



REGELN – NORMALE VERSION – 2 BIS 4 SPIELER

Einleitung

Dieses Spiel handelt von der Portweinproduktion im Douro-Tal, der ältesten abgegrenzten Weinregion der Welt. Dieses einzigartige Getränk unterscheidet sich von üblichen Tafelweinen durch die Zugabe von Weinbrand während der Fermentation, der die Herstellung von langlebigen und geschmacklich vielfältigen Weinen erlaubt.

Unter den Portweinkategorien steht ein Vintage Port für die bestmögliche Qualität und repräsentiert ein exzellentes Produkt. Entgegen der weitläufigen Meinung bedeutet es nicht, dass der Wein 20 Jahre alt ist, sondern dass er in einem Jahr mit hervorragender Erntequalität erzeugt wurde.

Ziel des Spiels

Der Spieler mit den meisten VINTAGE-Punkten (im Folgenden VP genannt) am Spielende gewinnt. Um VPs zu erhalten, müssen die Spieler Portwein verkaufen. Jedoch müssen zuvor Weingüter erworben und bepflanzt, die Trauben geerntet und in die Keller von Vila Nova de Gaia transportiert, gealtert und dann verkauft werden.

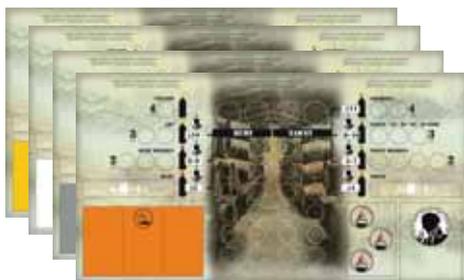
Der Spieler, der konstant produziert, transportiert, den Wein altern lässt und verkauft und das bei steigender Weinqualität und -quantität, wird die größten Chancen auf den Sieg haben.

Die Kommentare in den gelben Feldern sind für das Verständnis der Regeln nicht notwendig.
Sie liefern Informationen zur Portweinproduktion, um den Hintergrund der Regeln zu beleuchten.

Spielmaterial

Dieses Regelheft

1 Spielbrett



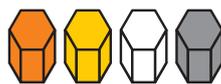
4 Spielerkarten



36 Karten
mit weißem Rand



4 Rabeloboote
mit Plastikständern



4 Wertungsmarker



4 Sets aus 6 Aktionsmarkern
und 1 Aufseher (Figur)



9 grüne
„Erntebonus“-
Marker (3 von
jedem Wert)



1 Würfel



1 Startspie-
lermarker



64 „Erntequalitäts“-Marker



80 Portwein-Fässer



12 Weinbrand-Fässer



4 Sets aus je 3 Weingutplättchen



5 Sets aus je

12 Weingut-Spielsteinen

(jede Farbe stellt eine Rebsorte dar)



3 schwarze „alte Weingut“-
Spielsteine



Das Spielbrett und die Spielerkarten

In Vila Nova de Gaia werden die Fässer aus den Booten entladen und in die Keller gebracht.

Das Spielbrett zeigt die begrenzte Douroregion mit ihren drei Subregionen: Baixo (unterer) Corgo, Cima (oberer) Corgo, Douro Superior (oberer Douro).

Für jede Subregion wird die Anzahl der Fässer, die produziert werden können, angezeigt. Zum Beispiel produziert jedes Weingut in Douro Superior 4 Fässer pro Ernte.



Die aktuellen VP jedes Spielers werden auf der Punkteleiste abgelesen.

Das Schaubild zeigt, wie die Spieler ihre Fässer und Weingüter am Spielende werten müssen.

Jede Subregion besitzt einen Hafen, an dem die Boote die produzierten Fässer dieser Region aufladen können.

Die Spieler wählen ihre Aktionen, indem die Aktionsmarker auf dem Aktionsfeld platziert werden.

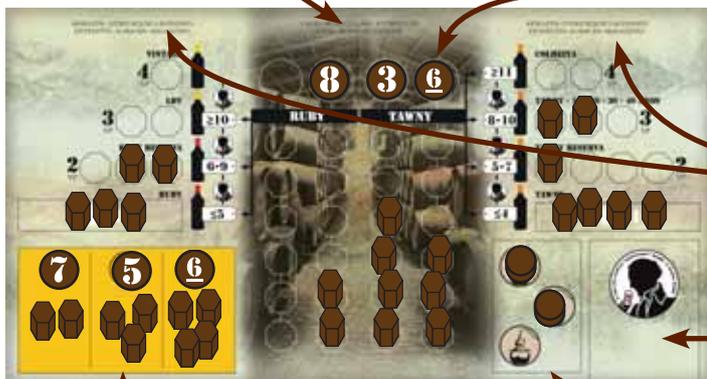
[Diese Seite des Spielbretts wird für die normale Version genutzt.]

Sobald die Boote Vila Nova de Gaia erreicht haben, werden die transportierten Fässer im Keller des Spielers entweder auf RUBY oder TAWNY gelagert. Jede Ernte belegt eine eigene Reihe und kann nicht mit anderen Ernten vermischt werden, selbst wenn beide die gleiche Qualitätsstufe besitzen.

Die Erntequalitäts-Marker werden hier platziert.

Nach dem Altern kommen die Fässer in das Lager.

Die Spieler platzieren ihre Önologen-Karte hier.



In diesem Bereich werden die Fässer platziert, die vom Schiff transportiert werden. Jedes Boot kann bis zu drei Ernten transportieren. Fässer aus unterschiedlichen Ernten können nicht vermischt werden.

Die Spieler platzieren ihre Weinbrand-Fässer hier. Jeder Spieler kann bis zu drei Fässer Weinbrand besitzen.

Jedes Weingut verfügt über fünf Felder, um Spielsteine zu platzieren, die die gepflanzten Rebsorten des Weingutes widerspiegeln.

Dieser Wert gibt den Erwerbspreis des Weinguts an. In diesem Fall muss ein Spieler 4 VP für dieses Weingut bezahlen.



Dieser Wert zeigt die Qualität des Weinguts. Er beeinflusst die Erntequalität des Weingutes.

Die Weingutplättchen werden auf dem markierten Feld platziert.



Spielaufbau (für 4 Spieler)

(siehe Seite 10 für 2 oder 3 Spieler)

Die Rabeloboote beginnen das Spiel in Vila Nova de Gaia.

Die Wertungsmarker werden auf 3 VP gesetzt.



Die Karten werden gemischt und 4 werden aufgedeckt, der Rest bleibt verdeckt, wie es die Abbildung zeigt.

Jeder Spieler platziert ein Weinbrand-Fass auf seinem Spielbrett.

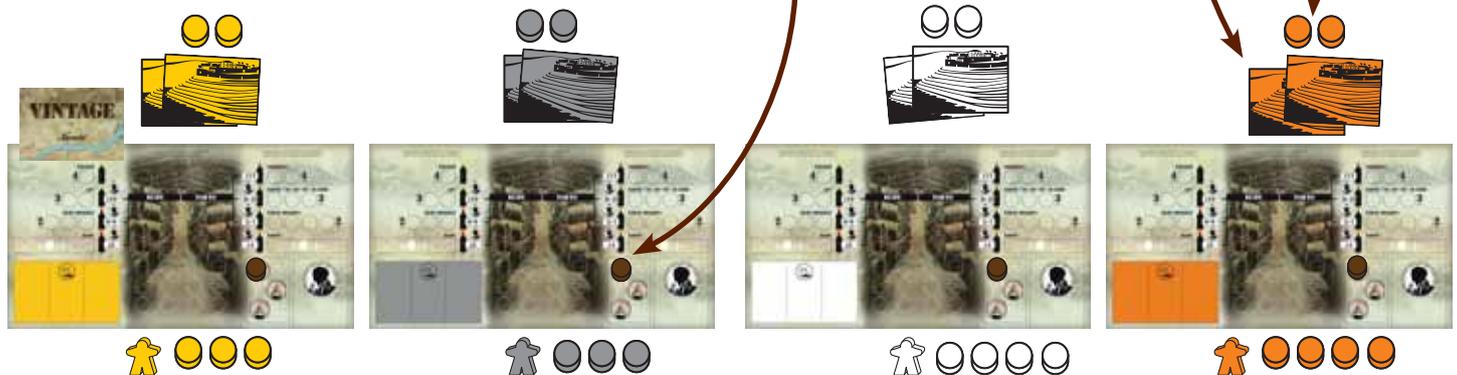
Jeder Spieler platziert eines seiner Weingüter in Baixo Corgo, zusammen mit einem grünen, gelben und lilafarbenen Spielstein. Das Weingut ist somit bereit zur Produktion.

Die 9 grünen „Erntebonus“-Marker werden verdeckt, gemischt und 7 von ihnen werden auf die Rundenleiste gelegt. Die verbliebenen 2 Marker werden ungeschützt in die Spieleschachtel zurückgelegt. Der erste Marker wird aufgedeckt, um den Erntebonus der ersten Runde zu bestimmen.

Der erste und der zweite Spieler platzieren einen Erntebonus-Marker auf die 2. Runde. Die Marker werden zu Beginn der 2. Runde an die Spieler zurückgegeben.

Die Spieler legen die anderen beiden Weingutplättchen zu ihren Spielerkarten. Diese Weingüter können im Spiel platziert werden.

Jeder Spieler behält zwei Aktionsmarker und legt diese zu seinen zwei Weingutplättchen. Der Spieler kann diese Marker nur nach dem Platzieren der Plättchen nutzen.



Der Startspieler wird zufällig ausgewählt und erhält den Startspielermarker. Im Beispiel beginnt der gelbe Spieler, gefolgt vom grauen, weißen und orangefarbenen Spieler. In Runde I besitzen die ersten beiden Spieler 3 Aktionsmarker und den Aufseher, während die letzten beiden Spieler 4 Aktionsmarker und ebenfalls einen Aufseher zur Verfügung haben. In den folgenden Runden besitzen alle Spieler 4 Aktionsmarker und den Aufseher.

Eine Spielrunde

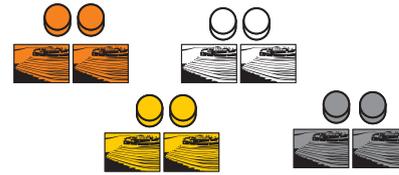
Das Ziel dieses Kapitels ist es, einen ersten Eindruck des Spiels zu vermitteln. Dabei müssen die Aktionen der Spieler nicht verstanden werden, diese werden ab Seite 5 erläutert.

Diese Seite erklärt den Start einer Runde und den ersten Zug jedes Spielers. Die nächste Seite erläutert das Ende

einer Runde, also nach dem Platzieren aller Aktionsmarker, um die folgende Spielrunde vorzubereiten.

Nach dem Lesen der Regeln hilft dir diese Seite bei den ersten Spielen.

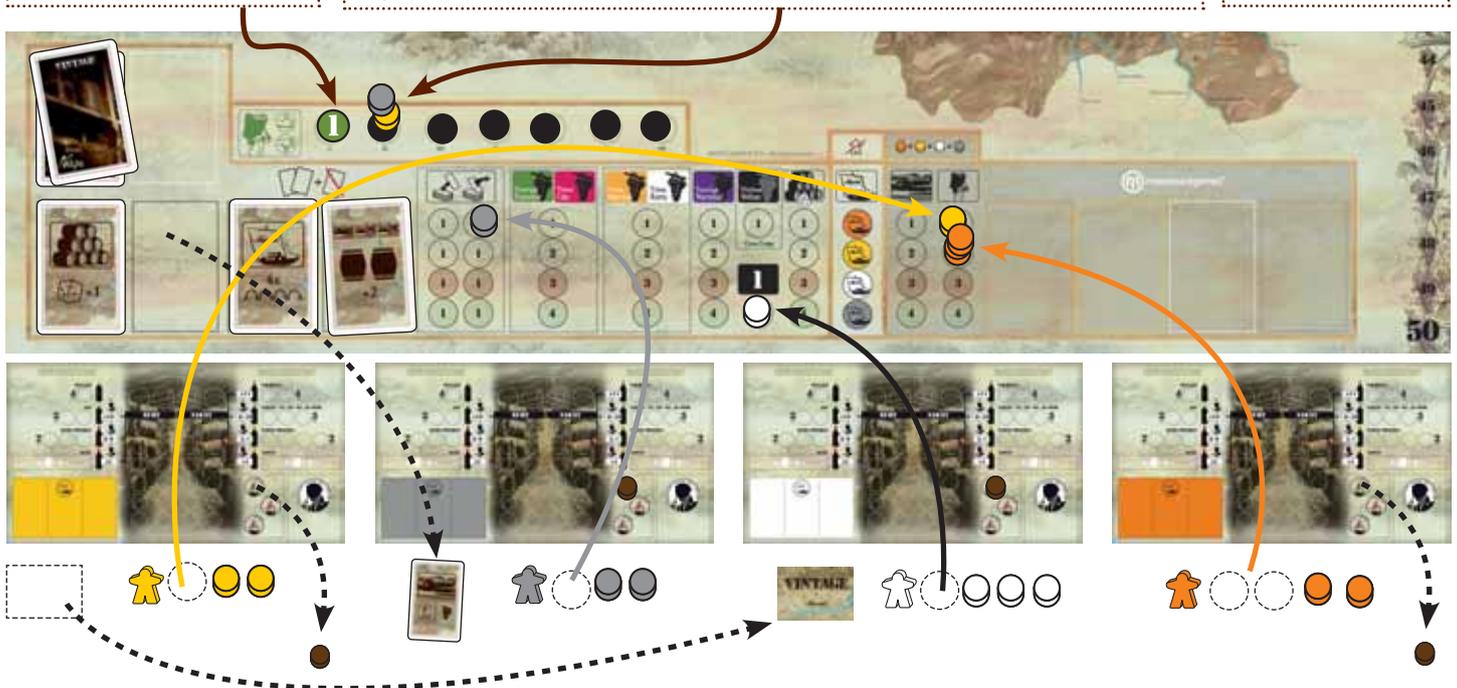
RUNDE I ERSTER ZUG DER SPIELER



Die zusätzlichen Weingutplättchen und Aktionsmarker, die die Spieler während des Spiels platzieren können.

Zu Beginn der ersten Runde wird der erste grüne Marker umgedreht, um den Erntebonus der ersten Runde anzuzeigen.

Der gelbe Spieler beginnt die Runde, der graue Spieler folgt danach. Daher haben diese beiden Spieler in der ersten Runde nur 3 Aktionsmarker und den Aufseher zur Verfügung und der vierte Marker wird auf dem Erntebonus-Feld der 2. Runde platziert. Sobald die 2. Runde beginnt, erhalten die Spieler ihren vierten Aktionsmarker zurück.



1

Der gelbe Spieler beginnt das Spiel und möchte ernten. Er platziert einen Aktionsmarker in der „Ernten“-Spalte des Aktionsfelds auf dem obersten Kreis mit dem Feld 1. Der Spieler legt sein Weinbrand-Fass in den Vorrat zurück und platziert 2 Weinfässer auf seinem Weingut.

2

Der graue Spieler legt einen Aktionsmarker auf der „Karten“-Spalte und nimmt die gewählte Karte.

3

Der weiße Spieler möchte in der nächsten Runde als Erster starten. Er platziert dafür einen Aktionsmarker auf „1“ und erhält den Startspielermarker vom gelben Spieler.

4

Der orangefarbene Spieler will ebenfalls ernten. Da der Kreis mit der Nummer „1“ in der „Ernten“-Spalte schon belegt ist, muss er zwei Aktionsmarker auf dem Kreis „2“ platzieren und das Weinbrand-Fass in den Vorrat legen. Er platziert 2 Weinfässer auf seinem Weingut.



**Ende Runde
Vorbereitung für Runde II**

Der Erntebonus-Marker der 1. Runde wird verdeckt und der für die 2. Runde aufgedeckt. Die Aktionsmarker darauf werden an die entsprechenden Spieler zurückgegeben.

Alle verbliebenen aufgedeckten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt und neue Karten aufgedeckt.

Die Spieler nehmen ihre Aktionsmarker vom Aktionsfeld zurück.

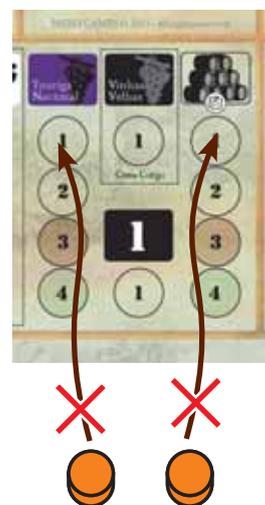
Runde II kann beginnen. Der weiße Spieler besitzt den Startspielermarker und beginnt daher die nächste Runde.

Spielrunden und das Aktionsfeld

In jeder Runde führen die Spieler nacheinander eine Aktion aus. Während des Zuges wählt der betreffende Spieler **EINE** Aktion, indem er einen Aktionsmarker oder den Aufseher auf einen unbesetzten Kreis auf dem Aktionsfeld setzt, und danach diese Aktion ausführt. Das Aktionsfeld zeigt die verfügbaren Aktionen an. Hier gibt es Kreise für jede Aktion. Die Zahl im Kreis gibt an, wie viele Aktionsmarker zum Ausführen dieser Aktion benötigt werden. Sollten alle Kreise belegt sein, kann die Aktion nicht ausgewählt werden (für eine Ausnahme siehe „Karten ziehen und ausspielen“ auf Seite 10). Der Aufseher kann benutzt werden, um eine beliebige Aktion auszuführen (außer der Bootsbewegung) mit dem Vorteil, dass alle benötigten Aktionsmarker durch ihn ersetzt werden.

Eine Runde endet, wenn alle Spieler ihre Aktionsmarker und Aufseher platziert oder gepasst haben.

WICHTIG: Eine Aktion kann nur gewählt werden, wenn der betreffende Spieler sie auch ausführen kann. Zum Beispiel kann ein Spieler ohne Weinfässer im Keller nicht die Aktion „Altern und verkaufen“ wählen.



Der orangefarbene Spieler kann **NICHT** zwei Aktionen im selben Zug ausführen. In diesem Fall muss er sich zwischen dem Anpflanzen einer lilafarbenen Rebsorte oder dem Altern und Verkaufen des Weines entscheiden.



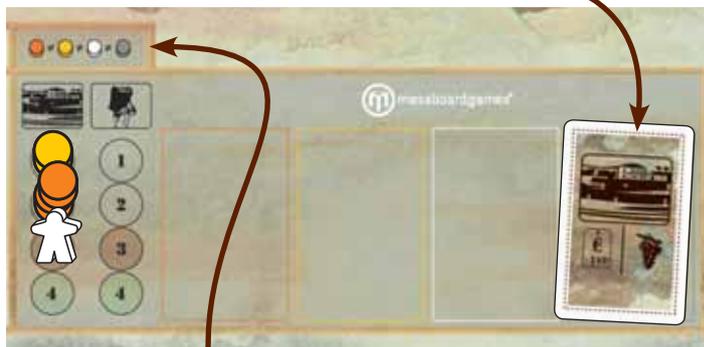
Ein Weingut kaufen

Ein Spieler kann diese Aktion wählen, um ein Weingut zu erwerben. Der Spieler platziert eines seiner Weingutplättchen auf dem entsprechenden freien Feld des Spielbretts und verliert die entsprechende Anzahl VP.

Beim Kauf eines Weingutes erhält der Spieler einen zusätzlichen Aktionsmarker und legt diesen auf den Erntebonusmarker der nächsten Runde. Sobald die Runde beginnt, bekommt der Spieler diesen Marker.

WICHTIG: Jeder Spieler kann pro Runde maximal ein Weingut kaufen.

In dieser Runde kaufen alle Spieler ein Weingut. Bis auf den grauen Spieler, der eine Aktionskarte ausspielt, benutzen alle Spieler Aktionsmarker oder den Aufseher. Der graue Spieler platziert die Karte hier zur Erinnerung, diese Aktion in dieser Runde nicht nochmals auszuspielen.



Dieses Symbol erinnert die Spieler daran, die „Weingut kaufen“- und „Ernten“-Aktion nur einmal pro Runde zu nutzen.

Ein Weingut bepflanzen

Auf einem Weingut kann nur geerntet werden, wenn es bepflanzt wurde, d. h., wenn sich mindestens 3 Spielsteine auf ihm befinden. Ein Weingut kann nie zwei Spielsteine derselben Farbe beinhalten. Um eine Rebsorte auf einem Weingut anzupflanzen, wählt der Spieler einer der 4 Pflanzaktionen und platziert sofort einen Spielstein über dem Weingut auf dem entsprechenden Feld. Sobald ein Weingut 5 Rebsorten beinhalten, wird die Weingut-Qualität um 1 erhöht. Dies wird durch das Platzieren eines Erntequalitäts-Markers des entsprechenden Wertes über der Weingut-Qualitätszahl des Weingutes angezeigt. Ein altes Weingut (schwarzer Spielstein) kann nur in der Cima Corgo-Region und nur von einem Spieler pro Runde erzeugt werden. Sobald ein altes Weingut erzeugt wurde, erhöht sich die Weingut-Qualität um 1. Dies geschieht auch, wenn das Weingut noch nicht vollständig bepflanzt wurde, d. h., wenn es weniger als 3 Rebsorten beinhalten. Sonst werden die schwarzen Spielsteine wie alle anderen Spielsteine benutzt. Wenn ein Weingut 5 Rebsorten beinhalten und eine davon ein altes Weingut ist, wird die Weingut-Qualität um 2 erhöht (1 für das alte Weingut, 1 für die fünf Rebsorten). Die Spieler können ihre Spielsteine nicht für zukünftige Züge aufheben. Diese müssen sofort auf

einem Weingut platziert werden. Spielsteine können nicht zwischen Weingütern ausgetauscht werden.



Das Weingut des gelben Spielers kann noch nicht abgeerntet werden, da es nur 2 Rebsorten beinhalten. Weil sich das Weingut in Cima Corgo befindet, darf es ein altes Weingut besitzen und daher wird die Qualität auf 6 erhöht. Das Weingut des grauen Spielers (ebenfalls in Cima Corgo) verfügt bereits über 5 Rebsorten. Da 1 hiervon ein altes Weingut ist, wird die Weingut-Qualität von 5 auf 7 erhöht.



Der orangefarbene Spieler wählt die „gelbe oder weiße Rebsorte pflanzen“-Aktion, indem er einen Aktionsmarker auf der entsprechenden Spalte platziert und sich einen gelben Spielstein nimmt (Tinta Barroca). Der Spieler muss genau eine der Sorten wählen. Wenn der Spieler noch einen weißen Spielstein (Tinta Roriz) benötigt, muss er diese Aktion nochmals auswählen.

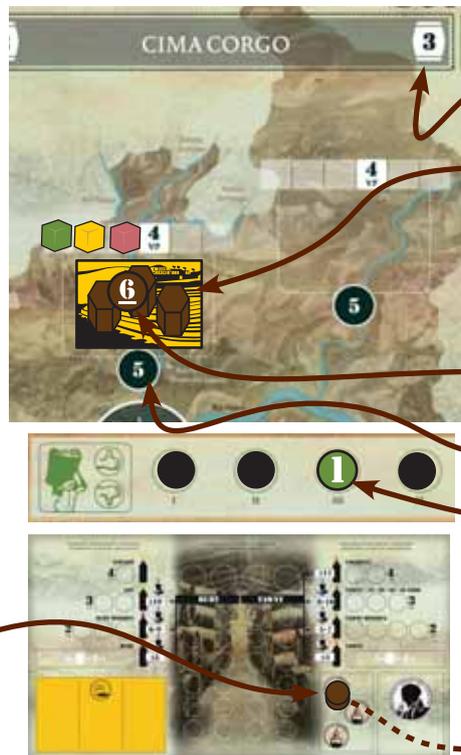
Es gibt über 60 Rebsorten, aber die 5, die in diesem Spiel genutzt werden, sind die gebräuchlichsten zur Portweinproduktion. Die alten Weingüter repräsentieren Weingüter, die älter als 70 Jahre sind und dem Portwein eine hervorragende Qualität verleihen.



Ernten

Wenn diese Aktion ausgeführt wird, kann der Spieler auf allen seinen Weingütern gleichzeitig ernten. Auf jedem Weingut kann der Spieler Portwein, Weinbrand oder beide ernten. Für die Ernte wird Weinbrand benötigt. Jeder Spieler kann maximal einmal in jeder Runde ernten.

Möchte ein Spieler Portwein produzieren, muss er ein Weinbrand-Fass für jedes abgeerntete Weingut in den Vorrat legen, egal wie viele Weinfässer produziert werden.



Wenn ein Weingut abgeerntet wird, platziert der Spieler die entsprechende Anzahl an Fässern auf dem Weingut. In diesem Fall erntet der Spieler ein Weingut in Cima Corgo ab und platziert darauf 3 Fässer.

Der Spieler legt einen Erntequalitäts-Marker in Höhe der Summe von Erntequalität + Erntebonus zu den Fässern.

In diesem Fall beträgt die Erntequalität 6.

Dieses Weinbrand-Fass wird in den Vorrat zurückgelegt.

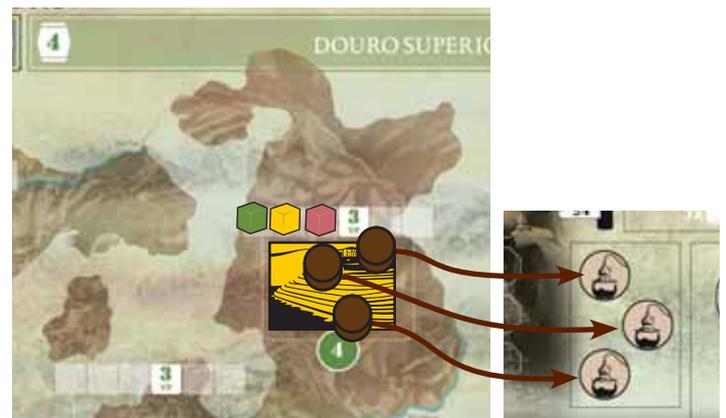
Wird auf einem Weingut nur Weinbrand produziert, muss der Spieler die entsprechende Anzahl an Weinbrand-Fässern auf seiner Spielerkarte platzieren. Ein Spieler kann nie mehr als 3 Weinbrand-Fässer lagern. Überschüssige Fässer kommen zurück in den Vorrat.

WICHTIG: Auch wenn die Weinbrand-Fässer auf der Spielerkarte platziert werden, bedeutet dies nicht, dass sie sich in Vila Nova de Gaia befinden. Die Spieler müssen ihre Weinbrand-Fässer nie transportieren, sie sind automatisch ab der nächsten Runde auf jedem Weingut für die Ernte verfügbar.

Ein Weingut kann gleichzeitig Portwein und Weinbrand erzeugen. Die Summe der erzeugten Fässer wird durch die Region vorgegeben. Selbst wenn nur 1 Weinfass erzeugt wird, muss dafür 1 Weinbrand-Fass in den Vorrat gelegt werden.

Der Spieler darf nicht eben erzeugte Weinbrand-Fässer ausgeben, um gleichzeitig Portwein zu erzeugen.

In diesem Fall produziert der Spieler nur Weinbrand auf einem Weingut in Douro Superior. Jedes Weingut in dieser Region erzeugt 4 Fässer, aber da ein Spieler nur 3 Weinbrand-Fässer lagern kann, werden nur diese erzeugt und auf der Spielerkarte platziert.



Die Fässer aus einer Ernte können NIEMALS – weder beim Transport noch beim Altern – getrennt oder mit anderen Ernten vermischt werden, selbst wenn die Ernten die gleiche Qualität besitzen. Auf einem Weingut kann nur geerntet werden, wenn sich keine Fässer mehr darauf befinden. Sollten sich noch Fässer der vorherigen Ernte darauf befinden, müssen diese zuerst auf das Boot geladen werden, bevor auf dem Weingut wieder geerntet werden kann.



Das Boot bewegen

Jeder Spieler verfügt über ein Boot in seiner Farbe. Die Boote transportieren Fässer mit Portwein von den Weingütern zu den Kellern in Vila Nova de Gaia. Um das Boot zu bewegen, müssen die Spieler einen oder mehrere Aktionsmarker auf den Kreis mit ihrer Spielerfarbe legen und das Boot die entsprechende Anzahl Felder bewegen. Der Aufseher kann nicht für diese Aktion benutzt werden. Wenn der Spieler sein Boot später in der Runde nochmals bewegen möchte, platziert er weitere



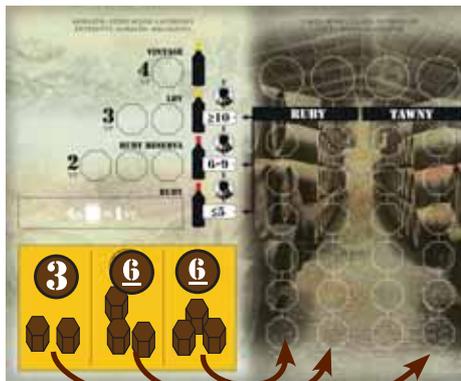
Aktionsmarker auf dem entsprechenden Feld.

Außer dem Hafen in Vila Nova de Gaia besitzt jede Subregion einen Hafen, um die Weingüter dieser Region anzubinden. Jeder Hafen kann mehrere Boote aufnehmen.

Jede Spielerkarte verfügt über ein Gebiet mit dem Rabelo-Symbol, unterteilt in 3 Felder. Dies erlaubt einem Boot, bis zu 3 Ernten gleichzeitig zu transportieren.



Flussaufwärts zählt jede Bewegung zum nächsten Hafen, flussabwärts ist jede beliebige Bewegung eine einzelne Bewegung, egal wie viele Häfen passiert werden, an denen Fässer aufgeladen werden können.



Sobald das Boot Vila Nova de Gaia erreicht, werden die Fässer in den Keller des Spielers gelagert, entweder auf die „Ruby“- oder die „Tawny“-Seite. Ein Keller kann bis zu 4 Ernten gleichzeitig aufnehmen, zusätzliche Ernten verbleiben so lange auf dem Boot, bis der Keller wieder genügend Platz bietet.

Ein Boot muss sich nicht bewegen, um Fässer von den Weingütern aufzuladen, es reicht aus, wenn es sich am Hafen befindet und über freien Laderaum verfügt.



Das Boot des gelben Spielers befindet sich in Baixo Corgo. Bei der Ernte lädt der Spieler sofort die Fässer der Subregion auf das Boot. Danach wählt der Spieler die „Das Boot bewegen“-Aktion und platziert zwei Aktionsmarker, um das Boot zuerst flussaufwärts in den nächsten Hafen zu bewegen, wo es die Fässer eines anderen Weingutes auflädt. Anschließend kehrt das Boot nach Vila Nova de Gaia zurück.



Altern und verkaufen

Um diese Aktion auszuführen, müssen sich Fässer im Keller befinden. Diese Aktion gilt somit für alle Fässer im Keller. Der Spieler würfelt. Zu jeder Ernte wird der Würfelwurf zur Erntequalität addiert und der erreichte Wert gibt die Kategorie im Lagerhaus an, in das die Fässer dieser Ernte verlegt werden. Wann immer eine Kategorie im Lager voll ist, werden weitere Fässer in der nächstniedrigeren Kategorie gelagert. Die Vintage-Kategorie kann nur durch das Ausspielen einer Karte (siehe Seite 10) erreicht werden. Die Erntequalitäts-Marker werden in den Vorrat zurückgelegt.

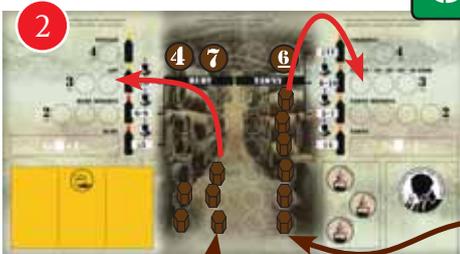


Wenn ein Boot Vila Nova de Gaia erreicht, werden die Fässer der Ernten auf den 4 verfügbaren Spalten im Keller gelagert. Es gibt dabei 2 Reihen für Ruby und 2 für Tawny. Alle Fässer einer Ernte werden in der gleichen, nicht belegten Spalte platziert.

Sollen die Fässer eher auf der RUBY- oder der TAWNY-Seite des Kellers gelagert werden? Ruby-Weine erreichen höhere

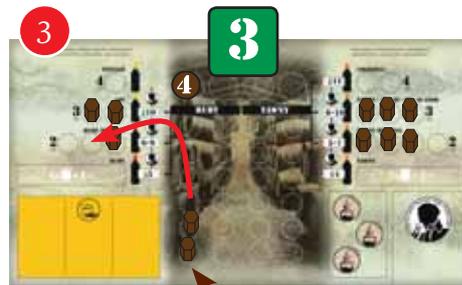
VP-Wertungen, diese sind dafür schwerer zu erreichen und es wird sogar eine Karte für die VINTAGE-Kategorie benötigt. TAWNY-Weine bringen weniger VP, dafür ist es einfacher, die höchsten Kategorien zu erreichen.

Der Spieler wirft eine 3



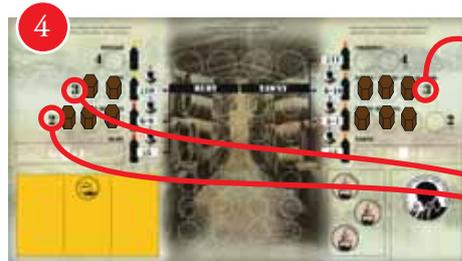
Dieser Ruby erreicht eine Qualität von 10 (7+3), was der LBV-Kategorie entspricht. 2 Fässer werden dort platziert und das 3. wird auf der niedrigeren Kategorie gelagert.

Der Wein dieser Ernte erreicht eine Qualität von 9 (6+3), was der Tawny-Kategorie 10/20/30/40 Jahre entspricht. 3 Fässer werden in dieser Kategorie gelagert und die restlichen Fässer in der darunterliegenden Kategorie.

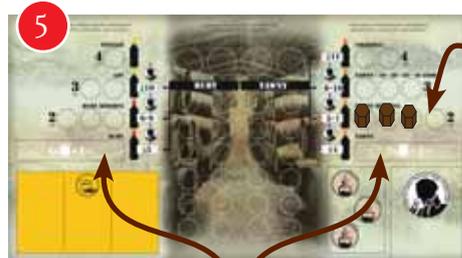


Die letzte Ernte erreicht eine Qualität von 7 (4+3). Die Fässer werden auf der Ruby-Reserva-Kategorie platziert (Qualitätsstufe 6-9).

Nachdem ALLE Fässer im Keller gealtert und in das Lager transportiert wurden, werden die VP für jede komplettierte Kategorie addiert und der Wertungsmarker des Spielers auf der Punkteleiste um den betreffenden Betrag versetzt. Die entsprechenden Fässer werden in den Vorrat zurückgelegt.



Durch diesen Verkauf erhält der Spieler $2+3+3=8$ VP.



Die noch unvollständig gefüllten Kategorien werden nicht gewertet. Die Fässer verbleiben dort, bis weitere Fässer gealtert und in das Lager transportiert wurden und die Plätze der Kategorie belegt haben.

Die untersten Ruby- und Tawny-Lagerplätze können beliebig viele Fässer lagern. Für je 4 Ruby-(5 Tawny)-Fässer erhält der Spieler am Ende der Aktion einen VP und die Fässer werden zurück in den Vorrat gelegt.

Es gibt 4 Sorten Portwein: Ruby und Tawny (rote Portweine), Weiß und Rosé. Nur die ersten zwei Sorten werden in diesem Spiel beachtet, da sie den Portwein berühmt gemacht haben. Erst durch die roten Portweinarten (und besonders durch ihre Qualitätsstufen Vintage und Colheita) wurde erkannt, welchen Wert dieses einmalige Produkt aus dem Douro-Tal besitzt.



1 Startspieler werden

Zu Beginn des Spieles wird ein Spieler zufällig als Startspieler der 1. Runde ausgewählt. Dieser Spieler erhält den Startspieler-Marker und behält diesen, bis ein anderer Spieler diese Aktion auswählt. Wenn dies geschieht, erhält der Spieler, der diese Aktion ausgewählt hat, den Startspieler-Marker und beginnt die folgenden Runden, bis ein anderer Spieler diese Aktion

wählt. Diese Aktion kann nur von einem Spieler pro Runde gewählt werden. Der Spieler, der diesen Marker besitzt, darf diese Aktion wählen, um sicherzustellen, dass er die nächste Runde weiterhin als Startspieler beginnt.

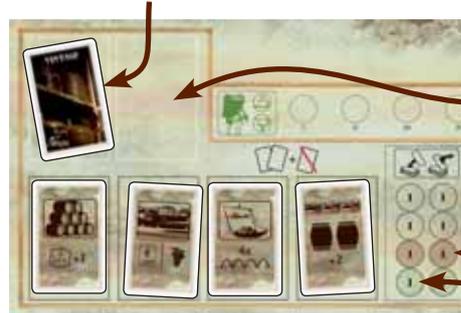


Dieser Marker zeigt an, wer die Runde beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Karten ziehen und ausspielen

Das Spiel beinhaltet 36 Karten. Die Wahl der Aktion „Karten ziehen und ausspielen“ erlaubt es den Spielern, eine Karte zu nehmen oder auszuspielen und von ihren Auswirkungen zu profitieren. Die Karten werden auf Seite 11 erklärt. Das Spiel beginnt mit 4 aufgedeckten Karten auf dem Aktionsfeld. Während einer Runde werden die genommenen Karten nicht ersetzt. Karten, die am Ende der Runde noch auf dem Aktionsfeld verblieben sind, werden auf den Ablagestapel gelegt und 4 neue Karten werden gezogen und offen platziert. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel. Die Spieler dürfen nicht mehr als 2 Karten auf der Hand haben. Sollte ein Spieler bereits 2 Handkarten besitzen und diese Aktion auswählen, um

Der Nachziehstapel wird hier verdeckt platziert



Die benutzten, d. h. abgeworfenen, Karten werden hier offen abgelegt.

Um eine Karte zu erhalten, platziert der Spieler einen Aktionsmarker oder den Aufseher auf einen freien Kreis und nimmt entweder eine der offenen Karten oder zieht eine verdeckte Karte vom Nachziehstapel. Um die Karte auszuspielen, muss der Spieler diese Aktion in dieser oder einer anderen Runde nochmals wählen.

eine weitere Karte zu erhalten, muss dieser Spieler zuerst eine seiner Karten abwerfen, ohne von den Auswirkungen zu profitieren.

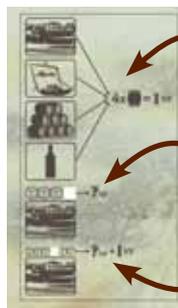
Regeln für 2 bis 3 Spieler

Mit 3 Spielern beginnt das Spiel nur mit 3 Weingütern in Baico Corgo, jedes bereit zur Ernte. Nur der erste Spieler beginnt das Spiel mit 3 Aktionsmarkern und dem Aufseher. Die Kreise mit grünem Hintergrund können nicht benutzt werden. Mit 2 Spielern beginnt das Spiel mit 2 Weingütern. Nur der erste Spieler beginnt das Spiel mit 3 Aktionsmarkern und dem Aufseher. Die Kreise mit grünem und braunem Hintergrund können nicht benutzt werden..



Spielende

Das Spiel endet nach der 7. Runde, nachdem kein Spieler mehr eine Aktion ausführen kann oder will. Zu den bisher erhaltenen VP addieren die Spieler zusätzlich:



1 VP für je 4 Portweinfässer in ihrem Besitz (egal ob im Boot, Keller oder den Weingütern).

Den Wert jedes eigenen bepflanzten Weingutes, d. h. mit mindestens 3 Rebsorten.

Ein VP für jedes Weingut mit 5 bepflanzten Rebsorten.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit den meisten Weingütern. Sollte noch immer ein Gleichstand herrschen, gewinnt der Spieler mit der höchsten Weingut-Qualitätssumme. Wenn noch immer ein Gleichstand herrscht, teilen die Spieler den Sieg.



Ein Weingut kaufen

Diese Karte erlaubt dem Spieler, eine „Weingut kaufen“-Aktion auszuführen, solange er das nicht schon vorher in der Runde getan hat. Zusätzlich darf der Spieler EINE der folgenden Boni in Anspruch nehmen: 1 VP weniger bezahlen oder eine Rebsorte seiner Wahl, außer einem alten Weingut, auf dem gekauften Weingut platzieren.

Der Spieler legt diese Karte auf das Feld neben der „Ein Weingut kaufen“-Aktion auf dem Aktionsfeld, um sich daran zu erinnern, diese Aktion nicht nochmals in dieser Runde auszuführen. Am Ende der Runde werden die Karten auf den Ablagestapel gelegt.



Ernten

Der Spieler kann die „Ernten“-Aktion ausführen, wenn er sie in derselben Runde noch nicht genutzt hat – mit einem Unterschied: Der Spieler verbraucht nur ein Weinbrand-Fass für alle Weingüter, auf denen Wein geerntet wird.

Der Spieler legt diese Karte auf das Feld neben der „Ein Weingut kaufen“-Aktion auf dem Aktionsfeld, um sich daran zu erinnern, diese Aktion nicht nochmals in dieser Runde auszuführen



3 Rebsorten anpflanzen

Der Spieler pflanzt 3 verschiedene Rebsorten (außer alten Weingütern), nicht zwingend auf dem gleichen Weingut, an. Der Spieler kann die Rebsorten nicht für zukünftige Aktionen aufsparen.



Ernten + 2 Weinfässer

Der Spieler fügt 2 Weinfässer auf eines seiner Weingüter, welches schon Weinfässer lagert, hinzu.



Freie Aktion

Der Spieler kann diese Karte benutzen, um eine beliebige, legale Aktion auszuführen (außer die Aktionen „ein altes Weingut pflanzen“, „das Boot bewegen“ und „Startspieler werden“).

Wenn diese Karte zum Ernten oder Kaufen eines Weingutes benutzt wird, legt der Spieler sie neben das Aktionsfeld, um ihn daran zu erinnern, diese Aktion nicht nochmals in der Runde durchzuführen.



Önologen-Bonus

Der Spieler schaut sich einen beliebigen, verdeckten Erntebonus-Marker seiner Wahl an, ohne ihn den anderen Mitspielern zu zeigen, und legt die Önologen-Karte auf die rechte Seite seiner Spielerkarte. Bis zum Ende der aktuellen Runde, nach jeder Alterung, setzt der Spieler alle Fässer im Lagerhaus eine Kategorie höher (solange Platz vorhanden ist), bevor er sie verkauft. Diese Karte erlaubt, dass der Spieler Wein in der Vintage-Kategorie erhält.



Einen Ruby-Vintage verkaufen

Der Spieler versetzt EIN beliebiges Ruby-Weinfass vom Keller auf den Vintage-Lagerplatz, erhält 4 VP und legt das Fass zurück in den allgemeinen Vorrat.



2 Tawny Colheita Fässer verkaufen

Der Spieler versetzt 2 Tawny-Fässer vom Keller auf den Colheita-Lagerplatz, erhält 4 VP und legt die Fässer zurück in den allgemeinen Vorrat.



Das Boot bewegen

Der Spieler führt eine „Boot bewegen“-Aktion mit bis zu 4 Bewegungspunkten aus.



Altern + 1 Fass

Der Spieler führt eine „Altern und Verkaufen“-Aktion mit einem Unterschied aus: Vor dem Verkauf fügt der Spieler ein Fass aus dem allgemeinen Vorrat auf einen freien Lagerplatz hinzu, jedoch nicht in Kategorien oberhalb der eingelagerten Fässer.



Altern + 1 Qualität

Der Spieler führt eine „Altern und Verkaufen“-Aktion mit einem Unterschied aus: Der Spieler addiert +1 auf den Würfelwurf.



Spieltaktiken

ACHTE AUF DEN WEINBRAND

Pass auf, dass der Weinbrand nicht leer wird. Versuche, bei jeder Ernte ausreichend Weinbrand zum Portwein zu erzeugen, damit in der nächsten Runde wieder Weinbrand für eine neue Ernte bereitsteht. Dies ist besonders wichtig, wenn der Erntebonus „2“ beträgt.

PRODUZIERE DAUERHAFT

Versuche, JEDE Runde zu ernten. Wichtiger als die Qualität des Weines ist die Quantität. Eine durchgängige Portweinproduktion ist daher bereits der halbe Weg zum Ziel.

ERHÖHE DIE ERNTEKAPAZITÄTEN

Erweitere die Erntekapazitäten so schnell wie möglich. Der einzige Weg besteht hierbei darin, Weingüter zu kaufen. Wenn ein erstes weiteres Weingut schon in Runde I erworben werden kann, umso besser. Das hilft, das Weinbrandlager unter Kontrolle zu halten und erlaubt das effizientere Ausführen der Aktionen bei erhöhten Weinmengen.

ERHÖHE DIE WEINGUTQUALITÄT

Erhöhe die Qualität des Weinguts durch 5 Rebsorten und/oder alte Weingüter im Fall von Gütern in Cima Corgo. Dies hilft, höhere Qualitätsstufen zu erreichen und mehr VP zu erhalten.

WÄHLE ZUERST EINE KARTE

Karten können einen großen Vorteil bedeuten. Startspieler zu sein, ist wichtig, um die beste der 4 aufgedeckten Karten zu erhalten und zu nutzen.

BENUTZE DEN AUFSEHER

Versuche, das Spiel ohne die Benutzung des Aufsehers zu planen. Er wird am Ende der Runde sehr nützlich, wenn zum Ausführen der Aktion nicht mehr genügend Aktionsmarker vorhanden sind. Zum Beispiel kann man ihn zum Ernten einsetzen: Normalerweise erntet jeder Spieler während einer Runde und diese Aktion wird immer teurer, wenn der Aufseher nicht dafür eingesetzt wird.

BEACHTET DIE ANDEREN SPIELER

Denke an die anderen Spieler, bevor die Aktionen geplant und ausgeführt werden. Zum Beispiel wird niemand die „Altern und Verkaufen“-Aktion ausführen, wenn keiner der Gegner Wein im Keller hat. Daher kann man diese Aktion auch eine Runde später ausführen und vorher eine Aktion wählen, die auch die anderen Spieler wählen wollen.

Anmerkungen:
 Verena und Dirk Niepoort – Danke für euren Glauben an das Projekt und für die Verbindung einer hochwertigen Marke.
 Manuel Pires da Silva - Winzer - Danke für die Unterstützung und Hilfe beim Verständnis der Portweinkultur.

Vielen Dank an alle Testspieler, die geholfen haben, das Spiel mit ihren Kommentaren zu verbessern:

Bernardo Teixeira de Abreu; Maria João Teixeira de Abreu; Tiago Cordovil; Mário Ramirez; Juan Gonçalves; Cristina Bettencourt; Renato Andrade; Miguel Gonçalves; Carlos Ferreira; Paulo Soledade, Nuno Sentieiro, Luís Costa, Miguel Marques; Luís Batista; Nuno Campilho; Pedro Coelho; Diogo Charters Monteiro; Rodrigo Trocado; António Sousa Lara; Vasco Morais David; Frederico Herédia; Francisco Melo Rêgo; Miguel Garcia Pulido; Carlos Tomás; Tiago Duarte; André Monteiro; João Cavaco; Pedro Assunção; João Peleteiro; José Bessa; Michel Wermelinger.

At LeiriaCon 2011: Vital Lacerda, Miguel Barreiro; João Leal; Tibério Soares; Ricardo Trindade; Teresa Trindade; David Pontes; Alexandre Gonçalves; Luís Duarte; Michele Mura; Marina Montali.

In Portugal existieren viele Gemeinschaften von Brettspielern, die regelmäßige Treffen anbieten. Nachfolgend sind einige von ihnen genannt:

www.spielportugal.org

www.abreojogo.com

www.jogoeu.wordpress.com

ANMERKUNG: Diese Gesellschaften sind völlig unabhängig von MESA Board Games und sie sind für den Inhalt ihrer Webpräsenzen selbst verantwortlich.

Graphiken von Gil d'Orey, mit der fantastischen Hilfe von Né Santelmo:

www.coisasassim.com

Niepoort eingefügt von Né Santelmo.

Illustrationen von Gil d'Orey. Das Spielbrett wurde nach einer Zeichnung der Douro-Region von Filipe Alves gestaltet:

filalves.blogspot.com

Titelbild von Rita Burmester und lizenziert von Niepoort. Spielfotos aus der Niepoort Archiven. Deutsche Übersetzung von Sylke Kriwaczek & Alexander Lauck.

Bei Fragen oder Problemen zu diesem Spiel kontaktieren sie bitte den Autor unter der folgenden E-Mail-Adresse oder Webseite:

info@mesa-boardgames.pt

www.mesa-boardgames.pt

