



VINOHRAD

Autoři hry: Jamey Stegmaier, Alan Stone a Morten Monrad Pedersen

Ilustrace: Beth Sobel



Starobylé Toskánsko představuje výzvu pro vinařské dovednosti a strategické myšlení. Vaším cílem je vybudovat největší vinařství v Itálii. Proto budete pěstovat vinnou révu, sklízet hrozny, nechávat vína dozrávat a vyřizovat dodávky požadované obchodníky!

Hra je určena pro 1–6 hráčů ve věku od 14 let a trvá 45–90 minut.

VINOHRAD (v originálu VITICULTURE) je strategická hra založená na umístování pracovníků (tzv. *workerplacementu*). Toto je druhé vydání hry VINOHRAD (VITICULTURE) spolu s několika prvky z rozšíření TOSKÁNSKO (Tuscany), jež pečlivě vybral renomovaný herní designér Uwe Rosenberg.

MYŠLENKA HRY

Hráči budou během jednotlivých ročních období umísťovat své pracovníky a hrát karty návštěvníků, aby plnili různé úkoly (každého pracovníka je možné během jednoho ročního období přidělit k jedné akci). Na jaře si stanoví časové plány, jimiž se jejich pracovníci budou řídit. Časný budíček dává hráči možnost jednat dříve, naopak pracovníci, kteří si mohou přispat, poskytují cennější bonusy. V létě budou hráči umísťovat pracovníky na akční pole, aby pěstovali vinnou révu a budovali zařízení, která zlepšují fungování vinice. Na podzim budou zvat návštěvníky, aby pomohli jejich pracovníkům. A konečně v zimě budou umísťovat pracovníky na akční pole, kde budou sklízet hrozny, vyrábět víno a vyřizovat objednávky.

CÍL HRY

Cílem je dosáhnout 20 vítězných bodů (VB), které představují hráčovu reputaci ve světě vinařů. Jakmile někdo dosáhne 20 bodů, aktuální rok se dohraje kompletně do konce a vítězí hráč s nejvíce body. Hráči mohou 20bodovou hranici i překročit (neexistuje žádný bodový limit). V případě shodného počtu bodů rozhodují postupně následující kritéria:

1. Množství peněz
2. Celková hodnota vína ve sklepích
3. Celková hodnota hroznů v kádích

Máte dotaz ke hře? Napište nám do facebookové skupiny @hrynasbavi.
Pro chybějící součásti ve hře nebo jiné doplňující dotazy nám napište na info@albi.cz

HERNÍ MATERIÁL

232 karet

42 karet vinné révy
(malé, zelený rub)



36 karet objednávek
vína (malé, fialový rub)



38 karet letních návštěvníků
(malé, žlutý rub)



38 karet zimních návštěvníků
(malé, modrý rub)



18 karet polí
(velké, na obou
stranách obrázků pole)



24 karet režimu automa
(velké, béžový rub)



36 karet matek a otců
(velké, růžový a modrý rub)



Desky

1 herní plán



6 desek vinic



Figurky a žetony

30 figurek pracovníků v 6 různých barvách
a 1 šedá figurka sezónního pracovníka



6 figurek zkušených pracovníků



48 skleněných žetonů hroznů a vína



6 figurek ve tvaru kohouta (vstávání)



6 žetonů ve tvaru špuntu (ukazatelů vítězných bodů)



6 žetonů ve tvaru láhve (ukazatelů stálého příjmu)



48 dřevěných žetonů zařízení
(8 žetonů různých tvarů v každé barvě)



78 kartonových mincí (52 bronzových v hodnotě 1,
12 stříbrných v hodnotě 2 a 8 zlatých v hodnotě 5)



1 žeton prvního hráče (ve tvaru hroznu)



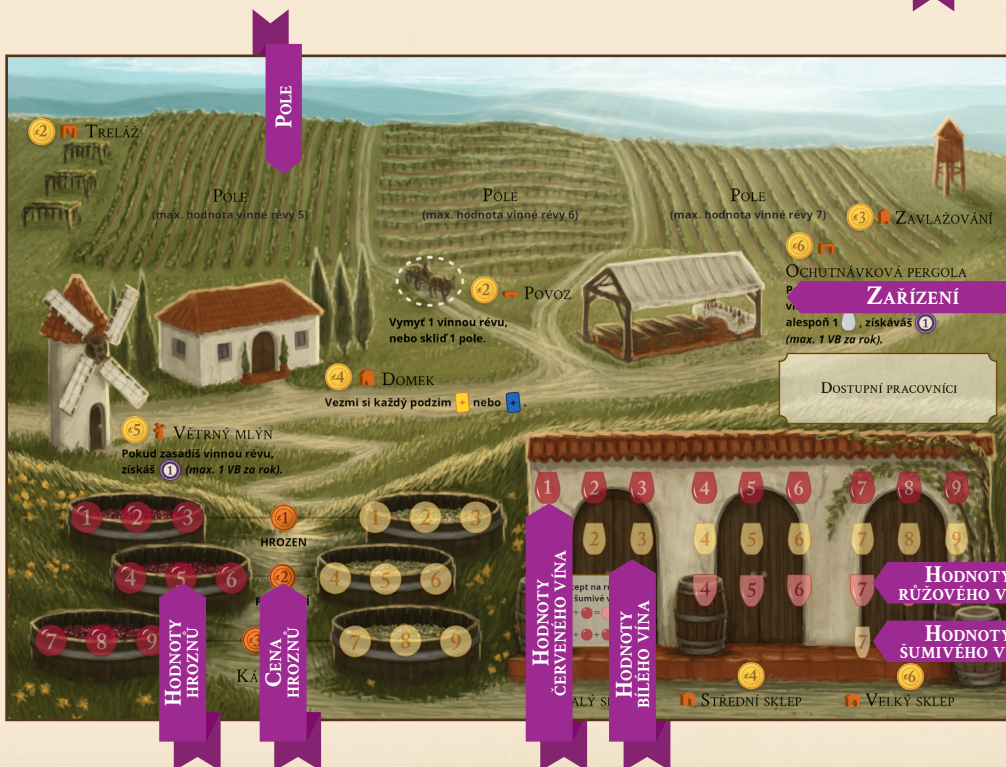
Pravidla a přehledová příručka



PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

Každý hráč položí svůj žeton kohouta na stupnici probuzení a žeton špuntu na pole **START** na stupnici vítězných bodů. Dále umístí svůj žeton láhve doprostřed stupnice stálého příjmu.

Poznámka 1: Na stupnici vítězných bodů jsou pole se zápornou hodnotou kvůli několika kartám letních a zimních návštěvníků. Hráč nesmí na stupnici vítězných bodů klesnout pod -5. Pokud je jeho aktuální skóre -5 vítězných bodů, nesmí hrát žádné karty návštěvníků, jež by ho ještě více snížily.



Poznámka 2: Následující informace jsou považovány za veřejné a nelze je skrývat: deska vinice, dostupní pracovníci, množství peněz, počet a druh karet.

PŘÍPRAVA HRY

Deska vinice: Každý hráč dostane desku vinice a 3 různé karty polí: €5, €6 a €7. Položí je jednu vedle druhé (stranou „Prodáno“ dolů) na desku vinice. Zamíchejte 4 balíčky malých karet (zelené, žluté, fialové a modré) a položte je lícem dolů na herní plán.

Správa balíčků: Jakmile během hry dojdou karty v některém z balíčků, ihned zamíchejte všechny odpovídající odhozené karty a vytvořte tak nový balíček. Pokud v balíčku dojdou karty, ale současně nejsou žádné karty odhozené, nebude daný balíček k dispozici, dokud se nějaké karty neodhodí.

První hráč: Vezměte žetony kohoutů všech hráčů, zamíchejte jimi v sevrěných dlaních a poté jeden z nich náhodně vylosujte. Jeho majitel se stává prvním hráčem a obdrží příslušný žeton (🐓).

Figurky a žetony: Každý hráč si vezme dřevěné žetony zařízení a figurky pracovníků ve své barvě do své osobní rezervy. Skleněné žetony hroznů/vína a mince budou tvořit společný bank.

Matky a otcové: Po určení prvního hráče zamíchejte odděleně karty otců a matek a náhodně dejte každému hráči po jedné kartě od každého druhu. Karty otce a matky určují počáteční zdroje každého hráče.

Varianta pro pokročilé: Někteří hráči dávají přednost alternativě, že dostanou 2 karty otců a 2 karty matek, z nichž si od každého druhu vyberou jednu.

Každá matka přináší dva běžné pracovníky. Dále si do ruky vezměte karty, jejichž počet a druh jsou rovněž uvedeny na kartě matky. Toto proveďte předtím, než získáte zdroje z karty otce.

Každý otec přináší jednoho zkušeného pracovníka a většinou i určitý finanční obnos. Karty otců vám rovněž dávají na výběr mezi možnostmi začít hru s určitým zařízením nebo dalšími penězi navíc. Hráči si vybírají po směru hodinových ručiček, přičemž první hráč začíná. Někteří otcové nabízí

místo zařízení dalšího běžného pracovníka nebo vítězný bod.

Jakmile jsou počáteční zdroje přiděleny, karty otců a matek můžete vrátit do krabice. Používají se pouze při přípravě hry.

TERMINOLOGIE:

V těchto pravidlech budete narážet na pojmy **hodnota** a **cena**.

Hodnota se vztahuje ke kvalitě hroznů, když se z nich vyrábí víno, a ke kvalitě vína při vyřizování objednávky.

Cena se vztahuje k množství peněz, které hrozny vynesou v případě prodeje. Ve VINOHRADU je možné prodat hrozny přímo za hotové peníze, zatímco víno se „prodává“ ve formě objednávek, jež přináší vítězné body a stálý příjem.

Příklad

Hráč dostal následující karty matky a otce:



Díky tomu začne hru se 2 běžnými pracovníky, 1 kartou vinné révy, 1 kartou letního návštěvníka, 1 kartou objednávky vína, €1, 1 zkušeným pracovníkem a buď s větrným mlýnem, nebo dalšími €5.





JARO: Počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček umístí každý hráč svůj žeton kohouta do jedné prázdné řádky na stupnici vstávání. Za to získá uvedený bonus a zároveň se tak určí pořadí hráčů po zbytek roku.

LÉTO: Hráči se střídají v tazích. Počínaje hráčem, jehož žeton je na stupnici vstávání nejvýš, a dále směrem dolů po této stupnici umístí každý hráč 1 pracovníka na libovolné letní (žluté) akční pole a ihned provede příslušnou akci, nebo se rozhodne uschovat si své zbývající pracovníky na zimu a pasuje. Takto se pokračuje, dokud nepasují všichni hráči.

PODZIM: Počínaje hráčem, jehož žeton je na stupnici vstávání nejvýš, a dále směrem dolů po této stupnici si každý hráč vezme 1 kartu letního nebo zimního návštěvníka.

ZIMA: Hráči se střídají v tazích. Počínaje hráčem, jehož žeton je na stupnici vstávání nejvýš, a dále směrem dolů po této stupnici umístí každý hráč 1 pracovníka na libovolné zimní (modré) akční pole a ihned provede příslušnou akci. Takto se pokračuje, dokud všichni hráči nevyužijí všechny své pracovníky.

KONEC ROKU: Hráči nechávají zrát své hrozny a víno, vrátí pracovníky na své desky vinic, obdrží peníze za stálé příjmy, odstraní žetony kohoutů ze stupnice vstávání a žeton prvního hráče se posune proti směru hodinových ručiček. Jestliže nějaký hráč dosáhne aspoň 20 vítězných bodů, hra na konci daného roku skončí.

JARNÍ AKCE


Stupnice vstávání: Počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček umístí každý hráč svůj žeton kohouta do jedné prázdné řádky na stupnici vstávání. Její číslo udává, jak časně vstávání bude hráč od svých pracovníků vyžadovat v následujícím roce. 1 znamená nejčasnější vstávání a 7 nejpozdější. Hráč získá bonus uvedený ve vybrané řádce.

| | | |
|-------------------|---|--|
| STUPNICE VSTÁVÁNÍ | 1 | |
| | 2 |  (vzít si) |
| | 3 |  (vzít si) |
| | 4 |  -1 |
| | 5 |  + nebo  (vzít si) |
| | 6 |  1 |
| | 7 |  pro tento rok |

Řádka 1: Žádný bonus.

Řádka 2: Hráč si vezme 1 kartu vinné révy.


Řádka 3: Hráč si vezme 1 kartu objednávky vína.

Řádka 4: Hráč získá  -1.

Řádka 5: Hráč si vezme 1 kartu letního nebo zimního návštěvníka.

Řádka 6: Hráč získá 1 vítězný bod.


Řádka 7: Hráč získá pro tento rok sezónního pracovníka (funguje jako běžný pracovník).

Příklad: Hráč 1, který má žeton prvního hráče, si vybere řádku č. 6 a získá tak 1 vítězný bod. Hráč 2 si vybere řádku č. 4, čímž získá  -1. I když má hráč 1 žeton prvního hráče, po zbytek tohoto roku bude hráč 2 jednat jako první, protože rozhoduje pořadí žetonů kohoutů na stupnici vstávání.

Poznámka: Kdo bude na tahu jako první v létě, na podzim a v zimě, se určí na základě pořadí na stupnici vstávání z jara daného roku.

Pomůcka: Pokud hráč pasuje během léta, přesune svůj žeton kohouta na stupnici vstávání zleva doprava. Tak bude jasně vidět, kteří hráči jsou dosud aktivní. Když pak někdo pasuje během zimy, vrátí svůj žeton kohouta zase doleva. Díky tomu bude vždy zřejmé, který hráč musí během léta či zimy ještě pasovat.

UMIŠŤOVÁNÍ PRACOVNÍKŮ

- Hráč smí použít každého pracovníka pouze jednou za rok. Jestliže byl tedy pracovník umístěn v létě, nelze ho použít v zimě.
- Hráč může umístit pouze 1 pracovníka za tah.
- Ve hře 3–6 hráčů je pro každou akci k dispozici více polí. Vaši pracovníci mohou přijít na jakékoli neobsazené pole, dokonce i když se na ostatních polích dané akce nachází jiní pracovníci (vaši nebo cizí).
- Pracovníky lze umístit pouze na akční pole pro dané roční období.
- Pokud hráč pasuje, nemůže v daném ročním období umístit žádné další pracovníky.
- Jestliže hráč umístit pracovníka, musí rovněž provést příslušnou akci. Například pokud si vybere akci „zasadit “, musí opravdu zasadit jednu vinnou révu.




Pracovník na letním akčním poli.

MOŽNOSTI HRY V ZÁVISLOSTI NA POČTU HRÁČŮ



Ve hře 2 hráčů je dostupné pouze levé akční pole, ve hře 3–4 hráčů je dostupné levé a prostřední akční pole a ve hře 5–6 hráčů jsou k dispozici všechna 3 akční pole. **Tato pole lze obsazovat v libovolném pořadí.** Na každé akční pole může přijít pouze jeden pracovník.

Bonusy: Většina akcí má jedno pole se speciálním bonusem. Hráč získá takový bonus, pokud umístit svého pracovníka na akční pole se symbolem 1 mince, 1 karta, +1 atd. Hráč může provést akci a vzít si bonus v libovolném pořadí. Provedení akce je povinné, braní bonusu nikoli. Hráč například nemůže umístit svého pracovníka na bonusové pole akce „vyřídí 1 objednávku vína“, aby získal , aniž by byl schopen nějakou objednávku vyřídít.

UMIŠŤOVÁNÍ ZKUŠENÝCH PRACOVNÍKŮ

Zkušený pracovník se řídí stejnými pravidly jako běžný, ale má jednu speciální schopnost navíc. Je totiž možné ho umístit k akci, jejíž pole už jsou všechna obsazena. Tímto způsobem může své zkušené pracovníky umístit více hráčů. Zkušený pracovník umístěný na volné bonusové akční pole vám poskytne bonus stejně jako běžný pracovník, na jiných polích žádný bonus neposkytuje.

Příklad: Ve hře 2 hráčů se žlutý hráč rozhodl vyslat svého běžného pracovníka, aby uspořádal prohlídku vinohradu, a tak vydělal 2 mince. Pokud bude chtít fialový hráč rovněž uspořádat prohlídku vinohradu, může umístit svého zkušeného pracovníka k této akci (na její vyobrazení, nikoli akční pole), aby tak získal rovněž 2 mince.



ODRŮDY A HODNOTY VINNÉ RÉVY

Každá karta vinné révy obsahuje kruh s číslem, který reprezentuje barvu a hodnotu hroznů, jež daná odrůda plodí. Některé karty mají v levém horním rohu uvedena zařízení (zavlažování, treláž či obojí). Tato zařízení musí být postavena dříve, než se daná vinná réva může pěstovat.

| ODRŮDA | BARVA | HODNOTA | CELKEM KARET | PŘEDPOKLAD |
|--------------------|----------------|---------|--------------|----------------------|
| Sangiovese | červená | 1 | 4 | žádný |
| Malvasia | bílá | 1 | 4 | žádný |
| Pinot | červená a bílá | 1 každá | 6 | treláž |
| Syrah | červená | 2 | 5 | treláž |
| Trebbiano | bílá | 2 | 5 | treláž |
| Merlot | červená | 3 | 5 | zavlažování |
| Sauvignon Blanc | bílá | 3 | 5 | zavlažování |
| Cabernet Sauvignon | červená | 4 | 4 | treláž a zavlažování |
| Chardonnay | bílá | 4 | 4 | treláž a zavlažování |

treláž
zavlažování



Plodí červené hrozny
s hodnotou 4.

treláž



Plodí červené a bílé
hrozny s hodnotou 1.

zavlažování



Plodí bílé hrozny
s hodnotou 3.



Plodí červené hrozny
s hodnotou 1.

LETNÍ AKCE

Když nastane léto, je čas obdělávat vinici, vydat se na trh, sázet vinnou révu, zapojit letní návštěvníky do práce, předvádět svůj vinohrad a prodávat hrozny.

Získáš 1: V létě i v zimě může hráč umístit svého pracovníka na káru ve spodní části herního plánu a získat tak 1. Toto umístění se považuje za tah. Na tuto akci lze umístit libovolný počet pracovníků libovolných hráčů v průběhu celého roku.

Mýcení: Některé karty návštěvníků a akce „Povoz“ umožňují hráči mýtit vinici. To znamená, že si hráč vybere kartu vinné révy ze svého pole a vezme si ji zpět do ruky. Tato akce se používá jen zřídka; představuje nouzové řešení v případě, že si hráč přeje přeorganizovat svůj vinohrad.

Zahraj 1 kartu letního návštěvníka: Vyložte jednu kartu letního návštěvníka ze své ruky a vyhodnoťte její efekt. Vyhodnocenou kartu položte na odhazovací hromádku karet letních návštěvníků v horní části herního plánu.

Bonus: Zahrajte 1 další kartu letního návštěvníka.



Vezmi si 1 kartu vinné révy.

Vezměte si 1 kartu vinné révy.

Bonus: Vezměte si 1 další kartu vinné révy.

Uspořádej prohlídku vinohradu: Získáváte €2.

Bonus: Získáváte další €1.

Postav 1 zařízení:

Postavte na své desce vinice jedno zařízení, které dosud nemáte. Zaplatte uvedenou cenu a umístěte na desku vinice žeton daného zařízení. (Popis jednotlivých zařízení viz str. 12.)

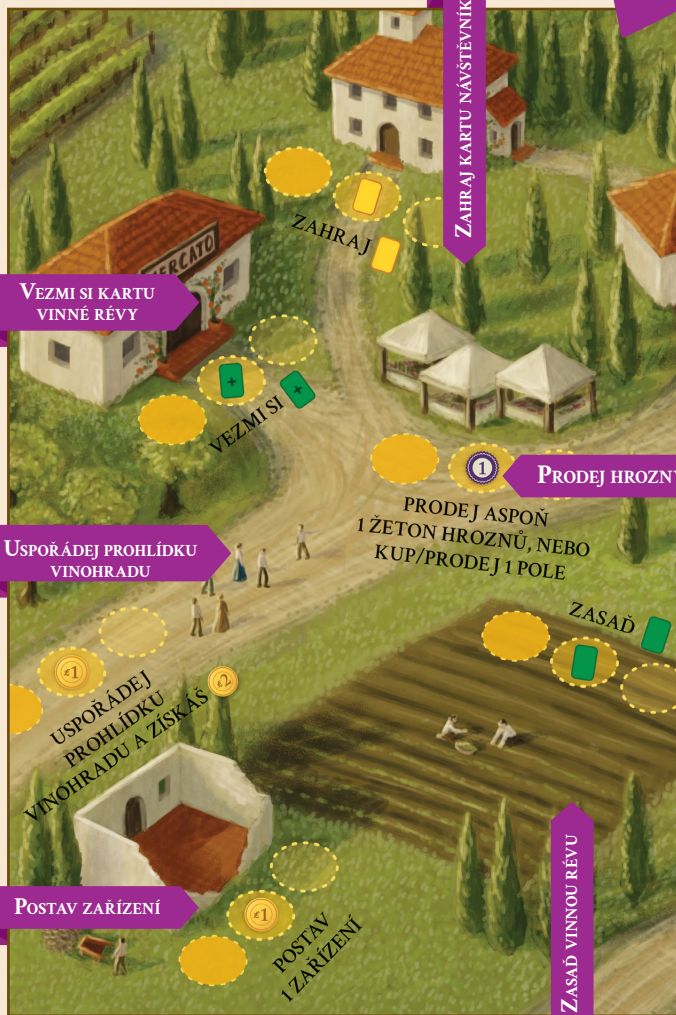
Bonus: Získáváte €1.

Poznámka: Hráč smí mít na své desce vinice pouze jedno zařízení od každého druhu.

Zasad 1 vinnou révu: Zasadte jednu vinnou révu na jedno z polí své vinice. Zasadit vinnou révu znamená vyložit její kartu z ruky na prázdné pole nebo ji položit na jinou vinnou révu, která již byla zasazena. Jakmile se vinná réva zasadí, zůstává na poli po zbytek hry, včetně sklizně na daném poli. Jediný způsob, jak kartu vinné révy odstranit, představuje mýcení pomocí akce „povoz“ nebo karty návštěvníka.

Bonus: Zasadte 1 další vinnou révu.

Poznámka: Při přidávání karet vinné révy na pole nesmí součet jejich hodnot přesáhnout maximální hodnotu pole (5, 6 nebo 7). Vinná réva na vyobrazeném poli má celkovou hodnotu 5.



Prodej aspoň 1 žeton hroznů, nebo prodej/kup 1 pole: Prodejte libovolné množství svých žetonů hroznů (minimálně 1) ze svých kádí za cenu uvedenou v symbolu mince mezi káděmi. Například žeton hroznů s hodnotou 4 má při prodeji cenu €2. Žetony se vrátí do banku.

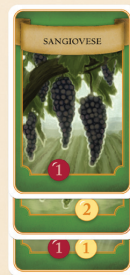


Ceny hroznů podle hodnot

Místo hroznů můžete prodat jedno ze svých polí za cenu uvedenou na dané kartě pole nebo si koupit jedno své již prodané pole (za stejnou cenu jako při prodeji).

Nemůžete prodat pole, na němž leží karty vinné révy, stejně jako nemůžete zasadit vinnou révu na prodané pole.

Bonus: ①



KARTY LETNÍCH A ZIMNÍCH NÁVŠTĚVNÍKŮ


Pokud hráč zahraje kartu letního nebo zimního návštěvníka, efekt uvedený na této kartě se okamžitě vyhodnotí a karta se odhodí.

Karty návštěvníků lze zahrát po umístění pracovníka na akční pole pro hraní karet letních/zimních návštěvníků. K provedení efektu na kartě není žádný další pracovník zapotřebí.

Kartu návštěvníka je možné zahrát jen tehdy, jestliže hráč je schopen kompletně vyhodnotit její efekt. Například pokud text karty uvádí, že musí každému protihráči zaplatit 2, smí tuto kartu zahrát jen tehdy, když má skutečně dost peněz na zaplacení 2 všem ostatním. Pokud karta návštěvníků umožňuje více efektů, lze je vyhodnotit v libovolném pořadí.

Příklad

Mnoho návštěvníků nabízí dvě různé věci oddělené slovem „NEBO“. Jedná se o dvě na sobě zcela nezávislé možnosti. Na vyobrazené kartě si vybíráte, zda (1) necháte veškeré víno ve svém sklepě dvakrát zrát, NEBO (2) si odečtete a vylepšíte si sklep na další úroveň.

Pravidla pro vyučení nových pracovníků platí pro všechny karty návštěvníků. Pokud není uvedeno jinak, nemůžete nově získaného pracovníka použít v tomtéž roce. Symbol  na kartách návštěvníků znamená „jakýkoli pracovník“.

Vylepšení sklepa: Některé karty vám umožňují „vylepšit sklep na další úroveň“. To znamená, že si můžete postavit střední nebo velký sklep v závislosti na tom, jaký sklep zrovna máte (nesmíte postavit velký sklep, pokud jste dosud nepostavili střední sklep).

U některých návštěvníků se objevuje symbol šedé karty. Pod ním se v základní hře VINOHRAD skrývají karty návštěvníků, vinné révy a objednávek vína (obecně tedy karty, které se během hry berou do ruky), z nichž si hráč může podle svého uvážení vybrat.



Někteří návštěvníci vám umožňují umístit do vaší kádě žeton hroznu s hodnotou 1. Nejedná se o hrozny sklizené z vaší vinice, ale takové, které si koupíte přímo na trhu. Abyste mohli tento efekt využít, musíte mít ve své kádi místo pro hrozny s hodnotou 1

Někteří návštěvníci se odvolávají na bonus, který se odvíjí od zařízení s určitou cenou. Tento bonus se vztahuje na taková zařízení, jež stojí přesně uvedenou sumu. Například u Kováře získáte 1 za stavbu větrného mlýna, ochutnávkové pergoly nebo velkého sklepa.

PŘÍKLADY A PODROBNĚJŠÍ VYSVĚTLENÍ



Šlechtitelka: Zasad 1 [trava]. Můžeš překročit i povolenou maximální hodnotu vinné révy pro dané pole. Toto je jednorázová výjimka z pravidla o sázení na pole až do určité hodnoty vinné révy. To znamená, že v následujících tazích nesmíte na dané pole přidávat další karty vinné révy, díky kterým by byla dále překračována jeho kapacita.



Plánovačka: Umísti pracovníka na akční pole pro následující roční období. Na jeho začátku vybranou akci proved. Jestliže například umístíte pracovníka na pole akce „Vyříd 1 objednávku vína“, provedete tuto akci dříve, než přijde v zimě na řadu první hráč podle stupnice vstávání. Kdybyste byli jako první na tahu vy, provedli byste akci Plánovačky a pak by následoval váš první běžný tah. Schopnost Plánovačky lze uplatnit pouze na akce na herním plánu. V základní hře VINOHRAD (bez použití herního plánu z rozšíření TOSKÁNSKO) se tato karta vztahuje pouze k zimě.



Manažer: Proveď libovolnou akci (bez bonusu) z předchozího ročního období bez umístování pracovníka. Dostupné jsou všechny akce daného ročního období, dokonce i tehdy, jsou-li všechna jejich pole obsazena. V základní hře VINOHRAD (bez použití herního plánu z rozšíření TOSKÁNSKO) se tato karta vztahuje pouze k létu.



Výrobci: Zaplat 2 [peníze] a stáhni si až 2 [trava] z jiných akcí. Je možné je v tomto roce znovu použít. „Jinými akcemi“ se rozumí všechny akce kromě „Zahraj 1 kartu letního návštěvníka“, díky níž byl zahrán Výrobce. Stažením pracovníků se uvolní akční pole, která můžete během léta využít vy i ostatní hráči.



Motivátorka: Všichni hráči si mohou vzít zpět z herního plánu své zkušené pracovníky. Získáš 1 [trava] za každého protivníka, který to udělá. Protihráči, kteří již v daném ročním období pasovali, si své zkušené pracovníky vzít zpět nemohou.



Pachtýř: Zasad 1 libovolnou [trava], i když nemáš požadovaná zařízení, NEBO vymyt a odhod 1 [trava] a získáš 2 [peníze]. Tato karta vám dovoluje obejít běžnou „podmínku“ pro zasazení karty vinné révy – pro zasazení pomocí Pachtýřovy první schopnosti nepotřebujete treláž ani zavlažování. Můžete odhodit z ruky jakoukoli kartu; nejste omezeni na tu, kterou jste si při mýcení vzali.



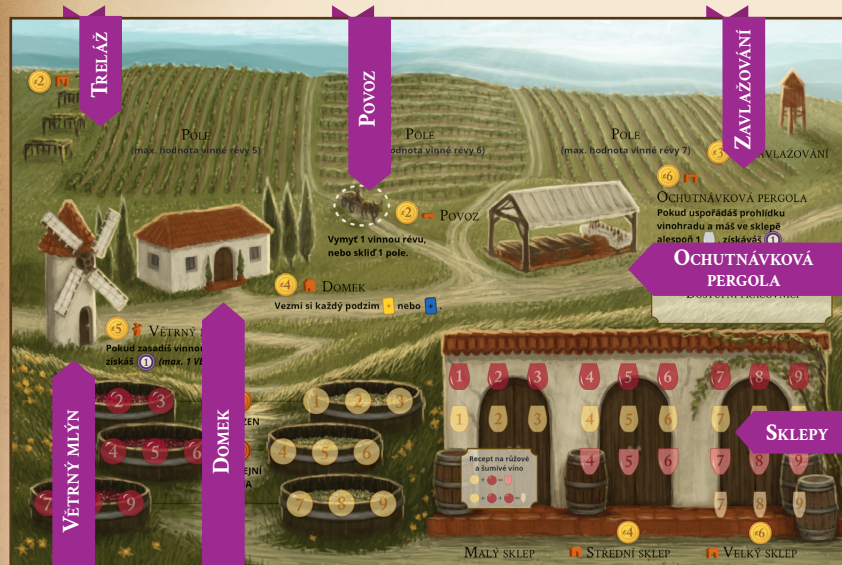
Organizátorka: Přesuň svého [trava] na libovolnou prázdnou řádku na stupnici vstávání, vezmi si příslušný bonus a pasuj. Jestliže pasujete při použití Organizátorky, vaši figurku kohouta zůstane na novém místě, které jste si vybrali. Pokud používáte herní plán z rozšíření TOSKÁNSKO, můžete si vybrat i řádku č. 1 (je-li právě volná).





Zymoložka: Vyroba až 2 [trava] s hodnotou 4 a vyšší, i když nemáš dostatečně vylepšený sklep. Když například použijete tuto kartu pro vytvoření červeného vína s hodnotou 5, umístíte jeho žeton na pole pro víno s hodnotou 5, i když dosud nemáte postavený střední sklep. Aby se tento žeton dostal při zrání přes hodnotu 6, museli byste postavit střední a velký sklep (nemůžete postavit velký sklep, aniž byste měli předtím postavený střední sklep).

ZAŘÍZENÍ

Zařízení vám umožňuje pěstovat kvalitnější vinnou révu, vyrábět lepší víno a získávat speciální bonusy v létě a na podzim. Každé zařízení má svou cenu, která je uvedena v symbolu mince na desce vinice.



Ochutnávková pergola

: Má-li hráč postavenou ochutnávkovou pergolu, získává 1 vítězný bod, jestliže provádí akci „Uspořádej prohlídku vinohradu“ a současně má ve svém sklepech aspoň 1 žeton vína. Takto lze získat max  za rok.

Sklepy a


Hráči skladují víno ve svých sklepech, ale malý sklep postačuje pouze pro méně kvalitní odrůdy. Postavení středního sklepa (pro vína s hodnotou 4–6), resp. velkého sklepa (pro vína s hodnotou 7–9) umožňuje skladovat kvalitnější vína, stejně jako vyrábět a skladovat růžové víno (ve středním sklepech) a šumivé víno (ve velkém sklepech).

Poznámka: Než si hráč bude moci postavít velký sklep, musí nejprve vybudovat střední sklep.



Domek

postavený domek, vezme si na začátku podzimu jednu libovolnou kartu návštěvníka (navíc k běžně získané kartě na začátku tohoto ročního období). Obě karty mohou být stejného i různého druhu.




Treláž : Treláž je zapotřebí pro pěstování určitých odrůd vinné révy.




Větrný mlýn : Má-li hráč postavený větrný mlýn, získává po zasazení vinné révy 1 vítězný bod (max  za rok).



Zavlažování : Zavlažování je zapotřebí pro pěstování určitých odrůd vinné révy.



Povoz : Povoz poskytuje hráči „soukromé“ akční pole, které může použít pouze on sám jednou za rok v jakémkoli ročním období (létě nebo zimě). Ve svém tahu smí umístit na povoz svého běžného pracovníka (nebo zkušeného pracovníka, který funguje stejně jako běžný pracovník) a vymýt 1 kartu vinné révy (vrátit ji z pole do ruky) nebo sklídat jedno pole. (Dokonce i v létě, ovšem každé pole lze sklídat pouze jednou za rok. Více ke sklizni viz str. 14.)

PODZIMNÍ AKCE



S podzimem přichází čas pozvat na inicii užitečné návštěvníky. Tito návštěvníci dorazí v létě nebo v zimě, aby přiložili ruku k dílu.

V pořadí daném stupnicí vstávání si každý hráč vezme jednu kartu letního nebo zimního návštěvníka. K tomu není zapotřebí umístit

žádné pracovníky. Tyto karty se však nehrají (hraní karet návštěvníků umožňuje pouze příslušné letní a zimní akce).

Hráči, kteří mají postavený domek, si mohou vzít jednu libovolnou kartu návštěvníka navíc.

ZIMNÍ AKCE

Když nastane zima, je na čase sklídit, co jste zaseli, přeměnit hrozny na víno, zjistit, jaká vína jsou v kurzu, vyučit nové pracovníky, zaměstnat zimní návštěvníky a vyřizovat objednávky vín.

Vezmi si 1 kartu objednávky vína: Vezměte si 1 kartu objednávky vína.

Bonus: Vezměte si 1 další kartu objednávky vína.

Sklíď 1 pole: Vyberte si jedno své pole a podle výnosů zdejší vinné révy umístěte žetony hroznů do svých kádí (podrobnosti viz str. 14). Karty vinné révy zůstávají během sklizně na poli – vinaři při trhání hroznů nervou vinnou révu ze země.

Bonus: Sklíďte 1 další pole.

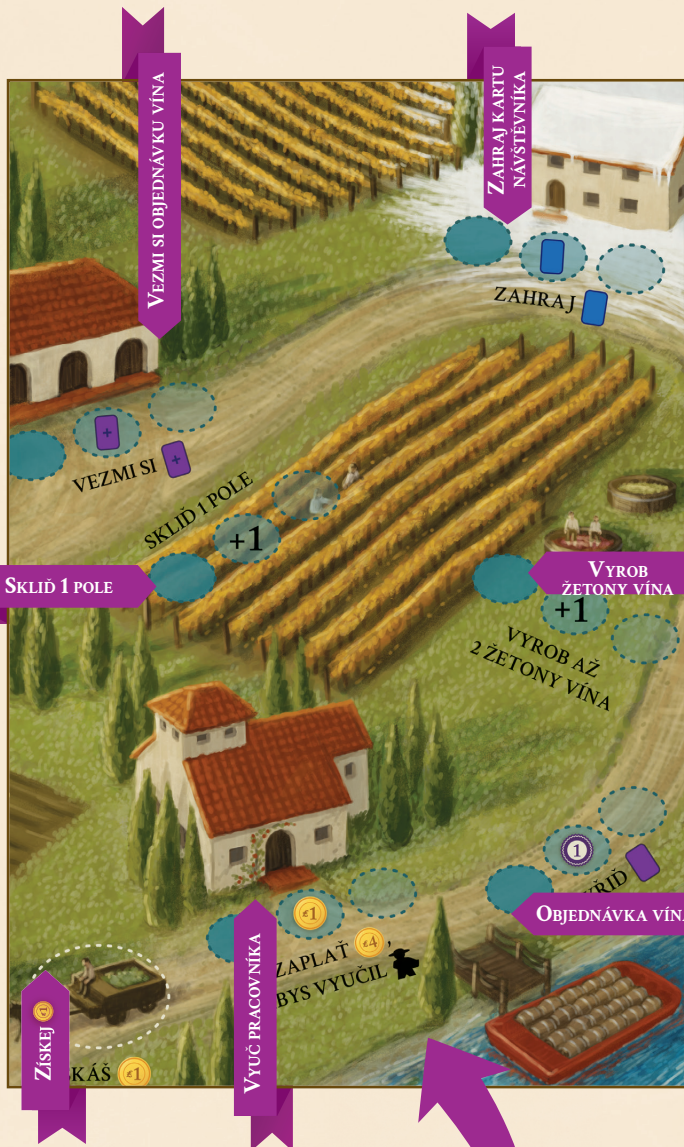
Získáš €1: Získáte €1. Toto akční pole může využít libovolné množství pracovníků.

Zaplat' €4, abys vyučil nového pracovníka:

Umístěte nového pracovníka ze své osobní rezervy vedle tohoto akčního pole, aby bylo vidět, že je již vyučený, ale nelze ho ještě v tomto roce použít.

Bonus: Získáváte €1.

Poznámka: Hráč nemůže mít více než 5 běžných pracovníků a 1 zkušeného pracovníka. Do tohoto limitu se nepočítá sezónní pracovník.



Zahraj 1 kartu zimního návštěvníka: Vložte jednu kartu zimního návštěvníka ze své ruky a vyhodnotte její efekt. Vyhodnocenou kartu položte na odhazovací hromádku karet zimních návštěvníků v horní části herního plánu.

Bonus: Zahrajte 1 další kartu zimního návštěvníka.

Vyrob až 2 žetony vína: Přeměňte hrozny z kádí na víno (podrobnosti viz str. 14 a 15).

Bonus: Vyrobtě 1 další žeton vína.

Vyříd' 1 objednávku vína: Splňte kritéria na jedné kartě objednávky vína ze své ruky a poté ji odhodte. Podrobnosti viz str. 15.

Bonus: Získáváte 1.



SKLÍZENÍ POLÍ

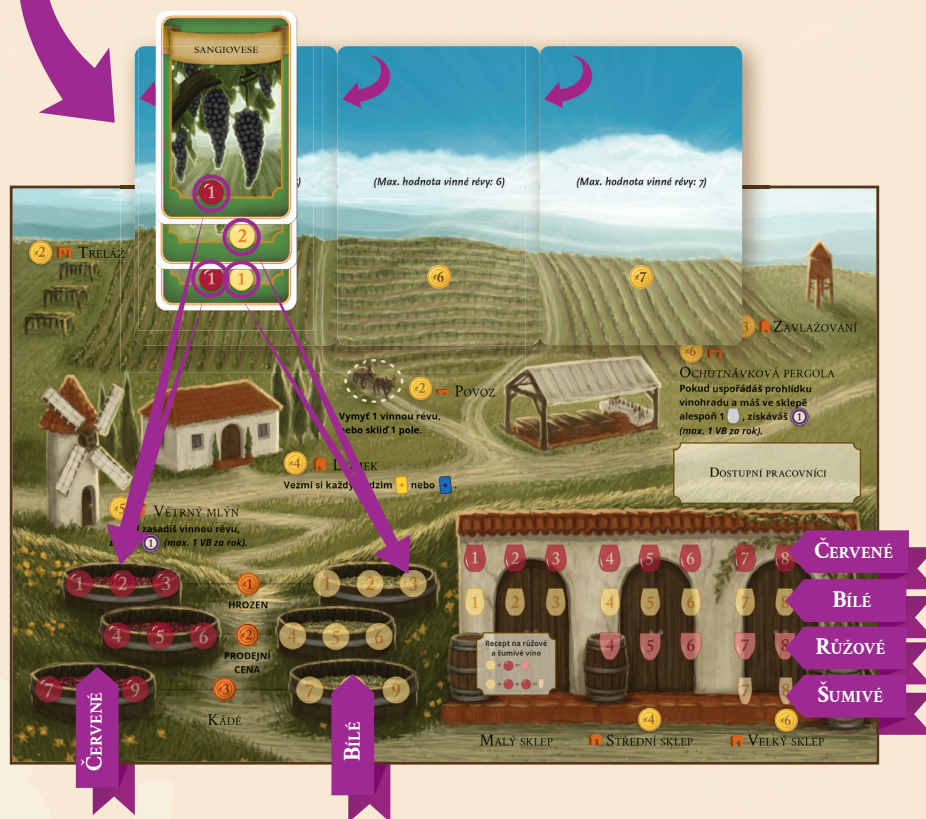
Pokud hráč sklízí pole, získává z něj žetony hroznů.

Při sklizni se sečtou hodnoty ze všech symbolů červených hroznů na daném poli, čímž vznikne 1 žeton červených hroznů. Stejným způsobem se vytvoří žeton bílých hroznů. Karty vinné révy zůstávají na poli.

Poznámka 1: Každé pole lze sklídit pouze jednou za rok.

Poznámka 2: Každé pole pro žetony hroznů v kádích pojme právě 1 žeton. Jestliže sklídíte žeton takové hodnoty, jejíž pole v kádi je již obsazené jiným žetonem, musíte snížit hodnotu právě získaného žetonu na nejbližší nižší volnou hodnotu. Například pokud byste sklídili ze svého pole žeton bílých hroznů s hodnotou 4 a toto pole bylo v kádi již obsazené, musíte nový žeton umístit na pole v kádi pro bílé hrozny s hodnotou 3 (jestliže by bylo prázdné; v opačném případě by musel přijít na pole s hodnotou 2 atd.).

Příklad: Hráč zasadil na jedno pole tři vinné révy. Pokud toto pole sklídí, sečte hodnoty ze dvou symbolů červených hroznů (1 + 1) na kartách vinné révy, čímž vytvoří 1 žeton červených hroznů s hodnotou 2. Poté provede totéž se symboly bílých hroznů (1 + 2) a vytvoří žeton bílých hroznů s hodnotou 3. Oba žetony umístí do svých kádí na příslušná pole.



VÝROBA VÍNA

Vyrob až 2 žetony vína: Hráči vyrábí víno tak, že mění žetony hroznů ze svých kádí na žetony vína. Žetony červeného a bílého vína s nízkou hodnotou lze vytvářet i tehdy, pokud hráč vlastní pouze malý sklep, ale pro výrobu růžového vína, šumivého vína, resp. červeného a bílého vína vyšší kvality je třeba sklep vylepšit.

ČERVENÉ VÍNO: Hráč přesune 1 žeton červených hroznů na odpovídající místo ve sklepě. Například z červených hroznů s hodnotou 3 se stane červené víno s hodnotou 3.

BÍLÉ VÍNO: Hráč přesune 1 žeton bílých hroznů na odpovídající místo ve sklepě.

RŮŽOVÉ VÍNO: Hráč zkombinuje 1 žeton červených a 1 žeton bílých hroznů, čímž vznikne růžové víno s hodnotou rovnající se součtu hodnot použitých žetonů hroznů. Ten musí činit aspoň 4. Například z žetonu bílých hroznů s hodnotou 1 a žetonu červených hroznů s hodnotou 4 vznikne růžové víno s hodnotou 5 (viz příklad 2).

ŠUMIVÉ VÍNO: Hráč zkombinuje 2 žetony červených a 1 žeton bílých hroznů, čímž vznikne šumivé víno s hodnotou rovnající se součtu hodnot použitých žetonů hroznů. Ten musí činit aspoň 7.

Poznámka 1: Odhodte přebytek žetonů použitých pro výrobu růžového nebo šumivého vína.

Poznámka 2: Hráči musí postavit odpovídající sklep pro skladování všech druhů vín o hodnotě 4 až 6.

Poznámka 3: Každý symbol vína ve sklepě pojme přesně 1 žeton vína. Zde také platí pravidlo ze strany 14, poznámka 2).

Poznámka 4: Jakmile je víno ve sklepě, už se nesmí míchat.

Poznámka 5: Dobrý hráč bude vyrábět víno podle svého sklepa objednávek, které má v ruce. Hrozny ve hře Vinohrad zrají jako víno!



Příklad 1: Hráč se rozhodne vyrobit 2 žetony červeného vína, ale nemá dosud postavený střední sklep. Červené hrozny s hodnotou 1 se změň na červené víno s hodnotou 1, zatímco červené hrozny s hodnotou 4 dají červené víno pouze s hodnotou 3.



Příklad 2: Hráč se rozhodne vyrobit žeton růžového vína. Proto zkombinuje jedny červené a jedny bílé hrozny, čímž vznikne 1 žeton růžového vína, jehož hodnota se bude rovnat součtu hodnot použitých hroznů. Tuto výrobu může provést, protože má postavený střední sklep.


VYŘIZOVÁNÍ OBJEDNÁVEK VÍNA

Aby mohl hráč vyřídit objednávku vína, musí umístit svého pracovníka na pole akce „Vyříd 1 objednávku vína“.

Poté si vybere a ukáže kartu objednávky vína ze své ruky. Na kartě je uveden jeden či více symbolů žetonů vína s čísly. Ta označují minimální hodnotu žetonů vína, které hráč musí odstranit ze svého sklepa, aby objednávku vyřídil.

Po vrácení těchto žetonů z desky vinice do banku získá vítězné body a stálý příjem uvedené v dolní části karty (posune svůj žeton na stupnici stálého příjmu) a danou kartu objednávky vína odhodí.

Objednávka
červeného vína
s hodnotou 2
a bílého vína
s hodnotou 4.

Získané vítězné
body a 




Příklad vyřízení objednávky vína


Karta objednávky vína vyžaduje žeton červeného vína s minimální hodnotou 2 a žeton bílého vína s minimální hodnotou 4. Aby mohl hráč tuto objednávku vyřídit, ukáže její kartu, odstraní ze svého sklepa právě 1 žeton červeného vína s hodnotou aspoň 2 a 1 žeton bílého vína s hodnotou aspoň 4. Za to získá 3 vítězné body (posune svůj žeton na stupnici vítězných bodů) a zvýší si svůj stálý příjem o 1 (posune svůj žeton na stupnici stálého příjmu). Nakonec zahranou kartu objednávky vína odhodí.

STÁLÝ PŘÍJEM

Hráči si zaznamenávají stálý příjem z karet objednávek vína na stupnici stálého příjmu. Všichni začínají hru se svým žetonem láhve na symbolu mince uprostřed stupnice.

Jakmile hráč vyřídí objednávku vína, posune svůj žeton láhve v souladu s pokyny na této kartě. Žeton zůstane na dané pozici, dokud nedojde k dalšímu zvýšení nebo snížení stálého příjmu.

Na konci každého roku dostane hráč tolik mincí, kolik ukazuje jeho žeton na stupnici stálého příjmu (1 = ).

Nejvyšší stálý příjem, jehož lze dosáhnout, činí . Pokud hráč vyřídí další objednávku vína, při níž by měl jeho žeton láhve postoupit dále, zůstane na místě.



KONEC ROKU

Na konci každého roku nechávají hráči zrát své hrozny a víno, odstraní všechny pracovníky z herního plánu, inkasují stálý příjem z vyřízených objednávek vína a žeton prvního hráče se posune proti směru hodinových ručiček.

Zrání žetonů hroznů a vína: Hráč zvýší o 1 hodnotu všech žetonů hroznů a vína ve svých kádích a sklepe (tj. žeton hroznů či vína s hodnotou 2 by získal hodnotu 3 a žeton s hodnotou 3 by získal hodnotu 4). Žetony hroznů a vína nemohou nikdy dosáhnout hodnoty vyšší než 9.

Poznámka 1: Žetony vína mohou při zrání přesáhnout hodnotu 3 pouze tehdy, jestliže má hráč postavený střední sklep, a hodnotu 6, jestliže má postavený velký sklep.

Příklad: Zrání žetonů hroznů a vína u hráče se středním sklepem.

Poznámka 2: Hráči o žetony hroznů a vína nepřichází, pokud nejsou schopni zajistit jejich zrání. Má-li například hráč postavený velký sklep a v něm žetony vína s hodnotou 8 a 9, jejich hodnota se nezmění, když nastane čas zrání.

Návrat pracovníků: Všichni pracovníci se vrátí ke svým hráčům a sezónní pracovník se položí zpět na stupnici vstávání.

Stálý příjem ze všech vyřízených objednávek vína: Hráči dostanou peníze v závislosti na pozici žetonů lahví na stupnici stálého příjmu (max. 5 za rok).

Odhození do 7 karet: Na konci roku může mít hráč v ruce nanejvýš 7 karet. Všechny nadpočetné karty musí z ruky odhodit.

Posun žetonu prvního hráče: Žeton prvního hráče se přesune k hráči napravo od dosavadního prvního hráče a ze stupnice vstávání se odstraní všechny žetony kohoutů.

Poznámka: Novým „prvním hráčem“ je míván hráč, který bude jako první umísťovat svůj žeton kohouta na stupnici vstávání.



KONEC HRY A ROZHODOVÁNÍ SHOD

Jakmile některý hráč nashromáždí aspoň 20 vítězných bodů, hra na konci daného roku skončí (po vyhodnocení všech kroků spojených s koncem roku).

Hráč s nejvíce vítěznými body vyhrává. V případě shodného počtu bodů rozhodují postupně následující kritéria:

1. Množství peněz
2. Celková hodnota vína ve sklepe
3. Celková hodnota hroznů v kádích

PŘÁTELSKÁ VARIANTA

Pokud hrajete VINOHRAD spíše příležitostně, můžete zavést následující pravidlo. Hráč si může vybrat bonusové akční pole pouze tehdy, pokud daný bonus skutečně využije (např. zahraje druhou kartu letního návštěvníka), nebo pokud u dané akce není žádné jiné pole volné. Tím se má zabránit tomu, aby hráči blokovali bonusová pole, jak to umožňují standardní pravidla pro hru 3–6 hráčů.

VINOHRAD AUTOMA

Toto je oficiální varianta hry VINOHRAD pro jednoho hráče.

Autor: Morten Monrad Pedersen

Úvod

Někdy není snadné dát dohromady herní skupinu, ale to neznamená, že si VINOHRAD nemůžete i přesto zahrát. Následující text obsahuje pravidla pro sólové hraní proti virtuálnímu hráči zvanému „Automa“.

CÍL HRY

Abyste zvítězili, musíte mít na konci hry, která sestává ze 7 kol, více vítězných bodů než Automa.

PŘÍPRAVA HRY

Přípravte svou vinici běžným způsobem.

1. Vyberte pro Automu jednu z hráčských barev a příslušný žeton špuntu umístíte na pole „Konec“ na stupnici vítězných bodů.
2. Umístíte na každou řádku stupnice vstávání jeden skleněný žeton.
3. Zamíchejte karty Automy a položte je jako balíček vedle stupnice vstávání.
4. Odstraňte ze hry všechny karty návštěvníků, ze kterých něco získáte *pouze* tehdy, jestliže něco udělají ostatní hráči. Můžete je případně nechat v balíčku, a když na takovou kartu během hry narazíte, jednoduše si místo ní vezměte novou.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá po jednotlivých ročních obdobích a používají se pravidla pro 2 hráče (u každé akce je k dispozici pouze pole nejvíc vlevo).

Stupnice vstávání

Umístíte svou figurku kohouta běžným způsobem až na to, že ho můžete umístit pouze do řádky, kde se momentálně nachází skleněný žeton. Po umístění žetonu kohouta položte příslušný skleněný žeton vedle své desky vinice. Tím se stává žetonem bonusové akce.

Poznámka: Pomocí letního návštěvníka Organizátorky nelze žeton kohouta přesunout na řádku č. 7.

Karty Automy

Na začátku každého ročního období, kdy se mají umístit pracovníci, nejprve otočte 1 kartu Automy z balíčku. Následně umístíte 0–3 pracovníky Automy na akční pole herního plánu, jež odpovídají danému ročnímu období a jsou uvedena na kartě Automy. Pro zachování kompatibility s herním plánem z rozšíření TOSKÁNSKO mají karty Automy barvy pro čtyři roční období. V základní hře VINOHRAD odpovídají žlutá a zelená létu a červená a tyrkysová zimě. Další akce jsou navíc určeny přímo pro rozšíření TOSKÁNSKO. Poznáte je podle malého štítu s písmenem „T“ a v případě, že toto rozšíření nepoužíváte, je ignorujte. Na některých kartách Automy (např. č. 4) jsou v jednom žlutém poli uvedeny dvě akce. První z nich („Prodej aspoň 1 žeton hroznů, nebo kup/prodej 1 pole“) se použije v základní hře VINOHRAD, druhá z nich („Obchoduj 1 : 1“) při hře s herním plánem z rozšíření TOSKÁNSKO.

Pracovníci Automy ve skutečnosti neprovádí žádné akce ani nezískávají bonusy. Pouze blokují příslušná akční pole, jako by šlo o skutečného protihráče.

Žetony bonusových akcí

Jakmile si na začátku roku zvolíte řádku na stupnici vstávání, odstraňte z ní skleněný žeton a položte ho vedle své desky vinice. Tyto žetony můžete hromadit rok po roce. V každém tahu smíte použít 1 tento žeton, když umísťujete svého pracovníka. Odhodte ho, čímž získáte bonus spojený s akcí vašeho pracovníka. V takovém případě můžete vyhodnotit provedení akce a získat bonusu v libovolném pořadí.

Konec roku

Vedle běžných kroků spojených s koncem roku odstraňte z herního plánu i všechny pracovníky Automy.

KONEC A PROHRA

Hra končí na konci 7. roku. Vyhráváte, pokud máte více vítězných bodů než Automa. Jestliže máte stejné body, výsledkem je remíza, v případě menšího počtu bodů prohráváte.

Příklad














Na začátku léta jste otočili tuto kartu Automy. Umístíte pracovníky Automy na pole akcí „Vezmi si +“, „Postav 1 zařízení“ a „Zasad“ v tomto pořadí (pořadí při umísťování pracovníků je důležité pouze u těžké a velmi těžké úrovně obtížnosti, viz dále). Kdybyste tuto kartu otočili v zimě, umístili byste pracovníka Automy na pole akce „Výrob až 2 žetony vína“.



KAMPAŇOVÁ HRA

Kampaňový mód je určen k tomu, aby vnesl do hry větší variabilitu a další výzvy. Kampaňové hraní je tvořeno osmi výzvami. Aby byla kampaň úspěšně završena, musíte porazit Automu v každé z nich. Kdykoli prohrajete, začnete hrát tutéž výzvu s tím, že budete mít do začátku tolik žetonů bonusových akcí, kolikrát za sebou jste prohráli.

Vaše skóre odpovídá počtu her, které jste k završení kampaně museli odehrát (čím méně, tím lépe). Každá kampaňová výzva se hraje jako běžná hra s určitými drobnými úpravami pravidel. Všech 8 výzev odehrajte v tomto pořadí.


1. Nedostanete kartu matky, místo toho si vyberte 3  a zasadte je v rámci přípravy hry. U těchto 3  můžete ignorovat požadavky na zařízení. Poté co si  vyberete, zamíchejte znovu jejich balíček.
2. Nemůžete mít více než 2  (nepočítá se  a ). Místo akčního pole nejvíc vlevo se používá bonusové akční pole (s výjimkou situace, kdy umísťujete zkušeného pracovníka na již obsazenou akci). V této výzvě nelze používat žetony bonusových akcí.
3. Na konci 3. roku musíte mít 6 pracovníků, jinak prohrajete.
4. Začínáte s . Pokud využijete akci „sklizeň“, smíte sklidit až 3 pole.
5. Nemůžete používat žetony bonusových akcí. Hraje se na 8 let, přičemž v každém roce si můžete zvolit jakoukoli řádku na stupnici vstávání.
6. V průběhu hry nezískáváte žádné vítězné body. Místo toho dostanete na konci hry  za každý žeton vína ve svém velkém sklepě a  za každý žeton vína ve svém středním sklepě. Pokud hrajete agresivní variantu, měli byste tuto část kampaně přeskočit.
7. Začínáte s  a .
8. Nemůžete vyrizovat  (včetně možností poskytovaných návštěvníky). Víno však lze využít k získání vítězných bodů všemi dalšími způsoby. Pokud při přípravě hry dostanete kartu matky poskytující , vezměte si místo ní jinou kartu matky.

ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI

Úrovně obtížnosti


Proti Automě můžete hrát na pěti různých úrovních obtížnosti.

Velmi lehká: Hraje se na 8 let. V posledním roce si můžete vybrat jakoukoli řádku na stupnici vstávání a získáte žeton bonusové akce.

Lehká: Začínáte s .

Běžná: Viz pravidla na str. 18.

Těžká: Pokračujte v otáčení karet Automy a umísťování jejich pracovníků, dokud Automa neumístí aspoň 2 pracovníky na akce pro stávající roční období. Umístěte pracovníky na všechna pole uvedená na dodatečných kartách, ale ignorujte taková, kde již nějaký pracovník stojí. Pokud Automa umístí svého šestého pracovníka, další už neumísťuje. Jestliže karty Automy dojdou, zamíchejte odhozené a vytvořte nový balíček.

Velmi těžká: Platí stejná pravidla jako pro těžkou variantu, ale Automa začíná s .

AGRESIVNÍ VARIANTA

Jestliže chcete vnést do hry více napětí, můžete nechat Automu získávat vítězné body automaticky každý rok, a pokud nebudete mít na konci roku více bodů než ona, automaticky prohrajete.

Tuto „agresivní variantu“ lze hrát na lehké, běžné a těžké úrovni obtížnosti. Na začátku každého roku umísťte žeton špuntu Automy na uvedené pole na stupnici vítězných bodů a snažte se, abyste konec roku zakončili s lepším skóre.

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

Autor
Morten Monrad Pedersen

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

Herní testování
John Baker
Joshua Dumont
Wil Gerken
Mike Hatke
Roslyn M. Jordan
Darren Kumasawa
Gordon Pueschner
Brad Warren
Frank J. Wojcik
Kerstin Weiß

James Cartwright
Kevin L. Kitchens
Stathi Panayi
Adrian Sperling
Björn Franke



GLOSÁŘ

Akční pole: Jedná se o ovály ohraničené přerušovanou čarou určené pro pracovníky. Ty lze umísťovat pouze na akční pole pro aktuální roční období a každý pracovník může být použit pouze jednou za rok. Některá akční pole jsou „soukromá“ – poskytují je hráčova deska vinice nebo jím postavená zařízení. Na tato akční pole smí své pracovníky umísťovat pouze příslušný hráč.

Bonus: Dodatečná výhoda poskytovaná některými akčními poli. Hráč smí umístit pracovníka na bonusové pole, aniž by bonus využil (akci musí provést, ale využití bonusu je dobrovolné). Provádění akce a zisk bonusu lze vyhodnotit v libovolném pořadí.

Druhy vína: Ve hře se objevují celkem čtyři druhy vína: bílé, červené, růžové a šumivé.

Mýcení: Tuto akci umožňuje provést zařízení povoz nebo některé karty návštěvníků. Hráč si vybere jednu kartu vinné révy ze svých polí a vezme si ji zpět do ruky.

Obchodování: Ve hře VINOHRAD není obchod mezi hráči možný.

Sezónní pracovník: Hráč, který si zvolí poslední řádku na stupnici vstávání, získá šedou figurku sezónního pracovníka, kterého může použít v daném roce. Sezónní pracovník se pro uvedený rok považuje ve všech ohledech za běžného pracovníka, včetně zmínek v zápisích se k vlastním pracovníkům nebo běžným pracovníkům. Když hráč dostává na konci roku zpět své pracovníky, vrátí figurku sezónního pracovníka na stupnici vstávání.

Skližeň: Hráč si vybere pole na své vinici, které dosud v tomto roce nesklidil (každé pole je možné sklidit pouze jednou za rok). Sečte hodnotu všech sklizených červených hroznů a umístí žeton hroznů na pole s odpovídající hodnotou v kádi pro červené hrozny. Totéž pak provede s žetony bílých hroznů. Karty vinné révy zůstávají na poli (hráč pouze otrhá hrozny z rostlin).

Stupnice vstávání: Hráč, jehož figurka kohouta se nachází na nejvyšší řádce na stupnici vstávání, se v daném roce v každém ročním období dostává na tah jako první (umístí 1 pracovníka nebo pasuje). Ostatní hráči následují v pořadí daném stupnicí vstávání. Toto pořadí zůstává po celý rok beze změny. Stupnice vstávání se používá i k určení pořadí při rozhodování hráčů (například braní si karet návštěvníků na podzim nebo vyhodnocování interaktivních karet návštěvníků).

Umístění žetonů hroznů do kádí nebo žetonů vína do sklepa: Některé karty návštěvníků, resp. určité akce nebo specializovaní pracovníci z rozšíření TOSKÁNSKO umožňují hráči „umístit“ určitý typ žetonů na jeho desku vinice. Tento postup se zásadně liší od sklizně pole (k získání žetonů hroznů) nebo výroby vína (přesun žetonů hroznů z kádí do sklepa, kde se z nich stává víno). Pokud hráč „umísťuje“ žetony hroznů nebo vína, de facto je kupuje mimo svou vinici. Hráč jednoduše položí skleněný žeton přímo do kádě (jako hrozny) nebo sklepa (jako víno).

Výroba vína: Hráč použije žetony hroznů ze svých kádí a vyrobí daný počet žetonů vína (mohou být stejného i odlišného druhu). Není možné kombinovat žetony hroznů téhož druhu na výrobu jednoho žetonu vína – 1 žeton hroznu se změní v 1 žeton vína se stejnou hodnotou (případně nižší, pokud hráč nemá postavený příslušný sklep nebo je dané pole již obsazené). Při výrobě růžového vína hráč zkombinuje 1 žeton červených a 1 žeton bílých hroznů, čímž vznikne růžové víno s hodnotou rovnající se součtu hodnot použitých žetonů hroznů. Ten musí činit aspoň 4. Při výrobě šumivého vína hráč zkombinuje 2 žetony červených a 1 žeton bílých hroznů, čímž vznikne šumivé víno s hodnotou rovnající se součtu hodnot použitých žetonů hroznů. Ten musí činit aspoň 7.

Zahrání karty návštěvníka: Hráč si vybere jednu kartu návštěvníka z ruky, zaplatí případnou cenu za zahrání, získá poskytované výhody (musí být schopen beze zbytku zaplatit požadovanou cenu a využít nabízené výhody) a položí ji na příslušnou odhazovací hromádku.

Zkušený pracovník: Zkušený pracovník funguje stejně jako běžný pracovník, ale lze ho umístit i na akci, jejíž všechna pole jsou již obsazena (tato schopnost funguje pouze na akce na herním plánu). Aby mohl zkušený pracovník poskytnout svému hráči bonus, musí být umístěn na bonusové akční pole.

Zrání hroznů a vína: Zvyšuje hodnotu hroznů v kádích a vína ve sklepech. Hodnota vína nemůže přesáhnout maximální hodnotu danou sklepem, který má hráč momentálně postavený.

STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com

Práva na stolní hru vyhrazena Stonemaier Games, LLC.