



VINHOS

DELUXE EDITION

2-4
PLAYERS
90-180 MINS
AGES
12+

CUVÉE SPÉCIALE 2016

INTRODUCTION

Dans Vinhos (un mot portugais qui se prononce vin-yos, et qui signifie « vins »), vous endossez le rôle d'un producteur de vin du Portugal qui va essayer de se faire un nom dans le milieu du vin. Vous devez démontrer votre finesse dans les affaires en promouvant votre label et en vous construisant la meilleure réputation au niveau national et international. La concurrence est féroce: seuls les meilleurs labels pourront survivre à l'épreuve du temps!



Régions viticoles au Portugal

Chaque année commencera avec les prévisions météorologiques de la saison des cultures, et elle se terminera par la production du vin. Des conditions climatiques optimales peuvent fournir des crus exceptionnels, à partir desquels vous pourrez produire des vins de très grandes qualités. Un temps nuageux et de fortes précipitations auront en général des effets dévastateurs: le seul moyen de produire des vins très agréables à partir de telles récoltes sera d'étendre vos domaines, ou bien en mettant vos oenologues, vos agriculteurs et vos experts en vins au travail. Avec le temps, votre vin va se bonifier et il prendra encore plus de valeur, mais seulement si vous avez construit une cave dans laquelle il pourra vieillir.



Marché des ventes

Sur une période de 6 ans, vous allez devoir étendre votre exploitation en bâtissant des domaines (des branches locales de votre entreprise) dans différentes régions du Portugal, en achetant des vignes et en y construisant des établissements vinicoles. Vous pouvez engager des oenologues confirmés et des agriculteurs compétents qui vous aideront à améliorer la qualité de votre vin.



Prévisions météorologiques

Les marges bénéficiaires peuvent être faibles pour les producteurs de vin, mais vous pouvez augmenter vos liquidités en vendant vos vins à des établissements portugais locaux tels que la Casa de Fados, l'Hôtel, ou l'Enoteca. Ces ventes faciliteront l'extension de vos domaines et elles vous permettront de payer les salaires de vos employés. Mais cela demande davantage que de l'argent pour gagner du prestige. Pour pouvoir vous faire un nom sur le marché international vous devrez répondre aux exigences de plusieurs pays étrangers en exportant des vins de très grandes qualités.

UTILISER CE MANUEL

Ce que vous devez en attendre

Cette boîte de jeu va vous permettre de jouer à deux versions différentes de Vinhos: la *Cuvée Spéciale 2016* et la *Réserve 2010*.

La *Réserve 2010* est, à peu près, la même version que la première édition du jeu, mais avec de légères mises au point des règles pour un jeu plus équilibré.

La *Cuvée Spéciale 2016* est une version moins complexe de la *Réserve 2010*, avec (j'espère) tout autant de profondeur. Par rapport à la version de la *Réserve 2010*, il y a de nouvelles règles et cela ajoute de nouveaux concepts et des nouvelles tuiles aussi. Enfin, cela remplace certaines des parties les plus complexes de la *Réserve 2010*.

La grande majorité des règles restent les mêmes pour les deux jeux ; par conséquent, pour mettre en avant les différences et pour que cela soit plus facile lorsque vous êtes habitué à jouer à l'une ou à l'autre, nous vous avons donné des indices visuels: Lorsque vous voyez une règle en bleu, cela s'applique seulement à la *Cuvée Spéciale 2016*.

Reportez vous au *Guide des références* pour le contenu (p1), la mise en place (p6), règles solo (p10), et d'autres informations.





La Foire aux vins

La Foire aux vins qui a lieu à la fin de la troisième, cinquième et sixième année sera l'occasion donnée aux meilleurs producteurs de vins de se faire connaître. Être choisi comme le meilleur vin est essentiel pour le prestige de votre entreprise, et cela peut faire la différence pour un succès à long terme!

Trois magnats, très influents dans l'industrie du vin, sont très attentifs aux vins qui sont présentés lors de cette foire. Chacun d'entre eux veut vous offrir des privilèges spéciaux, mais seulement si vos vins répondent à leurs attentes.

C'est à vous de décider quel est le meilleur moment pour annoncer quel vin vous représentera à la foire. Publier tôt un communiqué de presse, vous permettra de répondre immédiatement aux faveurs d'un magnat intéressé, mais attendre le dernier moment pourrait procurer à votre vin ce supplément de maturation nécessaire, et cela vous permettra aussi de savoir quelles caractéristiques seront les plus appréciées par les juges.



Les magnats du vin

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de Points de Victoire à la fin de la partie.

Vous produisez du vin pour gagner le plus de prestige possible, ce qui est représenté dans le jeu par des Points de Victoire (PV).

PRINCIPES DU JEU

APERÇU D'UNE ANNÉE



La partie se déroule en 6 manches et chaque manche représente 1 année. Le jeton d'année/taxes indique les années qui s'écoulent ainsi que les différentes étapes qui se déroulent chaque année.

Chaque année est constituée des phases suivantes:



Début de l'année: (p. 3) Chaque année commence par les prévisions météorologiques pour l'année en cours. Défaussez la tuile de cuvée de l'année précédente, et retournez la nouvelle tuile face visible.



Actions: (p. 3) Chaque joueur réalise 2 actions parmi les 9 options possibles. Vous pouvez acheter des vignes, construire des établissements vinicoles, engager des oenologues et des agriculteurs, construire des caves, vendre ou exporter des vins que vous avez produits, engager des experts en vins, passer et/ou annoncer quel vin vous souhaitez présenter à la foire suivante. Vous pouvez aussi tirer avantage des bénéfices offerts par les 3 magnats et les experts en vins.



Maintenance: (p. 13) Chaque joueur doit prendre au moins un tonneau des cases des ventes, s'il y en a.



Production: (pp. 8, 14) Chaque année, les vins vont avancer d'1 case vers la droite pour indiquer qu'ils vieillissent. Ensuite, chaque joueur va recevoir 1 tuile de vin pour chaque domaine sur son plateau de joueur qui a au moins 1 vigne, et il la place sur la case la plus à gauche de son entrepôt ou de sa cave correspondant.

La couleur du vin dépend de la couleur de la vigne qui l'a produit, alors que sa valeur de production dépend du nombre de vignes, d'établissements vinicoles, d'oenologues et d'agriculteurs dans le domaine, mais aussi des conditions météorologiques de l'année en cours.

EXEMPLE: La Météo

La nouvelle année vient de commencer. La première tuile de cuvée est défaussée et une nouvelle est retournée.



Début de l'année

EXEMPLE : Phase de production

Orange a produit 1 vin de valeur 3. Elle place la tuile sur la case la plus à gauche de l'entrepôt correspondant.

Violet a produit un vin rouge de valeur 2. Elle place la tuile sur la case la plus à gauche de la cave correspondante.



Phase de production



Foire aux vins (seulement lors des 3ème, 5ème et 6ème années): (p. 14) À la fin de la 3ème, 5ème et 6ème année la foire aux vins a lieu.

Chaque joueur doit présenter 1 vin, et 1 seul, à chaque foire. Si vous n'avez pas encore présenté de vin lorsque la foire commence, vous le ferez au début de celle-ci. Vous pouvez jouer des tuiles experts en vins pour gagner des points de foire. Plus la valeur du vin que vous présentez sera élevée, plus vous gagnerez des points de foire.

DÉBUT DE L'ANNÉE

Au début de chaque année, sauf lors de la 1ère (passez cette étape), préparez-vous pour l'année de la manière suivante:

1. Défaussez la tuile de cuvée utilisée lors de l'année précédente et révélez une nouvelle tuile de cuvée pour l'année en cours en retournant la première tuile face visible. Le chiffre (de +2 à -2) dans le coin en haut à gauche de la tuile de cuvée indique les conditions météorologiques pour l'année en cours. Les conditions météorologiques influenceront la production du vin à la fin de l'année.
2. Avant le début de la 4ème et de la 6ème année, chaque joueur retourne toutes ses tuiles d'experts en vins et ses tuiles d'action du magnat face cachée pour qu'elles soient à nouveau face visible. (Regardez sur le plateau de jeu pour trouver ce symbole).



PHASE DES ACTIONS

Chaque joueur, dans l'ordre des joueurs, va réaliser 1 action. Ensuite, les éventuels changements dans l'ordre des joueurs sont appliqués. Enfin, dans ce nouvel ordre des joueurs, ces derniers vont réaliser une 2ème action et alors les nouveaux changements dans l'ordre du tour des joueurs seront appliqués.

1ère Action:

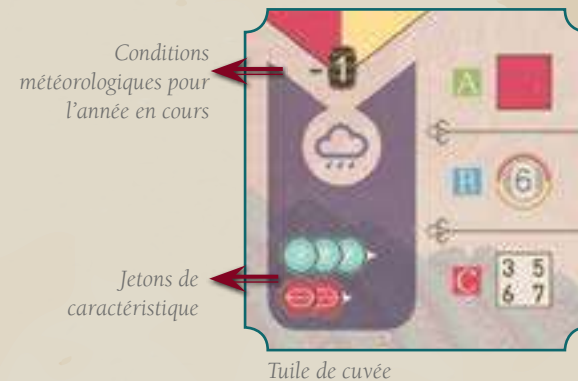
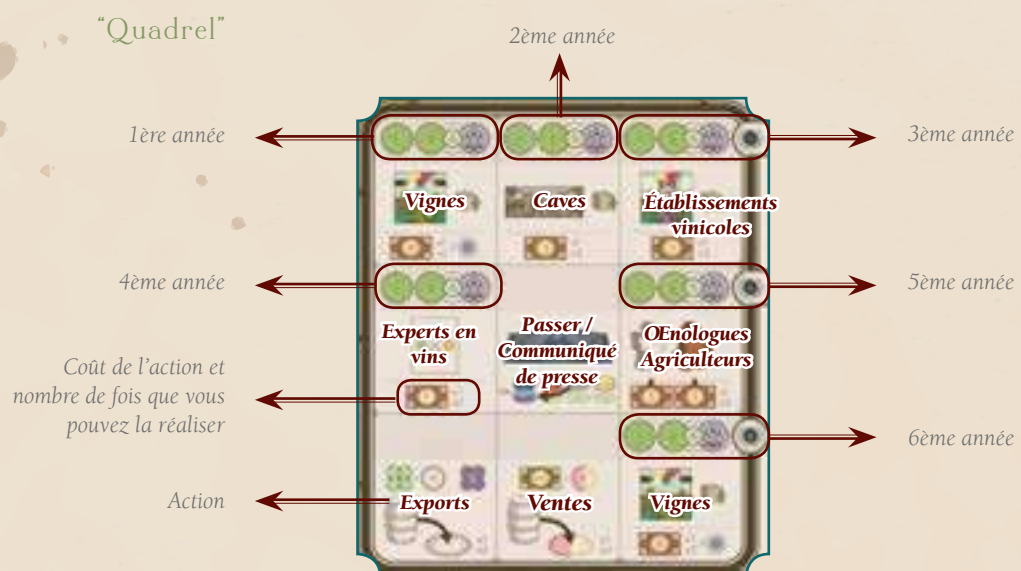


Placez le jeton d'année/taxes sur la case 1 de l'année en cours pour indiquer que tout le monde va réaliser sa 1ère action.

Le jeu se déroule selon l'ordre indiqué dans la zone de l'« Ordre des joueurs ».

Pendant votre tour, vous devez déplacer votre jeton d'action sur une autre case du «

Quadrel » et vous devez réaliser l'action de cette case.



EXEMPLE: conditions météorologiques

4ème année:

La tuile de cuvée prédit une mauvaise année (la qualité de chaque vin produit sera réduite de 2).



EXEMPLE: Début de la 4ème et de la 6ème année

Jaune a 2 tuiles d'experts en vins et 3 tuiles d'action du magnat, face cachée, devant lui. Il les retourne toutes face visible.





Ordre des joueurs - **Jaune**, **Bleu**, **Orange** et **Violet**

EXEMPLE: Déplacement

Orange peut déplacer son jeton d'action sans avoir à payer, sur une des cases indiquées par les flèches sur l'image de gauche. Si elle se déplace sur une autre case, elle devra payer 1 Bago à la banque.



Déplacement sans payer

Coût du déplacement 1 Bago

EXEMPLE 2: Déplacement

Orange doit payer 1 Bago à **Bleu** et 1 autre Bago à la banque parce que son déplacement n'était pas adjacent à sa dernière position.



Coût du déplacement - 2 Bagos

EXEMPLE 3: Déplacement

Violet doit payer 1 Bago à **Bleu**, 1 Bago à **Orange**, et 2 Bagos à la banque parce que le jeton d'année/taxes est présent sur la case choisie, et parce que son déplacement n'était pas adjacent à sa dernière position.



Coût du déplacement - 4 Bagos

Règles des déplacements:

- Si vous ne voulez pas ou si vous ne pouvez pas réaliser d'actions, vous devez déplacer votre jeton d'action sur la case Passer / Communiqué de presse et ensuite vous passez.
- Si vous déplacez votre jeton d'action sur une case adjacente (orthogonalement ou en diagonale), le déplacement n'est pas payant.
- Si vous déplacez votre jeton d'action sur une case qui n'est pas adjacente, vous devez payer 1 Bago à la banque.
- Vous devez payer 1 Bago à chaque joueur dont le jeton d'action est déjà présent sur la case où vous venez de vous déplacer.
- Vous devez payer 1 Bago à la banque si le jeton d'année/taxes est présent sur la case sur laquelle vous venez de vous déplacer.



Remarque: Vous ne pouvez pas rester sur la même case ; vous devez vous déplacer sur une nouvelle case. Si vous ne pouvez pas payer le coût global pour le déplacement, payer pour l'action (si nécessaire) et/ou la réaliser complètement, vous ne pouvez pas vous déplacer sur cette case.

Exceptions:

- Vous ne devez jamais payer pour vous déplacer sur la case Passer / Communiqué de presse, même si des jetons d'action d'autres joueurs y sont déjà.
- Si votre jeton d'action est déjà sur la case Passer / Communiqué de presse, et que vous n'avez **aucun moyen** de réaliser une autre action, alors vous pouvez rester sur la case Passer / Communiqué de presse sans déplacer le jeton d'action.

Ordre du tour de jeu:

Dès que tous les joueurs ont réalisé leur première action, si un joueur a choisi l'action Passer / Communiqué de presse, l'ordre du tour de jeu doit être ajusté:

Si le disque d'ordre des joueurs d'un joueur est sur la rangée du bas de la zone d'« Ordre des Joueurs », déplacez-le sur la **même case** dans la rangée du haut, en faisant glisser les autres disques des joueurs qui sont encore dans la rangée du haut, vers la droite ou la gauche, pour lui faire de la place.



Dès que l'ordre du tour a été ajusté, placez le jeton d'année/taxes sur la case « 2 » de l'année en cours pour indiquer que tout le monde réalise sa 2ème action.

2ème Action:

Le jeu se poursuit selon le nouvel ordre indiqué dans la zone d'« Ordre des Joueurs ». Là encore, pendant votre tour, vous devez déplacer votre jeton d'action sur une autre case, et vous devez réaliser l'action de cette case, de la même manière que vous l'avez fait pour la 1ère action.



Quand tous les joueurs ont réalisé leur deuxième action, placez le jeton d'année/taxes sur la case « B » de l'année en cours pour indiquer que c'est maintenant la phase de maintenance.

Enfin, après que tous les joueurs aient réalisé leur action, si un joueur choisit l'action Passer / Communiqué de presse, ajustez l'ordre du tour comme indiqué dans la partie Ordre du tour de jeu ci-dessus.

Exemple: Ordre du tour de jeu



4^{ème} année, Phase des actions, 1^{ère} action.

Placez le jeton d'année/taxes sur la case « 1 » de la 4^{ème} année.



Ordre du tour de jeu: **Orange**, **Jaune**, **Bleu**, et **Violet**

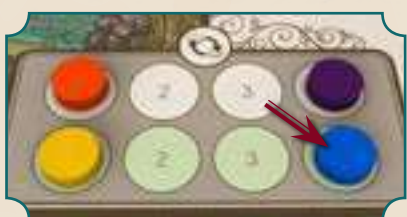
Orange (le premier joueur) déplace son jeton d'action de la case export à la case expert en vins.

Comme la case d'arrivée est adjacente à celle de départ, le déplacement n'est pas payant, cependant le jeton d'année/taxes est sur la case d'arrivée, alors elle doit payer 1 Bago à la banque. Elle réalise ensuite l'action de l'expert en vins.



Jaune déplace son jeton d'action de la case des caves à celle de Passer / Communiqué de presse.

Il déplace son disque d'ordre de tour de jeu sur la rangée du bas, et il choisit la première case. Il passe et ne fait plus d'autre action.



Bleu déplace aussi son jeton d'action de la case des caves à celle de Passer / Communiqué de presse.

Il déplace son jeton d'ordre de tour de jeu sur la rangée du bas et il choisit la dernière case.

Il ne paye rien à **Jaune**, car la case Passer / Communiqué de presse n'est jamais payante. Il réalise l'action Communiqué de presse.

Violet déplace son jeton d'action de la case des vignes en bas à droite sur la case expert en vins.

La case d'arrivée n'est pas adjacente à celle de départ.

Sur la case d'arrivée se trouvent, à la fois, le jeton d'année/taxes et **Orange**.

Par conséquent, **Violet** doit payer 2 Bagos à la banque (d'une part parce que la case n'est pas adjacente et d'autre part à cause du jeton d'année/taxes présent sur cette case), ainsi qu'1 Bago à **Orange**. Elle réalise ensuite l'action de l'expert en vins.



Maintenant que tout le monde a réalisé sa première action, le jeton d'année/taxes est placé sur la case « 2 » de la 4^{ème} année et les disques d'ordre de tour de jeu sont placés dans la rangée supérieure.



Pour la 2^{ème} action l'ordre du tour des joueurs est le suivant:

Jaune, **Orange**, **Violet**, **Bleu**.

EXEMPLE 4: Déplacement



Le déplacement d' **Orange** coûte 1 Bago.



Le déplacement de **Jaune** ne coûte rien.



Le déplacement de **Bleu** ne coûte rien.



Le déplacement de **Violet** coûte 3 Bagos. 2 Bagos à la banque et 1 Bago à **Orange**

EXEMPLE: Action des vignes

Orange a déjà des tuiles de vignes dans trois domaines : 1 blanche à Ribatejo, 1 rouge à Lisboa, et 2 blanches à Algarve. Elle décide d'acheter 2 vignes et elle procède de la manière suivante:



- Elle achète 1 Dao rouge et commence un quatrième domaine.

Elle paye 4 Bagos, et place la tuile Dao sur son 4ème domaine. Elle place le jeton de région du domaine sur la case de région de la carte, et elle place 1 cube de renommée de la région sur l'encart de la région.



- Elle achète 1 blanc Ribatejo pour étendre son domaine Ribatejo.

Elle paye 4 Bagos, et place un cube de renommée dans l'encart de Ribatejo, puis elle place les vignes dans son domaine. Comme ce sont ses deuxièmes vignes dans ce domaine, elle ne place pas d'autre jeton de région. (Elle a déjà placé le jeton de région de domaine plus tôt dans la partie).



Elle ne peut pas étendre son domaine Lisboa rouge car les vignes sur la pile des tuiles de vignes de Lisboa sont blanches. Elle ne peut pas non plus étendre son domaine Algarve blanc car elle a déjà les deux vignes d'Algarve blanc.

ACTIONS DISPONIBLES

Vignes (p. 6), Établissements Vinicoles (p. 6), OEnologues /Agriculteurs (p. 7), Caves (p. 9), Ventes (p. 10), Export (p. 10), Experts en vins (p. 11), Passer / Communiqué de presse (p. 12).



ACTION DES VIGNES

Un domaine qui n'a pas de vignes ne produira pas de vin – ce qui n'est pas très bon pour un producteur de vins ! Chaque vigne ajoute 2 points à la qualité du vin produit.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez acheter 1 vigne par région venant d'1 ou 2 régions du Portugal.

Pour chaque vigne que vous achetez, vous **devez**:

1. Prendre la première tuile de vignes de la pioche de la région concernée,
2. Payer le prix indiqué sur sa face coût,
3. La placer, côté région visible, sur votre plateau de joueur sur une case domaine vide de votre choix.

Chaque case de domaine ne peut être occupée que par 1 seule tuile (de vignes ou d'établissement vinicoles). Dans chaque domaine de votre plateau de joueur, les vignes doivent provenir de la même région et être de la même couleur (rouge ou blanche). Il y a 2 tuiles de vignes de vin blanc et 2 tuiles de vignes de vin rouge pour chaque région, par conséquent un domaine ne peut jamais avoir plus de 2 vignes.

Si ce sont les premières vignes dans le domaine, vous devez placer le jeton de région de ce domaine (vous l'avez enlevé de la première case du domaine pour pouvoir y placer la tuile de vignes) sur le plateau de jeu, sur la case appropriée de la région sur la carte. Les jetons de région permettent aux joueurs de mieux voir qui a des domaines dans la région.

Si ce sont les deuxièmes vignes du domaine, vous ne placez pas de jeton de région. Votre plateau de joueur a 5 domaines (chacun avec 3 cases), par conséquent la carte accueillera au maximum 5 de vos jetons de région.

4. Si possible, placez 1 cube de renommée de région (qui est pris dans la réserve) et placez-le sur 1 case vide de l'encart de la région appropriée. Passez cette étape s'il ne reste plus de cube de renommée de région dans la réserve, ou s'il n'y a plus de cases vides pour les cubes dans l'encart de la région.



Remarque importante: une seule action de vignes ne vous permet jamais d'acheter 2 vignes de la même région.

Il n'y a pas de limite au nombre de joueur pouvant avoir un domaine (et donc un jeton de région) dans une même région. Vous pouvez aussi avoir plus d'1 domaine (et donc plus d'1 jeton de région) dans la même région.

Les différentes caractéristiques des régions sont décrites à la page 12 du guide des références.



ACTION DES ÉTABLISSEMENTS VINICOLES

Les établissements vinicoles sont nécessaires pour abriter les oenologues, et un établissement vinicole ajoute 1 à la qualité du vin produit.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez construire 1 ou 2 établissements vinicoles.

Pour chaque établissement vinicole que vous construisez vous **devez**:

1. Prendre une tuile d'établissement vinicole sur le plateau de jeu,
2. Payer 3 Bagos,

3. Le placer sur une case vide du domaine de votre choix sur votre plateau de joueur. Chaque case de domaine ne peut accueillir qu'1 seule tuile (vignes ou établissement vinicole). Comme vous voudrez avoir au moins une vigne dans chaque domaine, **chaque domaine ne peut avoir au maximum que 2 établissements vinicoles.**

Si possible, placez 1 cube renommée de région (qui sera pris dans la réserve) sur 1 case vide de l'encart de la région concernée. Si le domaine a déjà des vignes, placez le cube renommée de région sur une case vide de l'encart de cette région. Autrement dit, placez le cube sur l'établissement vinicole lui-même tant que le domaine n'est pas rattaché à une région. Au moment du rattachement à une région, déplacez le cube de l'établissement vinicole sur une case vide de l'encart de la région concernée.



Remarque: Placez l'établissement vinicole du côté rouge visible pour un domaine de vin rouge, et sur le côté blanc visible pour un domaine de vin blanc. Si votre domaine a un établissement vinicole avant de recevoir des vignes, la couleur de l'établissement n'a pas d'importance, et cela peut facilement être changé pour correspondre aux vignes que vous achetez pour ce domaine.



ACTION DES OENOLOGUES/AGRICULTEURS

Les oenologues travaillent dans des établissements vinicoles, et les agriculteurs travaillent dans les vignes. Un oenologue ajoute 2 à la qualité du vin produit. Un agriculteur ajoute 1 à la qualité du vin produit.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez engager 1 ou 2 oenologues /agriculteurs (n'importe quelle combinaison).

Pour chaque oenologue que vous engagez, vous **devez**:

1. Prendre 1 oenologue sur le plateau de jeu,
2. Payer 3 Bagos,
3. Le placer sur votre plateau de joueur, sur un établissement vinicole vide de votre choix. **Chaque établissement vinicole ne peut accueillir qu'1 seul oenologue.** (Vous ne pouvez pas engager d'oenologue si vous n'avez pas d'établissement vinicole vide).

Pour chaque agriculteur que vous engagez, vous **devez**:

1. Prendre 1 agriculteur sur le plateau de jeu,
2. Payer 2 Bagos,
3. Le placer sur votre plateau de joueur, sur une vigne vide de votre choix. Chaque vigne ne peut accueillir qu'1 seul agriculteur. (Vous ne pouvez pas engager d'agriculteur si vous n'avez pas de vigne vide).

EXEMPLE: Action des OEnologues / Agriculteurs

Violet a 1 établissement vinicole vide ainsi qu'1 vigne vide, elle peut donc engager 1 seul oenologue et 1 agriculteur. Elle paye 5 Bagos et place l'oenologue sur l'établissement vinicole vide et l'agriculteur sur la vigne vide.



Placements interdits

EXEMPLE: Établissements vinicoles

Bleu achète deux établissements vinicoles.

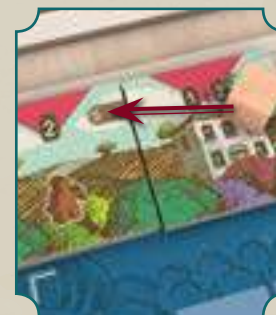
Il en place un pour étendre son domaine Douro et il place l'autre sur un domaine sans vigne.



Il paye 6 Bagos et place 1 cube de renommée de région sur l'encart de la région Douro et 1 cube sur l'établissement vinicole du domaine qui n'a pas de vigne.



L'année suivante, il achète des vignes Ribatejo et les place sur le domaine qui n'avait qu'un établissement vinicole. Il prend le cube renommée de région de l'établissement vinicole et le place dans l'encart de la région Ribatejo.

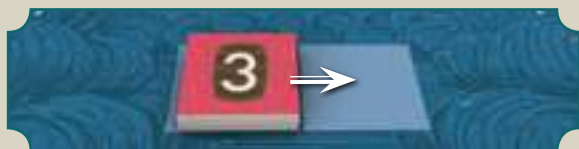


EXEMPLE: Vieillissement et Production du vin

La tuile de cuvée est de -2.



- Dans la case la plus à gauche de l'entrepôt Lisboa de **Bleu** se trouve un vin produit à la fin de l'année précédente. Il le déplace d'1 case vers la droite car le vin a vieilli d'1 an.



- Il ne prend pas de tuile de vin pour ce domaine qui n'a pas de vigne: ce n'est pas possible de produire du vin sans raisin provenant des vignes. (Image 1)
- Il ne prend pas de tuile de vin pour son domaine Minho: la qualité du vin à Minho est de 0: (Image 2)
+2 points pour les vignes,
-2 points pour la tuile de cuvée.
- À cause du mauvais temps, il n'y a pas eu assez de bons raisins pour faire du vin.



- Il prend une tuile de vin « 5 » pour son domaine Lisboa.
La qualité du vin est de 5:
+2 points pour les vignes,
+1 point pour l'agriculteur,
+2 points pour les 2 établissements vinicoles,
+2 points pour l'œnologue,
-2 points pour la tuile de cuvée.

Son domaine Lisboa produit du vin rouge de ses vignes rouges, il place donc sa tuile de vin « 5 » sur le côté rouge dans la case la plus à gauche de son entrepôt du domaine Lisboa.



Pour pouvoir bien comprendre le reste des actions, vous avez besoin de savoir comment le vin est fait, comment il vieillit comment la qualité est calculée au moment de la production, et comment sa valeur vinicole est déterminée lorsqu'il est vendu, exporté ou bien présenté à la foire.



VIEILLISSEMENT ET PRODUCTION DU VIN

À la fin de chaque année (pendant la phase de production), **déplacez chaque vin dans vos entrepôts et dans vos caves d'1 case vers la droite** pour indiquer qu'il a vieilli d'1 an.

Si un vin dépasse la case la plus à droite de l'entrepôt / cave, il ne peut plus vieillir. Ce vin est alors perdu et il doit être défaussé.

Après cela, la production du vin pour l'année en cours peut commencer.

Pour chaque domaine sur votre plateau de jeu qui possède au moins 1 vigne (si un domaine n'a pas de vigne, il ne produit pas de vin) vous **devez**:

- Calculer la **qualité du vin** (voir ci-dessous),
- Prendre 1 tuile de vin de la valeur appropriée (dans la réserve),
- La **placer dans la case la plus à gauche de l'entrepôt / cave** de ce domaine, du côté «rouge» ou «blanc», selon la couleur des vignes qui ont aidé à le produire.



QUALITÉ DU VIN

La qualité du vin est représentée par une icône de tonneau avec un chiffre inscrit à l'intérieur. Tout ce qui peut affecter la qualité du vin possèdera cette icône.

La qualité du vin dépend de plusieurs facteurs:

1. Le nombre de vignes dans le domaine, et par conséquent la quantité de raisins de grande qualité produite;
2. Le travail des agriculteurs qui peuvent sélectionner les meilleurs raisins;
3. La présence d'établissements vinicoles, qui permettent de stocker les raisins dans des conditions optimales.
4. Les œnologues dans les établissements vinicoles, qui supervisent et optimisent le processus de la transformation du raisin en vin;
5. Si vous produisez du Porto (à Douro, reportez-vous au **guide des références** p.12);
6. Les conditions météorologiques de l'année en cours (indiquées sur la tuile de cuvée).

La qualité du vin est calculée de la manière suivante:

- + 2 points pour chaque **vigne** dans le domaine,
- + 1 point pour chaque **agriculteur** dans le domaine,
- + 1 point pour chaque **établissement** vinicole dans le domaine,
- + 2 points pour chaque **œnologue** dans le domaine,
- + 3 points si vous êtes en train de faire du **Porto** (à Douro, reportez-vous au **guide des références** p.12),
- ± La **valeur des conditions météorologiques** (de +2 à -2), indiquées en haut de la tuile de cuvée en cours.



Avant la production, vous pouvez déplacer des œnologues et des agriculteurs sur les domaines que vous souhaitez, mais chaque établissement vinicole ne peut accueillir qu'1 seul œnologue et chaque vigne ne peut accueillir qu'1 seul agriculteur.

Remarque: Si vous produisez un vin avec une qualité « 0 », vous n'avez pas récolté assez de raisins de bonne qualité pour faire du vin, ne prenez pas de tuile de vin (vous remarquerez qu'il n'y a pas de tuiles de vin de valeur « 0 »).



VALEUR DU VIN

La valeur du vin est représentée par l'icône d'un cercle avec un tonneau à l'intérieur. Tout ce qui affectera la valeur du vin aura cette icône.

Lorsqu'un vin est **vendu, exporté ou présenté à la foire**, vous devez déterminer la valeur du vin, qui est basée sur la qualité du vin, la renommée de sa région d'origine, et son temps de vieillissement dans la cave.

La valeur du vin est calculée de la manière suivante:

- + la **qualité du vin** (la valeur inscrite sur la tuile de vin),
- + **1, 3 ou 5 points pour le vieillissement dans une cave**,
- + (optionnel) **1 ou 2 points pour la renommée de sa région d'origine**:



Si vous choisissez de vous appuyer sur la renommée de sa région d'origine, retirez **1 ou 2 cubes renommée de région de l'encart de la région d'origine du vin**, et ajoutez **1 point pour chaque cube retiré** (+2 si le vin vient de Alentejo, région 8).

Si vous choisissez de ne pas utiliser la renommée de la région pour augmenter la valeur du vin, ne retirez pas de cube.

+ **+1 si le vin vient d'Algarve** (région 9).

Remettez les cubes renommée de région retirés dans la réserve.



Remarque: Un cube renommée de région peut être utilisé par n'importe quel joueur qui possède un domaine dans la région (ce qui signifie que le joueur y a un jeton de région), sans tenir compte de quelles actions (et qui les a réalisées) ont, tout d'abord, généré de la renommée.



ACTION DES CAVES

Les caves permettent aux vins de vieillir plus longtemps, ce qui a pour effet d'augmenter la valeur du vin pour la vente, l'export et pour la foire. Plus le vin est vieux, plus il prend de la valeur.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez construire 1 ou 2 caves.

Pour chaque cave que vous construisez, vous **devez**:

1. Prendre 1 tuile de cave sur le plateau de jeu,
2. Payer 3 Bagos,
3. La placer sur votre plateau de joueur pour recouvrir un entrepôt de votre choix. 1 entrepôt ne peut être recouvert que par 1 seule cave.
4. Transférez toutes les tuiles de vins qui sont dans l'entrepôt dans la cave, en respectant leur vieillissement.

Par conséquent, un vin dans la case la plus à gauche de l'entrepôt sera placé sur la case la plus à gauche de la cave; un vin qui se trouve sur la deuxième case de l'entrepôt sera placé sur la deuxième case de la cave.

5. Si possible, placez 1 cube renommée de région (pris dans la réserve) sur 1 case vide de l'encart de la région correspondante. Si le domaine a déjà des vignes, placez le cube renommée sur une case vide de l'encart de la région; dans le cas contraire, placez le cube sur la cave elle-même jusqu'à ce que le domaine soit affilié à une région particulière. À ce moment là, déplacez le cube de la cave sur une case vide de l'encart de la région concernée.

EXEMPLE: Valeur du vin

Violet a 1 vin (qualité de vin de 4) sur la 3ème case de la cave de son domaine Algarve.

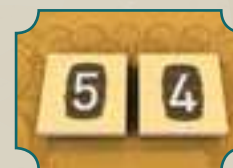
La région Algarve a 3 cubes renommée de région. Elle décide d'utiliser l'un d'entre eux. Elle remet le cube de renommée de région dans la réserve.



Par conséquent la valeur du vin est de 9:

- + 4 pour sa qualité,
- + 3 pour le vieillissement en cave,
- + 1 pour le cube renommée de région retiré.
- + 1 pour être un vin d'Algarve.

EXEMPLE: Action des caves



Jaime a précédemment produit 1 vin d'une qualité de 4 et 1 vin d'une qualité de 5, les deux sont toujours dans l'entrepôt de son domaine Alentejo.

Il achète maintenant une cave et la place sur son domaine Alentejo, recouvrant ainsi l'entrepôt.



Il transfère son vin « 5 » de la case la plus à gauche de l'entrepôt à la case la plus à gauche de la cave, il transfère ensuite son vin « 4 » de la seconde case de l'entrepôt sur la seconde case de la cave.



Il place 1 cube renommée de région dans l'encart de la région Alentejo.

EXEMPLE: Action des ventes

Jaune décide de vendre le vin blanc (qualité du vin de 5) qui se trouve sur la 3ème case de la cave de son domaine Dao. Dao a 1 cube renommée.

Par conséquent la valeur du vin est de 8: +5 pour la qualité du vin, +3 pour le temps de vieillissement dans la cave.

S'il prenait le cube renommée de Dao, il augmenterait la valeur du vin jusqu'à 9, mais malheureusement les deux cases de valeur 8 et 9 sont déjà occupées par des tonneaux. Étant donné que prendre le cube renommée de Dao ne serait pas utile, il n'est pas autorisé à le faire.



Il décide de placer son tonneau sur l'Hôtel, sur la case blanche 7. Il reçoit 7 Bagos.

EXEMPLE: Action d'export

Violet exporte le vin (qualité du vin 7) présent sur la deuxième case de son entrepôt du domaine de Douro.

Si elle veut placer le tonneau sur la case « 8 » ou « 9 » de l'export, elle devra utiliser 1 ou 2 cubes renommée de région en les retirant respectivement de l'encart de la région Douro.



Si, à la place, elle avait voulu le placer sur la case «6» ou «7» de l'export, elle n'aurait pas eu besoin d'utiliser de cubes renommée de région, elle ne peut donc pas choisir d'en retirer juste pour gêner ses adversaires. Elle choisit de placer le tonneau sur le «9» de la case export sur le 4ème pays, et elle reçoit immédiatement 9 PV.



ACTION DES VENTES

Sans les ventes vous ne réussiriez pas à faire des profits pour investir dans vos affaires. La Casa de Fados, l'Hôtel, et la Enoteca sont tous très impatients d'acheter votre vin.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez vendre 1 ou 2 vins provenant de vos entrepôts et de vos caves à 1 établissement local ou plus parmi les 3 disponibles.

Pour chaque vin que vous vendez, vous **devez**:

1. Placer 1 tonneau venant de votre réserve sur une case vide de votre choix dans la zone des ventes. Chaque case de la zone des ventes ne peut être occupée que par 1 seul tonneau. La valeur du vin doit être au moins aussi élevée que la valeur demandée qui est indiquée sur la case de ventes. Les vins rouges peuvent être uniquement vendus sur les cases de vente «Vin Rouge»; les vins blancs seulement sur les cases de ventes «Vins blancs». Une fois que le tonneau est placé, il ne peut plus être déplacé, à moins d'utiliser un expert en vins qui vous permette de le faire.
2. Retirer 1 ou 2 cubes renommée de région (reportez-vous à la partie valeur du vin), si et seulement si vous en avez besoin pour augmenter la valeur de votre vin afin d'atteindre la valeur nécessaire indiquée sur la case de ventes choisie.

Remarque: Vous ne pouvez pas retirer de cubes renommée de région si vous n'avez pas besoin de les utiliser.

3. Défausser la tuile du vin.
4. Recevoir la valeur de la case de ventes en Bagos.



ACTION DE L'EXPORT

Exportez votre vin vers différents pays et différents marchés pour gagner du prestige. Les exports fournissent des points immédiatement et des points à la fin de la partie.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez exporter 1 ou 2 vins de vos entrepôts et caves vers n'importe quel nombre de marchés étrangers (chaque colonne représente un pays différent).

Pour chaque vin que vous exportez, vous **devez**:

1. Placer 1 tonneau de votre réserve sur une case vide de votre choix dans la zone export. Chaque case export ne peut être occupée que par 1 seul tonneau. La valeur du vin doit être au moins aussi élevée que la valeur nécessaire inscrite sur la case export. Une fois que le tonneau est placé, il ne peut plus être ni retiré ni déplacé, à moins d'utiliser un expert en vins qui vous permette de le faire.
2. Retirer 1 ou 2 cubes renommée de région (reportez-vous à la partie «Valeur du vin»), si et seulement si vous en avez besoin pour augmenter la valeur du vin pour atteindre la valeur nécessaire indiquée sur la case d'export choisie.

Remarque: Vous ne pouvez pas retirer de cubes renommée de région si vous n'en n'avez pas besoin.

3. Défausser la tuile de vin.

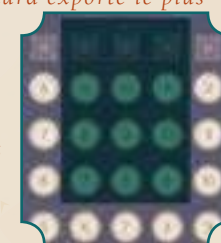
Vous marquez immédiatement autant de PV que le chiffre inscrit dans la case export sur laquelle vous avez placé le tonneau (et ce sans tenir compte de la valeur du vin).



Remarque: À la fin de la partie, chaque pays va récompenser le joueur qui aura exporté le plus de tonneaux vers celui-ci (voir les PV inscrits en haut de la colonne). En cas d'égalité, les points seront divisés (arrondis à l'inférieur) entre les joueurs à égalité.



Remarque: Dans une partie à 2 joueurs, seules les cases exports incluses dans le cadre « à 2 joueurs », seront disponibles.





ACTION DES EXPERTS EN VINS

Les experts de l'industrie vinicole vous aideront à améliorer vos affaires et vous guideront dans votre voyage dans le monde du vin.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez engager 1 ou 2 experts en vins.

Pour chaque expert en vins que vous engagez, vous **devez**:

1. Choisir une pioche et prendre la première tuile expert en vins,
2. Payer 1 Bago,
3. Placer la tuile expert en vins devant vous, **face visible**.

Après avoir engagé le premier expert, vous pouvez ensuite décider si vous voulez en engager un deuxième (venant de la même pioche ou d'une autre).

Il n'y a pas de limite au nombre d'experts que vous pouvez avoir.

Un expert en vins défaussé est toujours placé, face visible, sous sa pioche d'origine.



Remarque: Chaque tuile représente un expert en vins qui est spécialisé dans une caractéristique spécifique du vin (le goût, l'arôme, l'apparence, le contenu en alcool).

Pendant la phase de la foire, vous pourrez utiliser un certain nombre d'experts en vins face visible pour promouvoir votre vin et pour gagner des points de foire.

Les experts en vins sont capables de vous aider pour que votre vin ait de bons résultats à la foire, selon les caractéristiques décrites sur la tuile de cuvée de l'année.



CAPACITÉS DES EXPERTS EN VIN

En plus d'être capable de vous aider à promouvoir votre vin à la foire, chaque expert en vin possède aussi une capacité spéciale.

Pendant votre tour, vous pouvez retourner 1 tuile expert en vins face cachée pour utiliser la capacité spéciale qui est inscrite sur le recto de la tuile.



Remarque: vous ne pouvez utiliser qu'1 seule tuile expert en vins par tour.

Reportez-vous à la page 9 du **guide des références** pour une description détaillée des capacités spéciales des experts en vins. Vous y trouverez aussi le moment auquel chaque capacité spéciale peut être jouée.



Remarque: Si vous retournez une tuile expert en vins face cachée pour utiliser sa capacité spéciale, elle ne sera pas disponible pour la prochaine foire pour vous aider à avoir un meilleur vin; cependant après la 1ère et la 2ème foire, elles seront retournées face visible une nouvelle fois, ce qui vous permettra d'utiliser leur capacité ou de les envoyer à la prochaine foire.

EXEMPLE: Action des experts en vins

Violet achète la première tuile expert en vins de la pioche «goût».

Elle paye 1 Bago et place la tuile face visible devant elle.

Elle décide maintenant d'acheter une deuxième tuile de la même pioche. Comme avant, elle paye 1 Bago, et place la première tuile de la pioche «goût», face visible, devant elle.



EXEMPLE: Utiliser l'expert en vins

2ème année (phase des actions): Jaune a 6 tuiles expert en vins, face visible, devant lui. Il est actuellement en train de réaliser l'action de l'expert, et un de ses experts en vins a une capacité qu'il peut appliquer et qu'il veut utiliser. Il retourne cette tuile expert en vins face cachée pour en utiliser la capacité spéciale.



3ème année (Phase de la foire): Bien qu'il ne puisse pas utiliser la tuile expert en vins face cachée, il peut utiliser les 5 autres qui sont face visible. Il joue 3 de ses tuiles expert en vins face visible. Après la foire, il doit défausser les 3 tuiles qu'il a jouées pour la foire. Maintenant il lui reste 1 tuile expert en vins face cachée et 2 face visible.



4ème année (avant la première action): il retourne toutes ses tuiles expert en vins face cachée (c'est-à-dire 1 seule), face visible.

EXEMPLE: Passer / Communiqué de presse

4^{ème} année, phase 1 (phase des actions)

Orange déplace son jeton d'action sur la case passer / communiqué de presse.

Elle déplace son disque d'ordre du tour de jeu sur la rangée inférieure de la zone d'ordre du tour de jeu et elle choisit la case de premier joueur.



Elle décide de réaliser l'action communiqué de presse.

Elle annonce que le vin qu'elle présentera à la prochaine foire (la 2^{ème} foire, qui est à la fin de l'année 5) sera son vin rouge (qualité du vin de 3) qui est sur la 4^{ème} case de sa cave Douro.

Elle choisit d'utiliser 2 cubes renommée de région qu'elle retire de l'encart de la région de Douro, et les remet dans la réserve.

Cela augmente la valeur de son vin jusqu'à 10: +3 pour la qualité du vin, +5 pour le vieillissement en cave, +2 pour les 2 cubes renommée retirés.



Elle reçoit 10 points de foire et déplace son jeton de score de la foire en conséquence (de 15 à 25).

Ensuite, elle déplace son disque sur le stand des experts en vins et elle prend un expert (la première tuile) de la pioche de goût (caractéristique rouge). (Suite à la page 13).



Conseil: Déplacez le tuile de vin le long de cette piste pour suivre facilement toutes les phase du communiqué de presse.



ACTION PASSER / COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Grâce à cette action, vous vous préparez, vous et votre vin, pour la plus grande compétition au monde. Ici, vous pourrez prouver que vous dirigez la meilleure entreprise vinicole de toutes.

Rappelez-vous: Le déplacement sur cette case est toujours gratuit.

Lorsque vous placez votre jeton d'action sur la case passer / communiqué de presse, vous devez d'abord déplacer votre disque d'ordre de tour de jeu de la rangée supérieure vers la rangée inférieure, dans la zone d'« ordre de tour de jeu ». Placez-le dans une case vide d'ordre de tour de jeu de votre choix (chaque case d'ordre du tour de jeu ne peut être occupée que par 1 seul disque d'ordre du tour de jeu).

Après cela, vous pouvez soit:

1. **Passer** (ne rien faire),

OU

2. **Faire un communiqué de presse** (faire entrer un vin dans la foire qui se profile). Vous pouvez réaliser cette action une fois par foire : Dès que vous avez fait un communiqué de presse pour la foire qui s'annonce, lorsque vous reviendrez sur cette case vous devrez passer.



Remarque: Si vous n'avez pas réalisé cette action avant la foire, vous aurez une chance de faire un communiqué de presse de dernière minute pour faire entrer un vin dans la foire (en tant qu'action gratuite), parce que tous les producteurs de vins respectables se doivent de participer à la foire. Par conséquent, vous n'êtes pas obligé de réaliser l'action du communiqué de presse pendant la phase des actions.

Vous pouvez vous demander pourquoi vous voudriez dépenser une précieuse action pour faire un communiqué de presse. Faire entrer plus tôt un vin dans la foire, vous permet de choisir le meilleur stand avant que quelqu'un d'autre ne le réclame. C'est aussi en vous annonçant tôt que vous impressionnez les magnats, vous aurez ainsi accès plus tôt à des tonneaux déterminants! De plus, faire votre communiqué de presse au bon moment, vous permettra d'envoyer les experts en vins qui conviendront le mieux à la cuvée en cours.

Pour pouvoir faire un communiqué de presse vous devez réaliser les sept étapes suivantes:

- Annoncer quel vin** (un seul), parmi ceux sur votre plateau de joueur, vous allez faire entrer à la foire.
- (optionnel) **Retirer 1 ou 2 cubes renommée de région** (reportez-vous à la partie « Valeur du vin ») de la région d'origine de votre vin afin d'en augmenter sa valeur.
- Gagner des points de foire:** Vous gagnez des points de foire qui seront égaux à la valeur de votre vin. Avancez votre jeton de points de foire en fonction.
- Choisir un stand vide à la foire, et placer votre disque de couleur dessus.**
- Experts en vins:** Pour chaque caractéristique décrite sur la tuile de cuvée, vous pouvez défausser 1 expert face visible, dont l'expertise correspond à la caractéristique, pour gagner des points de foire qui seront égaux au nombre de symboles inscrit sur la tuile de cuvée pour cette caractéristique du vin.



Si la tuile expert en vin a aussi un symbole avec une flèche dessus, vous gagnez un point de foire supplémentaire. Placez les tuiles expert en vins défaussées, face visible, sous leur pioche respective



Chaque stand de la foire possède 1 bonus. Lorsque vous choisissez un stand de la foire, vous gagnez le bonus inscrit:

- Aucun bonus, mais vous serez le premier joueur à choisir une tuile action / multiplicateur du magnat.
- Prenez immédiatement la première tuile expert en vins de la pioche de votre choix.
- Recevez immédiatement 3 Bagos de la banque.
- Avancez immédiatement de 3 points de foire.

La position des disques sur les stands de foire va aussi permettre de déterminer l'ordre des joueurs pour prendre les tuiles action / multiplicateur ainsi que pour le tour suivant la foire.



Remarque: Une fois placé, le disque ne peut ni être déplacé ni repris avant la fin de la foire qui s'annonce.



Remarque: Les points de foire ne sont pas remis à zéro après la foire ! Ils s'accumulent de foire en foire, car votre réputation se construit dans le temps.

f. Prendre des tonneaux (optionnel):

Prenez 1 ou 2 de vos tonneaux dans la zone des magnats pour les mettre dans votre réserve, en respectant les étapes suivantes:

Pour chaque magnat (Anabela, Bruno, et Carolina) vous devez:

- Déterminer si le vin que vous avez fait entrer répond aux attentes en cours des magnats, comme indiqué sur la tuile de cuvée en cours: Les attentes d'Anabela sont indiquées par la lettre A; les attentes de Bruno en B; et les attentes de Carolina en C.
 - Anabela est toujours intéressée par les vins d'une certaine couleur;
 - Bruno est toujours intéressé par des vins d'une valeur minimum;
 - Carolina est toujours intéressée par des vins originaires de certaines régions.
- Si votre vin correspond aux attentes en cours du magnat, vous décidez si vous voulez prendre 1 de vos tonneaux sur la case du magnat.



Remarque: Un seul communiqué de presse vous permet de prendre jusqu'à 2 tonneaux (provenant chacun de 2 cases magnats différentes), donc, si le vin satisfait les 3 magnats, vous ne pouvez prendre au maximum que 2 tonneaux (2 tonneaux venant de cases de votre choix, de magnats différents).

g. Défaussez la tuile de vin.

Rappelez-vous: Dès que vous avez fait un communiqué de presse pour la foire qui s'annonce, pour vos prochaines visites sur cette case d'action, vous changerez l'ordre du tour de jeu et ensuite vous devrez passer.



Remarque: Comme vous devez présenter précisément 1 vin à chaque foire et qu'il y a 3 foires pendant la partie, vous aurez seulement 3 possibilités de prendre des tonneaux dans la zone des magnats.



MAINTENANCE

Les réserves de votre vin préféré sont épuisées, et maintenant les clients en demande plus!

Placez le jeton d'année/taxes sur la case appropriée (B – Barrel – tonneau) de l'année en cours, pour indiquer que la phase de maintenance commence.



Chaque joueur doit prendre un de ses tonneaux de la zone des ventes, s'il en a là-bas. Remettez-le dans votre réserve sur votre plateau de joueur.

(suite de la page 12)

La tuile de cuvée en cours possède 3 symboles pour le goût (caractéristique rouge) et 1 symbole pour l'arôme (caractéristique verte).

Elle décide de défausser l'expert en vins spécialisé dans le goût qu'elle venait juste de prendre comme bonus du stand de la foire. Cet expert en vins a aussi un symbole avec une flèche dessus. Elle choisit aussi de défausser un expert qui est spécialisé dans les arômes pour obtenir un point de foire supplémentaire.



Cela lui donne 5 points de Foire : +3 pour avoir défaussé la tuile Expert en Vins spécialisé dans le Goût, +1 pour le symbole avec une flèche sur cette tuile et enfin +1 pour avoir défaussé la tuile Expert en Vins spécialisé dans l'Arôme.



Les attentes des magnats sont les suivantes:

Anabela cherche un vin blanc.

Bruno ne prendra en compte qu'un vin d'au moins 8 de valeur.

Carolina est fascinée par les vins des régions 1 (Trás-os-Montes), 4 (Douro), 7 (Setúbal), ou 8 (Alentejo).

Le vin qu'Orange a annoncé (le vin rouge de Douro, avec une valeur de 10) correspond aux attentes de Bruno et Carolina.

Elle peut donc prendre 1 tonneau de la case de Bruno et 1 tonneau de la case de Carolina.

Elle choisit de prendre 1 tonneau chez chacun d'entre eux.



Ensuite elle défausse sa tuile de vin.



EXEMPLE: Production

Violet doit déplacer toutes les tuiles de vin sur son plateau de joueur vers la droite. Son vin rouge de qualité 3 était déjà sur la case la plus à droite de son domaine Algarve, elle doit donc le défausser: son domaine n'est pas équipé pour qu'il puisse vieillir plus longtemps.

Elle choisit de déplacer un oenologue sur l'établissement vinicole de son domaine Algarve pour le placer sur son établissement vinicole vide dans son domaine Douro, et elle déplace un agriculteur d'une vigne Dao sur une vigne Minho.



Ensuite, pour chaque domaine, elle calcule la qualité du vin produit, et place la tuile de vin appropriée sur la case la plus à gauche de son entrepôt / cave.

EXEMPLE: Foire aux vins

5ème année, phase de la foire.

Bleu est le seul à ne pas avoir fait de communiqué de presse pour cette foire.

Il présente un vin blanc de qualité 5 venant de son domaine Terras do Sado, mais il n'y a pas de cube renommée de région pour en augmenter la valeur, donc la valeur du vin reste de 5.

Il place un de ses disques sur le 4ème stand de la foire. Il reçoit 3 points de foire en bonus grâce à cette case. Il défausse aussi 2 experts en vins pour augmenter les points de foire de +3. Cela lui permet de gagner 11 points de foire.



Le vin répond aux attentes de Carolina, il prend donc 1 des tonneaux de sa couleur présents sur la case de Carolina.

La 2ème foire commence.



PRODUCTION

La production du vin est la phase la plus importante du jeu, c'est le but ultime du producteur de vins, et c'est le moment que tout le monde attendait!

Placez le jeton d'année/taxes sur la case appropriée de l'année en cours pour indiquer que la phase de production commence. Ensuite, réalisez les étapes suivantes:

- 1. Âge du vin:** Comme décrit à la page 8 dans la partie **Vieillessement du vin et Production**, déplacez chaque tuile de vin sur votre plateau de joueur (dans les entrepôts et dans les caves) d'**1 case vers la droite. Une tuile de vin qui ne peut pas être déplacée plus loin sur la droite dans son entrepôt / cave est perdue et doit être défaussée.**
- 2. Redistribuer les employés:** (optionnel) Réassignez vos oenologues et vos agriculteurs à différents domaines. Rappelez-vous que chaque établissement vinicole ne peut accueillir qu'1 oenologue et que chaque vigne ne peut accueillir qu'1 agriculteur.
- 3. Produire du vin:** Pour **chacun de vos domaines qui a des vignes**, respectez les étapes suivantes:
 - Calculez la qualité du vin que le domaine a produit cette année, comme décrit à la page 8 dans la partie Qualité du vin (+2 par vigne, +1 par agriculteur, +1 par Établissement vinicole, +2 par oenologue, +3 si vous produisez du Porto – voir le **Guide des Références** p. 12 – ± les conditions météorologiques décrites sur la tuile cuvée).
 - Si la qualité du vin est supérieure à 0, **prenez une tuile de vin qui correspond à la qualité du vin et placez-la sur la case la plus à gauche de votre entrepôt / cave** sur le côté de la tuile approprié visible (c'est à dire qui correspond aux tuiles de vignes du domaine) : soit du «vin rouge», soit du «vin blanc».

Si c'est la 1ère, 2ème ou 4ème année, l'année est terminée.

Si c'est la 3ème, 5ème ou 6ème année, il y aura une phase de foire, et ensuite l'année sera terminée.



FOIRE AUX VINS (SEULEMENT LORS DES 3ÈME, 5ÈME ET 6ÈME ANNÉES)

Vous allez maintenant recevoir le fruit de vos efforts.

Placez le jeton d'année/taxes sur la case de la foire de l'année en cours pour indiquer que la phase de la foire commence.

Les joueurs qui n'ont pas encore placé leur disque sur la zone de la foire (en utilisant l'action Passer / Communiqué de presse), doivent le faire maintenant, dans l'ordre du tour des joueurs, et en respectant les règles décrites à la page 12 dans la partie Action Passer / Communiqué de presse.



Si vous n'avez pas fait entrer de vin à la foire, et que vous n'avez pas de vin maintenant, c'est un scandale et vous ne participerez pas à la foire. Ce n'est pas du tout bon pour vos affaires!

Maintenant, la foire commence.



Suivez les 3 cases de cette piste pour vous rappeler facilement de toutes les étapes de la foire.

- Déterminer le classement selon le nombre de points de foire** que chaque joueur a accumulé tout au long de la partie.

Les 3 premiers joueurs dans le classement gagnent immédiatement des PV selon leur position en cours sur la piste des points de foire, et selon les tableaux ci-dessous; le 4ème joueur prend un expert en vin (EV) de la poche de son choix:

1ère foire (3ème année)				2ème foire (5ème année)				3ème foire (6ème année)			
1er	2ème	3ème	4ème	1er	2ème	3ème	4ème	1er	2ème	3ème	4ème
9	6	3	EV	12	8	4	EV	15	10	5	EV



Remarque: La 4ème place ne rapporte pas de PV mais permet de prendre un expert en vins.

En cas d'égalité, le total de PV donné à la position où il y a égalité, sera partagé (arrondi à l'inférieur) entre les joueurs concernés. S'il y a égalité pour la dernière position dans une partie à 4 joueurs, chacun de ces joueurs, dans l'ordre du tour de jeu, prend un expert en vins.

Exemple: Égalité pour la dernière place

En suivant l'exemple de l'égalité à droite: **Bleu** et **Jaune** prennent chacun 1 tuile expert en vins du fait d'être à la dernière place de la foire dans une partie à 4 joueurs.

Important: Dans une partie à 2 joueurs, utilisez les points de la 1ère et de la 3ème place.



Remarque: Les points de foire que vous gagnez ne seront jamais remis à zéro pendant la partie. Les PV que vous gagnez à chacune des trois foires sont déterminés par votre classement sur la piste de points de foire (qui permet d'enregistrer le total cumulé de tous vos points de foire pendant toute la durée de la partie).

Votre succès lors de la foire aux vins se construira sur votre réputation grandissante et sur la «reconnaissance de votre marque». Une entreprise qui, en général, n'aura pas eu de bons résultats aux foires précédentes, se présentera en tant qu'outsider... mais la foire sera l'occasion de transformer une mauvaise réputation en une bonne.

- Ajuster l'ordre du tour des joueurs.** Le nouvel ordre du tour des joueurs doit correspondre à l'ordre des disques des joueurs, de gauche à droite, dans les stands de la foire. Cet ordre du tour de jeu sera conservé pour la première action de l'année suivante.
- Déplacer son disque** du stand de la foire vers le logo de la foire.
- Acheter des tuiles action / multiplicateur du magnat:** Selon le nouvel ordre du tour des joueurs, les joueurs vont, chacun leur tour, **défausser 1 tuile de vin de leur plateau de joueur** pour prendre une tuile action / multiplicateur du magnat, ou bien ils vont passer et ne plus réaliser aucune action lors de cette foire. Pour être clair : dès que vous passez, vous ne pouvez pas revenir pour acheter. Quand tout le monde a passé, passez à l'étape suivante.



Tuiles action du magnat: Lorsque vous achetez une tuile action du magnat, vous la placez, face visible, à côté de votre plateau de joueur.



Tuiles multiplicateur du magnat: Pour acheter une tuile multiplicateur vous devez avoir un tonneau de disponible. Placez la tuile, face visible, à côté de votre plateau de joueur et placez un tonneau de votre réserve. Dès que le tonneau est placé, il ne peut plus être déplacé, à moins d'utiliser un expert en vins qui vous le permette; cependant veuillez remarquer qu'une tuile multiplicateur sans tonneau dessus à la fin de la partie ne rapportera aucun PV.



Remarque: Vous n'êtes pas autorisé à avoir plus d'1 tuile action / multiplicateur identique (avec la même icône).

- Recharger la zone d'affichage:** Défaussez les tuiles action / multiplicateur du magnat restantes sur le plateau de jeu et remplissez la zone d'affichage à partir de la pioche des magnats à côté du plateau de jeu. Assurez-vous que les tuiles action, qui sont sur le dessus de la pioche, seront placées en premier.



UTILISATION DES TUILES ACTION DU MAGNAT

Pendant votre tour lors de la phase des actions (avant de déplacer votre jeton d'action, ou avant ou après avoir réalisé l'action, mais pas pendant l'action elle-même), vous pouvez retourner (face cachée) une (et seulement une) de vos tuiles action du magnat qui est face visible, pour réaliser cette action. Les tuiles action face cachée ne seront retournées face visible à nouveau qu'après la 1ère et la 2ème foire, comme pour les tuiles expert.

Pour plus de détails sur les tuiles action / multiplicateur du magnat, reportez-vous à la page 5 du **guide des références**.

EXEMPLE: Utilisation des tuiles action du magnat

Bleu choisit de réaliser l'action des caves. Mais avant de le faire, il joue une tuile action export qui lui permet d'exporter 1 ou 2 tonneaux. Ensuite il réalise son action des caves et achète 2 caves pour 6 Bagos.

EXEMPLE: Résultats de la foire

Violet a 33 points de foire, **Orange** a 30 points et **Bleu** et **Jaune** ont 28 points de foire.

Violet est 1er, **Orange** 2ème, **Bleu** et **Jaune** sont en dernière position.

C'est la 2ème foire, donc **Violet** marque 12 PV, **Orange** marque 8 PV, **Bleu** et **Jaune** marquent 2 PV chacun $(4+0)÷2$.



Violet est sur le stand le plus à gauche, elle sera donc la première joueuse. Elle défausse une tuile de vin de son plateau de jeu, elle prend ensuite la tuile action export qu'elle place devant elle, face visible.



Ensuite ce sera au tour d'**Orange**, qui est dans le deuxième stand; elle fait de même, et elle achète une tuile multiplicatrice qui lui donnera 2 points par cave qu'elle aura à la fin de la partie. Elle place la tuile face visible à côté de son plateau de jeu et met un tonneau dessus. Le tonneau devra être présent sur la tuile pour marquer des points en fin de partie.



Ensuite la manche continue jusqu'à ce que plus personne n'ait de vin à défausser, ou jusqu'à ce qu'ils n'aient plus envie d'acheter d'autres tuiles.

Pour terminer, toutes les tuiles restantes sont défaussées et cette zone d'affichage est ensuite remplie par les pioches face cachée, les joueurs retirent leur disque des stands au centre de la foire, et la 6ème année peut commencer en respectant l'ordre du tour des joueurs.

Violet, **Orange**, **Jaune** et **Bleu**.

De grands remerciements à tous les joueurs qui ont joué à la version originale de Vinhos et qui ont envoyé tant de suggestions.

L'auteur souhaiterait remercier chaudement les testeurs de la cuvée spéciale 2016 (nom de code – Champomix):

César Mendes, Elsa Romão, Emanuel Diniz, João Pedro Fernandes, Julián Pombo, Paul Grogan, Paulo Renato, Pedro Branco, Pedro Freitas, Rafael Antunes Pires, Sandra Sarmiento, Sofia Passinhas, Tiago Duarte.

Des remerciements particuliers à Ian O'Toole pour les formidables illustrations, à Ori pour avoir vus des choses dans les règles que personne d'autre n'avait vues; à Nathan Morse, pour tout son soutien et son travail sur le livret de règles, à toute la communauté BGG pour leurs suggestions et leur soutien, et à Rick Soued pour avoir cru en ce jeu.

Sans vous tous, ce jeu n'aurait pas été possible.

Tout mon amour à mes deux magnifiques filles, Catarina et Inês ainsi qu'à ma muse et meilleure amie, ma femme Sandra, je les remercie pour toutes leurs idées, leur soutien, leur inspiration et pour toutes ces heures de tests.



Page officiel du jeu et règles en vidéo:

www.eggrules.com/games/games-gamesq-z/vinhosdeluxe

Crédits:

Auteur: Vital Lacerda

Illustrations: Ian O'Toole

Conception graphique et illustrations 3D: Ian O'Toole

Livret de règles & illustrations 3D: Vital Lacerda

Correction des règles anglaises: Nathan Morse

Règles officielles en vidéo: Gaming Rules!

Relecture: Ori Avtalion

Directeur du projet: Rick Soued

Traduction française: Stéphane Athimon & Juliën Béguin

Relecture des règles françaises: Cardoso Diogo

Si vous avez des questions, veuillez nous faire parvenir un e-mail à:

info@eagle-gryphon.net

LIKE us on Facebook:

www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

Suivez-nous sur Twitter:

@EagleGames

© 2016 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5.
Leitchfield, KY 42754,
All Rights Reserved.

www.eagle-gryphon.com



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTÉ FINAL DES POINTS

Après la 3ème foire (c'est-à-dire à la fin de la 6ème année), déplacez le jeton de manche sur le cercle à droite de l'icône de la foire. Ensuite, en commençant par le premier joueur actuel et en respectant l'ordre du tour de jeu de la zone d'ordre du tour de jeu, **chaque joueur réalise une action supplémentaire**. (Vous êtes autorisé à utiliser la capacité d'une de vos tuiles, face visible, expert en vins et une de vos tuiles action du magnat, comme d'habitude). La partie se termine ensuite et les joueurs procèdent au décompte final de points.



Remarque: Les tuiles expert en vins et les tuiles action du magnat **ne** sont **pas** retournées après la 3ème foire. Remarquez l'absence de l'icône « retourner » après la foire.

Vous recevez des PV pour:

- L'argent que vous avez (voir le tableau à droite);
- La moitié de la qualité de chacun de vos vins (arrondi à l'inférieur);
- Les majorités dans les colonnes de la Zone Export. Les joueurs à égalité se partagent les points, arrondis à l'inférieur (voir p.10);
- Les tuiles multiplicateur de fin de partie (seulement celles qui ont un tonneau dessus) (voir le **guide des références** p.5).

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de PV. L'égalité tourne en faveur du joueur qui a le plus de tonneaux dans la zone export. Les égalités supplémentaires sont résolues en faveur du joueur qui a le plus d'argent.

EXEMPLE: Décompte final des points



Points pour l'argent

Violet reçoit 3 PV pour avoir 6 Bagos;

Bleu reçoit 7 PV pour avoir 14 Bagos;

Jaune reçoit 18 PV pour avoir 20 Bagos;

Orange reçoit 18 PV pour avoir 25 Bagos.



Points pour les vins

Bleu reçoit 1 PV pour le vin rouge de qualité 3 et 4 PV pour le vin rouge de qualité 9 dans sa cave.

Il reçoit 0 PV pour le vin blanc de qualité 1 et 3 PV pour le vin blanc de qualité 7 dans son entrepôt.



Points pour l'export

Violet reçoit 14 PV pour la 1ère colonne;

Bleu reçoit 12PV pour la 2ème colonne;

Bleu, **Jaune** et **Orange** reçoivent chacun 3 PV pour la 3ème colonne;

Bleu et **Violet** reçoivent chacun 4 PV pour la 4ème colonne.

Jaune et **Orange** reçoivent 3 PV chacun pour la 5ème colonne.



Points pour les tuiles multiplicateur

Bleu a 3 tuiles multiplicateur.

Une des tuiles est un 2x tuile d'établissement vinicole. Il a 5 établissements vinicoles sur son plateau de jeu, il reçoit donc 10 PV.

L'autre tuile est un 2X tuile de vin. Il a 10 tuiles de vin. Normalement il devrait recevoir 20PV, mais comme son multiplicateur est limité à 16 PV, il ne reçoit que 16 PV.

La 3ème tuile n'a pas de tonneau dessus (parce qu'il a utilisé un expert en vins pour déplacer le tonneau qui y était), par conséquent, il ne peut pas marquer de points grâce à cette tuile multiplicateur.

Pour plus de détails sur les bonus des multiplicateurs, reportez-vous à la page 5 du **guide des références**.

VITAL LACERDA



VINHOS

DELUXE EDITION

2-4
PLAYERS
90-180 MINS
AGES
12+

RÉSERVE 2010

INTRODUCTION

Dans Vinhos (un mot portugais qui se prononce vinyos, et qui signifie « vins »), vous endossez le rôle d'un producteur de vin du Portugal qui va essayer de se faire un nom dans le milieu du vin. Vous devez démontrer votre finesse dans les affaires en promouvant votre label et en vous construisant la meilleure réputation au niveau national et international. La concurrence est féroce: seuls les meilleurs labels pourront survivre à l'épreuve du temps!



Régions viticoles au Portugal

Chaque année commencera avec les prévisions météorologiques de la saison des cultures, et elle se terminera par la production du vin. Des conditions climatiques optimales peuvent fournir des crus exceptionnels, à partir desquels vous pourrez produire des vins de très grande qualité. Un temps nuageux et de fortes précipitations auront en général des effets dévastateurs: le seul moyen de produire des vins très agréables à partir de telles récoltes sera d'étendre vos domaines, ou bien en mettant vos oenologues, vos agriculteurs et vos experts en vins au travail. Avec le temps, votre vin va se bonifier et il prendra encore plus de valeur, mais seulement si vous avez construit une cave dans laquelle il pourra vieillir.



Marché des ventes

Sur une période de 6 ans, vous allez devoir étendre votre exploitation en bâtissant des domaines (des branches locales de votre entreprise) dans différentes régions du Portugal, en achetant des vignes et en y construisant des établissements vinicoles. Vous pouvez engager des oenologues confirmés et des agriculteurs compétents qui vous aideront à améliorer la qualité de votre vin. Les experts en vins vont vanter les mérites de votre vin (goût, arômes, apparence et le taux d'alcool) à la foire aux vins (Feira Nacional do Vinhos Portugueses).



Prévisions météorologiques

Les marges bénéficiaires peuvent être faibles pour les producteurs de vin, mais vous pouvez augmenter vos liquidités en vendant vos vins à des établissements portugais locaux tels que la Casa de Fados, l'Hôtel, ou l'Enoteca. Ces ventes faciliteront l'extension de vos domaines et elles vous permettront de payer les salaires de vos employés. Mais cela demande davantage que de l'argent pour gagner du prestige. Pour pouvoir vous faire un nom sur le marché international vous devrez répondre aux exigences de plusieurs pays étrangers en exportant des vins de très grande qualité.

UTILISATION DE CE LIVRET DE RÈGLES

Ce que vous devez en attendre

Cette boîte de jeu va vous permettre de jouer à deux versions différentes de Vinhos: la *Cuvée Spéciale 2016* et la *Réserve 2010*.

La *Réserve 2010* est, à peu près, la même version que la première édition du jeu, mais avec de légères mises au point des règles pour un jeu plus équilibré.

La *Cuvée Spéciale 2016* est une version moins complexe de la *Réserve 2010*, avec (j'espère) tout autant de profondeur. Par rapport à la version de la *Réserve 2010*, il y a de nouvelles règles et cela ajoute de nouveaux concepts et des nouvelles tuiles aussi. Enfin, cela remplace certaines des parties les plus complexes de la *Réserve 2010*.

La grande majorité des règles restent les mêmes pour les deux jeux; par conséquent, pour mettre en avant les différences et pour que cela soit plus facile lorsque vous êtes habitué à jouer à l'une ou à l'autre, nous vous avons donné des indices visuels:

Lorsque vous voyez une règle en rouge, elle s'applique seulement à la *Réserve 2010*. Reportez-vous au *Guide des références* pour le contenu (p1), la mise en place (p6), les différences avec la première édition, et d'autres informations.





La Foire aux vins

La Foire aux vins qui a lieu à la fin de la troisième, cinquième et sixième année sera l'occasion donnée aux meilleurs producteurs de vins de se faire connaître. Être choisi comme le meilleur vin est essentiel pour le prestige de votre entreprise, et cela peut faire la différence pour un succès à long terme!

Trois magnats, très influents dans l'industrie du vin, sont très attentifs aux vins qui sont présentés lors de cette foire. Chacun d'entre eux veut vous offrir des opportunités spéciales, mais seulement si vos vins répondent à leurs attentes.

C'est à vous de décider quel est le meilleur moment pour annoncer quel vin vous représentera à la foire. Publier tôt un communiqué de presse, vous permettra de répondre immédiatement aux faveurs d'un magnat intéressé, mais attendre le dernier moment pourrait procurer à votre vin ce supplément de maturation nécessaire, et cela vous permettra aussi de savoir quelles caractéristiques seront les plus appréciées par les juges.



Les magnats du vin

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de Points de Victoire à la fin de la partie.

Vous produisez du vin pour gagner le plus de prestige possible, ce qui est représenté dans le jeu par des Points de Victoire (PV).

PRINCIPES DU JEU

EXEMPLE: La Météo

La nouvelle année vient de commencer. La première tuile de cuvée est défaussée et une nouvelle est retournée.



Début de l'année

EXEMPLE: Phase de production

Orange a produit 1 vin blanc de valeur 3. Elle place la tuile sur la case la plus à gauche de l'entrepôt correspondant.

Violet a produit un vin rouge de valeur 2. Elle place la tuile sur la case la plus à gauche de la cave correspondante.



Phase de production

APERÇU D'UNE ANNÉE



La partie se déroule en 6 manches et chaque manche représente 1 année. Le jeton d'année/taxes indique les années qui s'écoulent ainsi que les différentes étapes qui se déroulent chaque année.

Chaque année est constituée des phases suivantes:



Début de l'année: (p. 3) Chaque année commence par les prévisions météorologiques pour l'année en cours. Défaussez la tuile de cuvée de l'année précédente, et retournez la nouvelle tuile face visible.



Actions: (p. 3) Chaque joueur réalise 2 actions parmi les 9 options possibles. Vous pouvez acheter des **vignes**, construire des **établissements vinicoles**, engager des **oenologues**, construire des **caves**, **vendre** ou **exporter** des vins que vous avez produits, aller à la **banque**, engager des **experts en vins**, **passer** et/ou annoncer

quel vin vous souhaitez présenter à la foire suivante. Vous pouvez aussi tirer avantage des bénéfices offerts par les 3 magnats et les experts en vins.



Maintenance: (p. 15) Chaque joueur doit appliquer les intérêts positifs ou négatifs des investissements, et il doit payer les salaires des oenologues.



Production: (pp. 8, 16) Chaque année, les vins vont avancer d'1 case vers la droite pour indiquer qu'ils vieillissent. Ensuite, chaque joueur va recevoir 1 tuile de vin pour chaque domaine sur son plateau de joueur qui a au moins 1 vigne, et il la place sur la case la plus à gauche de son entrepôt ou de sa cave correspondant.

La couleur du vin dépend de la couleur de la vigne qui l'a produit, alors que sa valeur de production dépend du nombre de vignes, d'établissements vinicoles, d'oenologues et d'agriculteurs dans le domaine, mais aussi des conditions météorologiques de l'année en cours.



Foire aux vins (seulement lors des 3ème, 5ème et 6ème années): (p. 16) À la fin de la 3ème, 5ème et 6ème année la foire aux vins a lieu.

Chaque joueur doit présenter 1 vin, et 1 seul, à chaque foire. Si vous n'avez pas encore présenté de vin lorsque la foire commence, vous le ferez au début de celle-ci. Vous pouvez jouer des tuiles experts en vins pour gagner des points de foire. Plus la valeur du vin que vous présentez sera élevée, plus vous pourrez jouer des tuiles d'expert en vin avec un chiffre élevé.

DÉBUT DE L'ANNÉE

Au début de chaque année, sauf lors de la 1ère (passez cette étape), préparez-vous pour l'année de la manière suivante:

1. Défaussez la tuile de cuvée utilisée lors de l'année précédente et révélez une nouvelle tuile de cuvée pour l'année en cours en retournant la première tuile face visible. Le chiffre (de +2 à 2) dans le coin en haut à gauche de la tuile de cuvée indique les conditions météorologiques pour l'année en cours. Les conditions météorologiques influenceront la production du vin à la fin de l'année. La tuile de cuvée pour la 1ère année sera toujours la tuile « 0 » qui a été installée pendant la phase de mise en place du jeu.
2. Avancez les jetons de caractéristique de 1 à 3 cases, selon ce qui est décrit sur la tuile de cuvée. Si un jeton de caractéristique atteint la case la plus haute, il n'avancera plus.



Remarque: Pendant la partie les jetons de caractéristique ne seront jamais remis à zéro. Aucun jeton ne sera avancé au début de la 1ère année.

3. Avant le début de la 4ème et de la 6ème année, chaque joueur retourne toutes ses tuiles d'experts en vins face cachée pour qu'elles soient à nouveau face visible. (Regardez sur le plateau de jeu pour trouver ce symbole).



PHASE DES ACTIONS

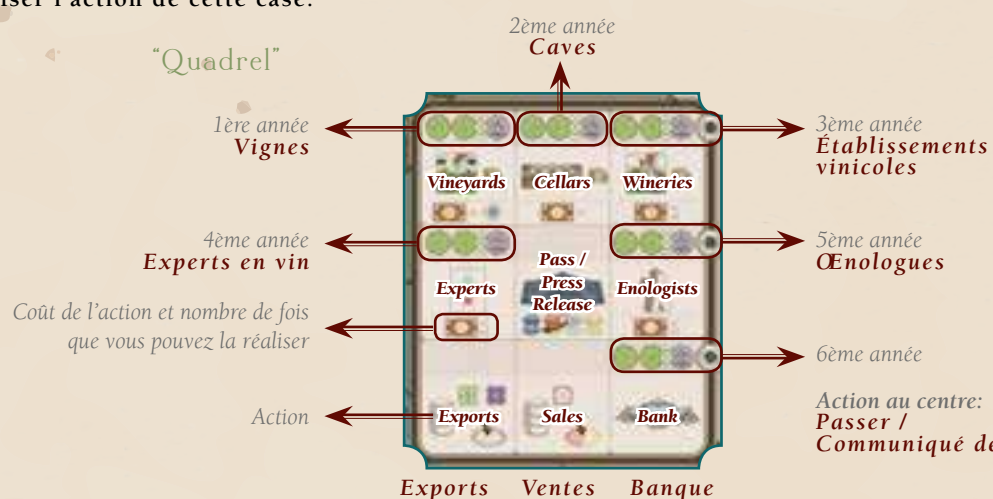
Chaque joueur, dans l'ordre des joueurs, va réaliser 1 action. Ensuite, les éventuels changements dans l'ordre des joueurs sont appliqués. Enfin, dans ce nouvel ordre des joueurs, ces derniers vont réaliser une 2ème action et alors les nouveaux changements dans l'ordre du tour des joueurs seront appliqués.

1ère Action:



Placez le jeton d'année/taxes sur la case «1» de l'année en cours pour indiquer que tout le monde va réaliser sa 1ère action.

Le jeu se déroule selon l'ordre indiqué dans la zone de l'« Ordre des joueurs ». Pendant votre tour, vous devez déplacer votre jeton d'action sur une autre case du « Quadrel » et vous devez réaliser l'action de cette case.



Conditions météorologiques pour l'année en cours

Jetons de caractéristique

Tuile de cuvée



EXEMPLE: Ajuster les caractéristiques du vin

4ème année:

La tuile de cuvée prédit une mauvaise année (la qualité de chaque vin produit sera réduite de 1).

La caractéristique de l'apparence est représentée 3 fois et le goût 2 fois...

...par conséquent le jeton de l'apparence est avancé de 3 cases et celui du goût de 2 cases.



Exemple: Début de la 4ème et de la 6ème année

Jaune a 2 tuiles d'expert en vins, face cachée, devant lui. Il les retourne toutes face visible.





Ordre des joueurs - **Jaune**, **Bleu**, **Orange** et **Violet**

EXEMPLE: Déplacement

Orange peut déplacer son jeton d'action sans avoir à payer, sur une des cases indiquées par les flèches sur l'image de gauche. Si elle se déplace sur une autre case, elle devra payer 1 Bago (en cash) à la réserve commune.



Déplacement sans payer



Coût du déplacement 1 Bago

EXEMPLE 2: Déplacement

Orange doit payer 1 Bago à **Bleu** et 1 autre Bago à la réserve commune parce que son déplacement n'était pas adjacent à sa dernière position.



Coût du déplacement – 2 Bagos

EXEMPLE 3: Déplacement

Violet doit payer 1 Bago à **Bleu**, 1 Bago à **Orange**, et 2 Bagos à la réserve commune parce que le jeton d'année/taxes est présent sur la case choisie, et parce que son déplacement n'était pas adjacent à sa dernière position



Coût du déplacement – 4 Bagos

Règles des déplacements:

- Si vous ne voulez pas ou si vous ne pouvez pas réaliser d'actions, vous devez déplacer votre jeton d'action sur la case **Passer / Communiqué de presse** et ensuite vous passez.
- Si vous déplacez votre jeton d'action sur une case adjacente (orthogonalement ou en diagonale), le déplacement n'est pas payant.
- Si vous déplacez votre jeton d'action sur une case qui n'est pas adjacente, vous devez payer 1 Bago (cash) à la banque.
- Vous devez payer 1 Bago (cash) à chaque joueur dont le jeton d'action est déjà présent sur la case où vous venez de vous déplacer.
- Vous devez payer 1 Bago (cash) à la banque si le jeton d'année/taxes est présent sur la case sur laquelle vous venez de vous déplacer.



Remarque: Vous ne pouvez pas rester sur la même case ; vous devez vous déplacer sur une nouvelle case. Si vous ne pouvez pas payer le coût global pour le déplacement, payer l'action (si nécessaire) et/ou la réaliser complètement, vous ne pouvez pas vous déplacer sur cette case.

Exceptions:

- Vous ne devez jamais payer pour vous déplacer sur la case **Passer / Communiqué de presse**, même si des jetons d'action d'autres joueurs y sont déjà.
- Si votre jeton d'action est déjà sur la case **Passer / Communiqué de presse**, et que vous n'avez **aucun moyen** de réaliser une autre action, alors vous pouvez rester sur la case **Passer / Communiqué de presse** sans déplacer le jeton d'action.

Ordre du tour de jeu:

Dès que tous les joueurs ont réalisé leur première action, si un joueur a choisi l'action **Passer / Communiqué de presse**, l'ordre du tour de jeu doit être ajusté:

Si le disque d'ordre des joueurs d'un joueur est sur la rangée du bas de la zone d'« Ordre des Joueurs », déplacez-le sur la même case dans la rangée du haut, en faisant glisser les autres disques des joueurs qui sont encore dans la rangée du haut, vers la droite ou la gauche, pour lui faire de la place.



Dès que l'ordre du tour a été ajusté, placez le jeton d'année/taxes sur la case « 2 » de l'année en cours pour indiquer que tout le monde réalise sa 2ème action.

2ème action:

Le jeu se poursuit selon le nouvel ordre indiqué dans la zone d'« Ordre des Joueurs ». Là encore, pendant votre tour, vous devez déplacer votre jeton d'action sur une autre case, et vous devez réaliser l'action de cette case, de la même manière que vous l'avez fait pour la 1ère action.



Quand tous les joueurs ont réalisé leur deuxième action, placez le jeton d'année/taxes sur la case « B » de l'année en cours pour indiquer que c'est maintenant la phase de maintenance

Enfin, après que tous les joueurs aient réalisé leur action, si un joueur choisit l'action **Passer / Communiqué de presse**, ajustez l'ordre du tour comme indiqué dans la partie **Ordre du tour de jeu** cidessus.

Exemple: Ordre du tour de jeu



4^{ème} année, Phase des actions, 1^{ère} action.

Placez le jeton d'année/taxes sur la case « 1 » de la 4^{ème} année.



Ordre du tour de jeu: **Orange**, **Jaune**, **Bleu**, et **Violet**

Orange (le premier joueur) déplace son jeton d'action de la case export à la case expert en vins.

Comme la case d'arrivée est adjacente à celle de départ, le déplacement n'est pas payant, cependant le jeton d'année/taxes est sur la case d'arrivée, alors elle doit payer 1 Bago à la réserve commune. Elle réalise ensuite l'action de l'expert en vins.

Jaune déplace son jeton d'action de la case des caves à celle de Passer / Communiqué de presse.

Il déplace son disque d'ordre de tour de jeu sur la rangée du bas, et il choisit la première case. Il passe et ne fait plus d'autre action.



Bleu déplace aussi son jeton d'action de la case des caves à celle de Passer / Communiqué de presse.

Il déplace son jeton d'ordre de tour de jeu sur la rangée du bas et il choisit la dernière case.

Il ne paye rien à **Jaune**, car la case Passer / Communiqué de presse n'est jamais payante. Il réalise l'action Communiqué de presse.



Violet déplace son jeton d'action de la banque en bas à droite sur la case expert en vins.

La case d'arrivée n'est pas adjacente à celle de départ.

Sur la case d'arrivée se trouvent, à la fois, le jeton d'année/taxes et **Orange**.

Par conséquent, **Violet** doit payer 2 Bagos à la réserve commune (d'une part parce que la case n'est pas adjacente et d'autre part à cause du jeton d'année/taxes présent sur cette case), ainsi qu'1 Bago à **Orange**. Elle réalise ensuite l'action de l'expert en vins.



Maintenant que tout le monde a réalisé sa première action, le jeton d'année/taxes est placé sur la case « 2 » de la 4^{ème} année et les disques d'ordre de tour de jeu sont placés dans la rangée supérieure.



Pour la 2^{ème} action l'ordre du tour des joueurs est le suivant: **Jaune**, **Orange**, **Violet**, **Bleu**.

EXEMPLE 4: Déplacement



Le déplacement d'**Orange** coûte 1 Bago.



Le déplacement de **Jaune** ne coûte rien.



Le déplacement de **Bleu** ne coûte rien.



Le déplacement de **Violet** coûte 3 Bagos. 2 Bagos à la réserve commune et 1 Bago à **Orange**.

EXEMPLE: Action des vignes

Orange a déjà des tuiles de vignes dans 3 domaines: 1 blanche à Ribatejo, 1 rouge à Lisboa, et 2 blanches à Algarve. Elle décide d'acheter 2 vignes et elle procède de la manière suivante:



- Elle achète 1 Dao rouge et commence un quatrième domaine.

Elle paye 4 Bagos cash, et place la tuile Dao sur son 4ème domaine. Elle place le jeton de région du domaine sur la case de région de la carte, et elle place 1 cube de renommée de la région sur l'encart de la région.



- Elle achète 1 blanc Ribatejo pour étendre son domaine Ribatejo.

Elle paye 4 Bagos cash, et place un cube de renommée dans l'encart de Ribatejo, puis elle place les vignes dans son domaine. Comme ce sont ses deuxièmes vignes dans ce domaine, elle ne place pas d'autre jeton de région. (Elle a déjà placé le jeton de région de domaine plus tôt dans la partie).



Elle ne peut pas étendre son domaine Lisboa rouge car les vignes sur la pile des tuiles de vignes de Lisboa sont blanches. Elle ne peut pas non plus étendre son domaine Algarve blanc car elle a déjà les deux vignes d'Algarve blanc.

ACTIONS DISPONIBLES

Vignes (p. 6) , Établissements Vinicoles (p. 7), OEnologues (p. 7), Caves (p. 9), Ventes (p. 10), Export (p. 11), Banque (p. 11), Experts en vins (p. 13), Passer / Communiqué de presse (p. 14).



ACTION DES VIGNES

Un domaine qui n'a pas de vignes ne produira pas de vin – ce qui n'est pas très bon pour un producteur de vins ! Chaque vigne ajoute 2 points à la qualité du vin produit.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez acheter 1 vigne par région venant d'1 région ou plus du Portugal.

Pour chaque vigne que vous achetez, vous **devez** :

1. **Prendre la première tuile de vignes** de la pioche de la région concernée,
2. **Payer le prix** (cash) indiqué sur sa face coût,
3. **La placer, côté région visible, sur votre plateau de joueur sur 1 case domaine vide de votre choix.**

Chaque case de domaine ne peut être occupée que par 1 seule tuile (de vignes ou d'établissement vinicoles). **Dans chaque domaine** de votre plateau de joueur, **les vignes doivent provenir de la même région et être de la même couleur** (rouge ou blanche). Il y a 2 tuiles de vignes de vin blanc et 2 tuiles de vignes de vin rouge pour chaque région, par conséquent un domaine ne peut jamais avoir plus de 2 vignes.

Si ce sont **les premières vignes dans le domaine**, vous devez **placer le jeton de région de ce domaine** (vous l'avez enlevé de la première case du domaine pour pouvoir y placer la tuile de vignes) sur le plateau de jeu, **sur la case appropriée de la région sur la carte**. Les jetons de région permettent aux joueurs de mieux voir qui a des domaines dans la région.

Si ce sont **les deuxièmes vignes du domaine**, vous ne placez pas de jeton de région. **Votre plateau de joueur a 4 domaines** (chacun avec 3 cases), par conséquent la carte accueillera au maximum 4 de vos jetons de région.

4. **Si possible, placez 1 cube de renommée de région** (qui est pris dans la réserve commune) et placez-le sur **1 case vide de l'encart de la région appropriée**. Passez cette étape s'il ne reste plus de cube de renommée de région dans la réserve, ou s'il n'y a plus de cases vides pour les cubes dans l'encart de la région.



Remarque importante: Une seule action de vignes ne vous permet jamais d'acheter 2 vignes de la même région..

Il n'y a pas de limite au nombre de joueur pouvant avoir un domaine (et donc un jeton de région) dans une même région. Vous pouvez aussi avoir plus d'1 domaine (et donc plus d'1 jeton de région) dans la même région.

Les différentes caractéristiques des régions sont décrites à la page 12 du **guide des références**.





ACTION DES ÉTABLISSEMENTS VINICOLES

Les établissements vinicoles sont nécessaires pour abriter les œnologues, et un établissement vinicole ajoute 1 à la qualité du vin produit.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez construire 1 ou 2 établissements vinicoles

Pour chaque établissement vinicole que vous construisez vous **devez**:

1. Prendre une tuile d'établissement vinicole sur le plateau de jeu,
2. Payer 3 Bagos (cash),
3. Le placer sur une case vide du domaine de votre choix sur votre plateau de joueur. Chaque case de domaine ne peut accueillir qu'1 seule tuile (vignes ou établissement vinicole). Comme vous voudrez avoir au moins une vigne dans chaque domaine, chaque domaine ne peut avoir au maximum que 2 établissements vinicoles.
4. Si possible, placez 1 cube renommée de région (qui sera pris dans la réserve commune) sur 1 case vide de l'encart de la région concernée. Si le domaine a déjà des vignes, placez le cube renommée de région sur une case vide de l'encart de cette région. Autrement dit, placez le cube sur l'établissement vinicole lui-même tant que le domaine n'est pas rattaché à une région. Au moment du rattachement à une région, déplacez le cube de l'établissement vinicole sur une case vide de l'encart de la région concernée.



Remarque: Placez l'établissement vinicole du côté rouge visible pour un domaine de vin rouge et sur le côté blanc visible pour un domaine de vin blanc. Si votre domaine a un établissement vinicole avant de recevoir des vignes, la couleur de l'établissement n'a pas d'importance, et cela peut facilement être changé pour correspondre aux vignes que vous achetez pour ce domaine.

EXEMPLE: Établissements vinicoles

Bleu achète deux établissements vinicoles.

Il en place un pour étendre son domaine Douro et il place l'autre sur un domaine sans vigne.

Il paye 6 Bagos (cash) et place 1 cube de renommée de région sur l'encart de la région Douro et 1 cube sur l'établissement vinicole du domaine qui n'a pas de vigne.

L'année suivante, il achète des vignes Ribatejo et les place sur le domaine qui n'avait qu'un établissement vinicole. Il prend le cube renommée de région de l'établissement vinicole et le place dans l'encart de la région Ribatejo.



ACTION DES ŒNOLOGUES

Les œnologues travaillent dans des établissements vinicoles. Un œnologue ajoute 2 à la qualité du vin produit. Les œnologues peuvent se déplacer de domaine en domaine.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez engager 1 ou 2 œnologues.

Pour chaque œnologue que vous engagez, vous **devez**:

1. Prendre 1 œnologue sur le plateau de jeu,
2. Payer 1 Bago (cash),
3. Le placer sur votre plateau de joueur, sur un établissement vinicole vide de votre choix. Chaque établissement vinicole ne peut accueillir qu'1 seul œnologue. (Vous ne pouvez pas engager d'œnologue si vous n'avez pas d'établissement vinicole vide).

Chaque année pendant la phase de maintenance, vous devrez payer 1 b ago (de votre compte en banque) pour chacun de vos œnologues.

Remarque: Dans les règles de la Réserve 2010, vous ne pouvez pas engager d'agriculteurs. Le seul moyen pour en avoir est de construire un domaine à Ribatejo!



Ajout d'un établissement vinicole à un de vos domaines.



Placez un cube renommée dans l'encart.



Sur l'établissement vinicole pour l'instant (s'il n'y a pas encore de vigne).



Plus tard dans la partie, vous achetez une vigne pour le domaine qui avait le cube renommée. Après avoir placé le cube pour la vigne sur l'encart de la région, déplacez aussi le cube de renommée présent sur l'établissement vinicole domaine dans l'encart de la région.



EXEMPLE: Action des Œnologues

Violet a 1 établissement vinicole vide ainsi qu'1 vigne vide, elle peut donc engager 1 seul œnologue. Elle paye 1 Bago cash et place l'œnologue sur l'établissement vinicole vide.



Placer un œnologue sur un établissement vinicole.



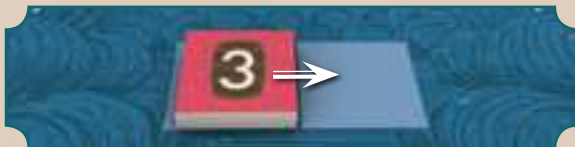
Placements interdits.

EXEMPLE: Vieillissement et Production du vin



La tuile de cuvée est de 2.

- Dans la case la plus à gauche de l'entrepôt Lisboa de **Bleu**, se trouve un vin produit à la fin de l'année précédente. Il le déplace d'1 case vers la droite car le vin a vieilli d'1 an.



- Il ne prend pas de tuile de vin pour son domaine qui n'a pas de vigne: ce n'est pas possible de produire du vin sans raisin provenant des vignes. (Image 1)
 - Il ne prend pas de tuile de vin pour son domaine Minho: la qualité du vin à Minho est de 0: (Image 2)
- + 2 points pour les vignes,
- 2 points pour la tuile de cuvée.



- À cause du mauvais temps, il n'y a pas eu assez de bons raisins pour faire du vin.
- Il prend une tuile de vin « 5 » pour son domaine Lisboa.

La qualité du vin est de 5:

+2 points pour les vignes,
+1 point pour l'agriculteur,
+2 points pour les 2 établissements vinicoles,
+2 points pour l'œnologue,
-2 points pour la tuile de cuvée.

Son domaine Lisboa produit du vin rouge de ses vignes rouges, il place donc sa tuile de vin « 5 » du côté rouge sur la case la plus à gauche de son entrepôt du domaine Lisboa.



Pour pouvoir bien comprendre le reste des actions, vous avez besoin de savoir comment le vin est fait, comment il vieillit, comment la qualité est calculée au moment de la production et comment sa valeur vinicole est déterminée lorsqu'il est vendu, exporté ou bien présenté à la foire.



VIEILLISSEMENT ET PRODUCTION DU VIN

À la fin de chaque année (pendant la phase de production), **déplacez chaque vin dans vos entrepôts et dans vos caves d'1 case vers la droite** pour indiquer qu'il a vieilli d'1 an.

Si un vin dépasse la case la plus à droite de l'entrepôt / cave, il ne peut plus vieillir. Ce vin est alors perdu et il doit être défaussé.

Après cela, la production du vin pour l'année en cours peut démarrer.

Pour chaque domaine sur votre plateau de jeu qui possède au moins 1 vigne (si un domaine n'a pas de vigne, il ne produit pas de vin) vous **devez**:

- Calculer la qualité du vin (voir cidessous),
- Prendre 1 tuile de vin de la valeur appropriée (dans la réserve),
- La placer sur la case la plus à gauche de l'entrepôt / cave de ce domaine, du côté « rouge » ou « blanc », selon la couleur des vignes qui ont aidé à le produire.



QUALITÉ DU VIN

La qualité du vin est représentée par une icône de tonneau avec un chiffre inscrit à l'intérieur. Tout ce qui peut affecter la qualité du vin possèdera cette icône.

La qualité du vin dépend de plusieurs facteurs:

1. Le nombre de vignes dans le domaine, et par conséquent la quantité de raisins de grande qualité produite;
2. Le travail des agriculteurs qui peuvent sélectionner les meilleurs raisins;
3. La présence d'établissements vinicoles, qui permettent de stocker les raisins dans des conditions optimales.
4. Les œnologues dans les établissements vinicoles, qui supervisent et optimisent le processus de la transformation du raisin en vin;
5. Si vous produisez du Porto (à Douro, reportezvous au **guide des références**, p. 12);
6. Les conditions météorologiques de l'année en cours (indiquées sur la tuile de cuvée).

La qualité du vin est calculée de la manière suivante:

+ 2 points pour chaque vigne dans le domaine,
+ 1 point pour chaque agriculteur dans le domaine,
+ 1 point pour chaque établissement vinicole dans le domaine,
+ 2 points pour chaque œnologue dans le domaine,
+ 3 points si vous êtes en train de faire du Porto (à Douro, reportezvous au **guide des références** p.12),
± La valeur des conditions météorologiques (de +2 à 2), indiquées en haut de la tuile de cuvée en cours.

Avant la production, vous pouvez déplacer des œnologues et des agriculteurs sur les domaines de votre choix, mais chaque établissement vinicole ne peut accueillir qu'1 seul œnologue et chaque vigne ne peut accueillir qu'1 seul agriculteur.



Remarque: Si vous produisez un vin avec une qualité « 0 », vous n'avez pas récolté assez de raisins de bonne qualité pour faire du vin, ne prenez pas de tuile de vin (vous remarquerez qu'il n'y a pas de tuiles de vin de valeur « 0 »).



VALEUR DU VIN

La valeur du vin est représentée par l'icône d'un cercle avec un tonneau à l'intérieur. Tout ce qui affectera la valeur du vin aura cette icône.

Lorsqu'un vin est vendu, exporté ou présenté à la foire, vous devez déterminer la valeur du vin, qui est basée sur la qualité du vin, la renommée de sa région d'origine, et son temps de vieillissement dans la cave.

La valeur du vin est calculée de la manière suivante:

- + la qualité du vin (la valeur inscrite sur la tuile de vin),
- +1, 3 ou 5 points pour le vieillissement dans une cave,
- + (optionnel) 1 ou 2 points pour la renommée de sa région d'origine:



Si vous choisissez de vous appuyer sur la renommée de sa région d'origine, retirez 1 ou 2 cubes renommée de région de l'encart de la région d'origine du vin, et ajoutez 1 point pour chaque cube retiré (+2 si le vin vient de Alentejo, région 8).

Si vous choisissez de ne pas utiliser la renommée de la région pour augmenter la valeur du vin, ne retirez pas de cube.

+1 si le vin vient d'Algarve (région 9)

Remettez les cubes renommée de région retirés dans la réserve commune.



Remarque: Les cubes renommée de région peuvent être utilisés par n'importe quel joueur qui possède un domaine dans la région (ce qui signifie que le joueur y a un jeton de région), sans tenir compte de qui ni par quelles actions cette renommée a été générée en premier lieu.



ACTION DES CAVES

Les caves permettent aux vins de vieillir plus longtemps, ce qui a pour effet d'augmenter la valeur du vin pour la vente, l'export et pour la foire. Plus le vin est vieux, plus il prend de la valeur.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez construire 1 cave.

Pour chaque cave que vous construisez, vous devez:

1. Prendre 1 tuile de cave sur le plateau de jeu,
2. Payer 2 Bagos (en cash),
3. La placer sur votre plateau de joueur pour recouvrir un entrepôt de votre choix. 1 entrepôt ne peut être recouvert que par 1 seule cave.

Transférez toutes les tuiles de vins qui sont dans l'entrepôt dans la cave, en respectant leur vieillissement.

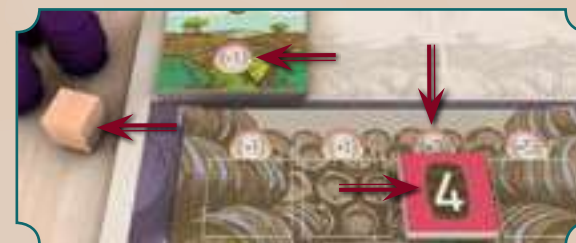
Par conséquent, un vin dans la case la plus à gauche de l'entrepôt sera placé sur la case la plus à gauche de la cave ; un vin qui se trouve sur la deuxième case de l'entrepôt sera placé sur la deuxième case de la cave.

4. Si possible, placez 1 cube renommée de région (pris dans la réserve commune) sur 1 case vide de l'encart de la région correspondante. Si le domaine a déjà des vignes, placez le cube renommée sur une case vide de l'encart de la région ; dans le cas contraire, placez le cube sur la cave elle-même jusqu'à ce que le domaine soit affilié à une région particulière. À ce moment là, déplacez le cube de la cave sur une case vide de l'encart de la région concernée.

EXEMPLE: Valeur du vin

Violet a 1 vin (qualité de vin 4) sur la 3ème case de la cave de son domaine Algarve.

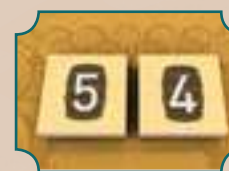
La région Algarve a 3 cubes renommée de région. Elle décide d'utiliser l'un d'entre eux. Elle remet le cube de renommée de région dans la réserve commune.



Par conséquent la valeur du vin est de 9:

- +4 pour sa qualité,
- +3 pour le vieillissement en cave,
- +1 pour le cube renommée de région retiré,
- +1 pour être un vin d'Algarve.

EXEMPLE: Action des caves



Jaune a précédemment produit 1 vin d'une qualité 4 et 1 vin d'une qualité 5, les deux sont toujours dans l'entrepôt de son domaine Alentejo.

Il achète maintenant une cave et la place sur son domaine Alentejo, recouvrant ainsi l'entrepôt.



Il transfère son vin « 5 » de la case la plus à gauche de l'entrepôt à la case la plus à gauche de la cave, il transfère ensuite son vin « 4 » de la seconde case de l'entrepôt sur la seconde case de la cave.



Il place 1 cube renommée de région dans l'encart de la région Alentejo.

EXEMPLE: Action des ventes

Bleu décide de vendre le vin rouge (de qualité 6) qui se trouve sur la 2ème case de la cave de son domaine Setúbal.

Setúbal a 2 cubes renommée, mais le joueur décide de ne pas s'appuyer sur la renommée de Setúbal.



Par conséquent, la valeur du vin est 7 : +6 pour la qualité du vin, +1 pour le vieillissement dans la cave.

Il peut placer un tonneau sur n'importe quelle case de ventes « vin rouge » qui nécessite une valeur de 7 ou moins.

Lors d'une action de vente précédente, il a placé 1 tonneau sur l'Hôtel en vendant un vin blanc de valeur 6.

Il place maintenant ce tonneau sur l'Hôtel mais sur la case rouge 7.

Il avance son jeton de compte de 7 cases.



Il pourrait continuer à vendre plus de vins s'il le voulait.

EXEMPLE: Action des ventes

Jaune décide de vendre le vin blanc (qualité du vin de 5) qui se trouve sur la 3ème case de la cave de son domaine Dao. Dao a 1 cube renommée.

Par conséquent la valeur du vin est de 8 : +5 pour la qualité du vin, +3 pour le temps de vieillissement dans la cave.



S'il prenait le cube renommée de Dao, il augmenterait la valeur du vin jusqu'à 9, mais malheureusement les deux cases de valeur 8 et 9 sont déjà occupées par des tonneaux. Étant donné que prendre le cube renommée de Dao ne serait pas utile, il n'est pas autorisé à le faire.

Il décide de placer son tonneau sur l'Hôtel, sur la case blanche 7.

Il avance son jeton de compte de 7 cases.



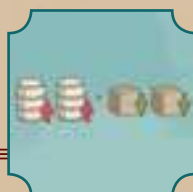
ACTION DES VENTES

Sans les ventes vous ne réussiriez pas à faire des profits pour investir dans vos affaires. La Casa de Fados, l'Hôtel, et la Enoteca sont tous très impatients d'acheter votre vin. Malheureusement, dans la pauvre économie portugaise, il faut attendre longtemps avant d'être payé.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez vendre 1 vin ou plus provenant de vos entrepôts et de vos caves à 1 établissement local ou plus parmi les 3 disponibles.

Pour chaque vin que vous vendez, vous **devez**:

1. **Placer 1 tonneau** venant de votre réserve sur une case vide de votre choix dans la zone des ventes. Chaque case de la zone des ventes ne peut être occupée que par 1 seul tonneau. **La valeur du vin doit être au moins aussi élevée que la valeur demandée** qui est indiquée sur la case de ventes. Les **vins rouges** peuvent être uniquement vendus sur les **cases de vente « Vin Rouge »**; les **vins blancs** seulement sur les **cases de ventes « Vins blanc »**. Une fois que le tonneau est placé, il ne peut plus être déplacé, à moins d'utiliser un expert en vins qui vous permette de le faire.
2. **Retirer 1 ou 2 cubes renommée de région** (reportez-vous à la partie valeur du vin), si et seulement si vous en avez besoin pour augmenter la valeur de votre vin afin d'atteindre la valeur nécessaire indiquée sur la case de ventes choisie.
Remarque: Vous ne pouvez pas retirer de cubes renommée de région si vous n'avez pas besoin de les utiliser.
3. **Défausser la tuile du vin.**
4. **Avancez votre jeton de compte du nombre de cases indiqué sur la case des ventes occupée par votre tonneau**, sans tenir compte de la valeur du vin (1 case = 1 bago). Si votre jeton de compte atteint la case « 24 », vous ne pouvez pas recevoir plus de bagos, le surplus est définitivement perdu.



RÉCUPÉRER DES PAIRES DE TONNEAUX VENTANT DES ÉTABLISSEMENTS LOCAUX

Pendant votre tour, avant de réaliser une action, ou avant la phase de la foire, vous pouvez récupérer des paires de vos tonneaux qui sont sur les établissements locaux. **Chaque paire doit venir du même établissement.**

Pour chaque paire de tonneaux prise, vous devez placer 2 cubes renommée dans 2 régions différentes de votre choix (ou moins si cela n'est pas possible).

Remettez les tonneaux récupérés dans votre réserve personnelle sur votre plateau de joueur. Vous pouvez les réutiliser, immédiatement si besoin, pour la vente, l'export ou les magnats.

Vous ne pouvez jamais ne reprendre qu'1 seul tonneau présent sur un établissement.

EXEMPLE:

Orange décide de récupérer une paire de tonneaux qui sont sur l'Hôtel, et une paire de tonneaux sur l'Enoteca. Elle ne peut pas reprendre le tonneau qui reste seul sur la zone de l'Enoteca.

Elle doit placer 4 cubes renommée de région (dans au moins 2 régions différentes). Elle les utilise immédiatement pour réaliser son action de ventes.





ACTION DE L'EXPORT

Exportez votre vin vers différents pays et différents marchés pour gagner du prestige. Les exports fournissent des points immédiatement et également en fin de partie.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez exporter 1 vin ou plus de vos entrepôts et caves vers autant de marchés étrangers que souhaité (chaque colonne représente un pays différent).

Pour chaque vin que vous exportez, vous devez:

1. Placer 1 tonneau de votre réserve sur une case vide de votre choix dans la zone export. Chaque case export ne peut être occupée que par 1 seul tonneau. La valeur du vin doit être au moins aussi élevée que la valeur nécessaire inscrite sur la case export. Une fois que le tonneau est placé, il ne peut plus être retiré ni déplacé, à moins d'utiliser un expert en vins qui vous permette de le faire.
2. Retirer 1 ou 2 cubes renommée de région (reportez-vous à la partie « Valeur du vin »), si et seulement si vous en avez besoin pour augmenter la valeur du vin pour atteindre la valeur nécessaire indiquée sur la case d'export choisie.

Remarque: Vous ne pouvez pas retirer de cubes renommée de région si vous n'en n'avez pas besoin.

3. Défausser la tuile de vin.

Vous marquez **immédiatement** autant de PV que le chiffre inscrit le long de la rangée où vous avez placé le tonneau (et ce sans tenir compte de la valeur du vin et sans tenir compte de la valeur indiquée sur la case export occupée).

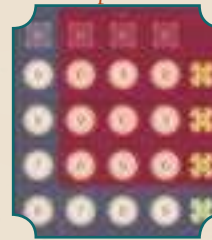
Notez que pour chaque pays (colonne), plus la valeur du vin demandée est haute, plus la récompense sera importante.



Remarque: À la fin de la partie, chaque pays va récompenser le joueur qui aura exporté le plus de tonneaux vers celui-ci (voir les PV inscrits en haut de la colonne). En cas d'égalité, les points seront divisés (arrondis à l'inférieur) entre les joueurs à égalité.



Remarque: Dans une partie à 2 joueurs, seules les cases exports incluses dans le cadre « à 2 joueurs », seront disponibles.



ACTION DE LA BANQUE

La banque va détenir tous les profits de vos ventes, et à la fin de la partie, vous marquez aussi des points selon le montant détenu.

Vous devez réaliser au moins une des trois actions suivantes, mais vous pouvez les réaliser autant de fois que vous le souhaitez et dans n'importe quel ordre:



Retirer du cash de votre compte en banque:

Reculer votre jeton de compte en banque d'une case et recevez 1 bago en cash de la réserve commune.

Si votre jeton de compte en banque atteint la case « -2 PV », vous perdez immédiatement 2 PV, et vous ne pouvez plus du tout retirer de cash tant que votre jeton de compte en banque n'est pas avancé sur une autre case.



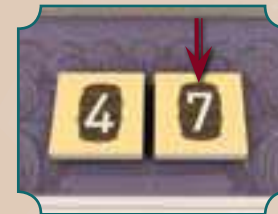
Déposer du cash sur votre compte en banque:

Payez 1 bago en cash, à la réserve commune, pour avancer votre jeton de compte en banque d'1 case. Si votre jeton de compte en banque atteint la case « 24 », vous ne pouvez plus déposer d'argent tant que votre jeton n'aura pas reculé.

EXEMPLE: Action d'export

Violet exporte le vin (qualité du vin 7) présent sur la deuxième case de son entrepôt du domaine de Douro.

Si elle veut placer le tonneau sur la case « 8 » ou « 9 » de l'export, elle devra utiliser 1 ou 2 cubes renommée de région en les retirant respectivement de l'encart de la région Douro.



Si, à la place, elle avait voulu le placer sur la case « 6 » ou « 7 » de l'export, elle n'aurait pas eu besoin d'utiliser de cubes renommée de région, elle ne peut donc pas choisir d'en retirer juste pour gêner ses adversaires.

Elle choisit de placer le tonneau sur le « 8 » de la case export sur le 1er pays, et elle reçoit immédiatement 7 PVs.



EXEMPLE: Situation de fin de partie



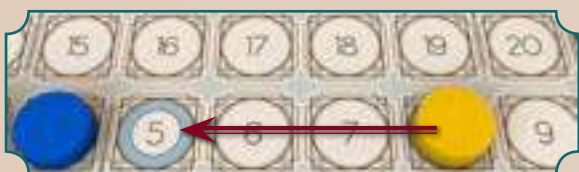
Si c'était la situation à la fin de la partie, **Violet** recevrait 6 PV pour la 1ère colonne; **Bleu** recevrait 8 PV pour la 2ème colonne; **Bleu**, **Jaune**, et **Orange** recevraient 3 PV chacun pour la 3ème colonne; et enfin **Violet** recevrait 12 PV pour la 4ème colonne.

EXEMPLE: Action de la banque

Jaune retire 3 Bagos de son compte en banque. Il recule son jeton de compte en banque de 3 cases (de 11 à 8) et il prend 3 Bagos en cash dans la réserve commune.



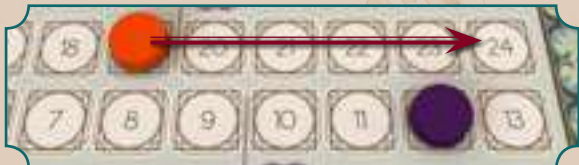
Ensuite, il choisit d'investir. Il déplace son jeton d'investissement vers la droite de 1 case (de « -1 » à « 0 »). Il recule son jeton de compte en banque de 3 cases (de « 8 » à « 5 »)..



Il investit encore. Il déplace son jeton d'investissement de 1 case vers la droite (de « 0 » à « +1 »). Il recule son jeton de compte en banque de 2 cases (de « 5 » à « 3 »).



Orange dépose 5 Bagos. Il donne 5 Bagos en cash à la réserve commune, et il avance son jeton de compte en banque de 5 cases (de « 19 » à « 24 »).



d'investissement d'1 case vers la droite. Si votre jeton d'investissement atteint la case « +3 », vous ne pouvez plus investir tant que votre jeton d'investissement n'aura pas été déplacé à gauche de cette case.

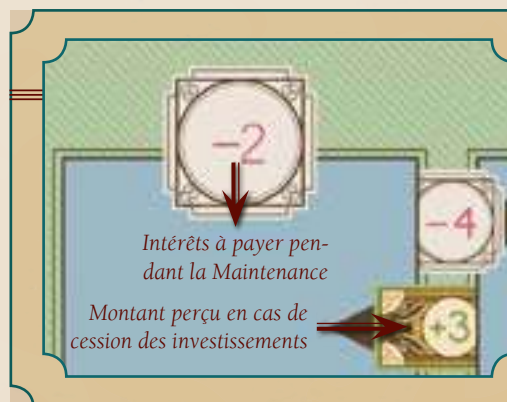
Investir:

Investissez des Bagos de votre compte en banque et déplacez votre jeton d'investissement d'1 case sur la droite. Le total de ce que vous devez payer est indiqué par l'icône en haut entre les deux cases. Reculez votre jeton de compte en banque du nombre de cases approprié, ensuite déplacez votre jeton

CÉDER DES INVESTISSEMENTS

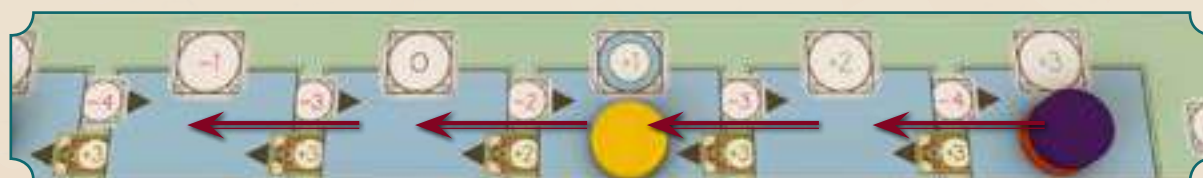
À n'importe quel moment pendant la partie, vous pouvez céder des investissements (autant de fois que vous le pouvez et que vous le souhaitez).

A chaque fois que vous cédez un investissement, déplacez votre jeton d'investissement d'1 case sur la gauche et recevez du cash venant de la réserve commune : le total que vous recevez est indiqué dans l'icône du bas entre les deux cases. Si votre jeton d'investissement atteint la case « -2 », vous ne pouvez plus céder d'investissement tant qu'il n'aura pas été à nouveau déplacé vers la droite de cette case.



Pendant la phase de maintenance, votre compte en banque va recevoir ou payer des intérêts selon la position de votre jeton d'investissement sur la piste des investissements.

EXEMPLE: Céder des investissements



C'est au tour de **Violet** de jouer. Elle aimerait déplacer son jeton d'action sur une case qui n'est pas adjacente pour pouvoir réaliser l'action des vignes. Elle n'a pas assez de Bagos en cash devant elle pour la réaliser. Mais, pas de problème!

Elle va céder des investissements 4 fois : elle recule son jeton d'investissement de 4 cases vers la gauche (de « +3 » à « -1 »).

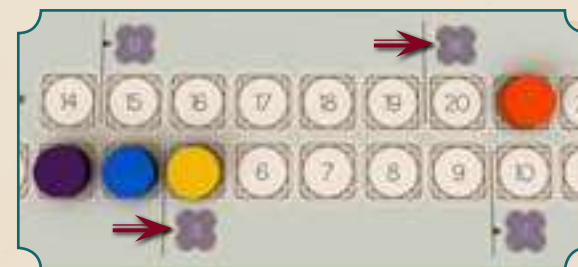
Elle reçoit 11 Bagos en cash de la réserve commune. Elle peut maintenant payer pour déplacer son jeton d'action de 2 cases et elle peut toujours acheter des vignes..

À la fin de la partie, votre compte en banque vous rapportera le nombre de PV indiqué à côté de la section dans laquelle se trouve votre jeton de compte en banque.

EXEMPLE: Banque à la fin de la partie

À la fin de la partie:

Orange reçoit 18 PV, **Jaune** reçoit 3 PV, **Bleu** et **Violet** ne reçoivent aucun PV.





ACTION DES EXPERTS EN VINS

Les experts de l'industrie vinicole vous aideront à améliorer vos affaires et vous guideront dans votre voyage dans le monde du vin.

Lorsque vous réalisez cette action, vous devez engager 1 ou 2 experts en vins.

Pour chaque expert en vins que vous engagez, vous **devez**:

1. Choisir une pioche et prendre la première tuile expert en vins,
2. Payer 1 Bago en cash,
3. Placer la tuile expert en vins devant vous, **face visible**.

Après avoir engagé le premier expert, vous pouvez ensuite décider si vous voulez en engager un deuxième (venant de la même pioche ou d'une autre).

Vous êtes limités à 6 tuiles d'expert en vins. Si vous en avez déjà 6, et que vous voulez en engager un autre, vous devez d'abord en défausser un parmi les 6 que vous avez déjà.

Un expert en vins défaussé est toujours placé, face visible, sous sa pioche d'origine.



Remarque: Chaque tuile représente un expert en vins qui est spécialisé dans une caractéristique spécifique du vin (le goût, l'arôme, l'apparence, le contenu en alcool).

EXEMPLE: Action des experts en vins

Violet achète la première tuile expert en vins de la pioche « goût ».

Elle paye 1 Bago en cash et place la tuile face visible devant elle.

Elle décide maintenant d'acheter une deuxième tuile de la même pioche.

Comme avant, elle paye 1 Bago, en cash et place la première tuile de la pioche « goût », face visible, devant elle.



Pendant la phase de la foire, vous pourrez utiliser un certain nombre d'experts en vins face visible pour promouvoir votre vin et pour gagner des points de foire.

Plus la valeur de votre vin sera élevée, plus le nombre d'experts en vins que vous pourrez utiliser sera élevé. Cependant, après la foire, vous devrez défausser chaque expert en vins que vous aurez utilisé de cette manière



CAPACITÉS DES EXPERTS EN VIN

En plus d'être capable de vous aider à promouvoir votre vin à la foire, chaque expert en vin possède aussi une capacité spéciale.

Pendant votre tour, vous pouvez retourner autant de vos tuiles d'expert en vins, face cachée, que vous le voulez pour utiliser la capacité spéciale qui est inscrite sur le recto de la tuile.

Reportez-vous à la page 9 du **guide des références** pour une description détaillée des capacités spéciales des experts en vins. Vous y trouverez aussi le moment auquel chaque capacité spéciale peut être jouée.



Remarque: Si vous retournez une tuile expert en vins face cachée pour utiliser sa capacité spéciale, elle ne sera pas disponible pour la prochaine foire pour promouvoir votre vin; cependant après la 1ère et la 2ème foire, elles seront retournées face visible une nouvelle fois, ce qui vous permettra d'utiliser leurs capacités ou de les envoyer à la prochaine foire.

EXEMPLE: Utiliser l'expert en vins

2ème année (phase des actions): Jaune a 5 tuiles expert en vins devant lui : 4 face visible et 1 face cachée (il a déjà utilisé la capacité spéciale de celle-ci). Il est actuellement en train de réaliser l'action de l'export, et un de ses experts en vins a une capacité qu'il peut appliquer et qu'il veut utiliser. Il retourne cette tuile expert en vins face cachée pour en utiliser la capacité spéciale. Il pourrait en retourner plus, mais il décide de ne pas le faire.



3ème année (phase d'action): Jaune réalise l'action des experts en vins pour acheter 2 tuiles expert en vins. Comme il ne peut pas en avoir plus de 6, il doit en défausser 1.

Il décide de défausser une de ses tuiles face cachée; il n'était pas capable de les utiliser avant d'être au tour suivant de la prochaine foire de toute façon. Il place les tuiles experts nouvellement achetées, face visible devant lui. Il a maintenant 1 tuile expert en vins face cachée et 5 tuiles expert en vins face visible devant lui.



3ème année (Phase de la foire): Bien qu'il ne puisse pas utiliser la tuile expert en vins face cachée, il peut utiliser les 5 autres qui sont face visible. Il joue 3 de ses tuiles expert en vins face visible. Après la foire, il doit défausser les 3 tuiles qu'il a jouées pour la foire. Maintenant il lui reste 1 tuile expert en vins face cachée et 2 face visible.



4ème année (avant la première action): il retourne toutes ses tuiles expert en vins face cachée (c'est-à-dire 1 seule), face visible.

EXEMPLE: Passer / Communiqué de presse

4ème année, phase 1 (phase des actions)

Orange déplace son jeton d'action sur la case passer / communiqué de presse.

Elle déplace son disque d'ordre du tour de jeu sur la rangée inférieure de la zone d'ordre du tour de jeu et elle choisit la case de premier joueur.



Elle décide de réaliser l'action communiqué de presse.

Elle annonce que le vin qu'elle présentera à la prochaine foire (la 2ème foire, qui est à la fin de l'année 5) sera son vin rouge (qualité du vin de 3) qui est sur la 4ème case de sa cave Douro.

Elle choisit d'utiliser 2 cubes renommée de région qu'elle retire de l'encart de la région de Douro, et les remet dans la réserve commune.



Cela augmente la valeur de son vin jusqu'à 10 : +3 pour la qualité du vin, +5 pour le vieillissement en cave, +2 pour les 2 cubes renommée retirés.

Par conséquent, elle pourra jouer jusqu'à 4 tuiles expert en vins à la foire qui s'annonce.

Elle reçoit 1 point de foire parce que la valeur de son vin est de 10 (1 au-delà de 9), et déplace son jeton de score de la foire en conséquence (de 15 à 16).



Elle prend ensuite sa tuile de foire « 4 » dans sa réserve, et elle choisit de la placer sur le stand de la foire Apparence/Goût, avec le chiffre 4 visible, pour lui rappeler qu'elle peut jouer jusqu'à 4 experts en vins à la foire.

Elle reçoit 3 Bagos en cash pour le bonus inscrit sur le stand de la foire qu'elle a choisi. (suite page 15).



ACTION PASSER / COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Grâce à cette action, vous vous préparez, vous et votre vin, pour la plus grande compétition au monde. Ici, vous pourrez prouver que vous dirigez la meilleure de toutes les entreprises vinicoles.

Rappelez-vous: Le déplacement sur cette case est toujours gratuit.

Lorsque vous placez votre jeton d'action sur la case passer / communiqué de presse, vous devez d'abord déplacer votre disque d'ordre de tour de jeu de la rangée supérieure vers la rangée inférieure, dans la zone « d'ordre de tour de jeu ». Placez-le dans une case vide d'ordre de tour de jeu de votre choix (chaque case d'ordre du tour de jeu ne peut être occupée que par 1 seul disque d'ordre du tour de jeu).

Après cela, vous pouvez soit:

1. **Passer** (ne rien faire),

OU

2. **Faire un communiqué de presse** (faire entrer un vin dans la foire qui se profile). Vous pouvez réaliser cette action une seule fois par foire : Dès que vous avez fait un communiqué de presse pour la foire qui s'annonce, lorsque vous reviendrez sur cette case vous devrez passer.



Remarque: Si vous n'avez pas réalisé cette action avant la foire, vous aurez une chance de faire un communiqué de presse de dernière minute pour faire entrer un vin dans la foire (en tant qu'action gratuite), parce que tous les producteurs de vins respectables se doivent de participer à la foire. Par conséquent, vous n'êtes pas obligé de réaliser l'action du communiqué de presse pendant la phase des actions.

Vous pouvez vous demander pourquoi vous voudriez dépenser une précieuse action pour faire un communiqué de presse. Faire entrer plus tôt un vin dans la foire, vous permet de choisir le meilleur stand avant que quelqu'un d'autre ne le réclame. Retenez aussi que, plus tôt vous impressionnerez les magnats, plus tôt vous pourrez commencer à réaliser les actions bonus!

Pour pouvoir faire un communiqué de presse vous devez réaliser les sept étapes suivantes:

- Annoncer quel vin** (un seul), parmi ceux sur votre plateau de joueur, vous allez faire entrer à la foire.
- (optionnel) Retirer 1 ou 2 cubes renommée de région** (reportez-vous à la partie « Valeur du vin ») de la région d'origine de votre vin afin d'en augmenter sa valeur. Vous pouvez le faire dans le but de remplir les exigences de Bruno (voir étape f.), ou pour jouer plus de tuiles expert en vins (voir étape d.), ou juste pour gagner des points de foire pour un vin exceptionnel (voir étape c.).
- Gagner des points de foire:** Vous pouvez gagner des points de foire si la valeur du vin que vous avez choisi, dépasse 9. Le nombre de points de foire que vous gagnez sera égal à la valeur du vin moins 9. Donc, pour une valeur de vin de 10 vous gagnez 1 point de foire; pour une valeur de vin de 11 vous gagnez 2 points de foire; pour une valeur de vin de 12, vous gagnez 3 points de foire, etc. Avancez votre jeton de points de foire selon le résultat obtenu.
- Prendre une tuile de foire:** Déterminez le nombre maximum de tuiles expert en vins (de 0 à 4, regardez le tableau sur votre plateau de joueur) que vous pouvez jouer pendant la foire qui s'annonce, et prenez la tuile de foire de la valeur appropriée dans votre réserve, ensuite...
- Choisir un stand vide à la foire, et placer votre tuile de foire dessus avec le nombre approprié visible.** Chaque stand de la foire ne peut avoir qu'une seule tuile de foire.



Remarque: Une fois placée la tuile de foire ne peut ni être déplacée ni reprise avant la fin de la foire qui s'annonce.

Chaque stand de la foire possède 1 bonus et 2 caractéristiques de vin. Lorsque vous choisissez un stand de la foire, vous appliquez immédiatement ses effets de la manière suivante:

- **Pour chaque caractéristique de vin décrite**, vous gagnez le nombre de points de foire inscrits sur la gauche de la section où se trouve le jeton de caractéristique correspondant. Avancez votre jeton pour les points de foire en fonction.
- **Vous gagnez le bonus décrit:** la première tuile expert en vins de la pioche de votre choix, 3 Bagos (en cash et venant de la réserve commune), ou 2 points de foire.



Remarque: Les points de foire ne sont pas remis à zéro après la foire! Ils s'accumulent de foire en foire, car votre réputation se construit dans le temps.

f. **Placer des tonneaux (optionnel):** Si ce n'est pas la 1ère année, placez 1 ou 2 tonneaux de votre réserve dans la zone des magnats (les tonneaux sont placés sous les portraits des magnats), en respectant les étapes suivantes.

Pour chaque magnat (Anabela, Bruno, et Carolina) vous devez:

1. **Déterminer** si le vin que vous avez fait entrer répond aux attentes en cours des magnats, comme indiqué sur la tuile de cuvée en cours : Les attentes: d'Anabela sont indiquées par la lettre **A**; les attentes de Bruno par **B**; et les attentes de Carolina, par **C**.
 - Anabela est toujours intéressée par les vins d'une certaine **couleur**;
 - Bruno est toujours intéressé par des **vins d'une valeur minimum**;
 - Carolina est toujours intéressée par des **vins originaires de certaines régions**.
2. Si votre vin correspond aux attentes en cours du magnat, vous décidez si vous voulez placer 1 des tonneaux de votre réserve sur la case du magnat.



Remarque: Un seul communiqué de presse vous permet de placer jusqu'à 2 tonneaux (chacun sur 2 cases magnats différentes), donc, si le vin satisfait les 3 magnats, vous ne pouvez placer au maximum que 2 tonneaux (sur deux cases de magnat différentes de votre choix).

Il n'y a pas de limite au nombre de tonneaux présents sur la même case de magnat; chaque joueur peut avoir autant de tonneaux qu'il le veut sur une seule case de magnat. Souvenez-vous aussi que placer des tonneaux est optionnel: vous pouvez souhaiter garder vos tonneaux pour d'autres utilisations.

Rappelez-vous: Personne ne peut placer de tonneaux sur les magnats la première année. Les magnats n'ont aucun intérêt pour les start-up qui n'ont pas fait leurs preuves dans le temps.

g. Défaussez la tuile de vin.



Rappelez-vous: Dès que vous avez fait un communiqué de presse pour la foire qui s'annonce, pour vos prochaines visites sur cette case d'action, vous changerez l'ordre du tour de jeu et ensuite vous devrez passer.



MAINTENANCE

Payer les salaires et gagner ou payer des intérêts font partie de la routine de tout entrepreneur.

Placez le jeton d'année/taxes sur la case appropriée (B - Bank - Banque) de l'année en cours, pour indiquer que la phase de maintenance commence.

Chaque joueur doit ajuster son compte en banque à la Banco do Vinho pour les intérêts et les salaires:

a. **Recevoir ou payer des intérêts selon vos investissements.**

Avancez ou reculez votre jeton de compte en banque comme indiqué au-dessus de la case occupée par votre jeton d'investissement sur la piste des investissements.

Si vous ne pouvez pas payer vos intérêts négatifs, payez tout ce que vous pouvez (rappelez-vous que lorsque vous atteignez la case « -2 PV » avec votre jeton de compte en banque, vous perdez 2 PV), ensuite défaussez un établissement vinicole de votre plateau de joueur (remettez-le sur sa case du plateau de jeu). Si vous n'avez pas d'établissement vinicole, vous devez défausser une tuile de vignes de votre plateau de joueur (retirez-la du jeu).

b. **Payer les salaires de chacun de vos oenologues.**

Reculez votre jeton de compte en banque d'1 case pour chaque oenologue que vous avez sur votre plateau de joueur. Vous devez renvoyer des oenologues si vous ne pouvez pas payer (remettez-les sur leur case sur le plateau de jeu).

Remarque: Vous ne pouvez pas choisir de renvoyer des oenologues si vous avez assez d'argent sur votre compte en banque pour les payer.

Dans tous les cas, dès que votre jeton de compte en banque atteint la case « -2 PV », vous perdez immédiatement 2 PV, et vous ne pouvez plus payer. Cela se produit uniquement lorsque votre jeton de compte en banque arrive sur la case « -2 PV » ; vous ne perdez plus de points lorsque vous restez sur cette case « -2 PV ».



Remarque: vous ne pouvez pas utiliser vos Bagos en cash pour payer des intérêts ou les salaires des oenologues. Vous ne pouvez pas non plus recevoir d'intérêts positif en cash.

Variante pour la maintenance: Pendant la maintenance, dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur doit réaliser l'action « Récupérer une paire de tonneaux d'un établissement local » s'il le peut. Chaque joueur ne doit pas reprendre plus d'une paire de tonneaux.

(suite de la page 14)



Le jeton de caractéristique de goût est dans la section « 2 », le jeton de la caractéristique apparence est dans la section « 3 ». Elle reçoit 5 points de foire (2+3) pour la correspondance de son vin avec les caractéristiques que les juges recherchent (elle déplace son jeton de points de foire de 16 à 21).



Les attentes des magnats sont les suivantes: Anabela cherche un vin blanc.

Bruno ne prendra en compte qu'un vin d'au moins 8 de valeur.

Carolina est fascinée par les vins des régions 1 (Trás-os-Montes), 4 (Douro), 7 (Setúbal), ou 8 (Alentejo).



Le vin qu'Orange a annoncé (le vin rouge de Douro, avec une valeur de 10) correspond aux attentes de Bruno et Carolina.

Elle peut donc placer 1 tonneau sur la case de Bruno et 1 tonneau sur la case de Carolina.

Elle choisit de placer 1 tonneau sur la case de Bruno.

Ensuite elle défausse sa tuile de vin.

EXEMPLE: Recevoir / Payer des intérêts

Le jeton d'investissement de **Violet** est sur la case « +1 ». Elle avance son jeton de compte en banque de 1 case.

Le jeton d'investissement de **Bleu** est sur la case « 0 ». Il ne déplace pas son jeton de compte en banque.



Le jeton d'investissement de **Orange** est sur la case « -2 », mais elle a seulement 1 Bago à la banque.



Elle ne peut pas payer tous les intérêts. Elle recule son jeton de compte en banque jusqu'à la case « -2 », et perd 2 PV. Comme elle ne peut pas payer l'intégralité, elle doit défausser 1 établissement vinicole de son plateau de joueur.

EXEMPLE: Payer des salaires

Bleu a 3 oenologues sur son plateau de joueur, mais seulement 2 Bagos en banque.

Par conséquent, il peut seulement payer 2 d'entre eux. Il recule son jeton de compte en banque de 2 cases pour arriver sur la case « -2 PV », et il perd 2 PV. Il doit renvoyer 1 oenologue, en l'enlevant de son plateau de joueur pour le mettre sur le plateau de jeu.



Ni **Violet** ni **Orange** n'ont d'oenologue sur leur plateau de joueur. Ils n'ont donc pas besoin de payer de salaires. Bien que le jeton de compte en banque d'**Orange** soit déjà sur la case « -2 PV », elle ne perd pas 2 PV à nouveau, parce que cela se produit seulement lorsque le jeton de compte en banque entre sur la case « -2 PV ».



PRODUCTION

La production du vin est la phase la plus importante du jeu, c'est le but ultime du producteur de vins, et c'est le moment que tout le monde attendait!

Placez le jeton d'année/taxes sur la case appropriée de l'année en cours pour indiquer que la phase de production commence. Ensuite, réalisez les étapes suivantes:

- 1. Âge du vin:** Comme décrit à la page 8 dans la partie **Viellissement du vin et Production**, déplacez chaque tuile de vin sur votre plateau de joueur (dans les entrepôts et dans les caves) de **1 case vers la droite**. **Une tuile de vin qui ne peut pas être déplacée plus loin sur la droite dans son entrepôt / cave est perdue et doit être défaussée.**
- 2. Redistribuer les employés:** (optionnel) Réassignez vos oenologues et vos agriculteurs à différents domaines. Rappelez-vous que chaque établissement vinicole ne peut accueillir qu'1 oenologue et que chaque vigne ne peut accueillir qu'1 agriculteur.
- 3. Produire du vin:** Pour **chacun de vos domaines qui a des vignes**, respectez les étapes suivantes:
 - Calculez la qualité du vin que le domaine a produit cette année, comme décrit à la page 8 dans la partie **Qualité du vin** (+2 par vigne, +1 par agriculteur, +1 par établissement vinicole, +2 par oenologue, +3 si vous produisez du Porto (voir le **guide des références** p.12), ± les conditions météorologiques décrites sur la tuile cuvée).
 - Si la qualité du vin est supérieure à 0, **prenez une tuile de vin qui correspond à la qualité du vin et placez-la sur la case la plus à gauche de votre entrepôt / cave** sur le côté de la tuile approprié visible (c'est à dire qui correspond aux tuiles de vignes du domaine) : soit du «vin rouge», soit du «vin blanc».

Si c'est la 1ère, 2ème ou 4ème année, l'année est terminée.

Si c'est la 3ème, 5ème ou 6ème année, il y aura une phase de foire, et ensuite l'année sera terminée.

EXEMPLE: Production

Violet doit déplacer toutes les tuiles de vin sur son plateau de joueur d'1 case vers la droite. Son vin rouge de qualité 3 était déjà sur la case la plus à droite de son domaine Algarve, elle doit donc le défausser : son domaine n'est pas équipé pour qu'il puisse vieillir plus longtemps.

Elle choisit de déplacer un oenologue sur l'établissement vinicole de son domaine Algarve pour le placer sur son établissement vinicole vide dans son domaine Douro, et elle déplace un agriculteur d'une vigne Dao sur une vigne Minho.

Ensuite, pour chaque domaine, elle calcule la qualité du vin produit, et place la tuile de vin appropriée sur la case la plus à gauche de son entrepôt / cave.



Viellissement du vin et redistribution des employés



FOIRE AUX VINS (SEULEMENT LORS DES 3ÈME, 5ÈME ET 6ÈME ANNÉES)

Vous allez maintenant recevoir le fruit de vos efforts.

Placez le jeton d'année/taxes sur la case de la foire de l'année en cours pour indiquer que la phase de la foire commence.

Les joueurs qui n'ont pas encore placé leur tuile de foire sur la zone de la foire (en utilisant l'action **Passer / Communiqué de presse**), doivent le faire maintenant, dans l'ordre du tour des joueurs, et en respectant les règles décrites à la page 14 dans la partie **Action Passer / Communiqué de presse**, avec ces exceptions: vous ne pouvez pas changer l'ordre du tour des joueurs et, vous ne pouvez pas déplacer un tonneau pour utiliser l'action d'un magnat (voir p. 18).



Si vous n'avez pas fait entrer de vin à la foire, et que vous n'avez pas de vin maintenant, c'est un scandale et vous ne participerez pas à la foire. Ce n'est pas du tout bon pour vos affaires!

Maintenant, la foire commence.

Chaque joueur **doit** faire les choses suivantes:

- Prenez toutes vos tuiles expert en vins **face visible**.
- Décidez secrètement celles que vous allez jouer, en respectant les règles suivantes:
 - Le nombre **maximum** de tuiles expert en vins que vous pouvez jouer est indiqué par votre tuile de foire qui se trouve dans la zone de la foire. Vous n'êtes pas obligé d'en jouer.
 - Vous ne pouvez jouer que des tuiles expert en vins **qui ont à voir avec les caractéristiques décrites dans le stand de la foire que votre tuile de foire occupe**.
- Placez les experts en vins que vous avez choisi de jouer, sur la table, devant vous, face visible, mais en les gardant couverts par votre main pour que personne ne puisse voir combien vous en avez joué. Gardez les autres cachés dans votre autre main.

Maintenant, tous les joueurs révèlent simultanément les experts en vin qu'ils ont joué (face visible).



Tout d'abord, pour **chaque expert en vins avec une flèche** et qui a été jouée par un joueur, **déplacez le jeton de caractéristique correspondant d'1 case vers le haut**.

Ensuite pour chaque tuile expert en vins que vous avez jouée, vous recevez un nombre de points de foire inscrit en haut à droite de la section où se trouve le jeton de caractéristique qui correspond à l'expert en vins.

Déterminez le classement selon le nombre de points de foire que chaque joueur a accumulé tout au long de la partie.

Les 3 premiers joueurs dans le classement gagnent immédiatement des PV selon leur position en cours sur la piste des points de foire, et selon les tableaux ci-dessous ; le 4ème joueur prend un expert en vin (EV) de la pioche de son choix, après avoir été joués, les experts en vins sont défaussés (voir p. 18):

1ère foire (3ème année)				2ème foire (5ème année)				3ème foire (6ème année)			
1er	2ème	3ème	4ème	1er	2ème	3ème	4ème	1er	2ème	3ème	4ème
9	6	3	EV	12	8	4	EV	15	10	5	EV

En cas d'égalité, le total des PV donnés aux positions où il y a égalité, sera partagé (arrondi à l'inférieur) entre les joueurs concernés. S'il y a égalité pour la dernière position dans une partie à 4 joueurs, chacun de ces joueurs prend un expert en vins.



Remarque: La 4ème place ne rapporte pas de PV mais permet de prendre un expert en vins.

Important: Dans une partie à 2 joueurs, utilisez les points pour la 1ère et la 3ème place.

EXEMPLE: Égalité à la foire

Bleu a 35 points de foire, **Violet** a 30 points de foire; **Orange** et **Jaune** ont 27 points de foire.

C'est la 3ème foire, donc **Bleu** gagne 15 PV, **Violet** gagne 10 PV, **Orange** et **Jaune** gagnent 2 PV chacun $(5+0)/2$, arrondi à l'inférieur.



Remarque: Les points de foire que vous gagnez ne seront jamais remis à zéro pendant la partie. Vous ne gagnez pas directement des PV pour la valeur du vin que vous présentez. Les PV que vous gagnez à chacune des trois foires sont déterminés par votre classement sur la piste de points de foire (qui permet d'enregistrer le total cumulé de tous vos points de foire pendant toute la durée de la partie).

EXEMPLE: Foire aux vins

5ème année, phase de la foire.

Bleu est le seul à ne pas avoir fait de communiqué de presse pour cette foire.

Il présente un vin blanc de qualité 4 venant de son domaine Alentejo, mais il n'y a pas de cube renommée de région pour en augmenter la valeur, donc la valeur du vin reste de 4.

Cela lui permet de jouer 1 tuile d'expert en vins. Il place sa tuile de foire (avec le chiffre 1 visible) dans le stand de la foire consacré à l'apparence / contenu d'alcool.



Il reçoit 4 points de foire pour les caractéristiques, et 2 points de foire pour le bonus de cette case.



Le vin répond aux attentes de **Carolina**, il place donc 1 des tonneaux de sa couleur sur la case de **Carolina**. Cependant, il ne peut pas le déplacer pour une action maintenant, parce que ce n'est pas une phase d'action.



La 2ème foire commence.

EXEMPLE: Foire aux vins

Bleu a 5 tuiles expert en vins devant lui, mais elles sont toutes face cachée. Il ne peut donc pas jouer de tuiles expert en vins.

Violet a 3 tuiles expert en vins, face visible, devant elle et 1 tuile expert en vin face cachée.

Sa tuile de foire indique qu'elle peut jouer un maximum de 2 tuiles d'expert en vins. Elle a placé sa tuile de foire sur le stand consacré à l'apparence/goût, elle ne peut donc jouer que des experts en apparence et/ou en goût.



Orange a une tuile expert en goût face visible devant elle. Sa tuile de foire « 4 » est placée sur le stand consacré à l'apparence/arôme. Elle ne peut donc pas jouer d'expert en vins.



Jaune a 6 tuiles experts en vins devant lui, toutes face visible. Sa tuile de foire « 4 » est dans le stand consacré à l'arôme/goût, il devrait donc avoir quelques possibilités!



Au début de la foire,

Bleu était le 1er au classement de la foire avec 11 points,

Violet était 2ème avec 2 points de foire,

Orange était 3ème avec 1 point de foire et

Jaune était 4ème avec 0 point de foire.



Les joueurs révèlent simultanément les tuiles expert qu'ils veulent jouer. (Suite page 19)

Votre succès lors de la foire aux vins se construira sur votre réputation grandissante et sur la « reconnaissance de votre marque ». Une entreprise qui, en général, n'aura pas eu de bons résultats aux foires précédentes, se présentera en tant qu'outsider ... mais la foire sera l'occasion de transformer une mauvaise réputation en une bonne.

Opérations de fin de foire:

- Défaussez les tuiles expert en vins que vous avez jouées et remettez-les en-dessous de leurs piles respectives.
- Si et seulement si vous êtes dans une partie à 4 joueurs, le joueur (ou les joueurs à égalité) qui est à la dernière place dans le classement de la foire peut prendre la 1ère tuile expert en vins de la pile de son choix gratuitement et il la place face visible devant lui.**

Rappelez-vous: Vous êtes limité à 6 tuiles expert en vins ; si vous en avez déjà 6, vous devez vous en débarrasser d'une avant d'en prendre une autre.

EXEMPLE: Égalité pour la dernière place

En suivant l'exemple de l'égalité de la page précédente: **Orange** et **Jaune** prennent chacun 1 tuile expert en vins du fait d'être à la dernière place de la foire dans une partie à 4 joueurs..

- Récupérez votre tuile de foire sur le plateau de jeu.
- Ajustez l'ordre du tour des joueurs. Le joueur qui est actuellement à la dernière place sur la piste des points de foire devient le premier joueur, l'avant-dernier joueur devient le deuxième, et ainsi de suite. En cas d'égalité, l'ordre relatif aux joueurs à égalité ne change pas.

EXEMPLE: Ajustement de l'ordre du tour de jeu

En suivant l'exemple de l'égalité de la page précédente: **Bleu** était premier joueur, **Orange** était 2ème, **Violet** était 3ème et **Jaune** était 4ème. Leur classement sur la piste des points de foire était: **Bleu** 1er, **Violet** 2ème, **Orange** et **Jaune** égalité pour la dernière place. Le nouvel ordre du tour de jeu est: **Orange**, **Jaune**, **Violet**, **Bleu**.



BÉNÉFICES DES MAGNATS

À tout moment pendant votre tour de jeu lors de la phase d'action (avant de déplacer votre jeton d'action, ou avant ou après avoir réalisé l'action, mais pas pendant l'action elle-même), vous pouvez **défausser 1 de vos vins** pour **déplacer 1 de vos tonneaux** des cases du magnat ou sur une case d'action supplémentaire vers **une autre case** de la même rangée, et **recevez le bénéfice correspondant** (action supplémentaire ou Multiplicateur). Voir le **Guide des Références** p.9.

Remarque: L'utilisation d'un bénéfice du magnat ne remplace par votre action normale: vous devez toujours déplacer votre jeton d'action et réaliser une action normale lors de votre tour.

En détails, dans le but d'utiliser le bénéfice du magnat, vous devez faire les choses suivantes:

- Défaussez 1 vin de votre choix (la valeur, la couleur et la région d'origine n'ont pas d'importance) de votre plateau de joueur.
- Déplacez 1 de vos tonneaux: soit de la case du magnat, soit de la case d'action supplémentaire (les tonneaux placés sur les multiplicateurs ne peuvent pas être déplacés) et...
- En restant dans la même rangée, placez-le soit:
 - Sur une case d'action supplémentaire. Vous devez immédiatement réaliser l'action supplémentaire décrite, et vous devez payer les coûts associés à l'action supplémentaire.

Il n'y a pas de limite au nombre de tonneaux (du même joueur ou de plusieurs) qui peuvent être sur la même case d'action supplémentaire. Ce tonneau pourra être déplacé lors d'un tour suivant, en respectant les mêmes règles: Défaussez 1 vin, déplacez 1 tonneau, obtenez 1 bénéfice.

Remarque: le tonneau doit toujours se déplacer vers une case différente.

- **OU** placez-le sur une case multiplicateur. Vous placez le tonneau sur une case vide de multiplicateur de votre choix. Une case de multiplicateur ne peut contenir qu'un seul tonneau. Vous n'êtes pas autorisé à occuper plus d'un emplacement d'une case de multiplicateur. Une fois placé sur un multiplicateur, le tonneau ne peut pas être retiré.

Vous recevez des PV immédiatement  ou à la fin de la partie. 

Vous ne pouvez déplacer qu'1 seul tonneau par action normale que vous réalisez, et de plus vous ne pouvez pas avoir plus d'1 de ces bénéfices par tour.

Vous ne pouvez pas déplacer les tonneaux des magnats pendant les autres phases: Début de l'année, Maintenance, Production ou Foire.



Remarque: Vous trouverez des détails sur les actions additionnelles et sur les multiplicateurs à la page 9 du guide des références.

EXEMPLE: Bénéfices du magnat



4ème année, Phase 1 (Phase d'action)

Bleu réalise l'action du communiqué de presse. Il annonce que le vin qu'il va présenter à la 2ème foire (qui se tiendra à la fin de la 5ème année) est son vin rouge du Douro, d'une valeur de 9.



Le vin remplit toutes les conditions décrites sur la tuile de cuvée. Il peut placer 2 tonneaux sur 2 cases de 2 magnats différents de son choix.

Il a déjà placé 1 tonneau sur la case d'Anabela pendant la 3ème année, lorsqu'il a annoncé son vin pour la 1ère foire, mais il veut maintenant en placer un nouveau. Il décide donc de placer 1 tonneau sur la case d'Anabela, et 1 tonneau sur la case de Bruno. Il défasse la tuile de son vin de Douro de 9.



Il peut maintenant défasser immédiatement un vin de son choix pour déplacer un tonneau et pour obtenir un bénéfice d'un magnat. Cela lui permettrait de déplacer 1 de ses 3 tonneaux. Il défasse un vin de son choix, il déplace ensuite le tonneau de la case d'Anabela vers la case « action additionnelle ventes ». Il réalise l'action additionnelle ventes.



4ème année, Phase 2 (Phase d'action)

Bleu a décidé de réaliser l'action des oenologues, mais il n'a plus d'établissement vinicole libre pour un nouvel oenologue. Pas de problème: tout d'abord, il défasse 1 vin de son choix et il déplace un tonneau de la case « action additionnelle ventes » vers la case « action additionnelle établissement vinicole ». Il réalise l'action additionnelle établissement vinicole, et ensuite il réalise l'action oenologue.



5ème année, Phase 1 (Phase d'action)

Bleu a décidé de réaliser l'action des vignes, mais il veut prendre l'avantage pour avoir beaucoup d'argent avant que quelqu'un d'autre ne prenne le multiplicateur de cash. Il défasse 1 vin de son choix et il déplace un tonneau de la case de Bruno sur la case multiplicateur de cash. Il recevra ces PV à la fin de la partie. Il réalise maintenant l'action des vignes. Le tonneau sur le multiplicateur de cash devra rester sur cette case jusqu'à la fin de la partie.



5ème année, Phase 2 (Phase d'action)

Bleu réalise l'action des caves. Ensuite il défasse 1 vin de son choix et déplace 1 tonneau sur la case « action additionnelle établissement vinicole » vers le multiplicateur de vin. Il reçoit immédiatement les PV. Le tonneau sur le multiplicateur de vin devra rester sur cette case jusqu'à la fin de la partie.

5ème année, Phase 2 (Phase d'action):

Orange déplace encore son jeton d'action sur la case passer/communiqué de presse. Elle a déjà annoncé le vin qu'elle allait présenter, elle doit donc passer. Elle ne peut pas ajouter de tonneaux à ce moment à la zone des magnats : elle peut seulement ajouter des tonneaux supplémentaires à la zone des magnats lorsqu'elle fait un communiqué de presse.

Pour plus de détails sur les actions des magnats, et les bonus des multiplicateurs, voir page 9 du guide des références.

(Suite de la page 18)

Violet a joué 2 tuiles expert de goût. **Jaune** a joué une tuile expert avec 1 goût et 3 arômes. **Bleu** et **Orange** n'ont joué aucune tuile expert en vins.



2 des experts en goût et 1 expert en arôme ont des flèches. Par conséquent, le jeton de caractéristique de goût est avancé de 2 cases, et celui de l'arôme de 1 case. Le jeton de caractéristique goût est maintenant dans la section « 4 points de foire » et le jeton de caractéristique arôme est dans la section « 3 points de foire ».



Violet gagne 8 points de foire (2 goûts x 4 points de foire) et **Jaune** gagne 13 points de foire (1 goût x 4 points de foire + 3 arômes x 3 points de foire).

Les nouveaux totaux des joueurs sont les suivants:

Jaune est 1er au classement de la foire avec 13 points de foire, **Bleu** est 2ème avec 11 points de foire, **Violet** est 3ème avec 1 point de foire et **Orange** est toujours 4ème avec 1 point de foire.

C'est la 2ème foire (5ème année), donc **Jaune** gagne 12 PV, **Bleu** gagne 8 PV, **Violet** gagne 4 PV, **Orange** ne gagne pas de PV. Déplacez les jetons de score en fonction des résultats.



Violet et **Jaune** défassent les tuiles d'expert en vins qu'ils ont joué. **Orange** prend 1 tuile expert en vins, car elle est dernière à la foire dans une partie à 4 joueurs. Elle prend la première tuile d'expert en vins de la pile apparence.

Le nouvel ordre de tour de jeu des joueurs est:

Orange, Violet, Bleu, Jaune.

De grands remerciements à tous les joueurs qui ont joué à la version originale de Vinhos et qui ont envoyé tant de suggestions.

L'auteur souhaiterait remercier chaleureusement: Alexandre Bezerra, Alison Roberts, António Vale, Bruno Valério, Carlos Ferreira, Carlos Paiva, Cristina Barbosa, David Dagoma, Duarte Conceição, Eduardo Cruz, Elsa Romão, Emanuel Santos, Gonçalo Moura, Helena Pereira, Hélio Andrade, Hugo Pinto, João Palmeira, João Madeira, João Tereso, João Ribeiro, Jason Conaway, Filipe Nunes, Lara Morris, Luís Evangelista, Nathan Morse, Nuno Lobato, Nuno Sentieiro, Pam Ellis, Paul Grogan, Paulo Inácio, Paulo Renato, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Silva, Rafael Pires, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Ruben Rodrigues, Rui Barata, Sandra Sarmento, Sofia Passinhas, Sgrovy, Tiago Duarte, Vasco Chita, Wade Duym, et beaucoup d'autres joueurs des groupes de Lisbonne, Porto, Aveiro, et la Columbus Area Boardgaming Society.

Des remerciements particuliers à Ian O'Toole pour les formidables illustrations, à Nathan Morse, pour tout son soutien et son travail sur le livret de règles, à toute la communauté BGG pour leurs suggestions et leur soutien, et à Rick Soued pour avoir cru en ce jeu. Sans vous tous, ce jeu n'aurait pas été possible.

Tout mon amour à mes deux magnifiques filles, Catarina et Inês ainsi qu'à ma muse et meilleure amie, ma femme Sandra, je les remercie pour toutes leurs idées, leur soutien, leur inspiration et pour toutes ces heures de tests.



Page officielle du jeu et règles en vidéo:

www.eggrules.com/games/games-games-qz/vinhosdeluxe

Crédits:

Auteur: Vital Lacerda

Illustrations: Ian O'Toole

Conception graphique et illustrations 3D: Ian O'Toole

Livret de règles & illustrations 3D: Vital Lacerda

Correction des règles anglaises: Nathan Morse

Règles officielles en vidéo: Gaming Rules!

Relecture: Ori Avtalion

Directeur du projet: Rick Soued

Traduction française: Stéphane Athimon & Julien Béguin

Relecture des règles françaises: Cédric Bachelier

Si vous avez des questions, veuillez nous faire parvenir un e-mail (en anglais) à: info@eagle-gryphon.net

Suivez-nous sur Facebook:
www.facebook.com/EagleGryphon

Suivez-nous sur Twitter:
@EagleGames

© 2016 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5,
Leitchfield, KY 42754,
All Rights Reserved.
www.eagle-gryphon.com



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

Après la 3ème foire (c'est-à-dire à la fin de la 6ème année), en commençant par le premier joueur actuel et en respectant l'ordre du tour de jeu de la zone d'ordre du tour de jeu, **chaque joueur peut utiliser le bénéfice d'un magnat en défaussant 1 vin et en déplaçant un tonneau, en respectant les règles de base. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé.** (Vous êtes autorisé à utiliser la capacité de vos tuiles expert en vins, face visible, comme d'habitude). La partie se termine ensuite et les joueurs procèdent au décompte final de points.



Remarque: Les tuiles expert en vins et les tuiles action du magnat ne sont pas retournées après la 3ème foire. Remarquez l'absence de l'icône « retourner » après la foire.

Vous recevez des PV pour:

- L'argent du solde bancaire (voir page 12)
- Les majorités dans les colonnes de la zone export. Pour les égalités, les points sont partagés (arrondis à l'inférieur)(voir p11)
- Les tuiles multiplicateur de fin de jeu dans la zone des magnats (voir le [guide des références](#) p.9)

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de PV. L'égalité tourne en faveur du joueur qui a le plus de tonneaux dans la zone export. Les égalités supplémentaires sont résolues en faveur du joueur qui a le plus d'argent (cash + banque) après avoir cédé des investissements.



EXEMPLE: Décompte final des points

Points de solde bancaire

Orange ne reçoit pas de PV;

Jaune reçoit 7 PV;

Violet reçoit 12 PV;

Bleu reçoit 18 PV.

Ils ne reçoivent pas de PV pour le cash qu'ils ont en main, ni pour leur position sur la piste d'investissement.

Points pour l'export

Violet reçoit 6 PV pour la 1ère colonne;

Bleu et **Violet** reçoivent chacun 4 PV pour la 2ème colonne;

Bleu, **Jaune**, et **Orange** reçoivent chacun 3 PV pour la 3ème colonne;

Jaune reçoit 12 PV chacun pour la 4ème colonne.

Points pour les multiplicateurs de fin de partie

Bleu a un tonneau sur le multiplicateur de cash, sur la case 1x1 Bago. Il a 12 Bagos en main et 8 Bagos sur la piste d'investissement. Normalement il devrait recevoir 20 PV, mais comme ce multiplicateur ne donne qu'un maximum de 16 PV, il ne reçoit que 16 PV.

Violet a 5 établissements vinicoles et un tonneau sur le multiplicateur x2 d'établissement vinicole. Elle reçoit 10 PV.

Orange a 5 établissements vinicoles et un tonneau sur le multiplicateur x1 d'établissement vinicole. Elle reçoit 5 PV.

Jaune a un tonneau sur le multiplicateur de vin, mais comme c'est un multiplicateur qui donne des points immédiatement, il ne reçoit pas de PV pour la fin de partie.



Pour plus de détails sur les bonus des multiplicateurs, reportez-vous à la page 9 du [guide des références](#).

VITAL LACERDA



VINHOS

DELUXE EDITION

2-4
PLAYERS
90-180 MINS
AGES
12+

GUIDE DES REFERENCES CONTENU DE LA BOITE

 <p>1 Plateau de jeu DOUBLE FACE</p>	 <p>4 Plateaux de joueurs DOUBLE FACE</p>	 <p>2 Livrets de règles</p>	 <p>1 Guide des Références</p>	 <p>4 Aide de jeu</p>
 <p>9 Tuiles Cuvée</p>	 <p>36 Tuiles Vignes</p>	 <p>19 Tuiles Établissements vinicoles</p>	 <p>12 Caves</p>	 <p>24 Tuiles Experts en vin</p>
 <p>6 Tuiles Vin de Porto</p>	 <p>104 Tuiles Vins</p>	 <p>61 Bagos (tuiles billets) - 24x1, 16x2, 11x5, 6x10</p>	 <p>12 Meebles OEnologue</p>	 <p>16 Meebles Agriculteur</p>
 <p>1 Jeton d'Année/Taxes</p>	 <p>20 Cubes renommée de Région</p>	 <p>4 <i>Réserve 2010 uniquement</i> Jetons caractéristiques avec autocollants</p>	 <p>18 <i>Cuvée Spéciale 2016 uniquement</i> Tuiles Magnats Action</p>	 <p>22 <i>Cuvée Spéciale 2016 uniquement</i> Tuiles Magnats Multiplicateur</p>
 <p>4 Jeton d'Action joueur</p>	 <p>32 Tonneaux - 8 dans chaque couleur</p>	 <p>40 Disques - 10 dans chaque couleur</p>	 <p>20 <i>Réserve 2010 uniquement</i> Tuiles foire - 5 dans chaque couleur</p>	 <p>18 Jeu solo - 2 decks de 9 cartes</p>

MISE EN PLACE POUR LA CUVÉE SPÉCIALE 2016

Comme pour le livret de règles, la majeure partie des règles sont les mêmes pour les deux jeux; cependant lorsque vous voyez une règle en bleu, elle ne s'applique qu'à la Cuvée Spéciale 2016. Lorsque vous voyez une règle en rouge, elle ne s'applique qu'à la Réserve 2010.

L'illustration de mise en place des pages 2 et 3 représente une mise en place initiale pour une partie à 4 joueurs. Les différences pour les parties à 2 ou 3 joueurs sont expliquées dans le texte.

1. Plateau de jeu

Dépliez le Plateau de jeu sur la table avec la face Cuvée Spéciale 2016 visible.

2. Matériel des Joueurs

Chaque joueur procède comme suit:

Choisissez une couleur (**orange**, **jaune**, **bleu**, **violet**). Puis prenez les éléments suivants et placez les devant vous pour créer votre stock:

- 2 tonneaux de la couleur choisie;
- 9 disques de la couleur choisie;
- 1 Jeton Action de la couleur choisie;
- 1 Plateau Joueur avec le côté Cuvée Spéciale 2016 visible.

Sur chaque Plateau Joueur se trouvent 5 Domaines. Chaque Domaine dispose de 3 cases Établissement vinicole et Vignes ainsi qu'un entrepôt avec 2 cases pour le vin.

Placez un Marqueur de Région (1 disque provenant de votre stock) sur la première case de chaque Domaine de votre Plateau Joueur.

Remarque: placer un Marqueur de Région sur la première case de chacun de vos Domaines vous rappellera qu'il faudra placer ces derniers sur la carte lorsque vous installerez un nouveau Domaine.

Si vous jouez à moins de 4 joueurs, remettez dans la boîte les Plateaux Joueurs et matériels à leur couleur non utilisés.

3. Points de Victoire

Placez votre Marqueur de Score (un disque provenant de votre stock) sur le plateau sur la case "0" (zéro) de la piste de Score.

Pendant le jeu, à chaque fois que vous gagnez des Points de Victoire (PV pour le reste de la règle), avancez d'autant votre Marqueur de Score sur la piste de Score.



Remarque: Si le symbole PV est vert, vous gagnez ces points immédiatement.



Remarque: Si le symbole PV est violet, vous ne gagnerez ces PV qu'en fin de partie.



Côté Cuvée Spéciale 2016.



Domaine



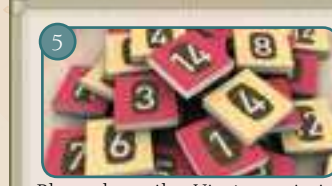
Marqueurs de Score



Tuile cuvée "0" - Remettez-la dans la boîte



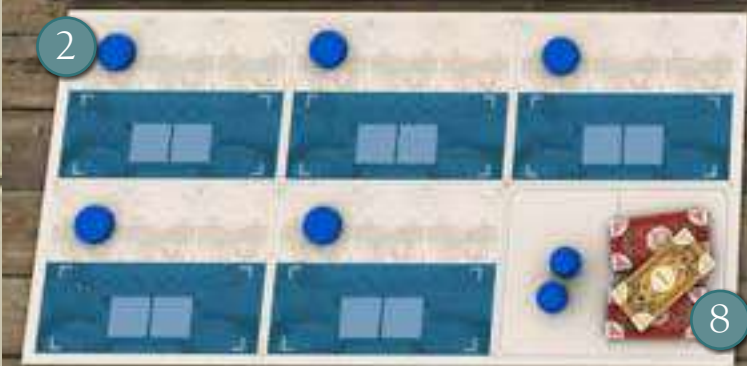
Orange joue 1er, Violet 2ème, Bleu 3ème et Jaune 4ème.



Placez les tuiles Vin à proximité



Foire aux Vins





Pioches Magnats



Billets: 19, 20, 21, 22 Bagos



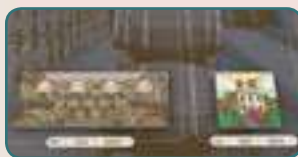
Stock OEnologues et Agriculteurs



Position de départ des joueurs et du marqueur Année/Taxe



Experts en Vin



Caves et Établissements vinicoles



4 tuiles par région: 2 tuiles Vin Blanc et 2 Vin Rouge

4. Tuiles Cuvée et Ordre des Joueurs

4.1. Remettez dans la boîte la tuile Cuvée "0" (zéro): elle ne sera pas utilisée dans cette partie. Mélangez les tuiles Cuvée restantes et formez une pile face cachée dans l'espace approprié sur le plateau de jeu. Retournez la première tuile.

4.2. Chaque joueur donne un Marqueur Ordre des Joueurs (un disque provenant de son stock); placez-les dans un ordre choisi au hasard sur la ligne du dessus de l'Ordre des Joueurs pour établir l'ordre du tour de cette première année.

Exemple: **Orange** joue premier, **Violet** sera second, **Bleu** troisième et **Jaune** quatrième.

5. Tuiles de Vin

Placez les tuiles Vin à côté du plateau pour former un stock commun.

6. Foire aux Vins

A la Foire aux Vins (Feira Nacional do Vinho Português) les joueurs vont marquer des Points de Foire (PF) en fonction de la valeur de leurs vins, et des Experts en vin qu'ils y envoient.

6.1 Chaque joueur place un Marqueur Score de Foire (un disque en provenance de son stock) sur la case "0" (zéro) sur la piste Score de Foire.

Durant le jeu, chaque fois que vous gagnez des Points de Foire (PF), avancez d'autant votre Marqueur Score de Foire sur la piste Score de Foire.

6.2 Chaque joueur place un disque à sa couleur (en provenance de son stock) sur le logo Foire entre les stands de Foire.

7. Tuiles Magnats - Action et Multiplicateur

7.1 Créez et mélangez, face caché, une pile de tuiles Magnats Action (vertes), composée comme suit:

Dans une **partie à 4 joueurs**, utilisez toutes les tuiles et remplissez toutes les cases.

Dans une **partie à 3 joueurs**, remettez dans la boîte les tuiles avec l'icône "4 joueurs". Remplissez seulement 9 cases (avec 9 tuiles), en laissant vides les cases "4 joueurs".



Dans une **partie à 2 joueurs**, remettez dans la boîte les tuiles les icônes "3+" ou "4 joueurs". Remplissez seulement 6 cases (avec 6 tuiles), en laissant vides les cases "3+" et "4 joueurs".



Formez une pioche avec les tuiles restantes que vous placez à côté du plateau.

MISE EN PLACE POUR LA CUVÉ ESPÉCIALE 2016

7.2 Créez une pile de tuiles Multiplicateur (violette) face cachée, mélangez-la et placez-la à côté du plateau.



Dans une **partie à 2 joueurs**, utilisez uniquement 10 tuiles avec un ornement sur le dos (image de gauche), plus les 2 tuiles montrées sur l'image de droite.

7.3 Chaque joueur place 2 Tonneaux dans la case à la droite de chaque magnat (chaque joueur aura donc un total de 6 tonneaux dans la Zone des Magnats).

8. Billets (Bagos)

- Le premier joueur reçoit 19 Bagos.
- Le second joueur reçoit 20 Bagos.
- Le troisième joueur (s'il y en a un) reçoit 21 Bagos.
- Le quatrième joueur (s'il y en a un) reçoit 22 Bagos.

Placez vos Billets devant vous pour créer votre stock personnel (tout le monde peut voir combien d'argent vous avez). Puis placez les Billets restants à côté du plateau pour former la réserve commune.

9. Enologists and Farmers



9.1 Placez les OEnologues sur le plateau ainsi: 2/3/4 joueurs: 7/10/12 OEnologues.



9.2 Placez les Agriculteurs sur le plateau ainsi: 2/3/4 joueurs: 9/12/16 Agriculteurs.

Remettez dans la boîte tout surplus d'Oenologue et d'Agriculteur.

10. Zone Action et Piste Année

10.1 Placez votre Jeton Action dans la case centrale du Quadrel (Passer/Communiqué de Presse).

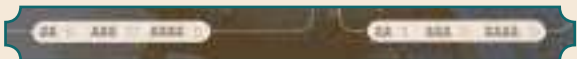
10.2 Placez le jeton Année/Taxe dans la case la plus en haut à gauche de la Piste Année.

11. Experts en vin, Caves, Établissements vinicoles

11.1 Séparez les tuiles Experts en vin en fonction de la caractéristique indiquée (Goût, Apparence, Arôme, Taux d'alcool) pour former 4 pioches. Mélangez chaque pioche puis placez-les face visible sur les cases appropriées du plateau de jeu.

11.2 Placez les tuiles Caves sur le plateau: 2/3/4 joueurs : 8/10/12 Caves. Remettez dans la boîte le surplus de Cave.

11.3 Placez les tuiles Établissements vinicoles: 2/3/4 joueurs : 11/15/19 Établissements vinicoles. Remettez dans la boîte le surplus d'Établissements vinicoles.



12. Vignes et Cubes de Renommée de Régions

12.1 Placez tous les cubes de Renommée de Région sur le plateau.

12.2 Séparez les tuiles Vignes en fonction du numéro dans la bande en haut (qui indique la région d'origine de la Vigne) pour former 9 petites piles. Mélangez chaque pile, puis placez-les sur les Régions appropriées, avec la face coût visible. Placez les tuiles Porto à Douro (Région 3).



Dans une partie à 2/3/4 joueurs, jouez avec 7/8/9 Régions. Vous pouvez utiliser les cartes Numéro du jeu version solo pour choisir au hasard les Régions inutilisées. Remettez dans la boîte les tuiles Vignes des Régions inutilisées.

Suggestion: pour votre première partie, à 3 joueurs enlevez Setúbal (région 7), à 2 joueurs enlevez Setúbal et Algarve (régions 7 et 9).

Choisissez votre Vigne initiale

Il est maintenant temps de choisir votre Vigne initiale et établir votre premier Domaine.

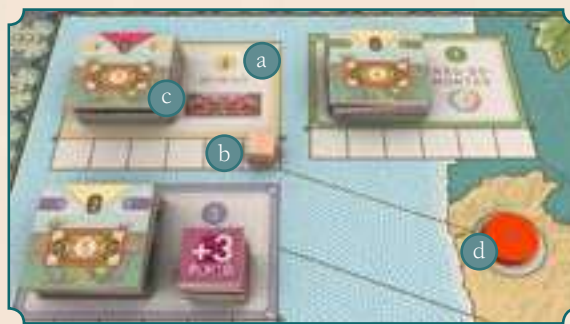
Dans l'ordre du tour, chaque joueur recevra ce qui suit (voir la procédure ci-dessous):

- 1 Vigne de votre choix.
- 1 tuile Vin que vous produisez avant le début de la partie.

Remarque: chaque région dispose d'une caractéristique différente (voir p.12).

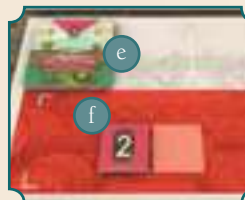
Voici la procédure que vous devez suivre lorsque c'est à votre tour d'établir votre premier Domaine:

- Choisissez n'importe quelle région.
- Prenez 1 Cube Renommée de Région du stock commun et placez-le sur une Case Cube vide de la Région.
- Prenez **gratuitement** la première tuile Vigne de la pioche de la région choisie.
- Prenez le disque de la première case d'un Domaine de votre Plateau Joueur et placez-le sur le cercle de Région sur la carte.



e. Placez la tuile Vigne sur la case Domaine d'où vous venez de prendre le disque, avec la face Région visible.

f. Prenez une tuile vin de valeur 2 (pour Lisboa, Ribatejo, Dão et Douro, voir la description des caractéristiques page 12), et placez-la sur votre Plateau Joueur, sur la case la plus à gauche de l'entrepôt du Domaine où vous venez de placer votre tuile Vigne (pour Dão, voir la description des caractéristiques page 12), avec la face "Vin rouge" ou "Vin blanc" visible, en fonction de la couleur indiquée en haut de la tuile Vigne.



Remarque: une même région peut être choisie par plusieurs joueurs.

Choisissez votre tuile Magnat Action initial

En sens inverse de l'ordre du tour, chaque joueur prend une tuile Magnat Action dans la zone des Magnats et la place face visible à côté de son Plateau Joueur.



Une fois que tout le monde a pris une tuile, remplissez la zone avec de nouvelles tuiles provenant de la pioche Magnat Action. Puis placez le reste de la pioche Action au-dessus de la pioche Multiplicateur, de cette façon vous n'aurez maintenant qu'une pioche combinée de tuiles Magnat.

Voir la page suivante pour une description de chaque tuile Magnat Action.

Félicitations! Vous venez de débiter votre entreprise de production de vin!

Remarque: tout le matériel du jeu est limité à la quantité fournie et peut ainsi être épuisé au cours du jeu.

Les seules exceptions sont:

Bagos: dans le cas improbable où le stock commun ne disposerait plus de cash, gardez trace sur un papier ou par tout autre moyen.

Tuiles de vins: dans le cas improbable où le stock commun d'une certaine valeur de vin serait épuisé, empilez des tuiles vin totalisant la valeur manquante.

Aucune information n'est cachée dans Vinhos: tout ce que vous avez devant vous doit toujours être visible des autres joueurs.

TUILES MAGNAT SACTION (CUVÉE SPÉCIALE 2016 UNIQUEMENT)

Pendant votre Phase Action (avant de déplacer votre jeton Action ou avant ou après la réalisation de l'action, mais pas pendant l'action elle-même), vous pouvez retourner une (et seulement une) de vos tuiles Magnat Action face visible pour réaliser l'action décrite. Les tuiles Action faces cachées ne seront retournées qu'après les 1ère et 2ème foires, tout comme les tuiles Experts en vin; néanmoins, aucune tuile n'est retournée après la 3ème foire. Vous ne pouvez jamais jouer ces tuiles pendant les phases Maintenance, Production ou Foire. Vous pouvez toujours utiliser une de vos tuiles face visible pendant la phase "une action supplémentaire" à la fin du jeu.



3 tuiles

Engagez 1 expert en vin gratuitement.



2 tuiles

Réalisez une action de Vente.



1 tuile

Achetez 1 Cave pour 1 Bago.



3 tuiles

Achetez 1 Vigne pour 1 Bago de moins.



2 tuiles

Réalisez une action Export.



1 tuile

Engagez 1 Oenologue pour 2 Bagos.



3 tuiles

Avancez de 2 points de foire gratuitement.



2 tuiles

Achetez 1 Établissement Vinicole pour 2 Bagos.



1 tuile

Engagez 1 Agriculteur pour 1 Bago.

TUILES MAGNATS MULTIPLICATEUR (CUVÉE SPÉCIALE 2016 UNIQUEMENT)

Pour acheter une tuile Multiplicateur, vous devez avoir un tonneau disponible. Placez la tuile face visible à côté de votre plateau joueur et placez le tonneau provenant de votre stock dessus. Une fois placé, le tonneau ne peut être déplacé à moins que l'utilisation d'un Expert en vin ne vous le permette; néanmoins, notez qu'une tuile Multiplicateur sans tonneau dessus à la fin du jeu ne vous rapportera AUCUN PV. Vous n'êtes pas autorisé à avoir plus d'une tuile du même type.



Le numéro à l'intérieur de certaines tuiles Multiplicateur représente le nombre maximum de PV que vous pouvez en tirer.

Les dix premières descriptions ci-dessous mentionnent deux récompenses différentes séparées par un slash (ex: 4PV / 3PV). C'est parce qu'il y a deux tuiles différentes: une à forte valeur, l'autre à valeur faible. Pour rendre plus clair quelle tuile est la plus haute, il y a un philigramme sur la tuile de forte valeur de chaque paire.

Remarque: Les 12 tuiles Multiplicateur montrées ici (les tuiles avec philigramme de chaque paire plus deux tuiles uniques) sont celles que vous utiliserez dans les parties à 2 joueurs.



2 tuiles: 4x/3x

Obtenez 4PV / 3PV pour chaque Domaine avec les trois cases remplies.



2 tuiles: 2x/1x

Obtenez 2PV / 1PV pour chaque tuile Vin que vous possédez dans vos Domaines.



2 tuiles: 3x/2x

Obtenez 3PV / 2PV pour chaque Cave dans vos Domaines.



2 tuiles: 2x/1x

Obtenez 2PV / 1PV pour chaque tuile Magnat que vous avez (tuiles Action et Multiplicateur).



2 tuiles: 2x/1x

Obtenez 2PV / 1PV pour chaque Vigne dans vos Domaines.



2 tuiles: 2x/1x

Obtenez 2PV / 1PV pour chaque tuile Expert en vin que vous possédez, peu importe qu'elle soit face visible ou cachée.



2 tuiles: 2x/1x

Obtenez 2PV / 1PV pour chaque tonneau que vous avez pris des Magnats.



2 tuiles: 3x/2x

Obtenez 3PV / 2PV pour chaque Oenologue dans vos Domaines.



1 tuile

Obtenez 4PV pour chacune des majorités que vous remportez



2 tuiles: 2x/1x

Obtenez 2PV / 1PV pour chaque Établissement vinicole dans vos Domaines.



2 tuiles: 3x/2x

Obtenez 3PV / 2PV pour chaque Agriculteur dans vos Domaines.



1 tuile

Lorsque vous marquez des points pour votre argent à la fin de la partie, utilisez les valeurs de cette tuile au lieu de celles du plateau de jeu.

MISE EN PLACE POUR LA RESERVE 2010

Comme pour le livret de règles, la majeure partie des règles est la même pour les deux jeux ; cependant lorsque vous voyez une règle en **bleu**, elle ne s'applique qu'à la **Cuvée Spéciale 2016**. Lorsque vous voyez une règle en **rouge**, elle ne s'applique qu'à la **Réserve 2010**.

L'illustration de mise en place des pages 2 et 3 représente une mise en place initiale pour une partie à 4 joueurs. Les différences pour les parties à 2 ou 3 joueurs sont expliquées dans le texte.

1. Plateau de jeu

Dépliez le Plateau de jeu sur la table avec la face Réserve 2010 visible.

2. Matériel des Joueurs

Chaque joueur choisit une couleur (**orange**, **jaune**, **bleu**, **violet**). Puis prend les éléments suivants et les place devant lui pour créer son stock :

- 8 tonneaux de la couleur choisie ;
- 9 disques de la couleur choisie.
- 1 jeton Action de la couleur choisie ;
- 5 tuiles Foires de la couleur choisie ;
- 1 Plateau Joueur avec le côté Réserve 2010 visible.

Sur chaque Plateau Joueur se trouvent 4 Domaines. Chaque domaine dispose de 3 cases pour les vignes et les bâtiments, ainsi qu'un entrepôt avec 2 cases pour le vin.

Placez un Marqueur de Région (1 disque provenant de votre stock) sur chacune des premières cases de chaque Domaine de votre Plateau Joueur.

Remarque: placer un Marqueur de Région sur la première case de chacun de vos Domaines vous rappellera qu'il faudra placer ces derniers sur la carte lorsque vous installerez un nouveau Domaine.

Si vous jouez à moins de 4 joueurs, remettez dans la boîte les Plateaux Joueurs et matériel à leurs couleurs non utilisés.

Remarque: vous pourriez avoir envie de jouer à la Réserve 2010 en utilisant les plateaux joueurs de la Cuvée Spéciale 2016 si vous voulez essayer cela, prenez 10 disques au lieu de 9 et suivez les règles habituelles.

3. Points de Victoire

Placez votre Marqueur de Score (un disque provenant de votre stock) sur le plateau sur la case "0" (zéro) de la piste de Score

Pendant le jeu, à chaque fois que vous gagnez des Points de Victoire (PV pour le reste de la règle), avancez d'autant votre Marqueur de Score sur la piste de Score.



Remarque: Si le symbole PV est vert, vous gagnez ces points immédiatement.



Remarque: Si le symbole PV est violet, vous ne gagnerez ces PV qu'en fin de partie.



Côté Réserve 2010



Domaine



Marqueurs de Score



Tuile Cuvée "0" - Est toujours la première tuile utilisée.



Orange joue 1er, Violet 2ème, Bleu 3ème, et Jaune 4ème.



Placez les tuiles Vin à proximité



Foire aux vins





Banco do Vinho



Billets: 10 Bagos par joueur



Stock d'Oenologues et d'Agriculteurs



Positions de départ pour les joueurs et le marqueur Année/Taxe



Experts en vin



Caves et Établissements Vinicoles



4 tuiles par Région: 2 tuiles vin Blanc et 2 tuiles vin Rouge

4. Tuiles Cuvée et Ordre des Joueurs

4.1. Mettez de côté la tuile Cuvée "0". Mélangez les tuiles Cuvée restantes et formez une pile face cachée dans l'espace approprié sur le plateau de jeu. Placez la tuile Cuvée "0" face visible en haut de la pile pour représenter la première année.

4.2. Chaque joueur fournit un Marqueur Ordre des Joueurs (un disque provenant de son stock) ; placez ces Marqueur Ordre des Joueurs dans un ordre choisi au hasard sur la ligne du dessus de l'Ordre des Joueurs pour établir l'ordre du tour de cette première année.

Exemple: **Orange** joue premier, **Violet** sera deuxième, **Bleu** troisième et **Jaune** quatrième.

5. Tuiles Vin

Placez les tuiles Vin à côté du plateau pour former une réserve commune.

6. Foire aux Vins

A la Foire aux Vins (Feira Nacional do Vinho Portugues) les joueurs vont marquer des Points de Foire (PF), en fonction des caractéristiques (Goût, Arôme, Apparence et Taux d'Alcool) des vins présentés.

6.1 Placez 1 Marqueur Caractéristique sur la case la plus basse de chaque colonne. Pendant la partie, la position d'un Marqueur Caractéristique indiquera l'importance de cette Caractéristique.

6.2 Chaque joueur place 1 Marqueur de Score (1 disque provenant de son stock) sur le numéro "0" (zéro) sur la piste Score de Foire.

Durant le jeu, chaque fois que vous gagnez des Points de Foire (PF), avancez en fonction votre Marqueur Score de Foire sur la piste Score de Foire.

7. Banco do Vinho et barre d'Investissement

Chaque joueur a un compte ouvert à la *Banco do Vinho*. Votre compte sera crédité en gagnant de l'argent en vendant vos vins et sera utilisé pour payer les salaires de vos Oenologues. Le solde de votre compte sera également crédité ou débité en fonction des Investissements que vous aurez fait.

7.1 Placez un Marqueur de Compte (1 disque de votre stock) sur le numéro "5" du Compte en Banque. Placez un Marqueur Investissement (1 disque de votre stock) sur la case "+1" de la Barre d'Investissement.

A tout moment, lorsque vous payez de l'argent en provenance de votre Compte en Banque, déplacez votre Marqueur de Compte vers la gauche en fonction ; à tout moment, lorsque vous recevez de l'argent sur votre Compte en Banque, déplacez-le vers la droite. Chaque case représente 1 Bago.

A tout moment, lorsque vous investissez, déplacez votre Marqueur d'Investissement vers la droite, lorsque vous désinvestissez, déplacez-le vers la gauche.

MISE EN PLACE POUR LA RÉSERVE 2010

8. Billets

Remarque: tous les achats doivent toujours être entièrement fait avec du cash (Billets).

Donnez 10 Bagos en Billets à chaque joueur.

Placez vos billets devant vous pour créer votre stock personnel (tout le monde peut voir combien d'argent vous avez). Puis placez les Billets restants à côté du plateau de jeu pour former une réserve commune.

9. Oenologues et Agriculteurs



9.1 Placez les Oenologues sur le plateau de jeu comme suit: 2/3/4 joueurs: 7/10/12 Oenologues.



9.2 Placez 4 Agriculteurs sur la région Ribatejo ou à côté des Oenologues sur le plateau de jeu.

Remettez tout excédent d'Oenologues/Agriculteurs dans la boîte de jeu.

10. Zone Actions et Piste de Manche

10.1 Placez votre Marqueur Action dans le carré central du Quadrel.

10.2 Placez le Marqueur Année/Taxe sur la case la plus en haut à gauche de la Piste Année.

11. Experts en vin, Caves, Établissements vinicoles

11.1 Séparez les tuiles Experts en vin en fonction de la caractéristique indiquée (Goût, Apparence, Arôme, Taux d'alcool) pour former 4 pioches. Mélangez chaque pioche puis placez-les, face visible, sur les cases appropriées du plateau de jeu.

11.2 Placez les tuiles Caves sur le plateau: 2/3/4 joueurs: 5/7/9 Caves.

Remettez dans la boîte le surplus de Cave.

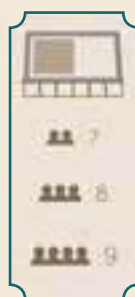
11.3 Placez les tuiles Établissements vinicoles sur le plateau:

2/3/4 joueurs : 8/12/16 Établissements vinicoles. Remettez dans la boîte le surplus d'Établissements vinicoles.

12. Vignes et Cubes de Renommée de Région

12.1 Placez tous les cubes de Renommée de Région sur le plateau.

12.2 Séparez les tuiles Vignes en fonction du numéro dans la bande en haut (qui indique la région d'origine de la Vigne) pour former 9 petites piles. Mélangez chaque pile, puis placez-la sur la Région appropriée, avec la face coût visible. Placez les tuiles Porto à Douro (Région 3).



Dans une partie à 2/3/4 joueurs, jouez avec 7/8/9 Régions. Vous pouvez utiliser les cartes Numéro du jeu version solo pour choisir au hasard les Régions inutilisées. Remettez dans la boîte les tuiles Vignes des Régions inutilisées.

Suggestion: pour votre première partie, à 3 joueurs enlevez Setúbal (région 7), à 2 joueurs enlevez Setúbal et Algarve (régions 7 et 9).

Choisissez votre Vigne initiale

Il est maintenant temps de choisir votre Vigne initiale et d'établir votre premier Domaine.

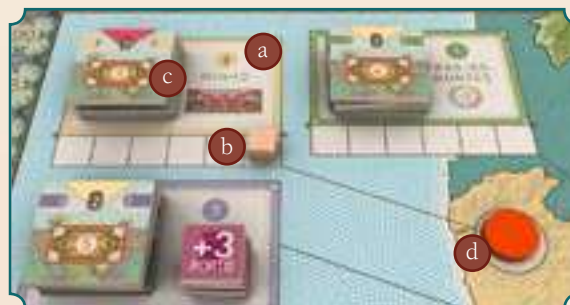
Dans l'ordre du tour, chaque joueur recevra ce qui suit (voir la procédure ci-dessous):

- 1 Vigne de votre choix.
- 1 tuile Vin que vous produisez avant le début de la partie.

Remarque: chaque région a une caractéristique différente (voir p.12).

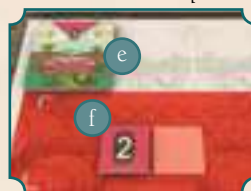
Voici la procédure que vous devez suivre lorsque c'est à votre tour d'établir votre premier Domaine:

- Choisissez n'importe quelle région.
- Prenez 1 Cube Renommée de Région du stock commun et placez-le sur une Case Cube vide de la Région.
- Prenez la tuile Vigne du haut de la pioche de la



région choisie et payez (cash) le prix indiqué sur la face coût.

- Prenez le disque de la première case d'un Domaine de votre Plateau Joueur et placez-le sur le cercle de Région sur la carte your Player Board, and place it on the Region Slot on the map.



- Placez la tuile Vigne sur la case Domaine d'où vous venez de prendre le disque, avec la face Région visible.
- Prenez une tuile vin de valeur 2 (pour Lisboa, Ribatejo, Dao et Douro, voir la description des

caractéristiques page 12), et placez-la sur votre Plateau Joueur, sur la case la plus à gauche de l'entrepôt du Domaine où vous venez de placer votre tuile Vigne (pour Dao, voir la description des caractéristiques page 12), avec la face "Vin rouge" ou "Vin blanc" visible, en fonction de la couleur indiquée en haut de la tuile Vigne.

Remarque: une même région peut être choisie par plusieurs joueurs.

- Ajustez l'ordre du tour en fonction de votre numéro de région : passez devant tous les joueurs n'ayant pas encore choisi une région et passez devant tous les joueurs ayant choisi un numéro de région plus élevé que vous.

Exemple: l'ordre des joueurs avant la sélection de lavigne initiale était **Orange, Violet, Bleu, Jaune**.

Orange a acheté une vigne de Minho (1), **Violet** en a acheté une d'Algarve (9) et **Bleu** et **Jaune** ont tous les deux acheté des vignes de Alentejo (7). Le nouvel ordre des joueurs est donc: **Orange** en premier puis **Bleu, Jaune**, et enfin **Violet**.

- Maintenant, ajoutez l'argent suivant au pécule de départ de chaque joueur:

- Le premier joueur reçoit +0 Bago.
- Le second joueur reçoit +1 Bago (dans une partie à 2 joueurs, +2 Bagos à la place).
- Le troisième joueur (s'il y en a un) reçoit +2 Bagos.
- Le quatrième joueur (s'il y en a un) reçoit +3 Bagos.

Félicitations! Vous venez de débiter votre entreprise de production de vin!

Remarque: tout le matériel du jeu est limité à la quantité fournie et peut ainsi être épuisée au cours du jeu.

Les seules exceptions sont:

Bagos: dans le cas improbable où le stock commun ne disposerait plus de cash, garder trace sur un papier ou tout autre moyen.

Tuiles de vins: dans le cas improbable où le stock commun d'une certaine valeur de vin serait épuisé, empilez des tuiles vin totalisant la valeur manquante.

Aucune information n'est cachée dans Vinhos: tout ce que vous avez devant vous doit toujours être visible des autres joueurs.

TUILES EXPERTS EN VIN

Si vous jouez à la version **Réserve 2010** du jeu, pendant votre tour, vous pouvez utiliser autant d'Experts en vin face visible que vous le souhaitez, en retournant chacun d'eux face cachée lorsque vous les utilisez. Vous ne pouvez pas avoir plus de 6 Experts en vin devant vous.

Si vous jouez à la version **Cuvée Spéciale 2016** du jeu, pendant votre tour, vous pouvez utiliser un et un seul Expert en vin face visible, en le retournant face cachée lorsque vous l'utilisez. Il n'y a pas de limite au nombre d'Expert en vin que vous pouvez avoir devant vous.



Obtenez 2 Bagos en cash.



Pendant un déplacement, ne payez pas de taxe, les autres joueurs ou pour la distance.



Ajoutez 1 cube Renommée à une région.



Retirez 1 tonneau de n'importe quel endroit.
(Cuvée Spéciale 2016: vous ne pouvez pas le retirer de la Zone Magnats).



Pendant une action Vigne, réarrangez les tuiles Vigne d'une région avant d'acheter la Vigne.



Pendant une action Vigne, payez 1 Bago de moins pour chaque Vigne achetée avec cette action.

ACTIONS MAGNATS (RÉSERVE 2010 UNIQUEMENT)

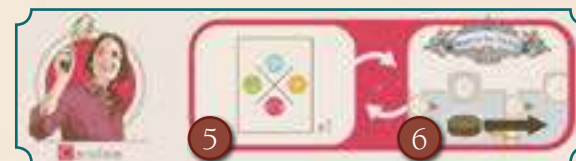
Pendant votre tour à la Phase Action (avant de déplacer votre Marqueur Action ou avant ou après la réalisation de l'Action, mais pas pendant l'Action elle-même), vous pouvez **défausser** 1 de vos Vins pour **déplacer** 1 de vos tonneaux d'une case Magnat ou d'une case Action Additionnelle vers **une case Action Additionnelle différente** sur la même rangée et réaliser l'action correspondante.



1. Achetez 1 Établissement Vinicole pour 1 Bago (en cash).
2. Réalisez une action Ventes.



3. Achetez 1 Vigne pour 2 Bagos de moins (en cash).
4. Réalisez une action Export.



5. Embauchez 1 Expert en vin gratuitement.
6. Déplacez gratuitement d'une case vers la droite votre Marqueur d'Investissement.

MAGNATS MULTIPLICATEURS (RÉSERVE 2010 UNIQUEMENT)

Pendant votre tour à la Phase Action (avant de déplacer votre Marqueur Action ou avant ou après la réalisation de l'Action, mais pas pendant l'Action elle-même), vous pouvez **défausser** 1 de vos Vins pour **déplacer** 1 de vos tonneaux d'un espace Magnat ou d'un espace Action Additionnelle vers une Case Multiplicateur de votre choix. Une Case Multiplicateur ne peut être occupée que par un seul tonneau. Vous n'êtes pas autorisé à occuper plus d'1 case d'un même espace Multiplicateur. Une fois placé dans un espace Multiplicateur, le tonneau ne peut être déplacé, à moins qu'un Expert en vin ne vous l'autorise.



Fin du jeu: obtenez 4PV / 2PV pour chaque Cave dans vos Domaines.



Fin du jeu: obtenez 4PV / 2PV pour chaque Oenologue.



Fin du jeu: obtenez 4PV / 2PV pour chaque Domaine dont les 3 cases sont remplies.



Fin du jeu: obtenez 2PV / 1PV pour chaque Vigne dans vos Domaines.



Fin du jeu: obtenez 1PV / 1/2PV par 1 Bago en cash. Vous pouvez désinvestir avant. Ce multiplicateur vous donne un maximum de 16 PV.



Fin du jeu: obtenez 2PV / 1PV pour chaque Établissement vinicole dans vos Domaines.



Vous **devez** immédiatement défausser 1 vin (en plus de celui que vous avez dépensé pour mettre votre tonneau ici) ; gagnez autant de PV que sa Valeur de Vin.



Gagnez immédiatement 8PV pour avoir des Experts en vin face visible dans les 4 caractéristiques. (Vous devez avoir les 4 face visible pour pouvoir placer un tonneau ici).



Gagnez immédiatement 1PV par cube Renommée dans vos régions (les régions dans lesquelles vous avez un Domaine).

REGLES SOLO

La version solo a été créé pour être jouée avec la version *Cuvée Spéciale 2016* du jeu.

Mise en place

Vous jouerez contre l'impitoyable Lacerda, un joueur Intelligence Artificielle. Choisissez une couleur pour Lacerda.



Mettez en place le jeu pour une partie à 2 joueurs avec les changements suivants:

Lacerda n'utilise pas de plateau joueur ; à la place, aménagez

une petite zone sur la table pour ses tonneaux, argent (qu'il récolte mais ne dépense jamais!) et les tuiles Experts en Vin.

Placez tous les tonneaux de Lacerda et une tuile Expert en vin du haut de la pioche de chaque pile Expert en vin dans la zone de Lacerda.

Lacerda débute le jeu avec **AUCUN** argent.

Constituez 2 piles mélangées: une avec 9 cartes Action et une autre avec 9 cartes Numéro.



Remarque: la pile des cartes Numéro est utilisée comme élément aléatoire. À moins que cela ne soit spécifié, à chaque fois qu'on vous demande de

piocher des cartes Numéro, remettez-les ensuite dans la pile puis mélangez-la.

Lorsque vient le moment de choisir la Vigne initiale, Lacerda choisit la sienne en piochant une carte Numéro. Défaussez la Vigne du dessus de cette région et placez un cube Renommée de Région dans cette case Région.



Lorsque vient le moment de choisir la première tuile Action Magnat, Lacerda utilise la grille indiquée dans l'image à gauche. Piochez des cartes Numéro jusqu'à ce qu'il pioche un numéro compris entre 1-6 qui corresponde à une tuile toujours disponible.

Placez 2 tonneaux de Lacerda dans la Zone Export: 1 dans la case la plus haute de chacune des deux colonnes les plus à gauche de la grille 2 joueurs et avancez le Marqueur de Score de Lacerda sur la case 19 PV sur la piste de score.



Jeu

Le jeu est toujours une alternance entre vous et Lacerda; néanmoins, vous réalisez vos deux Actions consécutivement, tout comme Lacerda. Après que vous ou Lacerda avez réalisé 2 Actions, avancez le marqueur Année/Taxe.

Exemple, Année 1

Vous (le premier joueur) déplacez votre marqueur Action et réalisez votre première Action; puis vous le déplacez de nouveau et réalisez votre seconde Action. Maintenant, déplacez le marqueur Année/ Taxe de 1 vers 2. Piochez une carte Action pour Lacerda, déplacez son marqueur Action sur cette case, puis il réalise sa première Action. Piochez une seconde carte Action pour Lacerda, déplacez son marqueur Action sur cette case et il réalise sa seconde Action. maintenant, déplacez le marqueur Année/Taxe de 2 vers B pour la Maintenance.

Toutes les règles pour le jeu à 2 s'appliquent.

Remarque: lorsque Lacerda peut utiliser des cubes de Renommée de Région, il les prend toujours dans votre région avec le plus de cubes. En cas d'égalité, piochez une carte Numéro jusqu'à révéler le numéro d'une des régions concernées.

TOUR DE LACERDA

Afin de déterminer quelle Action Lacerda entreprendra, piochez et défaussez la carte Action du dessus de la pioche. Après chaque foire, mélangez les cartes Action défaussées dans leur pioche. Lacerda est de plus en plus rusé et imprévisible!

DÉPLACEMENT DE LA CERDA

Toutes les règles de déplacement sont les mêmes avec ces exceptions:

- Lacerda récolte de l'argent mais n'en dépense jamais. A la place, il a un arrangement spécial avec la banque qui paye tous ses honoraires et taxes pour lui. Donc lorsque Lacerda est censé vous payer pour venir sur votre case, la banque vous paye.



- Lorsque Lacerda quitte une case (sauf la case centrale, Communiqué de Presse), placez 1 Bago provenant de la banque dans cette case s'il n'y en a pas déjà un. Lorsque

vous allez sur une case contenant 1 Bago, vous devez payer 1 Bago à la banque en plus des éventuels paiements à Lacerda et/ou à cause du marqueur Année/Taxe. Puis remettez le Bago de la case dans la banque. Comme d'habitude, si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas choisir cette Action! Les pots-de-vin de Lacerda ne facilitent pas la tâche!

LES ACTIONS DE LA CERDA

Vignes

Piochez 2 cartes Numéro. Défaussez la tuile Vigne du haut de la pioche de chacune de ces régions. Pour chaque Vigne défaussée de cette façon, ajoutez 1 cube Renommée de Région dans cette région.

Caves

Piochez 2 cartes Numéro (même s'il reste moins de 2 Caves) et ajoutez 1 cube Renommée de Région à chacune de ces régions. Défaussez 2 Caves (ou toutes s'il en reste moins de 2).

Établissements vinicoles

Piochez 2 cartes Numéro (même s'il reste moins de 2 Établissements vinicoles) et ajoutez 1 cube Renommée de Région à chacune de ces régions. Défaussez 2 Établissements vinicoles (ou tous s'il en reste moins de 2).

Experts en vin

Prenez la tuile du haut de la pile d'Expert en vin de chacune des caractéristiques indiquées sur la tuile Cuvée en cours et placez-les dans la zone de Lacerda.

OEnologues / Agriculteurs

Défaussez 2 Oenologues et 2 Agriculteurs. Seul Lacerda peut en prendre 2 de chaque ; vous ne pouvez toujours en prendre que 2 au total. *C'est pourquoi vous ne devriez pas laisser le créateur du jeu être votre adversaire IA !!*

Export

- Lacerda prend 2 cubes Renommée de Région de votre région avec le plus de cubes (ou tous s'il en reste moins de 2).
- Placez 1 tonneau de Lacerda dans la zone Export, sur la case de la plus haute valeur disponible. Si plusieurs cases ont la valeur la plus haute, choisissez la case de la colonne la plus à gauche.
- Avancez le Marqueur de Score de Lacerda en fonction de la case qu'il vient de recouvrir plus un pour chaque cube Renommée de Région qu'il a utilisé.
- Répétez les étapes 1-3 pour placer un second tonneau, s'il en reste.

Sales

- Lacerda prend 2 cubes Renommée de Région de votre région avec le plus de cubes (ou tous s'il en reste moins de 2).
- Piochez des cartes Numéro jusqu'à révéler une carte plus grande que 2.

3. Pour déterminer la Valeur du Vin que Lacerda vend, ajoutez les cubes de Renommée qu'il a dépensé au numéro de la carte.
4. Pour déterminer la couleur du vin que Lacerda vend, regardez la préférence d'Anabela sur la tuile Cuvée en cours.
5. Placez le tonneau dans la Case Vente avec les mêmes Valeur de Vin et couleur.
 - a. Si cette case est occupée, placez le tonneau sur la case de même valeur de l'autre couleur de vin.
 - b. Si les deux couleurs de cette valeur sont occupées, descendez sur une valeur inférieure sur la même couleur (les cubes Renommée restent dépensés) et ainsi de suite.
 - c. S'il n'y a aucune case Vente disponible pour Lacerda, continuez de piocher des cartes Numéro jusqu'à en trouver une qui fonctionne pour lui, comme indiqué aux étapes 3-5.
6. Placez l'argent que Lacerda a gagné pour la case Vente qu'il a finalement occupé dans sa zone
7. Répétez les Étapes 1-6 pour placer et vendre un second tonneau, s'il reste des tonneaux et des cases disponibles.

Passer / Communiqué de Press

Changez l'ordre des joueurs en suivant les règles habituelles. Lacerda veut toujours être premier.

1. Avancez le Marqueur de Score de Foire de Lacerda d'un nombre de PF égal à la Valeur de Vin attendue par Bruno, indiquée sur la tuile Cuvée en cours.
2. Lacerda prend 2 cubes Renommée de Région de votre région avec le plus de cubes (ou tous s'il en reste moins de 2).
3. Placez le disque de foire de Lacerda sur le stand "3PF". Ajoutez 3 PF au score de Foire de Lacerda. Si vous avez déjà pris ce stand, il prend le stand "3 Bagos" à la place ; la banque donne les 3 Bagos à Lacerda.
4. Si Lacerda dispose de tuiles Expert en vin qui correspondent aux caractéristiques de la tuile Cuvée en cours, il les dépense en suivant les règles normales et gagne les PF appropriés.

Maintenance

Lacerda reprend son tonneau situé sur la plus basse valeur de la Zone Ventes. En cas d'égalité, il reprend celui de la couleur préférée d'Anabela indiquée sur la tuile Cuvée en cours.

Fair

Si Lacerda n'a pas encore réalisé l'action Communiqué de Presse pour cette Foire, il le fait maintenant.

Attribuez les PV comme dans un jeu à 2 (1er & 3ème). Par ailleurs, donnez un trophée au gagnant: un disque provenant d'une couleur non utilisée. Les trophés auront de la valeur en fin de partie.

Au fur et à mesure que Lacerdat et vous réalisez vos tours, prenant une tuile Magnat à la fois, pour savoir quelle tuile Lacerda va prendre, piochez une carte Numéro jusqu'à piocher une carte comprise entre 1-6 et référez vous à la grille de gauche. Si cette tuile a déjà été prise, continuez de piocher jusqu'à ce qu'il obtienne une tuile ou que la pioche de Numéro soit épuisée, à ce moment, il passe.



Défaussez toutes les tuiles Actions qu'a pris Lacerda; toutefois, toutes les tuiles Multiplicateur qu'il a pris vont dans la zone de Lacerda avec un tonneau dessus. Lorsqu'il n'a plus de tonneau (ou de cartes Numéro), il ne prend plus de tuiles.

Ses tuiles Multiplicateur lui rapporteront 10PV chacune à la fin du jeu.

Mélangez les cartes Action défaussées dans la pioche Action de Lacerda.

FIN DU JEU

Pour la dernière action de Lacerda, (celle en dehors du quadrel), il décide d'avoir pitié de vous, il passe.

Décompte solitaire

Accordez-vous des récompenses en fonction des critères suivants:

- Plus de PV que Lacerda: 4 récompenses.
- Plus d'argent que Lacerda: 2 récompenses.
- Trophés de la Foire: 1 récompense chacun (max 3, bien sûr).
- Chaque Domaine avec les 3 cases remplies: 1 récompense chacun (max 5, bien sûr).
- Plus de PV en fin de jeu dans la Zone Export que Lacerda: 1 récompense.
- Il ne reste plus aucun de vos tonneaux dans la Zone Magnats: 1 récompense.

Le nombre total de récompenses gagnées est votre score! Vous obtenez un titre en fonction du barème suivant:

- 15+ récompenses — **Magnat du vin** — L'industrie du vin a besoin de plus de dirigeants ayant votre sens du business.
- 10+ récompenses — **Producteur de vin** — Vous avez vraiment pris le coup de main.
- 5+ récompenses — **Snob du vin** — Ne vous enivrez pas de votre succès: vous avez encore un long chemin à parcourir.
- 0 à 4 récompenses — **Producteur de vin de table** — Et bien il faut bien commencer quelque part je suppose.

DIFFÉRENCES AVEC LA 1ÈRE ÉDITION

Vous remarquerez peut-être quelques petites différences entre la Réserve 2010 et la première édition de Vinhos. Elles peuvent paraître minimes mais peuvent faire de grandes différences dans l'équilibre du jeu.

- L'ordre des joueurs de départ est déterminé par les Régions de départ. Le joueur choisissant la région avec le numéro le plus bas joue en premier. Si plusieurs joueurs choisissent la même région, leur ordre du tour initial ne change pas entre eux.
- Le premier joueur débute avec un Bago de moins et le quatrième avec un de plus.
- Il y a une région de plus à choisir : Ribatejo qui ajoute également 4 Agriculteurs au jeu et augmente le nombre de Régions disponibles de un pour tous les joueurs.
- Le nombre d'OEnologues en jeu dépend maintenant du nombre de joueurs. (voir 9.1 p.8).
- Le nombre de Cases Export dans le jeu à 2 a été réduit.
- Dans une partie à 2, la Foire donne les récompenses des 1ère et 3ème places aux deux joueurs.
- Un maximum de 16 PV a été mis en place pour la tuile Magnat multiplicateur argent.

Vous pouvez aussi jouer en utilisant une variante facile de la phase de Maintenance, représentant les entreprises locales consommant leurs stocks de votre vin:

Variante Maintenance (Réserve 2010):

Pendant la Maintenance, dans l'ordre du tour, chaque joueur doit réaliser l'action "Retirez des paires de tonneaux des Établissements locaux", s'il le peut. Il n'est pas obligé de retirer plus d'une paire de tonneaux.

Ou amusez vous en jouant avec un Domaine de plus:

Variante 5 Domaines (Réserve 2010):

Pendant la mise en place, choisissez le côté Cuvée Spéciale 2016 des plateaux joueurs. Utilisez le 10ème disque de couleur dans la boîte pour couvrir le 5ème Domaine. Jouez en suivant les règles normales.

Merci d'avoir joué à l'Édition Deluxe de Vinhos. Profitez de vos parties et amusez-vous;

March 06, 2016

CARACTÉRISTIQUES DES RÉGIONS

1. Trás-os-Montes

Vous recevez 2 Points de Foire supplémentaires si vous présentez un vin de Trás-os-Montes à la Foire.



Le nom de cette région signifie "derrière les collines", ce qui décrit sa localisation au nord-est du Portugal. La région produit des vins rouges qui sont généralement fruités et

légèrement astringents, ainsi que des vins blancs doux ayant un bouquet floral. Les vignes qui poussent dans cette région sont anciennes. Ces vins sont connus pour leurs grandes qualités et sont très demandés aux foires.

2. Minho

Vous ne pouvez pas construire de cave dans votre Domaine Minho.



Le nom Vinhos Verdes (vins verts) ne doit pas uniquement son nom à l'exubérante végétation d'une région humide qui lui donne un ton vert, mais aussi à son acidité typique, sa saveur

légère, son taux d'alcool et ses propriétés digestives. Les meilleurs vins sont censés être bus dans l'année.

3. Douro

Vous recevez 2 tuiles Porto. Vous pouvez dépenser un Porto pendant la Production pour accroître la qualité d'un vin de Douro (et uniquement de Douro) de 3 (défaussez la tuile Porto à Douro). Si vous choisissez Douro comme "**Vigne Initiale**", recevez immédiatement une tuile Vin de valeur 2 ou une tuile Vin de valeur 5 selon que vous choisissiez de produire un vin de Douro ou un Porto.



Le Porto est le vin qui caractérise immédiatement la région de Douro. Produit sur des sols pauvres en pentes raides, baignés par la rivière Douro, le Porto est l'ambassadeur

des vins portugais. Pour prévenir toute altération du vin pendant les voyages, les producteurs décidèrent d'y ajouter de l'alcool. Avec cet ajout, le processus de fermentation s'arrête, rendant le vin plus doux.

4. Dão

Vous construisez une cave gratuitement dans votre Domaine Dão. (Aucun cube de renommée supplémentaire pour cette cave gratuite). Si vous choisissez Dão comme "**Vigne Initiale**", recevez immédiatement 1 Cave et placez la tuile Vin dans la case la plus à gauche.



Les sols sont couverts de nombreux pins et céréales, ce qui caractérise la région de Dão qui est entourée de montagnes qui la protègent des

vents. Les vins produits à Dão ont un fort potentiel de vieillissement. Les blancs sont très aromatiques, fruités et équilibrés. Les rouges sont aromatiques et ont un corps charpenté, ils peuvent devenir plus complexe avec le vieillissement.

5. Ribatejo

Vous placez gratuitement un Agriculteur dans votre Domaine Ribatejo. Si vous choisissez Ribatejo comme "**Vigne Initiale**", vous recevez immédiatement un Agriculteur et une tuile Vin de valeur 3.



Les terres entourant la rivière Tejo sont utilisées pour faire pousser légumes, fruits et vignes. Les flots de la Tejo ont tendance à recouvrir les champs.

Les principales caractéristiques de cette région sont la diversité de ses sols et ses grandes fermes productrices de vins. Dans la production des vins de la région de Ribatejo, les agriculteurs expérimentent avec le sol, le climat et les grains de raisins pour produire des blancs très fruités avec des arômes floraux ainsi que de jeunes et aromatiques rouges au tannin doux.

6. Lisboa

Vous construisez gratuitement un Établissement vinicole dans votre Domaine de Lisboa. (Aucun cube de renommée supplémentaire pour cet Établissement vinicole gratuit). Si vous choisissez Lisboa comme "**Vigne Initiale**", recevez immédiatement 1 Établissement vinicole et 1 tuile Vin de valeur 3.



La diversité d'altitude et des microclimats de Lisboa permet à la région de produire une grande variété de vins. Les rouges de cette région sont

aromatiques, très élégants, riches en tannins et capables de vieillir pendant plusieurs années. Les vins blancs ont un caractère frais et citrique. Officiellement connue sous le nom d'Estremadura, cette région bénéficie de nombreux investissements fait par le gouvernement pour la moderniser.

7. Setúbal

Engagez gratuitement 2 Experts en Vins. Si vous choisissez Setúbal comme "**Vigne Initiale**", prenez immédiatement 2 tuiles Expert en Vin provenant du haut de la pile de n'importe quelle(s) pioche(s) et placez-les à côté de votre plateau joueur, face visible.



Le vin liquoreux de la Péninsule de Setúbal, produit à partir de grains de raisins de "Moscatel" et "Moscatel Roxo", est un des vins les plus anciens et appréciés du monde

et reconnu par tous les experts autour du globe.

8. Alentejo

Tous les Cubes Renommée de Région de cette région valent 2 au lieu de 1. Comme d'habitude, les Joueurs peuvent prendre 1 ou 2 Cubes d'Alentejo, leur permettant dans ce cas d'ajouter 2 ou 4 à la valeur de leur vin.

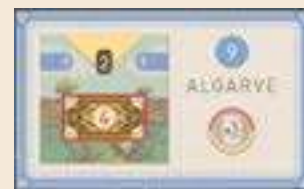


Cette région chaude et aride est constituée de plaines produisant des vins blancs généralement doux, légèrement acides avec des arômes de fruits exotiques. Les rouges

sont riches en tannins, charpentés avec des arômes forts de fruits rouges. Alentejo a bénéficié de nombreux investissements dans le secteur du vin, permettant à la région de produire les meilleurs vins Portugais et, ce faisant, gagner une reconnaissance internationale.

9. Algarve

Les vins d'Algarve ont toujours une valeur de Vin de +1 lorsqu'ils sont vendus, exportés ou présentés à la Foire lors du communiqué de presse.



A cause du tourisme empiétant sur de nombreuses terres agricoles, la production de vin en Algarve a baissé. Située dans le sud du Portugal, l'Algarve offre un climat

très spécifique : elle est proche de la mer mais souffre également de l'influence de la montagne et produit des vins doux, très fruités. Actuellement, il y a un regain d'intérêt pour faire pousser de nouvelles vignes dans cette région et de grands investissements sont faits dans ce secteur.

Remarque: la deuxième Vigne dans un Domaine ne double jamais aucun des bonus listés ci-dessus. Ceci est vrai pour n'importe quelle région, dans toutes les versions du jeu.