

Stonemaier Games Présente

VITICULTURE

L'ÉDITION ESSENTIELLE

Par Jamey Stegmaier, Alan Stone
& Morten Monrad Pedersen.

Illustré par Beth Sobel



L'ancienne Toscane attend de vous voir conjuguer savoir viticole et habileté agricole. Plantez vos vignes, vendangez, faites vieillir vos vins et honorez vos commandes pour bœtir le meilleur vignoble d'Italie !

POUR 1 À 6 JOUEURS ÂGÉS DE 14 ANS ET PLUS

45 – 90 MINUTES

VITICULTURE EST UN JEU DE STRATÉGIE DANS LEQUEL VOUS PLACEZ DES OUVRIERS.

L'ÉDITION ESSENTIELLE INCLUT LA DEUXIÈME ÉDITION DE VITICULTURE,
ACCOMPAGNÉE DE PLUSIEURS ÉLÉMENTS HÉRITÉS DE L'EXTENSION TUSCANY
SÉLECTIONNÉS PAR LE CÉLÈBRE AUTEUR UWE ROSENBERG.

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs affectent leurs ouvriers et utilisent les saisonniers pour remplir différents objectifs au fur et à mesure des saisons (chaque ouvrier exécute une action par an). Au printemps, les joueurs décident de l'emploi du temps des ouvriers. Les réveiller tôt permet d'agir en premier. Cependant, les laisser dormir un peu procure plus de bonus. En été, chaque joueur assigne des actions à ses ouvriers pour planter des vignes et construire des bâtiments. En automne, il invite des saisonniers qui aideront les ouvriers. Enfin, en hiver, les joueurs pourront assigner comme action aux ouvriers de vendanger, faire le vin et honorer des commandes.

OBJECTIF

La fin de partie arrive quand l'un des joueurs obtient 20 points de victoire, lesquels symbolisent la réputation de son vignoble. Les joueurs terminent alors l'année en cours, au terme de laquelle le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur (un joueur peut dépasser les 20 points). En cas d'égalité, la victoire est attribuée dans l'ordre selon les critères suivants :

1. Qui a le plus de liras
2. Quelle cave à vin accumule le plus de valeur
3. Quel pressoir accumule le plus de valeur

Une question ? Envoyez un tweet à @stonemaiergames avec le hashtag #viticulture.
Des composants de remplacements sont disponibles gratuitement à matagot.com/support

CONTENU DE LA BOÎTE DE JEU

CARTES (232 AU TOTAL)

42 cartes Vigne
(paquet vert)



36 cartes Commande
(paquet violet)



38 cartes Saisonnier d'été
(paquet jaune)



38 cartes Saisonnier d'hiver
(paquet bleu)



18 grandes cartes Champ
(avec pancarte "Vendu" au verso)



24 grandes cartes Automa
(verso beige)



36 grandes cartes *Mama* et *Papa*
(paquets rose et bleu)



PLATEAUX (DOUBLE FACE)



1 plateau de jeu



6 plateaux Vignobles

PIÈCES



30 ouvriers en 6 couleurs,
plus 1 ouvrier intérimaire gris



6 ouvriers spécialisés (grande taille)



50 jetons Raisin et Vin (transparents)



6 pions Réveil (coqs)



6 pions Points de victoire (bouchons)



6 pions Royalties (bouteilles de vin)



48 pions Bâtiment en bois (8 différents pour
chaque couleur de joueur)



72 pièces de lire (52 bronze valant £1, 12 argent valant £2, 8 or
valant £5)



1 pion Premier joueur (grappe de raisin)

LIVRET DE RÈGLES & GUIDE DE RÉFÉRENCE

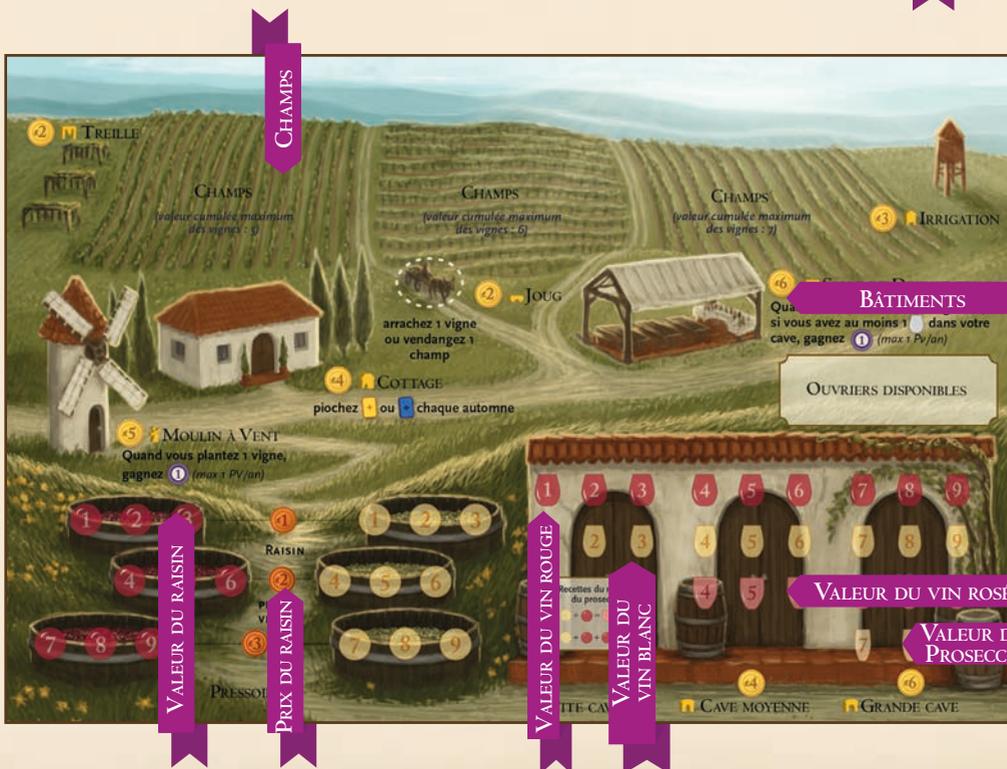


INSTALLATION DU PATEAU DE JEU

Chaque joueur place son pion Réveil sur la piste de réveil, son pion Points de victoire sur le sigle DÉBUT de la piste de victoire, et son pion Royalties sur la piste des Royalties.

NOTE 1: La piste de victoire comporte des valeurs négatives, car certaines cartes Saisonnier demandent de dépenser des points de victoire. Il est impossible de descendre en dessous de -5 points. Un joueur à -5 ne peut plus jouer de carte qui abaisserait encore son score.

NOTE 2: Les informations sur le plateau d'un joueur, le nombre d'ouvriers disponibles, son argent, son nombre de cartes ou leur type sont publiques et ne peuvent être dissimulées aux autres joueurs.



MISE EN PLACE

PLATEAU VIGNOBLE : CHAQUE JOUEUR EN REÇOIT UN, AVEC UNE CARTE CHAMP DE CHAQUE TAILLE (€5, €6 et €7). Posez celles-ci côte à côte (face champ visible) sur le plateau. Mélangez les quatre paquets de petites cartes (vertes, jaunes, violettes et bleues) et placez-les sur les emplacements dédiés du plateau central.

GESTION DES PAQUETS : Si l'un des quatre paquets est épuisé pendant la partie, mélangez la défausse correspondante pour en faire un nouveau paquet. S'il n'y a pas de défausse, ce paquet reste indisponible jusqu'à ce qu'au moins une carte soit défaussée.

PREMIER JOUEUR : Rassemblez les pions Réveil de chaque joueur et choisissez-en un au hasard. Le joueur dont la couleur sort reçoit le pion Premier joueur (🍷).

MAMA ET PAPA : Après avoir choisi le premier joueur, mélangez les cartes Mama et Papa séparément et distribuez-en une de chaque type à chaque joueur. Les ressources de départ sont déterminées par ces cartes.

VARIANTE AVANCÉE : Distribuez 2 cartes Mama et 2 Papa à chaque joueur. Chacun choisit une carte de chaque.

Chaque Mama apporte 2 ouvriers normaux. Piochez des cartes comme indiqué sur votre carte Mama pour obtenir votre main de départ.

Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez utiliser votre carte Papa. Elle vous apporte 1 ouvrier spécialisé, ainsi qu'une somme fixe de lires pour la plupart. Pour débiter, la carte Papa vous donne le choix entre un bâtiment déjà construit ou quelques lires en plus. Les joueurs se décident l'un après l'autre en sens horaire à partir du premier joueur. Certaines cartes Papa offrent un ouvrier normal ou un point de victoire supplémentaire à la place d'un bâtiment.

Une fois ces premières ressources attribuées, défaussez les cartes Mama et Papa. Elles ne serviront plus pour cette partie.

TERMINOLOGIE :

Vous remarquerez l'omniprésence des termes Prix et Valeur dans ce livret.

VALEUR se réfère à la valeur du raisin pour la fabrication du vin, ou la valeur du vin lorsqu'une commande est honorée.

PRIX se réfère à la somme d'argent rapportée par le raisin lors de la vente. Le raisin peut être vendu pour un gain financier immédiat. Le vin sert à honorer des commandes et ainsi à rapporter des points de victoire et des royalties.

EXEMPLE

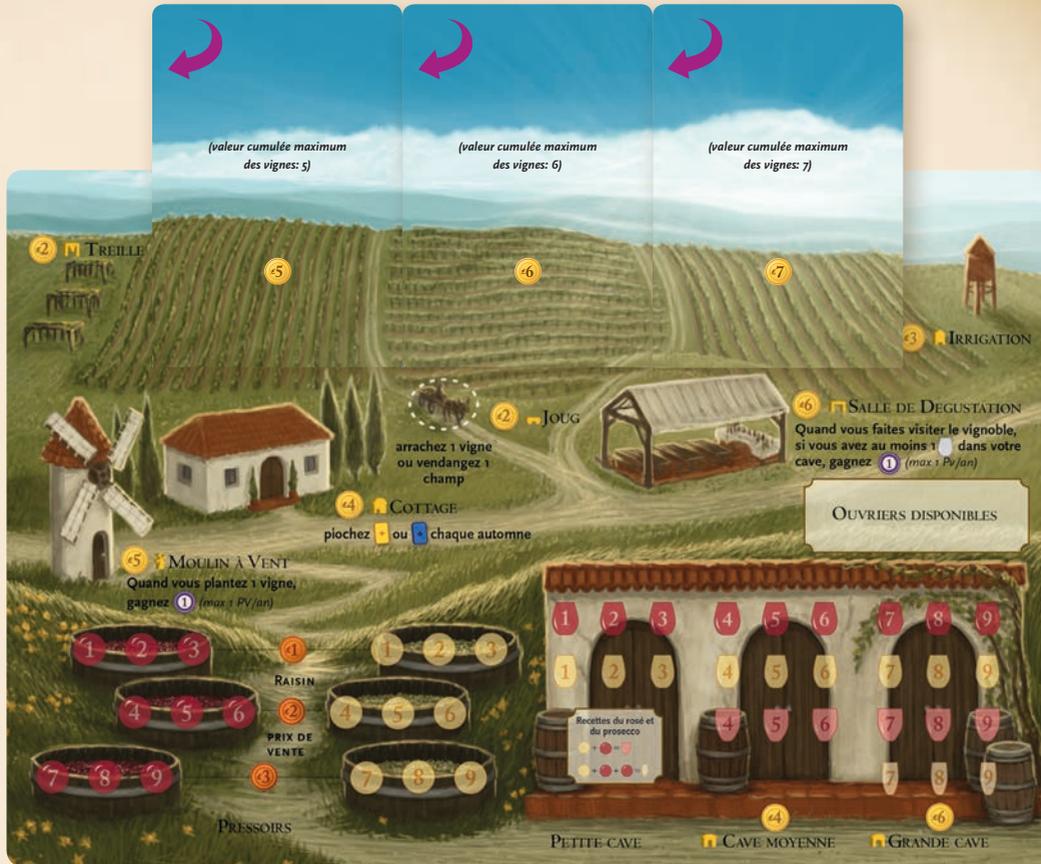
Vous recevez les cartes Mama et Papa suivantes :



Vous démarrez avec 2 ouvriers normaux, 1 carte Vigne, 1 carte Saisonnier d'été, 1 carte Commande, €1, 1 ouvrier spécialisé, et soit un moulin à vent soit €5 supplémentaire.

ICÔNES

 
JETON RAISIN GÉNÉRIQUE JETON VIN GÉNÉRIQUE



PRINTEMPS

Cette étape se déroule en sens horaire en commençant par le premier joueur. Chaque joueur place son coq sur une ligne libre de la piste Réveil pour déterminer l'ordre des tours.

ÉTÉ

Dans l'ordre des positions sur la piste Réveil en commençant par le haut, chaque joueur peut soit affecter 1 ouvrier à un emplacement Action d'été (en jaune sur le plateau) et effectuer cette action tout de suite, soit passer et conserver ses ouvriers pour l'hiver. L'étape prend fin quand tous les joueurs se sont prononcés et que plus aucun ne souhaite placer d'ouvrier.

AUTOMNE

Toujours dans l'ordre de la piste Réveil, chaque joueur pioche

soit une carte Saisonnier d'été, soit une carte Saisonnier d'hiver.

HIVER

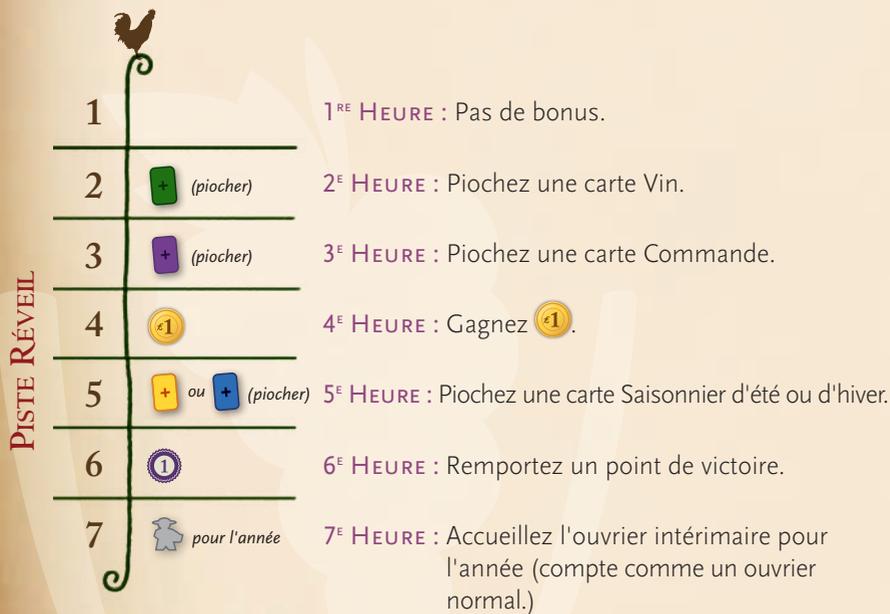
Toujours dans l'ordre de la piste Réveil, chaque joueur affecte 1 ouvrier à un emplacement Action d'hiver (en bleu). L'action est immédiatement effectuée. L'étape prend fin quand tous les joueurs ont effectué leurs actions et que plus aucun ne souhaite placer d'ouvriers.

FIN D'ANNÉE

Les joueurs font vieillir leurs pions Raisin et Vin, rapatrient leurs ouvriers sur leur plateau Vignoble, encaissent leurs royalties, et retirent leurs pions Réveil de la piste. Le Premier joueur passe le pion Premier joueur au joueur à sa droite pour l'année suivante. Si un des joueurs a atteint ou dépassé les 20 points de victoire pendant l'année, la partie est finie.

ACTIONS DE PRINTEMPS

PISTE RÉVEIL : Dans le sens horaire en commençant par le Premier joueur, chaque joueur positionne son pion Réveil sur une ligne inoccupée de la piste. Le chiffre afférent représente l'heure à laquelle il veut réveiller ses ouvriers cette année-là. 1 représente l'heure la plus matinale, 7 la plus tardive. Les ouvriers apprécieront le deuxième cas de figure ; le propriétaire, probablement pas.



EXEMPLE : Le joueur n°1, qui possède le pion 1^{er} joueur, choisit la 6^e heure et gagne un point sur la piste victoire. Le suivant choisit la 4^e heure et engrange . Le joueur n°1 a beau avoir le pion Premier joueur, le joueur n°2 jouera avant lui pour le reste de l'année parce qu'il le devance sur la piste Réveil.

NOTE : Le premier joueur à agir pour les trois autres saisons est toujours celui qui occupe la place la plus haute sur la piste Réveil. Dans l'exemple ci-dessus, même si le joueur n°2 occupant la 4^e ligne de la piste Réveil est le dernier à agir au printemps, il sera le premier à le faire en été, automne et hiver.

CONSEIL : Quand quelqu'un passe son tour en été, il glisse son pion Réveil vers la droite de la piste pour qu'apparaisse clairement qui doit encore agir. Puis, quand l'hiver arrive, chacun fait revenir son pion vers la gauche au fur et à mesure qu'il joue. Cela permet de visualiser rapidement l'état de progression d'une saison.

PLACEMENT DES OUVRIERS

- * Un ouvrier ne peut être employé qu'une fois par an. S'il est utilisé en été, il ne peut plus l'être en hiver.
- * Un joueur peut affecter plusieurs ouvriers à la même action en plusieurs tours de jeu, pourvu qu'il y ait des emplacements disponibles.
- * Les ouvriers ne peuvent être affectés qu'aux actions de la saison en cours.
- * Si un joueur passe son tour, il renonce à affecter des ouvriers pour la saison en cours.
- * L'action à laquelle on affecte un ouvrier s'effectue obligatoirement. Par exemple, si un joueur choisit l'action "Planter ", il doit immédiatement planter une vigne.



Ouvrier affecté à une action d'été

AJUSTEMENT AU NOMBRE DE JOUEURS

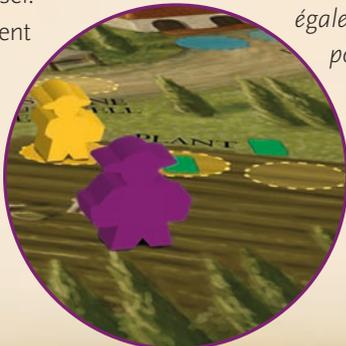


Dans une partie à 2 joueurs, seul l'emplacement de gauche est accessible. À 3 ou 4 joueurs, on y ajoute celui du milieu. Et pour 5 ou 6 joueurs, les trois actions sont accessibles. Ils peuvent être utilisés dans n'importe quel ordre. Aucun ne peut être utilisé par plus d'un ouvrier (pas plus d'un ouvrier par emplacement d'action).

BONUS : La plupart des actions s'accompagnent d'un bonus indiqué sur leur emplacement. Si l'action est obligatoire, le bonus est optionnel ; un joueur peut choisir de le prendre ou pas, avant ou après avoir effectué son action. Par exemple, un joueur ne peut pas placer un ouvrier sur l'emplacement "Honorez 1 Commande" pour gagner  sans effectivement honorer cette commande.

LES OUVRIERS SPÉCIALISÉS

Ces ouvriers sont affectés comme des ouvriers ordinaires, mais possèdent une capacité spéciale. Ils peuvent être placés sur une action sans emplacement disponible pour la réaliser. Plusieurs joueurs peuvent ainsi placer leur ouvrier spécialisé sur la même action. Un tel ouvrier ne rapporte de bonus que s'il est placé sur l'emplacement exact de ce bonus.



EXEMPLE : Vous jouez à 2 et votre adversaire choisit d'affecter un ouvrier ordinaire à la visite de son vignoble pour gagner 2 liras. Si vous aussi avez besoin d'exécuter cette action pour également gagner 2 liras, vous pouvez y affecter votre Ouvrier Spécialisé (il est alors placé non sur un emplacement d'action spécifique, mais sur l'illustration générale de l'action).



TYPES ET VALEURS DES PAQUETS VIGNE

Chaque carte Vigne contient un nombre dans un cercle, représentant la valeur de son raisin. Certaines indiquent dans leur coin supérieur gauche le bâtiment (irrigation ou/et treille) dont la construction préalable est nécessaire pour planter cette vigne.

VARIÉTÉ DE RAISIN	COULEUR	VALEUR	NOMBRE DE CARTES	PRÉREQUIS
Sangiovese	Rouge	1	4	Aucun
Malvasia	Blanc	1	4	Aucun
Pinot	Rouge & Blanc	1 de chaque	6	Treille
Syrah	Rouge	2	5	Treille
Trebbiano	Blanc	2	5	Treille
Merlot	Rouge	3	5	Irrigation
Sauvignon Blanc	Blanc	3	5	Irrigation
Cabernet Sauvignon	Rouge	4	4	Treille & Irrigation
Chardonnay	Blanc	4	4	Treille & Irrigation

Treille
Irrigation



Produit du raisin rouge de valeur 4

Treille



Produit du raisin rouge de valeur 1, et du raisin blanc de valeur 1

Irrigation



Produit du raisin blanc de valeur 3



Produit du raisin rouge de valeur 1

ACTIONS D'ÉTÉ

L'ÉTÉ EST PROPICE À LA CONSTRUCTION DE VOTRE VIGNOBLE, À LA TOURNÉE DES MARCHÉS, À LA PLANTATION DES VIGNES, À L'EMPLOI DES SAISONNIERS D'ÉTÉ, AUX VISITES DE VOTRE PROPRIÉTÉ ET À LA VENTE DU RAISIN.

GAGNER 🍷 : En été ou en hiver, un joueur peut placer un ouvrier sur la charrette en bas du plateau pour gagner 🍷. Ceci compte comme l'action du tour. Il n'y a pas de limite au nombre d'ouvriers qui peuvent occuper cet emplacement, ni au nombre de joueurs qui peuvent y placer leurs ouvriers.

ARRACHER UNE VIGNE : Certaines cartes Saisonnier, ainsi que l'action Joug, permettent au joueur d'arracher une vigne. Le joueur choisit une des cartes Vigne déjà plantées et la remet dans sa main. Cette action donne l'occasion au joueur de réorganiser ses champs au besoin.

JOUER UNE CARTE SAISONNIER D'ÉTÉ : Jouez 1 carte Saisonnier d'été de votre main et résolvez son effet. Placez-la ensuite sur la défausse du plateau central.

BONUS : Jouez 1 carte Saisonnier d'été supplémentaire.



PIOCHER UNE CARTE VIGNE :
Piochez 1 carte Vigne.

BONUS : Piochez 1 carte Vigne supplémentaire.

FAIRE VISITER :
Gagnez €2.

BONUS : Gagnez €1 supplémentaire.

CONSTRUIRE : Construisez 1 nouveau bâtiment sur votre vignoble. Payez son prix, puis placez le pion Bâtiment correspondant sur votre plateau Vignoble (voir page 12 pour le détail de chaque bâtiment.)

BONUS : Gagnez €1.

REMARQUE : Chaque joueur ne peut avoir qu'un bâtiment de chaque type.

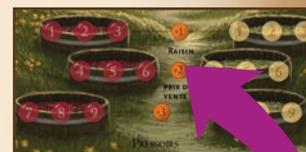
PLANTER UNE VIGNE : Placez une carte Vigne de votre main sur l'un de vos champs. Vous pouvez soit la poser sur un champ vide, soit l'ajouter à une vigne déjà plantée. Une vigne plantée le reste jusqu'à la fin du jeu, même après une vendange. Seules certaines cartes Saisonnier ou l'action Joug permettent d'arracher une vigne plantée.

BONUS : Plantez une carte Vigne supplémentaire prise dans votre main.

REMARQUE : La valeur totale des cartes Vigne d'un champ ne peut dépasser sa taille (5, 6 ou 7). Ci-contre, un champ accumulant une valeur de 5.



VENDRE DU RAISIN OU ÉCHANGER DES CHAMPS :
Vendez un ou plusieurs pions Raisin au prix indiqué sur le pressoir correspondant. Par exemple, du raisin valant 4 sera vendu pour €2. Défaussez chaque pion vendu.



Prix pour chaque valeur de pion Raisin.

Vous pouvez aussi vendre un de vos champs pour la somme affichée sur la carte Champ, ou racheter un ancien champ (toujours au même prix.) La carte d'un champ vendu est retournée côté "Vendu", et est retournée de nouveau s'il est racheté. Vous ne pouvez rien planter sur un champ vendu, ni vendre un champ comportant des vignes.



CARTES SAISONNIER

Quand un joueur utilise une carte Saisonnier d'été ou d'hiver, l'action décrite dessus est effectuée immédiatement et la carte est défaussée. Tout bonus conféré par la carte disparaît.

Les cartes Saisonnier se jouent en plaçant un ouvrier sur un emplacement d'action Jouer un saisonnier. Nul besoin d'ouvrier supplémentaire pour effectuer l'action décrite sur la carte.

Une carte Saisonnier ne se joue que si vous pouvez intégralement résoudre son effet. Par exemple, si la carte vous demande de donner  à chacun de vos adversaires pour obtenir un avantage, vous ne pouvez la jouer que si vous avez assez d'argent pour le faire. Si la carte comporte plusieurs actions possibles, vous pouvez les effectuer dans n'importe quel ordre.

EXEMPLE :

Beaucoup de saisonniers ont 2 effets séparés par le mot "OU". Ce sont deux effets indépendants et mutuellement exclusifs. Dans l'exemple ci-contre, vous pouvez soit (1) faire vieillir deux fois l'ensemble des vins de votre cave, soit (2) perdre  pour agrandir votre cave d'un niveau.

Les règles de recrutement d'un nouvel ouvrier s'appliquent aux cartes Saisonnier. À moins qu'une carte ne spécifie explicitement le contraire, vous ne pouvez affecter un ouvrier créé par une carte Saisonnier avant l'année suivante. L'icône  sur les cartes Saisonnier signifie "n'importe quel ouvrier."



AGRANDIR LA CAVE : Certaines cartes permettent d'agrandir votre cave d'un niveau. Cela signifie passer d'une petite cave à une cave moyenne, ou d'une cave moyenne à une grande cave. Il est impossible de construire une grande cave sans avoir préalablement construit une cave moyenne.

CONVERSIONS À SENS UNIQUE (⇒) : Certaines cartes vous permettent de changer de l'argent contre des points de victoire et inversement, à un taux de conversion spécifié. Par exemple,  ⇒  signifie que vous obtiendrez  pour chaque  dépensé.

Voir page 11 pour les détails des cartes Saisonnier.

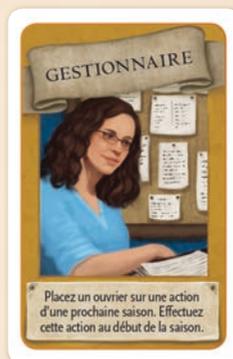
Plusieurs saisonniers vous permettent de poser un jeton Raisin de valeur 1 dans votre pressoir. Ce n'est pas une récolte venant de vos champs - voyez ça comme une acquisition au marché. Un emplacement de valeur 1 doit être disponible dans votre pressoir pour permettre cette action.

Plusieurs saisonniers mentionnent un bonus pour les bâtiments coûtant une somme spécifiée. Il ne s'applique qu'à ces bâtiments. Par exemple, le Forgeron vous rapporte  si vous construisez un moulin à vent, une salle de dégustation ou une grande cave.

EXEMPLES & CLARIFICATIONS



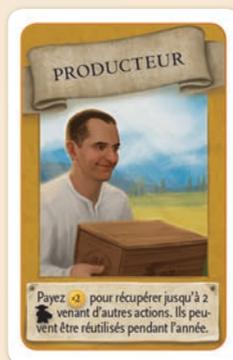
CULTIVATRICE : Plantez 1 . Vous pouvez le faire même si cela porte la valeur totale du champ au-delà de sa limite affichée. C'est une dérogation unique - vous ne pourrez pas planter une nouvelle fois dans un champ dont vous avez déjà dépassé la limite.



GESTIONNAIRE : Affectez un ouvrier à une action d'une saison à venir. Vous l'effectuerez dès le début de cette saison. Si vous affectez ainsi un ouvrier à l'action "honorez 1 commande", elle sera effectuée dès le début de l'hiver avant même que le premier joueur de la piste Réveil n'agisse. Par exemple, si vous êtes le n°1 de la piste Réveil, vous effectuez d'abord l'action de la Planificatrice avant de continuer normalement votre tour. Cette carte ne s'applique que sur les actions du plateau central. Dans le jeu de base, elle ne s'applique qu'à l'hiver.



GÉRANT : Réalisez une action (sans bonus) d'une saison précédente sans placer d'ouvriers. Toutes les actions de cette saison sont possibles, même si leur emplacement est occupé. Dans le jeu de base (sans le plateau étendu de l'extension Tuscany), cette carte ne s'applique qu'à l'été.



PRODUCTEUR : Dépensez pour récupérer jusqu'à 2 déjà affectés et remettez-les dans votre réserve d'ouvriers disponibles. Leurs affectations précédentes peuvent être n'importe lesquelles, sauf l'action "Jouer un saisonnier d'été" qui vous a permis de jouer votre carte Producteur. Les emplacements libérés redeviennent utilisables.



MOTIVATRICE : Chaque joueur peut récupérer son ouvrier spécialisé. Gagnez pour chaque adversaire qui le fait. Ceux qui ont déjà passé la saison en cours ne peuvent pas reprendre leur ouvrier spécialisé.



MÉTAYER : Plantez 1 même si vous n'avez pas les bâtiments requis OU arrachez et défaussez 1 pour gagner . Cette carte permet de passer outre le prérequis pour planter une carte Vigne. Nul besoin, donc, d'une treille ou d'irrigation pour planter une avec la première capacité du Métayer. La carte que vous arrachez et celle que vous défaussez peuvent être deux cartes différentes.



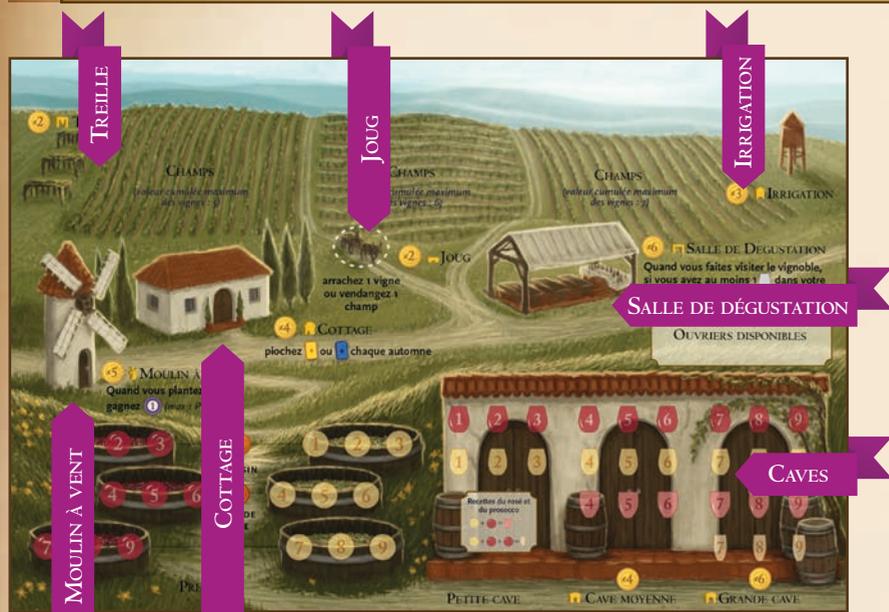
ORGANISATRICE : Déplacez votre sur une ligne vide de la piste Réveil, prenez le bonus, et passez votre tour jusqu'à la saison suivante. Vous jouerez désormais au tour correspondant à cette nouvelle position. Sur le plateau étendu de l'extension Toscane, vous pouvez choisir la première ligne si elle est inoccupée.



ZYMOLOGUE : Fabriquez jusqu'à 2 de valeur 4 ou plus, même si vous n'avez pas agrandi votre cave. Ainsi, si vous utilisez cette carte pour créer un vin rouge de valeur 5, vous pouvez le placer sur l'emplacement 5 de la cave même si celle-ci est encore petite. Par contre, pour le faire vieillir et passer sa valeur à 6, il vous faudra d'abord acquérir une cave moyenne puis une grande.

BÂTIMENTS

ILS PERMETTENT DE PLANTER DE MEILLEURES VIGNES, D'EN FAIRE DU MEILLEUR VIN, DE PROFITER DE BONUS SPÉCIAUX PENDANT L'ÉTÉ ET L'AUTOMNE. LEUR COÛT EST INDiqué PAR UNE PIÈCE SUR LE PLATEAU DU JOUEUR.



 **TREILLE** (€2) : La treille est requise pour planter certaines vignes.

 **MOULIN À VENT** (€5) : Un joueur en ayant construit un reçoit ① pour chaque vigne plantée (maximum ① par an).

 **IRRIGATION** (€3) : L'irrigation est requise pour planter certaines vignes.

 **JOUG** (€2) : Un joueur l'ayant construit dispose d'un emplacement d'action utilisable une fois par an, en été ou en hiver. Quand vient son tour, ce joueur peut affecter un ouvrier ordinaire ou spécialisé à son Joug soit pour arracher 1 carte Vigne et la remettre dans sa main, soit pour vendanger un champ (même durant l'été ; toutefois, un champ ne reste vendangeable qu'une fois par an.) Vous trouverez des détails sur la vendange en page 14.

 **SALLE DE DÉGUSTATION** (€6) : Une fois construite, elle rapporte 1 point de victoire à son propriétaire chaque fois qu'il affecte un ouvrier à l'action "Faire visiter le vignoble" s'il a au moins un jeton Vin dans sa cave.

 **CAVE** (€4 ET €6) : Les joueurs entreposent le vin dans leurs caves, mais une petite cave ne permet que de contenir des vins de basse qualité. L'agrandir en cave moyenne (pour des vins de valeur 4 à 6) ou grande (de 7 à 9) remédie à cela. De plus, une cave moyenne permet aussi de stocker du vin rosé, et une grande du Prosecco.

REMARQUE : Une cave doit d'abord évoluer vers la taille moyenne avant de passer à la grande.

 **COTTAGE** (€4) : Un joueur ayant construit son cottage peut piocher une carte Saisonnier supplémentaire de son choix au début de l'automne. Les deux cartes peuvent être de la même saison ou pas.

ACTIONS D'AUTOMNE



L'automne est une saison de recrutement de saisonniers, qui viendront vous aider en hiver ou en été.

Dans l'ordre de la piste Réveil, chaque joueur pioche une carte Saisonnier d'été ou d'hiver.

Aucun ouvrier n'est requis pour cette action. Un joueur ayant construit son cottage peut piocher une seconde carte en automne ; il doit alors piocher les deux cartes en même temps.

ACTIONS D'HIVER

L'HIVER EST LA SAISON DES RÉCOLTES, DE LA PRODUCTION DE VIN, DES ÉTUDES DE MARCHÉ, DU RECRUTEMENT DE NOUVEAUX OUVRIERS, DE LA MISE AU TRAVAIL DES SAISONNIERS D'HIVER ET DE L'ACCOMPLISSEMENT DES COMMANDES.

PIOCHER UNE CARTE

COMMANDE : Piochez une carte Commande.

BONUS : Piochez une carte Commande supplémentaire.

VENDANGER UN CHAMP :

Choisissez un champ et ajoutez dans vos pressoirs un nombre de jetons Raisin correspondant à la valeur des vignes plantées dans le champ (voir page 14 pour plus de détail). Les cartes Vigne restent sur le champ après la récolte — les viticulteurs n'arrachant pas la vigne avec le raisin...

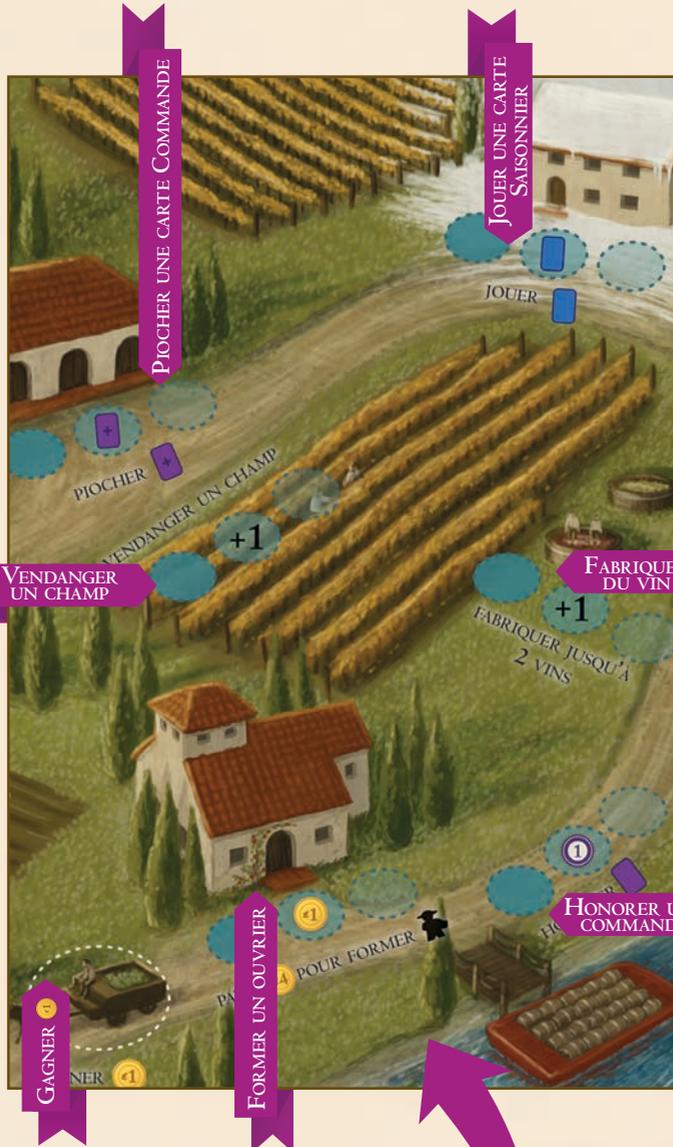
BONUS : Vendangez un champ supplémentaire.

GAGNER  **1** : Gagnez  **1**. Plusieurs ouvriers peuvent occuper cet emplacement.

DÉPENSER  **4** **POUR FORMER UN NOUVEL OUVRIER :** Placez un nouvel ouvrier sur ce lieu pour signifier que, bien que recruté, il ne pourra être utilisé que l'année suivante.

BONUS : Gagnez  **1**.

REMARQUE : Chaque joueur est limité à 5 ouvriers et 1 ouvrier spécialisé, plus l'éventuel ouvrier intérimaire.



JOUER UNE CARTE

SAISONNIER D'HIVER : Jouez une carte Saisonnier d'hiver de votre main et résolvez son effet. Placez-la ensuite dans la défausse du plateau principal.

BONUS : Jouez une carte Saisonnier d'hiver supplémentaire.

FABRIQUER DU VIN :

Transformez jusqu'à 2 jetons Raisin de vos pressoirs en jetons Vin (voir page 14 et 15 pour les détails).

BONUS : Transformez un jeton Raisin supplémentaire.

HONORER UNE

COMMANDE : Remplissez les exigences d'une carte Commande, puis défaussez-la. Voir page 16 pour plus de détails.

BONUS : Gagnez  **1**.



VENDANGER UN CHAMP

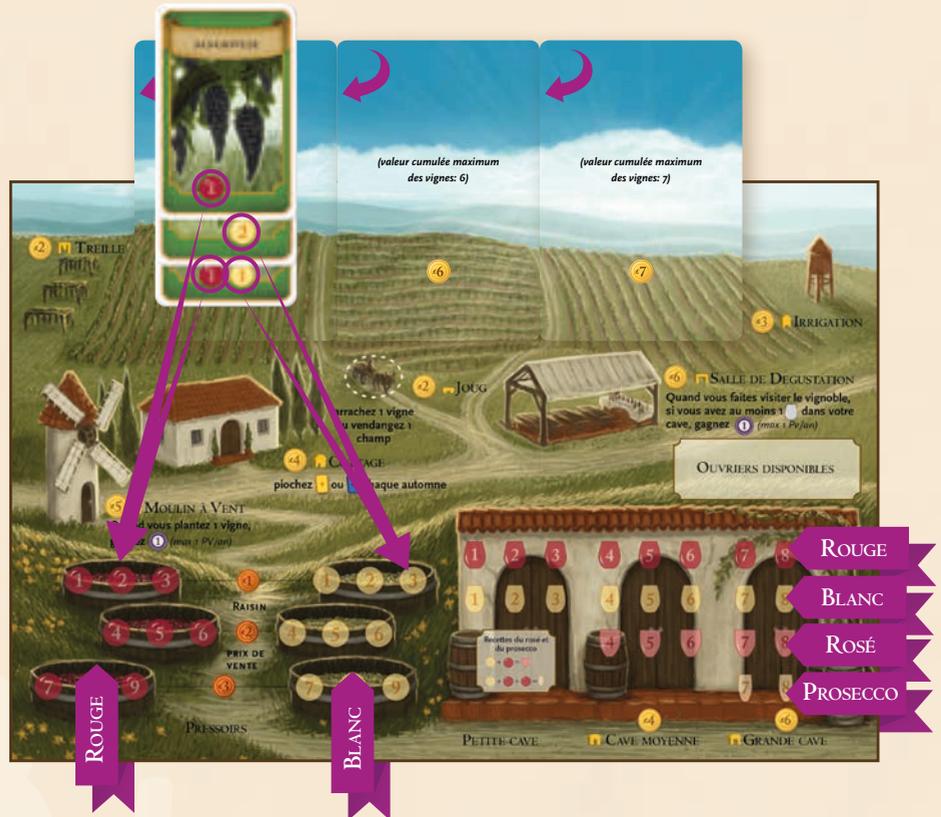
Quand un joueur vendange un champ, il reçoit un ou deux jetons Raisin, selon les cartes Vigne de ce champ.

Tout d'abord, additionnez les valeurs de vin rouge sur les cartes Vigne du champ pour obtenir 1 jeton Raisin rouge; faites de même avec les valeurs de vin blanc, puis posez vos jetons dans le pressoir. Les cartes Vigne restent sur le champ.

REMARQUE N°1 : Un champ ne peut être vendangé qu'une fois par an.

REMARQUE N°2 : Chaque emplacement du pressoir ne peut contenir qu'un seul jeton Raisin. Si celui sur lequel vous devez placer votre jeton est déjà occupé, la valeur du jeton est diminuée jusqu'à celle du premier emplacement disponible.

EXEMPLE : Une joueuse vendange un champ sur lequel sont plantées 3 vignes. Elle additionne les valeurs des deux raisins rouges (1+1) et pose un jeton Raisin rouge de valeur 2 sur le pressoir correspondant. Elle fait de même avec les raisins blancs et pose un jeton Raisin blanc de valeur 3.



FABRIQUER DU VIN

FABRIQUER DU VIN : Les joueurs le font en transformant les jetons Raisin de leur pressoir en jetons Vin. Posséder une petite cave permet de produire du vin de basse qualité uniquement (blanc ou rouge). Il leur faut l'agrandir pour produire du rosé, du prosecco ou des rouges et blancs de qualité supérieure.

Un joueur fabriquant plus d'1 jeton Vin n'est pas obligé de tous les faire du même type.

REMARQUE N°1 : Défaussez les jetons supplémentaires utilisés pour faire du rosé ou du Prosecco.

REMARQUE N°2 : Les joueurs doivent agrandir leur cave pour stocker des vins de valeur supérieure à 3 et encore une fois pour les vins de valeur supérieure à 6.

REMARQUE N°3 : Chaque emplacement de la cave ne peut contenir qu'un seul vin. Les mêmes règles que pour le raisin s'appliquent (cf. page 14).

REMARQUE N°4 : Une fois stockés dans la cave, les jetons Vin ne peuvent plus être combinés.

REMARQUE N°5 : Un joueur astucieux établira sa stratégie selon la taille de ses caves et les exigences de ses commandes. Dans Viticulture, le raisin vieillit tout autant que le vin !

VIN ROUGE : Déplacez un jeton Raisin rouge vers l'emplacement correspondant de la cave. Par exemple, un raisin rouge valant 3 devient un vin rouge de même valeur.

VIN BLANC : Déplacez 1 jeton Raisin blanc vers l'emplacement correspondant de la cave.

VIN ROSÉ : Combinez 1 jeton Raisin rouge et 1 jeton Raisin blanc pour produire 1 jeton Vin rosé totalisant les valeurs cumulées des jetons combinés. Par exemple, un raisin blanc valant 1 plus un raisin rouge valant 4 produisent un vin rosé valant 5.

PROSECCO : Combinez 2 jetons Raisin rouge et 1 jeton Raisin blanc pour produire 1 jeton Prosecco totalisant les valeurs cumulées des jetons Raisin combinés.



EXEMPLE : Un joueur décide de produire 2 jetons de vin rouge, mais il lui manque encore une cave moyenne. Le raisin rouge valant 1 devient un vin rouge valant 1, et le raisin valant 4 est dévalué en un vin rouge valant 3.



EXEMPLE : Le joueur décide de produire un vin rosé. Il combine un raisin rouge et un raisin blanc pour obtenir un jeton de vin rosé valant les valeurs cumulées des raisins utilisés. Ceci lui est permis, car il possède une cave de taille moyenne.

HONORER DES COMMANDES

Pour honorer une commande, affectez un ouvrier à l'action "Honorer une commande". Certaines cartes Saisonnier permettent aussi d'effectuer cette action.

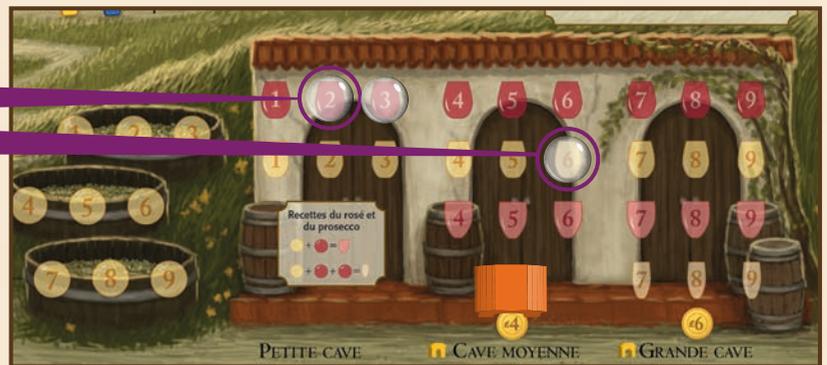
Choisissez et révéléz une carte Commande de votre main. Elle comporte une ou plusieurs icônes Vin contenant des numéros. Ceux-ci sont les valeurs minimum des jetons Vin que vous devrez enlever de votre cave pour honorer la commande.

Une fois ces jetons enlevés de votre plateau Vignoble, vous gagnez les points de victoire et les royalties tel qu'indiqué en bas de la carte. Déplacez en conséquence votre pion Royalties sur la piste des royalties, puis défaussez la carte Commande.

Commande d'un vin rouge de valeur 2, et d'un vin blanc de valeur 4.

Points de victoire gagnés

€1 en royalties



EXEMPLE :

Cette commande nécessite un vin rouge valant au moins 2 et un vin blanc valant au moins 4. Pour l'honorer, le joueur doit en révéler la carte, enlever de sa cave précisément 1 jeton Vin rouge valant au moins 2 et précisément 1 jeton Vin blanc valant au moins 4. Il gagne 3 points de victoire et progresse de €1 sur la piste des Royalties. Puis le joueur défausse la carte Commande.

ROYALTIES

Les joueurs gardent trace de leurs royalties sur la piste des royalties. Chaque joueur commence avec 0 et son pion Royalties placé au centre.

Quand un joueur honore une commande, il déplace son pion Royalties sur la piste selon la somme indiquée sur la carte Commande, et le laisse en place jusqu'à la prochaine commande sans le faire revenir à 0.

À chaque fin d'année, chaque joueur encaisse une somme égale au chiffre de sa position sur la piste des Royalties (1 = €1).

Un joueur ne peut recevoir de royalties supérieures à €5. Si le joueur honore encore davantage de commandes, son pion reste à 5.



FIN D'ANNÉE

EN FIN D'ANNÉE, LE RAISIN ET LE VIN VIEILLISSENT, LES OUVRIERS SONT TOUS RETIRÉS DU PLATEAU, LES ROYALTIES SONT ENCAISSÉES ET LE PREMIER JOUEUR CHANGE DANS LE SENS ANTIHORAIRE.

FAIRE VIEILLIR LE RAISIN ET LE VIN : Augmentez de 1 la valeur de tous les raisins et vins dans vos caves et pressoirs. Par exemple, un jeton vin ou raisin valant 2 augmente à 3, et un 3 passe à 4. Aucun raisin ou vin ne peut dépasser une valeur de 9.

REMARQUE N°1 : Les jetons Vin ne peuvent dépasser la valeur 3 sans qu'une cave moyenne ait été construite, ni la valeur 6 sans une cave de grande taille.

REMARQUE N°2 : Les joueurs ne perdent pas un vin ou un raisin qu'ils ne

peuvent faire vieillir. Par exemple, si un joueur disposant d'une cave moyenne et d'une grande cave possède des vins rouges valant 8 et 9, ceux-ci restent simplement à leur place une fois l'année finie.

RETIRER LES OUVRIERS : Chaque joueur récupère tous ses ouvriers et l'ouvrier intérimaire est remis sur la piste Réveil.

ENCAISSER LES ROYALTIES : Chacun encaisse la somme déterminée par sa position sur la piste de suivi des royalties (maximum €5 par année).

RÉDUIRE SA MAIN À 7 CARTES : Si vous avez plus de 7 cartes en main à la fin de l'année, défaussez celles de votre choix de manière à revenir à 7 cartes.

CHANGER LE PREMIER JOUEUR : Le pion Premier joueur change de main dans le sens antihoraire. Tous les pions Réveil sont retirés de la piste Réveil.

REMARQUE : Le premier joueur est toujours le premier à choisir sa position sur la piste Réveil.



EXEMPLE : Faire vieillir le vin et le raisin dans une cave moyenne.

FIN DU JEU ET DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS

Quand un joueur a atteint les 20 points de victoire, une fois l'année finie, le joueur possédant le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les critères de départage sont les suivants et dans cet ordre :

1. Qui a le plus de lires
2. Quelle cave à vin accumule le plus de valeur
3. Quel pressoir accumule le plus de valeur

VARIANTE AMICALE

Une règle optionnelle pour une partie moins tendue consiste à n'autoriser un joueur à occuper un emplacement contenant un bonus que s'il effectue tout de suite l'action liée à ce bonus (jouer une carte Saisonnier supplémentaire, par exemple) ou s'il ne reste que cet emplacement de disponible pour cette action. Ainsi, les joueurs ne peuvent occuper un emplacement avec bonus dans le seul but d'en priver les autres.

VITICULTURE AUTOMA

CECI EST LA VERSION OFFICIELLE DE VITICULTURE POUR 1 JOUEUR.

PAR MORTEN MONRAD PEDERSEN

INTRODUCTION

Il est parfois compliqué de réunir un groupe de jeu. Cela ne vous interdit pas Viticulture pour autant. Les règles ci-dessous permettent des parties en solitaire contre un adversaire artificiel nommé "l'Automa".

OBJECTIF

Avoir plus de points de victoire que l'Automa à la fin de la partie, soit au bout de la 7^e année.

MISE EN PLACE

Installez votre plateau Vignoble comme pour un jeu normal.

1. Choisissez une couleur de joueur pour l'Automa et placez son pion Points de victoire sur l'emplacement fin de la piste Victoire.
2. Placez 1 jeton transparent sur chaque ligne de la piste Réveil.
3. Mélangez le paquet Automa et posez-le à côté de la piste Réveil.
4. Retirez toutes les cartes Saisonnières qui ne vous accordent des bénéfices que si d'autres joueurs font quelque chose. Vous pouvez aussi les conserver dans le paquet, et repiocher une nouvelle carte si vous tombez dessus.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule saison après saison sur les emplacements pour partie à 2 joueurs (les plus à gauche pour chaque action).

PISTE RÉVEIL

Placez votre pion Réveil sur une des lignes de la piste contenant un jeton transparent, puis enlevez ce jeton et posez-le à côté de votre plateau Vignoble. Il devient un jeton d'action bonus.

REMARQUE : la carte Saisonnière d'été "Organisatrice" ne vous permet pas de choisir la ligne 7 de la piste Réveil.

CARTES AUTOMA

Au début de chaque saison impliquant d'affecter des ouvriers, piochez d'abord une carte Automa. Selon cette carte, vous placerez 0, 1, 2 ou 3 ouvriers pour l'Automa sur les emplacements d'action de la saison en cours. Les cartes comprennent une couleur par saison pour maintenir la partie compatible avec l'extension Tuscany. Pour le jeu de base, le vert et le jaune correspondent à l'été, le rouge et le bleu à l'hiver. De plus, certaines actions sont spécifiques à l'extension. Elles sont indiquées par un "T" sur la carte, et doivent être ignorées si vous jouez sans cette extension.

Les ouvriers de l'Automa n'effectuent pas les actions de leurs emplacements, ni ne gagnent de bonus, mais en bloquent l'accès.

JETONS D'ACTION BONUS

Quand vous choisissez votre ligne sur la piste Réveil, mettez le jeton transparent correspondant de côté. Vous pouvez les accumuler d'un tour sur l'autre. Vous pouvez en défausser un par action pour gagner le bonus d'une action sur laquelle vous avez placé un ouvrier. Vous pouvez effectuer l'action et bénéficier du bonus dans n'importe quel ordre.

FIN D'ANNÉE

Quand l'année se termine, retirez également tous les ouvriers de l'Automa du plateau.

FIN DU JEU & VICTOIRE / DÉFAITE

La partie prend fin au bout de la 7^e année. Vous gagnez si vous avez plus de points de victoire que l'Automa. Si vous en avez autant, c'est une égalité. Sinon, vous avez perdu.

EXEMPLE

Si vous piochez la carte ci-contre au début de l'été, placez les ouvriers de l'Automa sur les actions "Piocher ", "Constuire un bâtiment", et "Planter " dans cet ordre (l'ordre n'ayant vraiment d'importance qu'aux niveaux de difficulté Difficile et Très difficile). Si vous la piochez au début de l'hiver, affectez un ouvrier à l'emplacement "Fabriquer jusqu'à 2 vins".



MODE CAMPAGNE

Vous pouvez jouer en mode Campagne pour varier et donner du piquant à vos parties. Dans ce mode, vous devez surpasser l'Automa lors de huit défis. À chaque défaite, recommencez le défi perdu en vous octroyant un nombre supplémentaire de jetons d'action bonus égal au nombre de défaites subies pour ce défi.

Établissez votre score final en comptant le nombre de parties nécessaires pour finir la campagne (plus ce score est faible, plus la performance est honorable). Chaque défi comporte une variante aux règles normales. Jouez-les dans l'ordre suivant :

1. Vous ne recevez pas de carte Mama au début de la partie, mais choisissez 3  que vous plantez dès la mise en place. Vous pouvez ignorer leurs prérequis. Mélangez ensuite le paquet .
2. Vous ne pouvez avoir plus de 2  (sans compter  ni ). Utilisez l'emplacement du milieu au lieu de celui de gauche, sauf lorsque vous placez votre ouvrier spécialisé sur un emplacement déjà occupé. Vous ne pouvez pas utiliser de jeton d'action bonus.
3. Vous devez avoir 6 ouvriers à la fin de la 3^e année, sous peine de perdre la partie.
4. Commencez à . Lorsque vous effectuez l'action Vendanger, vous pouvez vendanger jusqu'à 3 champs.
5. Vous n'avez pas droit aux jetons d'action bonus. Jouez 8 années, et vous êtes libre pour chacune de choisir la ligne que vous voulez sur la piste Réveil.
6. Vous n'enrangez aucun point de victoire directement durant la partie. Vous les obtenez selon les vins présents dans votre cave à la fin de chaque année :  pour chaque vin dans la grande cave et  pour chaque vin dans la cave moyenne. Si vous jouez en variante offensive, passez ce défi.
7. Commencez à  et .
8. Vous ne pouvez pas honorer de commande, même par les cartes Saisonier. Les autres méthodes habituelles pour gagner les points de victoire par le vin sont disponibles. Si la carte Mama piochée vous octroie une , repiochez-en une autre.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Il existe 5 niveaux de difficulté auxquels vous pouvez affronter l'Automa.

TRÈS FACILE : Ajoutez une 8^e année au jeu, pendant laquelle vous êtes libre de choisir n'importe quelle ligne de la piste Réveil. Vous recevez aussi un jeton d'action bonus.

FACILE : Commencez à .

NORMAL : Selon les règles déjà décrites ci-dessus.

DIFFICILE : Continuez à piocher des cartes Automa jusqu'à ce qu'au moins 2 ouvriers adverses aient été affectés pour la saison en cours. Placez-les sur tous les emplacements indiqués par les cartes supplémentaires, sauf sur les emplacements d'action déjà occupés. Si l'Automa affecte un sixième ouvrier, cessez de piocher des cartes Automa. Au besoin, mélangez la défausse pour reconstituer un paquet.

TRÈS DIFFICILE : Identique au niveau Difficile, sauf que l'Automa commence à .

VARIANTE OFFENSIVE

Vous pouvez corser un peu les choses en attribuant des points de victoire supplémentaires à l'Automa chaque année. Si vous n'êtes pas devant lui à chaque fin d'année, vous perdez immédiatement.

Cette variante peut être jouée aux niveaux Facile, Normal et Difficile. À chaque début d'année, placez le pion Points de victoire de l'Automa sur l'emplacement indiqué par le tableau ci-dessous. À vous de rester devant lui à la fin de chaque année...

ANNÉE	1	2	3	4	5	6	7
	-1	0	1	4	8	13	20



CONCEPTION
Morten Monrad Pedersen

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

TESTS
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

GLOSSAIRE

EMPLACEMENT D'ACTION : Un ovale aux contours pointillés ne pouvant contenir qu'un seul ouvrier. Les ouvriers ne peuvent être placés que sur les emplacements de la saison en cours, et chaque ouvrier ne peut l'être qu'une fois par an. Certains emplacements sont privés et réservés au joueur propriétaire, sur leur plateau Vignoble ou sur leurs bâtiments.

FAIRE VIEILLIR LE RAISIN ET LE VIN : Augmentez la valeur du raisin dans vos pressoirs et du vin dans vos caves. Les vins ne peuvent progresser que si la cave dont vous disposez le permet.

BONUS : Un effet bénéfique supplémentaire précisé dans un emplacement d'action. Vous pouvez placer un ouvrier sur un bonus même si vous ne l'utilisez pas (l'action, en revanche, doit être effectuée). Action et bonus peuvent se résoudre dans n'importe quel ordre.

OUVRIER SPÉCIALISÉ : L'ouvrier spécialisé s'utilise comme un ouvrier ordinaire, sauf qu'il peut se placer sur un emplacement d'action déjà occupé (capacité seulement utilisable sur le plateau central). Pour gagner un bonus, il doit se placer précisément sur l'emplacement contenant le bonus.

VENDANGER : Choisissez sur votre plateau Vignoble un champ qui n'a pas encore été vendangé pendant l'année. Additionnez les valeurs de raisin rouge mentionnées sur les cartes Vigne de ce champ et placez un jeton Raisin sur l'emplacement correspondant à ce résultat dans votre pressoir à raisin rouge. Faites de même pour le raisin

blanc. Les vignes restent plantées dans le champ (vous avez simplement récolté les grappes de raisin).

FABRIQUER DU VIN : À partir du raisin contenu dans vos pressoirs, fabriquez jusqu'à 2 vins (qui peuvent être différents). Vous ne pouvez pas combiner 2 raisins de même couleur pour faire un vin de cette couleur – 1 Raisin rouge devient 1 Vin rouge de même valeur (à moins qu'une cave trop petite n'oblige à baisser cette valeur). Pour faire un Vin rosé, combinez 1 Raisin rouge et 1 Raisin blanc, et cumulez leurs valeurs pour obtenir celle du Vin rosé ainsi créé (elle doit être d'au moins 4). Pour faire 1 Prosecco, combinez 2 Raisin rouge et 1 Raisin blanc, cumulez les valeurs des trois raisins pour obtenir celle du Prosecco (elle doit être d'au moins 7).

METTRE LE RAISIN DANS UN PRESSEUR, OU LE VIN DANS SA CAVE : Certaines actions, cartes Saisonnier et ouvriers spéciaux permettent de "placer" des jetons sur votre plateau Vignoble. Ceci est différent des placements résultant d'actions de vendange ou de fabrication du vin. Cela correspondrait plus à un "achat" de raisin ou de vin à un tiers. Vous prenez alors un jeton transparent et le placez directement dans votre pressoir (pour le raisin) ou votre cave (pour le vin).

JOUER UNE CARTE SAISONNIER : Choisissez une carte Saisonnier

dans votre main, payez l'éventuelle somme spécifiée dessus, bénéficiez de l'effet (vous devez pouvoir payer intégralement le prix pour profiter de cet effet) et défaissez-la, face visible.

OUVRIER INTÉRIMAIRE : Le joueur qui choisit la dernière ligne de la piste Réveil peut utiliser l'ouvrier intérimaire pendant l'année. Cet ouvrier est considéré comme faisant partie des ouvriers travaillant pour le joueur au même titre que les autres. Il est ainsi concerné par toutes les règles affectant l'ensemble des ouvriers. À la fin de l'année, il est remis sur la dernière ligne de la piste Réveil.

ÉCHANGE : Il n'y a pas d'échange entre joueurs dans Viticulture.

ARRACHER : Cette action est permise par l'usage de l'action Joug, ou de certaines cartes Saisonnier. Choisissez une carte Vigne sur votre plateau Vignoble et remettez-la dans votre main.

PISTE RÉVEIL : Le joueur en première ligne de la piste joue en premier à chaque saison (il peut placer un ouvrier ou passer son tour). Les autres lui succèdent dans l'ordre descendant de la piste. Cet ordre se maintient toute l'année. Il sert aussi pour les cas où les joueurs doivent tous faire une action chacun leur tour (piocher une carte Saisonnier lors de l'automne, choisir une option sur une carte Saisonnier...)

STONEMAIER
GAMES

WWW.STONEMAIERGAMES.COM



WWW.MATAGOT.COM