące.
Uwaga: Gracz nie może zbudować Dużej Piwnicy, jeśli nie zbudował Średniej Piwnicy.



Domek Gościnny (€4): posiadanie Domku Gościnnego pozwala graczowi dobrać Jesienią 2 karty Gości (zamiast standardowej 1 karty). Obie karty mogą być tego samego typu (np. 2 karty Zimowych Gości) albo różnych rodzajów (1 Zimowy Gość i 1 Letni Gość).

AKCJE JESIENNE



Jesień jest czasem zapraszania gości, którzy mogą być pomocni w twojej winnicy. Zaproszeni goście pojawiają się u ciebie Latem bądź Zimą, aby służyć wsparciem i pomocną dłońią.

Zgodnie z kolejnością na Torze Pobudki każdy gracz dobiera 1 kartę Gościa (Letniego albo Zimowego – wybór należy do gracza). Działanie

to nie wymaga użycia pracownika. Gracze nie zagrywają dobranych kart, jest to możliwe tylko w Zimie albo w Lecie.

Jeśli gracz ma Domek Gościnny, to dobiera 1 kartę Gościa więcej – może to być karta dowolnego typu (niekoniecznie tego samego, co pierwsza).

AKCJE ZIMOWE

ZIMA TO CZAS ZBIERANIA PLONÓW, ZMIANY WINNYCH GRON W WINA, SPRAWDZANIA POPYTU NA RYNKU NA POSZCZEGÓLNE GATUNKI WIN, PRZYGOTOWANIA NOWYCH PRACOWNIKÓW, KORZYSTANIA Z POMOCY ZIMOWYCH GOŚCI ORAZ REALIZOWANIA ZAMÓWIEŃ.

Dobierasz 1 kartę


Zamówienia: Dobierz 1 kartę Zamówienia.


Bonus: Dobierz 1 dodatkową kartę Zamówienia.

Zbierasz plony z 1 Pola:

Wybierz 1 ze swoich Pól, a następnie umieść w swojej Tłoczni znaczniki gron zgodnie z wartościami na kartach Winorośli na tym Polu (więcej szczegółów na kolejnej stronie). Po zebraniu plonów karty Winorośli pozostają na Polu i w kolejnym roku ponownie będą owocować.

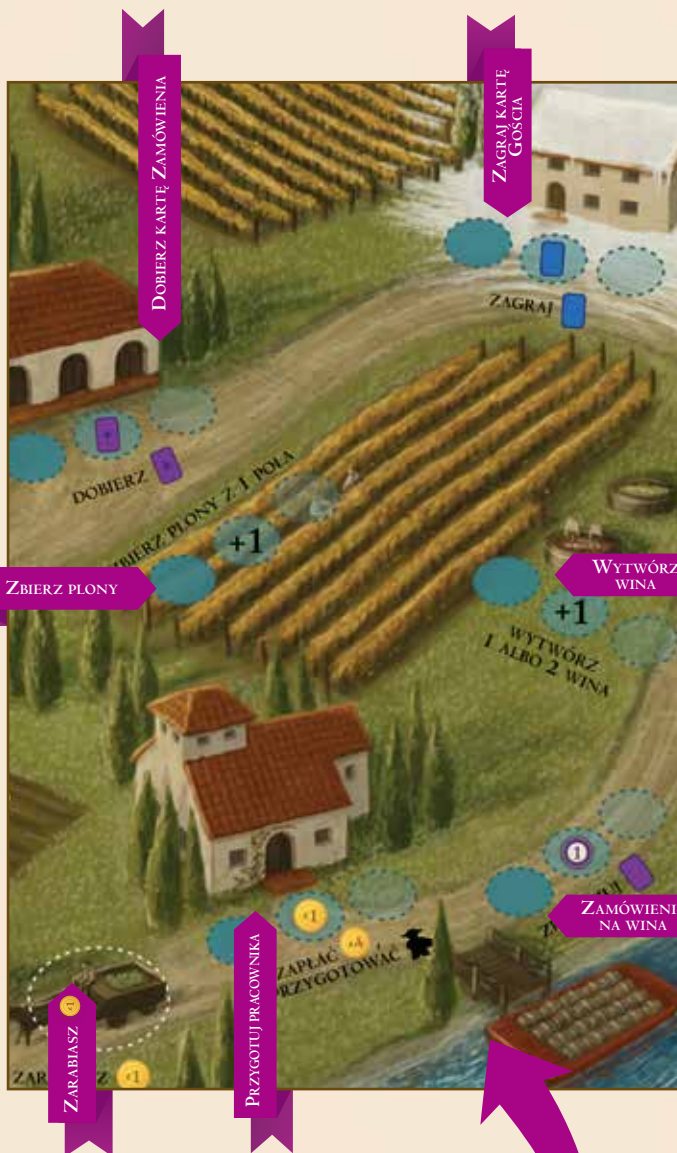
Bonus: Zbierz plony z innego Pola.

Zarabiasz : Akcja ta jest dostępna zarówno Latem, jak i Zimą. W ciągu całego roku (czyli zarówno dla akcji letnich i zimowych) akcja ta może być wykonana przez dowolną liczbę pracowników każdego z graczy.

Zapłać , aby przygotować 1 nowego Pracownika: Położ nowego pracownika w pobliżu pola tej akcji, aby zaznaczyć, że został on przygotowany. Pracownik ten będzie dla ciebie dostępny dopiero od początku następnego roku.

Bonus: Zarabiasz .

Uwaga: Gracz może mieć co najwyżej 5 zwykłych pracowników i 1 dużego pracownika. Do tego limitu nie wlicza się pracownika tymczasowego.



Zagraj 1 kartę Zimowego

Gościa: Zagraj z ręki kartę Zimowego Gościa i rozpatrz jej efekt. Zagrana kartę odrzuć na odpowiedni stos kart odrzuconych u góry planszy głównej.


Bonus: Zagraj 1 dodatkową kartę Zimowego Gościa.

Wytwórz 1 albo 2 wina: Zamień grona z Tłoczni w wino (więcej szczegółów na kolejnych stronach).

Bonus: Wytwórz jeszcze 1 wino.

Zrealizuj 1 zamówienie na wino:

Wypełnij warunki 1 posiadanej karty Zamówienia, a następnie odrzuć ją. Więcej szczegółów na str. 16.

Bonus: Zdobywasz .



ZBIERANIE PŁONÓW Z POLA

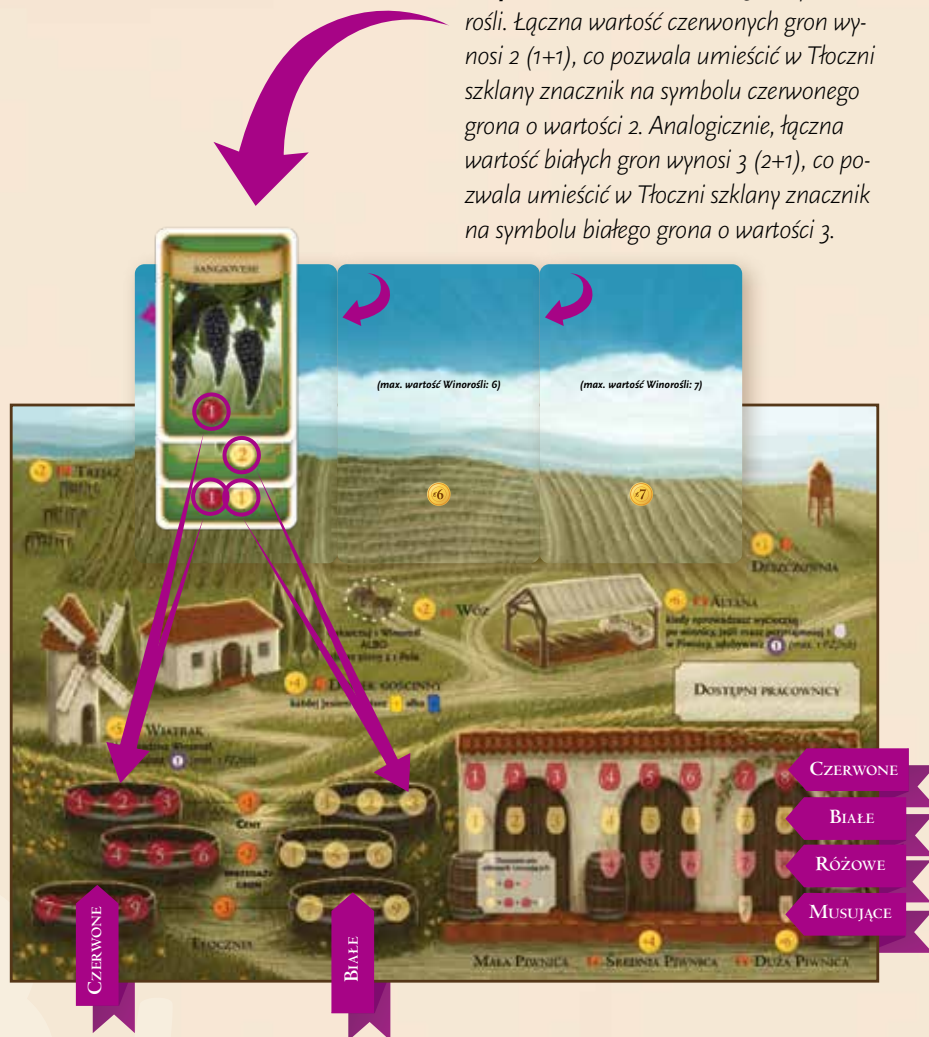
Zbieranie plonów polega na dobraniu szklanych znaczników gron i umieszczeniu ich w Tłoczni zgodnie z wartościami na kartach Winorośli leżących na Polu, z którego zbieramy plony.

Aby zebrać plony, zsumuj wartości z symboli czerwonych gron na kartach Winorośli i umieść w Tłoczni 1 szklany znacznik na symbolu czerwonego grona o wartości równej otrzymanej sumie. Następnie zsumuj wartości z symboli białych gron i umieść 1 szklany znacznik na symbolu białego grona o otrzymanej wartości. Karty Winorośli zostają na Polu.

Uwaga 1: Z każdego Pola plony można zebrać dokładnie 1 raz w ciągu roku. Zasada ta obowiązuje także przy zagrywaniu kart pozwalających zbierać plony (chyba że karta mówiłaby co innego).

Uwaga 2: Na każdym symbolu grona w Tłoczni może znajdować się dokładnie 1 znacznik. Jeżeli gracz zbiera kolejne grono o tej samej wartości, to nowy znacznik musi umieścić na symbolu grona o niższej wartości. Zatem jeżeli gracz ma już w Tłoczni białe grono o wartości 4, a następnie zbiera plony z Pola, które również dostarcza białego grona o wartości 4, to nowy znacznik należy umieścić na symbolu grona o wartości 3 (o ile jest wolny). Jeśli ten symbol również byłby zajęty, to nowy znacznik należy umieścić na symbolu grona o wartości 2 itd. Jeśli żaden symbol nie będzie dostępny, nie można umieścić znacznika.

Przykład: Gracz ma na Polu 3 karty Winorośli. Łączna wartość czerwonych gron wynosi 2 (1+1), co pozwala umieścić w Tłoczni szklany znacznik na symbolu czerwonego grona o wartości 2. Analogicznie, łączna wartość białych gron wynosi 3 (2+1), co pozwala umieścić w Tłoczni szklany znacznik na symbolu białego grona o wartości 3.



WYTWARZANIE WINA

Wytwórz 1 albo 2 wina: Wytwarzanie wina polega na zamianie gron z Tłoczni w wino przechowywane w Piwnicy (czyli przesunięciu szklanych znaczników). Posiadając tylko Małą Piwnicę, gracz może wytwarzać tylko białe i czerwone wina o niskiej wartości. Aby wytwarzać wina różowe czy musujące oraz białe i czerwone wina o wyższej wartości, należy rozbudować swoją Piwnicę.

Kiedy gracz wytwarza więcej niż 1 wino, to mogą one być tego samego typu albo dwóch różnych.

Uwaga 1: Do oznaczenia win różowych i musujących używa się tylko 1 znacznika gron, z których wino powstało, a nadmiarowe znaczniki należy odłożyć do pudełka.

Uwaga 2: Aby wytwarzać i przechowywać wina różowe oraz musujące, a także wina o wartościach powyżej 3 oraz powyżej 6, należy zbudować odpowiednie Piwnice.

Uwaga 3: Na każdym symbolu wina w Piwnicy może znajdować się tylko 1 znacznik. Działa to tak samo jak w przypadku znaczników gron w ułudze z poprzedniej strony.

Uwaga 4: Wytworzone wino, które jest już w Piwnicy nie może być później użyte do tworzenia innego wina.

Uwaga 5: Doświadczony gracz będzie wytwarzał wina, zwracając uwagę na możliwości swoich Piwnic oraz posiadane karty Zamówień. Warto też pamiętać, że grona starzeją się tak samo jak wina.

Czerwone wino: Przesuń 1 znacznik z symbolu czerwonego grona w Tłoczni na symbol czerwonego wina o tej samej wartości w Piwnicy. Przykładowo, grono o wartości 3 stanie się winem o wartości 3.

Białe wino: Przesuń 1 znacznik z symbolu białego grona w Tłoczni na symbol białego wina o tej samej wartości w Piwnicy.

Różowe wino: Połącz ze sobą 1 białe i 1 czerwone grona, aby uzyskać różowe wino o wartości równej sumie

wartości użytych gron. Przykładowo, białe grono o wartości 1 i czerwone grono o wartości 4 tworzą różowe wino o wartości 5 (przykład 2 poniżej).

Wino musujące: Połącz ze sobą 1 białe i 2 czerwone grona, aby uzyskać musujące wino o wartości równej sumie wartości użytych gron. Przykładowo, 1 białe grono o wartości 3 i 2 czerwone grona o wartościach 2 i 4 tworzą wino musujące o wartości 9.



Przykład 1: Gracz ma czerwone grona o wartości 1 i 4. Postanawia wytworzyć z nich wino. Znacznik z grona o wartości 1 przesuwamy na symbol czerwonego wina o wartości 1. Natomiast znacznik z grona o wartości 4 musi przesunąć na symbol wina o wartości 3, ponieważ nie posiada Średniej Piwnicy (co nie pozwala wytwarzać win o wartości większej niż 3).



Przykład 2: Gracz ma czerwone grono o wartości 1 i białe o wartości 4. Postanawia wytworzyć z nich różowe wino – może to zrobić, ponieważ posiada Średnią Piwnicę. Dodaje wartość posiadanych gron i otrzymuje różowe wino o wartości 5.

REALIZOWANIE ZAMÓWIEŃ NA WINO

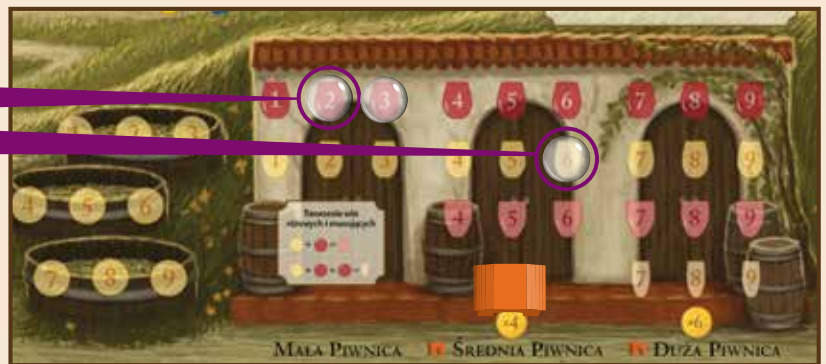
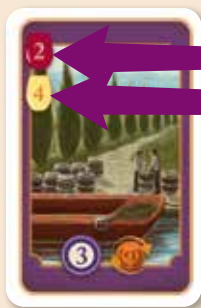
Aby zrealizować zamówienie na wino, należy umieścić pracownika na polu akcji „Zrealizuj 1 zamówienie na wino”. Niektóre karty Gości również pozwalają realizować zamówienia.

Odkryj wybraną kartę Zamówienia z ręki. Na kartach znajduje się 1 lub więcej symboli wina o określonej wartości. Jest to minimalna wartość win wskazanego typu, jakie należy odrzucić ze swojej Piwnicy, aby zrealizować to zamówienie.

Po odrzuceniu znaczników wina z planszy Winnicy gracz zdobywa Punkty Zwycięstwa podane u dołu karty oraz przesuwą swoją Butelkę na liczniku Wyплаты o wskazaną wartość. Następnie kartę Zamówienia należy odrzucić na odpowiedni stos kart odrzuconych.

Zamówienie na czerwone wino o wartości 2 oraz białe wino o wartości 4

- 3 Punkty Zwycięstwa do zdobycia
- Wyplata



Przykład: Realizowanie Zamówienia

Ta karta Zamówienia wymaga posiadania czerwonego wina o wartości co najmniej 2 oraz białego wina o wartości co najmniej 4. Aby zrealizować to zamówienie, gracz odkrywa kartę Zamówienia, odrzuca ze swojej Piwnicy 1 znacznik z symbolu czerwonego wina o wartości co najmniej 2 oraz 1 znacznik z symbolu białego wina o wartości co najmniej 4 (gracz posiada akurat wino o wartości 6). W zamian gracz zdobywa 3 Punkty Zwycięstwa oraz przesuwą o swoją Butelkę na liczniku Wyплаты.

WYPŁATA

Na koniec każdego roku gracze otrzymują Wyplata za zrealizowane zamówienia zgodnie z wartością, jaką wskazuje ich Butelka na liczniku Wyплаты.

Każdy gracz rozpoczyna grę ze swoją Butelką na środku licznika (co odpowiada zerowej Wyplacie). Kiedy gracz zrealizuje zamówienie na wino, przesuwą swoją Butelkę na liczniku o tyle pól, ile wskazuje karta Zamówienia.

Na koniec każdego roku gracze otrzymują tyle lirów, ile wskazuje ich Butelka na liczniku Wyплаты (1 = 1). Po wyplacie należy pozostawić Butelki na swojej pozycji, nie cofamy ich na środek licznika.

Najwyższa możliwa wyplata to 5. Jeśli Butelka wskazuje 5, a gracz zrealizuje kolejne zamówienie, nie przesuwą już Butelki.



ZAKOŃCZENIE ROKU

NA KONIEC ROKU GRACZE POSTARZAJĄ WINA I GRONA, ZABIERAJĄ SWOICH PRACOWNIKÓW Z PLANSZY, OTRZYMUJĄ WYPŁATĘ ZA ZREALIZOWANE ZAMÓWIENIA, A NA KONIEC PRZEKAZUJĄ ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA KOLEJNEJ OSOBIE PRZECIWNIE DO RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA, CZYLI W PRAWO.

Starzenie gron i win: Przesuwając odpowiednio szklane znaczniki, wszyscy gracze podnoszą wartość swoich gron w Tłoczni i win w Piwnicy – każdy znacznik należy przesunąć o 1 (np. znaczniki na symbolach wina o wartości 3 przesunąć na symbole o wartości 4, a te z symboli o wartości 2 przesunąć na symbole o wartości 3 itd.). Maksymalna wartość, jaką mogą osiągnąć grona i wina to 9.

Uwaga 1: Wina mogą osiągnąć wartość powyżej 3 pod warunkiem, że gracz posiada Średnią Piwnicę, zaś wartość powyżej 6 jest dostępna tylko dla graczy z Dużą Piwnicą (należy pamiętać, że Dużą Piwnicę można zbudować tylko po zbudowaniu Średniej).

Uwaga 2: Gracze nie tracą win ani gron, jeśli nie mogą ich postarzeć. Na przykład, jeśli gracz ma Średnią i Dużą Piwnicę, a w niej czerwone wina o wartości 8 i 9, to ich znaczniki pozostają na swoich miejscach.

Powrót pracowników: Gracze zabierają z planszy swoich pracowników, a pracownika tymczasowego należy odłożyć na jego miejsce na Torze Pobudki.

Wypłata: Gracze otrzymują wypłatę w lirach zgodną ze wskazaniem ich Butelki na liczniku Wypłaty (max. 5 na rok).

Odrzucenie kart z ręki: Na koniec roku gracz może mieć najwyżej 7 kart na ręce

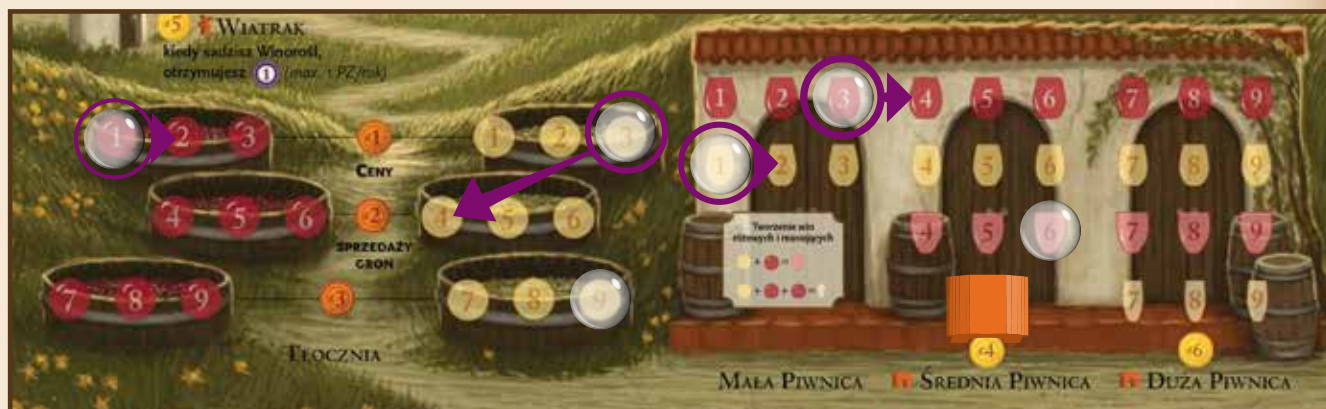
(dowolnych typów). Gracze, którzy mają ich więcej muszą odrzucić wybrane przez siebie karty.

Przekazanie znacznika pierwszego gracza

gracza: Gracz posiadający znacznik pierwszego gracza (1) przekazuje go graczowi po swojej prawej (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara).

Uwaga: „Pierwszy gracz” to jedynie osoba, która jako pierwsza wybierze miejsce dla swojego Koguta na Torze Pobudki.

Zbieranie Kogutów: Gracze zabierają swoje Koguty z Toru Pobudki.



Przykład: Starzenie gron i win w przypadku gracza ze Średnią Piwnicą.

ZAKOŃCZENIE GRY I ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Jeśli któryś z graczy zdobędzie albo przekroczy 20 Punktów Zwycięstwa, bieżący rok jest rozgrywany do końca (łącznie z fazą Zakończenia roku), po czym wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa. Gracze mogą uzyskać więcej niż 20 PZ – nie ma górnego limitu. W przypadku remisu o zwycięstwie decydować będzie (w podanej kolejności):

1. większa liczba lirów,
2. całkowita wartość wina w piwnicach,
3. całkowita wartość gron w tłoczni.

WARIANT PRZYJACIELSKI

Poniższa opcjonalna zasada pozwoli graczom przeprowadzić mniej zaciekle rozgrywkę w Viculture: gracz może postawić pracownika na polu akcji dającym bonus tylko wtedy, gdy skorzysta z tego bonusu (np. zagra drugą kartę Letniego Gościa) albo jeśli nie ma już innego wolnego pola danej akcji. W ten sposób gracze nie mogą stawiać swoich pracowników na polach z bonusem tylko po to, żeby zablokować innym graczom możliwość skorzystania z tego pola (co jest możliwe w przypadku standardowych zasad dla 3–6 graczy).

VITICULTURE AUTOMA

OFICJALNY WARIANT SOLO AUTORSTWA MORTENA MONRADA PEDERSENA

WSTĘP

Czasami trudno ci zebrać grupę do wspólnej rozgrywki, ale to wcale nie znaczy, że nie możesz cieszyć się rozgrywką w Viticulture. Poniższe reguły pozwolą ci rozegrać partię z wirtualnym przeciwnikiem zwanym „Automa”.

CEL GRY

Rozgrywka przeciwko Automie trwa 7 lat (rund). Aby wygrać, musisz mieć na koniec gry więcej Punktów Zwycięstwa niż Automa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj swoją Winnicę w standardowy sposób. Następnie:

1. Wybierz kolor pionków dla Automy i umieść Korek Automy na polu z wynikiem 20 na torze Punktacji.
2. Połóż 1 szklany znacznik w każdym rządzie Toru Pobudki.
3. Potasuj talię kart Automy i połóż obok Toru Pobudki.
4. Usuń z obu talii Gości te karty, które przynoszą korzyści pod warunkiem, że inny gracz wykona jakąś akcję. Ewentualnie możesz je pozostawić, a ilekroć dociągniesz taką kartę w trakcie gry, odrzuć ją i dobierz kolejną.

Przykład

Jeśli dobrałeś przedstawioną kartę Latem, to umieść pracowników Automy na tych polach akcji: „Dobierz +”, „Zbuduj 1 Konstrukcję”, „Zasadź +” (kolejność umieszczania ma znaczenie podczas gry na poziomie trudnym i bardzo trudnym). Jeśli dobrałeś tę kartę Zimą, umieść pracownika na polu „Wytwórz 1 albo 2 wina”.

ROZGRYWKA

Rundy gry standardowo dzielą się na pory roku, podczas których wykorzystuje się tylko pola akcji dostępne w grze 2-osobowej (skrajne lewe pole).

Tor Pobudki

Ustawiasz swojego Koguta i otrzymujesz bonus jak w normalnej rozgrywce, z tym wyjątkiem, że możesz wybrać tylko pola ze szklany znacznikiem. Zabierasz znacznik i kładziesz go obok swojej planszy. Staje się on twoim znacznikiem Akcji Bonusowej.

Uwaga: Letni Gość „Organizator” nie może przesunąć twojego Koguta do 7. rzędu.

Karty Automy

Na początku każdej pory roku, w której rozmieszcza się pracowników (Latem oraz Zimą) najpierw dobierz 1 kartę Automy. Następnie rozmieść 0, 1, 2 albo 3 pracowników Automy na polach akcji, które wskazuje karta. Aby zachować zgodność z dodatkiem Tuscany, karty Automy są oznaczone czterema kolorami. Jeśli grasz bez tego dodatku, to kolory zielony i żółty oznaczają akcje letnie, zaś czerwony i niebieski – akcje zimowe. Ponadto niektóre akcje występujące tylko w dodatku Tuscany zostały oznaczone literką „T” i należy je zignorować, jeśli grasz bez dodatku.

Pracownicy Automy nie wykonują żadnych akcji, ani nie zdobywają żadnych bonusów. Blokują jedynie pola akcji, symulując w ten sposób obecność przeciwnika.

Znaczniki akcji bonusowych

Wybierając na początku każdej rundy miejsce na Torze Pobudki, zabierasz szklany znacznik z wybranego pola i kładziesz go obok swojej planszy Winnicy. Zebrane i niewykorzystane znaczniki nie przepadają na koniec roku, więc z rundy na rundę możesz mieć ich coraz więcej. Raz na turę, kiedy umieszczasz swojego pracownika na polu akcji, możesz użyć 1 taki znacznik Akcji Bonusowej. Odrzuć go, aby oprócz wykonywania standardowej akcji, otrzymać także bonus do niej przypisany. Jeśli tak zrobisz, możesz wykonać akcję i wykorzystać bonus w dowolnej kolejności.

Zakończenie roku

Oprócz czynności wykonywanych na koniec roku zabierz z planszy również wszystkich pracowników Automy.

ZAKOŃCZENIE GRY ORAZ ZWYCIĘSTWO/PRZEGRANA



Gra kończy się wraz z końcem 7. roku. Jeśli zdobyłeś więcej PZ niż Automa, to wygrasz, jeśli mniej – przegrałeś. Jeśli zaś macie po tyle samo, to gra kończy się remisem.






TRYB KAMPANII


Aby gra solo była bardziej urozmaicona i stanowiła większe wyzwanie, możesz grać w trybie kampanii. Kampania składa się z 8 wyzwań. Aby ją ukończyć, musisz pokonać Automę w każdym z nich. Za każdym razem kiedy przegrasz, rozegraj ponownie to wyzwanie. Rozpocznij jednak powtórkę z tyłoma znacznikami Akcji Bonusowej, ile razy przegrałeś już w tym wyzwaniu, np. jeśli 2 razy przegrałeś w danym wyzwaniu, to trzecie podejście do niego rozpoczniesz z 2 znacznikami.

Twoim finalnym wynikiem będzie liczba partii, które rozegrałeś, aby ukończyć kampanię (im mniej tym lepiej). Każde wyzwanie jest rozgrywane na standardowych zasadach, ale z niewielką modyfikacją. Rozegraj te 8 wyzwań w poniższej kolejności:



Wyzwanie 1. Nie otrzymujesz karty Matki. W zamian wybierz 3 dowolne  i zasadź je wszystkie już na etapie przygotowania do gry, ignorując wymagania dotyczące Konstrukcji. Po dokonaniu wyboru przetasuj  talię.



Wyzwanie 2. Nie możesz mieć więcej niż 2  (nie licząc pracownika tymczasowego  i dużego pracownika ). W tej rozgrywce używaj środkowych pól akcji zamiast skrajnych lewych, z wyjątkiem sytuacji, kiedy używasz dużego pracownika do wykonania zajętej akcji (w takiej sytuacji kładziesz go normalnie obok pola akcji i nie daje on bonusu przypisanego do akcji). Nie możesz używać znaczników Akcji Bonusowych.



Wyzwanie 3. Na koniec 3. roku musisz mieć 6 pracowników albo od razu przegrywasz grę.

Wyzwanie 4. Zaczynasz grę z wynikiem . Podczas akcji Zbierania plonów możesz zebrać plony nawet z 3 Pól.

Wyzwanie 5. Nie możesz używać znaczników Akcji Bonusowych. Graj 8 lat, z tym że na początku każdego roku możesz wybrać dowolny rząd na Torze Pobudki.

Wyzwanie 6. Nie zdobywasz PZ w trakcie rozgrywki. Za to na koniec gry zdobywasz  za każde wino w twojej Dużej Piwnicy i  za każde wino w Średniej Piwnicy. Jeśli wybrałeś wariant agresywny, pomiń tę część kampanii.

Wyzwanie 7. Zaczynasz grę z wynikiem  oraz na polu  licznika Wypłaty.


Wyzwanie 8. Nie możesz realizować  (wlicza się w to również realizowanie zamówień z kart Gości). Możesz natomiast używać wina do zdobywania PZ na dowolne inne sposoby. Jeśli na początku gry dobierzesz kartę Matki, która dostarcza ci , to należy tę kartę odrzucić i dobrać kolejną.

WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI

Poziomy trudności


W grze przeciwko Automie możesz wybrać jeden z pięciu poziomów trudności:

Bardzo łatwy: Graj 8 lat. W 8. roku gry możesz wybrać dowolny rząd na Torze Pobudki i również otrzymasz znacznik Akcji Bonusowej.

Łatwy: Zaczynasz grę z wynikiem .

Normalny: Grasz zgodnie z podstawowymi zasadami Automy.

Trudny: Dobieraj karty Automy tak długo, aż umieścisz przynajmniej 2 pracowników Automy na polach akcji bieżącej pory roku. Umieść pracowników na polach wszystkich akcji wskazanych przez dobrane karty, z wyjątkiem akcji, których pola są już zajęte. Automa może umieścić na planszy co najwyżej 6 pracowników. Jeśli wyczerpiesz karty w talii Automy, to przetasuj je i utwórz nową talię.

Bardzo Trudny: Taki sam jak trudny, z tym że Automa zaczyna z wynikiem .

WARIANT AGRESYWNY

Jeśli chcesz wprowadzić do gry więcej napięcia, możesz każdego roku aktualizować wynik Automy, a jeśli twój wynik na koniec roku nie będzie lepszy, to gra natychmiast kończy się twoją przegraną.

Wariant agresywny można stosować podczas rozgrywki na łatwym, normalnym i trudnym poziomie. Na początku roku przesuń Korek Automy na pole z wynikiem wskazanym w poniższej tabeli. Następnie postaraj się, aby twój wynik na koniec roku był lepszy.

ROK	1	2	3	4	5	6	7
	-1	0	1	4	8	13	20



Opracowanie

Morten Monrad Pedersen

Rozwój

José M López-Cepero
Todd Schoening
Christopher Jerome Smith
Jamey Stegmaier
David Studley

Testy

John Baker
Joshua Dumont
Wil Gerken
Mike Hatke
Roslyn M. Jordan
Darren Kumasawa
Gordon Pueschner
Brad Warren

Frank J. Wojcik
Kerstin Weiß
James Cartwright
Kevin L. Kitchens
Stathi Panayi
Adrian Sperling
Björn Franke

SŁOWNIK

Pole Akcji: Ovalne pole otoczone przerywaną linią, na którym może być umieszczony dokładnie 1 pracownik. Pracownicy mogą być umieszczani tylko na polach akcji bieżącej pory roku, a każdy pracownik może być użyty tylko raz w ciągu roku. Niektóre pola akcji są prywatne – znajdują się one na planszach graczy przy Konstrukcjach, które zbudowali. Tylko właściciel może korzystać ze swoich prywatnych pól akcji.

Postarz grona i wina: Podnieś o 1 wartość wszystkich znaczników gron w swojej Tłoczni oraz wszystkich znaczników win w swoich Piwnicach. Wina nie mogą osiągnąć wartości powyżej 3 oraz powyżej 6, jeśli nie masz zbudowanych odpowiednich Piwnic.

Bonus: Dodatkowa korzyść wskazana wewnątrz pola akcji. Możesz postawić swojego pracownika na polu z bonusem, nawet jeśli nie zamierzasz z niego skorzystać (musisz wykonać wybraną akcję, ale skorzystanie z bonusu jest dobrowolne). O kolejności wykonania akcji i wykorzystania bonusu decyduje gracz.

Duży pracownik: Duży pracownik działa tak samo jak zwykły, ale może zostać wysłany do wykonania takiej akcji, której wszystkie dostępne pola są już zajęte (dotyczy to tylko planszy głównej). Duży pracownik zapewnia bonus z pola akcji tylko wtedy, jeśli będzie na nim umieszczony (jak zwykły pracownik).

Zbierz plony: Wybierz Pole w swojej Winnicy, z którego nie zbierałeś jeszcze w tym roku plonów (z każdego Pola można zebrać plony tylko raz w ciągu roku). Zsumuj wartości z symboli czerwonych gron na kartach Winorośli i umieść

w Tłoczni 1 szklany znacznik na symbolu czerwonego grona o tej wartości. Następnie zrób to samo dla białych gron. Karty Winorośli pozostaw zasadzone na Polu.

Wytwórz wino: Używając gron ze swojej Tłoczni, stwórz 2 wina (oba wina mogą być tego samego typu albo dwóch różnych). Nie możesz połączyć 2 gron tego samego koloru, aby wytworzyć wino tego koloru – 1 czerwone grono stanie się 1 czerwonym winem o tej samej wartości (albo niższej, jeśli pole o danej wartości jest zajęte). Żeby wytworzyć różowe wino, połącz ze sobą 1 białe grono i 1 czerwone grono – zsumuj wartości obu gron, aby określić wartość różowego wina (musi to być min. 4). Żeby wytworzyć wino musujące, połącz ze sobą 1 białe grono i 2 czerwone grona – zsumuj wartości trzech gron, aby określić wartość musującego wina (musi to być min. 7).

Umieść znaczniki gron w Tłoczni albo znaczniki wina w Piwnicy: Niektóre karty Gości (a także akcja wymiany czy specjalni pracownicy z dodatku Tuscany) pozwalają ci umieścić szklany znacznik na planszy Winnicy – jako grono w Tłoczni albo wino w Piwnicy. Jest to zdecydowanie inne działanie niż zbieranie plonów (w celu uzyskania gron) albo wytwarzanie wina (przesuwanie znaczników z Tłoczni do Piwnicy, żeby stały się winem). Kiedy masz umieścić znacznik grona albo wina, to tak jakbyś zakupił go na rynku. Tak uzyskany znacznik bierzesz po prostu z ogólnej puli i umieszczasz bezpośrednio w swojej Tłoczni (jako grono) albo w Piwnicy (jako wino). Pamiętaj o zasadzie zmniejszania wartości, jeśli pole o danej wartości jest już zajęte.

Zagraj 1 kartę Gościa: Wybierz kartę Gościa z ręki, opłać ewentualny koszt jej zagrania,

wykorzystaj oferowaną korzyść (musisz być w stanie w pełni opłacić koszt oraz w pełni wykorzystać korzyść), a następnie odłóż ją na stos kart odrzuconych.

Pracownik tymczasowy: Gracz, który wybierze ostatni rząd na Torze Pobudki otrzymuje szary pionek pracownika tymczasowego, którego może wykorzystać w bieżącym roku. Przez cały rok pracownik tymczasowy traktowany jest pod każdym względem jak pracownik danego gracza, zwłaszcza w przypadkach, gdy jakaś karta odwołuje się do „twoich pracowników” albo „twoich zwykłych pracowników”. Kiedy gracze zabierają z planszy swoich pracowników na koniec roku, pracownika tymczasowego należy odłożyć z powrotem na jego miejsce na Torze Pobudki.

Wymiany: W grze Viticulture gracze nie mogą dokonywać żadnych wymian między sobą.

Karczowanie: To akcja, którą możesz wykonać za pomocą Wozu albo niektórych kart Gości. Pozwala ci ona zabrać zasadzoną wcześniej kartę Winorośli ze swojego Pola z powrotem na rękę.

Tor Pobudki: Gracz na szczycie toru Pobudki w każdej porze roku wykonuje turę jako pierwszy (np. umieszcza 1 pracownika albo pasuje). Pozostali gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kolejnością na Torze Pobudki.

Kolejność graczy na Torze Pobudki nie zmienia się w ciągu roku. Kolejność na Torze Pobudki stosuje się również, kiedy wszyscy gracze muszą kolejno podjąć jakąś decyzję (np. dobór kart Jesienią albo wykonanie akcji z karty Gościa).



PHALANX

© 2020 PHALANX
VERTIMA Sp. z o.o.
Rynek 23/7, 45-015 Opole
www.phalanxgames.pl

WERSJA POLSKA:

Tłumaczenie na język polski: **Łukasz Piechaczek, Wojciech Sieroń**

Skład wersji polskiej: **Krzysztof Klemiński**

Korekta: **Krzysztof Szymczyk, Michał Sieroń, Leszek W. Kowalski, Jędrzej Sieroń, Mariusz Rosik**

W razie braku któregoś z komponentów gry skontaktuj się z nami za pośrednictwem strony www.phalanxgames.pl
Odwiedź <https://www.facebook.com/games.phalanx> i podziel się z nami swoimi opiniami na temat gry oraz poznaj inne tytuły naszego wydawnictwa.

STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com

© 2015 STONEMAIER LLC. VITICULTURE IS A TRADEMARK OF STONEMAIER LLC. ALL RIGHTS RESERVED.